



Santé au travail

L'ANDRAGOGIE AU SERVICE DE LA PREVENTION

Mise en œuvre d'un escape game
sur la prévention des accidents du travail

-
55^{ème} journées du GP'SUP



Introduction

- Introduction
- Définition de l'andragogie
- **L'andragogie au service de nos adhérents**
 - Objectifs
 - Détail sur les outils
 - Veille recherche et développement
- **L'escape game l'accident**
 - Les objectifs
 - Synopsis
 - Concept
 - Moyens et méthodes
 - Livrables
- **Conclusion**
 - Résultats et impacts
 - Perspectives

 **sommaire**

notre essentiel ?

La prévention au cœur du travail.

652 000

salariés suivis

34 000

entreprises adhérentes

570

collaborateurs

32

centres



Présidence et direction



Laurent Saint Denis
Président



Pierre GEORGEL
Directeur général



Santé au travail

INTRODUCTION

L'andragogie au service de la prévention

« Comment mobiliser l'équipe pluridisciplinaire pour autonomiser les acteurs clés de la prévention au sein des entreprises ? »



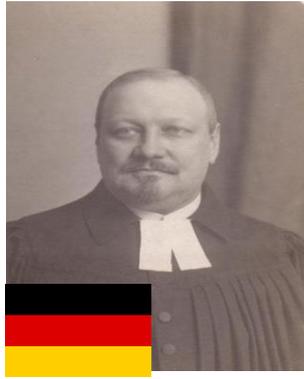
Définition de l'andragogie

- Le terme « andragogie » ou « pédagogie pour adulte » a été utilisé en France par le philosophe et théoricien de l'éducation français, André Lévy en 1954. Il apparaît pour la première fois en Allemagne en 1833 par l'Allemand Alexander Kapp avant d'être popularisé par l'américain [Malcolm Knowles](#)



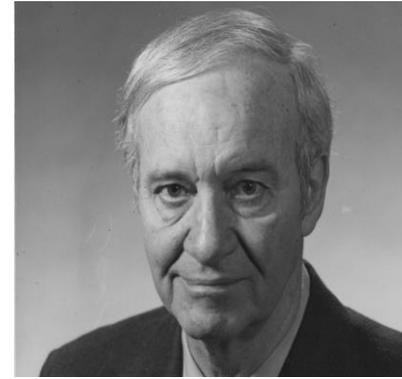
Platon
(427-348 av J.C)

Philosophe antique
de la Grèce



Alexander Kapp
(1799-1869)

Educateur, professeur et éditeur



Malcolm Knowles
(1913-1997)

Spécialiste et professeur
américain de la théorie
de l'éducation,
notamment pour adultes



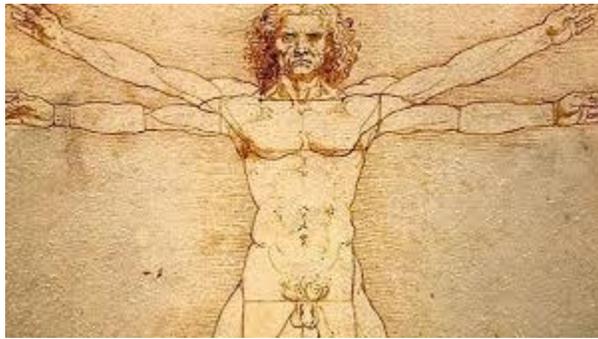
André Lévy

Professeur de psychologie
sociale et cofondateur
du Centre international de
recherche, formation et
intervention en
psychosociologie (CIRFIP)

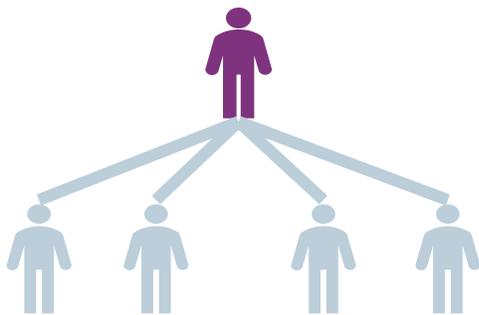
Définition de l'andragogie

○ C'est un mélange des mots grecs :

« andros » (homme)



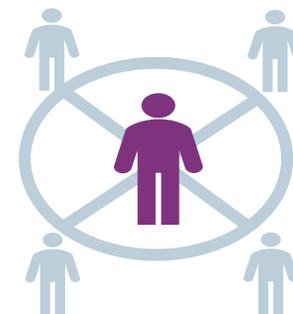
Pédagogie (enfant)



« agōgos » (conduire)



Andragogie (adulte)





L'andragogie appliquée à Prevlink

En externe :

- **Cibles** : Nos adhérents, quel que soit leur secteur d'activité.
- **Objectifs** : Autonomiser les acteurs clés de la prévention (employeur, chefs d'entreprises, salariés désignés compétents salariés suivis).
- **Méthodes** : Des méthodes et des outils d'apprentissage adaptés à l'andragogie.

