

1.1 LOT 1 – Démarche Agile

1.1.1 Module 3 : Management 3.0 (*Manager avec Agilité*)

1.1.1.1 Public concerné

- ✓ Managers, Responsables d'équipe, Directeurs, Chef de Projet, Coach, Managers Agiles et toute personne souhaitant s'initier à la culture et aux techniques du Management 3.0...

1.1.1.2 Nombre de jours

- ✓ 2 jours (14 heures)

1.1.1.3 Objectifs de la formation

Le management 3.0 est une vision du management plus Agile en entreprise. Cela consiste à mettre en place des bonnes pratiques pour équilibrer la relation établie entre les managers et les collaborateurs. Le niveau d'information de chaque employé de l'entreprise doit être identique et ceci en toute transparence. Les décisions seront prises d'une manière collégiale et la reconnaissance du travail de chacun sera effectuée entre pairs. Cette nouvelle approche bouleverse nos entreprises et change notre vision du travail. Cette formation emmène les stagiaires dans le 21^{ème} siècle au travers de l'apprentissage des nouvelles techniques de management.

1.1.1.4 Pré-requis

- ✓ Connaître les fondamentaux de la culture Agile en ayant suivi le module 1.1 : « Comprendre la démarche Agile » ou posséder une expérience préalable similaire. Avoir une expérience significative en management d'équipe.

1.1.1.5 Certification :

- ✓ Aucune certification n'est prévue pour cette formation. Un certificat de participation sera remis aux participants à la fin de la formation.

1.1.1.6 Articulation et rythme pédagogique

- ✓ Module réalisé sur **2 jours consécutifs**.

1.1.1.7 Objectifs pédagogiques :

A l'issue de la formation, l'apprenant sera capable de :

- ✓ Comprendre l'Agilité et le management 3.0
- ✓ Être en mesure de responsabiliser les équipes et de les auto-organiser
- ✓ Savoir motiver les personnes et développer leurs compétences
- ✓ Comprendre comment gérer les changements et accompagner la croissance

1.1.1.8 Contenu

Contenu du présentiel

- ✓ Accueil des stagiaires
 - ✓ Introduction de la session
 - ✓ Vivre ensemble
- QUIZZ de départ : Évaluons-nous !**

1. L'Agile au service du Management

- Comprendre l'Agilité
- Quelles sont les bonnes pratiques Agiles
- Les 7 dimensions d'un projet Agile
- Les défis de l'adoption de l'Agilité en entreprise
- Rôles des managers et responsables d'équipe dans cette transformation

Jeu découverte en groupe : Et dans votre organisation ?

2. La science de la complexité

- Qu'est-ce que la pensée complexe
- La théorie de la complexité
- Avoir une approche systémique
- Diagramme relationnel des causes
- Cygne noir et Jokers
- Différence entre complexe et compliqué
- 7 erreurs de la pensée linéaire traditionnelle

Jeu en groupe : Black Swan and Jokers

3. Motivation des personnes

- Motivation intrinsèque et extrinsèque
- Les 10 désirs cachés
- Définir les éléments motivateurs, les leviers
- Technique pour favoriser la motivation des équipes

Jeu en groupe : Moving Motivators

4. Auto-organisation et responsabilité des équipes

- Qu'est-ce que l'auto-organisation
- Favoriser l'auto-organisation des équipes
- Les 7 niveaux de délégation
- Comment contrôler et suivre la responsabilisation de chacun
- Comment améliorer la relation de confiance
- Le conseil d'autorité

Jeu en groupe : Délégation poker

5. Aligner les contraintes

- Bien choisir entre gérer et diriger
- Définir les critères de Succès et les objectifs
- Savoir gérer l'atteinte des objectifs
- Créer un environnement optimum pour les équipes et les ressources

Jeu en groupe : Le bâton d'Hélium

6. Développer les compétences

- Niveau de compétence et discipline
- Les 7 méthodes du développement des compétences
- Indicateurs et mesure du progrès dans un système complexe
- Étendre la structure en mode fractale
- Impact d'une sous-optimisation
- Rencontre entre spécialisation et généralisation
- Dimension des équipes : Fonctionnelles et cross-fonctionnelles
- Leadership et délégation

- La valeur des individus et des équipes

Jeu en groupe : 360 °C

7. La Gestion du Changement

- Les 4 facettes de la gestion des Changements
- Appréhender le système et une approche globale
- Se focaliser sur l'individu
- Générer et maîtriser les interactions
- Définir les frontières du système

Jeu en groupe : Meddlers

Élaborer son Plan de progrès individuel : les pépites.

