



**ACADÉMIE
DE GRENOBLE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Liberté • Égalité • Fraternité

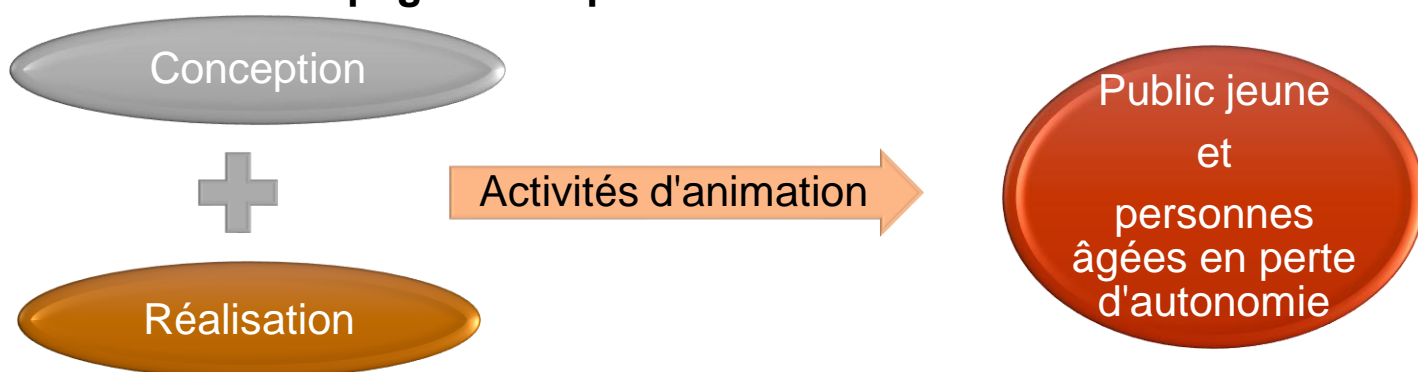
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Baccalauréat professionnel

Animation – Enfance et personnes âgées

Arrêté du 22 juillet 2019

Guide d'accompagnement pour la formation et le suivi des PFMP



Ce document complémentaire au référentiel publié en annexe de l'arrêté du 22 juillet 2019 portant création de la spécialité « Animation – Enfance et personnes âgées » est destiné à accompagner la mise en place de ce baccalauréat professionnel par les enseignants et formateurs de l'**Académie de Grenoble**.

Ses contenus ont pour vocation, d'aider à la construction des projets de formation, d'explicitier et de proposer une mise en œuvre de l'alternance avec les périodes de formation en milieu professionnel et d'apporter un éclairage réglementaire.

Dans le souci d'harmoniser les pratiques et les documents de dialogue avec les responsables des organismes d'accueil et les tuteurs lors des périodes de formation en milieu professionnel, les grilles de repérage des activités menées en centre de formation et en milieux professionnels sont celles à utiliser par **tous les centres qui pratiquent le contrôle en cours de formation de l'Académie de Grenoble** (lycée, CFA habilité, GRETA).

Sommaire

1. Organisation de la formation	Page 2
1.1. Le référentiel des activités professionnelles	Page 2
1.2. Le référentiel de compétences	Page 4
1.3. Le référentiel de certification (unités professionnelles)	Page 11
2. Horaires	Page 16
3. Equipe pédagogique	Page 16
4. Démarche didactique	Page 16
4-1 Une approche horizontale des compétences	Page 16
4-2 Une approche spiralaire des apprentissages	Page 16
4-3 Une analyse réflexive par les élèves de leur action	Page 17
5. Organisation de l'espace pédagogique	Page 17
6. Organisation de la formation en milieu professionnel	Page 19
6-1 Les lieux d'accueil	Page 20
6-2 Les modalités de planification	Page 20
6-3 Recommandations répartition des PFMP	Page 21

Préambule :

La spécialité "Animation Enfance et personnes âgées" remplacera la spécialité "service de proximité et vie locale" qui ne sera plus proposée à partir de 2023.

L'objectif de la future spécialité est de former des animateurs généralistes capables de concevoir et réaliser des activités d'animation aussi bien auprès d'un public jeune que de personnes âgées en perte d'autonomie.

Les activités qu'il met en œuvre n'exige pas de lui, de posséder des compétences très spécifiques, très pointues directement liées à la mise en œuvre de ces activités (activités sportives, culturelles, scientifiques...). Le BCP "Animation Enfance et personnes âgées" se distingue donc de certaines spécialités du BP JEPS

Les diplômés interviendront au titre de l'animation sociale mais aussi de l'animation socioculturelle et socioéducative en fonction des activités de leurs établissements employeurs. Au titre de l'animation sociale, par exemple, ils pourront être adjoints territoriaux d'animation ou animateurs auprès des personnes âgées, de vie sociale, en Ehpad, en gérontologie...

Cette nouvelle spécialité veut répondre à une « demande accrue de loisirs de qualité, de sécurité, de professionnalité dans les activités proposées ». Par ailleurs, il répond à de nouveaux besoins dus au vieillissement de la population et à l'évolution « des pratiques d'animation avec des personnes âgées en établissement, du fait de la prédominance des perturbations des fonctions cognitives, et de l'augmentation du nombre de personnes en perte d'autonomie »

L'origine latine du mot « animateur » vient de « anima », l'AME, l'animateur est donc celui qui met l'âme en mouvement.

Le baccalauréat professionnel animation - enfance et personnes âgées a pour objet de former des **animateurs généralistes** capables de **concevoir et réaliser des activités d'animation de nature variée**, notamment auprès d'un **public jeune** et de **personnes âgées en perte d'autonomie**.

Cet animateur est capable en toute autonomie de concevoir et réaliser des activités d'animation variées :

- auprès de publics variés : notamment des enfants et des personnes âgées, (mais pas que: la famille au sens large peut être un public cible)
- en utilisant une **démarche d'animation**, ce qui permet par le biais des activités qui servent de supports, de cheminer vers un objectif identifié, et cela dans une vision globale d'éducation, d'épanouissement, de socialisation, d'intégration, d'autonomisation, ...

Le point commun entre ces activités d'animation variées reste méthodologique : l'intervention se veut participative en répondant aux besoins et attentes exprimés ou potentiels, des individus et des groupes.

Les activités quelles qu'elles soient ne sont jamais qu'un support, elles sont de nature individuelle ou collective Elles peuvent être regroupées en deux grandes composantes :

- une composante méthodologique, autour de la conduite de projet (conception, organisation, réalisation, évaluation);
- une composante relationnelle autour de l'accueil, de l'écoute, de la communication, de la dynamique de groupe.

1. Organisation de la formation

1.1. Le référentiel des activités professionnelles

Le référentiel des activités professionnelles décrit pour chacun des contextes les activités et les tâches que peut exercer le titulaire du BCP « animation - enfance et personnes âgées » après un temps d'adaptation dans son affectation professionnelle. Il précise aussi les résultats attendus et les moyens et ressources mis à disposition. Ces dernières indications permettent de déterminer les équipements nécessaires pour les apprentissages dans les centres de formation.

Le titulaire du BCP « animation - enfance et personnes âgées » peut exercer son activité dans **deux secteurs** différents :

- secteur socioculturel et socioéducatif,
- secteur de l'animation sociale.

L'animateur, titulaire de ce diplôme, peut exercer dans **deux types de structure** différente :

- structure publique relevant de la fonction publique territoriale ou hospitalière,
- structure du secteur privé lucratif ou non lucratif.

SECTEUR	Structure et services concernés
Socioculturel et socioéducatif	<p>Accueils collectifs de mineurs (accueil de loisirs avec ou sans hébergement, accueil de scoutisme)</p> <p>Centres sociaux, espaces de vie sociale</p> <p>Maisons de la jeunesse et de la culture</p> <p>Maisons de quartiers</p> <p>Maisons pour tous</p> <p>Structures d'animation associatives et fédératives de jeunesse et d'éducation populaire</p>
Animation sociale	<p>Etablissements d'hébergement pour personnes âgées dépendantes</p> <p>Centres sociaux, espaces de vie sociale</p> <p>Maisons de quartiers, maisons pour tous</p> <p>Résidences autonomie, résidences services</p> <p>Services d'aide et de maintien à domicile</p> <p>Services de gériatrie des hôpitaux (unités de soins de longue durée et unités de soins de suite et de réadaptation)</p> <p>Services personnes âgées des communes et des associations</p>

La formation au BCP Animation – Enfance et personnes âgées vise à former des professionnels qualifiés qui exercent de manière autonome les activités d'animation qui leur sont confiées, qu'ils conçoivent à partir des orientations données par le projet global de la structure, en respectant les directives et procédures prédéfinies.

Leur responsabilité s'exerce au regard :

- des publics qu'il accueille et dont il a la charge,
- des collaborateurs et bénévoles qui participent à son activité s'il y a lieu,
- des équipements et espaces nécessaires à la mise en œuvre des activités d'animation

L'analyse des emplois d'animateur a permis de dresser un répertoire des situations professionnelles, organisées en trois grandes fonctions. Chaque fonction débouche sur l'écriture des fiches descriptives d'activités.

Fonction 1



Elle représente le cœur du diplôme ; c'est la démarche du travail de l'animateur qui est au centre : à savoir la conception et la réalisation d'un projet d'animation, comme expression des objectifs d'une structure. C'est cette démarche qui va être ensuite déployée et personnalisée dans des milieux au sein desquels la finalité de l'animation sera singulière, parce que les publics auront des caractéristiques particulières.

Fonction 2



Elle est réalisée par des animateurs qui mêlent des compétences générales à des compétences « spécifiques », en s'appuyant entre autres sur la connaissance du public de personnes âgées en perte d'autonomie et de ses pratiques sociales et socioculturelles.

Fonction 3



Elle s'inscrit dans une démarche socio-éducative, et peut s'exercer en particulier dans des structures accueillant des enfants (Accueil collectif pour mineurs) ou des familles (centre sociaux, associations de quartier...).

Leur mise en œuvre peut être différente selon la nature de la structure employeur, de son organisation et de sa taille, ainsi que du projet d'établissement, de service ou du projet éducatif et pédagogique dans lequel il évolue.

Chaque fonction est déclinée en activités professionnelles décrites sous forme de tâches.



FONCTION 1 : Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en oeuvre d'un projet d'animation

- A.1.1. Prise en compte du contexte d'exercice et du projet de la structure
- A.1.2. Conception et réalisation d'un projet d'animation
- A.1.3. Communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs



FONCTION 2 : Animation visant le maintien de l'autonomie sociale et le bien-être personnel en établissement ou à domicile

- A.2.1. Identification des caractéristiques et des attentes des personnes en perte d'autonomie
- A.2.2. Conception d'activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle
- A.2.3. Réalisation d'activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle



FONCTION 3 : Animation visant l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens

- A.3.1. Conception d'activités socioéducatives et socioculturelles
- A.3.2. Réalisation d'activités socioéducatives et socioculturelles
- A.3.3. Encadrement du public sur l'intégralité du temps d'accueil

1.2 Le référentiel de compétences

Chacune des 3 fonctions est découpée en 3 activités. Chacune des activités correspond à une compétence, elle-même déclinée en compétences élémentaires. Pour chacune des 3 compétences, des savoirs associés leur sont rattachés.

