

UTILISATION DU JEU POUR DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES LIÉES À L'ACCOMPAGNEMENT DU CHANGEMENT

OBJECTIFS

Développer la connaissance de soi et les compétences nécessaires en matière de savoir-être (gestion des émotions, communication, travail en équipe, leadership...) en situation de gestion du changement



RÉALISATIONS

Mise en œuvre, sur une journée, d'un **jeu sérieux** (Wallbreakers) consistant à placer les étudiants dans la peau d'une équipe de managers ayant à implémenter un changement organisationnel tout en gérant son impact sur les employés. L'équipe gagnante est celle qui, au terme de la réalisation du changement, a conservé le plus de collaborateurs.

Après une première année de recours à un jeu extérieur accompagné d'un consultant certifié, création d'une version « maison » de ce type de jeu sérieux à l'UNamur.

Connaître le changement c'est bien, le vivre c'est mieux !



Développer l'approche-programme

Axe
01

Développer les méthodes actives

Axe
02

Développer la transversalité, l'interdisciplinarité et l'ouverture sur le monde

Axe
03

Évaluer les acquis en cohérence avec les objectifs et les méthodes pédagogiques

Axe
04

Informier et favoriser les échanges sur les initiatives pédagogiques

Axe
05

PUBLIC CIBLE

Master en Sciences de gestion

PUNCHEURS



Mélanie
LATIERS

FACULTÉ/DÉPARTEMENT/UE

Facultés des Sciences économiques, sociales et de gestion

Département des Sciences de Gestion

UE : Gestion du changement (ELMCM400)