

Cursusschema:

HOOFDANIMATOR IN HET JEUGDWERK

	DAG 1	DAG 2	DAG 3	DAG 4	DAG 5	DAG 6
9:00		opstaan & ontbijt				
10:00		Een eigen kijk op spelen ontwikkelen ●	Stagebegeleiding ●	Iedereen is welkom op je werking. Hoe organiseer je een inclusieve werking? ●	Imago, communicatie & externe relaties ●●●	Opkuis ●
11:00			Evaluëren ●			Stage & zelfreflectie ●
12:00		Ken je speelplein ●	Het belang van sfeer binnen je ploeg ●	Zelf in te vullen ●	Kritisch bekijken van je werking ●	Slotmoment ●
13:00	middagmaal					
14:00	Kennismaking & afspraken	Basissessie coachen ●	Vergadertechnieken en intervisie ●	Iets met administratie ●	Kansen voor verbetering op je eigen werking ●	
15:00	Rol van de hoofdanimator ●					
16:00	vieruurtje					
17:00	Rol van de hoofdanimator ●	Begeleiden van voorbereidingen en evaluatiemomenten ●	Bouwstenen van een project ●	Conflicthantering ●	Vorbereiding toonmoment teambuilding ●	
18:00	Zelf in te vullen ●		jijzelf als HA ●			
19:00	Terugblik op de dag ●					
19:00	Avondmaal					
20:00	Avondactiviteit ●	Zelf in te vullen ●	Spel: die van de gemeente ●	Keuze uit een aantal inhoudelijke, verdiepende sessies ●●●	Toonmoment teambuilding ●	
21:00		Keuze uit een aantal technische sessies ●				
22:00						