

Stage pratique de 2 jour(s) Réf : FXD
Participants Consultant, manager ou tout responsable souhaitant développer ses compétences d'animation d'ateliers.
Pré-requis Aucune connaissance particulière.
Prix 2020 : 1390€ HT
Dates des sessions AIX 09 mar. 2020, 11 mai 2020 21 sep. 2020, 16 nov. 2020 BORDEAUX 19 mar. 2020, 18 juin 2020 24 sep. 2020, 14 déc. 2020 GRENOBLE 27 fév. 2020, 18 mai 2020 10 sep. 2020, 12 nov. 2020 LILLE 19 mar. 2020, 18 juin 2020 24 sep. 2020, 14 déc. 2020 LYON 05 mar. 2020, 08 juin 2020 14 sep. 2020, 14 déc. 2020 MONTPELLIER 28 mai 2020, 17 sep. 2020 19 nov. 2020 NANTES 02 mar. 2020, 02 juin 2020 07 sep. 2020, 07 déc. 2020 NIORT 02 mar. 2020, 02 juin 2020 07 sep. 2020, 07 déc. 2020 PARIS 27 jan. 2020, 19 mar. 2020 11 juin 2020, 17 sep. 2020 17 déc. 2020 RENNES 18 mai 2020, 10 sep. 2020 12 nov. 2020 ROUEN 19 mar. 2020, 18 juin 2020 24 sep. 2020, 14 déc. 2020 SOPHIA-ANTIPOLIS 19 mar. 2020, 19 mai 2020 01 oct. 2020, 26 nov. 2020 STRASBOURG 18 mai 2020, 10 sep. 2020 12 nov. 2020 TOULON 09 mar. 2020, 11 mai 2020 21 sep. 2020, 16 nov. 2020 TOULOUSE 28 mai 2020, 17 sep. 2020 19 nov. 2020
Modalités d'évaluation L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des multiples

Concevoir et animer un atelier

L'intelligence collective représente un enjeu important pour le bon fonctionnement des organisations et elle a besoin d'être organisée autour d'ateliers, incluant des temps en grands groupes, puis en groupes restreints, pour pouvoir participer pleinement à la performance de l'entreprise.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Comprendre ce qu'est un atelier efficace
Connaître les techniques et méthodes d'animation
Savoir préparer un atelier efficacement

- 1) Les objectifs et enjeux d'un atelier efficace
- 2) La préparation d'un atelier
- 3) La posture de l'animateur
- 4) Animer un atelier (première partie)

- 5) Animer un atelier (deuxième partie)
- 6) La boîte à outils collaborative pour l'animation d'atelier
- 7) Communiquer autour des ateliers

Méthodes pédagogiques

Ce cours, très interactif, s'appuie sur de nombreux exercices et jeux de rôles filmés avec restitution individualisée.

Travaux pratiques

Ce cours, très interactif, s'appuie sur de nombreux exercices et jeux de rôles filmés avec restitution individualisée.

1) Les objectifs et enjeux d'un atelier efficace

- Relever les défis de demain avec l'intelligence collective.
- Faire émerger des idées innovantes.
- Intégrer la créativité comme nouveau style de management.
- Mettre en mouvement un collectif pour accompagner des changements.
- Inciter chacun à mettre en œuvre sa contribution positive au service de l'intérêt commun.
- Co-construire et engager fortement les équipes.
- Créer une cohésion d'équipe.

Exercice

Mindmapping : identifier les processus de créativité et d'innovation.

2) La préparation d'un atelier

- Définir et comprendre l'enjeu de l'atelier.
- Préciser le besoin réel et la place de l'atelier dans un contexte déterminé.
- Réunir le groupe de travail adéquat en fonction de l'objectif recherché.
- Miser sur des facilitateurs Agiles pour que les participants soient acteurs et non spectateurs.
- Créer une cohésion de groupe autour d'une démarche d'innovation.

Exercice

Préparer sa check-list d'organisateur d'atelier.

3) La posture de l'animateur

- Être présent pour prévenir et gérer les perturbations du groupe.
- Apprendre à gérer le tour de parole.
- Maintenir un climat bienveillant où chacun est responsable de ses actions, de ses émotions et de sa participation.
- Rester vigilant à ce que les idées s'additionnent et ne se combattent pas.

Exercice

Identifier son profil d'animateur.

4) Animer un atelier (première partie)

- Introduire et cadrer l'atelier.
- Faire valider le principe de l'atelier par le groupe.
- Créer un découpage rythmé.
- Miser autant sur les outils éprouvés, tels que des Post-it et des feutres que sur des outils high-tech.
- Partir d'idées et de problèmes réels et authentiques.
- Considérer les idées comme des objets améliorables.
- Promouvoir la diversité des idées.
- Laisser les participants trouver leur chemin pour avancer.

5) Animer un atelier (deuxième partie)

exercices à réaliser (50 à 70% du temps).

Compétences du formateur

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

Moyens pédagogiques et techniques

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- A l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

- Démocratiser la connaissance en poussant chacun à contribuer à l'avancement grâce au co-développement.
- Engager simultanément l'avancement des connaissances individuelles et de l'organisation.
- Produire des idées et des solutions pratiques.
- Sélectionner et enrichir les solutions retenues.

Exercice

Séance de co-développement dédiée à la création d'un atelier.

6) La boîte à outils collaborative pour l'animation d'atelier

- Les icebreakers pour commencer un atelier pour créer de la convivialité entre les participants.
- Les "Café-Projets" pour une réflexion collective.
- Le Scribing pour récolter les idées et les illustrer sous forme de Mindmapping imagé.
- Le Creative Problem Solving pour suivre une méthodologie de réflexion et résoudre un problème.
- L'Investigation appréciative pour définir des orientations grâce aux forces/réussites passées et présentes.
- Les "atelier vignettes" pour créer une carte collective en s'inspirant des images mises à disposition.
- Le "Failed Camp" pour apprendre en groupe où chacun a le loisir de raconter ses échecs aux autres.
- Le Design Thinking pour être au plus près des besoins des utilisateurs.

Exercice

Utilisation de l'investigation appréciative avec comme objectif de réfléchir de manière constructive, sur un sujet donné, apporté par les stagiaires.

7) Communiquer autour des ateliers

- Avant, pour donner envie de participer.
- Pendant, pour entretenir la transparence et permettre à chacun de savoir ce que produit le groupe.
- Après, pour rendre la réflexion accessible au plus grand nombre.

Exercice

Élaborer un support de communication sur le sujet du précédent exercice.