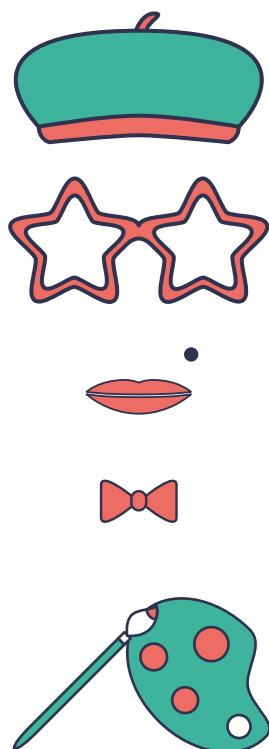


In het trajectboekje wordt steeds over 'hij', 'hem' of 'zijn' gesproken om de leesbaarheid te verhogen. Uiteraard is dit boekje ook bestemd voor meisjes.



Departement Cultuur, jeugd, Sport en Media
Afdeling Jeugd

Arenbergstraat 9
1000 Brussel

www.mijnkadervorming.be

VU: Johan Van Gaens
D/2015/3241/223

Ontwerp: Kenzo De Bruyn voor Aikon Producties

DOEL VAN HET TRAJECTBOEKJE

VOOR JE LIGT EEN TRAJECTBOEKJE HOOFDANIMATOR.

Dit trajectboekje is een werkinstrument voor de toekomstige hoofdanimator. Je gebruikt je trajectboekje doorheen je hele traject, dus vanaf het begin van de cursus, tijdens de stage, tot en met de eindevaluatie.

Tijdens heel dit traject werk je aan het herkennen of verwerven van een aantal competenties die van jou een goede hoofdanimator maken. Competenties zijn een combinatie van kennis, vaardigheden en houdingen die ervoor zorgen dat je dingen goed aanpakt in bepaalde situaties. Sommige competenties bezit je al, andere kan je tijdens de cursus en de stage verder ontwikkelen.

Wanneer je dat succesvol doet, behaal je, aan het eind van het traject, je attest 'hoofdanimator in het jeugdwerk'.



HEB JE ALS TOEKOMSTIGE HOOFDANIMATOR OF ALS BEGELEIDER VAN EEN TOEKOMSTIGE HOOFDANIMATOR VRAGEN?
Dan kan je terecht op kadervorming@cjsm.vlaanderen.be of bij de traject-verantwoordelijke van de vereniging waarbij de toekomstige hoofdanimator de cursus volgt. De contactgegevens vind je bij de "Algemene gegevens".

INHOUD

4
Algemene gegevens

6
Het traject

12
Competenties

32
Evaluaties

DEEL 1: ALGEMENE GEGEVENS



WIE BEN JE?

voornaam + familienaam

adres: straat + huisnummer / postcode + gemeente

KAVO-ID

e-mailadres

telefoonnummer



VERENIGING EN CURSUS

vereniging die jou begeleidt

nummer van gevolgde cursus

adres: straat + huisnummer / postcode + gemeente

VAN
data

TOT

e-mailadres

naam begeleider ter plekke

telefoonnummer

functie in de vereniging



STAGEPLAATSEN

Als stageplaats komen alleen stageplaatsen die op de website mijnkadervorming.be opgenomen zijn, in aanmerking. IBO's, sportinitiatieven en dergelijke kunnen niet als stageplaats binnen dit traject beschouwd worden.

_____	VAN	_____	TOT
vereniging waar je stage bij volgde	data	_____	_____
_____		_____	aantal uren
_____		_____	
adres: straat + huisnummer / postcode + gemeente	VAN	_____	TOT
_____	data	_____	_____
naam begeleider ter plekke		_____	aantal uren
_____		_____	
functie in de vereniging	VAN	_____	TOT
_____	data	_____	_____
e-mailadres		_____	aantal uren
_____		_____	
telefoonnummer		_____	aantal uren



MEER DAN TWEE STAGEPLAATSEN?
Kopieer dan deze pagina

_____	VAN	_____	TOT
vereniging waarbij je stage volgde	data	_____	_____
_____		_____	aantal uren
_____		_____	
adres: straat + huisnummer / postcode + gemeente	VAN	_____	TOT
_____	data	_____	_____
naam begeleider ter plekke		_____	aantal uren
_____		_____	
functie in de vereniging	VAN	_____	TOT
_____	data	_____	_____
e-mailadres		_____	aantal uren
_____		_____	
telefoonnummer		_____	aantal uren

DEEL 2: HET TRAJEKT

Hallo!

