

MANAGEMENT

Motiver son équipe



PUBLIC VISE

Managers souhaitant se perfectionner ou collaborateurs ayant la responsabilité de délégation ou de conduite de projet

OBJECTIFS

A la fin de cette formation, le stagiaire sera capable de comprendre les leviers de la motivation de ses collaborateurs pour stimuler et entretenir le sentiment de satisfaction individuel et collectif. Il sera capable d'accroître l'efficacité d'une personne ou d'une équipe pour développer les résultats, de créer et renforcer l'esprit d'équipe et d'identifier et gérer les conflits et les situations difficiles.

PROGRAMME DE FORMATION

Les modèles de la motivation

- De la théorie à la pratique : mise en perspective et évolution du concept de motivation
- De la notion de besoin à celles de projet et d'objectif
- La pyramide de MASLOW

Les ressorts de la motivation dans l'organisation

- Les enjeux de la motivation pour le sujet, pour l'entreprise
- Les facteurs de motivation au travail
- Motivations intrinsèques et extrinsèques
- Rôles de la performance, de la récompense, de l'image de soi
- L'entretien d'évaluation
- Motivation, satisfaction et implication

Outils de diagnostic de la motivation

- Questionnaires
- Analyse de pratiques
- Critères et indicateurs d'observation
- La délégation : source de motivation

Les conflits de motivation

- Les types de conflits
- Les dissonances cognitives
- Quand le conflit est salubre...

Pré-requis

- Avoir une expérience en management d'équipes

Durée

- 2 jours

Qualification

- Attestation de formation

Nombre de participants

- 8 maximum.

Conditions matérielles

- Salle, tables et chaises,
- Mur clair pour projection,
- Tableau papier ou tableau effaçable.

La démotivation

- Niveaux et degrés de démotivation
- Stratégies et techniques pour stimuler et entretenir la motivation : le cycle de la motivation
- Conduire un entretien de motivation

Méthodologie :

Cette formation se déroulera selon les principes de la pédagogie : ternaire (découverte, formalisation, application), active (techniques de jeux de rôles, études de cas, simulations) et centrée sur l'apprenant (analyse de pratique, auto-diagnostic, tests....).