



PROBLEMATIQUE

Difficile d'être tout de suite efficace dans l'animation de réunion ou groupe de travail, dans le cadre de sa fonction ou de missions transversales ; cela demande une forte capacité d'adaptation, une bonne maîtrise de la communication sous toutes ses formes et une connaissance approfondie de soi-même.

OBJECTIFS OPERATIONNELS

- Travailler en groupe dans le cadre de projets
- Identifier les différentes phases d'une réunion, les fonctions de l'animateur
- Identifier les démarches et outils pour animer efficacement une réunion

PUBLIC

- Personnel en évolution, engagé dans des démarches de progrès, qui sont ou vont être intégrés dans des groupes de travail
- Managers de proximité qui, dans le cadre de leur fonction, animent des réunions.

CONTENU :

- Les différents types de réunion : information, échange, résolution de problème
- La dynamique de groupe
- L'Animation d'un groupe de travail
 - Choix des participants
 - Gestion du groupe sur la durée, programmation, planification, compte-rendu
- Les 4 fonctions principales de l'animateur de réunion
 - Leadership : conduire la réunion sur la forme et parfois le contenu
 - Régulation : recentrer, réguler les échanges
 - Facilitation : choisir des modes et outils d'animation adaptés
 - Elucidation : gérer les aspects relationnels
- Les 5 phases de la réunion
 - Lancer : démarrer la réunion
 - Poser : mettre en place les conditions de réussite, poser le problème
 - Traiter : suivre l'ordre du jour
 - Recentrer : s'assurer que l'on traite bien ce qui est prévu et dans le temps imparti
 - Agenda : conclure la réunion, programmer la suite
- Les outils de l'animateur de réunion : supports visuels, tableaux, comptes rendus...
- Les techniques d'animation : METAPLAN, travaux de groupe, questionnements, tours de table
- Les situations de communication difficiles :
 - Les participants difficiles : le bavard, le timide, l'agressif...
 - Le groupe passif ou agressif
 - Le hors sujet, les digressions
- La gestion des objections
- Le compte rendu
- La grille d'évaluation d'une réunion
- L'après réunion

DEMARCHE PEDAGOGIQUE

Apport des techniques d'animation. Entraînement à partir d'études de cas et de jeux de rôle filmés. Travail à partir de l'expérience des participants et de l'analyse de situations vécues.

En fin de session, les participants se fixent des objectifs d'amélioration de leur pratique et des actions à mettre en œuvre.

DUREE - COUT

Durée : 1 jour

Coût : Nous contacter

