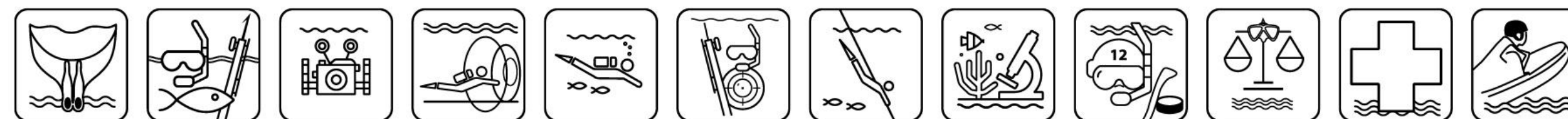


Mémoire d'inspecteurat régional

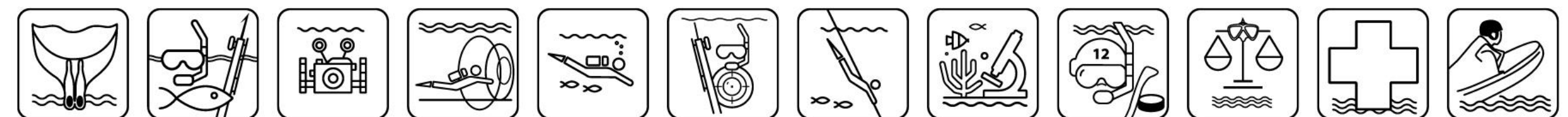
Développer et évaluer les savoir-être au guide de palanquée

Caroline Le Neurès – Le Coq



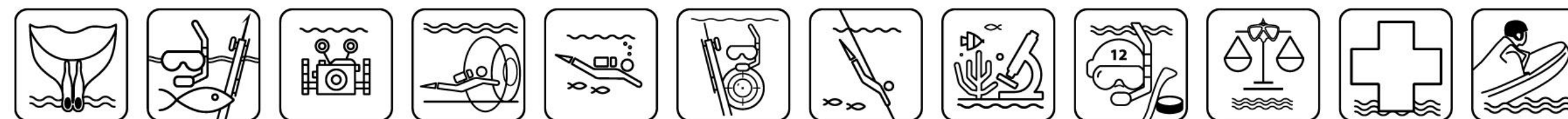
Pourquoi ce sujet ?

- Expérience personnelle
- Intérêt professionnel
- Besoin de comprendre
- Volonté d'outiller



Poser des constats

- Compétences spécifiques GP = encadrement → comportement
- Évaluation GP / formation → condition physique - gestes techniques de plongeurs / connaissances sur la plongée
- Épreuve conduite de palanqué = Évaluation comportement du GP → pas description des comportements attendus



Identifier des manques

Des ressources insuffisantes :

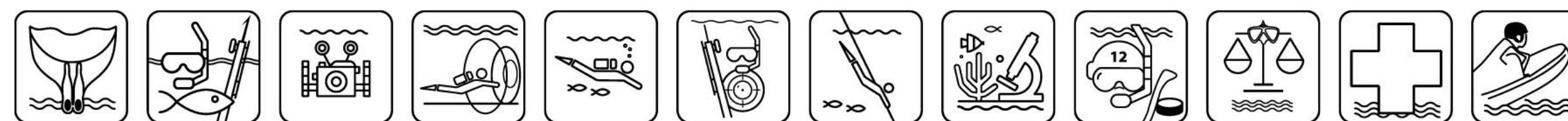
Pour les moniteurs
sur les objectifs de
formation

Pour les
évaluateurs lors de
l'examen



Avantages : liberté pédagogique,
innovation

Inconvénients : attentes implicites,
hétérogénéité des formations et
biais dans l'évaluations.



Le savoir-être, composante de la compétence



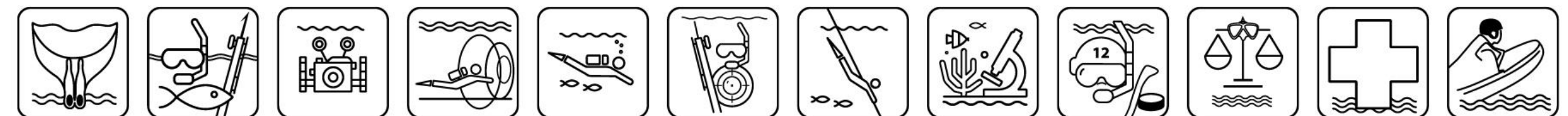
Les caractéristiques du savoir-être



Implicite

**Comportements = manifestations
observables du savoir-être**

Attitudes



Le savoir-être : 3 composantes

Cognitive



Savoirs—Croyances
«Je pense que ... / Je sais que ... / Je crois que ...»



