

ATELIER ORIENTATION – CAHIER DE TESTS



Prénom :

.....

Nom :

.....

Date :

.....

Ce cahier de tests est utilisé dans le cadre du bilan d'orientation collégien et lycéen et pour le bilan d'orientation en ligne.

« Choisissez un travail que vous aimez et vous n'aurez pas à travailler un seul jour de votre vie ».

Confucius

SOMMAIRE

PRESENTATION GENERALE.....	4
LA METHODE ORIENT'ACTION®	5
TEST D'ORIENTATION IRMR - CONSIGNES	6
TEST LES 28 FIGURES DU DESTIN - CONSIGNES	8
LES 28 FIGURES DU DESTIN	9
TEST DE PERSONNALITE - CONSIGNES.....	10
TEST DE VALEURS PROFESSIONNELLES - CONSIGNES.....	10

PRESENTATION GENERALE

Notre expérience de l'université, des grandes écoles et de l'entreprise montre qu'aujourd'hui avoir un projet d'orientation personnel et professionnel cohérent est une clef de la réussite.

En effet, la très grande majorité des universités et des grandes écoles sélectionne les candidats, à compétences égales, sur la qualité de leur projet personnel et professionnel.

A la fin des études, au moment de l'entrée sur le marché du travail, c'est à nouveau le projet du candidat qui est évalué par les recruteurs.

Celui ou celle qui a défini un projet personnel et professionnel très tôt possède une longueur d'avance sur les autres.

Il a choisi ses stages, développé ses compétences, construit son réseau et son parcours en fonction de son objectif suprême.

La cohérence, voilà ce qui séduit les recruteurs et lui assurent de réussir dans l'entreprise.

Le bilan d'orientation permet d'initier cette démarche. C'est sa raison d'être.

LA METHODE ORIENT'ACTION®

ORIENT'ACTION® base ses accompagnements sur une méthode éprouvée auprès de plus de 1000 personnes, permettant à un jeune de donner une direction à ses études et construire son projet professionnel. Cette démarche s'appuie sur 4 tests ayant démontré leur capacité à orienter.

1 LE TEST D'ORIENTATION : IRMR

Il permet d'identifier les centres d'intérêts généraux et les centres d'intérêts spécifiques du jeune. Grâce à ce test, nous cernons les grands secteurs d'activités qui lui correspondent par rapport à ses attentes et à ses motivations.

2 LE TEST D'ORIENTATION : LES 24 FIGURES DU DESTIN

Le test des 24 figures du destin permet d'identifier la place que l'on souhaite occuper dans la société, place qui donnera du sens à notre action et à notre vie. Chaque figure du destin est liée à un parcours d'études bien défini.

3 LE TEST DE PERSONNALITE : MODELE MBTI®

Avoir un métier en cohérence avec sa personnalité est particulièrement important. La personnalité est une ressource pour réussir. C'est à la fois une source de motivations et un ensemble d'aptitudes pour s'adapter.

4 LE TEST DE VALEURS PROFESSIONNELLES

Nous cherchons à réaliser un métier cohérent avec nos valeurs. De la cohérence entre ses valeurs personnelles et notre métier dépend notre motivation et la satisfaction.

TEST D'ORIENTATION IRMR - CONSIGNES

Vous trouverez au verso de cette feuille des listes de diverses professions groupées par 12, groupe A, groupe B, groupe C, groupe D etc.). Il est possible que vous n'aimiez que certaines d'entre elles mais nous vous demandons pour chaque groupe : A, B, C, D etc. de les numéroter de 1 à 12 selon l'ordre de vos préférences.

Ne considérez ni la question rémunération, ni celle des possibilités de réussite dans ces professions, classez-les seulement selon votre préférence. Les métiers présentés ont été rédigés arbitrairement au masculin. Bien entendu, toutes ces professions s'appliquent indifféremment aux hommes et aux femmes.

Pour chaque groupe A, B, C, D etc. Indiquez dans la colonne au-dessous des lettres A, B, C, D etc. 1 pour la profession qui a votre préférence et ainsi de suite jusqu'à 12 pour la profession qui vous plairait le moins. Pour chaque groupe, vous aurez donc classé les professions de 1 à 12.

Travaillez rapidement selon vos premières impressions. Numérotez ainsi toutes les professions pour chaque groupe. Tournez la feuille et commencez.

