

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE
MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION



LA PÉDAGOGIE EN BCP ANIMATION – ENFANCE ET PERSONNES ÂGÉES

Valérie DEDIEU, IEN-ET SBSSA

Nelly ROVIRA, chargée de mission

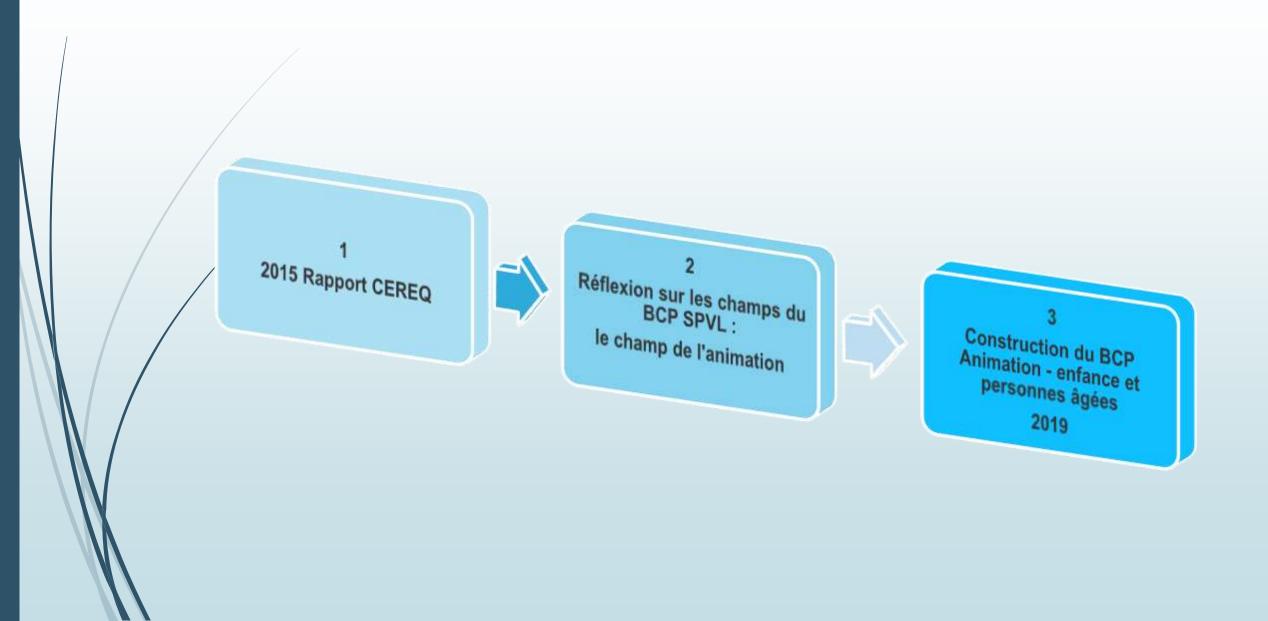
Décembre 2020

PLAN

- I. OBJECTIF DE LA FORMATION
- II. APPROPRIATION DU RÉFÉRENTIEL
 - I. Organisation de l'enseignement
 - II. La démarche didactique
 - III. Les compétences du XXIème siècle
 - IV. Le laboratoire pédagogique
 - V. Les PFMP
 - VI. Les CCF
 - VII.Le post Bac
- III. TÉMOIGNAGES
- IV. GROUPES DE TRAVAIL
- V. MISE EN COMMUN
- VI. VISITE DU L. P.



RAPPEL DU CONTEXTE DE LA MISE EN PLACE



LE BAC PRO ANIMATION

Ce nouveau diplôme :

- Participe au mouvement de **professionnalisation** du secteur de l'animation
- Diplôme de niveau 4, il constitue le premier niveau de qualification **EN PLEINE AUTONOMIE** dans le secteur de **l'intervention sociale** au sein de l' E. N.



3 - MAITRISER LE RÉFÉRENTIEL AFIN D'ASSURER UN ENSEIGNEMENT DE QUALITÉ

1 - PROFIL DES ÉLÈVES



QUALITÉS NÉCESSAIRES POUR INTÉGRER LA FORMATION

- Avoir le sens des responsabilités, de la rigueur et de l'organisation
- ➡Ætre autonome, respectueux et dynamique
- Aimer communiquer avec les publics
- Avoir des capacités d'initiative, d'écoute, d'observation et d'analyse des situations
- Aimer le travail d'équipe
- Faire preuve de maturité

FAIRE CONNAITRE CE NOUVEAU DIPLÔME

Informer les élèves, leurs parents et les P. P. :

- Séances d'information dans les collèges,
- Réunion des PP dans le centre de formation,
- Transmission des plaquettes de la spécialité,
- ➤ Plaquettes d'information de la filière sur le site internet de l'établissement,
- Journée portes-ouvertes
- Etc.

