



## Construire et animer un atelier

### ► Public

- Encadrants de proximité
- Animateurs commerciaux
- Formateurs occasionnels

### ► Méthode pédagogique

Les entraînements et les simulations téléphoniques sont réalisés par les stagiaires, enregistrés et vidéoscopés, puis commentés.

Les mises en situation alternent avec la théorie.

Leur analyse permet à chaque stagiaire d'élaborer son diagnostic.

Chaque stagiaire analyse ses forces et ses faiblesses intitulés :

- Points forts sur lesquels s'appuyer
- Axes d'amélioration

à l'aide de :

- son auto-évaluation à l'issue des études de cas
- celle du groupe régulée par le formateur
- la synthèse du formateur et ses prescriptions

A la fin du stage, chaque stagiaire élabore son PPP (Plan de Progression Personnel) comprenant :

- son auto-évaluation
- ses engagements de progression
- son plan d'action et de pérennisation

### ► Durée

2 journées

### ► Nombre de participants

Groupe de 8 participants

### ► Budget

1.350 euros HT la journée

### ► Contact

Pour recevoir le programme ou être conseillé(e), appelez au 06.07.42.69.27

### Objectifs

- Mettre à profit ses connaissances et ses aptitudes pédagogiques
- Préparer et construire des ateliers interactifs
- Définir les objectifs pédagogiques
- Bâtir les études de cas et les jeux de rôles
- Créer les supports d'animation
- Evaluer son animation et se fixer des objectifs de progrès
- S'entraîner et intégrer les différentes missions de l'animateur
- Identifier les leviers comportementaux d'une animation
- Maîtriser la relation animateur-groupe

### Thèmes étudiés

- **La préparation d'un atelier:**
  - Construire un atelier et y associer ses collaborateurs
  - Préparer les outils pédagogiques
  - Choisir ses méthodes pédagogiques
  - S'entraîner et rôder son atelier
- **Les différentes étapes d'une animation :**
  - La préparation de la salle, du matériel et les informations préalables transmises aux participants
- **L'image et la communication non verbale**
- **Le look de l'emploi et l'exemplarité de l'animateur :**
  - S'adapter à ses interlocuteurs et obtenir leur écoute
- **Faire démarrer l'atelier:**
  - Gagner son statut, gagner la confiance du groupe, créer un climat : les 5 premiers gestes de l'animateur
  - La présentation de l'animateur, de l'atelier, de ses objectifs et de son déroulement
  - Recenser les attentes et vérifier leur adéquation
  - Conclure un accord pédagogique avec le groupe
  - Recenser les besoins : exprimés / réels, explicites / implicites
- **Faire vivre et animer l'atelier :**
  - Gérer les tours de table, les pauses et respecter les horaires
  - Utiliser les supports pédagogiques, les alterner avec des séquences de réflexion, d'illustration, de production et d'échange
  - Animer un exposé
  - Animer des jeux de rôle, des études de cas
  - Utiliser l'outil audio, vidéo et les matériels nécessaires
  - Utiliser la dynamique de groupe, anticiper, réguler les dysfonctionnements
  - Recentrer sur l'objectif
  - Effectuer des synthèses régulières
  - Recueillir l'auto-évaluation et les engagements des participants
- **Les techniques de production des idées**
- **Evaluer et conclure un atelier**
- **L'auto-évaluation et le contrat d'engagement individuel**
  - Le Plan de Progression Personnel (PPP Egostyle)