



CATALOGUE DE SENSIBILISATION

2023

SOMMAIRE

SENSIBILISATION – HANDICAP EN PRESENTIEL

- [EN QUÊTE DE SENS® - Le jeu qui fait vivre le handicap](#) P 05
- [ARMONIA® - Un escape game pour aborder subtilement le handicap](#) P 06
- [JEU DES DÉFICIENCES® - Le jeu qui renverse... les idées reçues !](#) P 07
- [LA MAIN DANS LE CHAPEAU® - Cherchez des solutions pour faciliter l'intégration](#) P 08
- [QUIZ - Pour tester et apprendre !](#) P 09
- [HANDICAP VR BY EXECO - Une expérience immersive en réalité virtuelle pour plonger au coeur du handicap invisible](#) P 10 –11
- [ATELIERS EN INTELLIGENCE COLLECTIVE - Tous acteurs !](#) P 12
- [CONFÉRENCES INTERVIEWS – L'intervention d'un expert ou d'un spécialiste de renom sous la forme d'une interview](#) p 13
- [ATELIERS THÉMATIQUES – Le sur-mesure](#) P 14
- [THÉÂTRE FORUM – Un outil innovant, participatif et pertinent](#) p 15

SENSIBILISATION – HANDICAP A DISTANCE

- [E-LEARNING - « Handicap & emploi : les fondamentaux »](#) P 17
- [KIT DE SENSIBILISATION - Le tout en un](#) P 18
- [HANDICAP 360 BY EXECO - Une expérience immersive pour plonger au coeur du handicap invisible](#) P 19
- [ATELIERS EN INTELLIGENCE COLLECTIVE - Tous acteurs !](#) P 20
- [LE WEBINAIRE – le sur-mesure](#) P 21
- [ARMONIA DIGITAL - Un escape game pour aborder subtilement le handicap](#) P 22/23
- [CONFÉRENCES INTERVIEWS – L'intervention d'un expert ou d'un spécialiste de renom sous la forme d'une interview](#) p 24
- [ATELIERS THÉMATIQUES – Le sur-mesure](#) P 25
- [QUIZ CINÉMA ET HANDICAP – Testez et sensibiliser avec Le 7^{ème} art](#) p 26

SOMMAIRE

SENSIBILISATION QVTC & RPS EN PRESENTIEL

- QUESTION D'ÉQUILIBRE® - À la découverte de la QVT ! P 24
- DÉMYSTIFIER LE BURN-OUT - Quelle place pour le sens au travail ? P 25

SENSIBILISATION QVTC & RPS A DISTANCE

- LE WEBINAIRE – le sur-mesure P 26

SENSIBILISATION DIVERSITE

Prochainement disponible

SENSIBILISATION HANDICAP EN PRESENTIEL

LE HANDICAP EST NOTRE DOMAINE DE PREDILECTION

Nous avons à cœur de créer des outils toujours en phase avec un environnement changeant. Afin de permettre la prise de conscience sur les stéréotypes et favoriser l'inclusion des candidats et collaborateurs lorsqu'ils vivent une situation de handicap, nous vous guidons pour trouver les outils et modalités spécifiques qui répondront à vos objectifs. N'attendez pas la SEEPH au mois de novembre, la sensibilisation c'est toute l'année !



EN QUÊTE DE SENS

LE JEU QUI FAIT VIVRE LE HANDICAP



TEASER DU JEU



TESTER ET APPRENDRE

En quête de sens® a pour objectif de mieux appréhender les **différentes situations de handicap** non visibles, de dépasser les préjugés sur le handicap, de **changer son regard** sur la personne handicapée, en donnant des clés de compréhension et en favorisant la réflexion sur les attitudes adaptées dans la relation à une personne handicapée. Ludique et interactif, le format proposé permet aux participants **d'acquérir de l'information sur le thème du handicap et de faire le lien avec la politique déployée par l'entreprise.**

MODALITÉS ET RÈGLES DU JEU

Se joue **individuellement ou en petit groupe** - Total de 30 personnes au maximum.
Composé de matériel pour expérimenter le handicap auditif et visuel ainsi que de cartes de **questions pour comprendre** la diversité des situations de handicap et notamment le handicap invisible, ses conséquences en emploi et les moyens de compensations existants.

LE JEU LES A CONVAINCUS

UN ESCAPE GAME POUR ABORDER SUBTILEMENT LE HANDICAP



EMBARQUEZ POUR UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE !

Armonia® vous permet **d'approcher le handicap à travers un outil innovant, disponible en version physique ou digitale**, toutes deux basées sur le principe de l'escape-game. L'objectif ? Éviter une guerre dans la galaxie : rien que ça ! Les participants sont ainsi mis au défi dans **une mission intergalactique** placée sous le signe de la **coopération**. Ils rencontreront des situations imprévues faisant intervenir le handicap au sein même de leur équipe, et **devront trouver des solutions pour avancer**.

Les joueurs doivent rechercher des indices, résoudre des énigmes, faire fonctionner des machines et déchiffrer des codes leur permettant de progresser dans la mission, sous la pression d'un compte à rebours !

MODALITÉS ET OBJECTIFS

- **Session de 45 minutes** avec 1 ou plusieurs consultants d'Exéco.
- Débriefing d'1 heure, riche et illustré d'expériences vécues dans le jeu et en dehors.
- **De 4 à 60 participants**, répartis en équipe de 4 à 6.

Armonia® est un moyen ludique et inventif **pour parler du handicap de manière détournée sans le placer au centre de l'expérience** mais en le faisant intervenir à plusieurs moments du jeu. Cet escape-game permet l'échange et la réflexion sur son propre comportement face au handicap, tout en suscitant l'empathie et les émotions des joueurs. Enfin, le jeu permet d'appréhender la compensation organisationnelle et collective, avec un ancrage mémoriel optimal.



