

FORMATION AUTONOME SENSIBILISATION AUX HANDICAPS

← NOTRE CATALOGUE

Programme Complet en Réalité Virtuelle (Casque VR ou PC 360°)



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Favoriser l'intégration des personnes handicapées au sein de l'organisation. Gérer les incompréhensions ou préjugés. Renforcer le lien pour créer plus de valeur collective.
- Développer les bonnes pratiques managériales en matière de diversité et inclusion.
- Libérer la parole, mieux s'intégrer lorsque l'on est porteur de handicap.



PUBLIC

Tout public / Personnes en situation de handicap.

STORYBOARD

Différentes situations reflétant la vie en entreprise sont proposées afin de mieux détecter, accompagner et intégrer le handicap.

Moments formels et informels de la vie d'une équipe, servant de base à l'interaction: réunion d'équipe, entretien avec son manager, pause café avec son équipe ou encore discussion à la cafétéria.

Au total 7 scènes représentatives de moments types de la vie d'une équipe mixte où la détection et l'inclusion des personnes en situation de handicap est un enjeu important.



TYPE D'ENVIRONNEMENT

- **Scènes de bureau** (réunion d'équipe ou individuelle)
- **Cafétéria** (moments informels)



DÉROULEMENT ET SÉQUENCES PRINCIPALES

7 modules de 10 mn environ

Module 1 : Scène dans un openspace avec différents handicaps: **Asperger, TMS, Troubles de l'Audition...** Aide à la détection, gestion des incompréhensions et biais inconscients.

Module 2 : Scène de réunion entre un collaborateur **Malentendant** et son manager. Aide à la détection du trouble, bonnes pratiques managériales et gestion de son handicap personnel.

Module 3 : Scène de pause café et de discussion informelle d'une équipe avec des personnes ayant des **troubles Auditifs, syndrome d'Asperger.** Détection et bonnes pratiques managériales d'intégration de tous les membres de son équipe.

Module 4 : Réunion entre deux collaborateurs dont l'un est **Diabétique.** Intelligence émotionnelle et relationnelle en situation de conflit.

Module 5 : Présentation d'une équipe avec un membre ayant la **maladie de Crohn** Gestion des préjugés et bonnes pratiques managériales.

Module 6 : Discussion entre collègues à la cafétéria ; un membre est **Bipolaire.** Gestion des incompréhensions.

Module 7 : Réunion d'un collaborateur handicapé avec son manager. Bonnes pratiques managériales, sens de l'écoute, empathie, bienveillance.



MÉTHODOLOGIES ET INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE

Détection de ses biais cognitifs, enrichissement de la conscience, amélioration de la perception et de l'intelligence émotionnelle.

Embodiment et technique de **l'incarnation** pour prendre la peau de la personne en situation de handicap et mieux comprendre sa position.

Aide à la compréhension des différents types de handicaps.

Tutoriels pédagogiques riches décrivant chaque typologie de handicap.

Quizz de validation des connaissances avec débriefing du coach virtuel.

ADAPTATIONS POSSIBLES

Intégration d'autres handicaps possible, choix des dialogues, modification des environnements, intégration marque employeur et politique inclusive etc....

MODALITÉS

Module disponible via casque de Casque VR Oculus ou via PC en immersion 360°



LES 7 BÉNÉFICES CLÉS DE LA VR EN MATIÈRE D'APPRENTISSAGE

Selon le cabinet international PWC - The Effectiveness of Virtual Reality Soft Skills Training in the Enterprise - analyse du 25 Juin 2020 , le développement des Softskills en Réalité Virtuelle constitue un enjeu stratégique majeur dans l'apprentissage de demain. Cette étude met en avant 7 bénéfices clés :



RAPIDITÉ ET EFFICACITÉ

Les collaborateurs se forment plus rapidement.

CONFIANCE

Les collaborateurs renforcent leur confiance et sentiment de sécurité



ÉMOTION

Les collaborateurs créent un lien émotionnel plus important

CONCENTRATION

Les apprenants sont plus concentrés et intègrent mieux



RENTABILITÉ

La VR est plus rentable que le présentiel ou e-learning pour des volumes de participants importants

LUDIQUE ET ENGAGEANT

Les collaborateurs apprennent avec plaisir



DÉMULTIPLICATION DES SENSATIONS

Plus de sens sont sollicités qu'avec le présentiel. La mémorisation s'en trouve activée

