

Quelques mots clefs :

Animation, Interprétation, Valorisation, Cahier des charges, Objectifs généraux, Objectifs opérationnels, Potentiels d'animation du site, Grille séquentielle, Messages, Approches d'animation, Outils de médiation, Matériel pédagogique, Scénario, Schéma d'animation, Évaluation et Outils d'évaluation.

Le Contexte :

La commande . avec son origine : commanditaire ? Pourquoi cette commande ?
. avec le thème de l'animation, sa durée, les dates prévues
. avec le site d'animation
. avec le public et ses caractéristiques

La démarche :

- **la phase de conception**

La prise de commande, la planification, le séquençage, les potentialités du site, les liens aux programmes scolaires, choix et justification des objectifs, des approches et des rythmes, la mise en place d'ateliers, l'utilisation de moyens d'animation les aspects sécuritaires, la phase indispensable de l'évaluation, analyse de la grille séquentielle (VAC : Varié, Adapté, Cohérent)...

- **la phase de réalisation face au public**

les éléments clefs / les écarts entre prévu et réalisé / la gestion des imprévus

Les résultats

- x Évaluation quantitative : nombre de répétition de l'animation, nombre de participants
- x Évaluation qualitative : les objectifs opérationnels sont-ils totalement ou partiellement atteints ? mesure de la satisfaction du public, réponse à la commande, aspects positifs et négatifs de la démarche, analyse des recalages de terrain, améliorations possibles
- x Efficacité et efficience : les objectifs sont-ils atteints ? (*efficacité*), les résultats sont-ils à la hauteur des moyens mis en œuvre ? (*efficience*)
- x Perspectives : pérennité du produit, adaptations possibles pour d'autres publics...

Compétences acquises : (s'appuyer sur les fiches d'activités du technicien GPN)

- Savoirs : conception d'animation, d'outils d'animation, recherches sur des thématiques (biblio etc.) ...
- Savoir-faire : fabrication d'outils d'animation, utilisation de matériel pédagogique, gestion du public, gestion du temps, travail en équipe, co-animation ...
- Savoir-être : travail en autonomie, prise d'initiative, rendre compte à un supérieur, maîtrise de soi, exemplarité, discipline, autorité, empathie, posture d'animateur, professionnalisme ...