- ⇒ [DECOUVREZ LA MISSION](#)
- ⇒ [DECOUVREZ LE SITE INTERNET](#)
- ⇒ [DECOUVREZ LE TEASER ARMONIA® VERSION DIGITAL](#)

LE JEU LES A CONVAINCUS





JEU DES DÉFICIENCES®

LE JEU QUI RENVERSE... LES IDÉES REÇUES !



LE JEU QUI RENVERSE... LES IDÉES REÇUES !

Une personne sourde peut-elle téléphoner ?
L'anorexie peut-elle être reconnue comme un handicap ?
Surdoué et handicapé ... est-ce possible ?
Comment compenser la fatigabilité ?
De quelle déficience Einstein était-il atteint ?
Le Jeu des Déficiences® invite les participants à découvrir des dizaines de cartes représentant une image, une situation, un symbole, ou même une personnalité célèbre ayant toutes un lien avec les six grandes typologies de handicap.

MODALITÉS ET OBJECTIFS

Le Jeu des Déficiences® invite les participants à découvrir des dizaines de cartes représentant une image, une situation, un symbole, ou même une personnalité célèbre ayant toutes un lien avec les six grandes typologies de handicap.
Seul, en binôme ou en équipe, les joueurs doivent reconstituer les panneaux des 6 déficiences en répartissant les cartes correspondantes.
Par son approche simple et pédagogique, ce jeu permet de partager, découvrir et déconstruire les préjugés !

LE JEU LES A CONVAINCUS





TESTER ET APPRENDRE

Coopératif et ludique, La Main dans le Chapeau® est particulièrement indiqué pour **sensibiliser de grands groupes**, quel que soit le niveau de connaissance de chacun sur le sujet. La manipulation des multiples accessoires, les échanges et les apports théoriques durant les 3 phases de jeu, **permettent de capitaliser des connaissances tout en partageant un moment réellement convivial.**

Riche en interactions et adapté à tous, ce jeu met l'accent sur les notions de singularité, mais également de confidentialité ou encore d'intimité.

MODALITÉS ET RÈGLES DU JEU

Durée : 1h30. En équipe de 3 à 8 joueurs – 18 à 50 personnes par session.

Les participants :

Retrouvent les cartes géantes correspondantes aux différentes déficiences

Miment des points d'attention en lien avec chaque déficiences

Sélectionnent parmi des objets réels ou symboliques les moyens de compensation correspondants à chaque déficiences

Les 2 animateurs :

Apportent de l'information sur l'obligation d'emploi

Communiquent sur les mesures essentielles de l'accord handicap

Permettent aux participants d'identifier les acteurs internes et externes

LE JEU LES A CONVAINCUS

QUIZ

QUIZ

AVEC BOITIERS DE VOTE INTERACTIF... A VOS ZAPETTES !



DES SESSIONS SUR-MESURE

Conçues et animées par les consultants d'Exéco, experts du handicap. **100% personnalisables** selon le contexte de votre entreprise et le ton que vous souhaitez donner à votre évènement.

Permettent une sensibilisation interactive qui saura impliquer et marquer les esprits de chaque participant.

Un format idéal pour des groupes de 10 à 200 personnes : la sensibilisation pourra prendre des formes diverses, à la carte : alternance de quiz, apports d'expert, vidéos, témoignages...

Ces sessions peuvent être couplées à une conférence sur un thème spécifique, voire réalisées sur un lieu de passage.

MODALITÉS

Projection des résultats des participants en temps réel, apports théoriques et échanges entre l'animateur et les participants à partir des réponses aux questions.

Le format est ludique et permet aux participants d'acquérir de l'information sur le thème du handicap et de faire le lien avec la politique déployée par l'entreprise.

LE JEU LES A CONVAINCUS



HANDICAP VR BY EXÉCO

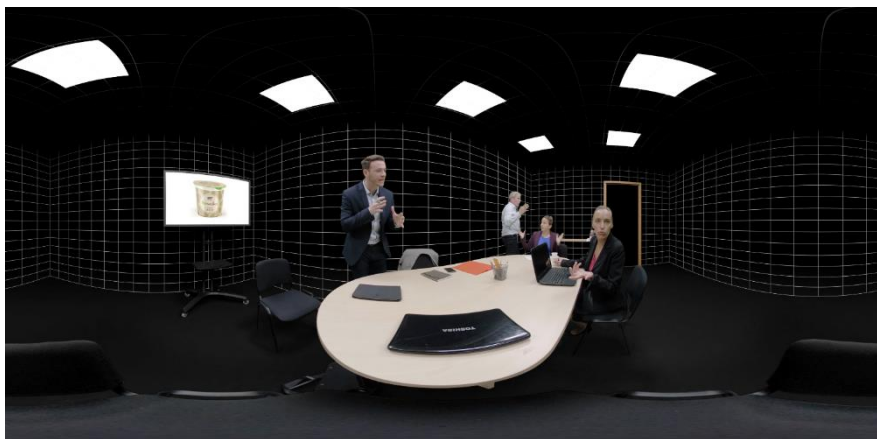
UNE EXPERIENCE IMMERSIVE EN REALITE VIRTUELLE
POUR PLONGER AU COEUR DU HANDICAP INVISIBLE



TEASER DU JEU



Découvrez l'expérience de la réalité virtuelle
sur casque ou depuis votre ordinateur !



LE CONCEPT DE LA SOLUTION

Handicap VR, c'est l'**expérience immersive du handicap au travail** que l'on vous propose, **grâce aux casques** de réalité virtuelle.

Vous incarnez plusieurs personnages à travers quatre situations du quotidien professionnel qui abordent **des situations de handicap invisible** : maladie invalidante, déficience auditive, dyslexie, et handicap psychique. Un **quiz** et des conseils pratiques vous permettent également de qui tester et développer vos connaissances sur le sujet.

MODALITÉS

Accessible également par un **navigateur web** via une vidéo interactive, avec votre souris, **vous vivez une mise en contexte à 360°**.

Chaque utilisateur se plonge dans les scènes de manière autonome **pendant 15 minutes, puis l'expérience est suivie d'un debriefing animé par Exéco**. Cette sensibilisation permet ainsi un impact réel, une compréhension et une mémorisation optimale des informations.

