



Outils et jeux de sensibilisation

HANDICAP, QVCT ET RPS, DIVERSITÉ

SOMMAIRE

SENSIBILISATION SUR LE THEME DU HANDICAP

• <u>LES CAPSULES VIDEOS BY EXECO</u>	P 05
• <u>ARMONIA® - Un « escape game » pour aborder subtilement le handicap</u>	P 06
• <u>EN QUÊTE DE SENS® - Le jeu qui fait vivre le handicap</u>	P 07
• <u>JEU DES DÉFICIENCES® - Le jeu qui renverse... les idées reçues !</u>	P 08
• <u>LA MAIN DANS LE CHAPEAU® - Cherchez des solutions pour faciliter l'intégration</u>	P 09
• <u>QUIZ - Pour tester et apprendre !</u>	P 10
• <u>E-LEARNING - « Handicap & emploi : les fondamentaux »</u>	P 11-12
• <u>ATELIERS EN INTELLIGENCE COLLECTIVE - Tous acteurs !</u>	P 13
• <u>THÉÂTRE FORUM – Un outil innovant, participatif et pertinent</u>	P 14
• <u>QUIZ CINEMA ET HANDICAP – Tester et sensibiliser avec le 7^{ème} Art</u>	P 15
• <u>QUIZ SUR-MESURE – 50 questions pour composer votre Quiz</u>	P 16
• <u>CONFERENCE HANDICAP PSYCHIQUE ET NEURODIVERSITE</u>	P 17
• <u>QUIZ SANTE MENTALE, Parfaire ses connaissances sur la grande cause nationale 2025-2026</u>	P 18
• <u>LE WEBINAIRE – le sur-mesure</u>	P 19

SENSIBILISATION SUR LES THEMES DE LA QVCT & DES RPS

- LES CAPSULES VIDEOS BY EXECO P 21
- QUESTION D'ÉQUILIBRE® - À la découverte de la QVCT ! P 22
- DÉMYSTIFIER LE BURN-OUT - Quelle place pour le sens au travail P 23
- LE WEBINAIRE – le sur-mesure P 24

SENSIBILISATION SUR LE THEME DE LA DIVERSITE

- LE WEBINAIRE – le sur-mesure P 26
- ATELIER DE SENSIBILISATION AUX VIOLENCES SEXISTES ET SEXUELLES (VSS) P 27

NOS REFERENCES

- ILS NOUS FONT CONFIANCE P 29

SENSIBILISATION HANDICAP

DIFFERENTS OUTILS
POUR DECONSTRUIRE STEREOTYPES
ET REPRESENTATIONS



CAPSULES VIDEO BY EXÉCO

EMBARQUEZ POUR UNE EXPERIENCE A FORTE EMPREINTE EMOTIONNELLE

LE CONCEPT DE LA SOLUTION

Le réalisme des histoires proposées permet à chaque participant de s'approprier le sujet de se projeter en situation de recruter, d'accompagner ou de manager une situation en lien avec le sujet du handicap au travail.

Utilisées ensemble ou indépendamment les unes des autres, les capsules vidéo capteront l'attention des apprenants de manière efficace et dynamique, rendant les apprentissages plus engageants.

MODALITÉS

Deux formats d'utilisation de ces outils :

- ✓ Visionnage + temps de débriefing animé par un ou une consultante d'Exéco
- ✓ Visionnage + quiz pour compléter les apprentissages

Les capsules vidéo : un moyen ludique et immersif pour aborder le sujet du handicap de manière réaliste et adaptée.

Ces outils permettent la réflexion sur ses pratiques professionnelles face à ses sujets, tout en suscitant l'empathie et les émotions des apprenants.

