

POINTS CLÉS DE PRÉPARATION

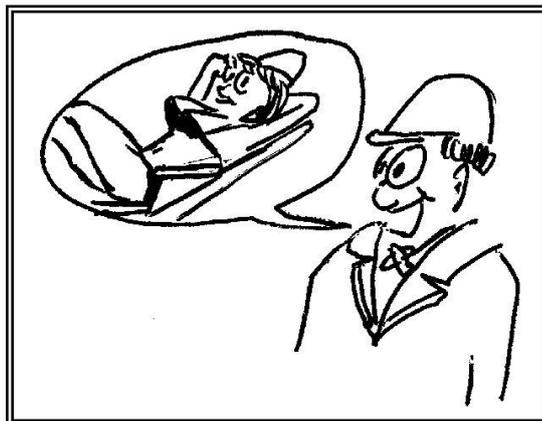
5. AVANT L'ANIMATION

- ⇒ Planifier à l'avance, faire préciser l'ordre du jour et les objectifs.
- ⇒ Prévoir et aménager les lieux (réservation de salle), le matériel: livrets officiels, partitions, papier, feutres...
- ⇒ Faire préparer les documents à distribuer (cas d'un apprentissage précis).

6. AU DÉBUT DE L'ANIMATION

Connaître les limites de temps disponible et les rappeler. Prévoir des pauses, dans le cas de durée plus longue.

- ⇒ Préciser l'objectif de l'animation
 - Mise à niveau,
 - Apprentissage,
 - Perfectionnement
- ⇒ Répartir le temps imparti à chaque stagiaire.
- ⇒ Arrêter les méthodes de travail :
 - Chant,
 - Exercices communs,
 - Individuels...
- ⇒ Limiter le nombre de points abordés, à cause des risques d'éparpillement,
- ⇒ Il est nécessaire que les stagiaires (participants) soient informés sur leur rôle :
 - Aides possibles,
 - Complémentarité,
 - Savoir écouter ou intervenir,
 - Soutien à l'intervenant.
- ⇒ Pendant l'animation :
 - Favoriser la vie du groupe
 - Créer un climat de détente,
 - Valoriser les apports de chacun,
 - Mettre en valeur les points de convergence,
 - S'adapter au rythme de travail du groupe.



Il va être bien, ce stage...

⇒ Faciliter le travail du groupe

- Suivre une approche méthodique (choix de la méthode)
- Gérer le temps et la prise de parole,
- Gérer les questions,
- Relancer, structurer et reformuler les exemples
- Réaliser des synthèses intermédiaires avec l'expression d'autres sonneurs et moniteurs.

7. A LA FIN DE L'ANIMATION

- Conclure.
- Réaliser une évaluation des stagiaires et de l'ensemble de l'animation.
- Engager un suivi des notions et décisions acquises par les stagiaires.

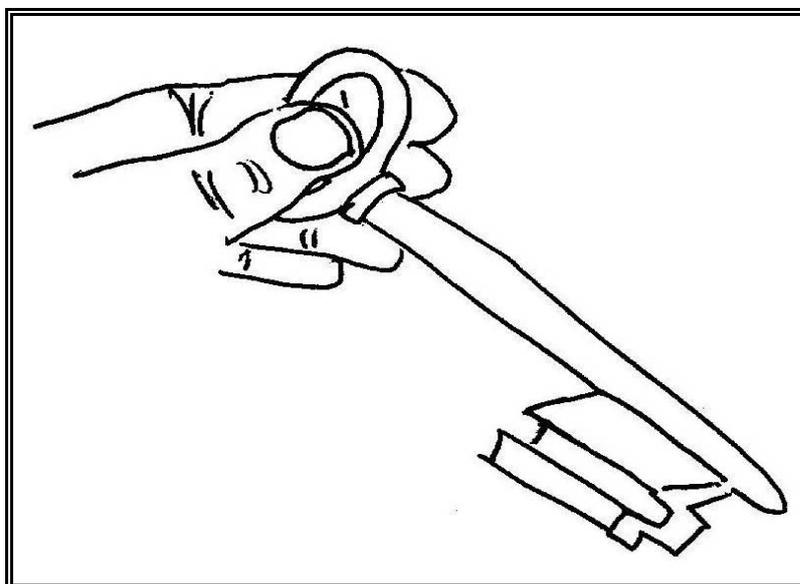
8. APRÈS L'ANIMATION

⇒ Pour les stagiaires

- Il n'est pas nécessaire de leur donner un compte rendu, mais un bilan écrit personnel immédiat est souhaitable.

⇒ Pour les moniteurs

- Un regroupement des idées échangées et des méthodes appliquées, sous l'égide du responsable technique, peut :
 - ☆ conforter une forme d'animation *
 - ☆ orienter vers des pratiques mieux adaptées au public d'un moment.



Véritable clef pour solution

La clef de Sol n'ouvre pas la serrure des médiums, pas plus que celle de Fa celle des graves.