Tête

**Affective /
Emotionnelle**



Sentiment favorable ou défavorable
«J'aime... / Je n'aime pas ...»



Cœur

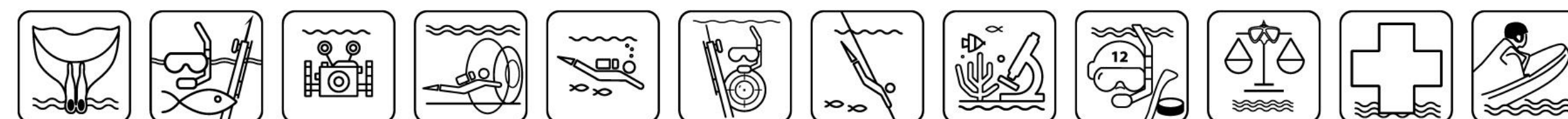
**Conative /
comportementale**



Intention , disposition à agir
«Je fais ..., Je ne fais pas ...»



Corps

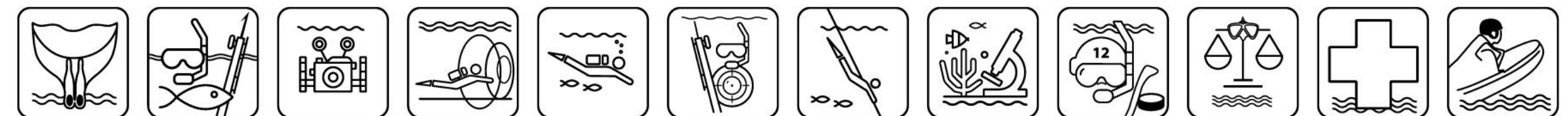


Le savoir-être, quelle utilité?



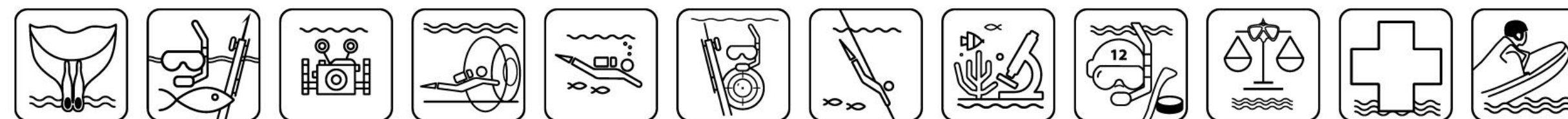
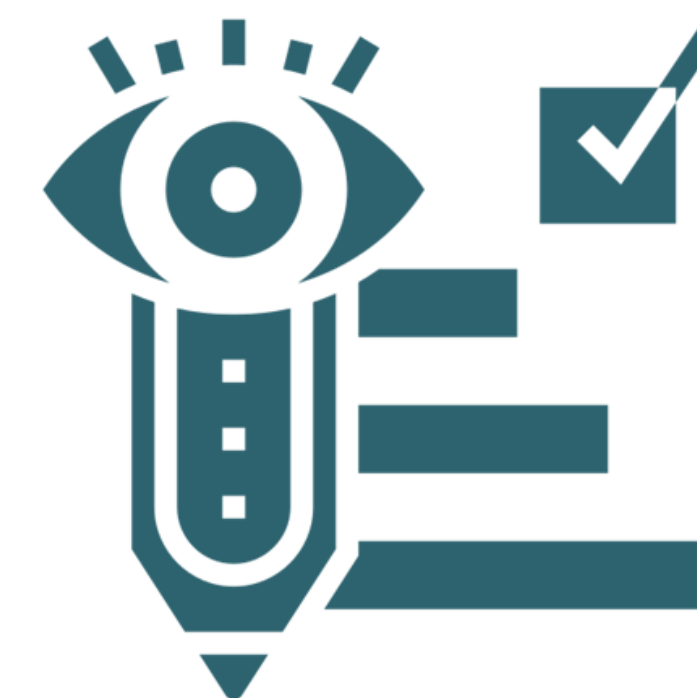
Crédibilité : *Le GP a-t-il le comportement attendu du GP ?*

Création du lien de confiance : *plongeurs encadrés, DP, autres encadrants...*





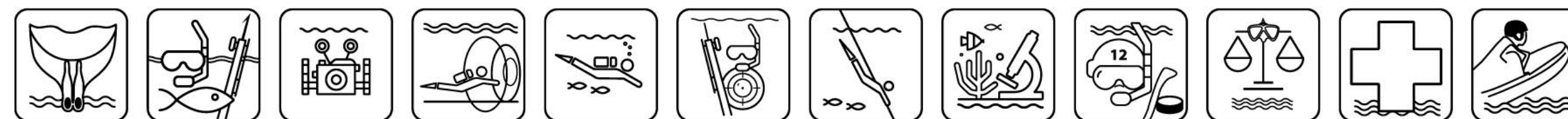


Comment développer et évaluer les savoir-être?

