



SERIOUS
FACTORY

Notice d'utilisation

SAVOIR-FAIRE
BTP – CONTROLER LA SECURITE DES EMPLOYES DANS
UN CHANTIER

SOMMAIRE

1	SYNOPSIS DU SCENARIO.....	4
2	OBJECTIF.....	4
3	CONSTRUCTION DU SCENARIO	5
3.1	Structure générale.....	5
3.2	La scène d'introduction.....	6
3.3	La scène à l'entrée du chantier.....	6
3.4	La scène pré-mission 1	7
3.5	La scène bonus	8
3.6	La scène mission 1.....	9
3.7	La scène pré-mission 1	11
4	ADAPTER CE TEMPLATE A VOS BESOINS.....	14
4.1	Structure	14
4.2	Conception de la scène en mise en situation.....	14
4.3	Blocs à modifier.....	15
4.4	Débriefing personnalisé.....	16
5	RESSOURCES.....	17



TOUT D'ABORD, _____ MERCI DE NOUS ACCORDER _____ VOTRE CONFIANCE !

Afin de faciliter votre prise en main de VTS Editor et ainsi vous permettre de réaliser un module de formation complet grâce à VTS Editor, l'équipe de Serious Factory crée, pour vous, des Templates réutilisables.

Les Savoirs se déclinent en trois grandes catégories : savoir, savoir-faire et savoir-être. La vision de Serious Factory est de permettre à tous de s'entraîner le temps qu'il faut afin d'être prêt à se confronter à des situations de la vie réelle.

Dans l'exemple « BTP », il est question de développer le savoir-faire de l'apprenant : Quelles sont les bonnes pratiques de sécurité indispensables pour être habilité à travailler dans les chantiers ?

1 Synopsis du scénario

L'apprenant visite un lieu de travail, le chantier. Le rôle de l'apprenant est d'être un observateur pour vérifier et donner les bonnes pratiques de sécurité aux employés afin de les rendre tous, habilité à travailler en toute sécurité. De nombreux pièges seront à trouver tout au long de la journée de visite (sous forme de missions) pour que chaque personnage du scénario puisse travailler sans risque. Arriverez-vous à dénicher toutes les erreurs afin que la journée au chantier se passe sans problème ?

2 Objectif

L'apprenant doit trouver toutes les erreurs/oublis des personnages pour les rendre tous habilités à travailler dans un chantier.

Dans notre cas, l'apprenant doit dénicher et résoudre les manques des différents personnages pour être conforme aux bonnes pratiques à adopter afin de travailler dans un chantier en toute sécurité. L'objectif est de mettre en pratique des automatismes professionnels de sécurité en toutes circonstances face à des collègues du BTP qui viennent tout juste d'arriver pour la première fois. Le savoir-faire de l'apprenant est le savoir des moyens indispensables pour travailler le plus efficacement possibles et sans craindre un danger. Tout au long de l'expérience, l'apprenant devra aider les employés, dans les différents lieux d'un chantier, à corriger les erreurs/oublis indispensables pour travailler en toute sécurité. Un personnage « coach » fait un retour en fin de parcours en fonction du nombre d'erreurs que vous avez trouvées.

Objectif pédagogique :

À l'issue de l'expérience, l'apprenant saura reconnaître lorsqu'un employé du BTP n'a pas l'équipement requis pour travailler sans risque dans un chantier.