Beste toekomstige hoofdanimator,
je wilt graag het attest van hoofdanimator behalen?
Super!



16

Om je attest te behalen, moet je bij aanvang van het traject minstens 16 jaar oud zijn, aan één van de onderstaande voorwaarden voldoen en de volgende 3 stappen doorlopen.

- ik heb een attest animator in het jeugdwerk
- ik kan via een portfolio aantonen dat ik minstens 100 uur als jeugdwerker actief was, en dit vanaf de leeftijd van 16 jaar.



CURSUS

Je mag zelf kiezen bij welke **erkende vereniging** je de hoofdanimatorcursus volgt. Je bent er zo'n **50 uur** zoet mee. Je kunt hem in één keer doen of in verschillende luiken



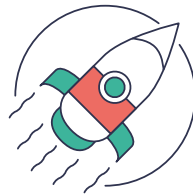
BEGELEIDER - AANSPREEKPUNT

De cursusbegeleider van de vereniging waarbij de toekomstige hoofdanimator zich inschrijft om zijn attest te kunnen behalen.



WEBSITE

Zoek een stageplaats op:
www.mijnkadervorming.be



STAGE

Na de cursus is het tijd om de sfeer van het hoofdanimator zijn zelf op te snuiven. Je mag **één of meerdere stageplekken** kiezen, zolang je maar **50 uur** praktijkervaring opdoet.



BEGELEIDER - AANSPREEKPUNT

De stagebegeleider: de persoon op de stageplaats die het dichtst bij de toekomstige hoofdanimator staat om hem te kunnen beoordelen tijdens de stage.



EINDEVALUATIE

Na de stage schrijf je je in voor een gesprek. Vergeet daarbij zeker **dit trajectboekje** niet. Het vormt de basis voor het gesprek.



BEGELEIDER - AANSPREEKPUNT

De begeleider van de eindevaluatie: deze persoon begeleidt de eindevaluatie en overloopt met de toekomstige hoofdanimator het hele traject om tot een eindbeoordeling te komen.

HET ATTEST

Als alles positief verloopt, je minstens **17 jaar** oud bent en je het hele traject afrondt binnen een periode van 3 jaar, dan ontvang jij je attest van hoofdanimator!

EXTRA UITLEG VOOR DE TOEKOMSTIGE HOOFDANIMATOR



TIJDENS OF NA DE CURSUS

In deel 2 van dit boekje vind je enkele pagina's met de competenties waaraan je tijdens het traject van hoofdanimator werkt. Na elk onderdeel van het traject (cursus, stage en eindexamen) vullen zowel jij als je begeleider deze pagina's in.



DE STAGE

Als je cursus goed verlopen is, kan je op zoek gaan naar één of meerdere stageplaatsen. Als je nog geen stageplaats hebt, zal de vereniging waarbij je de cursus hebt gevolgd, je helpen met het zoeken naar een stageplaats.

Stage kan je lopen op een kamp, een speelplein, een atelier, ... een plek binnen het jeugdwerk en in de vrije tijd van de kinderen en jongeren.

Op www.mijnkadervorming.be vind je een lijst van stageplaatsen, waar je een aanvraag tot stage kan indienen. Staat de plaats van jouw keuze er niet tussen, vraag dan aan de stageplaats om via www.mijnkadervorming.be een aanvraag in te dienen.

Probeer het aantal plaatsen waar je stage loopt, te beperken. Neem de tijd om te proeven van de verschillende activiteiten van je stageplaats en om je in te werken.

Zoals hierboven aangegeven, wordt van je verwacht dat je 50 uur stage loopt. Onder "stage-uren" verstaan we de uren waarbinnen je animatoren begeleidt.