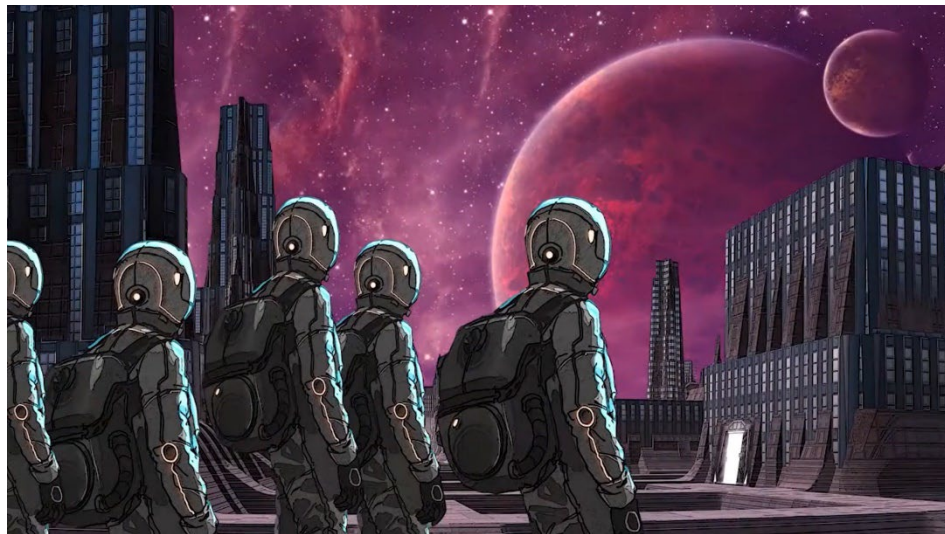
Les temps de débriefing ou quiz complémentaires permettent d'ancrer les apprentissages de façon durable.



⇒ [DÉCOUVREZ LE TEASER DES CAPSULES BY EXECO](#)

ARMONIA® ESCAPE GAME

UN ESCAPE GAME POUR ABORDER SUBTILEMENT LE HANDICAP



- ⇒ DECOUVREZ LA MISSION
- ⇒ DECOUVREZ LE SITE INTERNET
- ⇒ DECOUVREZ LE TEASER ARMONIA® VERSION DIGITAL

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

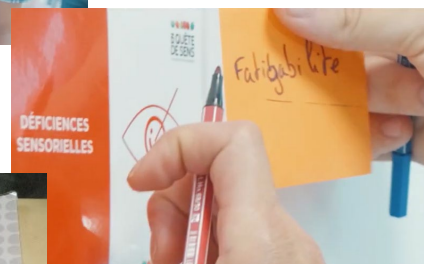
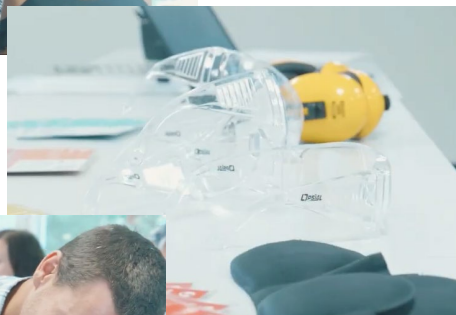
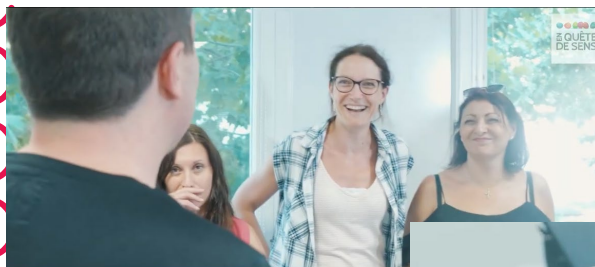
- **Session de 45 minutes** avec un ou plusieurs consultants d'Exéco.
- Débriefing d'1 heure, riche et illustré d'expériences vécues dans le jeu et en dehors.
- De **4 à 60 participants**, répartis en équipe de 3 à 5.

