



Managinnov'

Jouez pour améliorer la qualité de vie au travail
par le management !

JMC - 26 novembre 2021



CONSIGNES DE JEU

2

1. Chaque groupe choisit 1 carte **Problématique** sur laquelle il souhaite faire l'exercice

5'

2. Chaque groupe repère 3 cartes **Levier** utiles à mobiliser pour répondre à la problématique

10'

Le groupe choisit 1 carte **Levier** par thème :

- a. **Direction / Gouvernance**
- b. **Organisation / Processus**
- c. **Management / Régulation**

3. Chaque groupe échange sur les 3 leviers retenus et formule 1 exemple d'**action concrète** adaptée au secteur culturel

10'

Restitution

- La carte **Problématique** sur laquelle vous avez travaillé
- Les 3 cartes **Levier** choisis pour agir sur la problématique
- Les 3 exemples d'**actions concrètes**

Retour en plénière - 5' par groupe

ACTIONS MANAGÉRIALES PROPOSÉES

4

Direction / Gouvernance

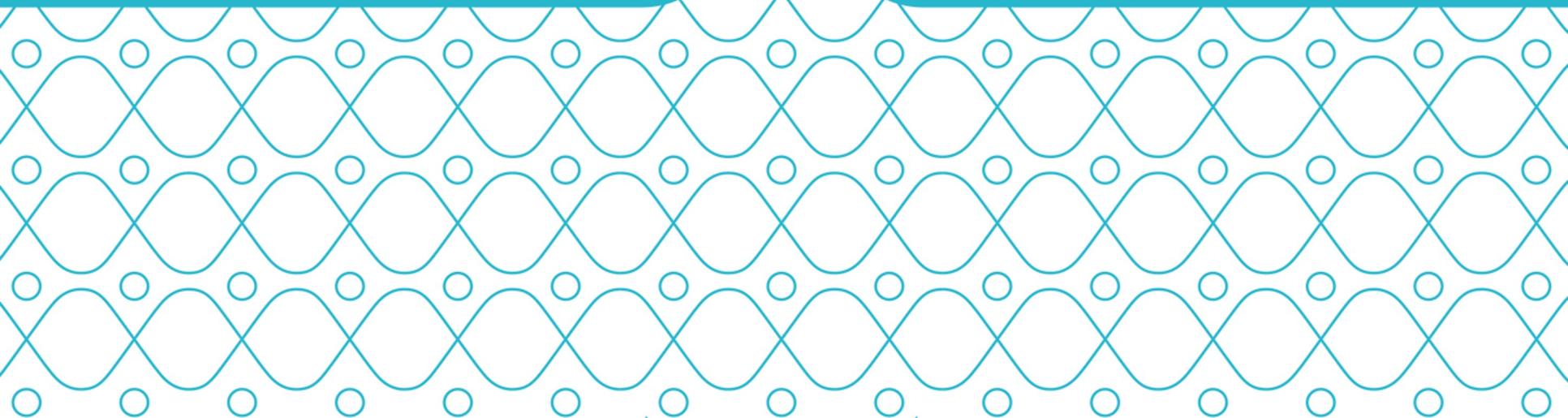
Organisation / Processus

Management / Régulation



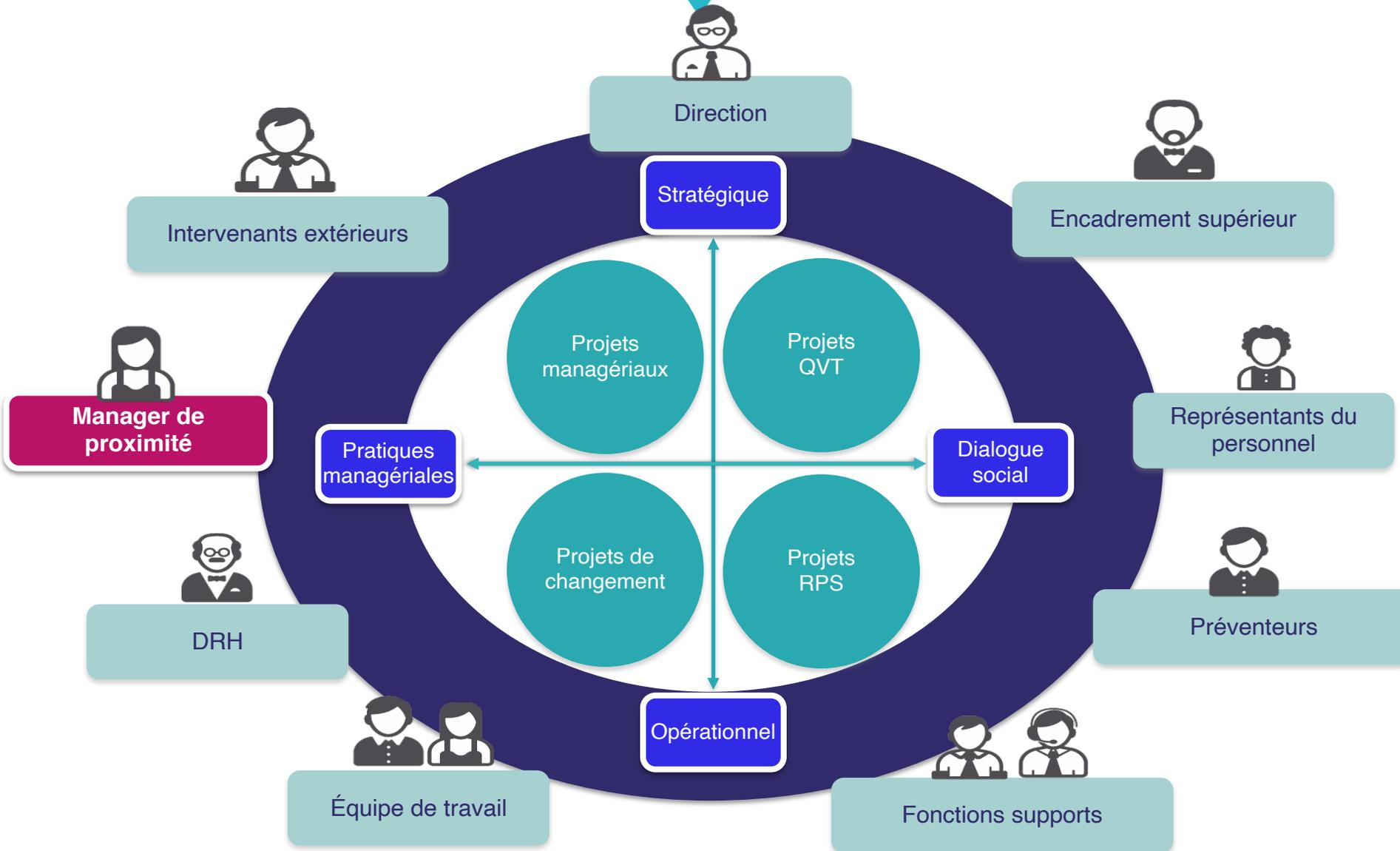
Du management au travail
au management du travail