Je kan je stage gedurende 1 week volbrengen, maar je kan dit ook doen in verschillende periodes, bijvoorbeeld 3 uur per week, en/of op verschillende stageplaatsen. Vul vooraan in dit boekje bij de "Algemene gegevens" de stageplaats, de begin- en einddatum van je stage en het totaal aantal uren stage in. ►



DE STAGE

- ▶ Aan het einde van iedere stageperiode volgt een tussentijdse evaluatie. De bedoeling hier is dat je samen met je stagebegeleider reflecteert over jouw handelen als hoofdanimator. Neem de tijd om rustig en grondig na te denken over jouw functioneren als hoofdanimator. Waar loopt het goed? Waar minder goed? Plan een gesprek in om dit samen te bespreken.



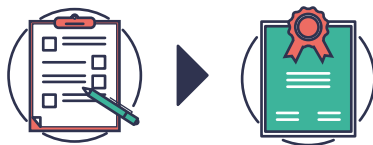
WAT MAG JE ALS TOEKOMSTIGE HOOFDANIMATOR VERWACHTEN VAN JE STAGEBEGELEIDER?

Vooraf

- Uitleg te krijgen over hoe je stage eruit zal zien en hoe de stage zal verlopen.
- Afspraken over wat er van jou wordt verwacht en over een eventuele tussentijdse evaluatie.
- Duidelijkheid te krijgen over wie je stage effectief begeleidt en wie je aanspreekpunt is als je vragen of problemen hebt.

Nadien

- Een evaluatie, waarbij concrete voorbeelden gebruikt worden om je sterktes en je leerpunten aan te geven.



DE EVALUATIE EN HET ATTEST

Na de stage schrijf je je in voor een evaluatie. Dat doe je bij de vereniging waarbij je de cursus volgde.

Vergeet zeker niet je trajectboekje mee te nemen naar de evaluatie, want dit zal dienen als basis voor het evaluatiemoment.

Als alles positief verloopt en je minstens 17 jaar oud bent, ontvang jij je attest van hoofdanimator! Hou er rekening mee dat je heel dit traject afrondt binnen een periode van 3 jaar vanaf de start van de cursus.

EXTRA UITLEG VOOR DE STAGEBEGELEIDER

ONDER WELKE VOORWAARDEN MAG JE DEZE STAGE BEGELEIDEN?

- Je hebt een attest van instructeur
of
- Je hebt een attest hoofdanimator
of
- Je hebt een diploma of getuigschrift hoger onderwijs van studies die minimaal 60 uur pedagogische vorming omvatten
of
- Je bent een beroepskracht met pedagogische bevoegdheid op een jeugddienst of in het jeugdwerk
of
- Je hebt een aantoonbare specifieke vorming gevolgd met betrekking tot het begeleiden van stagiairs in het jeugdwerk

VOLDOE JE AAN 1 VAN DE BOVENSTAANDE VEREISTEN?
DENK DAN NOG EVEN NA OVER DE VOLGENDE VRAGEN.

- Heb je genoeg tijd om de stagebegeleiding ernstig te nemen?
- Kan je voldoende afstand tot de toekomstige hoofdanimator bewaren?
- Heb je de kans om de stagiair echt aan het werk te zien of werk je met de stagiair samen?



AAN DE SLAG

ALVAST BEDANKT DAT JE HET BEGELEIDEN VAN DE STAGE VAN DEZE TOEKOMSTIGE HOOFD-ANIMATOR OP JOU WIL NEMEN!

De toekomstige hoofdanimator die zich bij jou aanbiedt om stage te volgen, heeft een cursus van 50 uur achter de rug, waarbinnen aan een aantal competenties werd gewerkt. (zie p. 13) Al die ervaringen moeten getoetst worden aan de praktijk tijdens de stageperiode van 50 uur.

Op de volgende pagina staan een aantal taken voor jou, de stagebegeleider. Kijk die grondig na.



AAN DE SLAG



Kijk even na of de gegevens van de stageplaats in deel 1 "Algemene gegevens" zijn ingevuld. Vul ook jouw gegevens in op de volgende pagina.