Extrait du référentiel de compétences en lien avec la fonction 1.

Fonction 1 : Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre d'un projet d'animation		
C.1.1. Prendre en compte le contexte d'exercice et le projet de la structure		
Contexte de mise en œuvre de la compétence	Compétences élémentaires	Critères d'évaluation
En situation réelle ou simulée ♦ Documents internes à la structure (projet de la structure, organigramme, rapport d'activités, fiche de poste, livret d'accueil...) ♦ Outils de recueil de données : grille d'entretien, grille d'observation, questionnaire) ♦ Ressources relatives au diagnostic du territoire : données démographiques, socio-économiques, culturelles	■ C.1.1.1. Appréhender le contexte professionnel : structure, environnement, publics et cadre de travail	♦ Caractéristiques du milieu professionnel identifiées et analysées
	■ C.1.1.2. Repérer le rôle des différents acteurs présents dans la structure et sur le territoire	♦ Place et rôle des acteurs identifiés ♦ Positionnement de l'animateur dans le cadre du travail assuré
	■ C.1.1.3. Contribuer à l'élaboration et à l'évolution du projet de la structure à partir de l'analyse des pratiques d'animation	♦ Formulation pertinente de propositions d'évolution du projet d'animation au regard du projet de la structure

Les compétences élémentaires : elles permettent de décomposer la compétence terminale, et précisent ce que l'apprenant est amené à faire dans les situations d'apprentissage qui lui sont proposées.

Le contexte de mise en œuvre de la compétence : il précise l'environnement de travail, les ressources mises à disposition.

Les critères d'évaluation : ils définissent les éléments à observer pour attester du degré de maîtrise de la compétence élémentaire.

Les savoirs associés : ils ont été sélectionnés et organisés autour de quatre volets :

- A- Sciences médico-sociales
- B- Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité de travail
- C- Techniques professionnelles
- D- Biologie/physiopathologie

L'accent est porté sur les compétences et sur ce à quoi peut recourir le professionnel pour les mobiliser ou les construire.

FONCTIONS	ACTIVITES	BLOCS DE COMPETENCES
FONCTION 1 Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre d'un projet d'animation	A.1.1. Prise en compte du contexte d'exercice et du projet de la structure	C.1.1. Prendre en compte le contexte d'exercice et le projet de la structure - C.1.1.1. Appréhender le contexte professionnel : structure, environnement, publics et cadre de travail - C.1.1.2. Repérer le rôle des différents acteurs présents dans la structure et sur le territoire - C.1.1.3. Contribuer à l'élaboration et à l'évolution du projet de la structure à partir de l'analyse des pratiques d'animation
	A.1.2. Conception et réalisation d'un projet d'animation	C.1.2. Concevoir et réaliser un projet d'animation - C.1.2.1. Formaliser un projet d'animation - C.1.2.2. Conduire un projet d'animation - C.1.2.3. Evaluer un projet d'animation et rédiger un bilan
	A.1.3. Communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs	C.1.3. Mettre en œuvre une communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs - C.1.3.1. Rédiger des écrits professionnels - C.1.3.2. Animer des échanges avec les différents acteurs - C.1.3.3. Concevoir et réaliser des supports de Communication - C.1.3.4. Concevoir des supports de gestion et d'organisation, utiles au projet d'animation : - en sélectionnant des informations potentiellement utiles d'origines diverses - en actualisant une base d'informations
FONCTION 2 Animation visant le maintien de l'autonomie sociale et le bien-être personnel en établissement ou à domicile	A.2.1. Identification des caractéristiques et des attentes des personnes en perte d'autonomie	C.2.1. Identifier les caractéristiques et les attentes des personnes en perte d'autonomie - C.2.1.1. Recueillir les demandes, attentes, souhaits de la personne âgée et de son entourage, pour adapter son intervention - C.2.1.2. Observer les cadres de vie de la personne âgée, ses attitudes, ses comportements et ses interactions sociales - C.2.1.3. S'informer auprès de l'équipe pluri- professionnelle sur les besoins, les potentialités, et les difficultés liées à l'état de santé de la personne âgée
	A.2.2. Conception d'activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle	C.2.2. Concevoir des activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle - C.2.2.1. Elaborer des activités visant l'expression et le développement de la vie relationnelle, sociale et culturelle - C.2.2.2. Construire « ses » démarches d'animation, adaptées aux objectifs du projet et aux publics, en privilégiant le mode participatif
	A.2.3. Réalisation d'activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle	C.2.3. Réaliser des activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle - C.2.3.1. Sensibiliser et accompagner la personne vers l'activité - C.2.3.2. Animer des activités mobilisant des techniques participatives et adaptées aux attentes, aux troubles cognitifs et aux capacités motrices de chaque personne - C.2.3.3. Accompagner les personnes âgées dans leurs projets et/ou leurs réalisations (culturelles, artistiques...) dans une démarche participative - C.2.3.4. Gérer une dynamique de groupe tout en associant une gestion individuelle des participants - C.2.3.5. Observer les comportements, recueillir les avis de la personne âgée (y compris pendant les temps transitionnels) et les transmettre aux autres membres de l'équipe - C.2.3.6. Évaluer et réaliser un bilan
FONCTION 3 Animation visant l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens	A.3.1. Conception d'activités socioéducatives et socioculturelles	C.3.1. Concevoir des activités socioéducatives et socioculturelles - C.3.1.1. Elaborer des activités visant l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens des publics - C.3.1.2. Choisir une démarche pédagogique d'animation adaptée aux objectifs du projet et au public visé - C.3.1.3. Accompagner les publics dans leurs projets
	A.3.2. Réalisation d'activités socioéducatives et socioculturelles	C.3.2. Réaliser des activités socioéducatives et socioculturelles - C.3.2.1. Animer des activités socioéducatives et socioculturelles - C.3.2.2. Gérer le groupe et les personnes en s'adaptant aux situations rencontrées - C.3.2.3. Evaluer et réajuster son action
	A.3.3. Encadrement du public sur l'intégralité du temps d'accueil	C.3.3. Encadrer le public sur l'intégralité du temps d'accueil - C.3.3.1. Accueillir le public dans sa diversité et au cours des différents temps de la journée - C.3.3.2. Organiser les activités de temps calme ou des périodes de temps libre sur la période d'accueil - C.3.3.3. Encadrer les gestes de la vie quotidienne sur le temps d'accueil

A. Sciences médico-sociales

A	Connaissances associées	Limites de connaissances
FONCTION 1	<p>■ S.1.1.A1. Connaissance des milieux professionnels</p> <ul style="list-style-type: none"> - Typologie des lieux d'exercice : - structures d'animation socioculturelle et socioéducative - structures d'animation sociale <p>- Environnement économique et social de l'intervention professionnelle</p> <ul style="list-style-type: none"> - données démographiques et socioéconomiques de la population et du territoire - aménagement du territoire et du cadre de vie - ressources du territoire 	<p>A partir d'études de cas concrets, de visites, d'intervenants, d'articles de presse professionnelle, de l'expérience acquise lors des périodes de formation en milieu professionnel, montrer la diversité des structures et services d'animation, en lien avec le contexte territorial. Pour chaque type de structure, définir le statut juridique (S.1.1.B1), et analyser son organisation et son fonctionnement (S.1.1.B2).</p> <p>Repérer notamment :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les données économiques et démographiques - les données historiques et géographiques - les données sur la structure ou le service <p>A partir de l'analyse des données, appréhender l'organisation de la structure ou du service comme un système ouvert sur son environnement et cerner les interactions.</p>
	<p>■ S.1.1.A2. Connaissances sociologique et psychologique des publics</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'enfant - l'adolescent - l'adulte - la famille - la personne âgée autonome - les personnes en situation de précarité, d'isolement, d'exclusion, - les personnes en situation de migration - les personnes en situation de handicap 	<p>Présenter un socle de connaissances de base sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les besoins, attentes, difficultés ou capacités des différents publics - les comportements - les systèmes de valeurs - les situations individuelles, familiales et sociales et leurs dynamiques <p>et aborder ces questions dans la perspective de l'intervention sociale et /ou éducative au travers de la mise en œuvre de la démarche d'animation.</p> <p>Enrichir ces connaissances théoriques par des éclairages empruntés à des situations professionnelles réelles (visites, projets, expériences en milieux professionnels...) en prise avec les réalités sociales et faisant appel à des techniques simples d'enquête par entretien ou questionnaire.</p>
	<p>■ S.1.1.A3. Compréhension des faits sociétaux et des phénomènes sociaux contemporains</p> <ul style="list-style-type: none"> - Processus d'intégration sociale - groupes sociaux - lien social et dynamique d'évolution - identités : personnelle et collective <p>- Processus d'insertion sociale</p> <ul style="list-style-type: none"> - valeurs, normes sociales - agents et milieux de socialisation - différenciation de la socialisation : genre, origine sociale... - régulation et contrôle social : définition, instance, échec du contrôle social (déviance, comportements déviants et délinquants) <p>Processus d'exclusion sociale</p> <ul style="list-style-type: none"> - définition, concepts de déclassement, de disqualification, de désaffiliation - facteurs individuels ou sociaux - mesures de lutte contre les exclusions - exclusion et citoyenneté : la question de l'accès aux droits des exclus <p>Processus d'éducation et de coéducation</p> <p>Education au développement durable</p>	<p>Mobiliser les connaissances associées à la compréhension des faits sociétaux, de manière à justifier la finalité de l'animation à savoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - créer de la plus-value sociale, à maintenir, restaurer, retisser du lien social, développer la vie sociale, et/ou contribuer à l'action éducative - contribuer à l'épanouissement des individus. <p>Aborder les processus permettant de donner sens, d'animer et d'organiser la vie collective et le vivre-ensemble.</p> <p>Aborder principalement les notions de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - laïcité, - mixité, - droits de l'enfant (Convention internationale des droits de l'enfant) - prise en compte et respect des différences et les modalités de leur traduction dans l'action éducative et sociale. <p>Aborder les concepts et modalités de mise en œuvre concernant l'éducation et l'action éducative.</p> <p>Situer les spécificités de chaque coéducateur et se situer professionnellement dans le cadre d'interactions et de complémentarité éducative.</p> <p>Concevoir et conduire des projets d'animation associant les coéducateurs.</p> <p>Etablir les relations entre les questions environnementales, économiques et socioculturelles, pour agir en citoyen responsable.</p>
FONCTION 2	<p>■ S.2.1.A1. Connaissance de la population âgée accueillie en établissement ou vivant à domicile</p>	<p>Présenter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les caractéristiques de la personne âgée - l'évolution des profils - le projet personnel, l'histoire et les habitudes de vie de la personne
	<p>■ S.2.1.A2. La personne âgée en perte d'autonomie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autonomie et dépendance - Evaluation de la dépendance - Approche globale de la personne âgée 	<p>Aborder notamment :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les facteurs générateurs de perte d'autonomie et de dépendance - les conséquences de la perte d'autonomie sur la personne âgée et son entourage - les actions de prévention de la dépendance - les éléments physiologiques, psychologiques, et la transformation des rôles sociaux.
	<p>■ S.2.1.A3. Cadre de vie et vie sociale des personnes âgées</p>	<p>Préciser les facteurs favorables au maintien et à l'amélioration de la qualité de vie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lutte contre l'isolement - facteurs de bien-être

