Sérious game sur le télétravail

Service déconcentré - SGAR Occitanie - 2017

Comment sensibiliser les cadres et les agents au télétravail ? Découvrez « Le télétravail c'est bien du travail », un jeu sérieux pour mieux comprendre et bien vivre le télétravail dans les services de l'État.

Formation
Occitanie
Fonction publique de l'Etat

Description du projet

Le SGAR (secrétariat général aux affaires régionales) de la Préfecture Occitanie a pris l'initiative, porté par la plateforme régionale d'appui interministériel à la gestion des ressources humaines (PFRH), de concevoir un jeu sérieux visant à sensibiliser cadres et agents de la Fonction Publique d'Etat au télétravail. Celui-ci se matérialise par un jeu de cartes. Il a une vocation de sensibilisation, permettant aux encadrants et aux agents de percevoir les différentes facettes de la réalité du télétravail. Ainsi, il aborde, au moyen du « panorama », ses aspects réglementaires, organisationnels, managériaux, techniques et sociétaux. Il est conçu pour rendre les représentations plus objectives, et lever par conséquent les préjugés et les freins qui pourraient freiner l'accès à cette modalité d'organisation du travail. Animer une séquence innovante à partir de ce jeu sérieux contribuera à mettre en lumière les impacts réels du télétravail et à avoir un effet de « pollinisation » sur l'ensemble de notre territoire. Ce jeu s'adresse à tous, encadrants, agents, télétravailleurs ou non, afin d'initier, d'actualiser et de compléter les connaissances sur le télétravail dans sa mise en oeuvre concrète. Avec ses règles simples, il mobilise tous types de publics, des plus joueurs aux moins chevronnés. Très simple d'utilisation, il peut être animé par toute personne qui s'intéresse au sujet, et qui souhaite porter le débat au sein de son équipe ou auprès de divers publics : agent, encadrant, télétravailleur ou non, référent télétravail, organisation syndicale… Au moyen d'interactions immédiates et de la dimension ludique des situations, le jeu prend en compte la dimension émotionnelle de l'apprentissage. Il permet le partage des connaissances au sein des équipes, le développement des synergies et une émulation collective. En outre, jouer permet une plus grande rapidité d'acquisition des compétences et une plus grande satisfaction.

Objectifs et finalités

L'objectif du serious game est d'agir notamment au niveau de la levée de freins, tant auprès des cadres que des agents. Il convient donc de prendre en compte les spécificités de ces deux types de populations.

Il s'agit d’engager une action à plusieurs niveaux : Le niveau managérial des rôles et du positionnement liés aux statuts ; Le niveau organisationnel ; Le niveau des processus ; Le niveau des modes de fonctionnement, des interactions entre acteurs, et de l’efficacité de l’action ; Le niveau culturel des valeurs, du partage et de la réciprocité dans les échanges, contributeurs au bien être au travail. De cette séquence d’animation innovante,il est attendu un effet de levier qui en mettant en lumière la nature et les impacts du télétravail, fasse évoluer favorablement les représentations. En outre en amorçant une réflexion plus large sur l’organisation du travail, elle pose un socle de réflexion pour concevoir une méthodologie d’organisation future, traitant des différents aspects liés au télétravail (environnement numérique, management, aspects juridiques…)

Un jeu de carte disponible pour les services.