

Rappels de l'HACCP et autres principes de qualité par le jeu - Jeu 1

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Renouveler ses connaissances en HACCP et bonnes pratiques d'hygiène

Identifier des pistes d'amélioration de son plan HACCP

Créer de la cohésion dans l'équipe HACCP

Tester une formule plus ludique : le principe du « jeu » permettant de renouveler l'intérêt des stagiaires et d'aborder les connaissances sous un nouvel angle

PUBLIC

Opérateur et chef d'équipe de production/maintenance/logistique

Personnel du service qualité
Gérant d'entreprise

PRÉREQUIS

Connaître les généralités des BPH et HACCP

Proposé uniquement en INTRA-ENTREPRISE
Groupe de 3 à 10 personnes

Tarif : nous consulter

DATE(S) / DURÉE / LIEU

De ½ j à 1j complet (selon public ciblé)
Technopole Alimentec ou site de l'entreprise

Nous consulter

«JEU COLLECTIF» :

Les dangers physiques, chimiques et microbiologiques et leurs mesures de maîtrise

Travaux pratiques - Produits et procédures de nettoyage :

Analyse par les stagiaires des fiches techniques, procédures, plan de nettoyage de l'entreprise

Identification de l'action du produit

Paramètres TACT

Travaux pratiques - Lavage des mains :

Application de la procédure de lavage des mains et utilisation d'un système de révélation des zones mal lavées

« JEU DE PLATEAU » :

Conçu sur la base du système qualité interne de l'entreprise

Thématiques : HACCP, Procédures et enregistrements, Hygiène du personnel, etc... à définir en fonction des priorités de l'entreprise.

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

- Identifier toutes les sources de dangers possibles en agroalimentaire
- S'exercer au lavage des mains et visualiser les zones « oubliées » du lavage des mains
- Utiliser dans les bonnes conditions les produits de nettoyage et désinfection de l'entreprise
- Acquérir de nouvelles connaissances par le jeu

concrets/mises en situation:

- * Mise en pratique par le jeu et les travaux pratiques
- * Supports écrits d'exercices, documents « trame »

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- A l'entrée : QCM d'évaluation
- En cours : Evaluation des exercices appliqués
- En fin : QCM d'évaluation avec corrigé, commenté par le formateur

MOYENS PÉDAGOGIQUES, TECHNIQUES

- Diaporama et documentation transmise au stagiaire
- Illustrations de l'apport théorique via des exemples



LES +

Travail ludique en groupe

Jeu de plateau adapté aux pratiques de l'entreprise

* TVA non applicable, article 261 de l'annexe II du CGI, paragraphe 4.4.a. 4ème alinéa.