Vòòr de toekomstige hoofdanimator zijn stage aanvangt, bekijk je best al even wat er na afloop van de cursus in het trajectboekje werd ingevuld. Tijdens de cursus werd immers al een heel traject afgelegd en maakten de toekomstige hoofdanimatoren en de cursusbegeleider al een inschatting van zijn competentieontwikkeling.



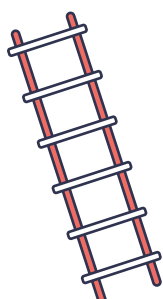
Hou rekening met de werkpunten die vanuit de cursus werden meegegeven. Maak ze samen met de toekomstige hoofdanimator concreet en probeer samen tot een plan van aanpak te komen.



Laat bij de evaluatie van de stage (kan in verschillende delen gebeuren) eerst de toekomstige hoofdanimator de evolutie van zijn competenties inschatten. Duid dan jouw bevindingen aan, bespreek die met hem en noteer de eventuele werkpunten. Maak van de evaluatie geen eenrichtingsgesprek. Probeer steeds in dialoog te gaan en constructieve feedback te geven. Probeer je vooraf ook enkele concrete situaties voor de geest te halen, zodat je aan de hand daarvan je standpunt aan de toekomstige hoofdanimator duidelijk kan maken.



Evolueer in je stagebegeleiding: bij het begin van de stage heeft de toekomstige hoofdanimator veel nood aan begeleiding. Naarmate de stage vordert, kan je de stagiair meer ruimte geven om te proberen.... en te ervaren. Laat de stagiair groeien met vallen en opstaan.



Noteer op het einde van de stage in het trajectboekje of de toekomstige hoofdanimator geslaagd is in de stage of niet. Licht jouw keuze ook toe.



GEGEVENS VAN DE STAGEBEGELEIDER

voornaam + familienaam

e-mailadres

telefoonnummer

adres: straat + huisnummer / postcode + gemeente

- ik heb een attest van instructeur
of
- ik heb een attest van hoofdanimator
of
- ik heb een diploma/getuigschrift hoger onderwijs van studies die minimaal zestig uur pedagogische vorming omvatten
of
- ik ben een beroepskracht met pedagogische bevoegdheid op een jeugddienst of in het jeugdwerk
of
- ik heb aantoonbare specifieke vorming gevolgd met betrekking tot het begeleiden van stagiairs in het jeugdwerk



MEER DAN TWEE STAGEPLAATSEN?
Kopieer dan deze pagina.

voornaam + familienaam

e-mailadres

telefoonnummer

adres: straat + huisnummer / postcode + gemeente

- ik heb een attest van instructeur
of
- ik heb een attest van hoofdanimator
of
- ik heb een diploma/getuigschrift hoger onderwijs van studies die minimaal zestig uur pedagogische vorming omvatten
of
- ik ben een beroepskracht met pedagogische bevoegdheid op een jeugddienst of in het jeugdwerk
of
- ik heb aantoonbare specifieke vorming gevolgd met betrekking tot het begeleiden van stagiairs in het jeugdwerk

DEEL 3: DE COMPETENTIES

Op de volgende pagina's vind je invulbladen met de competenties en gedragsindicatoren die je als toekomstige hoofdanimator moet ontwikkelen.

Na de cursus, na de stage en tijdens de eindevaluatie worden deze pagina's ingevuld door de toekomstige hoofdanimator en de respectieve begeleider.



TOEKOMSTIGE HOOFDANIMATOR

De toekomstige hoofdanimator moet alle competenties en gedragsindicatoren beoordelen. Het kadertje i.v.m. de stagebeleiding (p. 31) moet ook ingevuld worden.



BEGELEIDERS

Voor de begeleiders geldt dat per competentie minimaal de algemene beoordeling moet worden ingevuld. Ook de overzichtspagina (p. 31) moet worden ingevuld.

Indien mogelijk worden bij elke competentie werkpunten en sterke punten van de toekomstige hoofdanimator ingevuld.

Het invullen van deze pagina's kan apart of gezamenlijk gebeuren door de toekomstige hoofdanimator en zijn begeleider. Als je ervoor kiest om allebei de evaluaties schriftelijk te maken, koppel er dan zeker ook een gesprek aan om dingen toe te lichten, om misverstanden uit de wereld te helpen.

