

MANAGEMENT DE LA SÉCURITÉ AU TRAVAIL : APPRENTISSAGE PAR LE JEU

ESCOM-CHIMIE

1 allée du Réseau Jean Marie Buckmaster
60200 COMPIEGNE

PICARDIE-CHAMPAGNE-ARDENNE

2020

➤ Mots clés : capitaliser sur les REX par un jeu "sur mesure"



L'ENTREPRISE

Issue de la Faculté des Sciences de l'Institut Catholique de Paris, l'ESCOM (ÉCOLE SUPÉRIEURE DE CHIMIE ORGANIQUE ET MINÉRALE) a été créée en 1957, sous l'impulsion du père Pierre Mastagli et avec le soutien de l'Abbé Lamure.

L'école propose une formation complète d'ingénieur chimiste généraliste permettant d'acquérir des connaissances scientifiques et des techniques expérimentales en chimie (chimie générale, organique, chimie-physique, analytique,...) et en génie des procédés (phénomènes de transfert, opérations unitaires, simulation et contrôle des procédés...).



LE CONTEXTE

Le projet s'inscrit dans la recherche d'un nouvel outil permettant de renforcer le management de la sécurité au travail. L'idée est de sensibiliser les parties prenantes aux problématiques de l'entreprise, du secteur d'activité dont elle dépend, tout en utilisant une méthode innovante, adaptée et ludique.



IDÉE ET OBJECTIFS

Le projet de l'entreprise a été d'investir dans l'achat d'un jeu et de **créer de nouvelles situations correspondant aux situations vécues par l'entreprise. Il s'agit de capitaliser les retours d'expérience et pour des acteurs ciblés, d'acquérir des réflexes sécuritaires de manière différente.**

Les objectifs sont multiples : élaborer un nouveau moyen d'apprentissage et de communication dans le domaine de la sécurité au travail. Favoriser l'écoute, la participation et l'adhésion des acteurs de l'entreprise. Livrables du projet :

- 1- Création de 20 nouvelles situations associées à 1 carte Risques, 1 carte Intervention et 1 carte Prévention.
- 2- Création de 10 fausses cartes risques, 10 fausses cartes intervention et 10 fausses cartes prévention (destinées à complexifier le jeu).
- 3- Création d'un guide pour l'animateur du jeu et d'un diaporama de correction et d'approfondissement destiné aux participants.
- 4- Déploiement de l'apprentissage par le jeu dans l'entreprise.



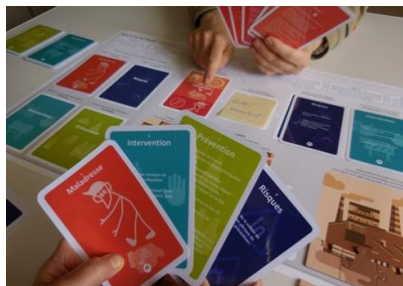
MISE EN OEUVRE

La première étape du projet a été de présenter à la Direction le jeu et d'obtenir le budget associé à cet investissement (mai 2017). A noter : le jeu n'est pas spécifique au domaine d'activité de l'entreprise, il comporte 40 situations simples et généralistes.

Le principe du jeu : à chaque carte de situation correspondent 1 carte risque, 1 carte prévention et 1 carte intervention. Il se joue en 2 équipes (A et B) et chaque équipe dispose d'un tapis de jeu, de plusieurs cartes et de grilles de correction.

L'équipe A donne une situation à B qu'elle place sur son tapis. L'équipe B réfléchit aux dangers et recherche dans ses cartes celles qui pourraient correspondre au risque, à l'intervention et au moyen de prévention. Elle place alors les cartes sélectionnées sur son tapis de jeu.

Dans le même temps l'équipe B donne une carte situation à l'équipe A, qui fait de même. Une fois que toutes les situations ont été traitées par les 2 équipes, l'équipe A apporte la correction à B et inversement. L'animateur prend alors la main et propose une correction plus détaillée et approfondie aux participants. La seconde étape a été de faire élaborer par les joueurs de nouvelles cartes permettant d'adapter le jeu aux domaines d'activités de l'entreprise et/ou aux retours d'expérience.



La troisième étape a été d'élaborer 2 vidéos afin de promouvoir la démarche mise en place auprès des parties prenantes. Enfin le jeu doit être implanté auprès de tous les personnels de l'entreprise.

4 personnes ont travaillé sur la création de la nouvelle version du jeu en 2017, 11 joueurs qui ont expérimenté cette version en 2018, 5 personnes et 2 entreprises extérieures qui ont participé à l'élaboration des vidéos destinées à promouvoir le projet en 2018.



RÉSULTATS

Depuis la mise en place du projet, on peut noter une augmentation de la satisfaction des participants. L'un des indicateurs de suivi du processus sécurité s'est amélioré : « Nombre d'incidents et d'accidents relatifs au non respect des procédures internes pour le personnel concerné » pour 2017 = 3, pour 2019 = 0.

L'entreprise dispose de 2 nouveaux supports de communication sous la forme de vidéos pour les parties prenantes (clients, entreprises, partenaires), d'un moyen innovant permettant de capitaliser les retours d'expérience dans le domaine de la sécurité au travail (cartes de jeu, diaporama, guide, quizz).

En 2019, les 11 joueurs ont répondu à une enquête de satisfaction permettant de confirmer leur intérêt.

Enquête de satisfaction des participants
Management de la sécurité - Jeu pédagogique 2019



BÉNÉFICES ET PERSPECTIVES

En 2019, afin d'étendre le projet de l'apprentissage par le jeu à un plus large public au sein de l'entreprise, les 11 joueurs et le responsable sécurité ont travaillé sur la thématique Sécurité au travail à partir des cartes de jeu élaborées et du guide d'approfondissement. Ils ont formalisé des propositions de questions limitées à 95 caractères afin de mettre en place un quizz. Chaque participant peut jouer à partir d'un téléphone portable et d'un numéro de session communiqué par l'organisateur du jeu.



GLOBAL COMPACT : ODD



ODD 4 : Assurer l'accès de tous à une éducation de qualité et promouvoir les possibilités d'apprentissage

ODD 9 : Promouvoir une industrialisation durable qui profite à tous et encourager l'innovation

ODD 12 : Etablir des modes de consommation et de production durables

ODD 17 : Partenariats pour la réalisation des objectifs