LE JEU LES A CONVAINCUS



HANDICAP VR BY EXÉCO

Imaginé et créé par exéco

Possible en présentiel & en distanciel avec debriefing Execo

En présentiel

- Par **groupe de 6***, les collaborateurs visionnent les quatre scénettes de mise en situation puis participent à un débriefing afin de revenir sur les temps forts et points clés de l'expérience.
- Il faut compter 15 minutes de Réalité Virtuelle pour un groupe de 6, et 20 minutes pour un groupe de 12 (lié au temps d'installation des casques). Ensuite, **un débriefing essentiel** de 45 minutes - 1 heure (ajustable) permet de revenir sur l'expérience de tous et **décrypte** en profondeur les situations vécues, sensibilisant les participants pour une appréhension optimale de celles-ci dans le quotidien en entreprise.
- Ces durées peuvent être adaptées en fonction de vos besoins.
- Deux groupes peuvent être mobilisés simultanément : lorsqu'un groupe visionne l'expérience, un autre groupe participe au débriefing.



> 1 ou 2 consultants Exéco - experts handicap



> Groupes de 6 personnes *



> 6 casques de réalité virtuelle



> 30 min à 1h

En distanciel.

- Les collaborateurs visionnent les quatre scénettes de mise en situation seuls en autonomie quelques jours ou minutes avant la session, ou en début de session. Un débriefing collectif en visio permet de revenir sur les temps forts et points clés de l'expérience.
- Il faut compter 15 minutes de visionnage de la vidéo 360° et de quiz.
- Le **débriefing est ensuite réalisé en collectif, et comprend un temps de travail en sous-groupe. Il dure** de 45 minutes à 1 heure (ajustable), et permet de revenir sur l'expérience de tous, de partager les ressentis et réflexions autour des situations, et de **décrypter** en profondeur les situations vécues, sensibilisant les participants pour une appréhension optimale de celles-ci dans le quotidien en entreprise.
- Les sessions peuvent être organisées pour des groupes à tailles diverses (de 6 à 25 participants)
- Les durées et format peuvent être adaptés en fonction de vos besoins.

**Pour plus de participants, nous consulter (location de casques supplémentaires possible).*

ATELIERS EN INTELLIGENCE COLLECTIVE

TOUS ACTEURS !



CONSTRUIRE ENSEMBLE !

En fonction de l'objectif visé, du thème envisagé et de la durée souhaitée, nous pouvons vous proposer de construire des ateliers participatifs mobilisant l'intelligence collective de vos collaborateurs pour faire avancer la réflexion sur un thème donné, construire ou produire un livrable (charte, slogan,...) ou encore élaborer des pistes pour un plan d'actions.

Possible pour des groupes de diverses tailles (de 5 à plus de 100 participants)

MOYENS PÉDAGOGIQUES

L'atelier est désigné en fonction de vos besoins et des modalités envisagées, en mobilisant des activités ludo-pédagogiques, des jeux cadres ou encore d'autres processus d'intelligence collective.

L'animation par un facilitateur permet la contribution de tous dans un cadre agréable et sécurisant

LE JEU LES A CONVAINCUS

- World Café
- FORUM OUVERT
- Chapeaux de Bono
- COVER STORY
- PRODUCT BOX
- Coaching par les pairs
- REMEMBER THE FUTURE 🕒
- Marguerite holomorphique
- Fleurs de lotus
- Speed boat

ATELIERS THÉMATIQUES

LE SUR-MESURE



Un atelier peut être décrit comme un lieu d'échange de savoirs, d'expériences et d'apprentissages.

Dans l'optique de répondre à vos besoins et enjeux, nous dessinons ensemble votre atelier : modalités, thèmes, activités collectives et en sous groupe, durée...

Quelques exemples d'ateliers thématiques :

- Les Troubles du spectre autistique, la différence invisible
- Sensibilisation au handicap auditif ou visuel
- Thématique spécifique ou liée à un handicap spécifique par exemple.



CONFÉRENCES INTERVIEWS

L'INTERVENTION D'UN EXPERT OU D'UN SPECIALISTE DE RENOM SOUS LA FORME D'UNE INTERVIEW



Selon un mode journalistique, nous invitons des spécialistes à évoquer leurs recherches, à évoquer leurs pratiques, à décrire des situations de terrain, à partager leurs connaissances et leurs réflexions.

DES CONFÉRENCES À LA CARTE

Différentes thématiques peuvent être abordées suivant vos envies, vos enjeux et sous un format à distance ou en présentiel.

ENVIE D'ALLER ENCORE PLUS LOIN ?

Pour compléter cette action de sensibilisation, nous proposons des ateliers en sous groupe, tables rondes, ... afin d'échanger et d'approfondir vos connaissances. L'animation par un facilitateur permet la contribution de tous dans un cadre agréable et sécurisant.



QUELQUES EXEMPLES DE CONFÉRENCES INTERVIEWS :

- Le handicap psychique, les psychopathologies et leurs manifestations dans le monde du travail avec M. Werquin, psychologue clinicienne
- Handicap, le management de la singularité, avec E. Minnaert, anthropologue
- Stéréotypes et préjugés, avec J-B. Hibon, psychosociologue
- Tous handicapés par nos stéréotypes avec P. Scharnitzky, Docteur en Psychologie sociale et spécialiste de la Diversité, Directeur associé Alternego

LE JEU LES A CONVAINCUS

LE THEATRE FORUM & EXPERTISE

UN OUTIL INNOVANT, PARTICIPATIF ET PERTINENT

Le **Théâtre Forum** invite chacun à participer à des **changements profonds et durables** grâce à la mise en situation, aux **recherches d'alternatives**, à l'analyse qui se fait collectivement et aux apports de l'expert d'Execo

UN OUTIL DE RÉFLEXION ET DE DISTANCIATION

Execo a développé des outils innovants, en partenariat avec des professionnels du théâtre d'entreprise, afin de répondre à vos attentes et vous accompagner dans le changement de perception du handicap de vos collaborateurs, condition indispensable pour la réussite du déploiement de votre politique handicap. Pendant une séance de théâtre forum, nous proposons à un groupe de s'appuyer sur des situations concrètes et réalistes pour débattre et étudier les différentes alternatives, en les expérimentant par le jeu théâtral. L'objectif n'est pas de créer un spectacle mais d'amener les publics à réfléchir, débattre, écouter les points de vue dans l'espace privilégié et sécurisé qu'offre le théâtre.

