



## ■ Contexte du projet

### • Problématique

Former les employés à la nouvelle stratégie commerciale de diversification des activités du Groupe

### • Public cible

L'ensemble des collaborateurs du Groupe, soit 9 000 personnes

### • Enjeu

Sensibiliser les collaborateurs à la nouvelle stratégie commerciale, les rassurer sur les changements en cours et les impliquer dans le processus

### • Les attentes de la Macif

Déployer une action unique de communication formative :

- ludique et participative
- simple
- flexible : groupes de 6 à 150 personnes
- courte : durée d'une demi-journée maximum
- pouvant être déployée par les managers eux-mêmes
- conçue avec des techniques de e-Learning
- et hébergeable sur intranet

## ■ Le projet

Pour répondre à cette demande, Symetrix a développé une solution e-Learning, renouvelant l'approche pédagogique grâce à un jeu en présentiel qui associe activités participatives et situations interactives.

Le jeu se présente sous la forme d'un module de 25 écrans enrichis médiatiquement, qui reprennent l'ensemble des points nécessaires à l'appréhension de la nouvelle stratégie du Groupe.

L'apprenant est immergé dans une cité en France, en 2008 où vivent citoyens Macif et sociétaires. Le parcours proposé leur permettra d'apprendre à mieux se connaître afin que les citoyens Macif puissent répondre aux attentes et besoins du sociétaire.

Le collaborateur se positionne comme acteur de la formation à part entière, par le biais de deux types de supports :

- un jeu de cartes, avec pour principe les règles du jeu du loup garou, pour les groupes de 6 à 15 personnes
- un système de boîtiers de vote interagissant directement avec le module, pour les « grands groupes » d'apprenants



Nathalie DURUFLE



Responsable de Programmes  
Université d'Entreprise du Groupe Macif

### Mon retour sur le projet

« Symetrix, pour répondre aux attentes sur notre projet, a su être réactive et audacieuse pour nous convaincre de travailler ensemble.

La déclinaison du jeu pédagogique et la conception du support de formation ont été une phase conséquente et passionnante durant laquelle nous avons pu apprécier l'écoute et la réactivité de l'équipe projet. C'est un véritable partenariat qui s'est mis en place avec Symetrix pour tout ce qui a trait aux graphismes, personnages, rôles... mais aussi pour tout le travail collaboratif de construction du parcours pédagogique.

Au final les résultats sont là puisque nos clients internes sont séduits par le concept, ce qui est confirmé par la participation et la satisfaction des apprenants et des formateurs, qui mettent actuellement en place le déploiement de cette action. Je souhaite de tout cœur que ce Learning Game soit la première marche d'une démarche innovante et attrayante pour l'apprentissage, notamment dans le domaine commercial. En effet, la réussite de cet outil pédagogique, visant l'appropriation de la stratégie commerciale Macif par tous ses salariés, nous permettra d'envisager d'investir dans des technologies d'avenir en matière de formation ».

## ■ Quelques mots sur La Macif

La Macif est devenue un grand groupe aux activités diversifiées ; elle n'assure plus seulement l'ensemble des biens de ses adhérents, mais est aujourd'hui présente dans les domaines de la santé, de la prévoyance, du crédit, de l'épargne, de l'assistance, des services à la personne...

## ■ Présentation du module





## ■ Détails du kit petit groupe

- 25 écrans multimédia
- 5 tours de jeu
- 5 bandes annonces
- 6 fiches de situations pour les jeux de rôles
- un jeu de 28 cartes réparties entre 5 profils types : citoyen sociétaire, citoyen Macif, loup garou, voyante et porte-parole
- un guide formateur reprenant le déroulement d'une séance de formation

### Déroulement type d'un tour de jeu :

- bande annonce
- distribution des cartes et attribution des rôles
- 4 à 5 écrans multimédia enrichis de quiz pour laisser place à l'échange sur les réponses à donner
- jeu de situations : saynètes pré-écrites

## ■ Détails du kit grand groupe

- écrans temporisés et quiz encodés
- suppression des cartes, remplacées par des boîtiers de vote interagissant avec le module

### Déroulement type d'une session de formation :

- distribution des boîtiers (1 pour 2 personnes pour conserver les échanges entre les apprenants)
- bande annonce
- introduction des quiz votant
- clôture des votes
- remontée des scores

## ■ Premiers retours

La formation a déjà été dispensée à 1500 collaborateurs du groupe. Le taux de satisfaction est d'environ 90% que ce soit chez les participants comme chez les responsables opérationnels.

## ■ Bénéfices

- participation active des participants
- implication soutenue
- meilleure assimilation des savoirs
- perception très positive d'impact par les directeurs métiers qualité et marketing
- prise en main réussie par les animateurs non professionnels

## ■ Kit petit groupe



## ■ Kit grand groupe



## Quelques mots sur Symetrix

Symetrix, spécialisée dans le **management des processus d'apprentissage**, a su déployer, dans le cadre de ce projet, toutes les ressources nécessaires à la création de supports **attractifs et ludiques**.

Le projet Macif a permis de mettre en relief les bénéfices et les intérêts des sessions de formation participatives et collaboratives, et nous permet aujourd'hui d'asseoir notre positionnement sur ce marché avec la **gamme TouchKnow** ([www.touchknow.com](http://www.touchknow.com)).