FONCTION 3	<ul style="list-style-type: none"> ■ S.3.1.A1. Connaissances des publics 	<p>Se référer à S.1.1 A2 pour la connaissance sociologique et psychologique des différents publics et dans une logique d'approfondissement, aborder pour le public enfant : les apprentissages, le jeu, le langage, la motricité, la socialisation, la motivation, les relations entre pairs, les mises en danger.</p> <p>Appréhender les caractéristiques des publics présentant des besoins éducatifs particuliers (situation de handicap, troubles de l'apprentissage, public allophone, enfants intellectuellement précoces...) et traiter ces aspects en mobilisant des démarches pédagogiques différenciées.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ■ S.3.1.A2. Cadre de vie et vie sociale des enfants et des familles 	<p>En s'appuyant sur les connaissances sociologiques et psychologiques des publics (cf. S.1.1.A2), aborder :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la sociologie des familles - les représentations sociales et culturelles à l'œuvre dans notre société. <p>Préciser les facteurs favorables à l'amélioration de la qualité de vie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la lutte contre les exclusions et la précarité - les facteurs de bien-être social
	<ul style="list-style-type: none"> ■ S.3.3 .A1. Cadre de vie des publics 	<p>Aborder principalement les besoins physiologiques et habitudes de vie garantissant le respect de l'intimité et des rythmes de la personne dans un cadre de vie collectif. Dans le cas des enfants, étudier particulièrement les rituels, l'attitude de l'animateur et les conditions favorables au développement de l'autonomie de l'enfant lors de l'hygiène, les repas et le sommeil.</p>

B. Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité de travail

B	Connaissances associées	Limites de connaissances
FONCTION 1	<ul style="list-style-type: none"> ■ S.1.1.B1. Cadre juridique de l'activité de travail - Statut des structures d'emplois <p>secteur public :</p> <ul style="list-style-type: none"> - fonction publique territoriale - fonction publique hospitalière <p>secteur privé</p> <ul style="list-style-type: none"> - à but non lucratif - à but lucratif <p>Le cadre réglementaire de travail :</p> <ul style="list-style-type: none"> - hiérarchie des normes - loi du 2 janvier 2002 rénovant l'action sociale et médico-sociale : droits des usagers, documents de la loi (projet d'établissement, livret d'accueil, charte des droits et des libertés...) - code de l'action sociale et des familles (projet éducatif et projet pédagogique, types d'accueil collectif de mineurs...) - responsabilité contractuelle, civile, pénale : les différentes responsabilités, contrats, assurances, infractions. <p>Eléments du droit du travail</p> <ul style="list-style-type: none"> - conventions collectives, accords d'entreprise - principaux contrats de travail - droits et devoirs des salariés et des fonctionnaires - statut des animateurs - représentation du personnel : instances, acteurs. 	<p>Caractériser le contexte juridique des structures (S.1.1.B1) et appréhender leur fonctionnement (S.1.1.B2) dans le but de situer leurs rôles et fonctions.</p> <p>Faire découvrir aux apprenants l'importance du secteur associatif, son histoire et son rôle en matière d'animation.</p> <p>Montrer que les associations, les collectivités territoriales et leurs regroupements, les établissements privés constituent les principaux acteurs en matière d'animation.</p> <p>Présenter le rôle et le fonctionnement de ces acteurs clés.</p> <p>Repérer les principaux éléments du droit du travail lors de périodes en milieu professionnel, de visites de structures d'animation, ou lors d'interventions des professionnels.</p> <p>Identifier les droits et les devoirs des animateurs ainsi que les sources de droit à partir de situations professionnelles concrètes.</p> <p>Traiter la question des responsabilités à partir d'études de cas concrets.</p> <p>Rattacher l'organisation et le fonctionnement des structures et services à la connaissance des milieux professionnels (S.1.1.A1).</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ■ S.1.1.B2. Organisation et fonctionnement des structures et des services - caractéristiques d'une organisation: objet social, production de services, usagers, prescripteurs, mobilisation et allocation des ressources - cadre réglementaire lié à la structure - organisation du travail : définition et postes de travail, analyse et répartition des tâches - ressources humaines : compétences, qualification et parcours professionnel - partenaires, réseaux 	
	<ul style="list-style-type: none"> ■ S.1.3.B1. Droit et communication - Protection des données personnelles (droit à l'information préalable, accès, rectification et opposition) - Droit à l'image - Usage des outils (confidentialité, sécurisation des données) <ul style="list-style-type: none"> ■ S.1.3.B2. Cadre déontologique - Secret professionnel et discrétion professionnelle - Respect des libertés - Notions de bienveillance et de bienveillance 	<p>A partir de l'étude de cas concrets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer les relations entre la communication et le droit, - identifier les règles déontologiques, - justifier les pratiques associées à ces deux cadres réglementaires dans l'exercice de l'activité d'animation et le respect des règles de la structure.

FONC	■ S.2.1.B1. Travail en équipe pluriprofessionnelle en établissement ou à domicile	Présenter notamment le périmètre d'intervention et/ou limites de compétence de chaque professionnel intervenant auprès de la personne en perte d'autonomie
	■ S.3.1.B1. Règles d'encadrement et de sécurité	Pour chaque type de structure, présenter notamment : - la réglementation sur les qualifications, taux et capacité d'accueil - les règles de vie - la réglementation des activités - la responsabilité professionnelle (cf. S.1.1.B1: les différentes responsabilités) - les règles de sécurité et d'hygiène - la sécurité morale et affective
FONCTION 3	■ S.3.3. B1. Les règles de vie collective	Aborder les modalités de définition puis de mise en œuvre des règles de vie collective (en présentant les aspects négociables et non négociables) jusqu'à l'évaluation de leur application et de leur pertinence.
	■ S.3.3. B2 Le cadre de responsabilité et les postures professionnelles dans la relation éducative - Notion de responsabilité éducative dans toutes les situations de fonctionnement au quotidien, auprès des différents publics et ses enjeux	Aborder la notion de responsabilité dans toutes les situations de la vie quotidienne et les modalités d'animation de séquences permettant la mise en vie de ces processus (cf S.3.3. D3). Traiter de la façon d'exercer l'autorité ; différencier sanction - punition, les valeurs qui les sous-tendent et leur mise en actes. Aborder également les questions de la détection de situation de maltraitance, de discrimination, de sectarisme et leurs modalités de signalement.

C. Techniques professionnelles

C	Connaissances associées	Limites de connaissances
FONCTION 1	<p>■ S.1.2.C1. Les différents niveaux de projets</p> <ul style="list-style-type: none"> - Projets et projets d'animation - définitions - niveaux, typologies et articulation en fonction des secteurs d'activités - projet d'animation, accompagnement des projets des publics et démarche d'animation 	<p>Identifier comment le projet d'animation s'inscrit dans un projet plus global et s'appuie sur une démarche d'animation. Présenter les caractéristiques du projet d'animation par rapport aux autres projets. Mettre l'accent sur le rôle actif du public visé, son expression, sa participation au choix, à la construction, à la réalisation et à l'évaluation du projet d'animation. S'attacher à considérer la participation des publics comme un facteur essentiel de la dynamique sociale et/ou d'insertion et/ou éducative.</p>
	<p>■ S.1.2.C2. Méthodologie d'intervention en animation</p> <ul style="list-style-type: none"> - La démarche de projet - les différentes étapes d'élaboration du projet : diagnostic, conception, réalisation et évaluation - cycle de vie d'un projet - L'organisation d'événements et de fêtes - L'évaluation du projet d'animation - L'animateur et le travail d'équipe <p>■ S.1.2.C3. Approche historique de l'animation et apports éducatifs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evolution en lien avec les faits historiques et les politiques publiques mises en place - Origine de l'animation - histoire de l'éducation populaire et histoire de l'animation - Les courants pédagogiques et éducatifs en animation - les apports des différents courants pédagogiques - les modes d'éducation (transmissif, participatif) - les concepts d'éducation, d'action éducative, d'apprentissage, de pédagogie, d'andragogie 	<p>Montrer comment le projet d'animation traduit, dans un contexte donné, les objectifs de la structure.</p> <p>Porter une attention toute particulière :</p> <ul style="list-style-type: none"> - au recueil de l'information et à son analyse: observation, enquêtes par entretien ou par questionnaire, éléments statistiques - à la formulation d'objectifs évaluables et cohérents avec le projet de la structure - à l'articulation des objectifs entre eux - à l'estimation des moyens nécessaires à la réalisation du projet d'animation (matériel, budget). <p>Pour le volet « Objectifs du projet », distinguer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - au sein des objectifs concernant le public - les objectifs généraux - les objectifs opérationnels d'animation - au sein des objectifs concernant l'animateur - les objectifs opérationnels professionnels <p>Amener l'apprenant animateur à mesurer l'importance de la formulation des objectifs, qui influe sur la pertinence des propositions d'actions, traduites en moyens, modalités d'organisations, aménagement des espaces, choix des supports, démarche utilisée, et attitudes professionnelles.</p> <p>Pour le volet « Budgétisation d'une action d'animation » : amener l'apprenant animateur à prévoir le coût afférent à un projet d'animation, en prenant en compte les règles budgétaires de la structure d'intervention.</p> <p>Préciser les aspects spécifiques de la méthodologie mise en œuvre lors de ces manifestations.</p> <p>Aborder principalement les méthodologies permettant de mettre en œuvre un processus d'évaluation. Définir et concevoir des modalités d'évaluation Conduire l'évaluation aux différentes étapes du projet afin de permettre un réajustement tout au long de sa réalisation.</p> <p>A partir de situations professionnelles vécues, éprouver des techniques d'analyses de pratiques d'animation (évaluation en équipe et autoévaluation)</p> <p>Aborder principalement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les caractéristiques du travail d'équipe intérêts, enjeux, limites - la contribution de l'animateur dans un temps de production en équipe