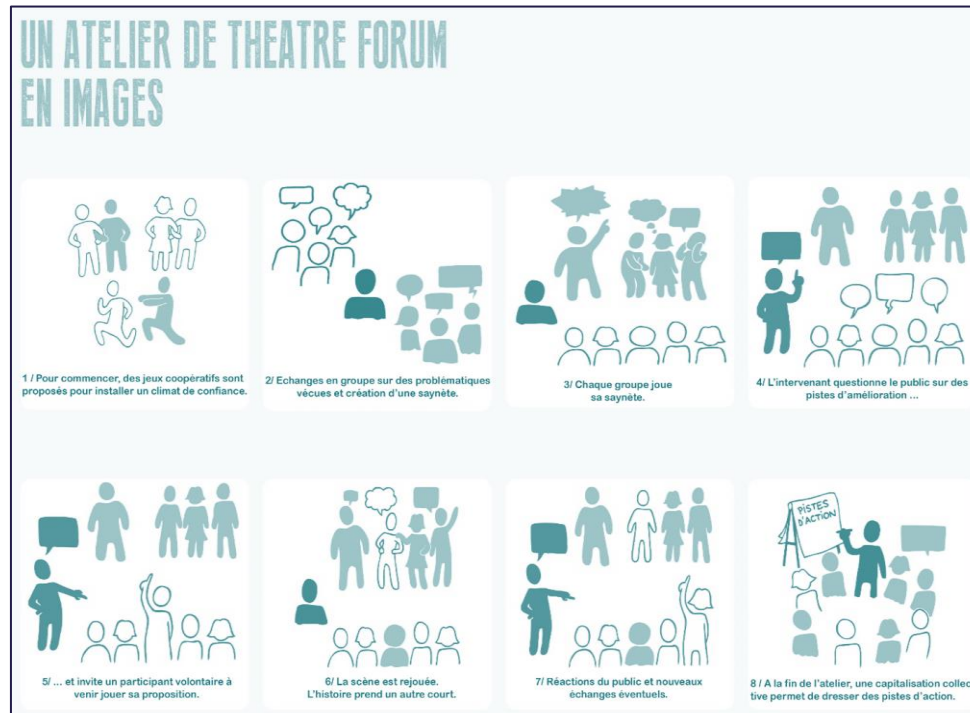
MODALITÉS ET OBJECTIFS

La co-animation expert et facilitateur de théâtre forum permettra aux collaborateurs :

- De prendre conscience des préjugés et les aprioris sur le handicap
- Co-construire une représentation commune de la thématique
- Mettre en exergue les bonnes pratiques
- S'inscrire et s'engager dans une démarche d'action individuelle et collective.

Le théâtre forum peut se faire en **grand groupe** (avec des comédiens professionnels)

En atelier jusqu'à 20 participants

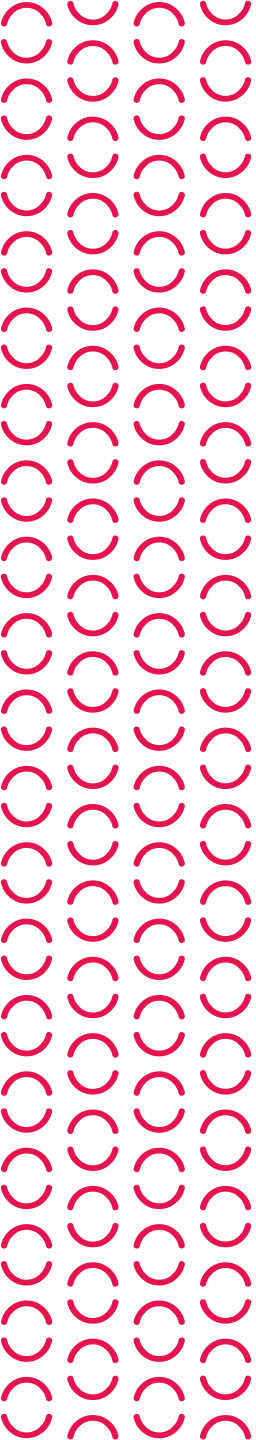


SENSIBILISATION HANDICAP A DISTANCE

LE HANDICAP EST NOTRE DOMAINE DE PREDILECTION

Nous avons à cœur de créer des outils toujours en phase avec un environnement changeant. Afin de permettre la prise de conscience sur les stéréotypes et favoriser l'inclusion des candidats et collaborateurs lorsqu'ils vivent une situation de handicap, nous vous guidons pour trouver les outils et modalités spécifiques qui répondront à vos objectifs. N'attendez pas la SEEPH au mois de novembre, la sensibilisation c'est toute l'année !



