

## FORMATION ANIMER UNE REUNION FLASH

2FLASH

La Réunion Flash se déroule debout, toujours au même endroit et à heure fixe.

L'équipe discute des activités liées à la résolution de problèmes, actions d'amélioration, expérimentations en cours, etc.

La durée maximale de 15 minutes permet de rester concentrer sur les sujets traités

### Objectifs

Permettre d'animer des réunions efficaces et dynamiques  
Faire de vos réunions un véritable levier d'animation et de management

#### **Public Visé**

Apports théoriques et pratiques, jeux de rôle, QCM, vidéo de présentation, support informatique, livrets

#### **Durée**

**7.00** Heures en présentiel en présentiel

**1** Jour

#### **Pré Requis**

Aucun.

### Parcours pédagogique

#### **MODULE 1 : Bien préparer sa réunion, gage de réussite**

- Organiser la réunion en amont
- Déterminer les besoins en fonction de l'objectif Identifier les messages clés à communiquer
- Soigner l'introduction pour affirmer son leadership d'animateur

#### **MODULE 2 : Les coulisses d'une réunion**

- Le comportement de l'animateur
- La communication verbale et non-verbale : les fondamentaux
- Rester centré sur l'objectif
- Savoir jouer avec les différents types de supports d'animation

#### **MODULE 3 : Piloter la réunion pour la rendre attractive**

- Les techniques d'animation qui génèrent une bonne cohésion
- Valoriser et provoquer la prise de parole
- Savoir rythmer son temps de parole pour rester dynamique Identifier ses interlocuteurs et savoir s'adapter
- Animer en positif et savoir répondre aux objections
- Trouver le bon moyen pour exploiter le compte-rendu

#### **MODULE 4 : Instaurer un rituel pour gagner du temps**

- Bilan sur la période écoulée
- Nouveaux objectifs
- Identification des problèmes

### Objectifs pédagogiques

- Maîtriser les techniques d'animation de réunion courte debout sur le terrain
- Savoir communiquer autour d'objectifs pour optimiser son temps

### Méthodes et moyens pédagogiques

ASFO GRAND SUD - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 76310897031

Apports théoriques et pratiques, jeux de rôle, QCM, vidéo de présentation, support informatique, livrets

### **Qualification Intervenant(e)(s)**

Consultant en Ressources humaines - Communication

### **Méthodes et modalités d'évaluation**

QCM, tour de table, observation

### **Modalités d'Accessibilité**

Accès PMR

### **Effectif**

De 3 à 12 Personnes