	<p>Articuler l'approche du travail d'équipe avec l'identification des spécificités du service ou de la structure, du personnel, des fonctions de chacun et des liens fonctionnels et hiérarchiques existants (cf. S.1.1.A1. Connaissance des milieux professionnels).</p> <p>Montrer comment on retrouve aujourd'hui dans l'animation, les courants pédagogiques et éducatifs, les grands principes qui les composent ainsi que les faits saillants de l'Histoire.</p> <p>A partir d'exemples de projets d'animation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - montrer ce que les courants pédagogiques ont apporté aux pédagogies actuelles - repérer les courants pédagogiques mis en œuvre et se situer par rapport à eux.
<p>■ S.1.3.C1. Description d'une situation de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diversité des situations de communication et des supports - Les formes et les niveaux de la communication : communication interpersonnelle ; communication de groupe ; communication de masse ; les différents niveaux - Les moyens de la communication : le langage ; la signalétique (les signes, les icônes, les symboles) et la communication non verbale. - L'évolution des technologies: accompagnement des publics dans les différents usages du numérique 	<p>Distinguer divers types de situations de communication professionnelles : écrites ou orales, verbales ou non verbales, directes ou médiatisées et les supports qui y sont associés, en priorisant la communication en direction des publics.</p> <p>Repérer les différents usages et leurs enjeux et favoriser l'évolution de ces usages en renforçant l'esprit critique des publics.</p>
<p>■ S.1.3.C2. Analyse et production d'un support de communication</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le texte : <ul style="list-style-type: none"> - éléments de linguistique ; - stratégie pour convaincre ; - création du message écrit - L'image : <ul style="list-style-type: none"> - expression de l'image : perception, cadre, prise de vue, composition, couleurs lignes et formes - création du message visuel - techniques de la production visuelle - approche de la photographie, PAO... - Le message multimédia : <ul style="list-style-type: none"> - expression du message multimédia - techniques de la production multimédia 	<p>Analyser les supports de communication et maîtriser les aspects majeurs de leur production. en utilisant préférentiellement des supports empruntés à des situations professionnelles réelles.</p> <p>Déterminer comment les composantes du support de communication influencent la construction du message et sa réception par les différentes cibles, sans viser une approche technique et exhaustive.</p>
<p>■ S.1.3.C3. Les outils de communication professionnelle en animation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les écrits professionnels en animation - méthodologie des écrits professionnels <ul style="list-style-type: none"> - La communication orale - principes et outils de communication orale ; - élaboration de messages oraux - techniques d'entretien : l'échange, l'écoute active, la reformulation, la régulation, l'adaptation du langage aux divers publics et situations 	<p>Présenter les caractéristiques des différentes productions écrites en identifiant les situations qui conduisent à les rédiger, ainsi que les critères d'efficacité.</p> <p>Analyser des écrits professionnels, empruntés à des situations réelles, en lien avec la stratégie de communication et les modes de communication de la structure.</p> <p>Produire des écrits professionnels en s'appuyant sur des situations réelles.</p> <p>Analyser et justifier les méthodes et moyens utilisés:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans une situation d'accueil en face à face ou téléphonique - dans la transmission orale d'informations à des publics, des pairs, la hiérarchie.
<p>■ S.1.3.C4. Les techniques d'animation d'un groupe</p> <p>Notions sur la psychologie des groupes (éléments affectifs, communication au sein des groupes, rôles, interactions, cohésion...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animation d'une équipe - finalités et fonctionnement d'une équipe - rôles et qualités de l'animateur - modes d'animation - modes de régulation de situations conflictuelles - Conduite de réunions - finalités des réunions - éléments facilitant la conduite d'une réunion - rôles et qualités de l'animateur - modalités de préparation, de conduite d'une réunion <ul style="list-style-type: none"> - Animation de groupe - fonctionnement d'un groupe - rôles et qualités de l'animateur - modes d'animation - modes de régulation de situations conflictuelles : exemple de la communication non violente 	<p>A partir de situations professionnelles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier les caractéristiques et le fonctionnement d'un groupe, la composition d'une équipe, d'un public participant à une réunion - définir les objectifs d'un travail collectif (en équipe, en groupe, en réunion) - justifier les modes d'animation d'une équipe, d'une réunion, d'un groupe. (directif, participatif) - expliciter les facteurs qui conditionnent la réussite d'une activité d'animation en groupe. <p>En s'appuyant sur les connaissances relatives aux groupes sociaux (cf. S1.1.A3) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer et analyser les principaux phénomènes de groupe (leadership, manipulation, entraide, intégration, mise à l'écart, désaccord, conflit...) - justifier les méthodes, les comportements et les attitudes à mettre en œuvre dans ces différentes situations professionnelles. <p>Privilégier l'analyse de situations critiques rencontrées lors des périodes de formation en milieux professionnels.</p>

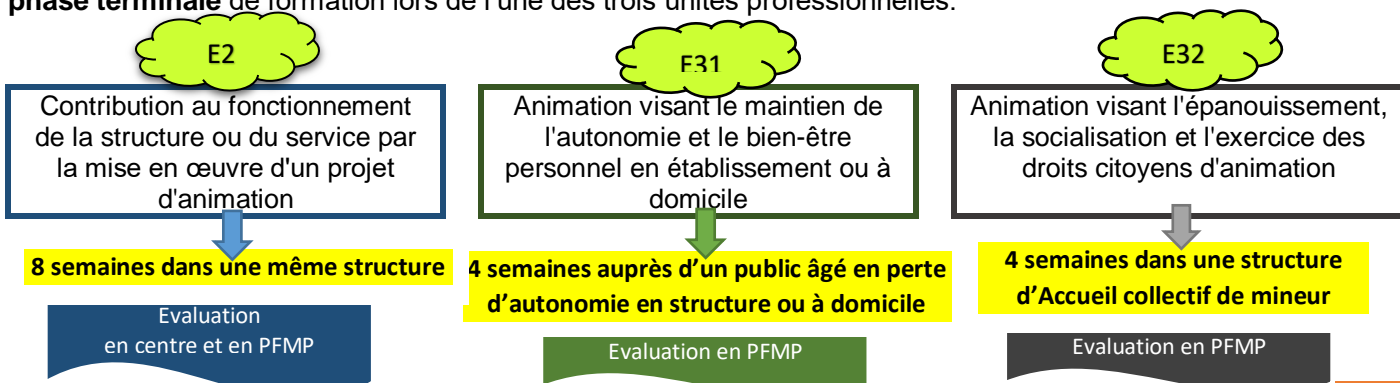
FONCTION 2	■ S.2.1.C1. Méthodologie de recueil de données	Réaliser le recueil de données à partir de différentes techniques : observation, entretien (cf S1.2.D2) et avec des outils (logiciels de transmission).
	■ S.2.2.C1. L'animation en gérontologie: - Historique de l'animation sociale auprès des personnes âgées - Animation de la vie sociale et du quotidien social : définitions, finalités et enjeux ■ S.2.2.C2. La démarche d'animation sociale - Conception de la démarche d'animation : méthodes d'intervention et techniques d'animation adaptées aux publics âgés ■ S.2.3.C3. Supports d'activités adaptées à la mise en œuvre d'une activité de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle : aspects techniques et objectifs	Mettre en évidence l'évolution des conceptions et des pratiques d'animations depuis son apparition passant des activités d'occupation, d'éducation ou de thérapie à des choix et des projets d'animation aujourd'hui. Insister sur le maintien de l'insertion des anciens dans la société, leur participation à la vie sociale, jusqu'à la réactivation parfois des rôles sociaux Insister sur l'approche avec priorité donnée à la démarche, en privilégiant le mode participatif (le « faire avec et par »). Aborder les objectifs et les aspects techniques particuliers relatifs aux : - activités corporelles et de bien-être - activités de créativité (manuelles) - activités sensorielles - ateliers de mobilisation cognitive - activités d'expression et de communication - activités culturelles - activités de jeu
	■ S.2.3.C1. Techniques de communication adaptées aux situations et aux pathologies	Se limiter à : - la communication verbale, non verbale - l'approche corporelle
	■ S.2.3.C2. Gestion de l'activité	Insister sur l'information, l'encouragement à participer, la recherche d'un accord avec la personne âgée. Privilégier l'observation des réactions des participants en adaptant : - l'activité aux comportements de la personne, à son état de santé du moment, à l'environnement... - la technique de gestion du groupe
	■ S.2.3.C3. Supports de suivi et de transmissions spécifiques	Aborder notamment : - les fiches de suivi d'activité - les outils de transmissions en établissement et à domicile
FONCTION 3	■ S.3.1.C1 Supports d'activités socioéducatives : objectifs et aspects techniques	Aborder les critères d'identification et de choix des activités respectant les besoins, demandes, souhaits et centres d'intérêt des publics, et prenant en compte notamment les aspects de : - coopération/compétition - temps collectifs/individuels - chronobiologie (moment de la journée choisi pour l'activité) - capacité motrice/cognitive Présenter les objectifs et les aspects techniques et matériels particuliers relatifs aux : - activités motrices et physiques - activités artistiques et culturelles - jeux - activités d'expression - activités scientifiques et techniques - activités de plein air - activités d'éducation au développement durable
	■ S.3.1.C2 Menée d'activités et accompagnement de projets des publics	Amener l'apprenant à analyser ses pratiques d'animation et d'accompagnement de projets des publics en : - justifiant le choix des supports d'activités et les techniques d'animation retenues, en fonction des objectifs du projet d'animation - formalisant les différentes séquences constitutives du projet d'animation dans une progression maîtrisée - formalisant des fiches d'activités adaptées aux séquences du projet - explicitant sa posture et sa gestion du groupe - justifiant l'aménagement des espaces requis pour les activités Consolider l'aptitude de l'apprenant animateur à conduire une analyse réflexive pour proposer des éléments d'amélioration, par l'expérience en situation réelle en milieu professionnel) ou simulée (en centre de formation).
	■ S.3.2.C1. Gestion de l'activité	Initier les apprenants à réagir aux situations d'animation en prenant en compte les phénomènes de groupe (cf. S.1.3.D4) et à réajuster leurs propositions durant l'activité d'animation par le développement de compétences d'observation, d'analyse, de réactivité, et d'adaptation en situation. Poursuivre ainsi l'analyse réflexive de la pratique professionnelle entamée lors de la phase de conception de l'activité (cf. S.3.1.D2).
	■ S.3.2.C2. Modes d'animation	Présenter et justifier en fonction des situations rencontrées les modes d'animation adaptés : directif, semi-directif ou participatif, non directif.
	■ S.3.2.C3. Techniques de communication, adaptées au public en situation d'animation	Étudier dans les situations rencontrées : - les facteurs favorisant une communication efficace dans le groupe, en