En interne :

- **Cibles** : Nos salariés de l'équipe pluridisciplinaire.
- **Objectifs** : Autonomiser les nouveaux arrivants via un parcours d'intégration adapté avec l'équipe pluridisciplinaire.
- **Méthodes** : Des méthodes et des outils d'apprentissage adaptés à l'andragogie.





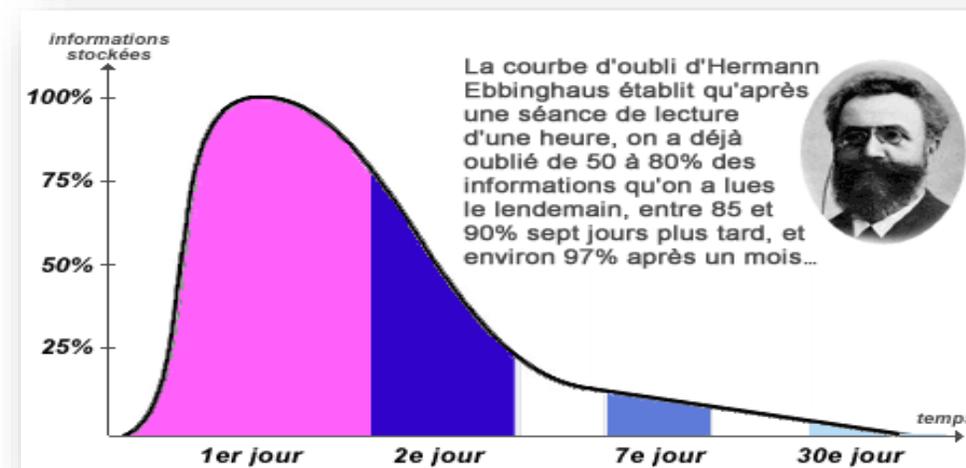
Santé au travail



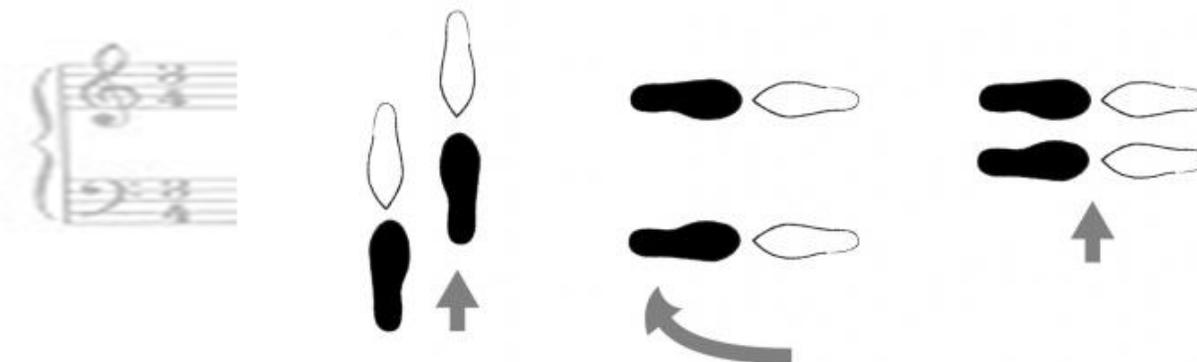
L'ANDRAGOGIE EN EXTERNE

Objectifs

- **Aider nos adhérents** dans leur montée en compétence et connaissance par la mise en œuvre de méthode et d'outils didactiques spécifiques à l'andragogique.
- **Développer et maintenir les savoirs, limiter les pertes de connaissance** « cf. La courbe de l'oubli d'Hermann Ebbinghaus ».
- **Actualiser, créer et déployer ces outils** en adaptant les contenus en fonction des problématiques et enjeux.
- **Elaboration sur mesure systématique et d'un programme de formation.**



