

**RÉUSSIR SES RÉUNIONS GRÂCE AUX OUTILS DU
FACILITATEUR**

PROGRAMME DE FORMATION À DISTANCE

A QUI S'ADRESSE CETTE FORMATION :

Participants : Toutes personnes amenées à conduire une réunion.

Pré-requis : Néant

L'ENTREPRISE veillera à ce que les stagiaires remplissent les conditions des pré-requis définis. APTIMENS se réserve le droit de demander les preuves de conformité auxdits pré-requis.

Accessibilité :

- Modalité d'accès et délai : Formation à distance utilisant l'outil de visioconférence "Zoom". Inscription selon les modalités de l'entreprise 15 jours avant le début de la formation.
- Adaptation possible en fonction du type de handicap (nous prévenir au moins 15 jours avant le début de la formation).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES:

- ✚ Définir les techniques d'animation et de facilitation
- ✚ Introduire et conclure une réunion de façon impactante
- ✚ Générer et canaliser une dynamique de groupe
- ✚ Maîtriser les outils de la facilitation (le pouvoir du marqueur et du paper-board)
- ✚ Créer un environnement motivant, favorable à la "production"
- ✚ Maintenir l'attention, l'énergie et la créativité des participants
- ✚ Fédérer et aboutir à un consensus.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE :

Notre pédagogie s'appuie à la fois sur la critique constructive et " l'apprentissage par l'erreur ".

Grâce à des mises en situation concrète (jeux de rôle et études de cas adaptés aux métiers des stagiaires), l'animateur s'attache à favoriser le partage d'expériences et de compétences des participants.

L'utilisation du training vidéo permet aux participants de s'auto-évaluer. Accompagnés par l'animateur, les stagiaires se fixent des axes de progrès en lien avec les apports théoriques.

Utilisation de Zoom (Gestion des sous-groupes, enregistrement video...)+ Klaxoon pour une interactivité à distance.

Apports théoriques en écran partagé.

Présentation interactive.

Travail en groupe et en sous-groupe.

Mises en situation professionnelle.

Un document de synthèse reprenant l'ensemble des apports théoriques est remis à chaque participant à la fin de la session.

ORGANISATION :

Formation animée en INTRA

Durée de la formation : 4 fois 3h30 en classe virtuelle soit au total **14h00**

Nombre de participants : 8 personnes maximum

Dates : A définir

Horaires : 9H00 - 12H30 ou 13H30 - 17H00

Formateur : Gilles PERRUSSEL - Formateur Consultant certifié RNCP (SIPCA i2FC - Paris) ayant une expérience de 30 ans en entreprise en tant que Chef de projet Informatique et Management. Compétences en communication, management et efficacité professionnelle et relationnelle.

Contact organisme de formation :

Gilles PERRUSSEL Tel : 06 75 05 68 45 e-mail : gilles.perrussel@aptimens.com

Activités pédagogiques à effectuer en inter session et durée : Accès au Network Klaxoon pour une lecture d'articles faisant la synthèse de la classe virtuelle + Exercices et quizz. Le temps à consacrer en inter-séance est d'environ 20 minutes.

Assistance technique et pédagogique :

Gilles PERRUSSEL Tel : 06 75 05 68 45 e-mail : gilles.perrussel@aptimens.com :

Sanction finale :

Attestation de fin de formation

EVALUATION DE LA FORMATION

Le contrôle des connaissances acquises est mis en place tout au long de la période de formation et à l'issue de celle-ci. Une aventure Klaxoon est réalisée à la fin de la formation pour l'évaluation des acquis.

En fin de formation, un questionnaire de satisfaction est mis à disposition des stagiaires pour évaluer les bénéfices immédiats de la formation et les performances du formateur. L'organisme de formation rend compte du déroulement de la formation au commanditaire.