2 - RELATION AVEC LES MILIEUX PROFESSIONNELS

DIALOGUE PROFESSEUR DE SPÉCIALITÉ -RESPONSABLE DE LA STRUCTURE:

- S'assurer que la structure répond aux objectifs du référentiel
- Informer le responsable de la structure des :
 - Caractéristiques de la formation du BCP AEPA,
 - Objectifs de la PFMP
 - Modalités de suivi de l'élève
- ► Le professeur référent et le responsable de la structure définissent ensemble
 - Les modalités de déroulement de la PFMP
 - Les tâches qui seront confiées à l'élève en autonomie totale ou partielle





3 – APPROPRIATION DU RÉFÉRENTIEL





SECTEURS D'INTERVENTION

SOCIOCULTUREL ET SOCIOÉDUCATIF

Auprès d'un public jeune





ANIMATION SOCIALE

Auprès d'un public âgé



LES ACTIVITÉS

COMPOSANTE MÉTHODOLOGIQUE

Autour de la conduite de projet :

- conception,
- organisation,
- réalisation,
- évaluation



COMPOSANTE RELATIONNELLE

Autour de:

- l'accueil,
- l'écoute,
- la communication,
- la dynamique de groupe



	FONCTIONS	COMPÉTENCES	SAVOIRS ASSOCIÉS
	contribution sement de la du service par ceuvre d'un animation	C 1.1. Prendre en compte le contexte d'exercice et le projet de la structure	S 1.1 Savoirs associées à la prise en compte du contexte d'exercice et du projet de la structure A - Sciences médico-sociales B - Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité du travail
	N 1 : contri onnement ou du servi en œuvre t d'animati	C 1.2. Concevoir et réaliser un projet d'animation	\$ 1.2 Savoirs associées à la conception et à la réalisation du projet d'animationC – Techniques professionnelles
	oncti oncti ture o mise orojeł	C 1.3. Mettre en œuvre une communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs	 \$ 1.3 Savoirs associées à la communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs B - Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité du travail C - Techniques professionnelles
	2 : animation visone le l'autonomie so n-être personnel rement ou à domic	C 2.1 Identifier les caractéristiques et les attentes des personnes en perte d'autonomie	S 2.1. Savoirs associés à l'identification des caractéristiques et attentes des personnes en perte d'autonomie A - Sciences médico-sociales B - Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité du travail C - Techniques professionnelles D - Biologie/Physiopathologie
		C 2.2 Concevoir des activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle	S 2.2. Savoirs associés à la conception des activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle C – Techniques professionnelles
	FONCTION maintien c et le bie établisse	C 2.3 Réaliser des activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle	S 2.3. Savoirs associés à la réalisation des activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle C – Techniques professionnelles
	animation uissement, ation et es droits ins	C 3.1 Concevoir des activités socioéducatives et socioculturelles	S 3.1. Savoirs associés à la conception d'activités socioéducatives et socioculturelles A - Sciences médico-sociales B - Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité du travail C - Techniques professionnelles
	TION 3 : anim l'épanouisse socialisation ercice des dr citoyens	C 3.2 Réaliser des activités socioéducatives et socioculturelles	S 3.2. Savoirs associés à la réalisation d'activités socio-éducatives et socio-culturelles C – Techniques professionnelles
	FONCTION 3 : animation visant l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens	C 3.3 encadrer le public sur l'intégralité du temps d'accueil	 S.3.3. Savoirs associés à l'encadrement du public sur l'intégralité du temps d'accueil A - Sciences médico-sociales B - Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité du travail C - Techniques professionnelles

ORGANISATION DE L'ENSEIGNEMENT

DEUX ENSEIGNANTS :

- Afin de faciliter la pédagogie par projet
- dont le parcours de formation/ expériences personnelles/pro sont en lien avec le secteur de l'animation

QUALITÉS DES ENSEIGNANTS:

- Aptitude à mettre en œuvre des méthodes pédagogiques actives,
- Apprécier le travail en équipe,
- Aimer se former



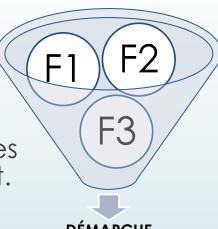
ENSEIGNEMENT:

- par contexte et situation professionnelle
- décloisonné et transversal des fonctions, des blocs de compétences et des savoirs
- Approche spiralaire des compétences et des savoirs

LABORATOIRE PÉDAGOGIQUE *

LA DÉMARCHE DIDACTIQUE UNE APPROCHE HORIZONTALE DES COMPÉTENCES ET DES SAVOIRS

- 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'enrichissement 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 enseignant par type de public