Ces résultats sont corroborés par d'autres études et expérience. Comme le dit Harvard Business Review France dès 2017 , « En termes d'apprentissage, les neurosciences sont formelles : donner à voir une situation à notre cerveau, c'est un peu reproduire l'expérience de cette situation. Or l'expérience est à la fois ce qu'il y a de plus efficace au niveau pédagogique et de plus complexe à transmettre. La réalité virtuelle permet donc de plonger l'apprenant dans des situations choisies pour leur intérêt pédagogique. »

NOTRE CATALOGUE

Module en Réalité Virtuelle (Casque VR ou PC 360°)



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Prendre conscience de ses biais inconscients, de ses jugements de valeurs, recruter de façon éthique, améliorer son approche en entretien de recrutement et ses bonnes pratiques managériales.
- Mieux préparer ses entretiens d'embauche lorsque l'on est porteur de handicap.



PUBLIC

Recruteur ou candidat.

STORYBOARD

En situation d'entretien d'embauche, vous rencontrez différents candidat(es) issus de la diversité de genre Homme/Femme, d'Origines ethniques, Multigénérationnelle ou encore atteints d'un handicap psychique ou physique.

Au côté du manager RH, vous serez amené en tant que Manager opérationnel à évaluer chaque candidat selon des critères factuels (adéquation du CV au poste proposé) et personnels.

Porteur de handicap, ce module vous aide à préparer vos entretiens sereinement et efficacement.

TYPE D'ENVIRONNEMENT

Scène de bureau avec différents candidats qui peuvent être déterminés à l'avance en fonction des objectifs.



TYPE D'ENVIRONNEMENT

Entretiens d'embauche avec différents profils de candidats proposés via le Dashboard :

Femme type européen standard, femme atteinte d'obésité, femme de type africain, femme de type maghrébin, homme de type africain, homme de type européen, homme ayant trouble de l'audition, homme senior, femme avec handicap physique, homme avec handicap physique etc...

Il est bien sûr possible de faire varier et sélectionner les candidats en amont de la formation.

Sur un poste défini par une fiche, vous menez l'entretien en collaboration avec le manager RH avec les différents candidats.

La technique du Bodyswap permet à tout moment de prendre la peau du candidat pour mieux comprendre ses émotions.

Une grille d'évaluation du candidat vous permet d'apprécier la personne selon des critères objectifs et de les comparer avec vos perceptions.



MÉTHODOLOGIES ET INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE

Sensibilisation au recrutement éthique, détection de ses biais cognitifs, enrichissement de la conscience, amélioration de la perception et de l'intelligence émotionnelle, amélioration de la communication en recrutement.

Embodiment et technique du Bodyswap (incarnation) pour prendre la peau de l'autre (du candidat) et mieux comprendre ses émotions

ADAPTATIONS POSSIBLES

Choix des personnages, création de nouveaux personnages, adaptation du dialogue, du poste présenté, changement d'environnement (ex : magasin, intégration de la marque employeur, des postes ciblés...)

MODALITÉS

Module dispo via Casque VR Oculus ou via PC en immersion 360°



LES 7 BÉNÉFICES CLÉS DE LA VR EN MATIÈRE D'APPRENTISSAGE

Selon le cabinet international PWC - The Effectiveness of Virtual Reality Soft Skills Training in the Enterprise - analyse du 25 Juin 2020 , le développement des Softskills en Réalité Virtuelle constitue un enjeu stratégique majeur dans l'apprentissage de demain. Cette étude met en avant 7 bénéfices clés :



RAPIDITÉ ET EFFICACITÉ

Les collaborateurs se forment plus rapidement.

CONFIANCE

Les collaborateurs renforcent leur confiance et sentiment de sécurité



ÉMOTION

Les collaborateurs créent un lien émotionnel plus important

CONCENTRATION

Les apprenants sont plus concentrés et intègrent mieux



RENTABILITÉ

La VR est plus rentable que le présentiel ou e-learning pour des volumes de participants importants

LUDIQUE ET ENGAGEANT

Les collaborateurs apprennent avec plaisir



DÉMULTIPLICATION DES SENSATIONS

Plus de sens sont sollicités qu'avec le présentiel. La mémorisation s'en trouve activée

Ces résultats sont corroborés par d'autres études et expérience. Comme le dit Harvard Business Review France dès 2017 , « En termes d'apprentissage, les neurosciences sont formelles : donner à voir une situation à notre cerveau, c'est un peu reproduire l'expérience de cette situation. Or l'expérience est à la fois ce qu'il y a de plus efficace au niveau pédagogique et de plus complexe à transmettre. La réalité virtuelle permet donc de plonger l'apprenant dans des situations choisies pour leur intérêt pédagogique. »

SENSIBILISATION AU SEXISME EN VR PROGRAMME DE FORMATION AUTONOME

NOTRE CATALOGUE

MODULES EN RÉALITÉ VIRTUELLE VIA CASQUE VR OU PC



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Ce programme a pour objectif de sensibiliser les collaborateurs au sexisme en faisant prendre conscience des manifestations du sexisme ordinaire sur le lieu de travail. L'immersion dans différentes scènes de la vie de l'entreprise facilite la détection et la compréhension des situations à risque.



