

REGLE DU JEU

Composition Du Jeu :

Le jeu « *Je dispose d'une information relative à un usager* » est composé :

- d'un plateau de jeu pliable, représentant les différentes situations auxquelles un professionnel d'un ESMS peut-être concerné,
- d'un guide de transmission d'une information relative à un usager,
- de deux disques, type disques bleus de stationnement.

Règles Du Jeu :

But du jeu

Le but du jeu est de sensibiliser l'ensemble des professionnels à la protection des données personnelles et à la destination des informations dont ils peuvent être dépositaires à l'occasion de l'exercice de leur métier.

Le jeu n'a pas vocation à servir de support de formation, mais à permettre la réflexion et apporter des pistes de réponses face à des situations singulières survenant au quotidien.

Le jeu peut être utilisé en groupe, lors de réunions pluridisciplinaires par exemple, mais également de manière individuelle lorsqu'un professionnel s'interroge sur son obligation de confidentialité ou pas.

Préparation

Le jeu « *Je dispose d'une information relative à un usager* » est un outil né du travail du groupe gestion des risques relatif à la protection des données personnelles. L'outil est proposé à l'ensemble des directeurs et équipes de direction des ESMS de la Fondation OVE pour diffusion auprès de l'ensemble des salariés. Un vaste et ambitieux défi que les équipes de direction sauront relever tant sur son utilisation, que sur son maniement et les séances de jeu.

Les disques ont été élaborés comme des supports d'appels afin de solliciter la curiosité et l'envie d'échanger pour les professionnels les moins sensibilisés à ces préoccupations. Afin d'assurer la meilleure diffusion possible, certaines conditions idéales sauront mettre ce jeu sous son meilleur profil, à savoir laisser la règle du jeu et les supports dans un lieu accessible à l'ensemble des professionnels et si possible un lieu de passage, ou dans lequel les professionnels pourront être interpellés.

Le plateau du jeu est équipé d'un support plexiglas permettant le rangement du guide et de la règle du jeu. Il peut être affiché ou utilisé comme plateau de jeu.

Les joueurs pourront utiliser ces supports autant que de besoin.

REGLE DU JEU

Composition Du Jeu :

Le jeu « *Je dispose d'une information relative à un usager* » est composé :

- d'un plateau de jeu pliable, représentant les différentes situations auxquelles un professionnel d'un ESMS peut-être concerné,
- d'un guide de transmission d'une information relative à un usager,
- de deux disques, type disques bleus de stationnement.

Règles Du Jeu :

But du jeu

Le but du jeu est de sensibiliser l'ensemble des professionnels à la protection des données personnelles et à la destination des informations dont ils peuvent être dépositaires à l'occasion de l'exercice de leur métier.

Le jeu n'a pas vocation à servir de support de formation, mais à permettre la réflexion et apporter des pistes de réponses face à des situations singulières survenant au quotidien.

Le jeu peut être utilisé en groupe, lors de réunions pluridisciplinaires par exemple, mais également de manière individuelle lorsqu'un professionnel s'interroge sur son obligation de confidentialité ou pas.

Préparation

Le jeu « *Je dispose d'une information relative à un usager* » est un outil né du travail du groupe gestion des risques relatif à la protection des données personnelles. L'outil est proposé à l'ensemble des directeurs et équipes de direction des ESMS de la Fondation OVE pour diffusion auprès de l'ensemble des salariés. Un vaste et ambitieux défi que les équipes de direction sauront relever tant sur son utilisation, que sur son maniement et les séances de jeu.

Les disques ont été élaborés comme des supports d'appels afin de solliciter la curiosité et l'envie d'échanger pour les professionnels les moins sensibilisés à ces préoccupations. Afin d'assurer la meilleure diffusion possible, certaines conditions idéales sauront mettre ce jeu sous son meilleur profil, à savoir laisser la règle du jeu et les supports dans un lieu accessible à l'ensemble des professionnels et si possible un lieu de passage, ou dans lequel les professionnels pourront être interpellés.

Le plateau du jeu est équipé d'un support plexiglas permettant le rangement du guide et de la règle du jeu. Il peut être affiché ou utilisé comme plateau de jeu.

Les joueurs pourront utiliser ces supports autant que de besoin.

Échanges / tactique

Le joueur se met en situation en reprenant par exemple une situation à laquelle il a été récemment confronté. A l'aide du plateau jeu, plusieurs entrées sont possibles, en fonction de :

- la nature de l'information,
- qui suis-je ?
- que dois-je faire de l'information ?

La piste de réponse apportée peut être l'occasion d'un débat ou d'un simple rappel sur la conduite à privilégier dans ce cas de figure.

Si des informations complémentaires semblent nécessaires sur les 3 zones de recherche, le guide de la transmission d'une information relative à un usager pourra venir compléter et définir certaines notions.

WARNING : ce jeu se veut éducatif et non punitif, ainsi une mauvaise réponse doit être envisagée comme une conduite à ne pas reproduire et à améliorer et non comme une erreur à sanctionner. C'est en ce sens que les professionnels pourront grâce à ce jeu s'interroger régulièrement sur leurs habitudes en matière de partage ou de confidentialité des informations relatives à une personne accueillie au sein de la structure.

Fin du jeu

Les jokers ne sont pas acceptés. Les situations évoquées ou réfléchies à l'occasion du jeu doivent faire l'objet d'une réponse. Si tel n'est pas le cas ou en cas de doute il est nécessaire de solliciter l'avis de son supérieur hiérarchique ou d'un membre de l'équipe de direction.

Échanges / tactique

Le joueur se met en situation en reprenant par exemple une situation à laquelle il a été récemment confronté. A l'aide du plateau jeu, plusieurs entrées sont possibles, en fonction de :

- la nature de l'information,
- qui suis-je ?
- que dois-je faire de l'information ?

La piste de réponse apportée peut être l'occasion d'un débat ou d'un simple rappel sur la conduite à privilégier dans ce cas de figure.

Si des informations complémentaires semblent nécessaires sur les 3 zones de recherche, le guide de la transmission d'une information relative à un usager pourra venir compléter et définir certaines notions.

WARNING : ce jeu se veut éducatif et non punitif, ainsi une mauvaise réponse doit être envisagée comme une conduite à ne pas reproduire et à améliorer et non comme une erreur à sanctionner. C'est en ce sens que les professionnels pourront grâce à ce jeu s'interroger régulièrement sur leurs habitudes en matière de partage ou de confidentialité des informations relatives à une personne accueillie au sein de la structure.

Fin du jeu

Les jokers ne sont pas acceptés. Les situations évoquées ou réfléchies à l'occasion du jeu doivent faire l'objet d'une réponse. Si tel n'est pas le cas ou en cas de doute il est nécessaire de solliciter l'avis de son supérieur hiérarchique ou d'un membre de l'équipe de direction.