

Rapport de discussion n°

**Sujet : 4**

|  |
| --- |
| **Donner du sens et aligner les valeurs** |

Les 3 verbes de la discussion

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Co-construire** | **Etre cohérent** | **Valoriser** |

|  |  |
| --- | --- |
| Initiateur – Initiatrice du sujet | Nathalie |

|  |  |
| --- | --- |
| Participants de la discussion | Brice  Annick  Nathalie  Bérengère  Françoise  Célia…. |

Discussions / Éléments importants :

|  |
| --- |
| * Définir ce que l’on comprend par sens (sens pour soi, pour l’entreprise, le poste, etc) * Innover pour essayer et essayer pour innover * Flexibilité du temps de travail, du mode contractuel et des packages proposés * Adéquation entre les désirs/émotions des candidats et le métier/entreprise/projets * Valorisation/Feed back * Etre acteur du collectif et pas uniquement personnellement contributeur * Travailler la marque employeur : Fluidité et clarté des informations communiquées * Etre dans une relation Win/Win : communiquer son ressenti sans juger pour avancer, trouver des solutions * Définir le rôle et la fonction de chacun dans l’entreprise et les collaborateurs dans leurs actes, leurs responsabilités et partager les réussites * Transparence dans le travail : faire ce que l’on dit et dire ce que l’on fait pour développer plus de confiance |

|  |  |
| --- | --- |
| Quelles ressources  pour nourrir la discussion ?  (livres, sites internet, articles, …) |  |

Propositions d’actions :

|  |
| --- |
| **Community manager pour développer la marque employeur multi-canaux (associer la communication réseaux sociaux à des évènements, des livres blancs, meeting dating, etc)**  **Lors des entretiens candidats, ceux-ci doivent pouvoir échanger avec leurs futurs collègues, responsable de service, toutes les personnes de l’entreprise**  **Utiliser le gaming dans le onboarding (afterwork, soirée été/hiver, challenge I way, etc)** |



