

- La gestion du temps –

1 - Objectifs pédagogiques

Permettre aux stagiaires de prendre le temps pour chaque chose

2 - Compétences visées

- . Comprendre sa motivation par rapport au temps
- . Utiliser la méthode des cadrans
- . Puiser dans le temps les fondements de son action à court, moyen et long terme
- . Devenir Stratège et Tacticien

3 - Public concerné

- . Dirigeant
- . Cadres dirigeants

4 – Prérequis

Niveau d'instruction secondaire ou supérieur

5 - Moyens pédagogiques et d'encadrement

- . Matériel : Tableau blanc émail, Paperboard, Vidéoprojecteur.
- . Méthode pédagogique inspirée de Carl Rogers (Techniques de la Relation d'Aide et de l'A.D.V.P.

Jeux de rôle

L'intervention d'un juriste spécialiste du droit est prévue

6 - Suivi de l'exécution de l'action

- . Par le rappel du déroulement de l'action.
- . Le remplissage de la feuille d'émargement.
- . Le formateur possède un document (fil directeur) qui lui permet de « cocher » le déroulement point par point

7 - Mesure des résultats

- . Susciter la réaction des stagiaires
- . Veiller à un comportement actif du stagiaire

8 - Modalités d'évaluation

- . Au fil de l'eau par l'écoute de la part du formateur.
- . A la fin de chaque demi-journée par un débriefing oral.
- . Plusieurs mois après par l'évaluation par le stagiaire.
- . Evaluation par les commanditaires

9 - Durée et déroulé de l'action.

- . Se déroule en 4 demi-journées de 4h

WEGOT

De l'idée au marché

A C C O M P A G N E L E S P O R T E U R S D E P R O J E T

- nos ateliers -

ATELIER 1

(Première demi-journée)

L'homme et ses notions du temps

ATELIER 2

(Deuxième demi-journée)

L'arbre des tâches : racines, missions reçues, fonctions, tâches

Jeux de rôle

ATELIER 3

(Troisième demi-journée)

L'outil des cadrans : La cause des problèmes de gestion de son temps, la difficulté à distinguer l'urgence et l'importance des « tâches »

Jeux de rôle

ATELIER 4

(Quatrième demi-journée)

- . Les outils de la gestion de son temps sont personnels et ne sont pas fait de « recettes ».
- . L'utilisation du papier, de l'électronique, des ordinateurs, des portables, intérêts et limites.