	A	B	C	D	E
Agriculteur	Ingénieur mécanicien	Trader	Biologiste	Enquêteur / sondages	
Ingénieur	Statisticien	Météorologue	Designer	Créateur de bijoux	
Comptable	Chimiste	Vendeur	Illustrateur d'ouvrages	Bibliothécaire	
Chercheur	Animateur de radio	Architecte	Historien	Professeur de musique	
Directeur commercial	Graphiste	Auteur dramatique	Critique musical	Éducateur	
Artiste peintre	Romancier	Compositeur de musique	Travailleur social	Assistant administratif	
Journaliste	Chef d'orchestre	Professeur au lycée	Employé de banque	Maçon	
Pianiste de concert	Psychologue scolaire	Opérateur de saisie informatique	Relieur	Dentiste	
Professeur des Ecoles	Assistant de direction	Coiffeur	Pharmacien	Coach sportif	
Directeur administratif	Menuisier	Vétérinaire	Explorateur	Ingénieur électricien	
Ouvrier métallurgiste	Chirurgien	Géomètre	Outilleur	Inspecteur des impôts	
Médecin généraliste	Professeur de sport	Plombier	Expert-comptable	Physicien	
	F	G	H	I	
Photographe	Critique littéraire	Guitariste	Prêtre		
Rédacteur dans un magazine	Vendeur dans un magasin de disques	Conseiller d'orientation	Collaborateur comptable		
Violoniste	Animateur de centre de loisirs	Agent administratif	Boulangier		
Responsable RH	Responsable de la paie	Bijoutier / Joaillier	Infirmier		
Employé d'assurances	Ebéniste	Kinésithérapeute	Maraîcher		
Horloger	Radiologue	Guide touristique	Ajusteur		
Opticien	Jardinier	Technicien informatique	Actuaire		
Horticulteur	Mécanicien garagiste	Commissaire aux comptes	Technicien de laboratoire		
Technicien télécom	Développeur informatique	Géologue	Conseiller financier		
Professeur de maths	Astronome	Télé-conseiller	Couturier		
Botaniste	Commissaire priseur	Décorateur de vitrines	Poète		
Commercial	Créateur de décors de théâtre	Scénariste	Vendeur de vêtements		

TEST LES 28 FIGURES DU DESTIN - CONSIGNES

Il existe 28 grandes figures du destin. Chacune de ces figures représente une famille de métiers qui se différencie des autres familles par leur utilité sociale. Ce sont des métiers qui existent depuis la nuit des temps. Connaître la figure du destin qui vous ressemble le plus va vous aider à choisir le métier qui aura le plus de sens pour vous. Cela vous permettra également d'entamer une réflexion sur la place que vous souhaitez occuper dans la société, la place qui vous apporte à la fois la reconnaissance et le sens.

Le test qui va suivre a été conçu par ORIENT'ACTION® afin de vous permettre d'identifier la place que vous souhaitez occuper dans la société et de quelle manière vous pouvez vous sentir utile aux autres. Attention, pensez toujours que l'utilité est un sentiment, une perception. Certaines personnes en faisant le même travail peuvent se sentir utiles et d'autres non. Le sens que l'on donne à son travail dépend beaucoup de la façon que nous avons de percevoir notre situation. Parlez-en avec votre conseiller.

Choisissez 3 figures du destin, celles qui vous correspondent le plus.