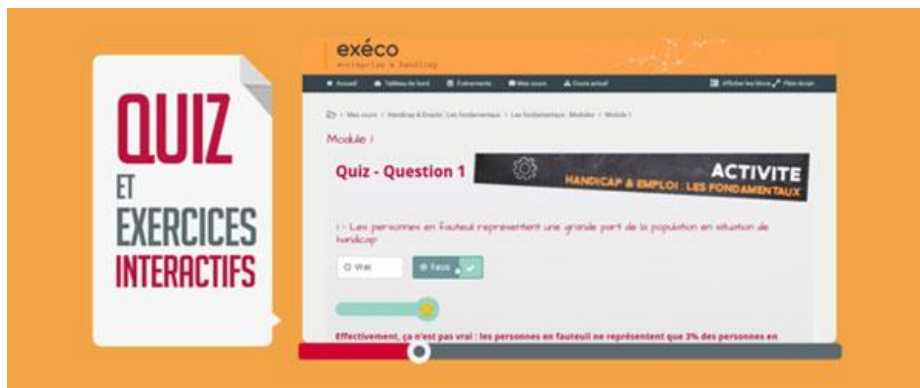


E-LEARNING

HANDICAP & EMPLOI : LES FONDAMENTAUX



TEASER



OBJECTIFS

Apporter aux participants des **connaissances essentielles sur la thématique du handicap en emploi, afin qu'ils puissent :**

- Avoir une vision ajustée du handicap en emploi
- Expliquer et illustrer cette notion de handicap
- Connaître les grands principes du cadre légal de l'emploi des travailleurs handicapés

MODALITÉS

- L'accès à distance permet à chacun de se former en fonction de ses disponibilités et permet ainsi une plus **grande flexibilité**.
- Deux modules « clé en main » portant sur les fondamentaux du handicap. Le premier traite du handicap en général et au travail, dans l'optique de déconstruire **les représentations et idées reçues**, le second aborde **le cadre légal avec les éléments de définition, présentation de la loi, etc.**
- Les modules proposent plusieurs canaux d'apprentissage : **vidéos d'animation, activités & corrections** (quiz, activités d'association, QCM, textes à trous, ...), **explications et synthèses**. Ils permettent à la fois de **tester** les connaissances des participants et de leur **apporter des informations** sur le sujet.

LES MODULES DE E-LEARNING A CONVAINCUS



TEASER DU JEU

KIT DE SENSIBILISATION

LE TOUT EN UN !

LE CONCEPT « CLÉ EN MAIN »

À travers ce Kit de Sensibilisation, notre idée est de mettre à disposition un outil complet, déployable en totale autonomie pour vous. Ce kit contient plusieurs outils destinés à être diffusés à votre cible (salariés en interne, collaborateurs...), et ce quand vous le souhaitez. Par exemple, si votre projet est d'organiser une action de sensibilisation sur 2 semaines, 1 mois, ou sur la SEEPH, vous êtes libre de répartir les outils pendant cette durée. Les différents supports que contient ce Kit sont variés, pensés pour apporter une diversité de contenus nécessaire à l'attractivité globale de votre action.

LE CONTENU DU KIT

- Une infographie sur la politique handicap de votre entreprise, votre engagement, votre Mission handicap...
- Un Quiz pour tester ses connaissances sur le handicap,
- Un Sketchnote vidéo pour raconter votre histoire, le fonctionnement de votre Mission dans l'entreprise, ou bien le parcours d'un de vos collaborateurs,
- Une sélection d'œuvres culturelles qui traitent le sujet du handicap : films, livres.

LE JEU LES A CONVAINCUS



HANDICAP VR BY EXÉCO

UNE EXPERIENCE IMMERSIVE EN REALITE VIRTUELLE
POUR PLONGER AU COEUR DU HANDICAP INVISIBLE

TEASER DU JEU



Découvrez l'expérience de la réalité virtuelle
sur casque ou depuis votre ordinateur !



LE CONCEPT DE LA SOLUTION

Handicap VR, c'est l'**expérience immersive du handicap au travail** que l'on vous propose, **grâce aux casques** de réalité virtuelle.

Vous incarnez plusieurs personnages à travers quatre situations du quotidien professionnel qui abordent **des situations de handicap invisible** : maladie invalidante, déficience auditive, dyslexie, et handicap psychique. Un **quiz** et des conseils pratiques vous permettent également de qui tester et développer vos connaissances sur le sujet.

MODALITÉS

Accessible également par un **navigateur web** via une vidéo interactive, avec votre souris, **vous vivez une mise en contexte à 360°**.

Chaque utilisateur se plonge dans les scènes de manière autonome **pendant 15 minutes, puis l'expérience est suivie d'un debriefing animé par Exéco**. Cette sensibilisation permet ainsi un impact réel, une compréhension et une mémorisation optimale des informations.

LE JEU LES A CONVAINCUS

HANDICAP VR BY EXÉCO

Imaginé et créé par exéco

Possible en présentiel & en distanciel avec debriefing Execo

En présentiel

- Par **groupe de 6***, les collaborateurs visionnent les quatre scénettes de mise en situation puis participent à un débriefing afin de revenir sur les temps forts et points clés de l'expérience.
- Il faut compter 15 minutes de Réalité Virtuelle pour un groupe de 6, et 20 minutes pour un groupe de 12 (lié au temps d'installation des casques). Ensuite, **un débriefing essentiel** de 45 minutes - 1 heure (ajustable) permet de revenir sur l'expérience de tous et **décrypte** en profondeur les situations vécues, sensibilisant les participants pour une appréhension optimale de celles-ci dans le quotidien en entreprise.
- Ces durées peuvent être adaptées en fonction de vos besoins.
- Deux groupes peuvent être mobilisés simultanément : lorsqu'un groupe visionne l'expérience, un autre groupe participe au débriefing.



> 1 ou 2 consultants Exéco - experts handicap



> Groupes de 6 personnes *



> 6 casques de réalité virtuelle



> 30 min à 1h

En distanciel.

- Les collaborateurs visionnent les quatre scénettes de mise en situation seuls en autonomie quelques jours ou minutes avant la session, ou en début de session. Un débriefing collectif en visio permet de revenir sur les temps forts et points clés de l'expérience.
- Il faut compter 15 minutes de visionnage de la vidéo 360° et de quiz.
- Le **débriefing est ensuite réalisé en collectif, et comprend un temps de travail en sous-groupe. Il dure** de 45 minutes à 1 heure (ajustable), et permet de revenir sur l'expérience de tous, de partager les ressentis et réflexions autour des situations, et de **décrypter** en profondeur les situations vécues, sensibilisant les participants pour une appréhension optimale de celles-ci dans le quotidien en entreprise.
- Les sessions peuvent être organisées pour des groupes à tailles diverses (de 6 à 25 participants)
- Les durées et format peuvent être adaptés en fonction de vos besoins.