Aan de begeleiders vragen we om de werkpunten voor de toekomstige hoofdanimator zo concreet mogelijk te formuleren.

Op de overzichtspagina (p. 31) is een balkje voorzien waarin de de toekomstige hoofdanimator kan aangeven hoe hij de begeleiding van de stage heeft ervaren. Dit kan aanleiding geven tot een gesprek.



DE TOEKOMSTIGE HOOFDANIMATOR KAN DE COMPETENTIES BEST GOED BEWAREN



COMPETENTIE 1: ANIMATOREN BEGELEIDEN

	NOG VEEL TE LEREN	FANTASTISCH
CURSUS	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Toekomstige hoofdanimatoren plaatsen een 0

Begeleiders plaatsen een X



JE PAST JE MANIER VAN COMMUNICEREN AAN DE ANIMATOREN AAN

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



JE WEET WAT DE ANIMATOREN KUNNEN EN KENNEN EN JE HOUDT ER REKENING MEE

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



JE HEBT AANDACHT VOOR ELKE ANIMATOR EN ZIJN PLAATS IN DE GROEP

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



JE KENT DE LEEFWERELD VAN DE ANIMATEUREN, JE KENT HUN INTERESSES EN SPEELT DAAROP IN

NOG VEEL TE LEREN

FANTASTISCH

CURSUS

STAGE

DE EINDEVALUATIE



CURSUS

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



STAGE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



DE EINDEVALUATIE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



COMPETENTIE Z: EEN GEHEEL AAN ACTIVITEITEN ORGANISEREN

	NOG VEEL TE LEREN	FANTASTISCH
CURSUS	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Toekomstige hoofdanimatoren plaatsen een 0

Begeleiders plaatsen een X



JE GIET EEN GEHEEL AAN ACTIVITEITEN IN EEN EVENWICHTIG PROGRAMMA

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



JE STELT EEN PLANNING EN EEN EVENWICHTIGE TAAKVERDELING OP

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



JE BEWAAKT DE UITVOERING VAN DE PLANNING EN DE TAAKVERDELING

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



JE EVALUEERT EEN GEHEEL AAN ACTIVITEITEN EN STUURT DAT GEHEEL BIJ WAAR NODIG

NOG VEEL TE LEREN

FANTASTISCH

CURSUS

STAGE

DE EINDEVALUATIE



CURSUS

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



STAGE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



DE EINDEVALUATIE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



COMPETENTIE 3: OVER ZICHZELF REFLECTEREN ALS HOOFDANIMATOR

	NOG VEEL TE LEREN	FANTASTISCH
CURSUS	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Toekomstige hoofdanimatoren plaatsen een 0

Begeleiders plaatsen een X



JE HEBT INZICHT IN JE STERKE EN ZWAKKE PUNTEN IN JE ROL ALS BEGELEIDER VAN ANIMATOREN EN JE GAAT AAN DE SLAG MET JE VERBETERPUNTEN

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



JE HEBT INZICHT IN JE STERKE EN ZWAKKE PUNTEN IN HET ORGANISEREN VAN EEN GEHEEL AAN ACTIVITEITEN EN JE GAAT AAN DE SLAG MET JE VERBETERPUNTEN

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



CURSUS

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



STAGE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



DE EINDEVALUATIE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



COMPETENTIE 4: ANIMATOREN EVALUEREN

	NOG VEEL TE LEREN	FANTASTISCH
CURSUS	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Toekomstige hoofdanimatoren plaatsen een 0

Begeleiders plaatsen een X



JE SCHAT DE COMPETENTIES VAN DE ANIMATOREN IN EN BEOORDEELT DE COMPETENTIES TIJDENS EN NA AFLOOP VAN HET GEHEEL AAN ACTIVITEITEN

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



JE BENOEMT EN BESPREEKT DE GROEIKANSEN VAN EN MET ANIMATOREN MET RESPECT VOOR DE INBRENG VAN DE ANIMATOREN

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



CURSUS

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



STAGE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



DE EINDEVALUATIE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



COMPETENTIE 5: DE EINDVERANTWOORDELIJKHEID NEMEN

	NOG VEEL TE LEREN	FANTASTISCH
CURSUS	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Toekomstige hoofdanimatoren plaatsen een 0

