

Apprentissage de l'Agilité par des ateliers jeux instructifs

Cours Pratique de 2 jours - 14h
Réf : AGB - Prix 2024 : 1 550CHF HT

Quel que soit son âge, l'être humain n'apprend jamais mieux que par le jeu. En tant que participant à ce stage vous passerez en revue de manière ludique et active les valeurs du manifeste agile. En étant acteur d'un parcours ludique, vous découvrirez les rituels et les principes agiles de l'auto-organisation à la planification, du management visuel à la rétrospective, et serez ainsi à même de réutiliser ces jeux au sein de votre équipe.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Prendre conscience des deux principes clés de l'agilité que sont la simplicité et la conversation en face à face

S'approprier le principe agile d'amélioration continue : ajuster régulièrement son comportement, ses processus

Faire confiance à l'équipe dans sa capacité à s'auto-organiser

Comprendre le principe de coopération permanente entre Client et Equipe projet et le dépassement des silos

Assimiler le principe agile de construction des projets autour d'individus motivés (le Scrum Master, un facilitateur..)

Découvrir les pratiques et outils de management visuel agiles : Backlog produit, Scrum Board, Kanban board

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

" Dis-moi et j'oublierai, montre-moi et je me souviendrai, implique-moi et je comprendrai "
Confucius, 450 B.C.

TRAVAUX PRATIQUES

Jeux et ateliers ludiques instructifs.

PARTICIPANTS

Chefs de projets, analystes, responsables qualité, responsables méthodes, développeurs. Toute personne voulant prendre connaissance de la culture Agile par une pratique réelle et ludique.

PRÉREQUIS

Connaissances de base en gestion de projet.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...
Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2021

1) Introduction

- Découverte du groupe.
- Présentation de la démarche ludopédagogique.
- Découverte du programme : intérêt et objectifs des jeux et ateliers.

Jeu de rôle : Atelier/jeu : constellation (découverte du groupe).

2) Approche de la culture Agile

- Au travers d'un parcours ludique (cartes, étapes, épreuves, trésors), découverte d'une culture moderne.
- Comment communiquer au sein des équipes ?
- Comment bâtir un projet ou un produit ?
- Quels types de confiance sont nécessaires à la bonne réalisation d'un projet ?
- Pourquoi casser les silos en entreprise ? Pourquoi éviter trop de multitâches ?

3) Proposition d'outils Agiles

- Présentation des ateliers et jeux de la seconde phase, permettant la mise en oeuvre d'outils.
- Comment les outils mis en oeuvre dans cette phase pourront être réutilisés en entreprise ?
- Savoir quelle communication adopter et quelle décision prendre, selon le contexte.
- Bonnes pratiques pour estimer et planifier au mieux.
- La notion de rétrospective : comment constamment s'interroger pour s'améliorer ?
- La notion de responsabilité dans les projets Agiles.

4) Ateliers-jeux, mises en situation

- Atelier/jeu : expression orale ou écrite. Laquelle utiliser, dans quel contexte, pourquoi ?
- Atelier/jeu : conception émergente. Qu'est-ce que concevoir de façon émergente, à quoi cela sert-il ?
- Atelier/jeu : une vie d'équipe moderne. Amélioration continue, auto-organisation.
- Atelier/jeu : confiance. Quelle confiance faut-il privilégier et pourquoi ?
- Atelier/jeu : les écueils du multitâches. Comment et pourquoi le multitâche est nocif ?
- Atelier/jeu : faut-il casser les silos en entreprise ? Pourquoi ?
- Atelier/jeu : aide et guide de prise de décision selon les contextes.
- Atelier/jeu : estimation des charges et planification au plus juste.
- Atelier/jeu : management visuel et cognitif. Pourquoi le privilégier ?
- Atelier/jeu : rétrospective, découvrir comment s'interroger de façon récurrente afin de s'améliorer.
- Atelier/jeu : quel type de leadership faut-il promouvoir, pourquoi responsabiliser les équipes ?

LES DATES

CLASSE À DISTANCE

2024 : 28 nov.