LES 28 FIGURES DU DESTIN

FIGURES DU DESTIN	SES ACTIONS ET COMMENT ILS DONNENT DU SENS A SA VIE
1. Le prince	Tous les groupes ont besoin d'un leader : une personne qui prend des décisions, répartit les rôles et assume les responsabilités. Le prince se rend utile et donne sens à sa vie au travers de 3 grands rôles : décider, représenter et assumer les responsabilités.
2. Le capitaine	Le capitaine est le second du prince. Il est celui qui met en œuvre et fait appliquer ses décisions. Le capitaine se rend utile et donne sens à sa vie au travers d'un rôle central : commander une équipe et l'amener à exécuter les ordres du prince.
3. Le sage	Le sage est celui qui conseille. Il cherche à améliorer la vie des autres et à les faire progresser. Le sage se rend utile et donne sens à sa vie au travers de 3 grands rôles : transmettre un savoir, apporter un conseil, apporter un progrès dans la réflexion.
4. Le guérisseur	Le guérisseur soigne les maux physiques et psychiques qui touchent ses semblables. Le guérisseur se rend utile et donne sens à sa vie au travers de 3 grands rôles : écouter pour soulager les souffrances, prévenir les maladies et soigner les maladies.
5. Le savant	Le savant cherche, découvre et invente. Le savant se rend utile et donne sens à sa vie au travers de 3 grands rôles : chercher de nouvelles connaissances, expliquer le fonctionnement du monde et inventer de nouvelles machines.
6. L'alchimiste	L'alchimiste analyse et transforme la matière. L'alchimiste se rend utile et donne sens à sa vie à travers 2 grands rôles : analyser les matières et les matériaux (air, eau, bois, métaux etc.) et transformer les matières et les matériaux.
7. Le geek	Le geek développe et transforme les univers virtuels. Le geek se rend utile et donne du sens à sa vie à travers 1 rôle : central : créer et développer des programmes et des applications pour l'Internet dans le but de rendre la vie des gens plus facile.
8. Le marchand	Le marchand passe son temps à mettre des personnes en relation. Il souhaite offrir un service ou une marchandise à son client. Le marchand se rend utile et donne du sens à sa vie en facilitant les échanges de biens et de services entre les personnes.
9. L'artiste	Nous vivons dans un monde parfois triste ! L'artiste veut nous faire oublier cela. Son arme : créer pour nous distraire. Il se rend utile et donne du sens sa vie au travers de 3 grands rôles : créer pour amuser, faire rêver et distraire.

10. Le maître forgeron	Le forgeron fabrique, construit et élabore des objets que les personnes utilisent au quotidien pour leur travail ou pour leur vie personnelle. Il trouve son utilité et donne sens à sa vie en fabriquant des objets qui sont utiles aux autres.
11. Le compagnon	Le compagnon est le second du maître forgeron. C'est lui qui accompagne et met en œuvre la fabrication des objets conçus par le forgeron. Il trouve son utilité et donne du sens à sa vie en participant à la création d'objets utiles à l'Homme.
12. Le shérif	Il fait respecter l'ordre et la loi dans la société. Il trouve son utilité et donne du sens à sa vie au travers de 3 grands rôles : protéger les victimes, sanctionner ceux qui transgressent les lois, prévenir les délits et les crimes en éduquant les personnes au respect de la règle.
13. L'Homme de lois	L'Homme de lois écrit la loi, rend justice ou utilise la loi pour défendre les intérêts de ses clients. Il intervient dans les jugements et les procédures de justice. Il trouve son utilité et donne sens à sa vie au travers de 3 grands rôles : écrire la loi, rendre des jugements, utiliser la Loi pour défendre les intérêts de ceux qui font appel à lui.
14. Le régisseur	Le régisseur pourvoit à la bonne distribution des ressources matérielles, humaines et financières. C'est un gestionnaire. Il trouve son utilité et donne du sens à sa vie en gérant au mieux les intérêts des entreprises, des administrations ou des personnes.
15. L'architecte	L'architecte est celui qui façonne l'environnement. Il construit, redessine, ou aménage les lieux où vivent les Hommes. L'architecte trouve son utilité et donne du sens à sa vie à travers 3 grands rôles : construire, aménager et embellir notre environnement.
16. Le bâtisseur	Le bâtisseur est celui qui met en œuvre les plans de l'architecte : l'architecte pense et lui il agit. Le bâtisseur trouve son utilité et donne du sens à sa vie au travers d'un rôle central : bâtir et transformer le monde en fonction des plans de l'architecte.
17. Le scribe	Le scribe maîtrise l'art de communiquer, que cela soit par le texte ou les images, auprès d'un grand nombre de personnes. Il trouve son utilité et donne du sens à sa vie au travers de deux grands rôles : informer et influencer.
18. L'aubergiste	L'aubergiste héberge les personnes, leur offre à manger et à boire et un endroit confortable pour dormir. Il trouve son utilité et donne du sens à sa vie en apportant du confort à des personnes de façon temporaire lors d'un voyage ou le temps d'un dîner.
19. Le cuisinier	Le cuisinier est celui qui transforme les matières alimentaires en mets destinés à émerveiller nos papilles. Il trouve son utilité et donne du sens à sa vie en faisant prendre du plaisir à ceux qu'il nourrit.
20. L'agriculteur	Le chasseur/cueilleur est en lien direct avec la nature. Il se rend utile et donne du sens sa vie en entretenant la nature, en la rendant fertile et généreuse envers l'Homme. Le chasseur / cueilleur assure avant tout un rôle nourricier.