UNE APPROCHE HORIZONTALE DES COMPÉTENCES ET DES SAVOIRS

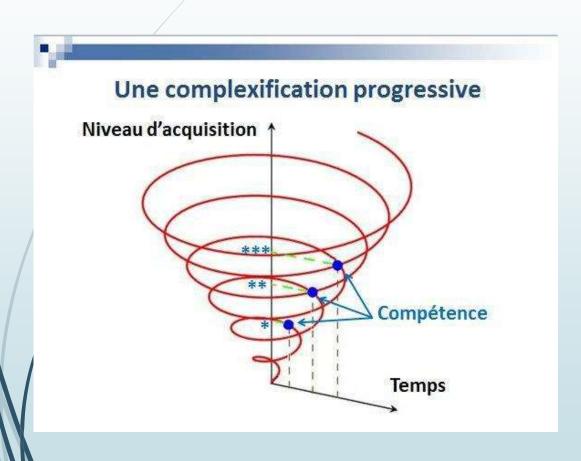
FONCTION 1 : contribution au fonctionnement de la		FONCTION 2 : animation visant le maintien de l'autonomie sociale et le bien-être personnel en établissement ou à domicile	FONCTION 3 : animation visant l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens	
	C 1.1. PRENDRE EN COMPTE LE CONTEXTE D'EXERCICE ET LE PROJET DE LA STRUCTURE	C 2.1 IDENTIFIER LES CARACTÉRISTIQUES ET LES ATTENTES DES PERSONNES EN PERTE D'AUTONOMIE	C 3.1 CONCEVOIR DES ACTIVITÉS SOCIOÉDUCATIVES ET SOCIOCULTURELLES	
	S 1.1 Savoirs associées à la prise en compte du contexte d'exercice et du projet de la structure	S 2.1. Savoirs associés à l'identification des caractéristiques et attentes des personnes en perte d'autonomie	S 3.1. Savoirs associés à la conception d'activités	
	A - Sciences médico-sociales	A - Sciences médico-sociales	socioéducatives et socioculturelles	
	3 - Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité	B - Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité du	A - Sciences médico-sociales	
	du travail	travail C – Techniques professionnelles	B - Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité du travail	
١		D – Biologie/Physiopathologie	C – Techniques professionnelles	
-	C 1.2. CONCEVOIR ET RÉALISER UN PROJET D'ANIMATION	C 2.2 CONCEVOIR DES ACTIVITÉS DE MAINTIEN DE LA VIE RELATIONNELLE, SOCIALE ET CULTURELLE	C 3.2 RÉALISER DES ACTIVITÉS SOCIOÉDUCATIVES ET SOCIOCULTURELLES	
	S 1.2 Savoirs associées à la conception et à la éalisation du projet d'animation	S 2.2. Savoirs associés à la conception des activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle	S 3.2. Savoirs associés à la réalisation d'activités socio- éducatives et socio-culturelles	
	C – Techniques professionnelles	C – Techniques professionnelles	C – Techniques professionnelles	
N	C 1.3. METTRE EN ŒUVRE UNE COMMUNICATION PROFESSIONNELLE AU SEIN DE LA STRUCTURE ET EN DIRECTION DES ACTEURS	C 2.3 RÉALISER DES ACTIVITÉS DE MAINTIEN DE LA VIE RELATIONNELLE, SOCIALE ET CULTURELLE	C 3.3 ENCADRER LE PUBLIC SUR L'INTÉGRALITÉ DU TEMPS D'ACCUEIL	
	S 1.3 Savoirs associées à la communication	S 2.3. Savoirs associés à la réalisation des activités de	S.3.3. Savoirs associés à l'encadrement du public sur l'intégralité du temps d'accueil	
	professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs	maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle	A - Sciences médico-sociales	
	B - Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité du travail	C – Techniques professionnelles	B - Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité du travail	
	C – Techniques professionnelles		C – Techniques professionnelles	

LA DÉMARCHE DIDACTIQUE UNE APPROCHE HORIZONTALE DES COMPÉTENCES

- **Décloisonner** les blocs de compétences permet :
 - De proposer des situations d'apprentissage reflétant les réalités professionnelles multiples du métier d'animateur
 - D'associer les compétences entre le bloc 1 et 2, ou entre le bloc 1 et 3

