

Formation : Apprentissage de l'Agilité par des ateliers jeux instructifs

Formation pratique - 2j - 14h00 - Réf. AGB

Prix : 1610 CHF H.T.

★★★★☆ 4,6 / 5

Blended

Quel que soit son âge, l'être humain n'apprend jamais mieux que par le jeu. En tant que participant à ce cours 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, le participant 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

Public concerné

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.

Vérifiez que vous avez les prérequis nécessaires pour profiter pleinement de cette formation en faisant [ce test](#).

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.

Méthodes et moyens pédagogiques

Travaux pratiques

Jeux et ateliers ludiques instructifs.

Méthodes pédagogiques

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

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.

Programme de la formation

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.

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 formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation 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 participant 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

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.

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 ?

Options

Blended : 190 € HT

Approfondissez les connaissances acquises en formation grâce aux modules e-learning de notre [Chaîne e-learning méthodes agiles: SCRUM, Kanban](#). Un apprentissage flexible et complet, à suivre à votre rythme dès le premier jour de votre présentiel.

Dates et lieux

CLASSE À DISTANCE

2026 : 25 juin, 24 sep., 14 déc.