VALSE



Temps 1
**Méthode
expositive**

Temps 2 :
**Méthode
démonstrative**

Temps 3 :
**Méthode
expérientielle**

Nos différents outils :



Escape Game
Travail Collaboratif



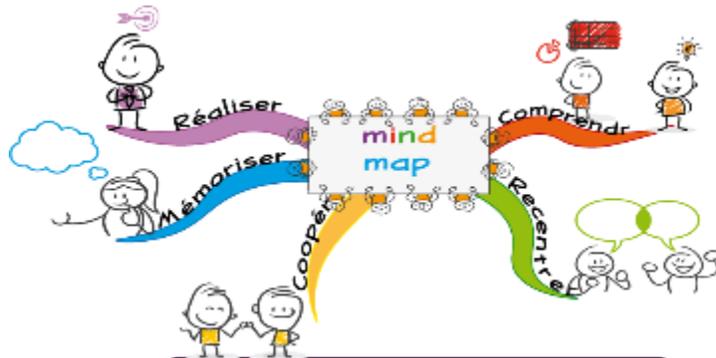
Quiz interactif
numérique



Retour
d'Expérience



Exercices



Carte mentale
Mind-Mapping



Problème Base Learning / CoDEV
Apprentissage par la résolution de problème

Détail et historique des outils développés

Depuis 2018

Aujourd'hui 2023

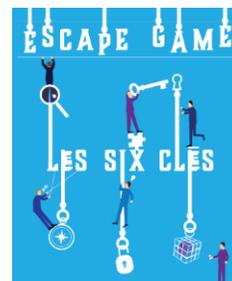
Dans l'avenir



2018-2019
Escape Game
« L'accident »



2019
Quiz interactif



2020
Escape Game
Risques
Psychosociaux



2021
Mission prévention
risque chimique



2021- 2022
Serious GAME
Simularoute
évolution

monDUERP.fr

ORA

Jeux / actions visant à
promouvoir la démarche
de prévention / l'EVRP /
l'immersion en réalité
virtuelle / l'utilisation de
l'IA ...



2019
Bureau des
erreurs, pas
droit à
l'erreur



2018-2019
Handi jeux
Keskirisk

Relais de
prévention

2020
Relai de
prévention





Santé au travail

L'escape game « L'accident »



Les objectifs de l'escape game

- Sensibiliser les salariés à **l'analyse de l'accident du travail** par le biais de la méthodologie de l'arbre des causes
- **Appréhender les principaux facteurs de risques physiques** dans différents environnements de travail (TMS, risques routier, électrique, chimique, etc.)
- **Appréhender les notions relatives aux facteurs de risques psychosociaux et aux situations de handicap en entreprise**
- Mettre en place des **solutions pratico-pratiques transposables directement en situation de travail**

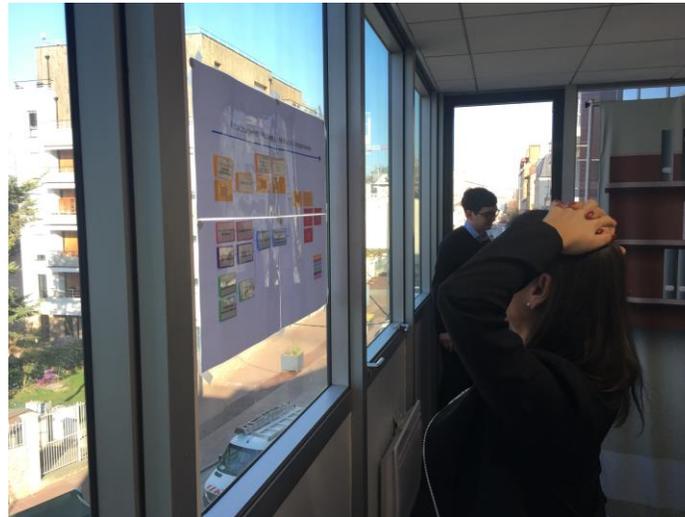


- Fraichement embauché en qualité de stagiaire, votre 1er jour risque d'être palpitant : votre nouveau responsable vous charge d'enquêter sur l'accident d'un certain Christophe.
- Seulement à votre arrivée dans son bureau, la lumière est allumée mais la pièce est vide. Seule une note manuscrite est posée sur le bureau...
- En équipe de 4-7 personnes, prenez le rôle d'un enquêteur et résolvez le mystère de la disparition de Christophe. Vous avez 60 minutes pour remonter les causes de l'accident !