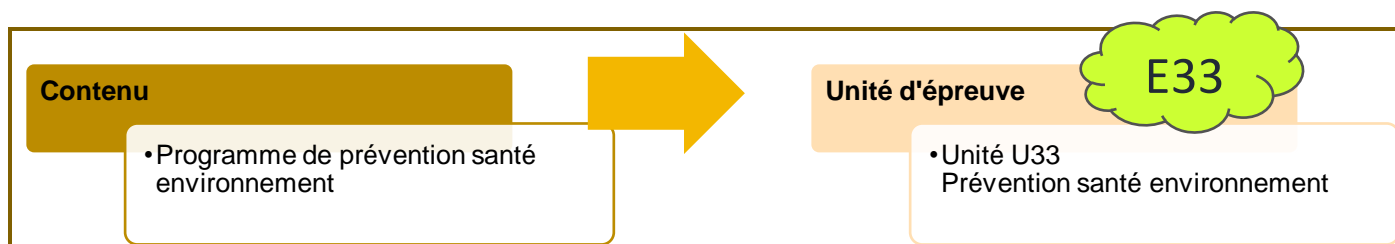
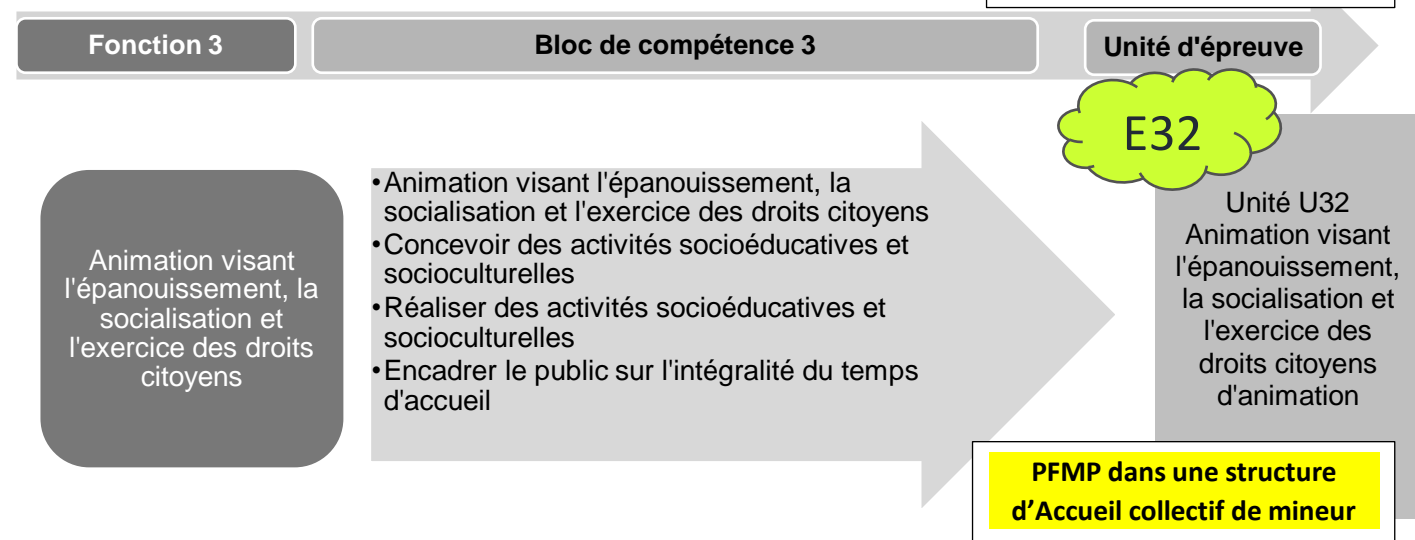
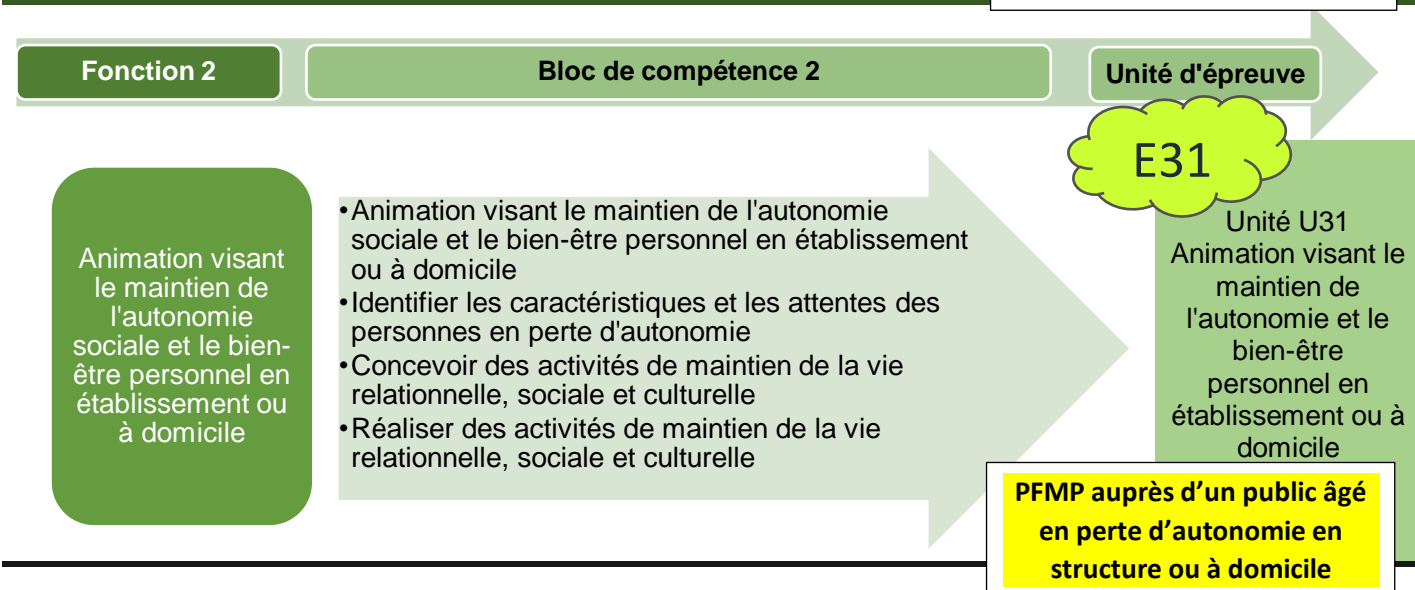
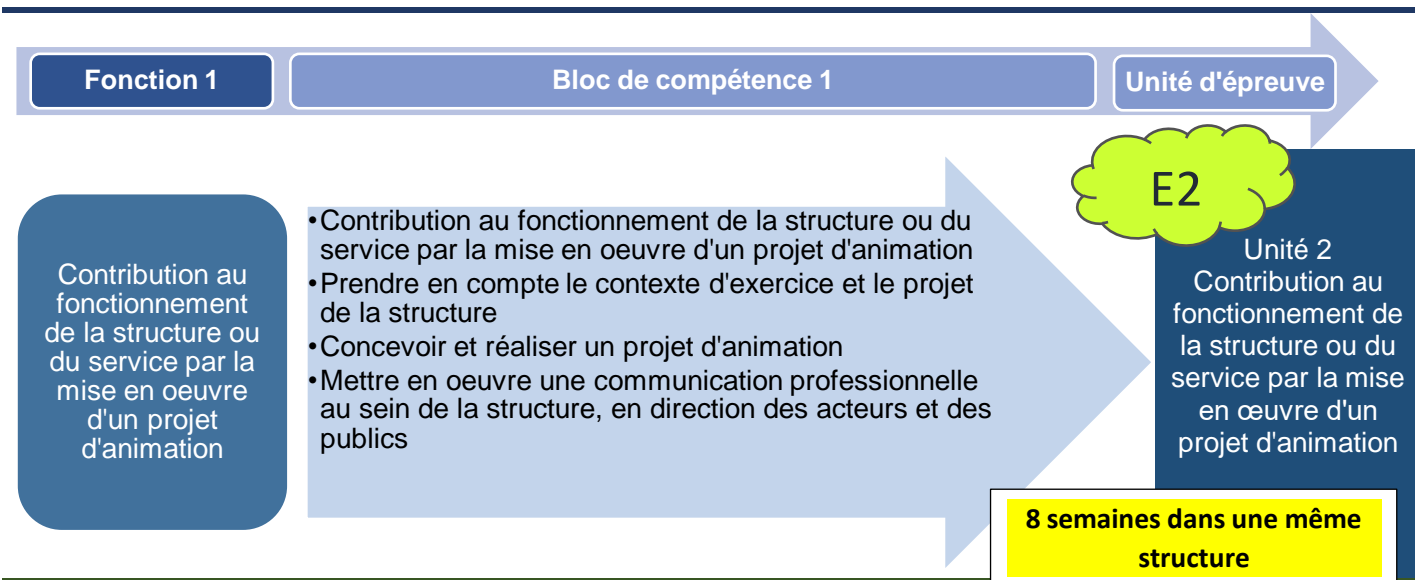
	<p>fonction de l'âge des participants (enfants, adolescents, adultes)</p> <ul style="list-style-type: none"> - les facteurs de risque de conflits ainsi que les moyens de prévention appropriés. - les actions de médiations dans les cas de situations de communication difficile
<p>■ S.3.2.C4. Aménagement des espaces d'animation et des espaces de vie collective</p>	<p>En situation réelle d'animation, identifier et organiser les éléments d'aménagement des espaces favorisant la participation, la motivation et l'initiative des publics et cerner les attendus de l'aménagement de l'espace pour la personne et le groupe, en situation d'encadrement de la vie collective.</p> <p>Définir la fonction des différents espaces dédiés à l'activité ainsi que la posture et le rôle que l'animateur qui y sont associés.</p> <p>Prolonger la réflexion en situation d'animation, sur les espaces et leurs aménagements afin de renforcer l'analyse mise en œuvre dans la phase de conception illustrée en S.3.1.D2 et S.1.2.D2.</p>
<p>■ S.3.2.C5. Secourisme</p>	<p>La formation de sauveteur secouriste du travail (SST) sera dispensée afin de permettre à l'animateur, d'être un acteur de prévention dans ses activités quotidiennes et de porter les premiers secours à toute victime d'un accident.</p>
<p>■ S.3.3.C1. Les différents temps de vie dans la journée</p>	<p>Aborder :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la spécificité des différents temps (temps forts d'activités, temps calme, temps libre, temps de vie quotidienne, temps pour soi, temps contraints) - la planification de ces temps en fonction des rythmes biologiques et des besoins des publics - le respect des rituels, des goûts et du rythme de l'enfant, des habitudes familiales - les facteurs favorisant la sécurité affective et émotionnelle du public accueilli.
<p>■ S.3.3.C2. Communication avec les publics accueillis</p>	<p>En s'appuyant sur les outils de communication (S.1.3.D3) et les techniques d'animation de groupes d'usagers (S.1.3.D4), aborder spécifiquement, en lien avec le projet de la structure et le projet d'animation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le temps d'accueil et de départ de la structure - le recueil d'informations quotidien, les transmissions avec les familles - l'information sur les activités et leur valorisation.
<p>■ S.3.3.C3. Participation des publics accueillis</p>	<p>Présenter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les facteurs favorisant la participation des publics (publics accueillis notamment), - les modes d'animation d'espaces de participation (information, concertation-débat argumenté, décision), et leur prise en compte dans le fonctionnement de la structure.

D. Biologie/physiopathologie		
D	Connaissances associées	Limites de connaissances
FONCTION 2	<p>■ S.2.1.D1. L'état de santé de la personne âgée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Principales pathologies nécessitant une adaptation des activités - Classification internationale des handicaps 	<p>Présenter les notions générales relatives aux pathologies les plus fréquentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - maladies neurodégénératives (Alzheimer, Parkinson...) - atteintes motrices - hémipariés et aphasie - atteintes sensorielles <p>Définir les termes déficiences, incapacités et désavantages.</p>

1.3 Le référentiel de certification (unités professionnelles)

Chaque compétence est regroupée au sein d'un bloc de compétences afin qu'elle soit exercée et évaluée en **phase terminale** de formation lors de l'une des trois unités professionnelles.





