



ANIMER ET MOTIVER UNE EQUIPE

KFMAN-009

MANAGEMENT



CONTENU PEDAGOGIQUE

La dynamique d'une équipe :

Les règles de base du travail en groupe.
Les phénomènes de leadership.
Les principes de communication au sein d'une équipe :
La mission de l'animateur.
Savoir écouter pour dialoguer.
Faire passer son message.

Autorité et commandement :

Elaborer missions et objectifs.
Comment communiquer missions et objectifs ?

Animer ses hommes :

Déléguer = "Contrôler".
Le rôle du chef.
Les différents styles de commandement.

Les subordonnés et leurs besoins :

l'image qu'ils se font du chef.
Décider en entraînant l'adhésion.
Evaluer ses collaborateurs et exiger d'eux ce qu'ils sont capables de donner

La motivation :

Les ressorts de la motivation.
La motivation intrinsèque et motivation extrinsèque.
Mobiliser ses collaborateurs autour d'objectifs.
Animer, c'est donner une âme

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Analyser le fonctionnement de l'équipe dans son environnement. Découvrir les éléments importants pour le fonctionnement de l'équipe.

Créer la motivation. Analyser les différentes formes d'autorité et de pouvoir.

Apprendre à s'affirmer dans les situations difficiles.

METHODE PEDAGOGIQUE

Approches didactiques, Études de cas, Approches interactives, simulation, Analyse des pratiques, Exercices d'optimisation comportementale

PUBLIC

Toute personne ayant à gérer une équipe de travail dans le cadre d'un service ou d'un projet.

PRE-REQUIS

Manager une équipe

CODE CPF

DUREE

21 heures



KARUCOM

FORMATION