8. Évaluation de satisfaction et clôture de la session

Modalités d'évaluation des acquis :

- ✓ Une première auto-évaluation est réalisée en début de stage pour définir le niveau global de la session. Le formateur pourra ainsi adapter en fonction des besoins. Durant toute la durée de la formation l'évaluation des stagiaires est assurée à l'aide **d'exercice de groupe en fin de chaque chapitre**.
- ✓ Pendant la réalisation des exercices, les stagiaires pourront s'autoévaluer. Le formateur accompagne l'auto-évaluation de chacun.
- ✓ A la fin de la formation, les stagiaires rempliront une feuille d'évaluation de la formation pour nous permettre de mettre en place des actions correctives en respectant le principe d'amélioration continue.

Les méthodes et moyens pédagogiques :

La pédagogie de cette formation est composée d'une alternance de présentation et de concept théorique à l'aide d'une présentation de type PowerPoint (environ 45%), d'ateliers de mise en pratique basés sur des exercices de groupe et des jeux pour mettre les participants en situation (environ 40%) et des retours d'expérience partagés entre chaque participant (environ 15%).

Les conditions d'organisation matérielle :

- 4 personnes minimum / 12 personnes maximum.
- Pour réaliser cette formation, il est nécessaire d'avoir une salle bien dimensionnée en fonction du nombre de stagiaire pour réaliser les activités.
- Un ou deux Paperboards (1 pour 6), des feuilles accompagnées de Patafix pour les accrocher aux murs. Un grand nombre de Post-it (moyen/petit/grand format de plusieurs couleurs). Des feutres type Paperboard de plusieurs couleurs. Pour réaliser les ateliers, il est nécessaire d'avoir 1 kit Management 3.0 par stagiaire : 1 jeu « Moving Motivators », 1 jeu « Meddlers », 1 jeu « Délégation Poker »
- Pour aller plus loin, nous recommandons aux stagiaires de lire le livre de Jurgen Appelo : Management 3.0 « *Leading Agile Developers, Developing Agile Leaders* »

Exemple d'Atelier : Moving Motivators

Cet exercice met en situation les stagiaires pour leurs permettre de comprendre leurs propres motivations. S'appuyant sur la technique décrite par Jurgen Appelo, les stagiaires vont pouvoir comprendre leurs 10 désirs intrinsèques et comprendre comment mettre en situation cette technique.

En prenant pour exemple la formation, chacun va réaliser cet exercice pour définir son niveau de motivation et utiliser la technique. A la fois amusant et ludique, chaque stagiaire pourra par la suite reproduire cet exercice dans son entreprise et ainsi tirer profit de cette technique avec ses équipes.

Suite à la démarche individuelle, une mise en commun des résultats permet de mesurer le niveau d'impact qu'aura la formation sur les stagiaires et également de reformuler le cadre de référence pour une bonne application de cette technique.

EXERCICE INDIVIDUEL

Moving Motivators

- Quel sera l'impact cette formation ?
- Vous disposez d'un jeu de 10 cartes chacun :
Pouvoir, Relations sociales, Ordre, Maîtrise, Honneur, But, Statut, Liberté, Curiosité et Acceptation.



ETAPE 1 : Classer de gauche à droite de la plus importante à la moins importante



10 Minutes

- ETAPE 3
- Poussez les cartes si la formation aura un impact positif sur votre motivation
 - Tirez vers vous les cartes si la formation aura un impact négatif sur votre motivation

ETAPE 3 : Faites le bilan de la situation globale de l'ensemble du groupe