Begeleiders plaatsen een X



JE VOORZIET IN EEN DUIDELIJK KADER VOOR DE WERKING DOOR AFSPRAKEN TE MAKEN MET DE ANIMATEUREN

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



JE ZORGT ERVOOR DAT DE AFSPRAKEN WORDEN NAGELEEFD EN BIJGESTUURD

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



JE HAKT KNOPEN DOOR - JE VERANTWOORDT BESLISSINGEN EN DRAAGT DE GEVOLGEN ERVAN

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



CURSUS

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



STAGE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



DE EINDEVALUATIE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



COMPETENTIE 6: ADMINISTRATIEVE GEGEVENS BEHEREN

	NOG VEEL TE LEREN	FANTASTISCH
CURSUS	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Toekomstige hoofdanimatoren plaatsen een 0

Begeleiders plaatsen een X



JE WEET WELKE ADMINISTRATIEVE GEGEVENS NODIG ZIJN OM DE WERKING TE ORGANISEREN EN DE VEILIGHEID TE GARANDEREN

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



JE REGISTREERT ADMINISTRATIEVE GEGEVENS CORRECT EN HOUDT ZE BIJ ZODAT ZE BRUIKBAAR ZIJN VOOR ANDEREN

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



JE VERWERKT ADMINISTRATIEVE GEGEVENS CORRECT EN VOLGT ZE OP

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



CURSUS

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



STAGE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



DE EINDEVALUATIE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



COMPETENTIE 7: COMMUNICEREN MET VERSCHILLENDE PARTNERS

	NOG VEEL TE LEREN	FANTASTISCH
CURSUS	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Toekomstige hoofdanimatoren plaatsen een 0

Begeleiders plaatsen een X



JE COMMUNICEERT MET EXTERNEN

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>

Aan deze competentie werd maar 1 gedragsindicator gekoppeld.



CURSUS

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



STAGE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



DE EINDEVALUATIE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



COMPETENTIE 8: EEN TEAM LEIDEN

	NOG VEEL TE LEREN	FANTASTISCH
CURSUS	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Toekomstige hoofdanimatoren plaatsen een 0

Begeleiders plaatsen een X



JE LAAT ANIMATOREN SAMENWERKEN OP EEN PARTICIPATIEVE MANIER

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



JE WERKT AAN EEN GOEDE GROEPSFFEER EN BEWAAKT DIE

CURSUS	<input type="text"/>
STAGE	<input type="text"/>
DE EINDEVALUATIE	<input type="text"/>



CURSUS

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



STAGE

STERKE PUNTEN

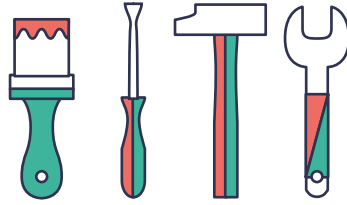
WERKPUNTEN



DE EINDEVALUATIE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



OVERZICHTSPAGINA

HOE HEB JIJ ALS TOEKOMSTIG HOOFDANIMATOR DE BEGELEIDING TIJDENS DE STAGE ERVAREN?

LOS EN VRIJ

VEEL STURING



NOTITIES VAN DE CURSUSBEGELEIDER

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



NOTITIES VAN DE STAGEBEGELEIDER

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



NOTITIES VAN DE BEGELEIDER VAN DE EINDEVALUATIE

STERKE PUNTEN

WERKPUNTEN



DATUM

— / — / —

BEOORDELING NA DE CURSUS

Na het invullen van de competentiepagina's vult de cursusbegeleider hieronder de eindbeoordeling van de cursus in.

Als jij als cursusbegeleider meent dat de toekomstige hoofdanimator nog niet ver genoeg staat in zijn competentieontwikkeling om op stage te vertrekken, zorg dan voor een gesprek tussen de toekomstige hoofdanimator en de trajectverantwoordelijke. Tijdens dat gesprek kan er naar een oplossing worden gezocht.



