

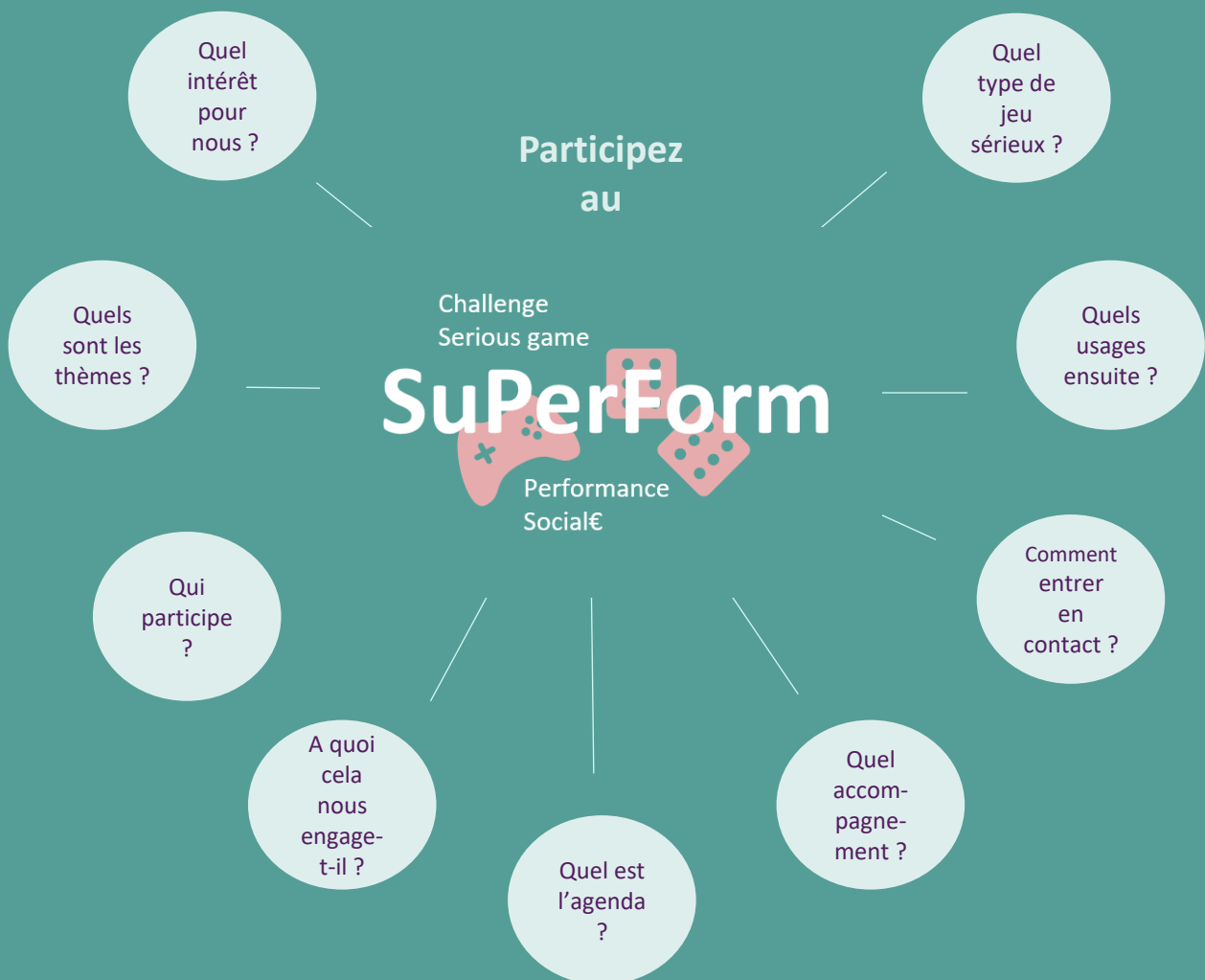


# Entreprise d'Auvergne-Rhône-Alpes



vous souhaitez

- Un **outil inédit** pour la **formation en santé , sécurité et qualité de vie au travail ?**
- Enrichir l'**image** de votre entreprise dans ces domaines ?
- Un **vivier de jeunes cadres** de tous horizons compétents sur ces sujets ?



Vous souhaitez directement vous inscrire ? Cliquez ici !



# QUESTIONS-REponses 1/3

## A PROPOS DE LA PARTICIPATION DE L'ENTREPRISE

### 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'Alliance des Grandes Ecoles Rhône Alpes Auvergne (**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 dans leurs Ecoles.

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 l'entreprise a-t-elle à participer ?

- Un **dispositif innovant, ludique et sur mesure pour la montée en compétence des salariés** en santé, qualité de vie au travail et performance globale
- Une **visibilité** de l'investissement de l'entreprise sur le volet social du développement durable et de la responsabilité sociétale
- Une image de marque auprès de ma profession et des parties prenantes, par la **diffusion d'un jeu au logo de l'entreprise**
- Un **accompagnement gratuit par des experts reconnus** par les institutions de prévention
- Un **vivier** de futur cadres déjà formés sur ces sujets
- Un **partenariat avec des grandes écoles** d'Auvergne-Rhône-Alpes

### Quel est l'engagement de l'entreprise ?

- La participation d'**une personne**, pour
  - accompagner une équipe étudiante dans le projet en assistant à deux réunions (en début et fin de projet), voire plus en fonction de vos disponibilités (interactions régulières, tests, célébration finale...)
  - en synergie avec les autres acteurs du projet (référents école, experts, coachs, institutionnels).
- Votre soutien sera aussi le bienvenu si vous acceptez de renforcer les moyens de l'équipe en fonction des besoins du projet (compétences, local, matériel informatique ou de construction de jeu, budget de prestation externe...)

# QUESTIONS-REponses- 2/3

## 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 musculo-squelettiques (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 ?



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

- Tout avant-projet sélectionné : **500 €**
- Tout projet finalisé : **+ 1000 €**
- 1<sup>er</sup> 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, DDRS

### Qui contacter ?

Pour plus de renseignements : [didier.cote@carsat-ra.fr](mailto:didier.cote@carsat-ra.fr)

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