**Pour plus de participants, nous consulter (location de casques supplémentaires possible).*

ATELIERS EN INTELLIGENCE COLLECTIVE

TOUS ACTEURS !



CONSTRUIRE ENSEMBLE !

En fonction de l'objectif visé, du thème envisagé et de la durée souhaitée, nous pouvons vous proposer de construire des ateliers participatifs mobilisant l'intelligence collective de vos collaborateurs pour faire avancer la réflexion sur un thème donné, construire ou produire un livrable (charte, slogan,...) ou encore élaborer des pistes pour un plan d'actions.

Possible pour des groupes de diverses tailles (de 5 à plus de 100 participants)

MOYENS PÉDAGOGIQUES

L'atelier est désigné en fonction de vos besoins et des modalités envisagées, en mobilisant des activités ludo-pédagogiques, des jeux cadres ou encore d'autres processus d'intelligence collective.

L'animation par un facilitateur permet la contribution de tous dans un cadre agréable et sécurisant

LE JEU LES A CONVAINCUS

- World Café
- FORUM OUVERT
- Chapeaux de Bono
- COVER STORY
- PRODUCT BOX
- Coaching par les pairs
- REMEMBER THE FUTURE 🕒
- Marguerite holomorphique
- Fleurs de lotus
- Speed boat

LE WEBINAIRE LE SUR MESURE

Le sur – mesure

FORMAT COURT ET EFFICACE

Cette solution est particulièrement adaptée aux entreprises multisites et dans l'optique d'une communication descendante sur des formats courts (1h30 maximum).

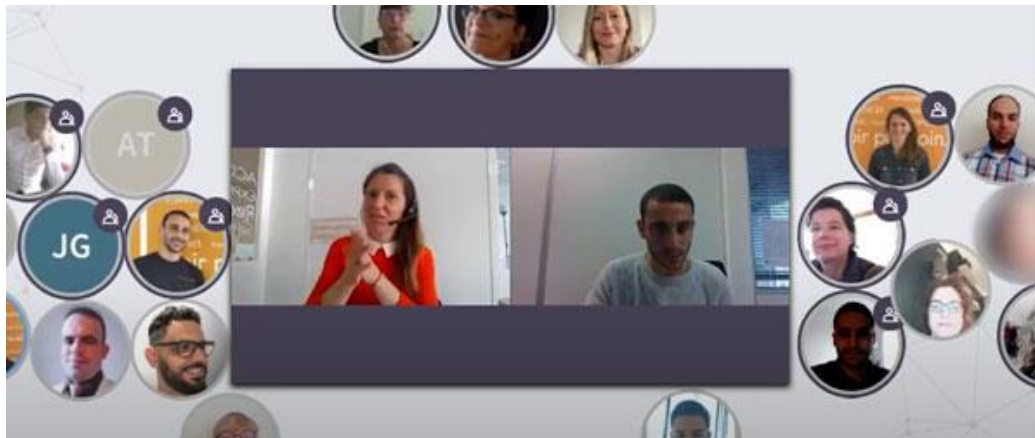
Le webinaire est utilisé :

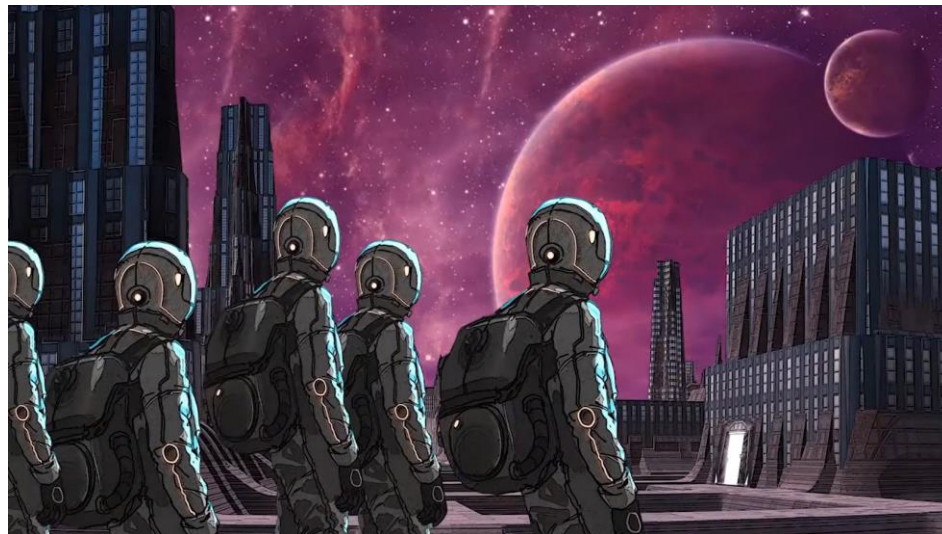
- Pour informer : l'évolution de l'OETH, comprendre le handicap psychique au sein des organisations, améliorer la QVT : prévention...
- Pour sensibiliser des publics ciblés)

OBJECTIFS

- Apporter aux participants des connaissances essentielles sur la thématique du handicap en emploi, afin qu'ils puissent :
- Avoir une vision ajustée du handicap en emploi
- Expliquer et illustrer cette notion de handicap
- Connaître les grands principes du cadre légal de l'emploi des travailleurs handicapés

LE JEU LES A CONVAINCUS





EMBARQUEZ POUR UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE !

Armonia® vous permet d'approcher le handicap à travers un outil innovant, mêlant un jeu de cartes physiques et une application numérique, basés sur le principe de l'escape-game.
L'objectif ? Éviter une guerre dans la galaxie : rien que ça !
Les participants sont ainsi mis au défi dans une mission intergalactique placée sous le signe de la coopération. Ils rencontreront des situations imprévues faisant intervenir le handicap au sein même de leur équipe, et devront trouver des solutions pour avancer.

MODALITÉS ET OBJECTIFS

Session de 45 minutes avec 1 ou plusieurs consultants d'Exéco.