ÉPREUVE E2 CONTRIBUTION AU FONCTIONNEMENT DE LA STRUCTURE OU DU SERVICE PAR LA MISE EN OEUVRE D'UN PROJET D'ANIMATION

Unité U2 Coefficient : 8

Durée minimale de huit semaines dans une même structure.

ÉPREUVE E2

CONTRIBUTION AU FONCTIONNEMENT DE LA STRUCTURE OU DU SERVICE PAR LA MISE EN OEUVRE D'UN PROJET D'ANIMATION

Unité U2 Coefficient : 8

Finalités et objectifs de l'épreuve :

L'épreuve de mise en œuvre d'un **projet d'animation** permet de vérifier :

- que le candidat est capable de concevoir, réaliser et évaluer un projet d'animation en mettant en œuvre une démarche d'animation ;
- qu'il maîtrise la connaissance des publics, de l'environnement social, des contextes professionnels dans lesquels s'inscrivent ses interventions;
- qu'il situe sa place dans les relations professionnelles et qu'il maîtrise les méthodes et outils à mettre en œuvre dans la diversité des situations de communication qu'il rencontre.

Contenu de l'épreuve :

L'épreuve porte sur toutes les compétences de la **fonction 1 Contribution au fonctionnement de la structure** par la mise en œuvre d'un projet d'animation et les savoirs associés qui leurs sont rattachés.

Critères d'évaluation

L'épreuve permet d'évaluer :

- l'aptitude à se positionner comme animateur dans le cadre de la structure
- la maîtrise de la démarche de projet, prenant en compte les caractéristiques du milieu professionnel ainsi que des attentes et besoins du public
- la maîtrise de techniques de communication
- la maîtrise de la démarche et outils d'évaluation

Modalités de l'épreuve

La situation d'évaluation prend appui sur un **dossier élaboré individuellement** par le candidat au cours d'une **période de formation en milieu professionnel d'une durée minimale de huit semaines dans une même structure.**

Le dossier, **composé d'une dizaine de pages hors annexes**, explicite un **projet d'animation** conduit de façon autonome par le candidat, de sa conception à sa mise en œuvre jusqu'à son évaluation. A ce dossier est joint l'attestation de périodes de formation professionnelle exigée.

La commission d'évaluation prend connaissance du dossier avant le déroulement de la situation d'évaluation.

DUREE 15 + 20 minutes

1- Présentation du dossier

- **15 minutes de présentation orale** du projet d'animation prenant appui sur un support de communication, dont la conception et la réalisation sont laissées au choix du candidat ;

2- Entretien

- **20 minutes d'entretien** au cours duquel la commission d'évaluation, par un questionnaire approprié, évalue les compétences terminales attendues du candidat. Au cours de l'entretien le candidat est amené à justifier et à approfondir des éléments présentés dans le dossier ou lors de son exposé, notamment la démarche méthodologique choisie et la planification de son travail. L'entretien permet également de vérifier la maîtrise des savoirs associés relatifs au **bloc 1**.

EVALUATION

- l'évaluation portée conjointement par le tuteur en structure et l'enseignant de spécialité sur les **activités menées en milieu professionnel**, lors de la **dernière période de PFMP** relative à ce projet, pour **1/3 de la note définitive**,
- l'évaluation portée par la commission d'évaluation de la soutenance du dossier, à partir de la **production écrite présentée, du support de communication utilisé et de l'entretien**, pour **2/3 de la note définitive**.

La commission d'évaluation est composée **d'un enseignant de spécialité et d'un professionnel de l'animation**.

E31 : Animation visant le maintien de l'autonomie sociale et le bien-être personnel en établissement ou à domicile

<p>Public âgé</p>	<p>service ou une structure accueillant des personnes âgées</p>	<p>SOUS-ÉPREUVE E31 Sous-épreuve Animation visant le maintien de l'autonomie sociale et le bien-être personnel en établissement ou à domicile Unité U31 Coefficient : 4</p>
		<p style="text-align: center;">Finalités et objectifs de l'épreuve :</p> <p>L'épreuve d'animation avec les personnes âgées en perte d'autonomie permet de vérifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - que le candidat est capable de concevoir et réaliser des activités d'animation sociale avec ces personnes - qu'il sait prendre en compte les caractéristiques, le cadre de vie, les attentes et les souhaits de ces personnes.
		<p style="text-align: center;">Contenu de l'épreuve :</p> <p>La sous épreuve E 31 permet d'évaluer les compétences de la fonction 2 Animation visant le maintien de l'autonomie sociale et le bien-être personnel, et les savoirs associés qui leurs sont rattachés.</p>
		<p style="text-align: center;">Critères d'évaluation :</p> <p>La sous-épreuve permet d'évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'aptitude à concevoir et mettre en œuvre des activités visant au maintien de l'autonomie sociale et du bien-être personnel ; - l'aptitude à analyser les caractéristiques du milieu professionnel, le cadre de vie, les attentes et les souhaits des personnes âgées en perte d'autonomie ; - la capacité à communiquer avec les personnes âgées en perte d'autonomie, en favorisant leur capacité d'agir, et la mise en relation des personnes et des groupes ; - l'aptitude du candidat à analyser sa pratique professionnelle, à la justifier et à l'articuler avec les interventions d'autres acteurs de la structure.
		<p style="text-align: center;">Modalités de l'épreuve</p> <p>Le contrôle en cours de formation s'appuie sur une épreuve pratique et orale menée en milieu professionnel, dans un service ou une structure accueillant des personnes âgées.</p>
		<p style="text-align: center;">DUREE 30 à 60 minutes + 30 minutes</p>
		<p>1- Pratique</p> <p>- d'une partie pratique, où le candidat conduit une séance d'animation qu'il choisit en réponse aux attentes du public âgé, et qui s'inscrit dans le projet d'animation de la structure ou du service. La durée de la séance, comprise entre 30 minutes au minimum et 60 minutes au maximum, se déroule devant un groupe de 6 personnes au minimum.</p>
<p>2- Entretien</p> <p>- suivie d'un entretien de 30 minutes qui permet au candidat de présenter pendant 10 minutes au maximum les documents utiles à la mise en œuvre et à l'analyse de sa séance d'animation (fiches de séances, fiches de suivi etc.) et de démontrer l'acquisition des compétences attendues, en particulier par l'analyse réflexive de sa pratique professionnelle.</p>		
<p style="text-align: center;">EVALUATION</p> <p>Les documents supports de cette évaluation pratique en situation d'animation seront remis à la commission d'évaluation en début d'épreuve. La note résulte de :</p> <ul style="list-style-type: none"> * la conduite de la séance d'animation * la présentation orale * de l'entretien <p>Chaque partie ayant le même coefficient Commission d'évaluation : professeur de spécialité et tuteur</p>		

SOUS-ÉPREUVE E32

Sous-épreuve Animation visant l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens

Unité U32 Coefficient : 4

Finalités et objectifs de l'épreuve :

L'épreuve d'encadrement des activités et des publics jeunes permet de vérifier :

- que le candidat est capable de concevoir et réaliser des activités socioéducatives et culturelles
- qu'il est capable de prendre en charge les différents temps de vie des publics dans la structure
- qu'il est capable d'analyser ses pratiques professionnelles
- qu'il situe sa place dans une équipe

Contenu de l'épreuve :

La sous épreuve E 32 permet d'évaluer les compétences de la **fonction 3 Animation visant l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens** et les savoirs associés qui leurs sont rattachés.

Critères d'évaluation :

La sous-épreuve permet d'évaluer :

- l'aptitude à concevoir et mettre en œuvre des activités socioéducatives et socioculturelles ;
- l'aptitude à analyser les caractéristiques du milieu professionnel, le cadre d'exercice et ses différents niveaux de projet ;
- la capacité à communiquer, à gérer et réguler les groupes sur tous les temps de la journée ;
- l'aptitude du candidat à analyser sa pratique professionnelle, à justifier la démarche pédagogique employée, à l'adapter pendant l'animation ou à postériori et à l'articuler avec les interventions d'autres acteurs de la structure.

Modes d'évaluation :

Le contrôle en cours de formation s'appuie sur une épreuve pratique menée en milieu professionnel, dans une **structure d'accueil collectif de mineurs**.

DUREE 30 à 60 minutes + 30 minutes**1- Pratique**

- le candidat conduit une **séance d'animation** qu'il choisit en réponse aux attentes et/ou besoins d'un **public enfant** et **qui s'inscrit** dans le **projet d'animation de la structure et dans une progression pédagogique définie**. La durée de la **séance comprise entre 30 minutes au minimum et 60 minutes au maximum** se déroule avec un groupe de **6 enfants au minimum**.

2- Entretien

- suivie d'un **entretien de 30 minutes** qui permet au candidat de présenter pendant **10 minutes** au maximum les documents utiles à la mise en œuvre et à l'analyse de sa séance d'animation (progression pédagogique, fiches de séances, fiches de suivi etc) et de démontrer l'acquisition des compétences attendues, en particulier par l'analyse réflexive de sa pratique professionnelle.

EVALUATION

Les documents supports de cette évaluation pratique en situation d'animation, sont en lien avec le projet d'animation de la structure. Ils seront remis à la commission d'évaluation en début d'épreuve.

La note portée par la commission d'évaluation, résulte :

- de la conduite de la séance d'animation,
- de la présentation orale,
- et de l'entretien, chacune des parties ayant le même coefficient.

L'évaluation est menée conjointement par le tuteur et par le professeur de spécialité.

E 33 Prévention Santé Environnement*

Sous-épreuve E33 Coefficient : 1

La définition de la sous-épreuve est celle fixée dans l'annexe de l'arrêté du 17 juin 2020 fixant les modalités d'évaluation de l'enseignement de prévention santé environnement au baccalauréat professionnel (BOEN du 05 juillet 2020)

2. Horaires

Les volumes horaires de formation applicables à la spécialité « Animation - enfance et personnes âgées » de baccalauréat professionnel sont fixés par **l'arrêté du 21 novembre 2018**.

Au titre de l'annexe I de l'arrêté du 21 novembre 2018, sont retenus les enseignements d'économie-gestion et de langue vivante B.

Dans le cadre de l'annexe II du même arrêté, la spécialité est classée dans le secteur des services.

3. Equipe pédagogique

L'enseignement professionnel est confié à PLP Sciences et techniques médico-sociales et/ou un PLP Biotechnologies santé environnement ayant si possible un parcours de formation ou une expérience dans le secteur de l'animation. Les enseignants doivent être apte à mettre en œuvre des méthodes pédagogiques actives, à travailler en équipe, à se former.

Il est recommandé de prévoir 2 Professeurs au maximum par niveau de formation afin de faciliter la formalisation puis la mise en œuvre d'un projet pédagogiquement cohérent et rigoureux.

4. Démarche didactique

4-1 Une approche horizontale des compétences

Les 3 fonctions partagent la même démarche d'animation. Les fonctions 1,2 et 3 sont liées et donc les blocs de compétences associés aussi. Ils s'enrichissent et se consolident mutuellement. Les fonctions 2 et 3 prennent appui sur la fonction 1.

