



PRESENTATION du
référentiel BAC PRO
Spécialité Animation
- Enfance et Personnes âgées -

-
Arrêté du 22 juillet 2019 portant création de la spécialité « animation - enfance et personnes âgées » de baccalauréat professionnel et fixant ses modalités de délivrance

Fédérations Education Populaire:

- FRANCAS
- CEMEA
- Ligue de l'Enseignement

Professionnels de la gérontologie

- Directrice EHPAD
- Animateur Coordinateur Vice
Président du GAG



Professionnels de l'Education Nationale:

- Inspection générale et territoriale
- Enseignants en BCP SPVL
- Responsable 20^{ème} CPC
- Direction Jeunesse Education Populaire et Vie
associative

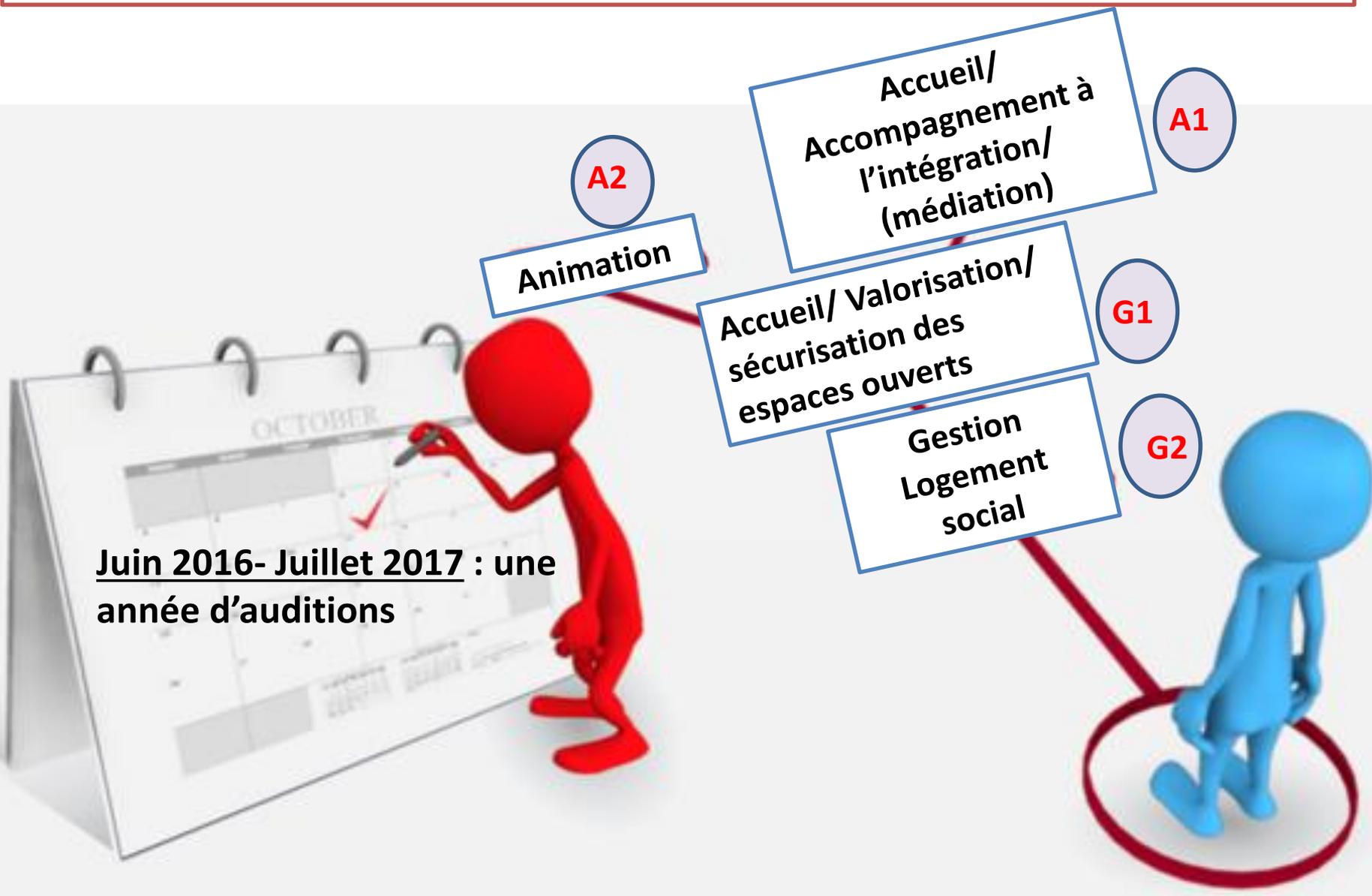
CEREQ

▪ LE CONTEXTE DE L'OPPORTUNITE DE LA RENOVATION DU BCP Services de Proximité et Vie Locale