LA DÉMARCHE DIDACTIQUE

UNE APPROCHE SPIRALAIRE DES APPRENTISSAGES

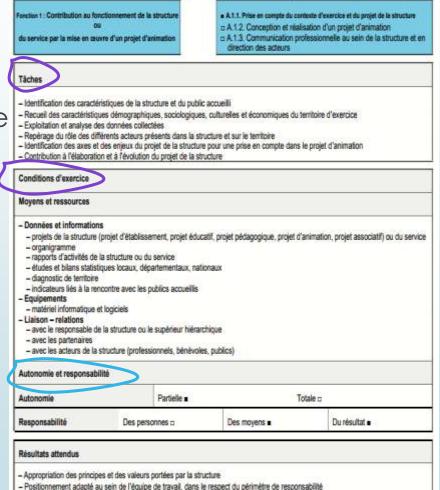


- Acquisition graduée des compétences (de moins au plus complexes)
- Apprentissage continu avec la reprise régulière des compétences acquises et complexification progressive de celles-ci
- Réitération des compétences : revenir plus d'une fois sur une compétence donnée
- Réitération des situations pro à la fois semblables et différentes

LA DÉMARCHE DIDACTIQUE

UNE APPROCHE SPIRALAIRE DES APPRENTISSAGES

- Proposer des situations professionnelles « réelles », diverses et variées en agissant sur les conditions d'exercice de la tâche, les moyens et ressources, le relations, l'organisation...
- Aborder les apprentissages avec progressivité:
 Situations professionnelles qui permettent à l'élève de déployer des activités qui vont l'amener à apprendre et qu'il ne maîtrise pas ou pas complètement afin de développer graduellement son autonomie
- **Entraîner** les élèves à ces situations professionnelles



Repérage des potentialités et des contraintes liées au territoire

L'ANALYSE RÉFLEXIVE DE SON ACTION

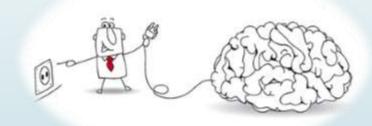
- Si l'on apprend beaucoup par l'action, on apprend encore davantage en analysant après coup sa propre activité » Pierre Pastré
- ► Vivre ou faire vivre aux élèves des situations professionnelles ou transférables à des situations professionnelles et leur apprendre à analyser leurs actions d'animation
- Organiser de façon très régulière l'apprentissage par l'analyse réflexive et rétrospective de l'activité

LA DÉMARCHE DIDACTIQUE

L'ANALYSE RÉFLEXIVE DE SA PRATIQUE

C'est une démarche complexe combinant 5 composantes :

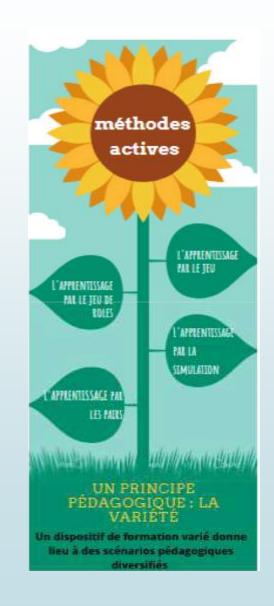
- 1) Décrire
- 2) Problématiser
- 3) Analyser
- 4) Construire une théorie de l'action
- 5) Réinvestir dans l'action



LES MÉTHODES ACTIVES

- ▶ Privilégier des situations pro authentiques et variées :
 - de recherche,
 - d'investigation,
 - d'étude de cas,
 - de mises en action, de jeux,
 - de projets

Au cours de de ces situations diverses **l'élève doit** comprendre et maîtriser les ressources que l'enseignant met à sa disposition.



LA PÉDAGOGIE ACTIVE

Le point commun des activités d'animation

La composante méthodologique autour de la conduite de projet (conception → évaluation)

La composante relationnelle autour de

- l'accueil,
- l'écoute,
- la communication
- la dynamique de groupe

Pour mettre en œuvre ces activités, il faut mettre en place une **pédagogie active où :**

1.L'élève est acteur de ses apprentissages avec une construction des savoirs à travers des <u>situations de recherche</u>



2. Mise en valeur et développement des compétences du 21^{ème} siècle : collaboration, communication, créativité, résolution des problèmes.

LA PÉDAGOGIE PAR PROJET

LE PROJET D'ANIMATION DÉTAILLE LES ACTIONS À METTRE EN PLACE POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS FIXÉS

RECCUEIL DES DONNÉES

FORMALISATION DU PROJET D'ANIMATION

MISE EN DEUVRE

EVALUATION

RÉAJUSTEMENT

Connaissance du public :

souhaits et attentes du public

- Objectifs généraux et spécifiques du public concerné
- Moyens prévus
- Durée
- Déroulement
- Plan d'action
- Evaluation prévue

 Projets d'activités, activités avec et pour le public, en lien avec les objectifs définis dans le projet d'animation, Evaluation du projet d'animation à l'aide de l'outil conçu : enquête de satisfaction, Réajustement du projet ou rédaction d'un nouveau projet d'animation