PUBLIC

Pour tout public (Direction, encadrement, collaborat(rices)eurs)

BÉNÉFICES

Au travers de la simulation :

- Appréhender différentes situations de sexisme
- Détecter les situations à risque (agissement sexiste, harcèlement sexuel...)
- Prendre conscience de l'impact du sexisme sur la personne harcelée
- Etablir un climat de confiance et de bienveillance
- Accompagner la libération de la parole sur les atteintes

SCÉNARIO

Différentes situations issues de la vie formelle et informelle en entreprise

Réunions entre collègues, Entretien avec son responsable, Discrimination de genre à l'embauche – attitudes, propos et gestes déplacés, sont suggérées.

Les manifestations du sexisme au travail, du sexisme ordinaire aux situations à risque et leurs conséquences possibles sur la victime sont appréhendées.

5 scènes d'une durée de 10 min environ



DÉROULEMENT ET SÉQUENCES PRINCIPALES

Scène 1 : Réunions entre collègues/stéréotypes

Collaboratrice qui est l'objet d'allusions/d'humour mal placé de la part de ses collègues

Scène 2 : Entretien avec son manager

Collaboratrice qui exprime un ressenti difficile par rapport au comportement de ses collègues masculins

Scène 3 : Gestes déplacés

Attitude managériale déplacée ou non appropriée (langage verbal et non verbal)

Scène 4 : Propos déplacés entre collègues

Collègues faisant des allusions sur apparence extérieure/tenue vestimentaire

Scène 5 : Discrimination de genre à l'embauche

Recruteur homme ayant des propos stéréotypés/jugements de valeurs ou biais inconscients en recrutement dans un univers professionnel masculin

MÉTHODOLOGIE ET INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE

Détection des propos stéréotypés/jugements de valeurs, des biais inconscients, langage non verbal (gestes déplacés) et verbal (propos, allusions..), enrichissement de la conscience, amélioration de la perception et de l'intelligence émotionnelle.

Tutoriels pédagogiques, validation des connaissances par QCM à chaque scène



ADAPTATIONS POSSIBLES

Customisation des environnements en fonction du métier et de la culture de l'organisation

MODALITÉS

Module dispo via Casque VR Oculus ou via PC en immersion 360°



CONTACT

www.5discovery.com

contact@5discovery.com

01 86 65 57 48

LES 7 BÉNÉFICES CLÉS DE LA VR EN MATIÈRE D'APPRENTISSAGE

Selon le cabinet international PWC - The Effectiveness of Virtual Reality Soft Skills Training in the Enterprise - analyse du 25 Juin 2020 , le développement des Softskills en Réalité Virtuelle constitue un enjeu stratégique majeur dans l'apprentissage de demain. Cette étude met en avant 7 bénéfices clés :



RAPIDITÉ ET EFFICACITÉ

Les collaborateurs se forment plus rapidement.

CONFIANCE

Les collaborateurs renforcent leur confiance et sentiment de sécurité



ÉMOTION

Les collaborateurs créent un lien émotionnel plus important

CONCENTRATION

Les apprenants sont plus concentrés et intègrent mieux



RENTABILITÉ

La VR est plus rentable que le présentiel ou e-learning pour des volumes de participants importants

LUDIQUE ET ENGAGEANT

Les collaborateurs apprennent avec plaisir



DÉMULTIPLICATION DES SENSATIONS

Plus de sens sont sollicités qu'avec le présentiel. La mémorisation s'en trouve activée

Ces résultats sont corroborés par d'autres études et expérience. Comme le dit Harvard Business Review France dès 2017 , « En termes d'apprentissage, les neurosciences sont formelles : donner à voir une situation à notre cerveau, c'est un peu reproduire l'expérience de cette situation. Or l'expérience est à la fois ce qu'il y a de plus efficace au niveau pédagogique et de plus complexe à transmettre. La réalité virtuelle permet donc de plonger l'apprenant dans des situations choisies pour leur intérêt pédagogique. »