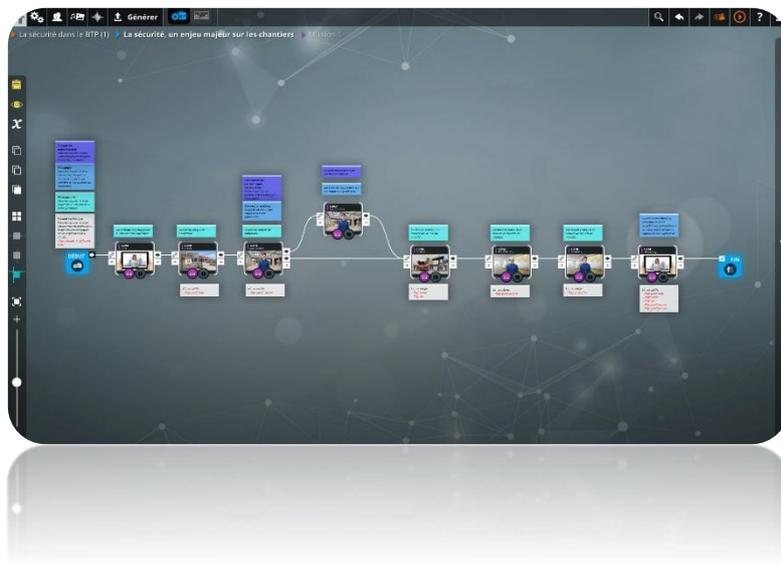
Dans ce sens, l'apprenant connaîtra les bonnes pratiques techniques de sécurité pour être habilité à travailler sans risque dans un chantier.

En addition de ce scénario, un parcours de formation réalisé à l'aide de VTS Editor intégrant de l'entraînement répété et la découverte des différents cas pratiques feront monter en compétence vos apprenants, à la fois sur les bonnes pratiques, le bon comportement, etc.

3 Construction du scénario

3.1 Structure générale

L'expérience BTP (Bâtiments et travaux publics) se compose en 8 scènes : la scène d'introduction avec le coach, la scène à l'entrée du chantier, la scène pré-mission1, la scène bonus, la scène mission 1, la scène pré-mission 2, la scène mission 2, la scène de conclusion et de débriefing avec le coach. Chaque scène introduit un environnement et un ou des personnages. Lorsque vous souhaitez changer de lieu ou modifier le nombre de personnage, une nouvelle scène doit être réalisée.



Cette expérience orientée savoir-faire, utilise de nombreux blocs différents. Les **blocs informatifs** sont les plus utilisés dans des scénarios, nous pouvons citer le bloc « Parler » et le bloc « Message » pour ce scénario.

Concernant les **blocs interactifs**, nous en utilisons quatre, le bloc « Choix de phrases », « Zones cliquables », « Quiz grille », « Quiz grille avec texte » et « Quiz liste ». Nous avons choisi de privilégier l'interaction directe et différentes énigmes pour trouver les erreurs. Ainsi, l'apprenant est immergé dans l'expérience, et sera davantage impacté par les conséquences (positives ou négatives) de ses choix.

Enfin, concernant les **blocs de scénarisation**, sont souvent utilisés les blocs « Attendre » et « Relier » en plus des blocs « Flags » et Vérifier flags » qui nous permettent d'articuler les réponses de la cliente. Enfin le bloc « Compte à rebours » est utilisé pour donner un peu d'adrénaline à l'apprenant.

L'utilisation de blocs d'interactifs est ici le levier principal d'assimilation du « savoir-faire ». Par ailleurs, l'apprenant étant partie prenante de son scénario, il aura davantage envie de trouver et résoudre toutes les erreurs de par son implication.

Dans les parties suivantes, vous trouverez la liste des fonctionnalités principales utilisées, ainsi que les avantages pédagogiques qui leur sont associés.

NOTICE D'UTILISATION

BTP

- **Note :** rappelez-vous que dès que vous prévoyez de changer de décor ou qu'un personnage apparaisse/disparaisse, vous devrez utiliser une nouvelle scène dans VTS Editor.

3.2 La scène d'introduction

Dans cette scène, il est question d'expliquer à l'apprenant le contexte, l'objectif et les interactions possibles dans la suite du scénario. Le personnage présent dans cette scène est une figure « sachante », la coach de l'apprenant. Il va observer ses choix et lui apporter un débriefing en fin de parcours.



