

DELEGUER EN DONNANT DU SENS

Réfléchir à l'organisation managériale qui donne du sens et au rôle de la délégation dans une telle organisation.

par Alain HUMBERT

FORMATEUR/TRICE

Alain Humbert est ingénieur Arts et Métiers de formation.

Après 15 ans d'expérience en management, il fonde en 2002 Crono Concept, cabinet de conseil en management d'équipe qui compte aujourd'hui 4 personnes.

Il est également certifié praticien de PNL et doublement diplômé de l'école de coaching québécoise ETC.

OBJECTIFS, BENEFCES

- Réfléchir à une organisation managériale qui donne du sens et au rôle de la délégation dans cette organisation.
- Fixer des objectifs qui font sens pour le collaborateur.
- Mesurer le degré d'autonomie laissé au collaborateur et le mode de contrôle à adopter.
- Donner un feed back de renforcement (félicitations) et un feed back de réajustement (recadrage).
- Appliquer un outil de diagnostic d'une performance faible à une des situations managériales que le participant connaît actuellement dans son équipe.

CONTENU, PROGRAMME

1ÈRE DEMI-JOURNÉE :

« Le rôle de la délégation dans le management d'une équipe » : l'organisation managériale qui donne du sens, définition et place de la délégation dans cette organisation. « La fixation des objectifs qui donnent du sens ».

2ÈME DEMI-JOURNÉE :

« Quel degré d'autonomie et quel contrôle de la délégation? » : la compétence technique – le référentiel métier, les leviers de motivation et leur utilisation dans la délégation, mise en place du système de suivi de toute délégation.

3ÈME DEMI-JOURNÉE :

« Les conséquences liées à la performance (positive ou négative) » : les sources de feed back (retour d'information), le feed back de renforcement (félicitations), le feed back de réajustement (recadrage), la sanction.

4ÈME DEMI-JOURNÉE :

Outil de diagnostic d'une performance faible et plan d'actions.

METHODE ET OUTILS PEDAGOGIQUES

- Travaux en solo ou en binôme.
- QCM pour évaluer l'intégration de l'outil permettant de doser le bon degré d'autonomie et le bon mode de contrôle.
- Jeux de rôle et mises en situation.