COMPÉTENCES TRANSVERSALES EN SITUATION PROFESSIONNELLE

POLE ORGANISATIONNEL

- Organiser son activité
- Prendre en compte les règlements
- Travailler en équipe
- Mobiliser des ressources
- mathématiques

POLE COMMUNICATIONNEL

- Communiquer à l'oral
- Communiquer à l'écrit
- Prendre en compte les usages sociaux
- Utiliser les ressources numériques

POLE RÉFLEXIF-ACTIONNEL

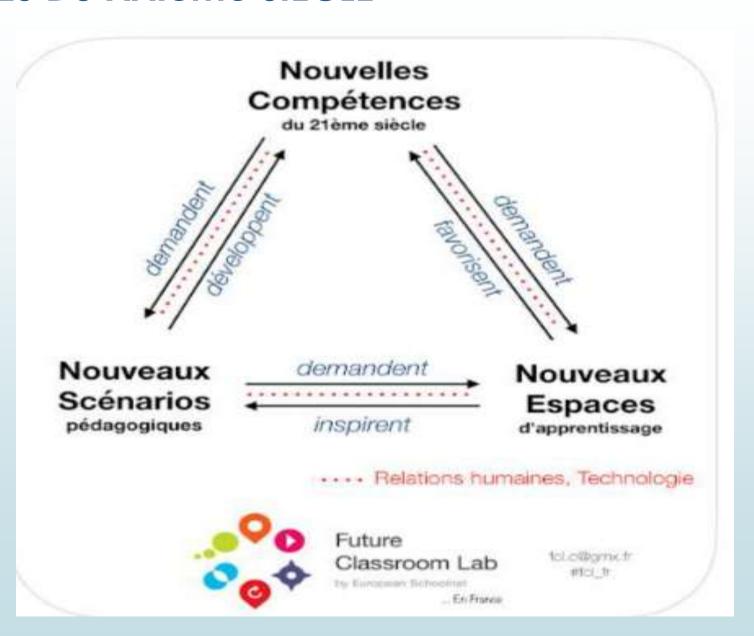
- Gérer des informations
- Agir face aux imprévus

POLE RÉFLEXIF-PERSONNEL

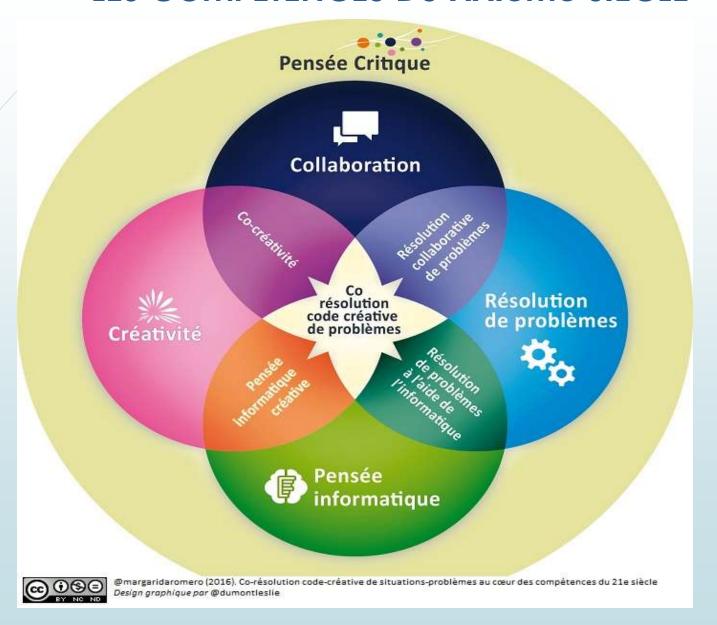
- Construire son parcours professionnel
- Développer ses savoirs et ses modes d'apprentissage

LES COMPÉTENCES DU XXIème SIÈCLE

LES NOUVELLES COMPÉTENCES ENGENDRENT DE NOUVELLES INTERACTIONS



LES COMPÉTENCES DU XXIème SIÈCLE



L'ESPACE D'APPRENTISSAGE



LE LABORATOIRE PÉDAGOGIQUE

ESPACE MODULABLE D'APPRENTISSAGE:

- Favorise la construction des compétences professionnelles
- Répond aux besoins des élèves : espace de réflexion et de création (conception et la réalisation du projet d'animation en lien avec le projet de la structure)
- Permet la mise en œuvre de **démarches pédagogiques actives** : par l'enquête, l'investigation, l'expérience, l'étude de cas, le jeu, le jeu de rôles, le problème, le projet, les pairs...
- Est un espace pédagogique non figé, non spécialisé
- Accueil simultané des activités pédagogiques diverses et multiples
- Propose des espaces différents micro-zones non figées en fonction des pratiques pédagogiques, du nombre d'élèves (et des contraintes du lieu)
 - Développement des compétences du XXIème siècle