21. La nourrice	La nourrice assiste les Hommes et / d'autres êtres vivants au début ou à la fin de leur vie. Elle trouve son utilité et donne du sens à sa vie en nourrissant, en éduquant et en apportant un soin à des personnes ou à des êtres vivants qui en ont besoin.
22. Le berger	Le berger est celui qui est le plus proche des animaux. Il les élève, les nourrit, les soigne. Il trouve son utilité et donne du sens à sa vie en aidant à vivre et à grandir les animaux.
23. Le maître chiffonnier	Le chiffonnier récupère, trie, recycle et exploite les déchets de la société dans laquelle il vit. Il trouve son utilité et donne du sens à sa vie en aidant la société à se débarrasser de ses déchets et à les valoriser.
24. Le conducteur	Le conducteur est celui qui transporte les Hommes et les marchandises. Il trouve son utilité et donne du sens à sa vie en acheminant les Hommes et les marchandises d'un point A à un point B en respectant les délais et en préservant son chargement.
25. Le banquier	Le banquier garde et fait fructifier l'argent. Il trouve son utilité et donne du sens à sa vie au travers 3 grands rôles : conserver l'argent, prêter l'argent, placer et faire fructifier l'argent.
26. L'assureur	L'assureur évalue les risques et dédommage les gens quand survient une catastrophe. Il donne du sens à sa vie à travers 3 grands rôles : évaluer les risques, vendre des assurances contre ses risques, dédommager ses clients quand il y a un dommage.
27. L'homme des bois	L'homme des bois protège et préserve la nature des méfaits de l'Homme. Il trouve son utilité et donne du sens à sa vie à travers 3 grands rôles : protéger la nature de la pollution et des agressions humaines.
28. Le petit frère des pauvres	Le petit frère des pauvres protège et préserve les misérables de la société. Il trouve son utilité et donne du sens à sa vie à travers 2 grands rôles : fournir de la nourriture et un toit aux plus démunis, les éduquer et les réinsérer dans la société.

Notez ici vos trois figures préférées du destin en mettant en premier celle qui vous attire le plus :

Figure du destin n°1 :

Figure du destin n°2 :

Figure du destin n°3 :

TEST DE PERSONNALITE - CONSIGNES

Avec ce premier questionnaire nous partons à la découverte de votre style.

Il vous faut répondre aux questions qui vont suivre de la façon la plus authentique possible.

Ne réfléchissez pas à la façon dont vous souhaiteriez vous comporter.

Il ne s'agit pas de mesurer votre idéal mais plutôt de comprendre qui vous êtes en situation professionnelle, comment vous agissez concrètement quotidiennement.

Ainsi pour saisir votre manière d'être et de faire, essayez simplement de retrouver votre comportement naturel face aux situations exposées.

Ce sont vos réponses spontanées qui mettront à jour votre style professionnel.

C'est dans cet état d'esprit que vous allez aborder le questionnaire de 9 pages qui suit. Pour chaque question entourez la lettre a ou b, (une seule réponse par question impérativement) selon la réponse qui vous semble la plus proche de votre manière d'agir, de penser, sentir.