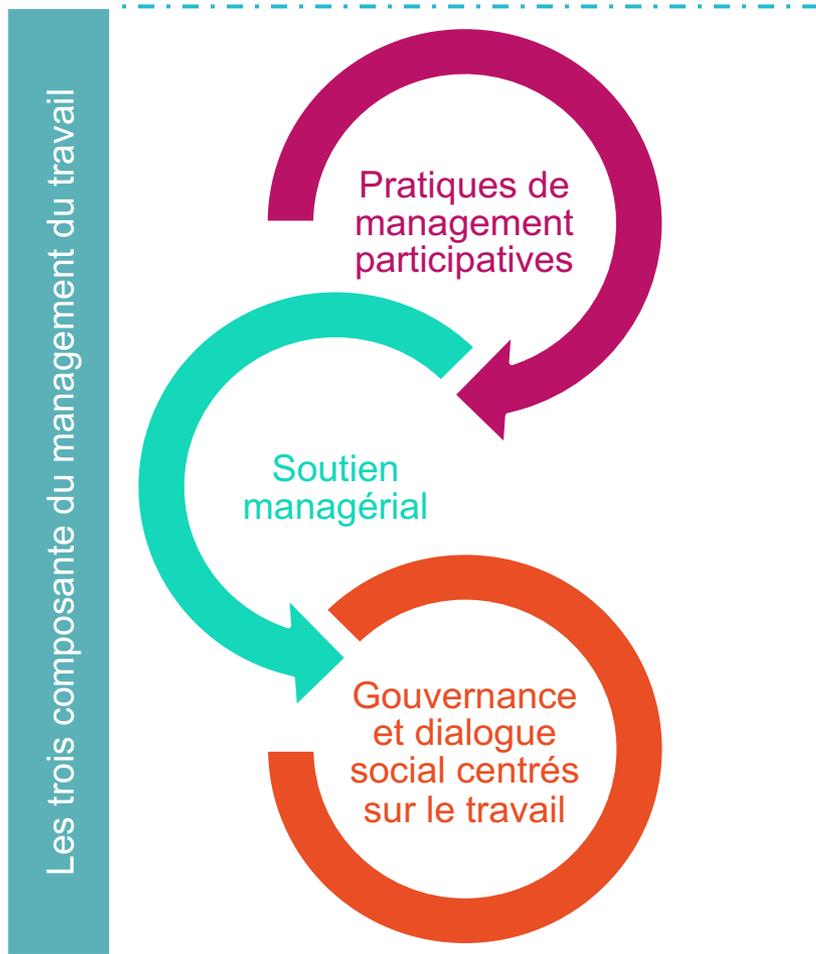
Quelques repères



UNE APPROCHE SYSTÉMIQUE DU MANAGEMENT

6

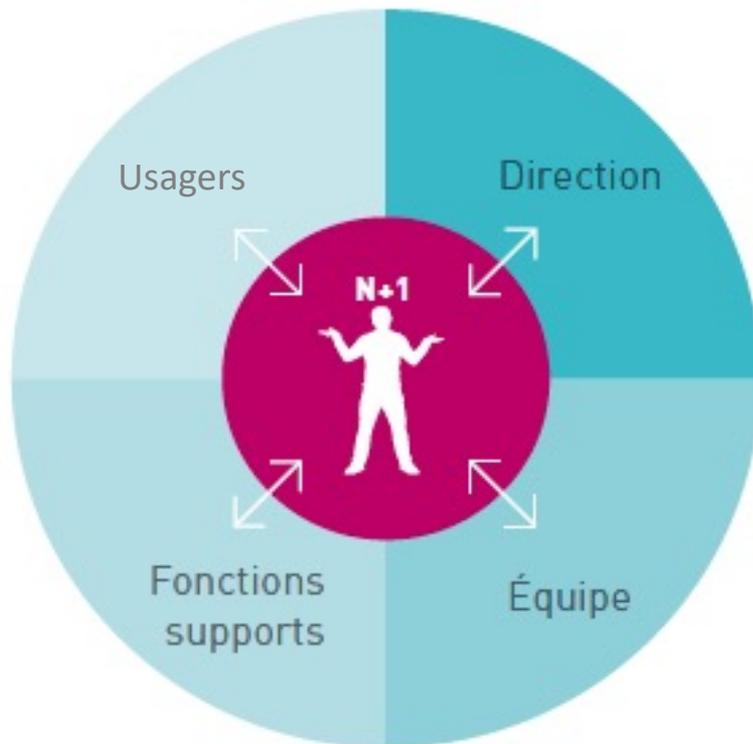




- Manager le travail, c'est favoriser l'intégration effective du travail dans les modes d'organisation et le fonctionnement global de l'entreprise

RÔLE DU MANAGER

Rôle d'interface et de traducteur du manager de proximité



- Manager le travail, c'est au quotidien adapter et négocier l'équilibre entre les objectifs et les moyens pour permettre à son équipe de réaliser son activité dans de bonnes conditions

Exemples de pratiques de management du travail



Des évolutions à manager

Développement des organisations du travail hybrides
(présentiel – distanciel)

Evolution des enjeux de santé au travail et de prévention des risques professionnels (prise en compte du risque sanitaire, changements organisationnels, hybridation des organisations, ...)