LE LABORATOIRE PÉDAGOGIQUE

■ POUR L'ÉLÈVE :

- 1. Facilite le développement des compétences et l'autonomie (élève acteur)
- 2. plus adapté à la mise en place de projets et de **démarches pédagogiques actives** intégrant le numérique,
- 3. Facilite l'apprentissage par « le faire », expérimentation et la co-éducation
- 4. Sentiment de « **sécurité** » pour les élèves en difficulté
- 5. Amélioration de la confiance en soi

POUR L'ENSEIGNANT:

- 1. Il devient le chef d'orchestre (accompagnateur dans la construction du savoir)
- 2. Détourne l'attention des élèves et les recentre sur l'activité elle-même
- 3. Plus disponible,
- 4. Facilite la mise en place de la pédagogie différenciée

LE LABORATOIRE PÉDAGOGIQUE EN PRATIQUE

La pratique pédagogique change entraînant un changement de la posture et de la place de l'élève

Les élèves travaillent en groupe

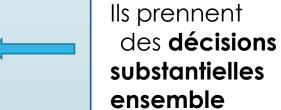
Ils ont des responsabilités partagées



Développement :

- Autonomie
- Compétences
- Estime de soi
- Travail en équipe

Le travail des élèves est interdépendant



TEMPS D'ÉCHANGES



LES PFMP











PFMP – CONTRAINTES DE LIEUX ET DE DURÉE

Les PFMP sont :

- centrées sur les fonctions d'animateur socioéducatif / socioculturel ou animateur de vie sociale,
- permettent a l'élève de maîtriser et de mettre en œuvre la démarche d'animation.
- complémentaires : publics accueillis, type de structures et d'activités
- Obligatoirement : une PFMP dans chacun des deux secteurs d'interventions :
 - Socioculturel et socioéducatif, dont une période au moins en accueil collectif de mineurs (ACM)
 - Animation sociale auprès de personnes âgées en perte d'autonomie.

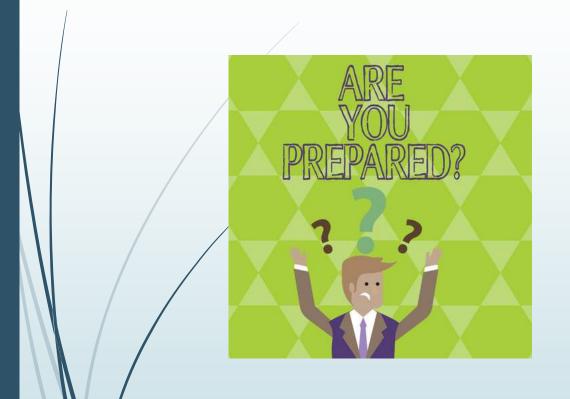
Préconisation :

- 8 semaines dans la même structure (1 ère et T le) = projet d'animation abouti (E2)
- ▶ Les PFMP en secteur socioculturel ou socioéducatif <u>peut inclure</u> une période durant les vacances scolaires ainsi qu'une période de 4 semaine consécutive.

PRÉCONISATIONS CONCERNANT LES PFMP

ANNÉE	DURÉE	LIEUX
2 de	6 semaines	Dans le secteur socioéducatif ou socioculturel
1 ère	8 semaines	 8 semaines minimum auprès des personnes âgées en perte
T le	8 semaines	 d'autonomie (animation sociale) 8 semaines minimum dans le secteur socioculturel ou socioéducatif incluant une période durant les vacances scolaires ainsi qu'une période de 4 semaine consécutive.

LES ÉPREUVES PROFESSIONNELLES





RÈGLEMENT D'EXAMEN

Spécialité : Animation – Enfance et Personnes âgées Candidat de la voie scolaire dans un établissement public ou privé sous contrat, CFA ou section d'apprentissage habilité, formation professionnelle continue dans un établissement public

Épreuves	Unités	Coef.	Mode	Durée
E1 Épreuve scientifique et technique		2		
Sous-épreuve E11 : Économie-gestion*	Ull	1	Ponctuel écrit	2h30
Sous-épreuve E12 : Mathématiques*	U12	1	CCF	
E2 Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre d'un projet d'animation	U2	8	CCF	
E3 Pratiques professionnelles liées à l'animation		9		
Sous épreuve E31 : Animation visant le maintien de l'autonomie sociale et le bien être personnel en établissement ou à domicile	U 31	4	CCF	
Sous-épreuve E32 : Animation visant l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens	U32	4	CCF	
Sous épreuve E33 : Prévention santé environnement*	U33	1	Ponctuel écrit	2 h