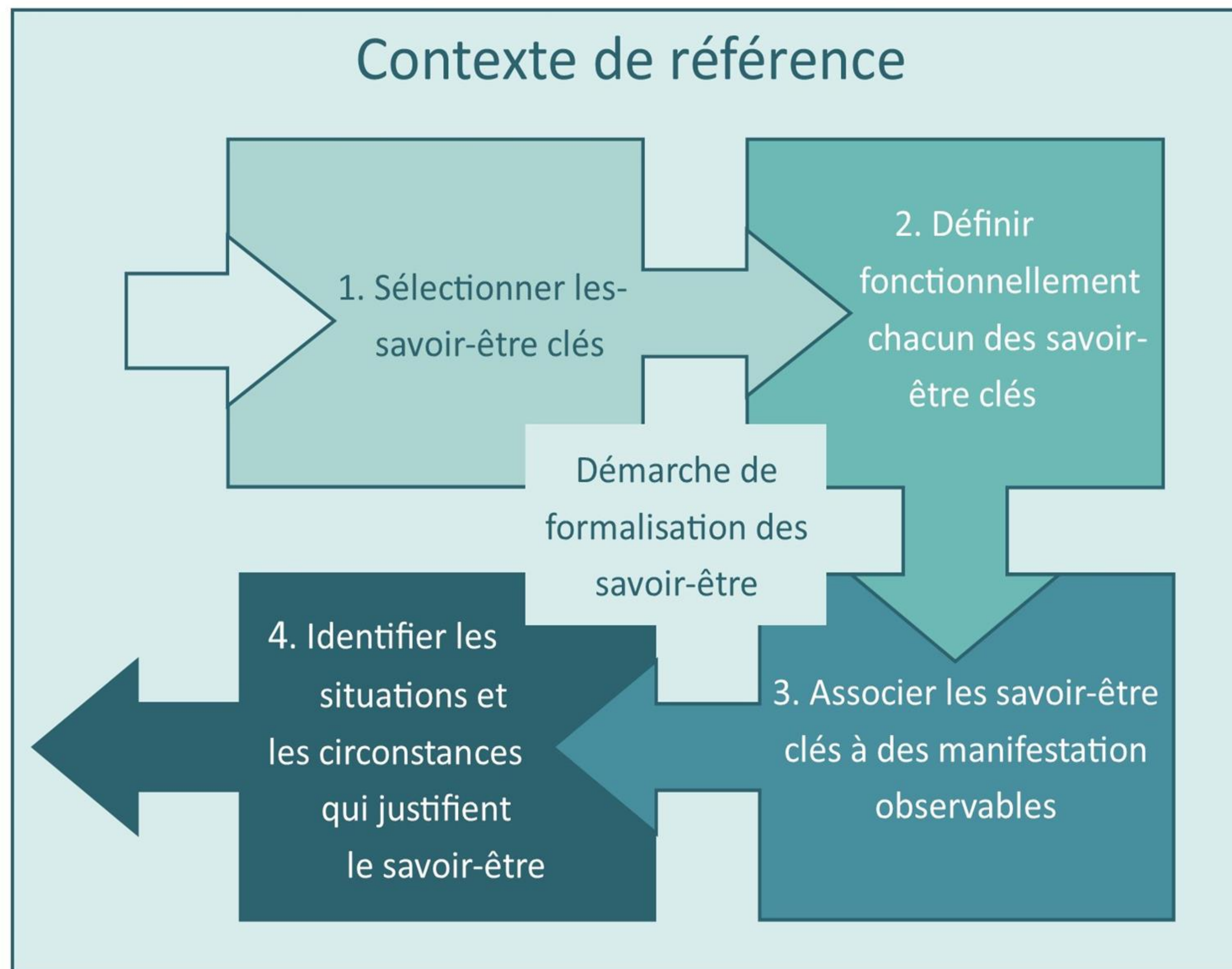


Le développement des savoir-être

Apprentissage explicite		Savoirs	Mode d'apprentissage	Fait appel
Est construit dans les livres 	Peut être communiqué Connaissances explicites Formaliser et structure dans un langage	Savoir Savoir - faire Savoir - être	Acquisition Action Association	Mémoire Stimuli - Réponse Stimuli - Stimuli
	Doit être vécu Connaissances implicites Savoir-faire + contexte + expérience			
Apprentissage implicite				
Se construit dans la tête 				