Evolution des relations managériales par le travail à distance

Développement du télétravail qui entraîne parfois une remise en question des espaces et du temps de travail (aménagement, tiers-lieu, ...)

Nouvelles façons de communiquer de travailler ensemble

Evolution du rapport au travail et de la demande sociale

Développement de l'autonomie

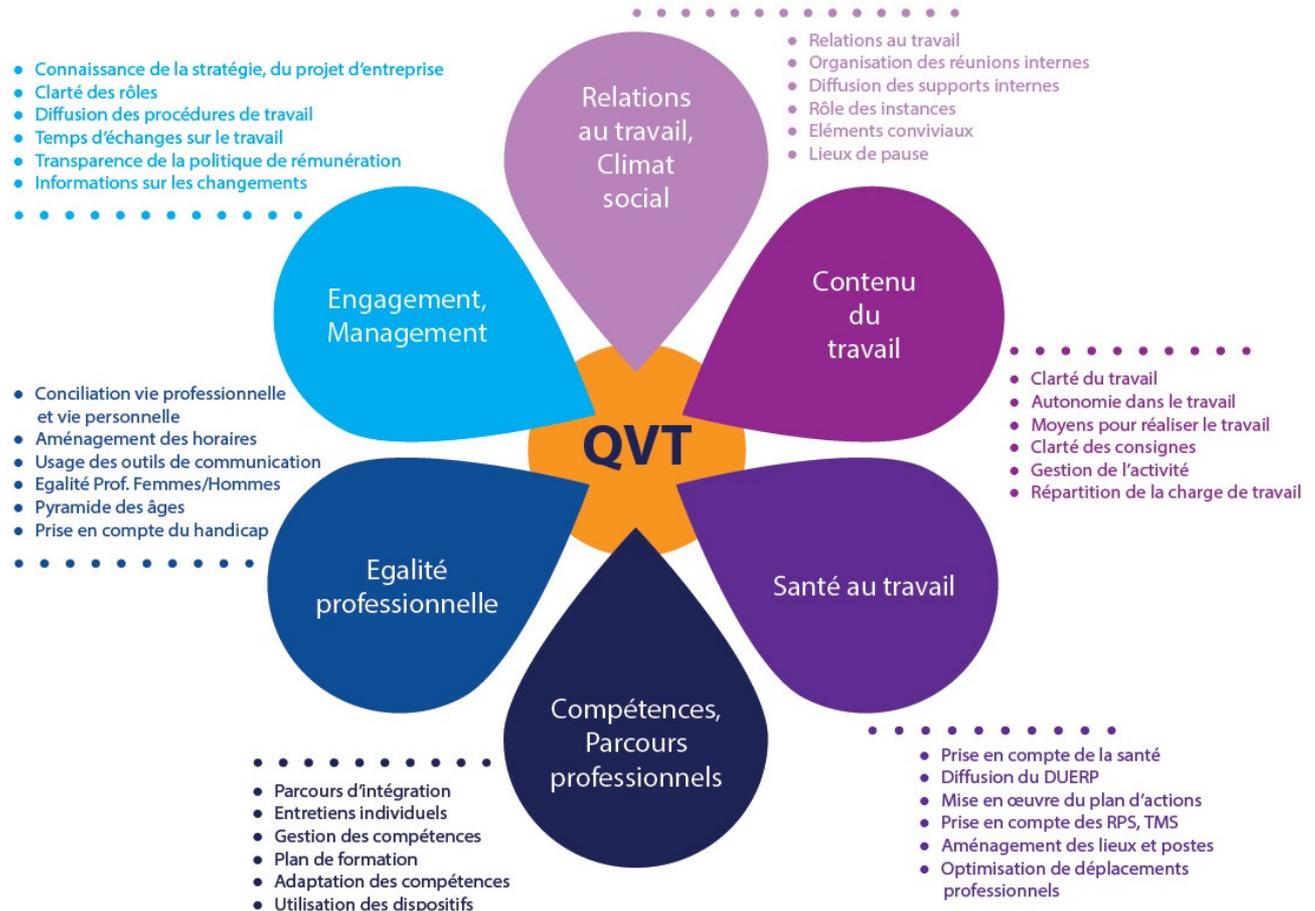
Apprentissages collectifs et individuels en continu

