

ATELIER APPRENANT N°14

Jeu d'EGO ou jeu de GO ?

Savoir animer les prises de décisions collectives



| | | | |
|---|----------------------|--|--|
| Animateur / Animatrice : Équipe PARTNERS CSE | | | |
| OBJECTIF PÉDAGOGIQUE Animer les prises de décisions collectives | | | |
| PRÉ-REQUIS : Venir avec une situation concrète passée ou à venir | | | |
| Nombre de participants : 4 mini 6 maxi | | | |
| Compétences travaillées Être capable de : # Mettre en place un processus de décisions objectives # Adopter une posture facilitant la prise de décision # Faire face aux désaccords potentiels | | | Public Tout personne animant ou co-animant des réunions |
| Pédagogie Alternance d'apports théoriques et de mise en pratique. Étude de cas et situations concrètes des participants. | Durée 3h30 | Format Distanciel à partir de la plateforme zoom | Validation des acquis Évaluation en fin d'atelier + Questionnaire fin de parcours |
| Supports pédagogiques Support de présentation qui reprend les éléments théoriques | | | |
| Tarif HT : voir devis | | | |
| PROGRAMME Une demi-journée structurée en 5 séquences 1 – Introduction sur la thématique 2 – Qu'est-ce qu'une bonne décision ? 3 – Comment animer une bonne prise de décision ? 4 – Savez-vous animer une bonne décision ? 5- Évaluation des acquis de l'atelier apprenant | | | |

PROGRAMME DÉTAILLÉ

| OBJET | DÉROULÉ | OUTILS |
|--|--|--|
| Introduction du thème | Présentation et questionnement sur son rapport à la prise de décision : Facile / Difficile / Pistes dans la prise de décision pour chacun Regroupement par thème | État des lieux en partage collectif |
| Qu'est-ce qu'une bonne décision ? | Brainstorming en sous-groupes : 1 : Ingrédients d'une bonne décision 2 : Obstacles à une bonne décision Débriefing pour définition d'une bonne décision et apport théorique sur les 5 types d'accord rencontrés en entreprise | Workshop |
| Comment animer une bonne prise de décision ? | Mise en situation sur une prise de décision collective Débriefing : sur les résultats obtenus et la posture de chaque participant Apport sur le "Mur du NON" en prise de décision. | Exercices de mise en situation sur des études de cas |
| PAUSE | | |
| Savez-vous animer une bonne décision ? | Revenir sur les situations des apprenants et les mettre eux-mêmes en situation. Apports complémentaires sur la posture, comment je construis une mécanique consensuelle. | Application aux situations réelles |
| Atterrissage | Les apports de cet ATELIER APPRENANT Ce que je vais mettre à profit | Débriefing |