La démarche pédagogique



Compétence = 6 à 7 savoir-être clés



Protection

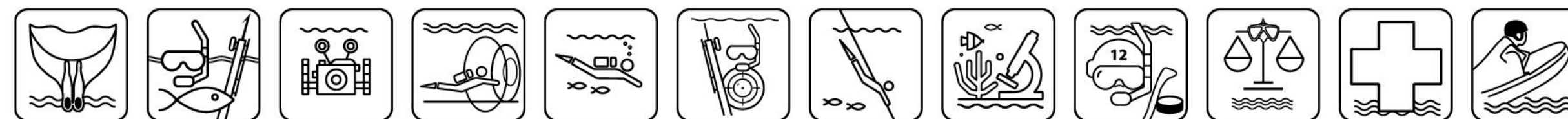
Bienveillance

Jugement

Vigilance

Communication

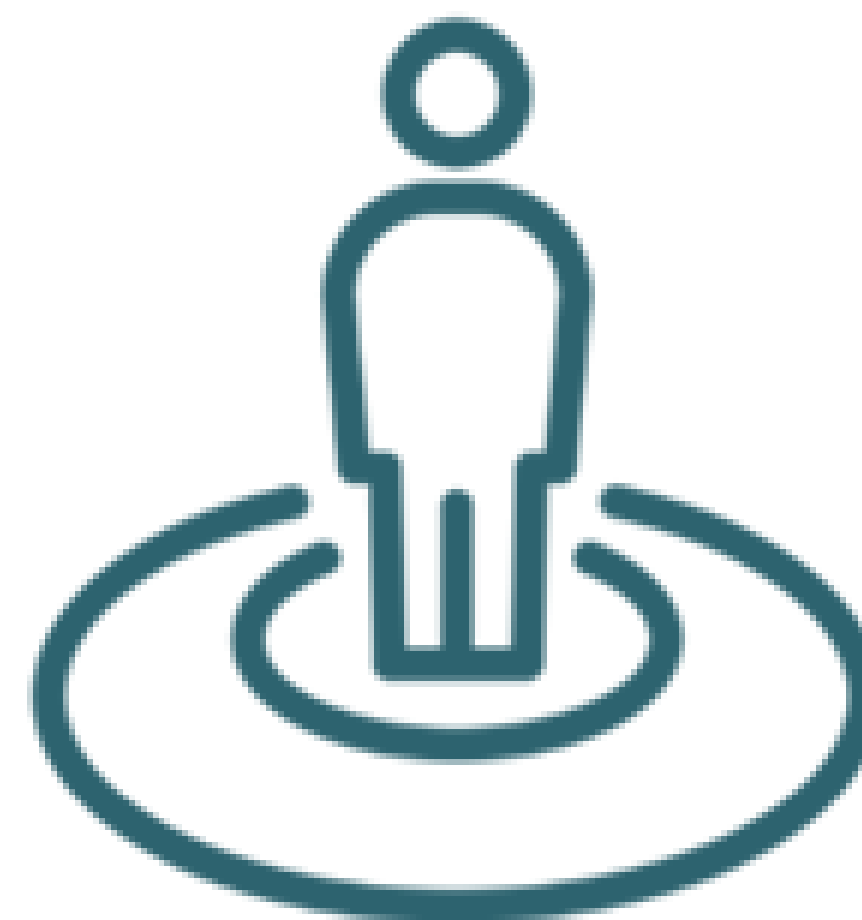
Respect



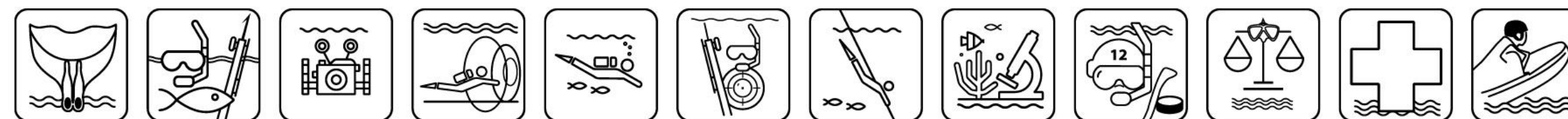
Les leviers d'action du moniteur



Donner l'exemple

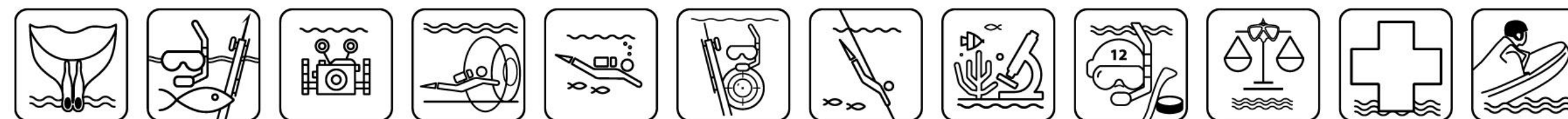


Offrir des situations





Le développement des savoir-être : comment compléter la boîte à outils du moniteur?



Merci de votre attention