- **un manque de visibilité et de lisibilité** du diplôme
 - Acronyme ...
 - des métiers que l'on ne sait pas nommer
- **une insertion professionnelle préoccupante**

Méthodologie: vers un scénario de rénovation...**création**

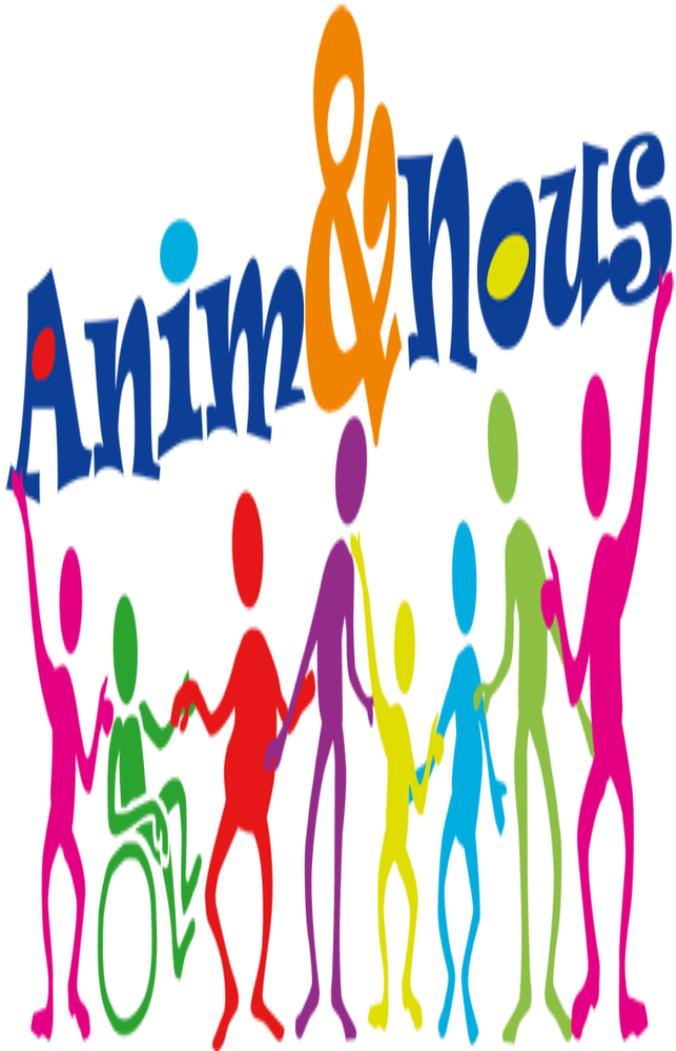


ANIMATION



- Associations et fédérations Education populaire:
- EHPAD et Hôpitaux
- Partenaires sociaux
- Directions ministérielles
- Acteurs de la formation
- Municipalités
- Un RAP construit autour **du champ unique de l'animation, de l'analyse du métier d' « animateur »**
- BCP: **niveau IV, 1^{er} niveau de qualification en pleine autonomie** dans le secteur de l'animation
- BCP: participer au mouvement de **professionnalisation** du secteur de l'animation engagé depuis plusieurs décennies

ANIMATION



- Avec une prise en compte **du paysage des diplômes professionnels** existants , de leurs spécificités.
- Avec le souci **de la non concurrence** avec les autres diplômes du travail social et de l'animation ;
- Avec la volonté de favoriser **la fluidité des parcours au sein d'une filière professionnelle diplômante**

Licence professionnelle
métiers de l'animation
(Niv 6)

DESJEPS (niv 6)

DEUST Mention
métiers de
l'animation (niv 5)

DEJEPS
(niv 5)

DUT Carrières sociales
Option Animation
sociale (niv 5)

BCP XXX
(niv 4)

BP JEPS
Animation
Sociale (niv 4)

CPJEPS
(niv 3)



Logique de
parcours au
sein d'une
véritable filière
professionnelle
diplômante

RAP : le métier d'animateur au niveau IV

Morceaux choisis

- Animateurs **généralistes**, professionnel de **l'intervention sociale**
- Exercice en toute **autonomie**
- Connaissance des publics et du contexte de l'activité : auprès **notamment** d'un public jeune et de personnes âgées en perte d'autonomie

-
- **Démarche d'animation**
 - Objectifs d'éducation, de socialisation, d'épanouissement, de maintien de l'autonomie, de bien être personnel... **l'activité n'étant que support**
 - Dimension **collective** et **individuelle** de l'activité

