



L'art de la facilitation et de la facilitation graphique

Durée 2 jour(s) (ART-FACILITATION)

Pratiques visuelles, intelligence collective et facilitation : co-construire des visions engageantes

Description

Cette formation permet d'apprendre à partir du besoin ou d'un enjeu, de designer un atelier sur mesure, de créer des templates dédiés, d'animer le groupe et de créer en live une restitution visuelle claire et engageante. Cette formation est née d'une rencontre entre un facilitateur et un facilitateur graphique, Yoan et Marc et d'un constat simple : Suite à des ateliers d'intelligence collective ou d'idéations, rien n'est plus puissant que de faire repartir le groupe avec une vision claire des actions à engager. Que ce soit l'UX Design, le lean startup, l'agilité ou encore le design thinking, toutes les approches participatives sont friandes d'ateliers divers et variés. Bien souvent ces démarches ne couvrent pas la façon la plus efficace d'animer un atelier ou le meilleur moyen d'avoir un livrable simple et clair en sortie d'atelier pour créer de la compréhension partagée.

Objectifs

Comment devenir un facilitateur plus efficace ?

En tant que facilitateur apprenez à désigner, animer et co-construire un atelier mobilisant l'intelligence collective d'un groupe sur des sujets complexes.

Public

manager, facilitateur, coach, scrum master, product owner
... et/ou si vous adhérez à l'adage "Seul on va plus vite, ensemble on va plus loin "

Prérequis

si vous adhérez à l'adage "Seul on va plus vite, ensemble on va plus loin " venez

Répartition

20% Théorie, 80% Pratique

Programme

Matin 1er jour

- Point théorique
- Découverte des rôles associés
- Creation vocabulaire visuel
- Montrer nos exemples plus ou moins réussis

Après-midi 1er jour

- Facilitation et métaphores visuelles
- Briefing clients (lors d'un atelier)
- Valeurs et postures d'un facilitateur
- Ateliers types (facilitation + facilitation graphique)
- Servant Leader : un facilitateur au service de ...

Matin 2nd jour

- Matériel et prise en main
- Les bases de l'enregistrement graphique
- Pratiques collaboratives

Après-midi 2nd jour

- Techniques d'animations
- Design d'atelier (open, discover, close)