

**FORMEDIA**  
FORMATION PROFESSIONNELLE

## **ANIMER UN GROUPE DE TRAVAIL – GESTION DE PROJETS**

### **OBJECTIFS**

- Faciliter l'implication et la production créative de chacun au sein d'un groupe de travail.
- Entretenir la dynamique du groupe et des échanges.
- Diversifier ses techniques d'animation
- Se positionner avec justesse et définir un cadre de travail en mode agile
- Bien communiquer pour obtenir l'engagement et la contribution de chacun dans le temps

### **COMPÉTENCES VISÉES :**

- Maîtriser les techniques pour motiver et entretenir la dynamique de groupe

### **PRÉREQUIS**

Aucune compétence n'est requise

### **PUBLIC**

Tous publics

### **MÉTHODES PÉDAGOGIQUES**

Alternance d'apports théoriques et pratiques, Mises en situation et jeux de rôles, Réflexions de groupe guidées par l'animateur, Auto-évaluation

### **COMPLÉMENTS PÉDAGOGIQUES**

Formation participative dans laquelle les participants pourront transposer les acquis avec des mises en situations

### **NOMBRE D'HEURES**

2 jours (14h00) 09H00 -12h00 / 13H30-17H30

### **COÛT DE LA FORMATION**

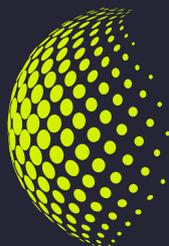
500 euros / jour / participant

### **MODALITÉS D'ORGANISATION**

En présentiel

### **PROFIL ANIMATEUR(S)**

Consultant en management



## PROGRAMME

### SAVOIR - ÊTRE

#### 1) ANIMER UN GROUPE DE TRAVAIL

- Susciter la participation individuelle, Stimuler les débats et Relancer la discussion

- Techniques pour favoriser la résolution collective de problèmes rencontrés

#### 2) GÉRER LES SITUATIONS COMPLEXES

#### 3) COMMUNIQUER AVEC LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE

### SAVOIR - FAIRE

#### 1) PLANIFIER ET GÉRER LES ÉTAPES DU PROJET

#### 2) ANIMER : DIAGRAMME PAR AFFINITÉ - « BRAINSTORMING « ORGANISÉ »

#### 3) ANIMER : PAR LE VOTE

#### 4) COMPRENDRE : ISHIKAWA

#### 5) COMPRENDRE : 5 WHY

#### 6) ANIMER = PRIORISER ☑ LES RISQUES

#### 7) LA FEUILLE DE ROUTE « MINUTÉE »

#### 8) A FAIRE / A NE PAS FAIRE

#### 9) LES FACTEURS CLÉS DE SUCCÈS

#### 10) MEISTER TASK