

Service Prévention

Outils pédagogiques de l'ANACT

« Les essentiels télétravail » et « Les essentiels QVT »

1. Les essentiels télétravail

Pour mettre en place le télétravail, améliorer les pratiques existantes ou encore tirer les enseignements du télétravail exceptionnel, cet outil nourrit les séances de travail avec originalité. Il permet :

- De travailler en commun sur la méthode de préparation et de mise en œuvre du télétravail ;
- D'échanger sur les modalités de management à distance ;
- D'élaborer les grandes lignes d'un accord ou d'une charte télétravail.

Tout au long de la partie les joueurs identifient les points forts et les sujets à travailler. À l'issue de la partie, le groupe aura déterminé les actions à conduire pour lancer un projet ou améliorer les pratiques existantes et ainsi définir une feuille de route télétravail.

Dans le cadre des négociations d'une charte télétravail, le jeu permettra de préparer la démarche, d'identifier les différents sujets à prendre en compte et les pratiques à mettre en œuvre.



Dans son utilisation « expresse » l'état des lieux et le plan d'action peuvent être définis en une seule réunion.

Les éléments de l'outil pédagogique

Ce jeu est un support idéal pour lancer ou redynamiser un projet télétravail, pour initier les échanges, la concertation et identifier concrètement les points à traiter. Il est constitué de 41 cartes structurées autour de 3 axes :

- **La méthode** de mise en place du télétravail ;
- **Le cadre et les moyens** disponibles ;
- **Le management** d'une activité à distance.



Ces cartes sont à classer en 4 catégories :

- Existente et satisfaisante ;
- Existente mais à améliorer ;
- Inexistante mais souhaitée ;
- Inexistante et non souhaitée.

2. Les essentiels QVT

Selon le même principe pédagogique, les participants ont à classer les 32 cartes du jeu dans en fonction des 4 catégories évoquées précédemment (« Existente et satisfaisante », « Existente mais à améliorer », « Inexistante mais souhaitée » et « Inexistante et non souhaitée »).



Ces 32 cartes illustrent des actions essentielles pour la qualité de vie au travail, les joueurs partent à la recherche d'actions déjà mises en œuvre dans la collectivité et utiles pour faire progresser la QVT (en matière de RH, de parcours professionnels, d'égalité femmes-hommes...) et d'autres mesures qui mériteraient d'être déployées. Chemin faisant, les participants posent au cours de la partie les bases d'un plan d'action.

Ces cartes sont structurées autour des 6 axes de la boussole QVT de l'ANACT :

- **Relations au travail, climat social**
- **Contenu du travail**
- **Santé au travail**
- **Compétences, parcours professionnels**
- **Egalité professionnelle**
- **Engagement, management**