Concept :

- « L'accident » est un concept novateur dans le domaine de la prévention des risques professionnels et est conçu dans un format mobile, immersif et participatif.
- Par le biais d'une approche ludique, les participants vivent une expérience immersive unique à travers laquelle ils sont sensibilisés aux mesures à mettre en œuvre face aux principaux risques professionnels et à la méthodologie d'analyse des accidents du travail.
- Le dispositif s'adresse à tous les secteurs d'activité. « L'accident » est à ce jour le seul escape game de prévention multirisques ayant pour fil conducteur la méthodologie de l'arbre des causes (analyse des accidents du travail).





Moyens :

- Salle adaptée au jeu (20m²)
- Salle annexe pour le Game Master (à une distance maximale de 20m de la première salle)
- 1 livret des messages clés, remis à chaque participant en fin de session
- Nombre de participants : 4 à 7 participants maximum par session.

Déroulé :

- Durée totale (estimée) : 1h15 par session
- Mise en place du jeu par l'intervenant : 60 minutes
- Introduction par le Game Master : 5 minutes
- Durée du jeu : 60 minutes
- Débriefing avec le Game Master : 10 minutes
- Compter 15 minutes de battement entre chaque session (remise en état du jeu)





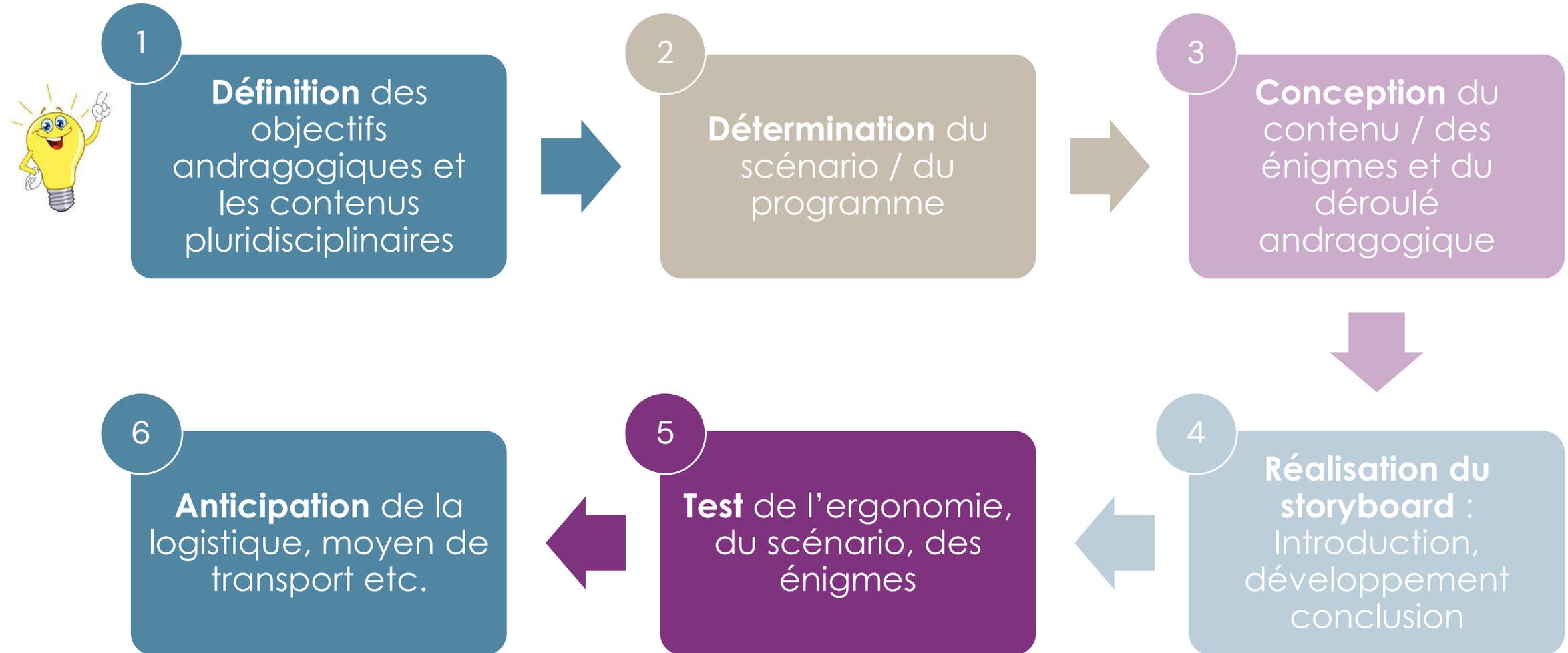
Les outils et livrables :