■ Blocs utilisés :

- **Parler :** la coach s'adresse directement à l'apprenant pour lui donner le contexte du scénario, l'objectif pour l'apprenant et les spécificités propres à cette expérience. Le dialogue installe une proximité entre le personnage (coach) et l'apprenant. Cela favorise une immersion totale.
- **Choix de Phrases :** les « Choix de phrases » sont les outils d'interactions du côté de l'apprenant vers le coach. Le choix de l'apprenant n'a pas d'incidence dans cette scène. Elle met en condition et engage l'apprenant pour la suite du scénario.

3.3 La scène à l'entrée du chantier

Dans cette scène, l'apprenant arrive à l'entrée du chantier. L'apprenant est confronté à la première règle pour être habilité à travailler dans un chantier, la tenue réglementaire !

NOTICE D'UTILISATION

BTP



■ Blocs utilisés :

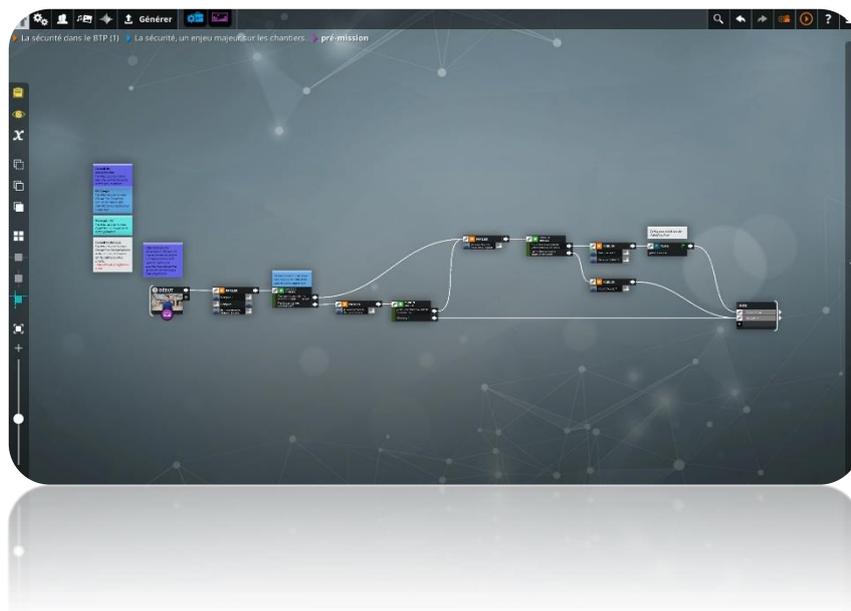
- **Message** : Le bloc Message informe l'apprenant des différentes tâches à réaliser dans la scène. Le but est de donner un contexte et les objectifs de l'apprenant au cours de la scène. L'apprenant doit valider le bloc message afin de lui laisser tout le temps qui lui faut pour avancer dans la scène dans les meilleures conditions possibles.
- **Quiz grille** : le « Quiz grille » permet de construire des mini-jeux interactifs avec l'apprenant, où vous devez répondre en fonction des images. Le but est donner à apprendre à travers des quiz imagés tout en incitant le call tout action. Pour encourager l'apprenant de continuer, chaque bonne réponse lui donne des points positifs.
- **Flags** : le bloc « Flag » retiendra le choix de l'apprenant. Les réponses que vous apportez aux mini-jeux seront prises en compte lors du débriefing avec le coach.

3.4 La scène pré-mission 1

L'apprenant est accueilli par un employé du chantier, Matteo, pour vous accompagner lors de votre visite. Vous pourrez interrompre l'employé pour mettre en lumière un oubli important lors qu'on veut travailler dans un chantier.