Un enseignant n'est jamais affecté à un seul bloc de compétences (ou à une seule fonction)

=

il est déconseillé d'envisager une répartition des enseignements et des enseignants par type de public.

Les situations d'apprentissage proposées aux élèves doivent privilégier un décloisonnement de ces blocs pour permettre d'appréhender les réalités professionnelles multiples du métier d'animateur.

Ainsi, les situations mobiliseront le plus souvent possible des compétences appartenant à plusieurs blocs : appariement des compétences entre le bloc 1 et 2, ou entre le bloc 1 et 3.

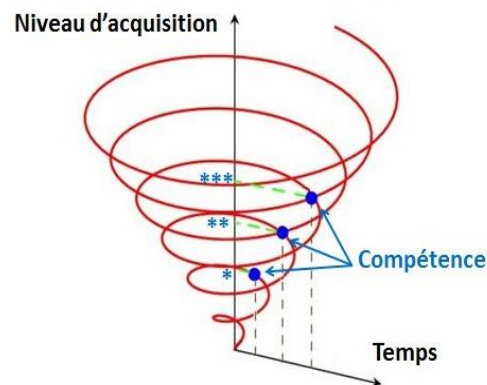
4-2 Une approche spiralaire des apprentissages

Une progression "en spirale" permet à l'élève de revenir plusieurs fois sur la même notion au cours de la formation, lui laissant ainsi le temps de la maturation, de l'assimilation et de l'appropriation.

Elle permet de :

- un apprentissage continu avec reprise régulière des compétences acquises et complexification progressive de celles-ci ;
- une acquisition graduée des compétences ;
- une répétition des compétences en revenant plus d'une fois sur une compétence donnée ;
- proposer des situations professionnelles diverses et variées en agissant sur les conditions d'exercice de la tâche, les modes d'action, les ressources, les relations, l'organisation ... ;
- entraîner les élèves à ces situations professionnelles ;
- aborder les apprentissages avec progressivité mais avec des situations professionnelles qui permettent à l'élève de déployer des activités qu'il ne maîtrise pas ou pas complètement afin de l'amener à apprendre.

Une complexification progressive



« Si on apprend beaucoup par l'action, on apprend encore davantage en analysant après coup sa propre activité » Pierre Pastré.

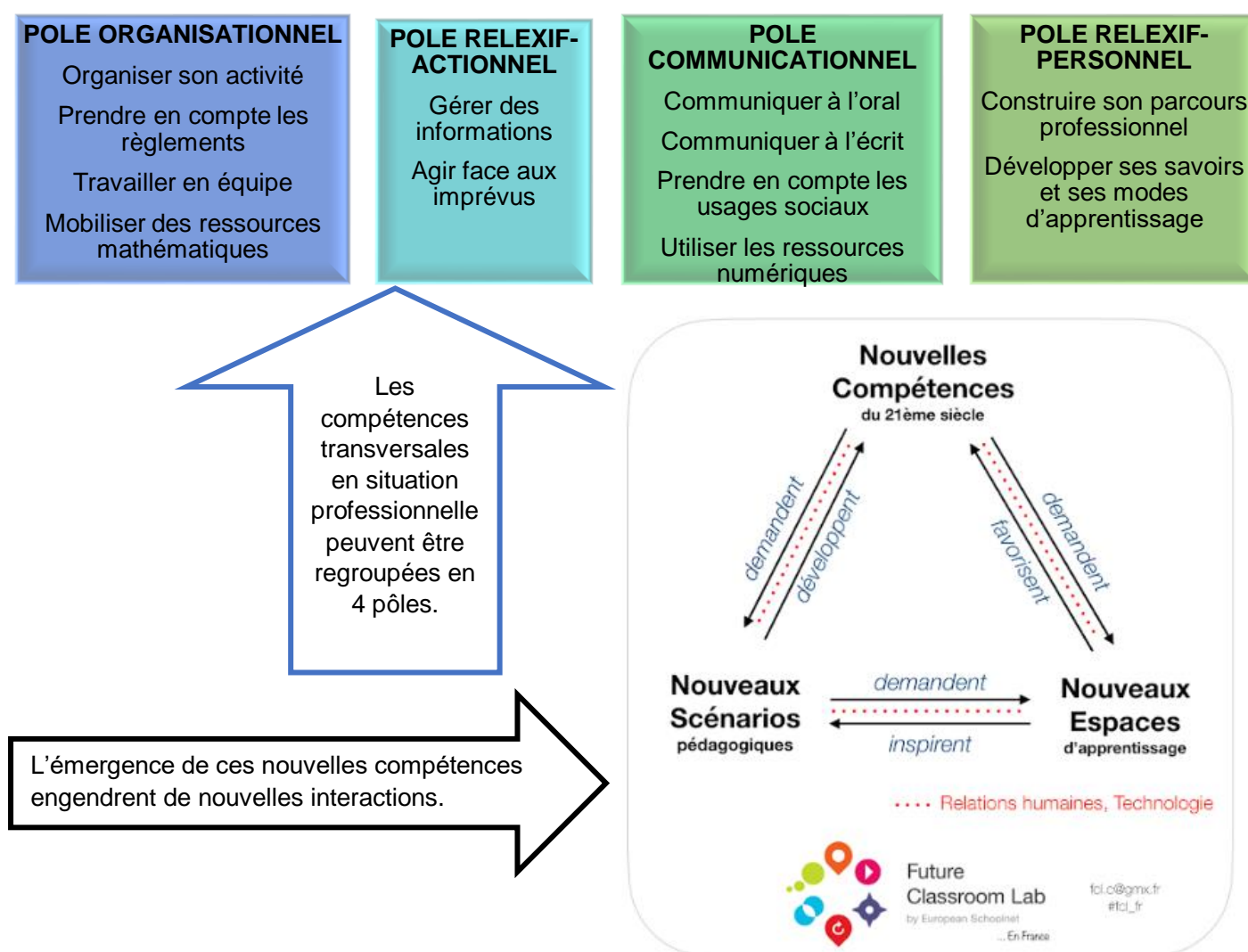
A la fois action collective et travail sur soi, l'analyse réflexive est une **démarche de groupe**, qui a pour but d'analyser la pratique de l'élève au travers d'une expérience d'animation, devant un groupe de pairs. Le fonctionnement du groupe repose sur quatre principes : **la bienveillance, le non jugement, l'écoute et la confidentialité**. L'analyse réflexive doit se dérouler dans un cadre de confiance, pour que les élèves acceptent de se dévoiler.

5. Organisation de l'espace pédagogique

De nouvelles compétences sont attendues dans l'emploi et dans la société :

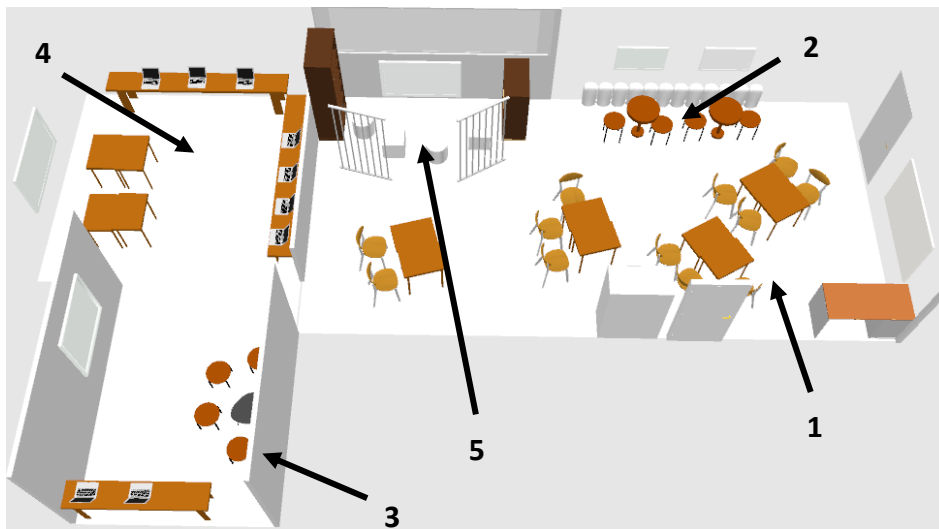
« Nous voyons émerger l'urgence de comprendre le monde qui nous entoure (résolution de problèmes complexes, développement de la pensée critique, capacité de jugement et de décision), de nous adapter (créativité, flexibilité cognitive) et surtout de nous connecter (people management, négociation, orientation service, intelligence émotionnelle, se coordonner avec les autres, ...). »

Source site : <https://missphilomene.com/2016/03/20/les-10-competes-cles-du-monde-de-demain/>



Il est donc indispensable de repenser les espaces afin de permettre aux élèves de développer les compétences ci-dessous :

- Analyser des contextes ;
- Rechercher des informations ;
- Travailler en équipe ;
- Communiquer ;
- S'approprier des notions ;
- Construire des projets, des activités.



1. Espace d'échange

Travail de groupe ou individuel
Tables individuelles ou collectives
Chaises individuelles
Zone modulable

2. Espace de réflexion

Travail de groupe
Tables « mange-debout »
Chaises hautes culbuto
Tableaux aux murs

3. Espace collaboratif

Travail de groupe
Chaises Culbuto basses
Table basse
Postes informatiques

4. Espace informatique

Travail de groupe ou individuel
Postes informatiques
Tables de travail
Tableau au mur

5. Espace bibliothèque









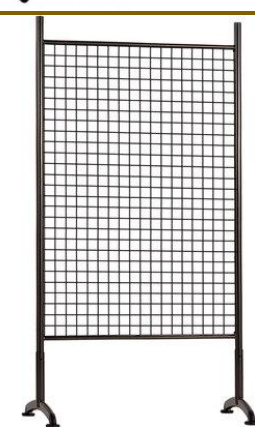
Travail de groupe ou individuel
Pouf au sol
Tapis au sol
Bibliothèque documentaires
Zone ZEN



Source : Manutan collectivités



Source : <https://www.psi.fr/entreprises/solutions/mobilier-ergonomique>

ZONES	MATERIELS	Posture d'élèves	
1 Espace d'échanges	<ul style="list-style-type: none"> - Tables Hexa - Chaises Postura + - Tableau blanc - Vidéoprojecteur - Bureau enseignant 	<ul style="list-style-type: none"> - Assis - Individuel - Collectif 	 <p>Modulables Assemblage possible Légères</p>
	 <p>Empilables Légères</p>		
2 Espace de réflexion	<ul style="list-style-type: none"> - Tables « mange debout » - Chaises Culbuto - Tableaux blancs 	<ul style="list-style-type: none"> - Debout - Semi-assis - Assis - Collectif 	 
3 Espace collaboratif	<ul style="list-style-type: none"> - Tableau blanc - Chaises culbuto - Table basse 	<ul style="list-style-type: none"> - Assis près du sol - Individuel - Collectif 	 <p>Réglables en hauteur</p>
4 Espace informatique	<ul style="list-style-type: none"> - Postes informatiques avec tables - Tables Hexa - Chaises Postura+ - Tableau blanc sur pieds mobile 	<ul style="list-style-type: none"> - Assis - Debout - Individuel - Collectif 	 <p>Permet d'être utilisé dans différents espaces en fonction des besoins</p>
5 Espace bibliothèque	<ul style="list-style-type: none"> - Bibliothèque haute / mi-haute - Pouf - Cubes - Tapis de sol - Tableau blanc - Grilles d'exposition 	<ul style="list-style-type: none"> - Assis au sol - Assis près du sol - Individuel - Collectif 	
	  		

6. Organisation de la formation en milieu professionnel

La durée de la formation en milieu professionnel au titre de la préparation de la spécialité « Animation - enfance et personnes âgées » de baccalauréat professionnel est de 22 semaines incluant la durée nécessaire à la validation du diplôme intermédiaire.