EMPLOIS CONCERNES ET SECTEURS D'INTERVENTION RETENUS

SECTEUR

**Socioculturel
et
socioéducatif**

STRUCTURES OU SERVICES

- Centres sociaux, espaces de vie sociale
- Accueils collectifs de mineurs (accueil de loisirs avec ou sans hébergement, accueil de scoutisme)
- Structures d'animation associatives et fédératives de jeunesse et d'éducation populaire
- Maisons de quartiers,
- Maisons de la jeunesse et de la culture,
- Maisons pour tous

APPELLATIONS METIERS

- Animateur socioculturel
- Animateur socio-éducatif
- Animateur en accueil de loisirs
- Animateur en accueil collectif de mineurs
- Animateur enfance/jeunesse
- Animateur périscolaire
- Animateur de séjour de vacances
- Adjoint territorial d'animation

EMPLOIS CONCERNES ET SECTEURS D'INTERVENTION RETENUS

SECTEUR

Animation sociale

STRUCTURES OU SERVICES

- Centres sociaux, espaces de vie sociale
- Maisons de quartiers, maisons pour tous
- Services de gériatrie des hôpitaux (unités de soins de longue durée et unités de soins de suite et de réadaptation)
- EHPAD, Résidences autonomie, résidences services
- Services personnes âgées des communes et des associations
- Services d'aide et de maintien à domicile

APPELLATIONS METIERS

- Adjoint territorial d'animation
- Animateur social
- Animateur en gérontologie
- Animateur personnes âgées
- Animateur EHPAD
- Animateur de vie sociale

ETAT DES LIEUX DES FONCTIONS ET ACTIVITES REALISEES PAR L'ANIMATEUR

±

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 sociale

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 socio-éducatives et socio-culturelles

A.3.2. Réalisation d'activités socio-éducatives et socio-culturelles

A.3.3. Encadrement du public sur l'intégralité du temps d'accueil

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
- 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

Extrait du RAP

Tâches
<ul style="list-style-type: none"> • Formalisation du projet d'animation incluant : <ul style="list-style-type: none"> - Identification et analyse des besoins et des demandes des publics - Formulation des objectifs du projet d'animation - Proposition et hiérarchisation des réponses adaptées au besoin ou à la demande - Identification et mobilisation des moyens - Organisation des actions définies en collaboration avec d'autres acteurs - Elaboration des outils de suivi et d'évaluation • Réalisation des actions définies en collaboration avec d'autres acteurs • Adaptation et réajustement du projet en fonction des aléas rencontrés • Evaluation du projet d'animation et rédaction d'un bilan

Conditions d'exercice							
Moyens et ressources <ul style="list-style-type: none"> • Données et Informations <ul style="list-style-type: none"> ➢ Outils de recueil de données ➢ Références aux courants éducatifs ➢ Contraintes et obligations (réglementaires, techniques, budgétaires) ➢ Résultats d'enquête de l'institution ou des partenaires locaux ➢ Diagnostic de territoire ➢ Bilan d'activités • Equipements <ul style="list-style-type: none"> ➢ Matériel informatique • Liaison – relations <ul style="list-style-type: none"> ➢ Avec le responsable de la structure ou le supérieur hiérarchique ➢ Avec les partenaires locaux, les élus ➢ Avec les publics 							
Autonomie et responsabilité <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Autonomie</td> <td>Partielle <input type="checkbox"/></td> <td>Totale <input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Responsabilité</td> <td>Des personnes <input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Des moyens <input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Du résultat <input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Autonomie	Partielle <input type="checkbox"/>	Totale <input checked="" type="checkbox"/>	Responsabilité	Des personnes <input checked="" type="checkbox"/>	Des moyens <input checked="" type="checkbox"/>	Du résultat <input checked="" type="checkbox"/>
Autonomie	Partielle <input type="checkbox"/>	Totale <input checked="" type="checkbox"/>					
Responsabilité	Des personnes <input checked="" type="checkbox"/>	Des moyens <input checked="" type="checkbox"/>	Du résultat <input checked="" type="checkbox"/>				

Résultats attendus
<ul style="list-style-type: none"> • Propositions de projets d'animation réalistes, adaptés et innovants en lien avec le projet de la structure • Respect des limites du champ de compétences et des contraintes repérées • Organisation rigoureuse, gestion opérationnelle de la démarche de projet • Choix pertinent des démarches éducatives • Suivi, adaptation et réajustement du projet avec les différents acteurs • Satisfaction des publics concernés par le projet d'animation

Exemple d'articulation entre Référentiel d'activités professionnelles et Référentiel de compétences