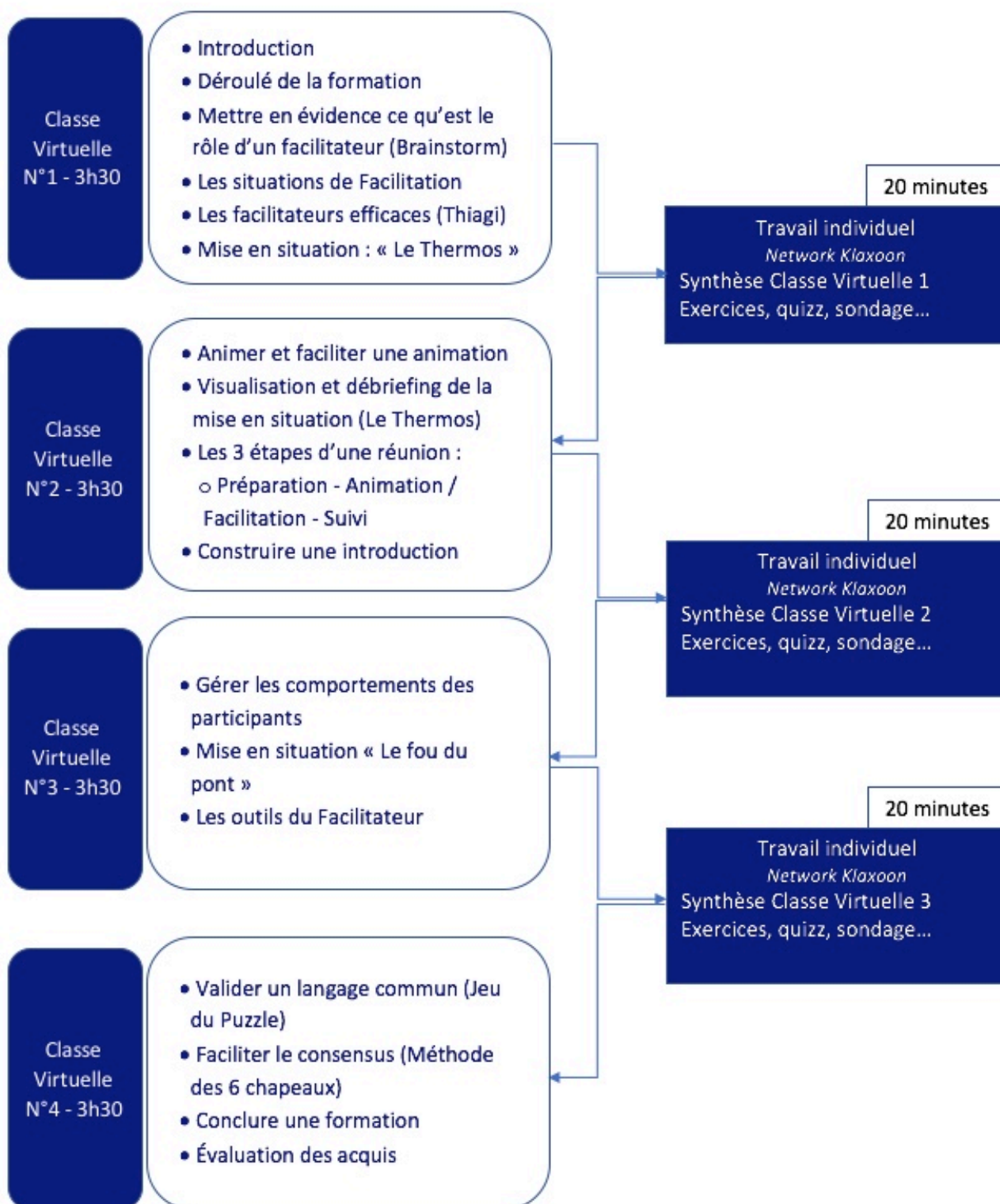
BUDGET :

3 000 à 3 800 euros HT la session de 2 jours soit 14h00

Le prix final est établi en fonction du travail d'adaptation réalisé à partir de ce programme pour répondre à vos besoins spécifiques. Un devis vous sera alors proposé.

Le prix par animation comprend la préparation du stage, l'animation ainsi que la documentation remise aux stagiaires.

PROGRESSION PÉDAGOGIQUE



CLASSE VIRTUELLE I (3h30)


ACCUEIL - INTRODUCTION

Recueil des attentes des participants
Explication sur le déroulé de la formation à distance

QU'EST-CE QU'UN FACILITATEUR ?




Objectif : mettre en évidence le rôle d'un facilitateur

Expression du groupe : Brainstorming Klaxoon

Apports de l'animateur :
 Les situations de facilitation

LES DIFFÉRENTS TYPE DE RÉUNION


Objectif : identifier le rôle de l'Animateur / Facilitateur en fonction des différentes situations et des attentes des participants

Expression du groupe et apports de l'animateur :
 Réunions : Information – Echange – Expression
 Ateliers
 Téléconférences...

.....*PAUSE - VISIO CAFÉ*.....