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 A NOTAMMENT CONVAINCUS

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 A NOTAMMENT CONVAINCUS

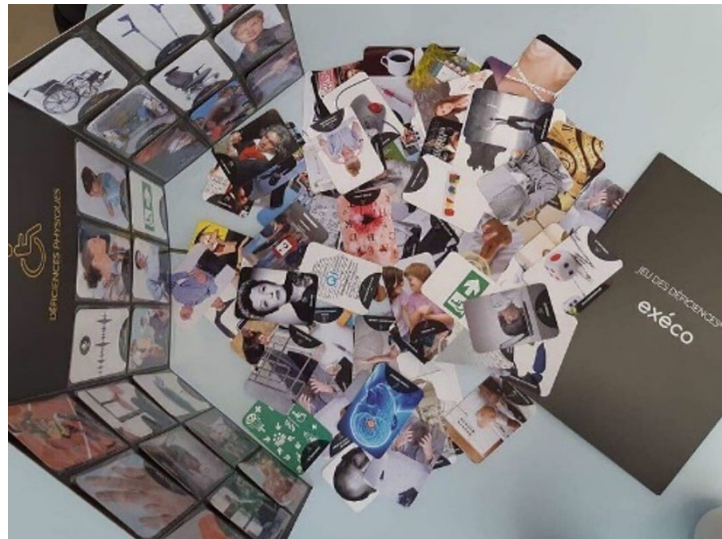




TEASER DU JEU

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 A NOTAMMENT CONVAINCUS



ALD
Automotive

LA MAIN DANS LE CHAPEAU®

CHERCHEZ DES SOLUTIONS POUR FACILITER L'INTEGRATION



TEASER DU JEU



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 déficience

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

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 A NOTAMMENT CONVAINCUS



QUIZ

AVEC APPLI DE VOTE INTERACTIF



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 événement.

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 A NOTAMMENT CONVAINCUS



E-LEARNING

HANDICAP & EMPLOI : LES FONDAMENTAUX



TEASER

exéco
DIVERSITÉ, HANDICAP & QVCT



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 trou, ...), **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

Capgemini

ENEDIS
L'ELECTRICITE EN RESEAU

cnes

THALES



E-LEARNING

HANDICAP & EMPLOI : LES FONDAMENTAUX

Imaginé et créé par exéco

LES FONDAMENTAUX HANDICAP & EMPLOI

Module 1

Quiz - Question 2



ACTIVITE HANDICAP & EMPLOI : LES FONDAMENTAUX

2 - Pour la majorité des personnes en situation de handicap, le handicap n'est pas visible.

☒ Vrai



☐ Faux

Et oui, c'est bien le cas : Le handicap est visible dans 20% des situations seulement.

★ 1/1

Module 2



SYNTHESE HANDICAP & EMPLOI : LES FONDAMENTAUX

Que pouvons-nous retenir de ce module ?

1. Il existe en France une **OBLIGATION D'EMPLOI** de 6% de travailleurs handicapés pour tous les employeurs de plus de 20 personnes, et ce afin de lutter contre les discriminations à l'emploi.
2. Il existe 3 modalités de réponse à cette obligation : **EMPLOI DIRECT**, **EMPLOI INDIRECT** ET **les STAGES**.
3. Si l'entreprise n'attire pas son quota, elle paie une pénalité financière. Il existe en fait une même modalité de réponse à l'obligation d'emploi : la mise en œuvre d'un **ACCORD HANDICAP AGEES** par l'Etat, qui engage l'entreprise et lui donne des moyens pour mener à bien sa politique en faveur de l'emploi des personnes en situation de handicap.

Module 1

Glisser Déposer



ACTIVITE HANDICAP & EMPLOI : LES FONDAMENTAUX

Retrouver pour chacune des références culturelles ou personnalités présentées en image la famille de handicap qui peut être associée. Déposer l'étiquette sur l'image.

Sensoriel

Physique

Déficience intellectuelle

Psychique

Maladie invalidante

Troubles cognitifs / neurologiques



Edith Piaf



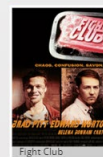
Forrest Gump



Beethoven



Steve Jobs



Fight Club



Jamel Debbouze

✓ Vérifier

Présentiel ou
distanciel

ATELIERS EN INTELLIGENCE COLLECTIVE

TOUS ET TOUTES ACTEURS ET ACTRICES !