Manager en situation de crise : 3 enjeux majeurs



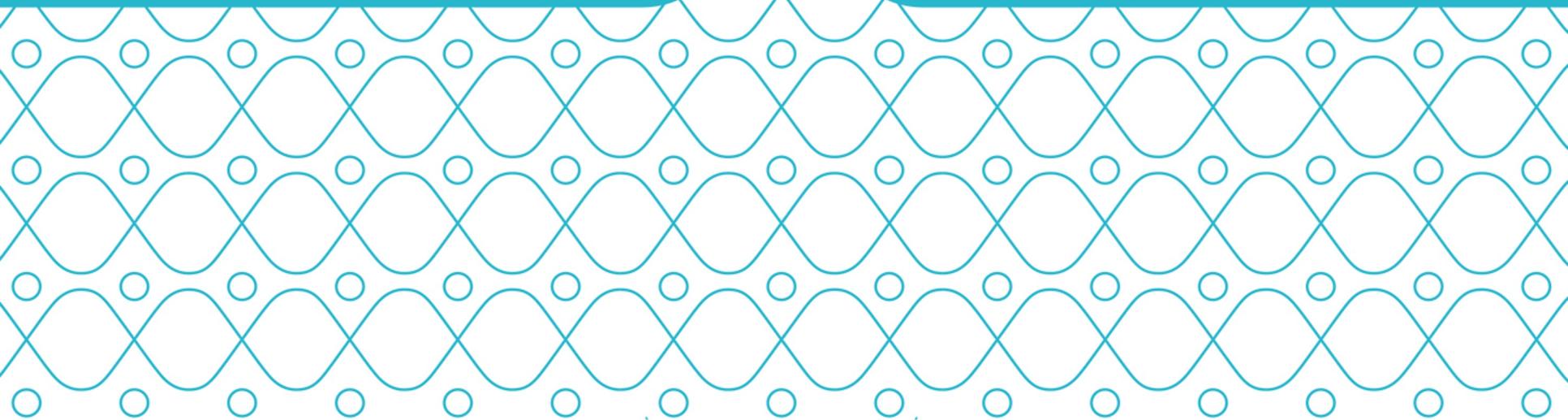
Les leviers QVT sur lesquels agir

« Les conditions dans lesquelles les salariés exercent leur travail et leur capacité à s'exprimer et à agir sur le contenu de celui-ci déterminent la perception de la qualité de vie au travail qui en résulte. »
(ANI QVT, 2013)





Pour aller plus loin



LE JEU SÉRIEUX : MANAG'INNOV

14

Un jeu de cartes pour s'approprier les leviers de la QVT en équipe

Jeu de cartes de la gamme « Travail & Réalités »

Manag'innov est un outil pédagogique conçu à partir de l'approche « Management du travail », pour **sensibiliser les entreprises aux enjeux et aux leviers d'action pour améliorer la qualité de vie au travail, par le management.**

Son principe

Ce jeu permet d'appréhender, de manière ludique et collaborative, les questions de management, d'innovation organisationnelle et de la QVT, dans une logique de performance globale.

Les règles du jeu

A partir d'une situation choisie par le groupe (de 6 à 8 joueurs), les participants sont invités à partager leurs expériences et à construire ensemble des plans d'actions concrets et opérationnels.

Les cartes « problématiques » (29) et « leviers » (34) sont issues de cas réels d'entreprises, et renvoient aux questions et défis auxquels les managers des secteurs privés et publics sont confrontés dans ces périodes de recherche d'alternatives en matière d'organisation du travail et de management.

