

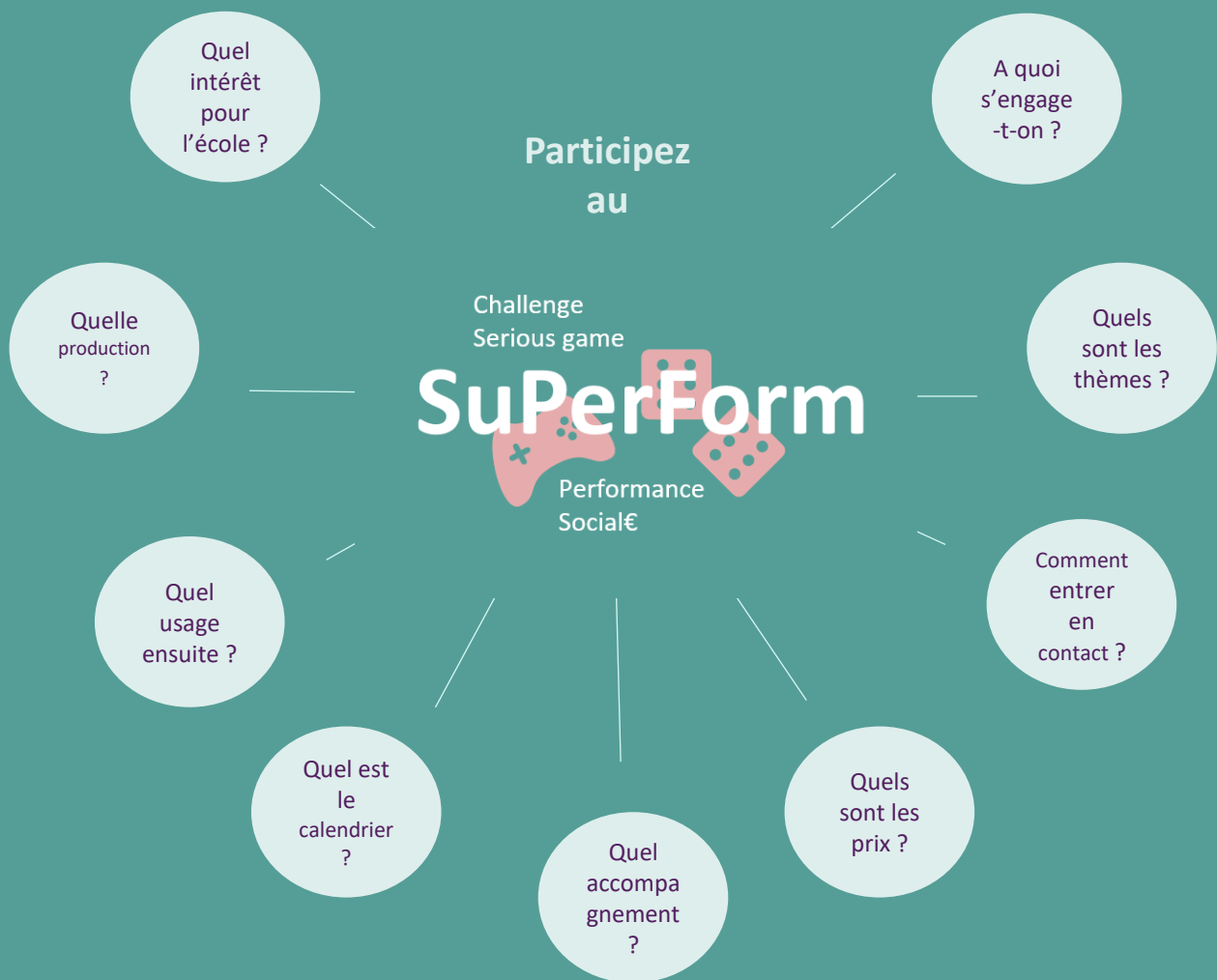


Ecole de l'Enseignement Supérieur en Auvergne-Rhône-Alpes



vous souhaitez

- gagner en visibilité quant au volet social de développement durable et responsabilité sociétale
- Avoir un support pédagogique inédit et ludique
- Faire progresser des étudiants en matière de santé et QVT ?



Vous souhaitez directement vous inscrire ? Cliquez ici !



QUESTIONS-REponses 1/3

A PROPOS DE LA PARTICIPATION DE L'ECOLE

Quel est l'objectif général de ce challenge ?

Le **projet Elence**, dans le prolongement des actions Santé et Performance, est au service des entreprises pour une meilleure prise en compte de l'humain, dans l'optique d'une performance globale.

Dans ce cadre, l'**AGERA**, avec l'appui d'une équipe projet experte (CARSAT, RHEOPOLE, ECAM...), anime depuis plusieurs années une communauté de personnels référents dans les Ecoles et Universités, afin de construire un fil rouge en **santé, qualité de vie au travail et performance globale (SQVT&PG)**, dans leurs cursus. Ces Ecoles, qui forment les managers de demain en étroite collaboration avec les entreprises, souhaitent disposer d'**outils pédagogiques** pour les thèmes de SQVT&PG, directement mobilisables.