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

L'APPROCHE LES A CONVAINCUS



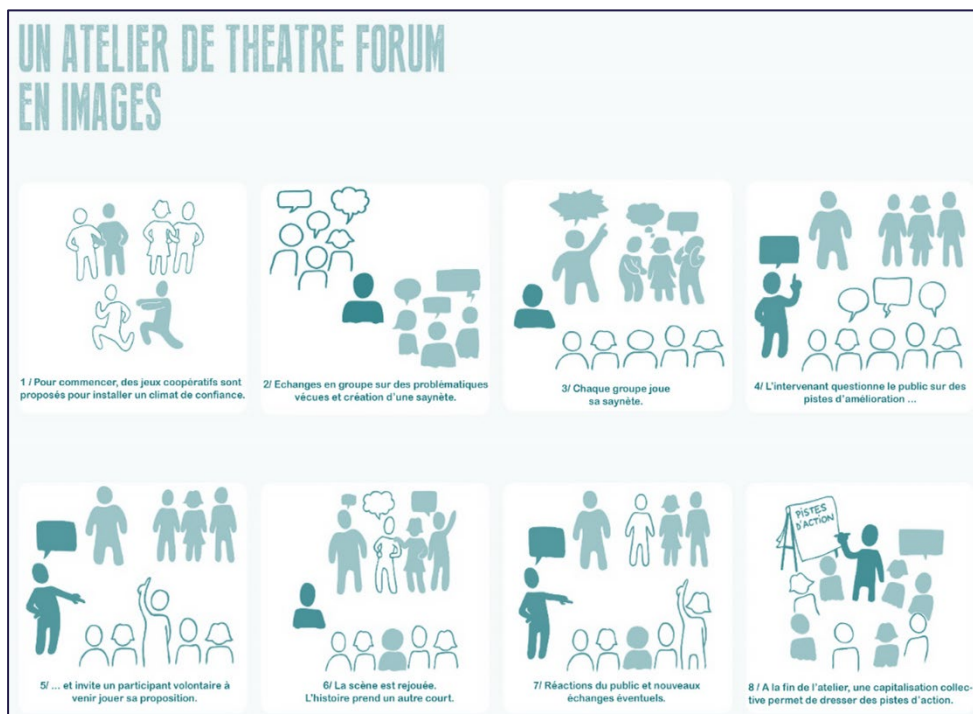
ausy
by randstad.

charles river

World Café
FORUM OUVERT
Chapeaux de Bono
REMEMBER THE FUTURE ⌚
Marguerite holomorphique
COVER STORY
Fleurs de lotus
Speed boat

LE THEATRE FORUM

Pour débattre, partager et trouver des pistes sur les sujets de la diversité



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 vous accompagne dans le changement de perception du handicap, du sexisme, du fait religieux, de l'égalité pro ... de vos collaborateurs, condition indispensable pour la réussite du déploiement de votre politique diversité.

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
- 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

QUIZ CINÉMA & HANDICAP

TESTER 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.

