

Opleiding : Behendigheid leren via leerzame spelworkshops

Praktijkcursus - 2d - 14u00 - Ref. AGB

Prijs : 1370 € V.B.



4,6 / 5

Ongeacht hun leeftijd leren mensen nooit beter dan door te spelen. Als deelnemer aan deze cursus zul je de waarden van het agile manifest op een leuke en actieve manier onder de loep nemen. Door deel te nemen aan een speelse reis ontdek je de rituelen en principes van agile, van zelforganisatie tot planning, van visueel management tot retrospectie, en kun je deze spellen hergebruiken binnen je team.



Pedagogische doelstellingen

Aan het einde van de training is de deelnemer in staat om:

- ✓ Wees je bewust van de twee belangrijkste principes van wendbaarheid: eenvoud en persoonlijke conversatie
- ✓ Het agile principe van voortdurende verbetering toepassen: gedrag en processen regelmatig aanpassen
- ✓ Vertrouw op het zelforganiserend vermogen van het team
- ✓ Het principe van voortdurende samenwerking tussen de klant en het projectteam begrijpen en silo's overwinnen
- ✓ Assimileer het agile principe van het bouwen van projecten rond gemotiveerde individuen (de Scrum Master, een facilitator, enz.).
- ✓ Ontdek visuele agile managementpraktijken en -tools: Product Backlog, Scrum Board, Kanban-bord

Doelgroep

Projectmanagers, analisten, kwaliteitsmanagers, methodemanagers, ontwikkelaars. Iedereen die grip wil krijgen op de Agile cultuur door echte, leuke hands-on ervaring.

Voorafgaande vereisten

Basiskennis van projectmanagement.

DEELNEMERS

Projectmanagers, analisten, kwaliteitsmanagers, methodemanagers, ontwikkelaars. Iedereen die grip wil krijgen op de Agile cultuur door echte, leuke hands-on ervaring.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Basiskennis van projectmanagement.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakkennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ... De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

Praktische modaliteiten

Praktisch werk

Informatieve spelletjes en workshops.

Leer methodes

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

Opleidingsprogramma

1 Inleiding

- De groep ontdekken.
- Presentatie van de edutainment-aanpak.
- Inleiding tot het programma: de voordelen en doelstellingen van de spellen en workshops.

Rollenspel

Workshop/spel: opstelling (de groep ontdekken).

2 Aanpak van Agile cultuur

- Ontdek een moderne cultuur via een leuk parcours (kaarten, etappes, tests, schatten).
- Hoe communiceer je binnen je teams?
- Hoe bouw je een project of product?
- Welk vertrouwen is nodig om een project succesvol af te ronden?
- Waarom bedrijfssilo's doorbreken? Waarom multitasking vermijden?

3 Agile hulpmiddelen voorstel

- Presentatie van de workshops en spellen voor de tweede fase, zodat de instrumenten in de praktijk kunnen worden gebracht.
- Hoe kunnen de hulpmiddelen die in deze fase zijn gebruikt, worden hergebruikt in het bedrijf?
- Weten welke communicatie je moet gebruiken en welke beslissing je moet nemen, afhankelijk van de context.
- Beste praktijk in schatten en plannen.
- Het begrip retrospectie: hoe kunnen we onszelf voortdurend in vraag stellen om onszelf te verbeteren?
- Het begrip verantwoordelijkheid in Agile projecten.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

4 Spelworkshops, rollenspel

- Workshop/spel: mondelinge of schriftelijke uitdrukking. Welke gebruiken, in welke context, waarom?
- Workshop/spel: emergent ontwerp. Wat is emergent design en wat is het doel ervan?
- Workshop/spel: modern teamleven. Voortdurende verbetering, zelforganisatie.
- Workshop/spel: vertrouwen. Hoeveel vertrouwen moet je hebben en waarom?
- Workshop/spel: de valkuilen van multitasken. Hoe en waarom is multitasken schadelijk?
- Workshop/spel: moeten we bedrijfssilo's afbreken? Waarom wel of niet?
- Workshop/spel: hulp en leidraad voor besluitvorming in verschillende contexten.
- Workshop/spel: werkbelasting inschatten en zo nauwkeurig mogelijk plannen.
- Workshop/spel: visueel en cognitief management. Waarom?
- Workshop/spel: retrospectief, ontdekken hoe je jezelf steeds weer dezelfde vragen kunt stellen om te verbeteren.
- Workshop/spel: welk type leiderschap moet worden gestimuleerd, waarom teams sterker maken?

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND

2026 : 26 maa., 25 juni, 24 sep., 14 dec.

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 26 maa., 25 juni, 24 sep., 14 dec.