

## SAVOIR-ÊTRE

### Les codes de l'entreprise

2 Heures Classe Entière  
De SEGPA à Seconde Pro  
(en seconde Pro exemples  
suivant métiers filière ;  
En SEGPA jeu d'équipes

#### **PUBLIC CONCERNE**

- Elèves des collèges et lycées de 4ème à Bac+2, SEGPA
- Jeunes de 16 à 25 ans en insertion professionnelle

#### **OBJECTIFS**

- Appréhender les codes et les comportements adaptés au monde du travail
- Montrer l'importance de se connaître pour définir son projet de vie et son projet professionnel
- Mettre les élèves en situation d'expliquer leur projet professionnel

Ce module se déroule en deux sessions, séparées d'au moins une semaine pour laisser le temps aux élèves d'intégrer la première session et de réfléchir, tout en préparant la deuxième session. Il sera cependant possible, en fonction des disponibilités des établissements scolaires, d'animer les deux parties à la suite.

#### **MÉTHODE PÉDAGOGIQUE**

Echanges avec les élèves, interactivité, exemples vécus  
Implication et participation des élèves requises

#### **PRÉREQUIS**

La présence de l'enseignant est obligatoire

#### **MATERIEL à mettre à disposition par l'établissement scolaire**

Un tableau numérique avec ordinateur  
ou à défaut un vidéoprojecteur et un grand tableau blanc sur lequel on peut projeter et écrire  
et dispositif audio

#### **DEROULEMENT**

##### Première session : « Savoir-être 1 »

1ère partie :

Présentation de l'association, des intervenants, de la classe  
But et plan de l'intervention

#### **CONTENU**

1/ Ce qu'est le savoir-être

---

2/ Les composantes du savoir-être

3/ Les codes de l'entreprise et le comportement pendant le stage

4/ Connaissance de soi (compétences, personnalité, centres d'intérêts)

*2<sup>ème</sup> partie :*

5/ Correspondance atouts /qualités avec le projet personnel, projet professionnel et métier

6/ Préparation à la simulation d'entretien (deuxième session)

7/ Scénarii de prise de contact téléphonique (et contacts réels si programmés)

L'élève choisit un métier en fonction de sa future orientation, de ses qualités, de sa personnalité de ses centres d'intérêts et de ses compétences.

Sensibilisation des élèves et des professeurs sur les points suivants :

L'élève devra se préparer et rédiger un cv et une lettre de motivation.

Il pourra également revêtir une tenue vestimentaire adaptée.

**DUREE : 2 heures**

### Deuxième session : « Savoir-être 2 »

*(Une semaine après)*

1/ Bilan des préparations depuis la séance N°1

2/ Introduction : l'objectif, le déroulé de la session et règles du jeu

3/ Exemples d'entretiens vidéos et échanges

4/ Simulations d'entretien avec les élèves volontaires et mises en situation avec leur projet et « Débriefing » après passage de chaque élève

5/ Bilan général. Enseignements pour le futur

**DUREE : 2 heures**