- 1 programme de sensibilisation
- 1 manuel l'accident permettant d'animer
- 1 fiche de rangement et d'inventaire
- 1 document de présentation commercial et logisitique
- 1 video promotionnelle



DISCUSSION & RESULTATS

Les étapes clés de la conception





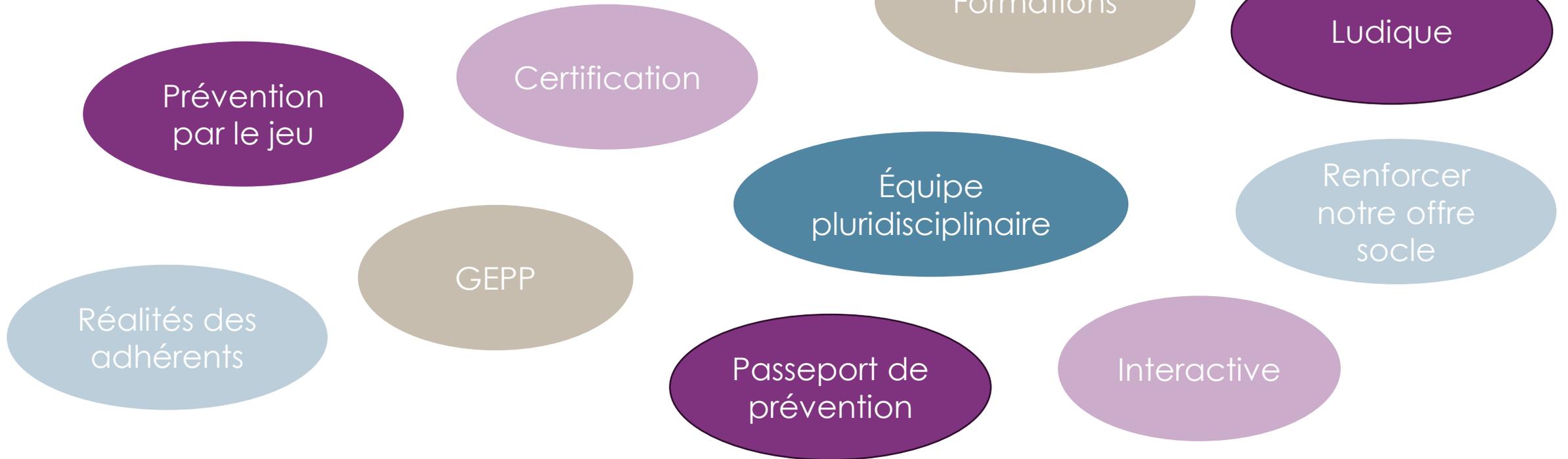
Notre processus en matière de recherche et développement

Une référente technique au Département prévention a été désignée pour conduire le processus **de recherche et de développement de nouvelles innovations**. Celle-ci s'articule avec sa définition de fonction. Le processus de création s'appuie (notamment sur) :



Résultats et implications

À travers notre approche andragogique, ludique et interactive, nous offrons aux participants une expérience immersive qui les sensibilise aux mesures de prévention des accidents du travail et des maladies professionnelles liées aux principaux risques professionnels





NOTRE ARTICLE DÉDIÉ SUR NOTRE SITE INTERNET !



Nos rendez-vous
pour vous accompagner

ATELIERS & WEBINAIRES

→

RESSOURCES PRÉVENTION

→

Nos outils pratiques :
dépliants, vidéos, podcasts



Nos offres d'emploi,
nos métiers

REJOIGNEZ NOUS

→



Tous engagés pour la prévention !

SUIVEZ-NOUS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

@prevlink

@prevlink

prevlink

www.prevlink.com

Service de prévention et de santé au travail

Siège social - 80, rue de Clichy – 75009 Paris

01 49 70 84 84


Santé au travail