1. SI VOUS ETES CONFRONTE A UN PROBLEME DIFFICILE DANS UNE MATIERE	a) Vous préférez résoudre ce problème en prenant l'avis d'autres personnes. b) Vous préférez y réfléchir seul dans votre coin.
2. QUAND VOUS PREPAREZ UN EXPOSE	a) Vous préparez un plan détaillé et vous écrivez tout ce que vous allez dire. b) Vous écrivez les grandes lignes et improvisez le moment venu.
3. QUAND VOUS DISCUTEZ D'UN PROJET DE VACANCES AVEC UN AMI	a) Vous n'hésitez pas à lui dire si vous n'êtes pas d'accord. b) Vous évitez soigneusement de lui dire des choses qui risqueraient de le froisser.
4. LE CONTEXTE DE TRAVAIL QUI VOUS CONVIENT LE MIEUX EST PLUTOT	a) Très structuré, avec des règles claires et explicites. b) Les contraintes sont limitées, chacun s'organise comme il l'entend.
5. VOUS APPRECEZ UN PROFESSEUR AVEC LEQUEL	a) Il est possible de discuter librement. b) Avec lequel les échanges sont occasionnels et prévus à l'avance.
6. POUR VOUS, UN TRAVAIL DE GROUPE, C'EST L'OCCASION	a) De concrétiser des idées. b) De rechercher des idées nouvelles.
7. EN GENERAL, VOUS PREFEREZ LES PERSONNES	a) Franches et avec lesquelles vous pouvez exprimer vos désaccords. b) Qui évitent les conflits pour préserver l'harmonie.
8. SI VOUS PARTEZ EN VOYAGE	a) Vous avez besoin que tout soit préparé et planifié soigneusement à l'avance. b) Partir à l'aventure en vous adaptant aux circonstances.
9. A L'HEURE DU DEJEUNER	a) Vous rejoignez un groupe d'amis. b) Vous restez seul ou en tête-à-tête avec un ami proche.
10. LORSQU'ON VOUS ETES FACE A UN DEVOIR PARTICULIEREMENT DIFFICILE	a) Vous prenez le temps de bien réfléchir à tout ce que vous connaissez sur le sujet avant de commencer à rédiger. b) Vous passez rapidement à la rédaction. Les idées viendront au fur et à mesure.
11. QUAND VOS AMIS PARLENT DE VOUS, VOUS PREFEREZ	a) Qu'ils soulignent vos capacités intellectuelles et rationnelles. b) Votre style, sympa, chaleureux et convivial.
12. VOUS AIMEZ	a) Avoir un emploi du temps prévu à l'avance en sachant bien ce que vous avez à faire. b) Laisser place à l'improvisation en vous adaptant en fonction des urgences.

13. EN REGLE GENERALE, VOUS AIMEZ QUE LA PORTE DE VOTRE CHAMBRE SOIT	a) Ouverte. b) Fermée.
14. QUAND SOUDAIN UNE NOUVELLE IDEE VOUS SAUTE AUX YEUX	a) Vous évaluez le pour et le contre avant de vous laisser emporter par la joie. b) Vous êtes excité et vous voulez immédiatement en parler ou la mettre en œuvre.
15. DANS UN TRAVAIL DE GROUPE VOUS PREFEREZ	a) Une discussion détaillée des faits. b) Une discussion sur les valeurs et les intentions sous-jacentes.
16. DANS LE CADRE DE VOS ETUDES VOUS PREFEREZ	a) Avoir des notes fréquentes vous permettant de savoir où vous en êtes. b) Avoir des notes juste au moment de l'examen final.
17. VOUS VOUS HABILLEZ POUR ALLER A L'ECOLE	a) De manière à ce qu'on vous remarque et admire votre tenue. b) De manière neutre, de façon à passer inaperçu.
18. VOUS PREFEREZ	a) Résoudre un problème pratique. b) Trouver la réponse à une question philosophique.
19. VOUS ETES PLUS FACILEMENT CONVAINCUS PAR UN EXPOSE	a) Net, logique et ciblé. b) Sincère et émouvant.
20. VOUS PREFEREZ UN PROFESSEUR	a) Qui propose un mode de fonctionnement et des méthodes de travail. b) Qui vous laisse vous organiser comme vous l'entendez.
21. GENERALEMENT, VOUS ETES PLUS A L'AISE	a) Face à une série de petits exercices. b) Face à un travail d'exposé sur long terme où vous pouvez concentrer vos efforts.
22. QUAND VOUS DEVEZ REDIGER UNE DISSERTATION	a) Vous pensez d'abord au contenu. b) Vous pensez d'abord au plan d'ensemble.
23. UN ELEVE DE VOTRE CLASSE QUE VOUS APPRECIIEZ A REALISE UN EXPOSE TRES ENNUYEUX	a) A la fin du cours, vous allez lui dire en lui donnant des conseils pour s'améliorer. b) Vous préférez ne rien dire pour éviter qu'il se vexe.
24. DANS VOTRE CHAMBRE	a) Pas un papier ne traîne, tout est soigneusement rangé. b) On trouve un fouillis sympathique de papiers, de dossiers et de livres.
25. QUAND VOUS DEJEUNEZ AVEC UN AMI, VOUS AIMEZ	a) Parler des autres. b) Echanger sur des idées, des faits de société.

