Animer un atelier collaboratif

Date et durée

Code formation : MGMT20FR
Durée : 2 jours
Nombre d'heures : 14 heures

Description

Propulser l'intelligence collective d'un groupe, c'est ce que permettent les méthodes, outils et techniques de la facilitation. Fini les réunions ou les ateliers où seule une petite partie des participants est active.

Moyens pédagogiques

La formation utilise la projection de supports par ordinateur et video-projecteur pour la partie théorique.
Les exercices pratiques sont réalisés en individuel ou en groupes. Ils se basent sur l'utilisation de (sans être exhaustif) post-it, Lego®, dessin, papier Kraft, feutres, etc.

Méthode pédagogique

Cette formation est composée d'apports méthodologiques, d'outils et de techniques (30%) ainsi que de cas pratiques et ludiques (70%). Les exercices sont des mises en situation qui font suite aux apports théoriques. La technique d'animation passe par les serious games et des retours d'expérience. Un support de cours sera remis à chaque participant au format PDF.

Evaluation de la formation

Les acquisitions seront appréciées par le suivi du formateur et par une fiche d'évaluation remplie par les stagiaires. La formation ne sanctionne à aucun diplôme, ni à aucune certification.

Objectifs

À l'issue de la formation, les stagiaires seront en mesure de :

- Accroître la communication et la motivation d'un groupe de personnes,
- Animer et faciliter le travail d'un groupe lors d'ateliers et de réunions,
- Être créatif et générer des idées en groupe,
- Mettre en place une amélioration continue efficace et partagée collectivement,
- Préparer efficacement un temps collectif,
- Utiliser le management visuel pour représenter le travail collectif.

Pré-requis

Aucun prérequis

Public

Tous publics

Cette formation s'adresse aux profils suivants

Chef d'équipe / Superviseur
Chef de projet / Responsable de projet

Manager

Programme

JOUR #1
Présentation de la formation, tour de table, compréhension des niveaux et des attentes.
Ice breaker : Se synchroniser en équipe par le jeu.
La communication

- Apprendre les bases de la communication.
- Savoir négocier et atteindre le consensus.
- Expérimenter la Communication Non Violente (CNV).

Atelier : Dessiner sur la base d'instructions communiquées par écrit.
L'individu

- Mieux se connaître et identifier ses atouts avec le profil MBTI.
- Comprendre la motivation avec la théorie du Flow.
- Définir ses motivations et ses limites personnelles.

Atelier : Expérimenter la cohésion en équipe par le jeu.
Le groupe

- Comprendre la dynamique de groupe, l'état d'esprit de l'agilité, le comportement, les
- règles de l'intelligence collective et les règles de fonctionnement en équipe.
- Savoir ce qu'est le « team empowerment » au service de l'organisation.

Atelier : Réaliser l'importance de la confiance en équipe à l'aide d'un jeu.
La créativité

- Découvrir les méthodes, outils et techniques d'idéation.
- Utiliser le brainstorming.
- S'initier à la théorie C-K.
- Savoir trouver des solutions par sous-groupe.
- Apprendre à partager des résultats.

Atelier : Trouver et restituer des idées grâce à la « Matrice des découvertes ».
La facilitation

- Découvrir les règles de l'intelligence collective.
- Comprendre et appliquer le processus de facilitation.
- Apprendre à se connecter à un groupe lors temps collectif.
- Découvrir le panorama des « icebreaker ».
- Savoir préparer un atelier collaboratif.
- Savoir concevoir un déroulé.

Atelier : Préparer un atelier avec la technique des 7P.
JOUR #2
Animer un atelier collaboratif

- Découvrir et maîtriser les pratiques de facilitation.
- Savoir identifier les rôles avec la matrice des attendus.
- Construire un atelier collaboratif avec les « Innovation Games® ».
- Partager une problématique.
- Définir une vision collective.

Atelier : Partager une vision en équipe avec le « Speed boat® ».
L'amélioration continue

- Comprendre les principes.
- Savoir rechercher des causes apparentes et des causes profondes.
- Trouver des solutions aux causes profondes.
- Exercice : Chercher des améliorations sur la base d’une problématiue avec le diagramme
- d’Ishikawa et la technique des « 5 pourquoi ».
- SUIVRE LES ACTIONS POST ATELIER
- Définir un plan d’action collaboratif

Atelier : Définir un plan d’action avec la technique « Remember the future® ».
L’évaluation

- Savoir évaluer la satisfaction d'un groupe.
- Apprendre les techniques de rétrospective et de bilan en équipe.

Atelier : Faire une rétrospective avec la « Starfish retrospective ».
La rétrospective

- Savoir réaliser une une rétrospective efficace.
- Découvrir les différentes techniques de rétrospective.
- Atelier : Faire une rétrospective avec la « Starfish retrospective ».
- Connaître les pièges pour ne pas rater un temps collectif (atelier ou réunion).

Introduction à la facilitation graphique et au scribing.

- S’initier à la facilitation graphique avec la distinction entre le différé et le temps réel.
- Apprendre la grammaire visuelle et les techniques de représentation rapide.
- Gérer l’espace, le « stockage de l’information » et la gestion du temps.

Atelier : Réaliser un compte rendu visuel d’une conversation en mode «Scribing».

- Présentation de l’agilité
- Bibliographie
- Synthèse de la formation & évaluation
- Remise du support au format PDF