Les PFMP sont réparties sous la responsabilité du chef d'établissement sur les trois années du cycle de formation, dans le respect des dispositions de l'arrêté du 21 novembre 2018 relatif à l'organisation et aux enseignements dispensés dans les formations sous statut scolaire préparant au baccalauréat professionnel et de son annexe.

Les lieux d'accueil des PFMP doivent permettre au cours de la formation le développement des compétences du référentiel.

Les PFMP sont planifiées par l'équipe pédagogique sous la responsabilité du chef d'établissement sur les trois années du cycle de formation en tenant compte des objectifs spécifiques à chacune des périodes, du projet professionnel de l'élève et du contrôle en cours de formation.

6-1 Les lieux d'accueil

Les lieux de PFMP doivent être diversifiés en termes de publics accueillis, de type de structures et d'activités à réaliser, afin de mobiliser l'ensemble des compétences constitutives du référentiel.

Les PFMP sont clairement centrées sur les fonctions d'animateur socioéducatif/ socioculturel ou de vie sociale de terrain et doivent permettre à l'élève à travers l'observation et l'analyse des pratiques de maîtriser et mettre en œuvre la démarche d'animation.

L'élève devra obligatoirement avoir réalisé une PFMP dans chacun des deux secteurs d'interventions:

- socioculturel et socioéducatif, **dont une période au moins en accueil collectif de mineurs** ;
- animation sociale auprès de personnes âgées en perte d'autonomie.

Il est préconisé de réaliser une **durée minimale de huit semaines dans une même structure**, afin de permettre aux élèves de construire dans le cadre de l'épreuve E1, un projet d'animation abouti en lien avec une connaissance suffisante de l'environnement professionnel.

6-2 Les modalités de planification

Les PFMP doivent correspondre à la réalité des conditions d'exercice des métiers.

Dans le secteur de l'animation socioéducative ou socioculturelle, le face à face avec les publics étant lié à leur temps de loisirs est rarement permanent durant une journée de travail. Il est donc nécessaire, afin que les élèves acquièrent les compétences attendues dans le référentiel de construire la planification des PFMP en prenant en compte cette spécificité du métier.

Dans un souci de cohérence de la formation, la programmation des PFMP doit prendre en compte :

- les contraintes de la structure d'accueil qui doivent s'articuler au mieux avec les contraintes de l'organisme de formation
- l'autonomie de l'élève dans la mise en œuvre des compétences attendues dans le référentiel de certification et sa mise en responsabilité progressive auprès des publics et au sein des structures.

Il est préconisé que l'apprenant effectue :

- **Six semaines dans le secteur socioculturel ou socioéducatif, en classe de seconde**
- **Seize semaines réparties en classes de première et terminale**
- **Huit semaines auprès de personnes âgées en perte d'autonomie**
- **Huit semaines dans le secteur socioculturel ou socioéducatif, incluant une période durant les vacances scolaires ainsi qu'une période de 4 semaines consécutives.**

Les périodes de formation en milieu professionnel font partie intégrante du processus action-formation-formalisation-évaluation et feront l'objet d'études et d'analyse en classe.

Pour atteindre en fin de cycle le niveau de maîtrise des compétences terminales illustré par les critères d'évaluation présents dans le référentiel, l'élève va passer par une acquisition graduée des compétences.

La compétence se construisant progressivement, il faudra s'intéresser au déploiement de chaque compétence dans le cursus de formation et revenir plus d'une fois sur une compétence donnée.

Parce que la progressivité est une condition d'apprentissage, il faut étaler la construction des compétences sur l'ensemble des 3 années du cycle. De ce fait, il est préférable d'évaluer E2 lors de la dernière PFMP.

Un même terrain de PFMP est support de deux épreuves ; une qui conduit à concevoir un Projet d'animation construit et abouti (U2), l'autre à une mise en pratique d'animation d'activités (U31 ou U32) en lien avec son projet d'animation autrement dit un " zoom " sur un temps particulier, une étape de son projet d'animation.

Les deux épreuves se dérouleront à des moments différents, les épreuves U31 et U32, évaluées en pratique lors de la dernière période de PFMP précédant obligatoirement l'épreuve U2. Pour la deuxième épreuve (soit U31 ou U32) qui ne se déroule pas dans le lieu choisi par l'élève pour construire son projet d'animation, l'élève prendra appui sur le projet existant dans la structure.

6-3 Recommandations répartition des PFMP:

Classe de seconde

La classe de seconde sera centrée sur la découverte de structures accueillant des enfants. La découverte de l'EHPAD se fera à partir de la classe de première. Les six semaines auprès d'enfants équivalent à 5 semaines sous la forme d'un stage filé, en structures d'accueil de loisirs sans hébergement à raison d'une journée par semaine, le mercredi, pendant 25 semaines et une semaine entière en fin de seconde en accueil périscolaire le matin et le soir en plus du mercredi. Il est également possible de réaliser uniquement un stage filé durant 30 semaines.

Cette organisation permet une découverte progressive du métier d'animateur ainsi que la mise en place d'une pédagogie de l'alternance, avec analyse des pratiques mises en œuvre sur le terrain.

Même s'il est possible de prévoir une organisation de 4 périodes de 4 semaines de PFMP sur les années de première et de terminale, il est également possible de prévoir une répartition de 3 + 5 semaines sur les deux années.

Classe de première

- **cinq semaines** sont réalisées dans une structure accueillant des personnes âgées
- **trois semaines** sont réalisés dans le **secteur socioéducatif ou socioculturel (enfant)**

A la fin de la classe de première, l'élève choisit le secteur dans lequel il souhaite présenter son projet d'animation **pour l'épreuve U2**. Il retournera dans ce secteur pour une durée de 5 semaines en terminale. Pour rappel, l'élève doit faire au minimum, **huit semaines dans la même structure** afin de lui permettre de construire un projet d'animation abouti, en lien avec une connaissance suffisante de la structure.

Classe de terminale

- ⇒ Situation 1 : l'élève a choisi de présenter son projet d'animation (U2) dans le secteur socioéducatif ou socioculturel (enfant), il effectue :
 - Cinq semaines dans ce secteur, dans une structure dans laquelle il a déjà effectué une PFMP
 - Trois semaines dans une structure accueillant des personnes âgées
- ⇒ Situation 2 : l'élève a choisi de présenter son projet d'animation (U2) dans le secteur des personnes âgées, il effectue :
 - Cinq semaines dans ce secteur, dans une structure dans laquelle il a déjà effectué une PFMP
 - Trois semaines dans le secteur socioculturel ou socioéducatif (enfant)

Remarque : il est également recommandé que l'élève effectue une semaine en période de vacances scolaires en classe terminale.

EN RESUME

Sur le cycle de trois ans de formation :

Année de formation		Sept	Oct	Nov	Déc	Jan	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin
2 ^{nde}	PFMP 2 x 3 sem				Secteur socioculturel ou socioéducatif Public enfant				Secteur socioculturel ou socioéducatif Public enfant		
	Stage filé les mercredis	Secteur socioculturel ou socioéducatif Public enfant Une journée par semaine en accueil de loisir sans hébergement pendant 25 semaines									
1 ^{ère}	PFMP 1 x 4 sem 1 x 4 sem		Secteur animation sociale 4 semaines					Secteur socioculturel/socioéducatif (ACM obligatoirement si passage E2 dans ce même secteur) 4 semaines			
Term	PFMP 1 x 4 sem 1 x 4 sem		Secteur socioéducatif/socioéducatif (ACM) ou animation sociale E2 ou U31* ou U32 **				Secteur socioculturel/socioéducatif (ACM) ou animation sociale E2 ou U31* ou U32 **				
	Centre				E2				E2		

Première possibilité

■ Si l'élève présente son épreuve U2 dans le secteur **gérontologique**, il effectue 10 semaines dans ce secteur (5 semaines en première et 5 semaines en terminale) et 12 semaines auprès des enfants (six semaines en seconde, trois en première et trois en terminale)

Année de formation		Sept	Oct	Nov	Déc	Jan	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin
2 ^{nde}	PFMP 2 x 3 sem				Secteur socioculturel ou socioéducatif Public enfant				Secteur socioculturel ou socioéducatif Public enfant		
	Stage filé les mercredis	Secteur socioculturel ou socioéducatif Public enfant Une journée par semaine en accueil de loisir sans hébergement pendant 25 semaines									
1 ^{ère}	PFMP 1 x 4 sem 1 x 4 sem		Secteur animation sociale 4 semaines					Secteur socioculturel/socioéducatif 4 semaines			
Term	PFMP 1 x 4 sem 1 x 4 sem		Secteur socioculturel/socioéducatif ACM 4 semaines U32 **				Secteur animation sociale 4 semaines E2 et U31*				
	Centre			E2				E2			retour des notes

Deuxième possibilité

■ Si l'élève présente son épreuve U2 dans le secteur **socioéducatif** ou socioculturel, il effectue 14 semaines dans ce secteur (6 semaines en seconde, 3 semaines en première et 5 semaines en terminale) et 8 semaines auprès des personnes âgées

Année de formation		Sept	Oct	Nov	Déc	Jan	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin
2 ^{nde}	PFMP 2 x 3 sem				Secteur socioculturel ou socioéducatif Public enfant				Secteur socioculturel ou socioéducatif Public enfant		
	Stage filé les mercredis	Secteur socioculturel ou socioéducatif Public enfant Une journée par semaine en accueil de loisir sans hébergement pendant 25 semaines									
1 ^{ère}	PFMP 1 x 5 sem 1 x 3 sem		Secteur animation sociale 4 semaines					Secteur socioculturel/socioéducatif ACM obligatoirement pour passer E2 avec 8 semaines dans la même structure 4 semaines			
Term	PFMP 1 x 5 sem 1 x 3 sem		Secteur animation sociale 4 semaines U31*				Secteur socioculturel/socioéducatif ACM 4 semaines E2 et U32 **				
	Centre			E2				E2			retour des notes

*Evaluation U31 à la fin des 8 semaines de PFMP réalisées dans un service ou une structure accueillant des personnes âgées.

**Evaluation U32 au cours d'une PFMP réalisée dans une structure d'accueil collectif de mineurs.