26. VOUS PREFEREZ QUE VOS PARENTS VOUS DEMANDENT	<p>a) De tondre la pelouse, de réparer une roue de vélo ou de faire la vaisselle.</p> <p>b) De faire un dessin ou d'écrire un poème pour l'anniversaire de votre petite-cousine.</p>
27. QUAND VOUS AVEZ UNE DECISION A PRENDRE	<p>a) Vous pesez rationnellement le pour et le contre.</p> <p>b) Vous vous fiez à votre intuition.</p>
28. AU QUOTIDIEN VOUS ETES PLUS A L'AISE DANS UN CONTEXTE	<p>a) Proposant un rythme régulier et routinier.</p> <p>b) Changeant constamment d'activités et de rythmes.</p>
29. QUAND VOUS REALISEZ UN EXPOSE	<p>a) Vous êtes ravi si vous devez prendre la parole.</p> <p>b) Vous vous arrangez pour que quelqu'un d'autre prenne la parole.</p>
30. QUAND VOUS PENSEZ A VOTRE ORIENTATION SCOLAIRE	<p>a) Vous cherchez une formation dans le court terme.</p> <p>b) Vous cherchez quel métier vous ferez plus tard.</p>
31. POUR PRENDRE UNE DECISION IMPORTANTE	<p>a) Vous vous appuyez uniquement sur des faits et des chiffres.</p> <p>b) Vous tenez compte des opinions et des sentiments de votre entourage.</p>
32. QUAND VOTRE PROFESSEUR VOS CONNAISSANCES	<p>a) Vous préférez un QCM avec des questions très précises.</p> <p>b) Vous préférez une dissertation qui vous laisse plus de liberté dans votre expression.</p>
33. POUR LES TRAVAUX DE GROUPE VOUS PREFEREZ	<p>a) Les grands groupes – travailler avec de nouvelles personnes qui ne vous posent pas de difficultés</p> <p>b) Les petits groupes constitués de personnes que vous connaissez bien.</p>
34. DANS UNE DISCUSSION DE GROUPE, VOUS ETES PLUTOT DE CEUX QUI	<p>a) Ecoutent en étant attentifs aux moindres détails.</p> <p>b) Anticipent sur ce qui va être dit, quitte à interrompre souvent celui qui parle.</p>
35. SI QUELQU'UN REMET EN CAUSE UNE DE VOS DECISIONS OU ACTIONS	<p>a) Vous campez fermement sur vos positions.</p> <p>b) Vous cherchez à éviter l'inconfort et le conflit.</p>
36. APRES AVOIR FAIT UN CHOIX	<p>a) Vous êtes content de l'avoir fait.</p> <p>b) Vous vous ménagez des portes de sortie.</p>
37. LORS D'UNE SOIREE ORGANISEE PAR DES AMIS	<p>a) Vous allez à la rencontre des personnes que vous ne connaissez pas.</p> <p>b) Vous restez avec les personnes que vous connaissez bien.</p>

38. VOS AMIS PENSENT QUE VOUS ETES	a) Quelqu'un qui réagit au quart de tour. b) Quelqu'un qui s'inscrit dans la durée.
39. QUAND VOUS LISEZ UN TEXTE LONG ET DIFFICILE	a) Vous l'étudiez patiemment dans le détail. b) Vous essayez d'en comprendre les grandes lignes.
40. VOUS ETES A L'AISE	a) Dans un environnement stable et prévisible. b) Dans un environnement changeant et aléatoire.
41. VOS CAMARADES DE CLASSE POURRAIENT DIRE DE VOUS, C'EST UNE PERSONNE	a) Ouverte et facile à connaître. b) Réservée et longue à découvrir.
42. QUAND VOUS PREPAREZ UN EXPOSE, VOUS L'ILLUSTREZ	a) Par des détails issus de votre propre expérience. b) Par des références à des théories et des concepts.
43. EN GENERAL VOUS PREFEREZ LES PERSONNES	a) Qui s'appuient sur des raisonnements logiques. b) Qui écoutent leurs émotions.
44. SI DANS UN TRAVAIL DE GROUPE UNE PERSONNE EST EN RETARD SUR LE TRAVAIL QU'ELLE DEVAIT REALISER	a) Vous vous énervez et vous mettez en colère. b) Vous êtes compréhensif et prêt à négocier de nouveaux délais.
45. EN GENERAL, EN COURS VOUS ETES	a) Actif et participant. b) Vous laissez aux autres le rôle actif et participant.
46. QUAND ON VOUS PROPOSE DES IDEES NOUVELLES, VOUS PREFEREZ	a) Des idées immédiatement applicables. b) Des idées réellement innovantes qui font rêver.
47. VOUS PENSEZ QU'IL VAUT MIEUX	a) Dire la vérité, même si elle est dure à entendre. b) Avoir du tact, quitte à ne pas dire tout ce que l'on pense.
48. VOUS PREFEREZ TRAVAILLER	a) Avec une date limite clairement définie par le professeur. b) Que vous remettiez au professeur quand VOUS pensez que c'est terminé.

