

**CIPE**

le changement en jeu



## DESCRIPTIF DE LA FORMATION



**Un jeu pour apprendre les principes de la qualité, de l'hygiène alimentaire, de la santé-sécurité et de l'environnement**

# Sommaire

<b>Introduction .....</b>	<b>3</b>
<b>Objectifs pédagogiques .....</b>	<b>3</b>
<b>Intérêts de cette pédagogie.....</b>	<b>3</b>
<b>Informations générales .....</b>	<b>4</b>
<b>Concepts abordés.....</b>	<b>4</b>
<b>Contenu pédagogique .....</b>	<b>5</b>
<b>Modalités de mise en œuvre .....</b>	<b>6</b>
Mode autonome .....	6
Mode accompagné.....	6

## Introduction

Défi QHSE est un package de formation complet. Basé sur le principe de la **pédagogie active** ; une partie de son scénario s'appuie sur un jeu.

Il permet d'apprendre les concepts fondamentaux de la qualité, de l'hygiène alimentaire, de la santé-sécurité et de l'environnement :

- d'adopter les bonnes pratiques ;
- de maîtriser les dangers en utilisant les principes des analyses de risques ;
- de participer de manière individuelle ou collective à l'amélioration continue ;
- d'adopter une conduite de veille ;
- d'être force de proposition.

## Objectifs pédagogiques

Ce jeu pédagogique a pour but de former ou de remettre à niveau tout personnel, salarié, futur employé, aux bonnes pratiques, à l'anticipation et à la maîtrise des dangers dans les domaines de la qualité de la pomme de terre, de l'hygiène, de la sécurité et santé du personnel et de la préservation de l'environnement.

**Ce jeu utilise les principes de base des analyses de risques (HACCP, Document unique, Analyse environnementale). Il fait aussi référence aux exigences des normes ISO 22000, ISO 9001, ISO 14001 et OHSAS 18001. Enfin, il répond aux exigences du « Référentiel de bonnes pratiques de conditionnement des pommes de terre destinées au marché du frais ».**

## Intérêts de cette pédagogie

Le respect des dispositions en matière de qualité, d'hygiène, de sécurité et de protection de l'environnement doit apparaître comme un facteur de motivation au travail pour les salariés.

En situation professionnelle, et quel que soit le poste occupé, le non-respect des règles liées à la qualité, l'hygiène, la sécurité et l'environnement fait courir des risques à l'entreprise, aux consommateurs et aux salariés eux-mêmes.

Dans ce jeu pédagogique, des **mauvaises pratiques** ou un manque d'anticipation en matière de qualité, hygiène, sécurité et environnement peut entraîner la **perte de clients** ou la **dégradation du patrimoine humain et/ou environnemental de l'entreprise**.

Cette formation présente de multiples avantages. D'une part, elle initie le stagiaire aux enjeux, points-clés et au vocabulaire de l'analyse des risques. C'est aussi l'occasion pour le stagiaire de bien définir les différents types de dangers possibles et de prendre conscience de leur niveau de gravité pour la santé du consommateur, la santé du salarié, la protection de l'environnement et indirectement pour la pérennité de l'entreprise (impact économique).

D'autre part, ce jeu sensibilise les personnels aux enjeux dictés par les clients et les consommateurs et donne du sens à la réglementation, aux exigences en matières de bonnes pratiques définies dans le référentiel de bonnes pratiques établi par la filière pomme de terre, et aux autres certifications imposées par les distributeurs. Il prépare aussi les personnels à répondre aux attentes des auditeurs externes.

Enfin, l'aspect ludique de la formation permet aux salariés d'intégrer durablement les messages principaux délivrés lors du jeu.

**On ne peut relever un défi tous les jours que si l'intérêt est suscité et maintenu ...  
C'est dans cet esprit que ce jeu a été conçu.**

## Informations générales

**Publics concernés :** Opérateurs, maîtrise, encadrement. Il est possible de constituer des groupes hétérogènes.

**Nombre de participants :** 6 personnes par session. Peut aller jusqu'à 10, sachant que l'animation est plus complexe lorsqu'augmente le nombre de participants.

**Durée de la formation :** 4 heures, fractionnables en 2 sessions. Session 1 : Formation théorique + JEU n°1, Session 2 : JEU n°2 + conclusion (cf. tableau ci-dessous).

## Concepts abordés

- Les incontournables d'une approche d'assurance qualité ;
- Enjeux de la méthode HACCP, du Document Unique, de l'analyse environnementale ;
- Les notions de "danger" et de "risque" ;
- Les principes des méthodologies d'identification des dangers et d'évaluation des risques ;
- Les bonnes pratiques en termes de maîtrise de l'hygiène, de la santé/sécurité, de l'environnement ;
- Les outils de résolution de problèmes (QQOQCP ? 5M). Ces outils sont abordés pour permettre aux apprenants d'entrer dans une logique de questionnement, d'analyse de choix, de détermination des priorités et de traitement des problèmes ;



## Contenu pédagogique

Phases	Durée
Formation théorique / Pré requis	1h
<i>Pause conseillée</i>	5 à 10 min
<p><b>JEU N°1</b> : Découverte du plateau + analyse des photos            Chaque équipe de joueurs (2 équipes de 2 à 3 personnes), dispose d'un plateau, qui représente les flux d'un centre de conditionnement de pommes de terre, sur lequel il faut placer les photos représentant des situations conformes, tout en écartant les situations non conformes en termes de bonnes pratiques.</p>	30 minutes
<p><b>JEU N°2</b> : Analyse de maîtrise des dangers face à des situations problématiques (états de fait)            Pour chaque étape du procédé, le formateur pose des questions aux équipes à partir d'états de faits tirés au hasard. Les états de fait décrivent des situations-problèmes. Des questions ciblées prédéfinies sont posées par l'animateur aux participants, Elles permettent aux participants d'appliquer les principes des analyses de risques. A tour de rôle, les équipes sont mobilisées.</p>	1h45
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Désignation de l'équipe gagnante ;</li> <li>- Rebouclage en s'appuyant sur le contenu du livret de fin de formation remis aux participants ;</li> <li>- Validation des acquis par questionnaires VRAI/FAUX.</li> </ul>	30 minutes

## Modalités de mise en œuvre

Deux formules sont possibles pour la mise en œuvre de cette formation :

### ***Mode autonome***

Vous vous sentez l'âme de formateur, vous êtes prêt à passer un peu de temps à préparer la formation, cette formule est pour vous. Moyennant un chèque de caution et des frais d'expédition, vous pouvez recevoir la mallette de jeu afin d'animer vous-même la formation.

Une fois la formation achevée vous retournez la mallette au CNIPT. Dans la mesure où le contenu de la mallette est complet et en bon état, votre chèque de caution est restitué.

Afin d'activer ce dispositif il faut renseigner le [Bon de commande](#) et remplir la [Convention de prêt](#).

### ***Mode accompagné***

Vous souhaitez qu'un formateur professionnel anime ce jeu dans votre centre de conditionnement. Dans ce cas il existe un dispositif de partenariat entre [Interactions et Entreprise](#) (organisme de conseil et de formation) et [l'OPCA INTEGROS](#) (Organisme Paritaire Collecteur Agréé finançant la formation professionnelle des entreprises des branches du commerce de gros et international). Pour plus d'information concernant ce dispositif, prenez contact avec la [FEDEPOM](#) (Fédération Française des Négociants en Pomme de Terre, Ail, Oignon et Echalote).