



Formation en classe virtuelle [Osez] Animer autrement

PUBLIC & PRÉ REQUIS

Toute personne ayant l'opportunité d'animer des sessions et/ou réunions, de manager des équipes (manager, manager de projet, responsable d'équipe, RH...)

Pas de prérequis pour cette formation

PÉDAGOGIE

- Livret de développement de compétences
- Jeux cadres Thiagi
- Game storming
- Technique de créativité
- Techniques du comédien
- Outils web
- Echanges de pratiques
- Cas pratique

MODALITES

- 16 heures , 15 participants maximum
- A distance :
 1. Un accompagnement individuel de démarrage (30 min)
 2. 4 classes virtuelles de 3 heures chacune
 - Lundi 15/10 - de 14h à 17h30
 - Lundi 22/10 - de 14h à 17h30
 - Lundi 2/11 - de 14h à 17h30
 - Lundi 9/11- de 14h à 17h30
 3. 1h00 de coaching individuel
- Tarif : 1150€ HT (1380€ TTC) /participant

FORMATRICES

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

Marion FERLIN : est **fondatrice de la société Acteurs & Cie**, elle dispose d'une expertise plurielle : développement commercial, RH, management, créativité et Théâtre

CONTEXTE

Vous avez envie que vos formations/réunions en présentiel et à distance soient plus innovantes et vous souhaitez que le terme « participant » ne soit plus qu'un doux euphémisme mais une réalité? Laissez-vous guider pour apprendre à **animer autrement** ! Ces 12h de classes virtuelles et 1H30 de coaching hautement interactifs vous proposent 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, **même à distance** .

Si vous souhaitez découvrir une approche ludo-pédagogique décalée, pratique et efficace, cette formation est faite 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 les réunions/formations face à des groupes de taille diverse en présentiel et en ligne en utilisant une boîte à outils variée 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 en classe virtuelle

[Osez] Animer autrement

PROGRAMME

1. Entretien individuel de démarrage 30 minutes : Evaluation diagnostic

- Evaluer le niveau de compétences
- Permettre aux participants de se projeter dans une dynamique d'apprentissage
- Recueillir les besoins et attentes afin d'adapter la formation aux participants
- Recueillir une tendance d'énergie
- Support technique Zoom

2 . MODULE 1 : LES FONDAMENTAUX DE L'ANIMATION ET DE L'INTERACTIVITE classe virtuelle de 3h30

- Découverte des différentes façon d'être en interaction
- Le jeu pour quels enjeux ?
- La définition de l'objectif
- 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 leurs complexités

3. MODULE 2 : FACILITATION & CIE classe virtuelle de 3 h30

- La posture et l'état d'esprit du facilitateur
- Les outils du comédien : l'improvisation au service de votre message
- Les outils d'interactivité web
- La transposition présentiel, virtuel
- Les basics du facilitateur (*préparation, consignes, timing, rythme...*)

4. MODULE 3 : ZOOM SUR LE DÉBRIEFING classe virtuelle de 3 h 30

- Quel temps pour le débrief ? *L'importance et les différentes phases du débriefing*
- Analyse de l'avancée pédagogique (*debriefs, évaluations, feedbacks...*)
- Préparation d'une activité interactive pour le groupe dans la 4^{ème} classe virtuelle

5. MODULE 4 : LA MISE EN PRATIQUE classe virtuelle de 3 h 30

Animation par les participants - évaluation

- Mise en mouvement et prise en main d'activités
- Evaluation

6 . 1 heure de coaching individuel 1 mois après la formation :

- Bilan et retours d'expériences

Le +

- Entre chaque module une intersession guidée avec des apports de contenus complémentaires
- Un livret de développement personnel sera remis à tous les participants qui suivront la formation.