

INTRA

INTER

Développez la coopération des groupes à distance par le jeu - Niveau 2

2e journée : apprenez des animations plus engageantes permettant de créer de la confiance, de la sécurité et de l'appartenance + pratiquez et préparez vos cas réels

LES ENJEUX

- ★ Enrichir et renouveler ses méthodes pédagogiques pour encourager la coopération à distance dans les groupes.
- ★ Savoir poser le cadre d'un groupe et adapter sa posture.
- ★ Créer et développer le lien, la synergie et la coopération pour plus de bonheur et d'efficacité.
- ★ Repartir plein d'énergie et en capacité de diffuser un état d'être bienveillant et dynamique.

LES OBJECTIFS

A l'issue de la formation, le participant sera en mesure :

- ★ D'animer des ice-breakers dans différents contextes à distance.
- ★ De faciliter des animations engageantes favorisant la cohésion d'équipe.
- ★ D'utiliser les outils digitaux à bon escient pour créer de belles expériences humaines.

INTRA

Cette formation peut être dispensée en intra-entreprise. Contactez-nous pour définir les modalités.

15% du prix d'inscription est destiné à soutenir les travaux de recherche de la Fabrique Spinoza.



Entreprise : 750€ HT
Associations et TPE : 550€HT



Présentiel & Distanciel



2 modules
2 demi-journées

En réunion d'équipe, en formation, en événement collectif : comment faire en sorte que vos groupes interagissent à distance avec le plus de synergie possible ? Un cadre de confiance et des liens renforcés régulièrement permettent aux groupes d'évoluer dans la fluidité et la coopération. Et si le jeu était un atout efficace pour contribuer à cet environnement afin de travailler ensemble avec plus de résultats ET plus de joie ? Et si le formateur et le manager devenaient toujours plus facilitateurs, s'appuyant en confiance sur l'intelligence collective du groupe ? C'est ce que nous vous proposons de vivre : une expérience apprenante et joyeuse, pour repartir avec des outils d'animation adaptés au distanciel !

PÉDAGOGIE

- ★ Une pédagogie active : alternance d'expérimentations, d'apports théoriques et de temps d'échange d'expériences entre pairs.
- ★ Une expertise digitale : utilisez pleinement les capacités interactives des outils distanciels comme Zoom.
- ★ Une dynamique de groupe forte : cette formation s'appuie aussi sur les outils de l'intelligence collective.
- ★ Des techniques innovantes s'appuyant sur l'expérience associative et professionnelle de la Fabrique Spinoza ainsi que sur les contenus scientifiques sur lesquelles elle s'appuie

LES +

- ★ Expérimentation d'une sélection de jeux sur la journée et feedback individualisé sur l'animation : chacun repart avec une boîte à outils pédagogique et ludique à utiliser et enrichir.
- ★ L'alternance entre les temps ludiques et les temps de centrage.
- ★ Une approche complète : pour chaque jeu, les méthodes et les postures sont travaillées.
- ★ Une initiative de la Fabrique Spinoza : après la formation, les participants sont invités à intégrer un réseau actif et solidaire d'acteurs engagés en faveur du bonheur : les Passeurs du Bonheur au Travail.

PARTICIPANT.E.S

Pré-requis : avoir suivi la 1ère journée de formation ou avoir une expérience de facilitation à distance.

- Managers et chef.fe.s d'équipe, chef.fe.s de projet, souhaitant plus de coopération et de fluidité dans leurs équipes.
- Formateurs et consultants, animateurs et facilitateurs, à la recherche de nouvelles techniques pour animer des groupes.
- Toute personne souhaitant acquérir des techniques coopératives d'animation de groupe à distance.

LE PROGRAMME

Cette formation est organisée en 2 modules répartis sur deux demi-journées :

1 – Apprendre des animations engageantes pour améliorer la cohésion d'équipe à distance

Expérimenter et apprendre des animations ludiques et engageantes. Choisir selon les besoins du groupe quelle proposition amener : pour plus de sécurité, pour augmenter la confiance dans le groupe, pour le sentiment d'appartenance...

Ces différents jeux, d'une durée d'environ 30 minutes, suscitent des prises de conscience, celles-ci seront approfondies lors d'un temps de debrief.

2 – Pratiquer sur des cas réels et améliorer ses techniques de facilitation

Choisir des jeux et animations adaptés à des contextes variés. Préparer ensemble des cas que vous aurez à animer. Apprendre à débriefer pour faciliter les prises de conscience. Développer vos pratiques d'animation grâce à du feedback constructif.

Une attestation est remise à chaque participant.

FORMATEURS

Boris CAILLOUX

Guillaume LENOBLE



Passionné par les relations humaines alliant fluidité et profondeur, j'anime des groupes depuis plusieurs années, d'abord en entreprise puis pour des projets associatifs (Fabrique Spinoza, Makesense, Mouvement colibris...). Après un master en management à Audencia, je me suis formé aux techniques de facilitation de groupe auprès de l'Université du Nous, que j'ai pu mettre en pratique et affiner à travers mes projets collectifs. Je suis par ailleurs formateur en CNV (Communication Non Violente), et j'aide la création de projets d'écovillage.



Au cours de ma carrière chez Salesforce, je me suis intéressé aux dynamiques de groupe et j'ai expérimenté la mise en place de synergies et de valorisation des complémentarités au sein de mes équipes. Passionné par les jeux coopératifs, j'ai fondé Belugames en 2016 dont la mission est de développer l'esprit coopératif par le jeu. Formé à différentes approches comme le Lego® Serious Play® ou le jeu du Tao, je me consacre aujourd'hui à la création et l'animation de jeux impactants pour susciter l'engagement et développer une meilleure compréhension de soi et des autres.



INSCRIPTION & INFORMATIONS

Géraldine Dupré geraldine.dupre@fabriquespinoza.org - 0628372479