Merci de remplir le tableau suivant avec vos réponses :

	a	b									
1			2			3			4		
5			6			7			8		
9			10			11			12		
13			14			15			16		
17			18			19			20		
21			22			23			24		
25			26			27			28		
29			30			31			32		
33			34			35			36		
37			38			39			40		
41			42			43			44		
45			46			47			48		
	E	I		S	N		T	F		J	P

TEST DE VALEURS PROFESSIONNELLES - CONSIGNES

Les valeurs professionnelles sont des éléments de motivation.

Elles sont le moteur de nos actions.

Cet inventaire va vous permettre d'identifier et d'ordonner les vôtres.

Sélectionnez les 5 valeurs essentielles pour vous.

Classez-les par ordre d'importance.

Ce sont vos réponses spontanées qui mettront à jour vos valeurs professionnelles.

C'est dans cet état d'esprit que vous allez aborder.

Tournez la feuille et commencez.

LISTE DE VALEURS

ACCOMPLISSEMENT

Produire des résultats performants. Mener des actions que l'on estime importantes. Obtenir des satisfactions personnelles dans ses réalisations.

DEPASSEMENT

Se fixer des objectifs élevés. Aller toujours plus loin. Considérer son travail comme un défi personnel. Vouloir toujours plus de responsabilités.

GOÛT DE L'AVENTURE

Occuper un emploi sans cesse stimulant et excitant, comportant une bonne dose de risques.

ESTHETIQUE

M'investir dans une activité ayant rapport avec l'art, le beau, la mise en valeur...

APPARTENANCE

M'identifier et être reconnu en tant que membre d'une organisation ou d'un groupe où les relations interpersonnelles peuvent se développer.

CREATIVITE ARTISTIQUE

Créer des objets, des images ou toutes autres formes de productions artistiques.

ENVIRONNEMENT

Travailler dans un environnement attrayant et confortable dans lequel je me sens bien.

RESOLUTION DE PROBLEMES

Être face à des situations stimulant mes aptitudes à trouver des solutions.

DIVERSITE

Avoir un travail varié qui me permette des changements fréquents de tâches, de lieux, de rythme.

PROXIMITE DU POUVOIR

Etre au plus près des lieux de pouvoir. Être en relation directe et fréquente avec des personnes d'influence. Participer aux prises de décision.

SOLIDARITE

M'investir dans des problèmes concernant la communauté à laquelle j'appartiens.

COMPETITION

Avoir une activité où je peux tester ma capacité à dépasser les autres.

CONTRÔLE

Occuper une position d'où je peux maîtriser autant que possible mon travail quotidien.

EXPRESSION CREATIVE

Créer de nouveaux concepts, produits, services, structures, systèmes etc. qui ne suivent pas les codes, les procédures, les modèles établis.

MORALE

Travailler dans un secteur qui corresponde à mes propres principes moraux qui ne soit pas en contradiction avec mes convictions personnelles.

VALORISATION DES COMPETENCES

Démontrer que je travaille bien, que je maîtrise parfaitement ma tâche et être considéré comme un professionnel compétent.

STRUCTURATION PAR L'EXTERNE

Travailler dans un environnement pédagogique qui me fournisse une structure, une démarche, des tableaux de bord à suivre, des objectifs à atteindre. Être doté d'indications claires à partir desquelles je peux agir.

EXHIBITION

Être le centre d'intérêt d'un groupe. Gagner l'attention de tous. Captiver un public.