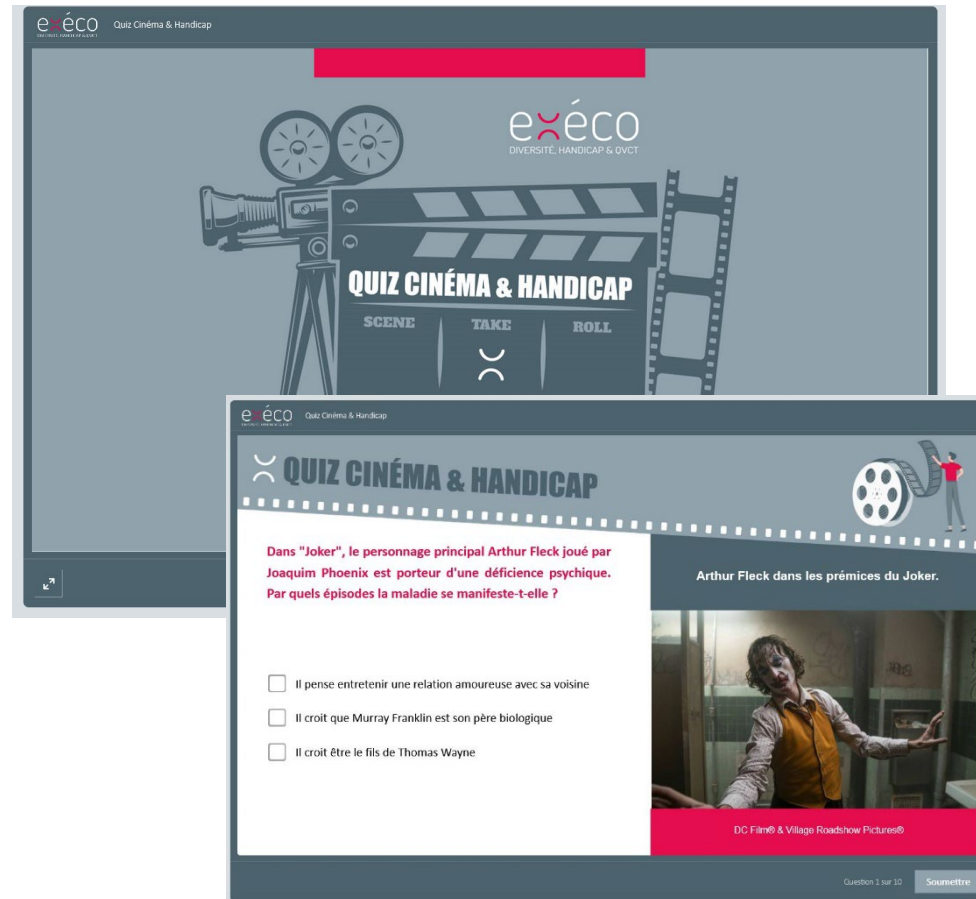
L'accès à distance permet à chacun de se former en fonction de ses disponibilités et permet ainsi une grande flexibilité.

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.



QUIZ SUR-MESURE

A COMPOSER SELON SES ENVIES, A L'AIDE DE 50 QUESTIONS

exéco

Liste de questions

OBLIGATION D'EMPLOI



Il existe en France une obligation d'emploi de travailleurs handicapés (OETH). Ce dispositif a pour objectif d'inciter les employeurs d'au moins 20 salariés, à embaucher des travailleurs handicapés, dits Bénéficiaires de l'Obligation d'Emploi des Travailleurs Handicapés (BOETH). Si l'employeur ne respecte pas son obligation d'emploi, il est soumis à une contribution financière.

exéco



Liste de questions

Pourquoi existe-t-il un quota d'emploi des travailleurs handicapés ?

- ☐ Pour lutter contre les discriminations
- ☐ Pour favoriser l'embauche des "gueules cassées", soldats revenus blessés ou infirmes à l'issue de la Première Guerre mondiale
- ☐ Pour générer une énième obligation pour les employeurs



OBLIGATION D'EMPLOI



Question 1 sur 77

Envoyer

UN OUTIL DE SENSIBILISATION

L'objectif de cet outil de sensibilisation est d'apporter aux participants des connaissances sur la thématique du handicap au travers de nombreuses et différentes questions sur le sujet du handicap.

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 au questionnaire que vous aurez composé sur le sujet du handicap.

Plusieurs thèmes peuvent être abordés, selon la composition choisie :

- le cadre légal,
- les différentes problématiques de santé entraînant une situation de handicap,
- la compensation du handicap,
- le recrutement et les risques de discrimination,
- Des informations de « culture générale »

Tout au long du parcours, les participants 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.