Les temps d'échanges et de débriefing avec l'animateur sont l'occasion d'aborder les concepts et l'approche managériale sur lesquels repose ce jeu.

<https://www.anact.fr/node/12101>

Vidéo de présentation du jeu Manag'innov en action



Cliquer sur le lien pour lancer la vidéo :
<https://youtu.be/8CsL4IcReHU>

Pour se procurer le jeu au prix de 40 € TTC
(Frais de port inclus)

Service Clients de l'Anact - Tél : 04 72 56 13 69

Courriel : commandes@anact.fr

Quelques outils / ressources pour développer la QVT par le management

<https://www.anact.fr/les-outils-du-manager-pour-developper-la-qvt>

Le management du travail



<https://www.anact.fr/10-questions-sur-le-management-du-travail>

10 questions sur la QVT



<https://www.anact.fr/10-questions-sur-la-charge-de-travail>

La charge de travail



<https://www.anact.fr/10-questions-sur-la-qualite-de-vie-au-travail>

UN MOOC pour changer de regard sur le management par la QVT



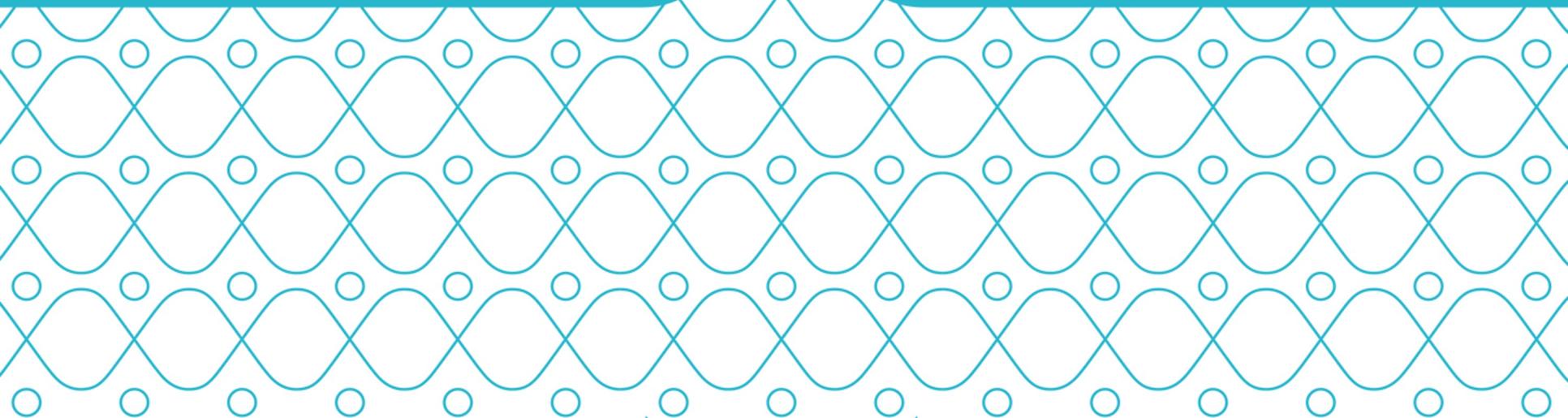
<https://youtu.be/SgcRiKe-CEI>

• **UNE APPLICATION** pour permettre aux managers du maitriser les fondamentaux de la QVT : Mobile Learning



https://youtu.be/DTnrIL_TPK

Conclusion de l'atelier



Avant de se dire au revoir...

- Quel écho, pour vous, dans le secteur du management culturel ?
- Avec quoi repartez-vous ?
 - En 3 mots

Expression libre sur la base du volontariat – 10'



Merci pour votre participation !

Élise FOSSET-LAGOSZNIAK
Chargée de mission

Aract IDF
ESPACE HQ - 3 B Rue Taylor
75010 PARIS
www.aractidf.org

Laurence SCHAAP
Chargée de mission

Aract IDF
ESPACE HQ - 3 B Rue Taylor
75010 PARIS
www.aractidf.org



Retrouvez-nous sur notre site : <https://www.aractidf.org/>