

FORMATION

Animer avec le "Jeu d'rôles enthousiastes"

Stimuler l'intelligence collective et la formation partagée permanente.
Enthousiasmer équipes et partenaires. Construire demain tous ensemble.
Toutes les réunions s'enrichissent des intuitions, des expériences et des questions de chacun.

Programme approfondissement

Accueil

- Des participants et de leur projet, principes de fonctionnement entre nous.

Immersion immédiate avec le jeu

- autour du programme de la journée.
- Chacun tire au sort un micro-rôle à jouer et co-anime.
- Co-construction du programme de ce moment d'approfondissement.
- Présentation tournante des participants, livrables attendus, enjeux et conditions.
- Débat d'appropriation
- Déroulé autonome.

Révision des grands principes du jeu d'rôles enthousiastes

- Chacun tire un ou deux nouveau micro-rôles et co-anime.
- Pédagogie partagée et distinction entre rôles, expertises, responsabilités.
- Ceux qui font savent, on s'essaie, l'expérience est révélatrice, elle ne triche pas.
- La progressivité nécessaire en animation, innovation, posture enthousiaste.
- Quelques micro-rôles d'approfondissement ** et de perfectionnement ***.
- La Co-appréciation pondérée, individuelle, collective, sa progressivité / temps
- Quelques hors-jeux fréquents et leurs traitements.
- Débat d'appropriation.

Le concept d'entreprise enthousiaste

- Chacun tire un nouveau micro-rôle pour co-animer.
- Rappel des principes clés et des objectifs stratégiques individuels et collectifs, pertinence du jeu / enjeux RH, managériaux et environnementaux actuels et futurs.
- Choix des rôles essentiels en animation, innovation, enthousiasme
- Co-appréciation.
- Débat d'appropriation.

Entraînement aux 3 familles de rôles et aux 3 niveaux

- Chacun tire un ou deux nouveaux rôles.
- Les 3 objectifs stratégiques de l'Excellence collective.
- Les rôles cœur de l'approche enthousiaste.
- Les rôles qui vous fascinent, ceux qui vous rebutent, les parades.
- Rôles du « chef d'orchestre », de l'initiateur / superviseur.
- Avantages et bénéfices pour chacun, pour l'entreprise, pour la société, limites et risques en temps réel et à terme, perspectives.
- Co-appréciation pondérée, journal de bord personnel, GPEC, projet d'entreprise.
- Débat d'appropriation.

Approfondissement de quelques micro-rôles spécifiques

- Animation, innovation, enthousiasme – Débat d'appropriation.

Chaque jour : 3 co-appréciations et 3 débats d'appropriation tournants

Perspectives Enthousiaste et conditions à réunir

- Révéler tous ensemble des gisements de progrès insoupçonnés et des opportunités pour ouvrir la voie, être exemplaire, inventer demain tous ensemble.

Questions et perspectives

- pour chacun, ancrage des informations abordées
- Bibliographie.

Évaluation des acquis de l'approfondissement et perspectives pour se perfectionner dans certains rôles.

Le compagnonnage Enthousiaste pour partager et former aux outils enthousiastes

Ce programme peut être adapté à vos besoins et enVies spécifiques

Objectifs pédagogiques :

- S'approprier les micro-rôles d'animation, d'innovation, d'enthousiasme du jeu d'rôles, ses outils de co-appréciation, la posture qui convient pour valoriser et donner plus de sens à toutes les réunions.

- Stimuler l'enthousiasme entre tous.

Pour inventer demain tous ensemble

Public :

Tous ceux qui ambitionnent de construire l'avenir par des apprentissages collégiaux, progressifs, permanents, coresponsabilisant et des pratiques enthousiastes.

Prérequis : participer à des réunions, des formations, des séances de développement, des co-appréciations

Nombre de participants : 11 à 15

Durée : 3 jours de 7 h – veille, lectures avant séance

Tarif : 990 € HT/personne
(Pauses et repas compris)

Animateur : Bernard Veys
+ autres experts

Dates et lieu :

Paris, Lille, Lyon, Marseille, Strasbourg, Nantes, Bordeaux, ...

Les +

- Le programme alterne travaux pratiques et débat d'appropriation + Quelques apports théoriques.
- Un document de synthèse est remis à chaque participant.
- Les supports présentés sont immédiatement utilisables en entreprise.
- Un carnet de bord enthousiaste est remis à chaque participant + qq postres'rieurs.

JEU D'RÔLES
Enthousiastes