

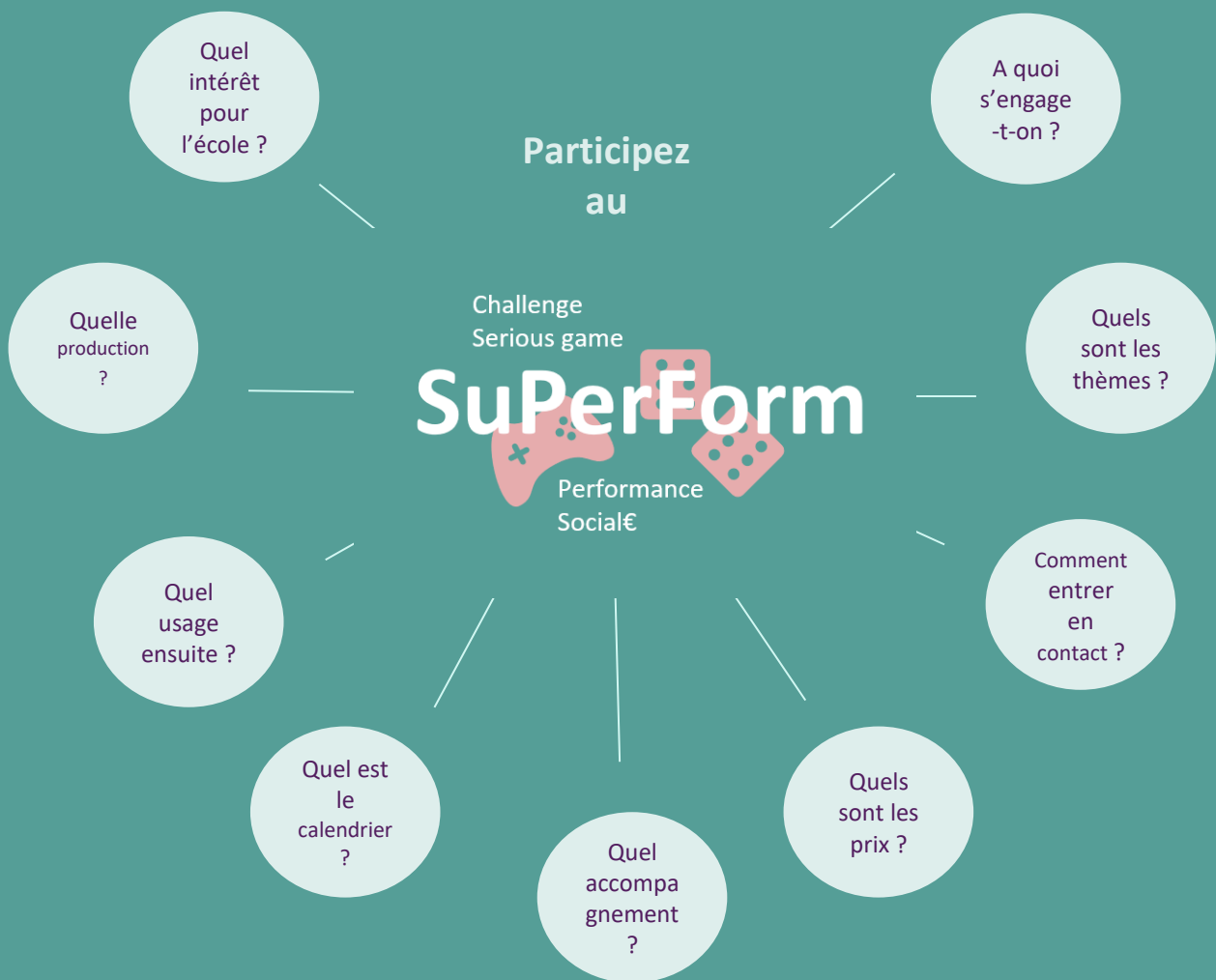


Ecole de l'Enseignement Supérieur en Auvergne-Rhône-Alpes



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 d'experts disponibles pour un accompagnement individualisé d'équipe, calendrier des rencontres du projet (en particulier les dates d'apport de connaissances en début de challenge), etc.
- Au besoin, **pour les projets prévus pour démarrer plus tard dans l'année scolaire, rédiger l'avant-projet** (essentiellement organisation / ressources)
- **S'assurer que l'équipe prend contact avec l'expert.e** qui va la suivre
- Participer à au moins **deux réunions d'équipe** avec l'équipe (démarrage et finalisation) et organiser au moins **deux points intermédiaires**.
- Pour les projets qui se déroulent sur une année, **recueillir régulièrement un point d'étape** de l'équipe ou des étudiants de l'école répartis dans des équipes interécole (par exemple un par quinzaine)
- Participer, si elle/il le souhaite, aux **autres temps d'échange du projet** (lancement, formations, conseil d'expert d'équipe, cérémonie de clôture...)

QUESTIONS-REponses 2/3

A PROPOS DES JEUX SERIEUX

Quelle est la production attendue ?

Un jeu sérieux

- ciblé sur un thème de qualité de vie, santé, sécurité au travail, RSE
 - 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, jeu de plateau ou de cartes, jeu de rôles...), synchrone, asynchrone ou hybride
 - utilisable sans moyen technique additionnel :
 - jeu digitalisé gratuit en ligne ou avec outils communément utilisés (visio et autres logiciels collaboratifs gratuits, chaînes...)
 - ou jeu avec support matériel imprimable (2D ou 3D)
 - clé en main, avec un support d'accompagnement pour l'animation
 - bilingue français/anglais
- (Le [site de la Carsat](#), mine d'informations, mentionne quelques jeux existants)

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**
 - Lier **travail et écologie**
-
- 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
 - Tenir compte des **effets du numérique** sur le travail et les personnes
 - **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**
 - Prendre en compte les **maladies chroniques évolutives** au travail
 - **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 **règlementation** 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

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 école ou d'écoles différentes**. En cas d'absence d'un.e étudiant.e pour stage ou autre, le relais peut être passé à un.e autre.
 - Au moins un.e référent.e d'école (enseignant.e, responsable pédagogique, responsable relation entreprise...)
 - Un.e expert support attiré, garant des questions de SQVT&PG
 - Une entreprise, à l'origine du besoin
- Au besoin, expert et entreprise pourront vous être proposés par l'équipe organisatrice

De quel accompagnement bénéficie-t-on ?

- Des modules de **formation SQVT&PG et ludification** en début de projet, accessibles à tous les participants (20 heures environ)
- Chaque équipe bénéficie de l'**accompagnement d'un.e consultant.e** expert.e des questions SQVT&PG, attiré.e.
- 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 ?



Les écoles et équipes ont **toute latitude** de s'organiser comme elles le souhaitent, dans ce cadre : le projet peut être partie intégrante d'un cours ou non, réparti sur l'année ou concentré sur une plus courte période. Pour l'élaboration d'un jeu complet, envisager 100 à 300 heures, à répartir dans l'équipe.

L'ensemble sera discuté avec l'expert.e et fera l'objet d'une **convention**.

Pour les projets démarrant en cours d'année, l'**avant-projet** (essentiellement une prévision de ressources et organisation) pourra être élaboré par la personne référente de l'école.

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** ; 2^e et 3^e 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 **acteurs institutionnels** (CARSAT, AGERA, INRS, ANACT...)
- 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&T / QVT / DRS

Qui contacter ?

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

Pour candidater (au plus tôt et avant le 15 juillet) : un [formulaire en ligne](#) est à votre disposition

Version 2021 06 09