LES FACILITATEURS EFFICACES (THIAGI)

Objectif : définir les qualités requises d'un bon facilitateur

Apports de l'animateur :
 Les 6 Tensions T.R.A.F.I.C

QU'EST-CE QU'ANIMER ET CONDUIRE UNE RÉUNION ?

Mise en situation enregistrée en vidéo (Le Thermos)

FIN DE LA CLASSE VIRTUELLE I

TRAVAIL INDIVIDUEL - NETWORK KLAXOON (Exercices, quizz, sondage...)

QU'EST-CE QU'ANIMER ET FACILITER UNE RÉUNION ?

Objectif : capter l'auditoire, réguler la parole et permettre à chacun de faire progresser le groupe

Analyse de l'enregistrement (Le Thermos)

Synthèse et apport de l'animateur :

- + Les 3 missions de l'Animateur : Réguler – Faciliter – Produire
- + Les styles d'animation
- + Les 3 étapes d'une réunion

PRÉPARER SES RÉUNIONS

Objectif : démontrer que la qualité et l'efficacité des réunions dépendent de la qualité de leur préparation

Apports de l'animateur :

- + Organisation matérielle (check-list)
- + Objectif
- + Plan et déroulement
- + Méthodologie
- + Timing

.....*PAUSE - VISIO CAFÉ*.....

CONSTRUIRE UNE INTRODUCTION IMPACTANTE

Objectif : mettre en oeuvre une introduction, concrète, claire et motivante pour les participants

Exercices enregistrés en vidéo

Analyse des exercices

Synthèse et apport de l'animateur

FIN DE LA CLASSE VIRTUELLE 2

TRAVAIL INDIVIDUEL - CAPSULE KLAXOON (Exercices, quizz, sondage...)

CLASSE VIRTUELLE 3 (3h30)

GÉRER LES COMPORTEMENTS DES PARTICIPANTS

Objectif : définir les différents types de comportement et identifier le style d'animation adapté

Apports de l'animateur :

- Les comportements des participants
- Les difficiles - Les conflictuels - Les alliés

MISE EN SITUATION : LE FOU DU PONT

Objectif : identifier les différents types de comportement et adapter son style d'animation en conséquence

Exercice enregistré en vidéo (Le fou du Pont)

Analyse de l'exercice
Synthèse et apport de l'animateur

.....PAUSE - VISIO CAFÉ.....

CONNAÎTRE LES OUTILS DU FACILITATEUR

Objectif : utiliser de façon optimum les supports d'information et de communication et comprendre l'importance de retranscrire par un écrit (visible de tous) les avancées, idées, solutions du groupe

Expression du groupe

Apports de l'animateur :

- Le pouvoir du paper-board et du tableau blanc électronique en TC
- Les cartes mentales

ÉCOUTER – QUESTIONNER - REFORMULER

Objectif : utiliser la palette des questions pour maintenir l'attention et la participation du groupe. Valider la bonne compréhension des informations échangées

Apports de l'animateur :

- Écoute active - Les différents types de questions - Reformulation

FIN DE LA CLASSE VIRTUELLE 3

TRAVAIL INDIVIDUEL - PRÉPARATION DE SÉQUENCES DE FORMATIONS

VALIDER UN LANGAGE COMMUN

Objectif : définir un langage commun et validé par l'ensemble des participants afin de faciliter la compréhension et les échanges

Jeu du Puzzle

Exercice enregistré en vidéo


Analyse de l'enregistrement

Synthèse et apports de l'animateur

FACILITER LE CONSENSUS

Objectif : appliquer les principes et outils vus précédemment, et savoir faire exprimer des points de vue divergents en conservant une dynamique positive

Apports de l'animateur :

 La méthode des 6 chapeaux (Edward de Bono)


Exercice enregistré en vidéo

Résolution de problème – Méthode des 6 chapeaux

.....*PAUSE - VISIO CAFÉ*.....

CONCLURE ET MOTIVER À L'ACTION

Objectif : synthétiser le contenu d'une réunion, formuler les points clés, motiver les participants et engager à l'action

 Expression du groupe et apports de l'animateur

ÉVALUATION DES ACQUIS


Aventure Klaxoon

SYNTHÈSE - CONCLUSION - ÉVALUATION

SUIVI PERSONNALISÉ

Objectif : évaluer la mise en application professionnelle

 Ce qui fonctionne

 Les difficultés rencontrées

FIN DE LA FORMATION