RENOMMEE/RECONNAISSANCE

Être reconnu par un large éventail de personnes pour la qualité de son travail, être respecté pour ses compétences.

ETAT D'URGENCE

Aimer travailler dans un contexte où je dois produire dans l'urgence et selon des plannings serrés.

VOCATION-PASSION

Exercer une activité en rapport avec mes centres d'intérêts majeurs. Travailler dans un domaine qui me tient profondément à cœur.

RAYONNEMENT SOCIAL

Avoir une activité aux répercussions sociales étendues.

GAIN

Avoir un revenu tel que je puisse me permettre tout ce que je veux sans compter.

AUTONOMIE

Pouvoir travailler sans être dirigé, sans avoir à me justifier à chaque étape de mon travail.

INFLUENCE

Avoir une position d'où je puisse agir sur les autres.

INTELLECTUEL

Être considéré comme une personne de haut niveau intellectuel. Être reconnu comme l'expert d'un champ d'activité.

TRANQUILLITE

Travailler dans un contexte sans stress ni pression

APPRENTISSAGE

Accroître mes connaissances, mon savoir-faire professionnel, mon domaine d'expertise.

LEADERSHIP

Être celui sur lequel on compte pour tracer la direction à suivre ; celui qui fixe le but à atteindre.

LOISIRS

Trouver une situation qui laisse du temps libre pour poursuivre mes activités extraprofessionnelles.

ACCESSIBILITE

Vivre dans un lieu qui permette une réelle vie privée en même temps qu'un accès rapide à mon travail.

DECISION

Avoir un statut de décisionnaire qui me permette d'agir sur la qualité et la réussite de mon travail.

AU SERVICE DES AUTRES

Pouvoir prodiguer de l'aide sous toutes ses formes : soins, secours, enseignement...

ORDRE

Fonctionner dans un contexte soigneusement organisé. Travailler selon des plannings stricts et des procédures rigoureusement définies.

DEFI PHYSIQUE

Exercer une activité où la force, l'expression physique sont centrales.

JEU

Agir « pour le plaisir ». Participer à des jeux, des sports ou toutes autres activités ludiques. Préserver une certaine « innocence ». Ne pas se prendre au sérieux.

POUVOIR/AUTORITE

Être en position de planifier et de contrôler le travail des autres.

MINUTIE

Accomplir des tâches qui exigent une grande patience et où la marge d'erreur est minime.

PROFIT

Faire en sorte que les résultats de mes efforts aient une influence directe sur le chiffre d'affaires.



CONTACT

Être en contact avec le public. Personnaliser et adapter mon travail en fonction d'un public.

SECURITE

Savoir que j'aurais toujours un emploi et un salaire raisonnable.

STABILITE

Préférer rester longtemps dans le même secteur d'activités où les changements sont peu fréquents.

STATUT

Avoir une position qui apporte la considération de sa famille, ses proches, ses amis, son milieu.

COLLABORATION

Travailler avec un patron avec lequel il est possible de donner un avis, un conseil, proposer son aide.

BIORYTHME

Pouvoir exercer mon activité à mon rythme, selon ma propre gestion du temps.

SOLITAIRE

Produire seul sans besoin d'être en contact ou en collaboration avec l'extérieur.

CONNAISSANCE

Explorer de nouveaux champs de savoir,

SOUS PRESSION

Aimer les situations exigeant une concentration maximum sur de longues périodes, sans marge d'erreur.

Classez par ordre d'importance décroissante les 5 valeurs essentielles pour vous

1 :
.....

2 :
.....

3 :
.....

4 :
.....

5 :
.....



Mentions légales

La structure générale, ainsi que les textes, photos, images de ce document sont la propriété de ORIENT'ACTION®. Toute reproduction, totale ou partielle, et toute représentation du contenu substantiel de ce document, par quelque procédé que ce soit, sans autorisation expresse de ORIENT'ACTION®, est interdite, et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. Les informations, pictogrammes, photographies, images, textes, sont protégés par des droits de propriété intellectuelle. A ce titre, toute reproduction, représentation, adaptation, traduction et/ou modification, partielle ou intégrale de ce document sont interdits. La copie sur support papier à usage privé de ces différents objets de droits est autorisée conformément à l'article L122-5 du Code de la Propriété Intellectuelle. Leur reproduction partielle ou intégrale, sans l'accord préalable et écrit de l'auteur, est strictement interdite.