Les **entreprises** réduisent leur budget de formation en présentiel à l'extérieur et favorisent les formations internes voire les autoformations. Le monde du travail, particulièrement suite à la crise sanitaire que nous vivons, repose de plus en plus sur la transformation digitale. Disposer d'**outils de formation inédits, ludiques et clé en main dans le domaine de la santé et de la performance au travail** est une demande forte.

Ce projet a pour objectif la **conception et la réalisation de jeux sérieux par des étudiants** et leur écosystème régional.

Quel intérêt une Ecole a-t-elle à participer ?

- Proposer des projets répondant aux aspirations des étudiants, notamment développement durable et responsabilité sociétale (DD/RS)
- Donner de la **visibilité** à l'Ecole dans le domaine DD/RS (volet social)
- Nourrir, le cas échéant, un **projet de recherche**
- Faire encadrer des projets étudiants par d'autres **professionnels experts**
- Faire bénéficier ses étudiants et une partie du personnel de **formations**
- Faire travailler des étudiants de manière **pluridisciplinaire**
- Proposer un travail sur les modalités pédagogiques actuelles (**ludicisation**)
- Disposer d'un nouvel outil pédagogique **sur mesure** et ludique
- Renforcer le **lien avec des entreprises**

Quelles sont les conditions de participation de l'Ecole ?

- L'Ecole fait partie ou rejoint la Communauté Enseignement Supérieur d'Elence. Pour cela, **un état des lieux des enseignements SQVT&PG** est réalisé par les élèves et/ou enseignants. Ce panorama permettra par la suite de valider le besoin pédagogique du jeu sérieux du côté de l'Ecole.
- Une personne de l'équipe pédagogique prend le rôle de **référent.e** des d'étudiants de l'Ecole, qu'ils soient dans une équipe monoécole ou interécole, afin de suivre leur engagement dans le challenge.

Quel est le rôle d'un.e référent.e d'Ecole ?

- Recevoir des informations de l'équipe organisatrice : liste de coaches disponibles pour un accompagnement d'équipe, calendrier des rencontres du projet, en particulier les dates d'apport de connaissances (prévention des risques professionnels, SQVT&PG...) pour les étudiants par les experts mandatés par Elence
- S'assurer que l'équipe prend contact avec le coach qui va la suivre
- Participer à au moins 2 réunions d'équipe avec les coaches (démarrage et finalisation)
- Recueillir tous les 15 jours (ou régulièrement selon le format) un point écrit (quelques lignes suffisent) de l'équipe ou des étudiants répartis dans des équipes interécole
- Organiser a minima 4 réunions de suivi avec le ou les étudiants (début et fin de projet et 2 points intermédiaires)
- Participer, si elle/il le souhaite, aux autres temps d'échange du projet (lancement, formations, coaching d'équipe, cérémonie de clôture...)

QUESTIONS-REponses 1/3

A PROPOS DES JEUX SERIEUX

Quelle est la production attendue ?

Un jeu sérieux

- ciblé **sur un des thèmes de qualité de vie, santé et sécurité au travail** proposés (voir plus loin)
- **pour des collectifs** (jeu de coopération/escape game...)
- ancré dans des **situations de travail**, scénarisé, et allant en cela au-delà des modules de e-learning qui existent déjà à ce sujet (INRS, MOOCs...)
- **au format libre** (jeu digitalisé, en ligne, jeu de plateau ou de cartes, jeu de rôles...)
- utilisable avec les moyens techniques actuels des écoles/entreprises et les usages des formateurs : , un jeu digitalisé devra être **en ligne** ou s'appuyer sur des outils communément utilisés (Zoom, Teams, chaînes et sites internet...), un jeu avec support matériel devra être **imprimable** (2D ou 3D)
- **clé en main** (de manière synchrone, asynchrone ou hybride), avec un **support d'accompagnement** (doc., tuto vidéo ou tout autre format) pour l'animation
- bilingue **français/anglais**

Quels sont les thèmes ?

Voici une liste non exhaustive :

- Donner un **sens** au travail
- Intégrer les différents objets et modalités de la **justice organisationnelle** et de la **reconnaissance**
- **Soutenir** les collaborateurs (matériel, informatique, estime...)
- Promouvoir l'**égalité femmes-hommes** au travail
- **Travailler à distance durablement**
- Favoriser le **dialogue social**
- Favoriser la **coopération**
- **Décloisonner** pour mieux décider
- Organiser le travail en favorisant l'**autonomie**, les marges de manœuvre et la **prise de décision locale**
- Animer des collectifs en s'appuyant sur des **espaces de discussion du travail** (pour impliquer les salariés dans la co-construction de l'organisation, la santé et la sécurité, etc.)
- Comprendre le travail pour **manager**
- Améliorer l'efficacité des équipes et des processus en **manageant le travail**