CONTRÔLE EN COURS DE FORMATION

	NATURE ET DURÉE DE L'ÉPREUVE	COEFFICIENT	RÉSUMÉ DE L'ÉPREUVE
E2 (bloc de compétences 1) Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre du projet d'animation	Epreuve orale - durée de 35 minutes : - 15 minutes de Présentation - 20 minutes d'entretien	8	Présentation d'un dossier élaboré individuellement par l'élève, au cours d'une période de formation en milieu professionnel d'une durée minimale de huit semaines dans une même structure. - Explicitation d' un projet d'animation (conception –réalisation -évaluation) qu'il a conduit de façon autonome
E 31 (bloc de compétences 2) Animation visant le maintien de l'autonomie sociale et le bien être personnel en établissement ou à domicile	Epreuve pratique et orale - durée de 1 h30 maximum	4	 conduite d'une séance d'animation dans un service ou structure accueillant des personnes âgées (6 personnes minimum) présentation des documents supports de la séance et analyse réflexive de la pratique
E 32 (bloc de compétences 3) Animation visant l'épanouissement , la socialisation et l'exercice des droits citoyens	Epreuve pratique et orale - durée de 1h30 maximum	4	 conduite d'une séance d'animation dans une structure d'accueil collectifs de mineurs (6 enfants minimum) présentation des documents supports de la séance et analyse réflexive de la pratique

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

FINALITÉS DE L'ÉPREUVE/CONTENU	LIEU DE L'ÉPREUVE	MODALITÉS DE L'ÉPREUVE	ÉVALUATION	COEF,
Permet de vérifier que le candidat est capable de : — Concevoir, réaliser et évaluer de façon autonome un projet d'animation en mettant en œuvre une démarche	Temps 1: EN MILIEU PROFESSIONNEL choix du secteur	Lors de la 2 ^{ème} PFMP dans le même milieu professionnel (à l'issue de 8 semaines dans la même structure)	1/3 de la note finale : évaluation portée sur les activités menées en milieu professionnel Commission d'évaluation : Enseignant de spécialité et tuteur du candidat dans la structure lieu de la PFMP (support de l'épreuve E2)	
d'animation - Maîtriser la connaissance des publics, de l'environnement social, des contextes professionnels dans lesquels s'inscrivent ses interventions - Situer 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.	En année de terminale Temps 2 : EN CENTRE DE FORMATION	qui explicite un projet d'animation conduit de façon autonome par l'élève, de sa conception à sa mise en œuvre jusqu'à son évaluation. (total de PFMP de 8 semaines minimum)	 La soutenance du dossier (15 minutes): présentation orale avec support de communication utilisé Entretien avec le jury 20 minutes: justifier et d'approfondir les éléments présentés dans le dossier et l'exposé notamment la démarche méthodologique et la planification du travail vérifier la maîtrise des savoirs associés relatifs au bloc 1 	8
L'épreuve porte sur toutes les compétences et savoirs de la <i>fonction l</i>		 Attestation de PFMP Après la situation 1	Commission d'évaluation : enseignant de spécialité et professionnel de l'animation	

E 31 : ANIMATION VISANT LE MAINTIEN DE L'AUTONOMIE SOCIALE ET LE BIEN-ÊTRE PERSONNEL EN ÉTABLISSEMENT OU À DOMICILE

FINALITÉS DE L'ÉPREUVE/CONTENU	LIEU DE L'épreuve		MODALITÉS DE L'ÉPREUVE	ÉVALUATION	COEf.
vérifier que le candidat est capable de : profes - Concevoir et réaliser des <u>activités</u> <u>d'animation</u> <u>sociale</u> auprès d'un public Struc	En milieu professionnel Structure ou service du secteur	n milieu Tessionnel ucture ou e du secteur animation sociale année de	 Pratique: entre 30 et 60 minutes au maximum: Séance d'animation choisie par le candidat: en réponse aux attentes du public âgé s'inscrit dans le projet d'animation de la structure ou du service. pour un groupe de 6 personnes minimum Les documents supports préparés sont remis à la commission d'évaluation en début d'épreuve. 	La note résulte de : Ia conduite de la séance d'animation Ia présentation orale de l'entretien Commission d'évaluation : Enseignant de spécialité et tuteur	4
 Prendre en compte les caractéristiques, le cadre de vie, les attentes et les souhaits de ces personnes. La sous épreuve E 31 évalue les compétences de la <u>fonction 2</u> et les savoirs associés qui leurs sont rattachés 	sociale En année de terminale		 Entretien: 3D minutes A l'issue de la séance d'animation L'entretien permet la présentation des documents utiles à la mise en œuvre et à l'analyse de la séance d'animation (fiche de séance, fiche de suivi,) et la démonstration de l'acquisition des compétences attendus, en particulier par l'analyse réflexive de sa pratique professionnelle. 10 minutes maximum de présentation par le candidat 20 minutes: d'entretien avec le jury 		

