

# DEVENIR UN FACILITATEUR EXPERT

Durée  
**2 jours**

Prix  
**1700€ HT**

## DESCRIPTION

Les ateliers offrent la possibilité de travailler en profondeur des sujets complexes en équipe à travers des exercices créatifs qui s'appuient notamment sur Design Thinking. Oscillant entre divergence et convergence, l'objectif d'un atelier est de concevoir collectivement une solution à un problème défini dans un temps limité.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- #1 **Utiliser** les techniques d'animation d'un atelier
- #2 **Adopter** l'état d'esprit du facilitateur
- #3 **Concevoir** un atelier agréable et efficace
- #4 **Connaître** 7 exercices majeurs pour créer des ateliers
- #5 **Convaincre** une organisation ou une équipe de faire des ateliers

## PRÉ-REQUIS

Cette formation s'adresse à des personnes dont l'animation d'ateliers et de réunions fait partie des méthodes employées régulièrement. Il est primordial d'avoir déjà animé des sessions d'intelligence collaborative et collective.

## NIVEAU

Intermédiaire

# PROGRAMME JOUR 1

<b>Jour 1 : Adopter la posture du facilitateur</b>	
<b>Matin</b>	<p><b>Introduction</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>■ Qu'est ce qu'un workshop ?</li><li>■ Combien de temps ? Combien de personnes ?</li><li>■ Pourquoi faire ?</li><li>■ Quand faire un workshop ?</li><li>■ Matériel</li><li>■ Lieu / Distance</li></ul> <p><b>Qu'est ce qu'un facilitateur de workshop ?</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>■ Etat d'esprit</li><li>■ Compétences</li><li>■ Toolkit</li><li>■ Analyser ses forces et faiblesses</li></ul> <p><b>Concevoir vos premiers ateliers</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>■ Les 7 exercices nécessaires</li><li>■ Construire son programme</li><li>■ Créer de l'adhésion au programme</li></ul> <p><b>Mise en pratique &amp; évaluation des connaissances 1/4</b></p>
<b>Après-midi</b>	<p><b>Recueillir des informations : Expert interviews</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>■ Recueillir des informations clés pour votre projet</li><li>■ Traduire les données en problématique</li><li>■ Prioriser les problèmes à traiter</li></ul> <p><b>Libérer la créativité efficacement : 10 for 10 brainstorming</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>■ Créer un cadre favorable à la créativité</li><li>■ Sélectionner les idées les plus impactantes</li><li>■ Présenter les idées retenues</li></ul> <p><b>Prioriser les solutions rapidement : Action Board</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>■ Établir ses critères de priorisation</li><li>■ Prioriser les actions selon les critères établis</li><li>■ Attribuer et décrire les tâches à réaliser</li></ul> <p><b>Q&amp;A</b></p> <p><b>Mise en pratique &amp; évaluation des connaissances 2/4</b></p>

# PROGRAMME JOUR 2

Jour 2 : Idéation & implémentation	
Matin	<p><b>Gérer un groupe difficile</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>6 lois pour animer ses ateliers</li><li>Etudes de cas illustrant les techniques de gestion de crise</li><li>Pourquoi faire ?</li></ul> <p><b>Aligner les attentes d'une équipes : Sailboat</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Evaluer les points positifs et négatifs d'un sujet</li><li>Voter pour les problèmes les plus impactants</li><li>Traduire les problèmes en opportunité</li></ul> <p><b>Définir sa North Star : Long-term goal</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Fixer un objectif à 2 ans</li><li>Challenger sa faisabilité</li><li>Aligner l'équipe sur un objectif</li></ul> <p><b>Mise en pratique &amp; évaluation des connaissances 3/4</b></p>
Après-midi	<p><b>S'inspirer de ce qui existe : Lightning demos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Rechercher des inspiration rapidement</li><li>Présenter efficacement les résultats</li><li>Utiliser les idées les plus inspirantes pour le projet</li></ul> <p><b>Préparer une roadmap produit centrée utilisateur : Applied user story mapping</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Co-construire le parcours utilisateur</li><li>Imaginer les fonctionnalités essentielles du produit</li><li>Prioriser les solutions selon leur importance dans le succès du produit</li></ul> <p><b>Q&amp;A</b></p> <p><b>Mise en pratique &amp; évaluation des connaissances 4/4</b></p>