

Corrigé de l'exercice pratique : Mise en application des techniques d'animation participatives

1. Introduction à la gestion du temps (20 minutes) :

- **Technique** : Débat structuré sur l'importance de la gestion du temps. Divisez les participants en deux groupes : un groupe pour les avantages de la gestion du temps et un groupe pour les inconvénients de ne pas gérer son temps. Chaque groupe prépare ses arguments et les présente.
- **Justification** : Cette technique permet d'engager les participants dès le début de la formation et de les impliquer activement dans la réflexion sur l'importance de la gestion du temps.

2. Identification des sources de perte de temps (25 minutes) :

- **Technique** : Brainstorming en sous-groupes. Divisez les participants en petits groupes et demandez-leur d'identifier les principales sources de perte de temps (réunions inefficaces, distractions numériques, manque d'organisation). Chaque groupe note ses idées sur des feuilles de papier et les présente au reste du groupe.
- **Justification** : Le brainstorming permet de recueillir un large éventail d'idées et d'exemples concrets de pertes de temps, tout en encourageant la participation active de tous les participants.

3. Techniques et outils de gestion du temps (40 minutes) :

- **Technique** : Démonstration suivie de simulations. Faites une démonstration des outils de gestion du temps comme les calendriers, les applications de gestion du temps (Trello, Asana) et des techniques comme la méthode Pomodoro. Ensuite, organisez des simulations où les participants utilisent ces outils pour planifier une journée type. Chaque groupe présente son plan et les outils qu'ils ont utilisés.
- **Justification** : La démonstration suivie de simulations permet aux participants de voir concrètement comment utiliser les outils et de les appliquer immédiatement, ce qui renforce l'apprentissage par l'action.

4. Mise en pratique : planification d'une journée type (25 minutes) :

- **Technique** : Jeux de rôle. Organisez des jeux de rôle où les participants simulent la planification d'une journée type en utilisant les techniques et outils appris. Par exemple, un participant joue le rôle d'un manager qui doit organiser sa journée, tandis que les autres participants jouent le rôle de collègues ou de distractions.



- **Justification** : Les jeux de rôle permettent de simuler des situations réelles et d'appliquer les techniques apprises, ce qui aide à ancrer les connaissances de manière pratique.