

*Special
Olympics*



Formation sur les compétences d'animation

Instructions de planification pour l'équipe
Ressources pour les participants



**LEADERSHIP
DES ATHLÈTES**

Formation sur les compétences d'animation Special Olympics

Ressources pour les participants

NORMES DE LA SESSION :

Engagements à instaurer un environnement sécurisant permettant à chacun d'apprendre des autres, de s'amuser et de remplir ses objectifs d'apprentissage

L'animation est un moyen d'aider les gens à exprimer leurs réflexions et leurs idées

Qualités d'un bon animateur

Pensez aux animateurs que vous avez vus :

1. En quoi sont-ils bons ?

2. À quoi pensent-ils lorsqu'ils animent ?

3. Que disent-ils ? Que ressentent-ils ? Que font-ils ?

L'animateur dans le rôle d'entraîneur



REMARQUES :

ADAPTABILITÉ

Répondre sur le moment aux besoins d'apprentissage.

ORIENTATION SUR LES OBJECTIFS

Connaître l'objectif de la formation.

PRISE DE DÉCISION

Savoir quand poser une question à quelqu'un, quand laisser place au silence et quand commencer, discuter et terminer la formation.

AMÉLIORATION CONTINUE

Soutenir constamment les participants pour qu'ils donnent le meilleur d'eux-mêmes.

ÉTABLISSEMENT DE RELATIONS

Aider les participants à travailler ensemble en renforçant la compréhension mutuelle pendant la formation.

COMMUNICATION

Partager des informations sur les exigences de la formation, les besoins du groupe de participants, les besoins d'un participant individuel.

Compétences clés de l'animation



Écouter en :
Posant des questions



Impliquer en :
Encourageant



Créer du lien en :
Récapitulant



Types de questions

Ouvertes :

Questions qui commencent par « Quoi », « Comment » et parfois « Pourquoi ». Elles servent à clarifier et à approfondir les choses pour entamer une conversation.

Fermées :

Questions qui suscitent des réponses courtes (c'est-à-dire oui/non ou un mot) pour circonscrire/conclure une conversation.

Orientées :

Questions qui suscitent ou encouragent la réponse que l'animateur attend des participants.



Encourager

Par les mots choisis :

Oui, oui, dites-nous en plus à ce sujet ; C'est très bien, quelqu'un a-t-il quelque chose à ajouter ?, Parfait !, Merci, etc.

Par les gestes et le langage corporel :

Opiner de la tête, maintenir le contact visuel, adopter une posture corporelle d'ouverture.

En se montrant attentif :

Rebondir sur les derniers mots de la phrase prononcée par une autre personne pour développer votre réponse, en veillant à ne pas vous laisser distraire par d'autres choses.



Récapituler

Récapituler, c'est rassembler des idées importantes pour alimenter une discussion plus approfondie et vérifier que tout le monde a bien compris. Le fait de récapituler :

- Encourage les participants à réfléchir davantage à ce qu'eux-mêmes ou les autres disent
- Permet de s'assurer que tous les participants ont bien compris ce qui s'est joué dans la partie de la discussion qui vient de s'achever

La phase de récapitulation est souvent introduite par des expressions du type :

Au vu de notre travail ce matin, je constate que...

Permettez-moi d'essayer de résumer...

Il me semble qu'il ressort de nos échanges que nous voulons...

REMARQUE : Il existe une autre compétence, celle de la paraphrase, que nous n'avons pas abordée dans la formation. Elle est citée ici comme ressource supplémentaire.

Paraphraser consiste à reformuler avec ses propres termes ce que l'intervenant dit et ressent de manière concise.

- **Chercher à comprendre :**
Montrez que vous êtes attentif et que les propos de l'intervenant sont importants
- **Clarifier les idées :**
Laissez à l'intervenant la possibilité de vous reprendre si ce que vous avez compris n'est pas tout à fait correct.

La phase de paraphrase est souvent introduite par des expressions du type :

Ce que vous dites, c'est que...

En d'autres termes...

Je crois comprendre que...

Si j'ai bien compris ce que vous dites...

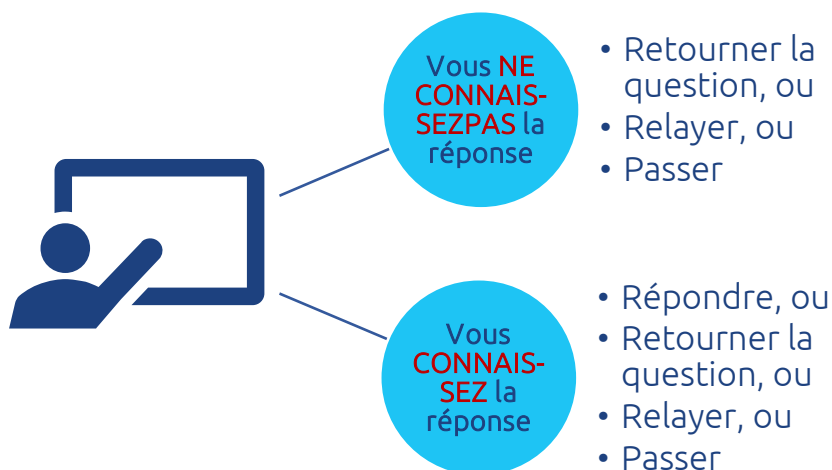
Mise en pratique des compétences clés de l'animation

Veillez noter quelle réponse vous donneriez à cette phrase :

« Parlez-moi de votre expérience au sein de Special Olympics ».

Décider comment gérer les questions

Lorsqu'on pose une question à un animateur, soit il connaît la réponse, soit il ne la connaît pas.



S'il **NE connaît PAS** la réponse, il doit...

écouter activement pour mieux comprendre, en paraphrasant et en encourageant au besoin.

Faire un choix :

RETOURNER LA QUESTION :

Demander à la personne qui a formulé la question quel est son avis/ce que son expérience lui suggère.

Par exemple : « C'est une bonne question, qu'en pensez-vous ? »

RELAYER :

Demander au groupe si quelqu'un connaît la réponse/ce que leur expérience leur suggère

Par exemple : « Intéressant. Qu'en pensent les autres ? »

PASSER :

Ne pas répondre tout de suite. Mais peut-être plus tard avec la personne qui a posé la question ou à l'occasion d'une autre réunion.

Par exemple : « Merci d'avoir posé cette question. Malheureusement nous n'avons pas le temps d'y répondre maintenant. Pouvons-nous en discuter tous les deux pendant la pause ? »

S'il **CONNAÎT** la réponse, il doit...

écouter activement pour mieux comprendre, en paraphrasant et en encourageant au besoin.

Faire un choix :

RÉPONDRE

De manière aussi directe et concise que possible

RETOURNER ou RELAYER la question :

Décider qu'il est préférable que les autres contribuent

PASSER :

Décider qu'il n'y a pas assez de temps dans la réunion/formation pour répondre

Plan d'action

Aujourd'hui, nous avons abordé les points suivants :

- Les qualités d'un bon animateur
- La définition de l'animation et du rôle d'animateur
- Les compétences clés de l'animation clés (poser des questions, paraphraser et encourager)
- Les différentes façons de répondre aux questions (retourner, relayer, passer)

Poursuivre le parcours d'apprentissage

1. Quels sont vos objectifs en termes d'animation pour la suite ? (Que voulez-vous améliorer ?)

2. Comment allez-vous vous exercer pour perfectionner vos compétences d'animateur ?
(citer les opportunités d'animation)