CONFÉRENCE HANDICAP PSYCHIQUE ET NEURODIVERSITÉ



THEMES

- Neurodiversité
- Troubles du Neurodéveloppement (TDAH, TSA, DYS...)
- Les troubles psychiques : webinaire bipolarité (ex)
- La cognition : les fonctions cognitives et leur évaluation



OBJECTIFS

- **Sensibiliser** les collaborateurs à la santé mentale pour favoriser la compréhension
- **Réduire** les préjugés,
- **Promouvoir** un environnement de travail inclusif et bienveillant pour tous
- **Établir** des réponses concrètes pour prendre en compte le handicap au travail



CONTENU

- Présentations interactives,
- Études de cas,
- Discussions animées par un neuropsychologue,
- Combinaison d'apports théoriques et de cas pratiques



QUIZ SANTÉ MENTALE

PARFAIRE SES CONNAISSANCE SUR LA GRANDE CAUSE NATIONALE 2025 -2026



UN OUTIL DE SENSIBILISATION

L'objectif de cet outil de sensibilisation est d'apporter aux participants des connaissances sur la thématique du handicap psychique au travers de questions ludiques et d'actualité.

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 aux questions et apprennent grâce aux réponses apportées en temps réel.

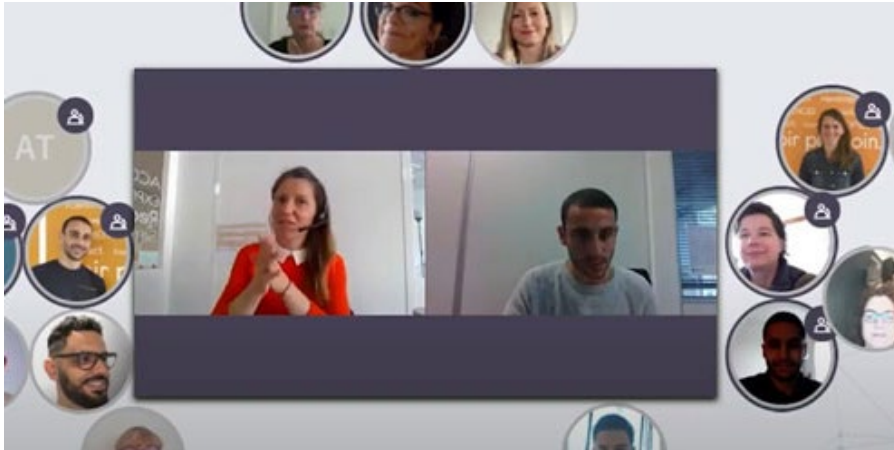
Tout au long du parcours, les participants se constituent ainsi un socle de connaissances afin de déconstruire les représentations et les stéréotypes sur le sujet.

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.

WEBINAIRE

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 sur différents sujets
- ✓ Pour sensibiliser des publics ciblés
- ✓ Pour assurer de la prévention auprès des personnes en emploi

OBJECTIFS

Apporter aux participants des connaissances essentielles sur la thématique abordée

Quelques exemples :

- Recruter sans discriminer
- Handicap invisible, quelles conséquences au quotidien
- L'impact des biais cognitifs
- Santé mentale, quelle frontière avec le handicap psychique
- Neurodiversité et divergence, en savoir plus
- En apprendre plus sur notre fonctionnement cognitif
- ...

SENSIBILISATION QVCT & RPS

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'englobe le champ de la Qualité de Vie et des Conditions de Travail (QVCT), et des Risque Psycho-sociaux (RPS).





CAPSULE VIDEO BY EXÉCO

UNE IMMERSION AU CŒUR DU « VIVRE » LE TRAVAIL

Capsule vidéo – On n'est pas des machines[®]

Dans un monde professionnel en perpétuel évolution et avec un rythme de plus en plus rapide, notre capsule vidéo "On n'est pas des machines" propose une plongée réaliste dans le quotidien des salariés et des managers.

À travers des images saisissantes, cette vidéo met en lumière la souffrance silencieuse des salariés... mais aussi celle des managers, souvent confrontés aux mêmes pressions. Une prise de conscience nécessaire pour repenser ensemble l'avenir du travail.