- Agir sur les déterminants du bien-être au travail pour **accroître la performance collective et individuelle**
- Repérer les articulations entre prévention des risques psychosociaux (RPS), QVT et **bien-être** au travail
- Repérer les **effets de l'organisation du travail** sur la santé
- **Analyser une situation** de travail
- Identifier les causes et les conséquences des **RPS**
- Mettre en œuvre une action de **prévention des RPS**
- Identifier les causes et les conséquences des troubles musculosquelettiques (**TMS**)
- Mettre en œuvre une action de **prévention des TMS**
- **Prévenir** un ou plusieurs des autres risques : Chute de hauteur / Chute de plain-pied / Circulations internes / Risque routier / Manutentions mécaniques / Ambiances thermiques/ Agents biologiques/ Machines, outils / Chutes d'objets / Bruit / Produits chimiques / Incendie et explosion / Électricité / Eclairage / Rayonnements

- Comprendre les priorités de la personne au travail, identifier les causes de non respect des consignes
- Connaître l'esprit de la **réglementation** en Santé et sécurité au travail (S&ST) : de la responsabilité de l'employeur à la RSE
- Collaborer avec les **acteurs de la prévention** : comité social et économique (CSE), ingénieur de prévention des risques professionnels (IPRP) ...
- Participer à la gestion des risques pro (document unique, plan d'actions prévention...) et au **système de management de la S&ST**
- Repérer les enjeux de la SST : accidents du travail/maladies professionnelles (AT/MP), coûts...
- Participer à l'observation de la santé via des **indicateurs santé-QVT**
- Contribuer à la **création de valeur** par la maîtrise des risques professionnels

Ainsi que et tous les autres thèmes du [référentiel BES&ST](#)

Qui pourra utiliser ce jeu, comment sera-t-il diffusé ?

- Ce jeu sera **accessible à tous et libre de droits**.
- Les logos des structures ayant participé à son élaboration (entreprise, école, consultant...) y figureront, à leur demande.
- Le jeu sera présenté
 - à toutes les parties prenantes lors de la remise des prix
 - à la communauté de l'enseignement supérieur en Auvergne-Rhône-Alpes
 - par le projet Elence (site, groupe LinkedIn, Newsletter...)
 - par la Carsat (newsletter, conférence sur le salon Préventica...)
 - Par l'AGERA (newsletter)

QUESTIONS-REponses 3/3

A PROPOS DE L'ORGANISATION DU CHALLENGE

Quelle peut être la composition d'une équipe ?

- Une équipe réunit
 - Des étudiants (5 est le nombre recommandé) d'une seule Ecole ou d'Ecoles différentes. Ils ont tous un.e référent.e, dans leur établissement. En cas d'absence d'un.e étudiant.e pour stage ou autre, le relais peut être passé à un.e autre.
 - Un.e coach, spécialiste des questions de SQVT&PG et de l'animation de groupe
 - Si possible une entreprise, à l'origine du besoin et/ou sponsor
- 5 à 10 équipes maximum seront retenues, après présentation de leur avant-projet. Si davantage d'équipes souhaitent poursuivre, elles le feront sans accompagnement de coach.

De quel accompagnement bénéficie-t-on ?

- Un module de formation SQVT&PG en début de projet, accessible à tous les participants
- Chaque équipe bénéficie de l'accompagnement d'une personne de l'équipe d'animation experte des questions SQVT&PG, à raison d'un RV tous les quinze jours en moyenne sur un semestre ou selon les besoins. Les écoles, les équipes, ont par ailleurs toute latitude de s'organiser comme elles le souhaitent pendant les quelques mois du challenge
- Le financement des différents projets se limite à 500 € pour les équipes dont l'avant-projet est retenu. Les équipes souhaitant un budget supplémentaire peuvent rechercher des fonds par elles-mêmes

Quel est le calendrier ?



Quels sont les prix ?

La gratification, à répartir sur les différents étudiants de l'équipe, est la suivante :

- Tout avant-projet sélectionné : **500 €**
- Tout projet finalisé : **+ 1000 €**
- 1^{er} prix : **+ 5000 euros** ; 2e et 3e prix: **+ 2500 euros**
- D'autres marques de reconnaissance (possibilité de suivre un préventeur ou inspecteur du travail ou...) seront envisagées.
- Diffusion d'un accès au jeu auprès de 30 000 entreprises

Quelle est la composition du jury ?

L'évaluation des productions sera effectuée

- par des membres de l'équipe d'animation et autres acteurs institutionnels
- selon des critères tels que : efficacité dans la montée en compétences, vraisemblance des scénarios, robustesse du jeu, digitalisation, facilité de mise en œuvre, originalité, pertinence en S&ST, QVT, DRS

Qui contacter ?

Pour plus de renseignements : Pascale.payan@elence.fr

Pour candidater : un [formulaire en ligne](#) est à votre disposition