Uit de cursus blijkt dat de competenties van de toekomstige hoofdanimator voldoende ontwikkeld zijn om een stage als toekomstige hoofdanimator te lopen.

NOTEER HIER DE WERKPUNTEN ALS JE DIE HEBT:



Uit de cursus blijkt dat de competenties van de toekomstige hoofdanimator nog niet voldoende ontwikkeld zijn om een stage als toekomstige animator te lopen.

NOTEER HIER DE WERKPUNTEN ALS JE DIE HEBT:

Naam + handtekening cursusbegeleider

Naam + handtekening toekomstige hoofdanimator

ALS DE TOEKOMSTIGE HOOFDANIMATOR TOCH HET ATTEST WIL BEHALEN, STELLEN WIJ HET VOLGENDE VOOR:

- de cursus opnieuw volgen
- andere



DATUM

— / — / —

BEOORDELING NA DE STAGE

Na de stage vult de stagebegeleider de beoordeling over de stage in.

Als jij als stagebegeleider van oordeel bent dat de toekomstige hoofd-animator na de stage nog niet over de nodige competenties beschikt om het attest van hoofdanimator te krijgen, ga dan met hem een gesprek aan. Zoek samen naar oplossingen en/of alternatieven en schrijf die hieronder neer.

Als de toekomstige hoofdanimator op verschillende plaatsen stage loopt bij verschillende stagebegeleiders, moet de stagebeoordeling door elke stagebegeleider worden ingevuld.



Uit de stage blijkt dat de competenties van de toekomstige hoofdanimator voldoende ontwikkeld zijn om deel te nemen aan de eindevaluatie

NOTEER HIER DE WERKPUNTEN ALS JE DIE HEBT:

Naam + handtekening stagebegeleider

Naam + handtekening toekomstige hoofdanimator



Uit de stage blijkt dat de competenties van de toekomstige hoofdanimator nog niet voldoende ontwikkeld zijn om deel te nemen aan de eindevaluatie.

NOTEER HIER DE WERKPUNTEN ALS JE DIE HEBT:

ALS DE TOEKOMSTIGE HOOFDANIMATOR TOCH HET ATTEST WIL BEHALEN, STELLEN WIJ HET VOLGENDE VOOR:

- bijkomende stage volgen
- andere:



DATUM

— / — / —

EINDEVALUATIE

Zodra de stage op een positieve wijze is afgelopen, schrijft de toekomstige hoofdanimator zich in voor een evaluatiemoment.

Het doel van dat evaluatiemoment is de deelnemer bewust te maken van de competenties waaraan tijdens het traject is gewerkt, door over het gevolgde traject te reflecteren en het te evalueren.

Dat kan in groep gebeuren gedurende een evaluatiemoment van 4 uur of uitzonderlijk individueel gedurende 2 uur. Jij, als begeleider, bespreekt aan de hand van het competentieschema heel het traject met de toekomstige hoofdanimator. Geef nog een aantal tips mee.

Als je van mening bent dat de toekomstige hoofdanimator nog niet klaar is om het attest te krijgen, bespreek dit dan en reik oplossingen en/of alternatieven aan.



De competenties van de toekomstige hoofdanimator zijn voldoende ontwikkeld om aan de slag te gaan als hoofdanimator.

Dat blijkt zowel uit de cursus, de stage als de eindevaluatie.

HIJ KAN NOG EVOLUEREN OP DE VOLGENDE VLAKKEN:

JE HEBT HET ATTEST BEHAALD! PROFICIAT!

Naam + handtekening begeleider

Naam + handtekening toekomstige hoofdanimator



De competenties van de toekomstige hoofdanimator zijn nog niet voldoende ontwikkeld om aan de slag te gaan als hoofdanimator.

Dat blijkt zowel uit de cursus, de stage als de eindevaluatie.

HIJ KAN NOG EVOLUEREN OP DE VOLGENDE VLAKKEN:

ALS DE TOEKOMSTIGE HOOFDANIMATOR TOCH HET ATTEST WIL BEHALEN, STELLEN WIJ HET VOLGENDE VOOR:

- het traject opnieuw volgen
- bijkomende stage volgen
- andere: