

## Formation

### Oser animer autrement

#### PUBLIC & PRÉ REQUIS

Toute personne ayant l'opportunité de manager des équipes (manager, manager de projet, responsable d'équipe, RH...)

#### MODALITES

- 2 journées : 14 heures
- Horaires : 9h00 - 12h30 / 14h00 - 17h30 (14 heures)
- 23 et 24 mars 2020 à Lyon
- Tarif Entreprise/Collectivité: 900€ HT /participants
- Tarif Libéral/auto-Entr : 750€ HT /participants
- Hors frais repas

#### FORMATRICE

**Esther Richter** est formatrice spécialisée en pédagogie ludique et créative, conçoit et anime des formations, hautement interactives, au service de la performance collective.

Entre la France et les États-Unis, sa pratique est nourrie et enrichie par un parcours atypique, un regard décalé, une curiosité infinie, le goût du partage, une exploration continue et des rencontres percutantes !

#### PÉDAGOGIE

- Jeux cadres Thiagi
- Game storming
- Technique de créativité
- Conférence interactive
- Echanges de pratiques
- Cas pratique

#### CONTEXTE

Vous avez envie que vos formations/réunions soient plus innovantes et vous souhaitez que le terme « participant » soit plus qu'un doux euphémisme mais une réalité ! Laissez-vous guider pour apprendre à **animer autrement** !

Ces deux journées hautement interactive vous propose de changer de regard, de **revisiter vos pratiques d'animation** pour innover et retrouver **du plaisir, de l'enthousiasme** et **de l'efficacité** pour vous et vos équipes.

Si vous souhaitez découvrir une approche ludo-pédagogique décalée, pratique et efficace, ces journées sont faites pour vous. Nous aborderons l'évolution de la posture du formateur face à l'accès au savoir : de formateur à facilitateur.

#### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

A l'issue de la formation les participants seront capables de :

- Animer avec efficacité et aisance et réunions/formation face à des groupes de taille divers en utilisant une boîte à outils variées au service des objectifs fixés.
- Donner du sens à « Ensemble on va plus loin » et découvrir les leviers pour faire vivre l'**intelligence collective ET Comment impliquer** les participants en les mettant en mouvement
- Évoluer de **formateur à facilitateur**, ancrer durablement les savoirs, insuffler une dynamique forte
- S'approprier de nouveaux modes d'animations interactifs et ludiques (formation et réunion)

# Formation

## Oser animer autrement

### PROGRAMME

Deux journées pour vivre, expérimenter et échanger :

- Introduction aux JOLTS, activités pour secouer et engager les participants
- Le photo langage pour quoi faire ?
- Identifier les clés de réussite d'une animation durable qui ancre les messages quelque soit leur complexité;
- Les activités pour récolter et produire des idées, activités de rencontres et partage
- Le jeu pour quels enjeux ?
- Quel temps pour le débrief ? *L'importance et les différentes phases du débriefing*

Nous explorerons pourquoi l'interactivité augmente la qualité des réunions et comment les rendre réellement interactives. Nous discuterons des risques liés à l'utilisation de ces activités et comment les limiter (... en utilisant une activité !). Nous introduirons les quatre catégories d'activités que nous présenterons pendant ce programme :

#### ACTIVITÉS DE TRANSMISSION D'INFORMATIONS

De nombreuses réunions n'ont d'autre but que de transmettre des éléments d'informations aux participants. Plutôt que de parler simplement *aux* participants, ces activités vous proposent de provoquer de l'**engagement** et ainsi permettent de vérifier la bonne compréhension du contenu ainsi partagé.

#### ACTIVITÉS DE BRAINSTORMING ET DE RECUEIL D'INFORMATIONS

Ces activités permettent d'aborder de façon optimum **les apports de l'intelligence collective** au service du brainstorming et du recueil d'informations :

- Lorsque nous faisons face à un problème, et que nous avons besoin de générer une liste de solutions.
- Lorsque nous souhaitons encourager la créativité de nos participants pour qu'ils génèrent des idées de nouveaux produits et services à destination de nos clients.
- Lorsque nous avons aussi juste besoin de faire remonter des avis, constats et informations du groupe.

#### ACTIVITÉS DE PRISE DE DÉCISION

Une décision doit être prise, et vous souhaitez que l'équipe soit une réelle **partie prenante**. Ces activités offrent différentes méthodes pour parvenir à une décision d'équipe. Expérimentez un système de vote, un système par critères, par sélections, par classification... vous disposerez de nombreuses options la prochaine fois que vous animerez ou faciliterez la prise de décision d'un groupe.

#### ACTIVITÉS DE DÉBRIEFING/FEED-BACK

Enfin, souvent nous souhaitons échanger avec l'équipe pour discuter d'un événement qui vient de se passer. Qu'il s'agisse d'une relation avec un client qui a tournée au vinaigre, de la conclusion d'un projet... Les activités que nous vous proposons, facilitent le dialogue et mettent en lumière les **émotions**, les événements, les leçons, leur prise en compte pour le prochain projet.

Enfin vous échangerez sur vos pratiques et vos attentes, et vous ferez vivre vos propres séquences. Vous êtes ainsi invités à venir avec des cas concrets, pour travailler sur vos besoins réels.