E 32 : ANIMATION VISANT L'ÉPANOUISSEMENT, LA SOCIALISATION ET L'EXERCICE DES DROITS CITOYENS

FINALITÉS DE L'ÉPREUVE/CONTENU	LIEU DE L'ÉPREUVE		MODALITÉS DE L'ÉPREUVE	ÉVALUATION	COEf.
L'épreuve d'animation auprès d'un public jeune permet de vérifier que le candidat est capable de : - Concevoir et mettre en œuvre des activités d'animation socioéducatives et culturelle - Prendre en charge les différents temps de vie des	En MILIEU PROFESSIONNEL Dans une structure d'accueil collectif de	u maximum	Pratique: entre 30 et 60 minutes au maximum: Séance d'animation choisie par le candidat 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. Auprès d'un groupe de 6 enfants au minimum Les documents supports préparés par le candidat pour cette situation d'animation sont remis à la commission d'évaluation en début d'épreuve.	La note résulte de : • la conduite de la séance d'animation • la présentation orale	
publics dans la structure - Analyser ses pratiques professionnelles - Situer sa place dans une équipe La sous épreuve E 32 évalue les compétences de la fonction 3 et les savoirs associés qui leurs sont rattachés	collectif de mineurs (ACM) En ANNÉE DE TERMINALE	DURÉE 1h 3D au r	 Entretien: 30 minutes A l'issue de la séance d'animation L'entretien permet la présentation des documents utiles à la mise en œuvre et à l'analyse de la séance d'animation (progression pédagogique, fiche de séance, fiche de suivi,) et la démonstration de l'acquisition des compétences attendus, en particulier par l'analyse réflexive de sa pratique professionnelle. 10 minutes maximum: présentation par l'élève 20 minutes: entretien avec le jury 	• de l'entretien Commission d'évaluation : Enseignant de spécialité et tuteur	4

APRÈS LE BCP AEPA

POURSUITE D'ÉTUDES E.N. Niveau 5: DUT carrières sociales option animation sociale

DEUST mention métiers de l'animation

BTS SP3S ou ESF

Niveau 6 : Licence professionnelle métiers de l'animation

POURSUITE D' ÉTUDES M. DES SPORTS

Niveau 4: BP JEPS animation SOCIALE

Niveau 5: DEJEPS

CONCOURS FONCTION PUBLIQUE

Niveau 5: Adjoint d'animation territoriale – Agent social territorial - Principal 2ème classe

Niveau 4: Animateur territorial – assistant socio-éducatif – moniteur éducateur

INSERTION PROFESSIONNELLE

- Animateur socio-culturel,
- Animateur périscolaire,
- Animateur en gérontologie,
- Animateur social

Centres de loisirs, Centres sociaux,

Maisons de la jeunesse et de la culture,

Associations, des EHPAD,

Services d'aide et de maintien à domicile.





ÉLABORATION DE DOCUMENTS



GROUPE $1 \rightarrow E2$:

- FICHE PROJET
- DOC. D'ACCOMPAGNEMENT à la rédaction du projet (élève)

GROUPE 2→E 2:

- FICHE DE PRESENTATION DE L'EPREUVE
- DOC. DE PRESENTATION AU TUTEUR

GROUPE 3 → E 31

- DOCUMENT DE PRÉSENTATION DE L'ÉPREUVE À L'ÉLÈVE
- DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT À L'ÉLABORATION DE LA SÉANCE D'ANIMATION,

GROUPE $4 \rightarrow E 32$

- DOCUMENT DE PRÉSENTATION DE L'ÉPREUVE À L'ÉLÈVE ET
- DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT À L'ÉLABORATION DE LA SÉANCE D'ANIMATION

Mise en commun du travail réalisé

ÉLABORATION DE DOCUMENTS





GROUPE 5→ E 2:

- Élaboration de la fiche projet
- construction du document d'accompagnement pour l'élève (comment remplir la fiche projet)

GROUPE 6 → E 31

- Document de présentation au tuteur
- Fiche de présentation de l'épreuve,

GROUPE $7 \rightarrow E 32$

- Document de présentation au tuteur
- Fiche de présentation de l'épreuve

Mise en commun du travail réalisé

MERCI DE VOTRE ÉCOUTE ET DE VOTRE PARTICIPATION