

Achat public : Le Grand Narbonne fait jouer ses agents pour renforcer leurs compétences

Publié le 22/02/2022 • Par [Clémence Villedieu](#) • dans : [A la Une finances](#), [Actu experts finances](#), [Actu juridique](#), [France](#)



D.R.

L'agglomération de Narbonne a réalisé en 2021 un grand quiz pour valider les acquis et de renforcer les compétences des agents en matière de commande publique. Et ça marche !

Présenté lors des prix de l'innovation Afigese 2021, le jeu « Cap Achat » réalisé par les services de la communauté d'agglomération du grand Narbonne (Aude, 130.390 hab.) a permis, lors de cinq sessions de formation, à près de soixante quinze agents de la collectivité de renforcer leurs compétences en matière d'achat.

Un apprentissage ludique

Avec cet apprentissage ludique sur une matière plutôt aride, le pari de la collectivité fut l'apprentissage de l'achat par l'émulation de groupe. « Nous avons, depuis en 2019, au sein du service de la commande publique, une fonction achat et avec l'agent recruté, nous avons constaté que les salariés

n'étaient pas suffisamment formés. Nous nous sommes alors donnés pour objectif de renforcer la connaissance des différentes étapes de l'achat de la définition du besoin en passant à la rédaction des CCTP (cahiers des clauses techniques particulières) et l'évaluation des fournisseurs » explique Christine Gleizes, Directrice de la commande publique au Grand Narbonne. « Nous achetons les ordinateurs, les logiciels, la téléphonie mais aussi des services comme la maintenance. C'est à nous qu'il revient de porter la partie technique de l'achat, la procédure administrative étant assurée par la direction de la commande publique » illustre Vianney Verschaeve, directeur systèmes d'information.

Les acheteurs peuvent saisir la commande publique en cas de besoin notamment pour la rédaction des cahiers des charges. Une étape essentielle car « si la rédaction des CCTP n'est pas satisfaisante, trop restrictive ou trop large, des questions peuvent nécessiter de revoir la procédure cours » rajoute Christine Gleizes.

Un jeu de près de cent trente questions

Pour donner à la formation un caractère ludique, la direction de la commande publique, avec le soutien de la direction de la communication pour la réalisation des visuels et le Fablab pour la conception matérielle du jeu, a conçu un jeu de près de cent trente questions ouvertes ou fermées sur trois thématiques : la préparation, la passation et la mise en œuvre du marché. « Après une heure et demi de cours classique, nous avons eu la surprise de découvrir le jeu. Très souvent les formations sont rébarbatives mais avec ce grand « trivial poursuit », on a pu entrer de plein pied dans la matière » estime Vianney Verschaeve.

A la question, à quoi sert le sourcing, trois réponses possibles. A la question ouverte, donnez, en complément du prix d'achat, trois composantes du coût d'achat, les joueurs lancent des réponses. Chaque équipe gagnante recevait une gourde ; les perdants un porte-clé. Ensuite les quatre équipes gagnantes se sont retrouvées pour être départagées. Les meilleurs recevant un clé USB.

« ce ne sont pas les prix qui ont motivé les équipes mais un véritable esprit de compétition » conclut Christine Gleizes.

FOCUS

« Le jeu assouplit les formations souvent trop rigides »

Violette Nemessany, sociologue, animatrice groupe de travail sur la pédagogie par le jeu, ANRT (association nationale de la recherche et de la technologie)

« Le jeu provoque chez l'individu des émotions et des véritables satisfactions. Pour permettre aux apprenants d'accepter de s'engager, il faut qu'ils acceptent de changer d'image. Un jeu ne doit jamais être imposé. Une fois le dispositif mis en place, les participants sont plus concentrés et ils développent des compétences comportementales comme l'esprit de groupe, la créativité, la liberté d'expression. Avec le jeu, on a le droit de se tromper car on n'est pas vraiment dans le monde réel. Le temps du jeu doit être défini et adapté aux personnes comme les challenges qui ne doivent ni être trop difficiles ni trop simples. Il faut bien entendu expliquer les règles et un maître du jeu qui encadre et anime, à l'issue du jeu, un temps de débriefing indispensable ».

Source : <https://www.lagazettedescommunes.com/791677/achat-public-le-grand-narbonne-fait-jouer-ses-agents-pour-renforcer-leurs-competences/>