



# LES RENCONTRES TERRITORIALES DE LA SANTÉ ET DE LA SÉCURITÉ AU TRAVAIL

La pluridisciplinarité en santé et sécurité au travail :  
quel.le.s acteur.rice.s, quelles stratégies ?

28-29 septembre 2017 - Marseille



QUAND LES TALENTS  
GRANDISSENT,  
LES COLLECTIVITÉS  
PROGRESSENT

# ATELIER 1

## Travailler en équipe pluridisciplinaire à l'heure numérique : imaginez des politiques de santé sécurité au travail 2.0

LES RENCONTRES TERRITORIALES DE LA SANTÉ ET DE LA SÉCURITÉ AU TRAVAIL  
La pluridisciplinarité en santé et sécurité au travail : quel.le.s acteur.rice.s, quelles stratégies ?  
28-29 septembre 2017 - MARSEILLE



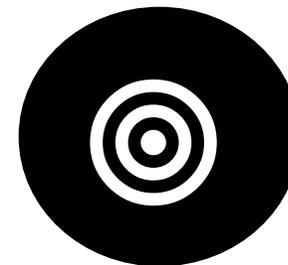
QUAND LES TALENTS  
GRANDISSENT,  
LES COLLECTIVITÉS  
PROGRESSENT

# Atelier à visée prospective

**Imaginer ensemble ce que seront les démarches santé et sécurité au travail de demain**



Repérer les technologies de l'information et de la communication professionnelle et leur intérêt en lien avec la pluridisciplinarité



Se projeter dans une organisation de la santé et de la sécurité au travail 2.0 et en souligner l'intérêt dans des démarches pluridisciplinaires

*En quoi les TIC peuvent favoriser les démarches pluridisciplinaires en santé et sécurité au travail ?  
Comment et quelles TIC peuvent favoriser le travail pluridisciplinaire autour de projets SST ?*

# 3 temps de travail



## Les animateurs :

Apports conceptuels préalables  
Garant des alternances et des temps  
Facilitateurs



## Les participants :

Participent activement aux activités  
S'appuient sur les connaissances des membres du groupe pour construire une vision partagée de la SST 2.0  
Questionnent, échangent, illustrent

---

## Les technologies de communication

---



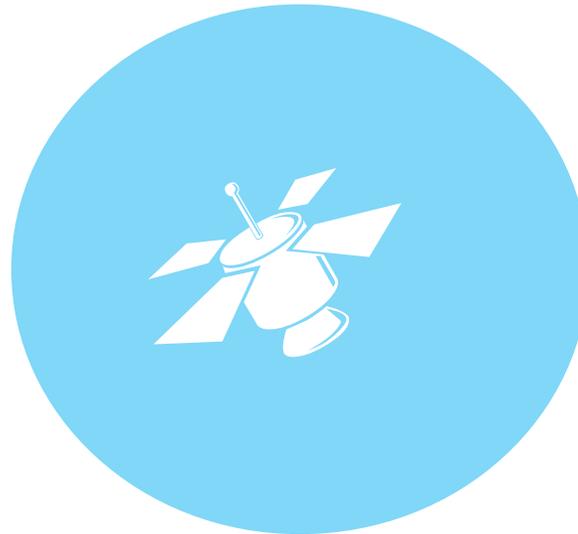
Source ANACT – Septembre 2017

---

---

# Communication

Transmettre et échanger de l'information entre les agents.



Ces dispositifs participent à la décentralisation des décisions par le découplage de l'information et par la dilution des frontières de la collectivité (temporelles, spatiales et organisationnelles).

**Intranet, Internet, Extranet**

---

---

# Collaboration

Optimiser et de coordonner  
le travail en équipe virtuelle  
par le biais de différents  
dispositifs.



Il s'agit par leur diffusion de faire passer l'organisation pyramidale traditionnelle, fondée sur la hiérarchisation des postes et la stricte définition de tâches, à une structure plus souple de type matriciel, privilégiant les relations transversales susceptibles de faire émerger du travail coopératif et en réseau entre les individus.

**collecticiel, agenda/espace partagés, réseaux sociaux numériques,  
visio/audio conférence, workflow...**

---

---

# Gestion

Formaliser et automatiser  
le recueil, le traitement et  
l'accès aux données  
stratégiques de la  
collectivité



Ces outils visent à augmenter  
la performance  
organisationnelle en  
optimisant le processus de  
décision et en rationalisant les  
circuits de gestion de  
l'information par la traçabilité  
des actions.

**(Progiciels de Gestion Intégrée ou la Gestion Electronique de Documents -GED)**

# Aide à l'action et à la décision

Les technologies d'aide à l'action suppléent ou complètent les conduites humaines pour des tâches à fortes exigences physiques



Les technologies d'aide à la décision accompagnent ou prennent en charge le diagnostic et la résolution de problèmes pour des tâches intellectuelles. Ces dispositifs cherchent également à capitaliser et à partager les ressources immatérielles de l'entreprise en suggérant de bonnes pratiques auprès des agents.

systèmes experts (intelligence artificielle), des systèmes informatiques d'aide à la décision (SIAD), internet des objets (TIC pervasives, ambiantes), les Réseaux Sociaux Numériques d'Entreprise ou encore le Data Mining et Big-Data

---

---

# Formation

Accompagnent les  
processus  
d'apprentissage



Elles donnent la possibilité aux agents de se connecter à distance pour consulter diverses ressources pédagogiques et développer leurs connaissances, voire leurs compétences par des mises en situation via des dispositifs virtuels ou immersifs de formation.

E-learning, à réalité virtuelle ou augmentée, Serious-Game, COOC  
(Corporate Open Online Courses)