NOTICE D'UTILISATION

BTP



■ Blocs utilisés :

- **Parler** : L'apprenant et l'employé discutent de manière directe pour échanger. Suivant les réponses des choix de phrases de l'apprenant, la discussion prend une direction différente.
- **Choix de Phrases** : les « Choix de phrases » sont les outils d'interactions du côté de l'apprenant vers l'employé. Le choix de l'apprenant donne la possibilité de faire une remarque sur sa tenue vestimentaire. Si l'apprenant trouve cette première erreur, il se sentira davantage en condition et investi pour trouver les prochains oublis dans la suite du scénario.
- **Flags** : le bloc « Flag » retiendra le choix de l'apprenant. Si vous remarquez et demandez à l'employé de mettre son casque, le scénario vous récompense avec l'apparition d'une scène bonus.

3.5 La scène bonus

Après votre remarque sur l'oubli de son casque de chantier, L'employé Matteo, revient vous voir avec le casque de sécurité. Le personnage vous remercie d'avoir eu l'œil sur un élément aussi important.

NOTICE D'UTILISATION

BTP



■ Blocs utilisés :

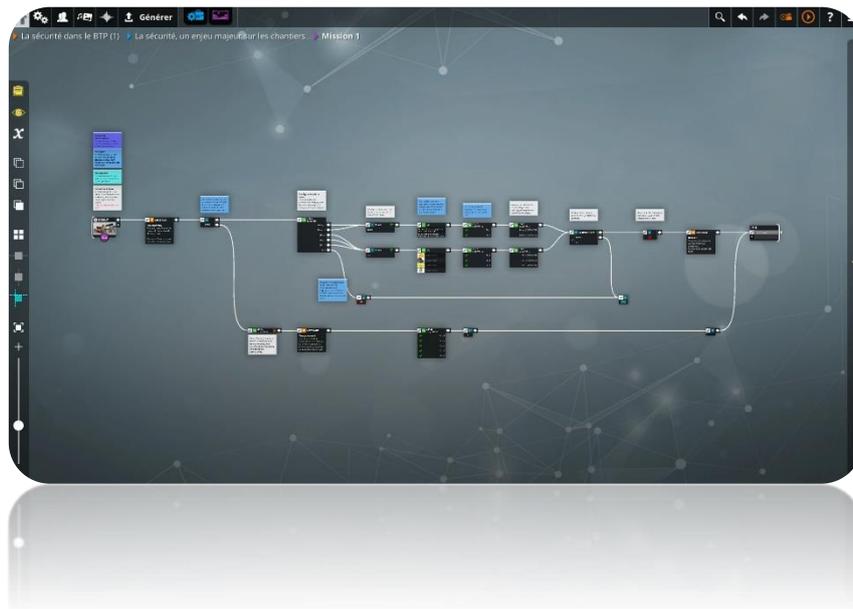
- **Parler** : L'employé remercie l'apprenant d'avoir remarqué qu'il avait oublié de prendre son casque. Le but de cette scène est de récompenser l'apprenant lorsqu'il remarque et résout des erreurs à éviter de toute urgence.

3.6 La scène mission 1

L'apprenant arrive dans la zone de livraison, pour réaliser sa première mission. Dans cette scène, l'apprenant doit trouver les différentes zones où une erreur est remarquée. La résolution d'erreur se réalise à travers différents mini-jeux. Soyez vigilant, si vous cliquez sur une zone de la scène où il n'y pas d'erreur, l'apprenant sera pénalisé par un score négatif (-1). De plus, vous avez un délai pour réaliser votre mission, 2 minutes pour retrouver les erreurs de la scène.

NOTICE D'UTILISATION

BTP



■ Blocs utilisés :

- **Message** : Le bloc Message informe l'apprenant des différentes tâches à réaliser dans la scène. Le but est de donner les instructions à l'apprenant au cours de la scène. L'apprenant doit valider le bloc message afin de lui laisser tout le temps qui lui faut pour avancer dans la scène dans les meilleures conditions possibles.
- **Quiz grille** : le « Quiz grille » permet de construire des mini-jeux interactifs avec l'apprenant, où vous devez répondre en fonction des images. Le but est donner à l'apprenant d'apprendre à travers des quiz imagés tout en incitant le call tout action. Pour encourager l'apprenant de continuer, chaque bonne réponse lui donne des points positifs.
- **Quiz liste** : le « Quiz liste » permet de construire un mini-jeu interactifs avec l'apprenant, où vous devez répondre en fonction des phrases proposées. Le but est donner à l'apprenant un apprentissage à travers des quiz tout en incitant le call tout action. Pour encourager l'apprenant de continuer, chaque bonne réponse lui donne des points.
- **Zones cliquables** : les « Zones cliquables » permet de paramétrer des événements où il est possible de produire d'autres actions pour l'apprenant. Dans le cadre de la mission, l'apprenant doit trouver plusieurs zones où les règles ne sont pas respectées. Pour encourager l'apprenant de continuer, chaque bonne réponse lui donne des points positifs. En revanche, si l'apprenant clique sur des zones sans erreur, il risque de perdre des points (-1 points par clique sur des zones sans erreur).
- **Flags** : le bloc « Flag » retiendra le choix de l'apprenant sur les différents mini-jeux. Les réponses que vous apportez aux mini-jeux seront prises en compte lors du débriefing avec le coach.
- **Vérifier flags** : le bloc « Vérifier flags » vérifie les informations précises réalisé par l'apprenant au cours de la scène. De cette manière, si toutes les erreurs ne sont pas trouvées, l'apprenant ne peut pas avancer dans la suite du scénario.

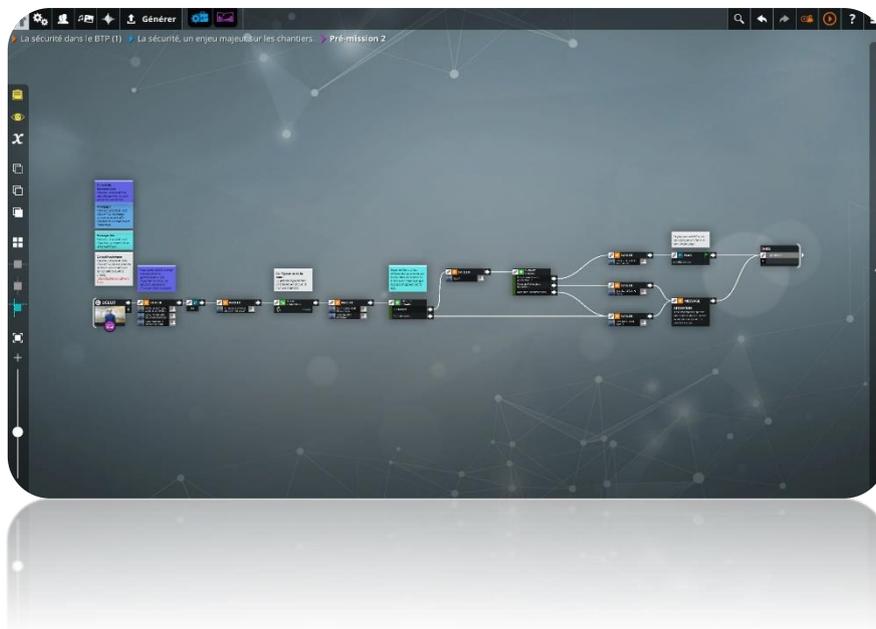
NOTICE D'UTILISATION

BTP

- **Compte à rebours** : Le bloc « Compte à rebours » permet de chronométrer une action dans un temps donné. Lors de la mission, l'apprenant a deux minutes pour trouver les erreurs. Au-delà, la mission se termine automatiquement et l'apprenant passe à la suite de l'expérience. Cet effet donne un coup d'adrénaline au joueur pour résoudre sa mission dans les temps

3.7 La scène pré-mission 2

L'apprenant se retrouve à nouveau en présence de l'employé, Matteo, chargé de vous faire la visite. Dans cette salle, Mattéo est sur le point d'utiliser une machine pour viser des clous. Encore une fois, vous pourrez, interrompre l'employé pour mettre en lumière les erreurs distillées dans la scène.



■ Blocs utilisés :

- **Parler** : L'apprenant et l'employé discute de manière directe pour échanger. Suivant les réponses des choix de phrases de l'apprenant, la discussion prend une direction différente.
- **Message** : Le bloc Message donne une information importante pour l'apprenant durant la scène. Le but est de donner des instructions à l'apprenant au cours de cette scène. Dans cette scène, l'apprenant reçoit un message important, s'il oublie d'indiquer à l'employé qu'il n'a pas mis ses lunettes de protection. L'apprenant doit valider le bloc message afin de lui laisser tout le temps qui lui faut pour avancer dans la scène dans les meilleures conditions possibles.
- **Choix de Phrases** : les « Choix de phrases » sont les outils d'interactions du côté de l'apprenant vers l'employé. Le choix de l'apprenant donne la possibilité de faire une remarque sur sa tenue vestimentaire. Si l'apprenant trouve cette erreur, il se sentira davantage en condition et investi pour continuer de trouver les prochains oublis dans la suite du scénario.

NOTICE D'UTILISATION

BTP

- **Zones cliquables** : les « Zones cliquables » permet de paramétrer des zones où il est possible de produire d'autres actions pour l'apprenant. Dans le cadre de la scène, l'apprenant découvre une image positionnée dans une zone de la scène pour illustrer le propos du personnage. L'apprenant est immergé dans l'histoire en découvrant la machine que les employés utilisent pour fixer les trous.

3.8 La scène mission 2

L'apprenant se retrouve avec l'employé, Mattéo, équipé pour travailler en toute sécurité pour réaliser la deuxième mission. Dans cette scène, l'apprenant doit conseiller l'employé afin de manipuler correctement l'outil à clou montré dans la scène précédente.



■ Blocs utilisés :

- **Parler** : L'apprenant et l'employé discute de manière directe pour échanger.
- **Quiz liste** : le « Quiz liste » permet de construire un mini-jeu interactifs avec l'apprenant, où vous devez répondre en fonction des phrases proposées. Dans cette scène, le mini-jeu consiste à remettre dans l'ordre des phrases expliquant des manipulations à faire avec la machine. Le but est donner à l'apprenant un apprentissage à travers des quiz tout en incitant le call tout action. Pour encourager l'apprenant de continuer, chaque bonne réponse lui donne des points.
- **Flags** : le bloc « Flag » retiendra le choix de l'apprenant sur les différents mini-jeux. Les réponses que vous apportez aux mini-jeux seront prises en compte lors du débriefing avec le coach.

3.9 La scène du débriefing

L'apprenant retrouve la « coach », pour réaliser ensemble le débriefing de la visite au chantier. Dans cette scène, l'apprenant doit répondre s'auto-évaluer puis le coach fait un debriefing

NOTICE D'UTILISATION

BTP

global puis plus détaillé en reprenant chaque choix de l'apprenant dans les différents endroits du chantier.



■ Blocs utilisés :

- **Parler** : L'apprenant et la coach discute de manière directe pour échanger. Suivant les choix de l'apprenant au cours du scénario, le débriefing prend une direction différente. Au cours du débriefing, la coach revient sur les différentes erreurs/oublis de l'apprenant.
- **Choix de Phrases** : les « Choix de phrases » sont les outils d'interactions du côté de l'apprenant vers l'employé. La coach demande à l'apprenant de faire une auto-évaluation de son expérience.
- **Vérifier flags** : le bloc « Vérifier Flags » vérifie si les choix de l'apprenant. S'il n'a pas trouvé l'information retenu dans un bloc flag, alors la « coach » revient sur les éléments en question : le casque, les lunettes, mettre dans l'ordre les explications pour utiliser la machine, etc. La coach fait un rappel sur tous les éléments qu'il n'a pas résolu. De cette manière le débriefing est personnalisé pour l'apprenant. Il se sentira suivi et il pourra améliorer ses manquements pour ne pas les reproduire lors d'une re-jouabilité.
- **Note** : la structure de ce scénario, propose un exemple d'une expérience de « savoir-faire ». Vous pouvez dès à présent l'étoffer dans VTS Editor pour l'utiliser ou l'adapter à vos besoins.

4 Adapter ce Template à vos besoins

Chaque expérience réalisée avec VTS Editor peut-être adaptée à vos besoins, en conservant un scénario semblable dans un environnement semblable ou différent. Nous allons vous expliquer comment adapter le scénario actuel dans un tout autre environnement, par exemple : « **gestion d'une réunion d'équipe** ».

Pour concevoir un Template pertinent, il est intéressant de préparer en amont, les objectifs, les messages clés à évaluer, et le chemin idéal pour l'apprenant. Ensuite vous pourrez rajouter les chemins alternatifs dans le graphe. Ce travail servira à modifier intelligemment et plus rapidement le Template selon vos besoins. De cette manière, vous serez ce qu'il faut garder et ce qu'il faut modifier. Pour finir vous ajouterez du score ou un débriefing personnalisé afin d'évaluer le plus précisément possible vos apprenants.

Cette méthodologie peut être utilisée également, si vous décidez de partir de zéro.

4.1 Structure

Lorsque vous souhaitez adapter un Template à vos besoins, il est important de cibler les éléments à modifier. Les premiers éléments à remplacer sont l'environnement, les personnages et la structure du scénario.

Dans notre exemple, nous conserverions la structure avec au minimum 5 scènes (introduction – arriver dans le lieu de travail – prérequis pour la mise en situation 1 - mise en situation 1 – débriefing) en changeant les personnages et l'environnement de la mise en situation.

Nous devons ensuite adapter la situation à un nouvel **objectif pédagogique** : nous souhaitons par exemple que l'apprenant adopte une posture bienveillante, qu'il écoute, conseille et oriente son équipe. Au lieu d'une problématique de sécurité, nous pouvons ici décider que l'équipe de travail à besoin de conseils pour avancer dans les différents projets du département dont vous avez la charge, en respectant les habitudes/compétences de ses collègues et les objectifs de son équipe.

4.2 Conception de la scène en mise en situation

Dans le scénario « BTP » nous avons imaginé de mettre en pratique les règles de sécurité lors qu'on travaille dans un chantier.

Vous pouvez réutiliser ce concept pour représenter à nouveau les émotions d'un personnage, mais il est également possible de l'adapter selon d'autres critères, tels que la pertinence des réponses de l'apprenant, le sens commercial, etc.

Dans l'exemple de la réunion d'équipe, l'apprenant devra conduire la réunion (avec ses deux collègues) afin de récupérer les informations importantes et apporter des solutions aux différents problèmes rencontrés. Suivant la pertinence des propositions et questions de l'apprenant, la réunion se déroulera plus ou moins bien.

Dans l'exemple de la réunion d'équipe, nous conserverions la structure en 8 scènes (introduction – arriver dans le lieu de travail – prérequis pour la mise en situation 1 - mise en

NOTICE D'UTILISATION

BTP

situation 1 – prérequis pour la mise en situation 2 - mise en situation 2 - débriefing) en changeant les personnages et l'environnement de la mise en situation.

4.3 Blocs à modifier

Dans un troisième temps, vous serez amené à modifier inévitablement les objectifs des scènes.