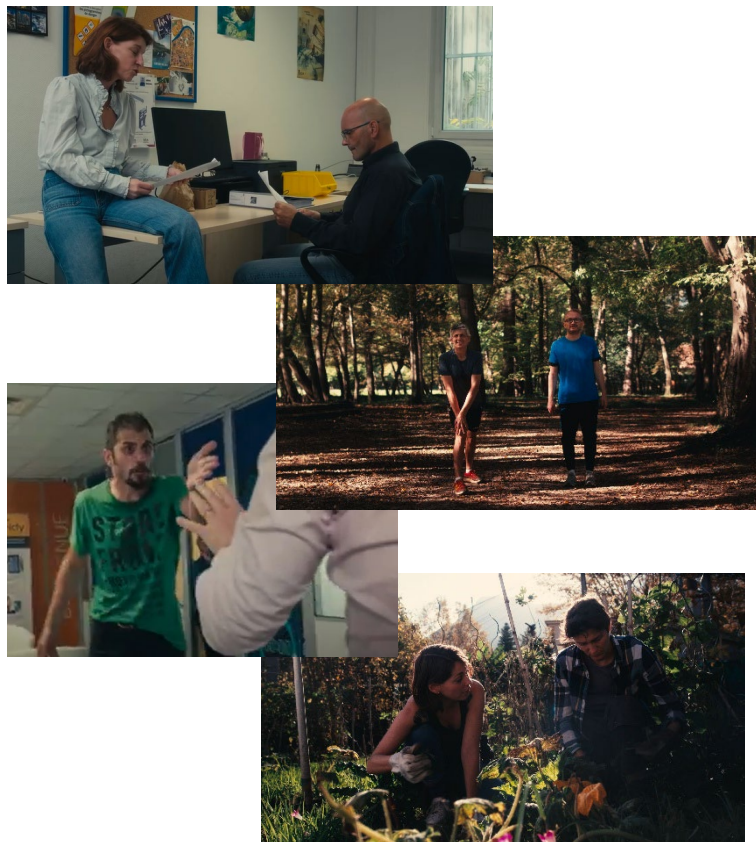
- Un vidéo impactante de 3'15 minutes qui illustre des situations pouvant amener à des risques psychosociaux
- Un regard immersif sur les tensions, la désorganisation et le rapport vis-à-vis du travail qui s'introduit jusque dans la vie personnelle des employés.
- Une prise de conscience essentielle pour les entreprises soucieuses du bien-être de leurs équipes.

Un outil de sensibilisation clé, conçu avec des experts du tournage et de la mise en scène, pour retranscrire le ressenti des collaborateurs et des managers face à l'oppression du travail.

MODALITÉS

Deux formats d'utilisation de ces outils :

- Visionnage + temps de débriefing animé par un ou une consultante d'Exéco
- Visionnage + quiz pour compléter les apprentissages



⇒ [DÉCOUVREZ LE TEASER](#)

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 et des Conditions de 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 QVCT et partager ses représentations.
- Expérimenter la QVCT 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.

Une question d'équilibre®

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.

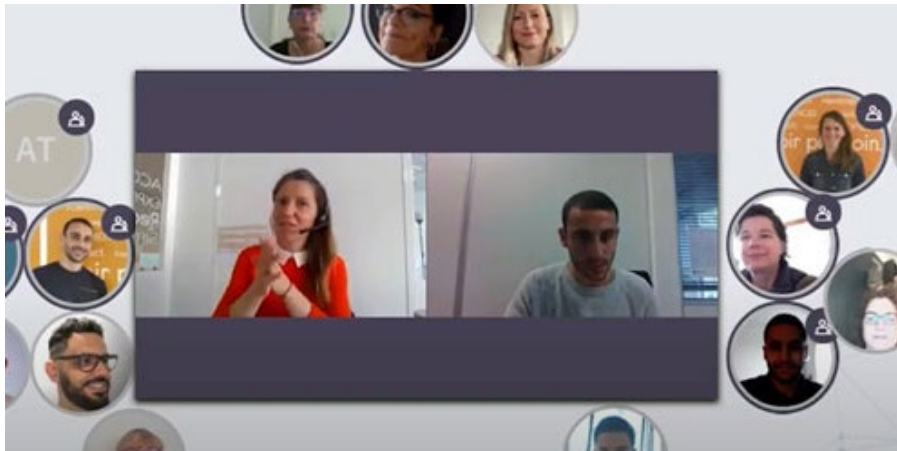
MODALITÉS ET OBJECTIFS

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

WEBINAIRE

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 sur différents sujets
- ✓ Pour sensibiliser des publics ciblés
- ✓ Pour assurer de la prévention auprès des personnes en emploi

OBJECTIFS

Apporter aux participants des connaissances essentielles sur la thématique abordée

Quelques 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
- ...

