

François Laure



# Techniques d'animation

**Tous les outils** 4<sup>e</sup> édition  
**pour réussir**  
**vos présentations,**  
**réunions, formations**

PLUS DE  
**20 000**  
EXEMPLAIRES  
VENDUS

DUNOD

# Sommaire

**Bienvenue**

**page 3**

## **PARTIE 1**

### **LES PRINCIPES DE BASE DE L'ANIMATION**

**1/ Qu'est-ce que l'animation ?**

**page 17**

- ① Animer pour quoi faire ? ② Tout le monde peut-il être animateur ? ③ Animer, qu'est-ce que cela veut dire ?  
④ idées reçues sur l'animation ⑤ Quelques conseils pour rater vos animations ⑥ Les différents types d'animation

**2/ L'équilibre instable de l'animation**

**page 27**

- ⑦ Les composantes de l'animation ⑧ Écoute et existence : les deux leviers de l'animateur ⑨ Écoute ⑩ Existence  
⑪ Communication : pour se comprendre ⑫ Contrôle : pour rester maître de la situation ⑬ Convivialité : faciliter les échanges ⑭ Conviction et dynamisme ⑮ Trois dérives classiques

**3/Le démarrage**

**page 39**

- ⑯ Pourquoi un avion vole-t-il ? ⑰ Quel rapport avec l'animation ? ⑱ L'état d'esprit des participants au démarrage ⑲ Le TOAST ⑳ Exemple de démarrage  
㉑ La cascade du petit

#### 4/ La conclusion

page 49

- (22) Messages clefs (23) Temps d'appropriation  
(24) L'évaluation (25) Comment obtenir de bonnes évaluations ? (26) Comment se comporter lors de l'évaluation ?

### PARTIE 2

## LA CONCEPTION D'UNE ANIMATION

#### 5/ L'objectif

page 61

- (27) Pourquoi un objectif ? (28) Comment rédiger un objectif d'animation ? (29) Qu'est-ce qu'un objectif pédagogique ?  
(30) Exemple du directeur commercial (31) De quoi faut-il tenir compte pour définir un objectif pédagogique ? (32) Objectif affiché et objectif caché

#### 6/ Le guide d'animation

page 69

- (33) Qu'est-ce qu'un guide d'animation ? (34) À quoi reconnaît-on un bon guide d'animation ? (35) Quelques pièges à éviter dans la construction d'un guide d'animation (36) Guide d'animation type (37) Guide détaillé et guide synthétique

#### 7/ Les aides visuelles

page 75

- (38) Qu'est-ce qu'un visuel ? (39) Pourquoi des aides visuelles ? (40) Construction d'un visuel : pertinence  
(41) Construction d'un visuel : lisibilité (42) Le commentaire doit apporter un plus (43) Visuels de contenu et de communication  
(44) Les différents langages visuels (45) La représentation des données chiffrées (46) Comment animer un visuel ?  
(47) Les pièges à éviter dans l'utilisation du vidéoprojecteur  
(48) Les pièges à éviter dans l'utilisation du paperboard  
(49) Le vidéoprojecteur