Débriefing d'1 heure, riche et illustré d'expériences vécues dans le jeu et en dehors.

De **4 à 60 participants**, répartis en équipe de 4 à 6.

Armonia® est un moyen ludique et inventif pour **parler du handicap de manière détournée sans le placer au centre de l'expérience** mais en le faisant intervenir à plusieurs moments du jeu. Cet escape-game permet l'échange et la réflexion sur son propre comportement face au handicap, tout en suscitant l'empathie et les émotions des joueurs. Enfin, le jeu permet d'appréhender la compensation organisationnelle et collective, avec un ancrage mémoriel optimal.

LE JEU LES A CONVAINCUS

CONFÉRENCES INTERVIEWS

L'INTERVENTION D'UN EXPERT OU D'UN SPECIALISTE DE RENOM SOUS LA FORME D'UNE INTERVIEW



Selon un mode journalistique, nous invitons des spécialistes à évoquer leurs recherches, à évoquer leurs pratiques, à décrire des situations de terrain, à partager leurs connaissances et leurs réflexions.

DES CONFÉRENCES À LA CARTE

Différentes thématiques peuvent être abordées suivant vos envies, vos enjeux et sous un format à distance ou en présentiel.

ENVIE D'ALLER ENCORE PLUS LOIN ?

Pour compléter cette action de sensibilisation, nous proposons des ateliers en sous groupe, tables rondes, ... afin d'échanger et d'approfondir vos connaissances. L'animation par un facilitateur permet la contribution de tous dans un cadre agréable et sécurisant.



QUELQUES EXEMPLES DE CONFÉRENCES INTERVIEWS :

- Le handicap psychique, les psychopathologies et leurs manifestations dans le monde du travail avec M. Werquin, psychologue clinicienne
- Handicap, le management de la singularité, avec E. Minnaert, anthropologue
- Stéréotypes et préjugés, avec J-B. Hibon, psychosociologue
- Tous handicapés par nos stéréotypes avec P. Scharnitzky, Docteur en Psychologie sociale et spécialiste de la Diversité, Directeur associé Alternego

LE JEU À CONVAINCUS



ATELIERS THÉMATIQUES

LE SUR-MESURE



Un atelier peut être décrit comme un lieu d'échange de savoirs, d'expériences et d'apprentissages.

Dans l'optique de répondre à vos besoins et enjeux, nous dessinons ensemble votre atelier : modalités, thèmes, activités collectives et en sous groupe, durée...

Quelques exemples d'ateliers thématiques :

- Les Troubles du spectre autistique, la différence invisible
- Sensibilisation au handicap auditif ou visuel
- Thématique spécifique ou liée à un handicap spécifique par exemple.

QUIZ CINÉMA & HANDICAP

TESTEZ ET SENSIBILISER AVEC LE 7^{ème} ART

Testez votre culture cinématographique et découvrez comment des films ambitieux ont fait bouger les lignes de notre société sur le sujet du handicap !

UN OUTIL DE SENSIBILISATION

L'objectif de cet outil de sensibilisation est d'apporter aux participants des connaissances sur la thématique du handicap grâce au 7^{ème} art.

L'accès à distance permet à chacun de se former en fonction de ses disponibilités et permet ainsi une grande flexibilité.

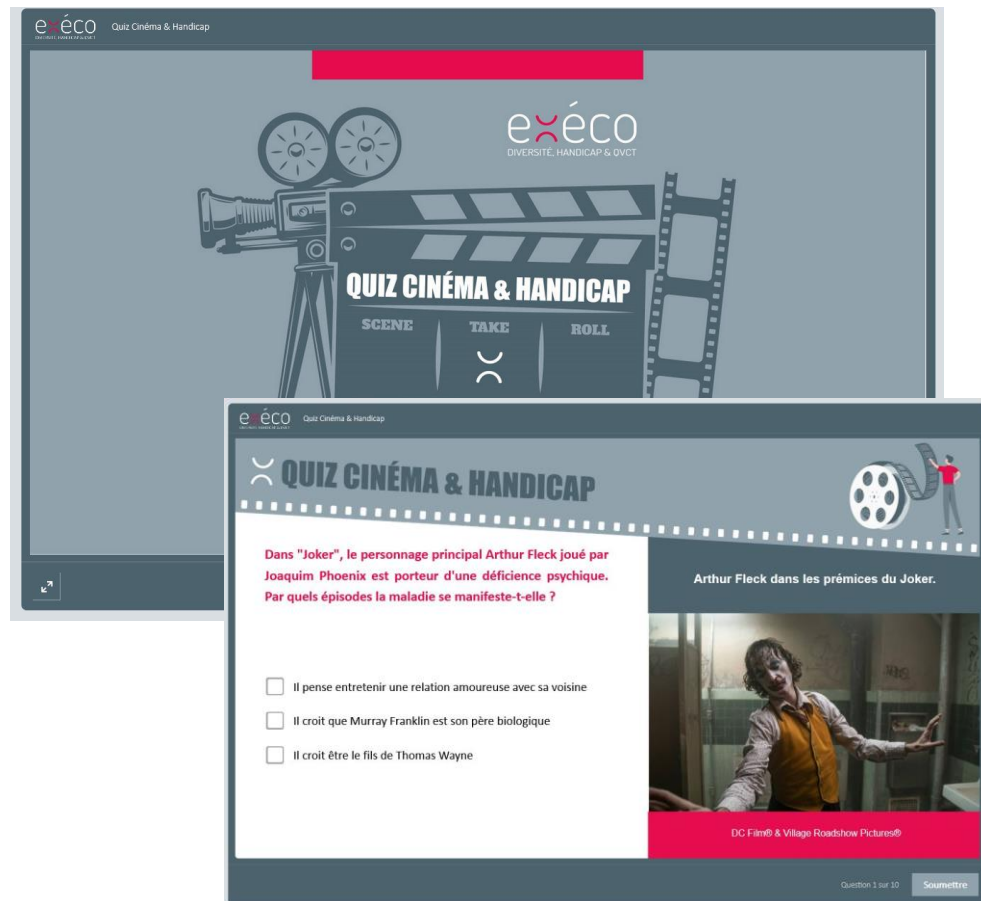
MODALITÉS ET OBJECTIFS

Les collaborateurs répondent à une dizaine de questions sur la thématique du handicap mis en scène par le cinéma dans des films « grand public » mais également plus confidentiels, considérés comme des pépites cinématographiques. Tout au long du parcours, les participants recueillent des informations sur différentes pathologies et leurs conséquences et se constituent ainsi un socle de connaissances afin de déconstruire les représentations et les stéréotypes sur le sujet.

Ce quiz peut être utilisé comme un outil de sensibilisation unique, mais également en amont d'une webconférence ou d'une formation.

Un débriefing peut être proposé afin de partager sa vision et son expérience.

LE JEU À CONVAINCU



SENSIBILISATION QVCT & RPS EN PRESENTIEL ET A DISTANCE

UN BABY FOOT ? UNE SALLE DE REPOS COCOONING ?
UNE SALLE DÉDIÉE AUX COURS DE YOGA ?

Parce qu'un cadre de vie au travail qualitatif, ce n'est pas seulement ça : Execo vous accompagne pour vous permettre de découvrir ce qu'enveloppe le champ de la Qualité de Vie et des Conditions de Travail (QVCT), et des Risque Psycho-sociaux (RPS).



QUESTION D'ÉQUILIBRE

A LA DECOUVERTE DE LA QVCT !



UN JEU INTERACTIF, LUDIQUE ET PARTICIPATIF

Question d'Équilibre® est un jeu interactif, ludique et participatif. Il permet d'aborder, sous différents formats, la notion de Qualité de Vie au travail et ses applications en entreprise. Composé de 4 temps de jeu, il est immersif et permet aux participants d'expérimenter tout en apprenant. La manipulation du matériel, les différents défis à relever et l'apport d'information favorisent les échanges entre les participants et permettent de capitaliser des connaissances. L'animation permet un jeu adapté à tous, quelle que soit le niveau de connaissance initial sur le sujet

MODALITÉS ET OBJECTIFS

Le jeu est divisé en 4 ateliers. Chaque atelier a ses propres règles, enjeux, et objectifs. Ils pourraient se résumer de la façon suivante :

- **Différents types d'ateliers proposés**
- Construire une définition partagée de la qualité de vie au travail et partager ses représentations.
- Expérimenter la QVT à travers un exercice de construction en équipe.
- Découvrir les facteurs de risque et les facteurs de protection en mime.
- Appréhender la notion d'équilibre entre ressources et contraintes au travail grâce au quiz.

Un apport d'information plus global est réalisé à la fin du jeu afin de synthétiser les nombreux échanges et faire le lien entre chaque atelier.

DÉMYSTIFIER LE BURN-OUT

QUELLE PLACE POUR LE SENS AU TRAVAIL



UN FORMAT LUDIQUE ET ENGAGEANT

Le sujet du burn-out est traité sur un mode interactif, sans perdre de vue l'aspect technique et clinique que nécessite le sujet. Au travers d'une variété d'activités (mur de post-it, « la persona », question d'équilibre), on lève le tabou sur le « mal du siècle » ! Un format ludique et engageant, qui favorise les échanges en abordant le burn-out aussi bien sous l'angle de la QVT que des RPS. Le sens au travail incarne ces deux dimensions, aussi bien par sa fonction protectrice que son caractère à risque.

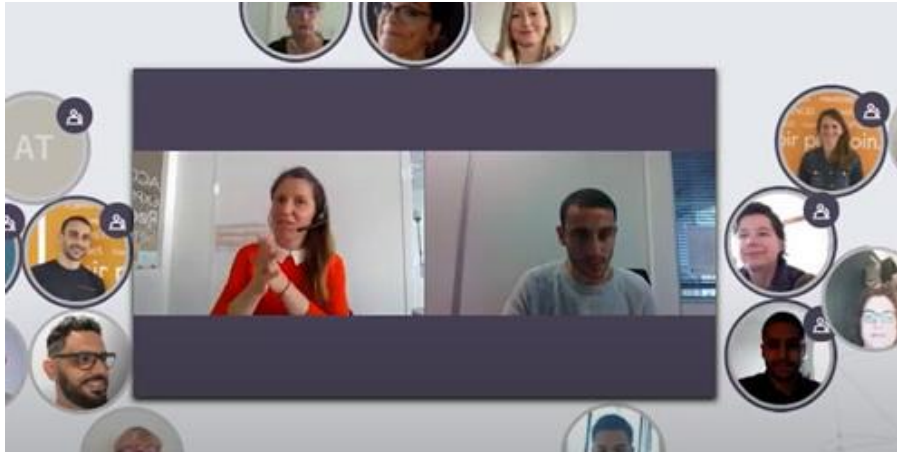
MODALITÉS ET OBJECTIFS

Cette sensibilisation vous permettra :

- De dépasser les représentations sur le burn-out
- D'identifier les signaux d'alerte
- De positionner le sens au travail comme un facteur de protection... mais pas que !
- De disposer d'outils pour accompagner les personnes

LE WEBINAIRE LE SUR MESURE

Le sur – mesure



FORMAT COURT ET EFFICACE

Cette solution est particulièrement adaptée aux entreprises multisites et dans l'optique d'une communication descendante sur des formats courts (1h30 maximum).

Le webinaire est utilisé :

- Pour informer : l'évolution de l'OETH, comprendre le handicap psychique au sein des organisations, améliorer la QVCT : prévention...
- Pour sensibiliser des publics ciblés

OBJECTIFS

- Apporter aux participants des connaissances essentielles sur la thématique

Exemples :

- De la QVT à la QVCT – Quels leviers mobiliser pour le travail hybride
- La santé au travail au cœur de la crise sanitaire : impacts du contexte sur la QVT

SENSIBILISATION DIVERSITE

Prochainement disponible...



exéco
DIVERSITÉ, HANDICAP & QVCT