

## RENDRE ACTEURS LES SALARIÉS DANS LES SENSIBILISATIONS PAR LA GAMIFICATION



**Grégoire TARDY** – Adjoint à la Directrice générale en charge des projets prévention des animations de prévention – SSTRN – Nantes

### Introduction / Objectifs :

Faisant le constat que le format classique de sensibilisation auprès des saisonniers avait un faible impact, le SSTRN souhaitait développer des modules plus dynamiques qui permettent de rendre davantage acteurs les participants pour faciliter l'assimilation des messages de prévention.

Dans différents thèmes de sensibilisation nous avons déjà intégré des phases participatives ou des cas pratiques en appui d'une présentation PowerPoint, cela avait permis de confirmer cette approche. Nous avons donc souhaité aller plus loin en termes de participation active pour les rendre acteurs de leur sécurité. Cette approche permet d'intégrer les quatre piliers de l'apprentissage : l'attention, l'engagement actif, le droit à l'erreur et le retour sur erreur, ainsi que la consolidation par le débriefing.

### Méthodologie :

Pour permettre la réussite de notre projet, nous avons tout d'abord constitué une équipe pluridisciplinaire, en novembre 2019, avec l'objectif de déployer notre animation pour la saison d'été 2020. Un travail a été mené sur la base du bilan des saisons précédentes, de la satisfaction des participants et du retour d'expérience des animateurs.

Les principales étapes sont :

- ▶ Revue de littérature relative au sujet.
- ▶ Echange avec les autres SPSTI et professionnels de la formation/escape game.
- ▶ Recherche et choix d'un prestataire pour la fabrication.
- ▶ Définition du contenu de la séance.
- ▶ Mise au point du scénario.
- ▶ Phase d'essai sur un secteur d'activité.
- ▶ Evaluation, réadaptation et déploiement de l'escape game vers l'ensemble de nos adhérents.

### Résultats obtenus :

Notre sensibilisation, le « *SUMMER CAMP DU SSTRN* », a été livrée en juin 2020 comme prévu malgré le Covid-19. Nous avons tenu nos objectifs de fabrication. Nous n'avons pas pu le déployer pour la saison du fait des jauges, gestes barrières et toutes les problématiques liées à la pandémie.

Le déploiement s'est fait pour la saison 2021 et a permis de sensibiliser l'ensemble de la population de saisonniers concernés. Quarante-cinq sessions pour trois-cent-quatre saisonniers sensibilisés. Planification chez quinze adhérents dans le cadre de leur démarche de prévention.

Le module a répondu à toutes les attentes. Pour les participants : une satisfaction générale, une participation en hausse et des interactions plus riches pendant les sessions, une meilleure intégration des messages.

Ce type d'approche est aujourd'hui intégré dans la construction de l'ensemble de nos actions collectives.

### Discussion des résultats / Conclusion :

Le bilan de ce projet est très positif.

Il est important de garder à l'esprit que pour réussir ce type de projet, l'objectif doit bien rester l'objectif pédagogique et non pas le format. Aussi, les questions initiales à se poser en amont du projet portent sur les attentes en termes d'apprentissages et d'engagement.

La gamification mérite d'être développée à plus grande échelle afin d'optimiser le suivi des travailleurs et répondre aux enjeux de modernisation.



Pour contacter l'auteur : [gregoire.tardy@sstrn.fr](mailto:gregoire.tardy@sstrn.fr)