- **Scène 1 :** Le coach énonce le contexte, les objectifs et ses attentes.
Dans notre exemple, il sera question à l'apprenant d'organiser et de gérer une réunion d'équipe.
- **Scène 2 :** Il s'agit de l'arriver dans son lieu de travail.
Dans l'exemple choisi (gestion d'une réunion), L'apprenant arrive devant son bureau et il devra interagir avec son environnement afin de récupérer les éléments lui permettant de conduire correctement la réunion.
- **Scène 3 :** Les prérequis pour la mise en situation 1 sert à remettre en contexte le travail d'un membre de son équipe, en repellant ce qu'il devait faire, ainsi que ce qu'il a fait.
Dans l'exemple de la gestion d'équipe, le coach évaluera la capacité de l'apprenant à résumer le travail de son premier collègue afin de discuter efficacement sur les points clés.
- **Scène 4 :** La mise en situation 1 permet de mettre à l'épreuve l'apprenant sur un sujet donné.
Dans notre exemple, il sera question de s'intéresser aux points bloquants et apporter des solutions.
- **Scène 5 :** Les prérequis pour la mise en situation 2 sert à remettre en contexte le travail du deuxième membre de son équipe, en repellant ce qu'il devait faire, ainsi que ce qu'il a fait.
Dans l'exemple de la gestion d'équipe, le coach évaluera la capacité de l'apprenant à résumer le travail de son deuxième collègue afin de discuter efficacement sur les points clés.
- **Scène 6 :** La mise en situation 2 permet de mettre à l'épreuve l'apprenant sur un sujet donné.
Dans notre exemple, il sera question de féliciter le travail en y apportant quelques axes d'améliorations dans son travail.
- **Scène 7 :** Le debriefing sert à évaluer l'apprenant, pour lui indiquer ses points forts, ainsi que ses axes d'amélioration.
Dans l'exemple (gestion de réunion), le coach évaluera la capacité de l'apprenant à conduire une réunion d'équipe (reconstituer le travail de chaque membre de son équipe, apporter des solutions sur les problèmes

NOTICE D'UTILISATION

BTP

bloquants, etc.) afin d'avoir les clés pour diriger le plus efficacement possible la réunion d'équipe.

Dans l'adaptation d'un Template, la plupart des blocs à modifier seront les suivants :

- **Parler :** adapter des phrases au contexte du scénario.
- **Choix de phrases/Quiz liste/Quiz grille :** adapter les questions ou réponses à la situation.
- **Flag/Vérifier flag :** donner des appellations cohérentes avec les éléments utilisés.
- **Zones cliquables :** adapter des éléments cliquables en cohérence avec la situation.

4.4 Débriefing personnalisé

Pour terminer, votre débriefing sera modifié pour correspondre au nouveau scénario. Lorsque vous élaborez un débriefing pointu vous devez prendre en compte 2 étapes importantes.

En premier lieu, il est important de remettre dans le contexte l'apprenant en lui rappelant ses choix. De cette manière l'apprenant se sentira flatté (on parle de lui), et conservera son attention.

En second lieu, le coach revient sur les éléments qu'il a sù maîtriser et développe les points à améliorer.

Ces deux étapes permettent d'apporter un débriefing pertinent, articulé sur deux actions : on pointe ce que l'apprenant a fait dans son expérience puis on l'oriente afin de le faire monter en compétence.

Attention, vous devrez utiliser les blocs « Flag » et « Vérifier Flags » pour réaliser un débriefing pertinent. Vous devrez identifier en amont quelles interactions seront à évaluer dans le débriefing, et y positionner des blocs « Flag ».

Vous utiliserez ensuite des blocs « Vérifier Flags » afin d'adapter le discours du coach en fonction des réponses de l'apprenant.

5 Ressources

Pour aller plus loin dans votre prise en main de VTS Editor et/ou pour vous donner des idées :

1. Visualisez l'expérience complète sur VTS Player.
2. Téléchargez le fichier VTP du projet entièrement commenté.

Rendez-vous sur **Le Village by Serious Factory** pour télécharger ces éléments.



Contact

Nicolas Klaudel

Responsable de formation
nklaudel@seriousfactory.com

Phone: **+33 (0)1 70 71 98 40**

Cell: **+33 (0)6 11 65 08 73**