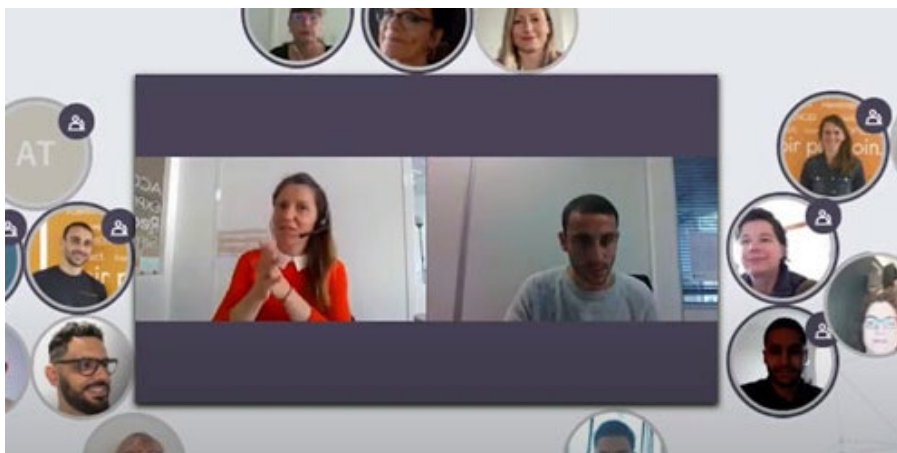
SENSIBILISATION DIVERSITE

AU DELA DE LA QUESTION DE L'ETHIQUE, TRAVAILLER
SUR LES SUJETS DE LA DIVERSITE, C'EST SE DONNER
LES MOYENS DE CRÉER LES CONDITIONS POUR
PERFORMER ET INNOVER ENSEMBLE



WEBINAIRE

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 sur différents sujets
- ✓ Pour sensibiliser des publics ciblés
- ✓ Pour assurer de la prévention auprès des personnes en emploi

OBJECTIFS

Apporter aux participants des connaissances essentielles sur la thématique

Quelques exemples :

- La Diversité de genres en entreprise
- La Transphobie
- L'intergénérationnel
- L'interculturalité
- Le fait religieux
- La séniorité
- L'égalité professionnelle
- ...

LUTTER CONTRE LES VIOLENCES SEXISTES ET SEXUELLES

UN ATELIER POUR FAIRE EVOLUER LES PRATIQUES ET MENTALITES DE CHACUN ET CHACUNE

« 10 000 bornes Sexisme »



1 : Agissements sexistes, de quoi parle t'on ?

Définitions, cadre légal, obligations de l'employeur en termes de santé et sécurité



Apport d'informations, Q/R

2 : Où commencent les agissements sexistes ?

Expliciter les comportements, donner une grille de référence pour mieux comprendre, identifier les signaux faibles pour savoir détecter les agissements sexistes au plus tôt.



Apport d'informations, Q/R

3 : Etudes de cas pratiques

A partir de situations vécues dans l'organisation, les participants les qualifient et identifient les bonnes pratiques à mettre en œuvre. Ils identifient les acteurs et outils internes à mobiliser pour accompagner la situation (possibilité de travail en sous-groupe selon le nombre de participants)



Cas pratiques, temps d'échanges, Q/R

Parce que les études ont montré que le jeu augmente la motivation des apprenants, notre pédagogie s'appuie une approche ludique et interactive pour mobiliser les participants et leur permettre d'ancrer leurs apprentissages.

NOS REFERENCES

ILS NOUS FONT CONFIANCE !



QUELQUES RÉFÉRENCES





Tel : 04 76 26 90 30
execo@execo-france.fr