FONCTIONS	ACTIVITES	BLOCS DE COMPETENCES
<p>FONCTION 1 : Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre d'un projet d'animation</p>	<p>A.1.1. Prise en compte du contexte d'exercice et du projet de la structure</p>	<p>BLOC 1</p>
	<p>A.1.2. Conception et réalisation d'un projet d'animation</p> <p>A.1.3. Communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs</p>	<p>C.1.1. Prendre en compte le contexte d'exercice et le projet de la structure</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>C.1.2. Concevoir et réaliser un projet d'animation</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>C.1.3. Mettre en œuvre une communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 : <ul style="list-style-type: none"> - en sélectionnant des informations potentiellement utiles d'origines diverses - en actualisant une base d'informations

Compétences terminales
C1.1; C1.2...

Compétences détaillées

C.1.3.1; C.1.1.3

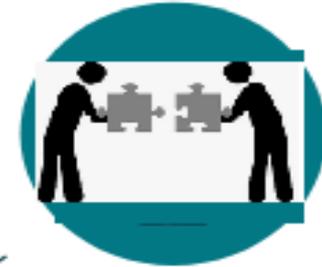
Extrait du référentiel de compétences en lien avec la fonction 1

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 détaillées	Critères d'évaluation
<p>En situation réelle ou simulée</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ 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 	<p>■ C.1.1.1. Appréhender le contexte professionnel : structure, environnement, publics et cadre de travail</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Caractéristiques du milieu professionnel identifiées et analysées
	<p>■ C.1.1.2. Repérer le rôle des différents acteurs présents dans la structure et sur le territoire</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Place et rôle des acteurs identifiés ♦ Positionnement de l'animateur dans le cadre du travail assuré
	<p>■ 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Formulation pertinente de propositions d'évolution du projet d'animation au regard du projet de la structure

Cadre organisationnel et
réglementaire de
l'activité



Techniques
professionnelles



SMS



Biologie/
physiopathologie
(une C de F2)



Pour chaque compétence terminale d'un bloc, des savoirs **sélectionnés et organisés** autour d'un ou plusieurs volets , et des **préconisations** pour leur mise en œuvre, pour faciliter **le travail d'acculturation**.

S1 – Savoirs associés à la fonction de mise en œuvre d'un projet d'animation au service du fonctionnement d'une structure

S1.1. Savoirs associés à la prise en compte du contexte d'exercice et du projet de la structure

A. Sciences médico-sociales

Connaissances associées

■ S.1.1.A1. Connaissance des milieux professionnels

♦ Typologie des lieux d'exercice

- Structures d'animation socioculturelle et socioéducative
- Structures d'animation sociale

♦ Environnement économique et social de l'intervention professionnelle

- Données démographiques et socioéconomiques de la population et du territoire
- Aménagement du territoire et du cadre de vie
- Ressources du territoire

Limites de connaissances

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).

Repérer notamment :

- les données économiques et démographiques
- les données historiques et géographiques
- les données sur la structure ou le service

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.

Le QUOI?

Le COMMENT?

Le POUR QUOI?

Extrait du référentiel de compétences: présentation des savoirs associés en lien avec la compétence C 3.2. (volet techniques professionnelles).

S3 – Savoirs associés à la fonction d'animation l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens	
S3.2 Savoirs associés à la réalisation d'activités socio-éducatives et socio-culturelles	
C. Techniques professionnelles	
Connaissances associées	Limites de connaissances
■ S 3.2.C1 Gestion de l'activité	Être capable de 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)

Processus innovant: **action- formation–évaluation- formalisation (analyse de pratiques).**

Principe clé: les compétences se construisent progressivement avec **la répétition de “situations à la fois semblables et différentes”.**

A propos des PFMP

Planification centrée sur les fonctions d'animateur socioéducatif/ socioculturel ou de vie sociale de terrain

OBLIGATOIREMENT

- Secteur Socioculturel et socio-éducatif dont une période **au moins en ACM**
- Secteur Animation sociale auprès de personnes âgées en perte d'autonomie

Prise en compte de **la réalité des conditions d'exercice du métier**:.
PFMP en équivalent jour et vacances scolaires possibles (ACM),
autonomie et maturité (EHPAD)

Importance de l'exploitation des PFMP et des activités menées avec les publics, car **impossibles à reproduire en établissement**.

22 Semaines de PFMP

A propos des épreuves

UNITÉS	INTITULÉS
U 11	ÉCONOMIE - GESTION
U 12	MATHÉMATIQUES
U 2	CONTRIBUTION AU FONCTIONNEMENT DE LA STRUCTURE OU DU SERVICE PAR LA MISE EN ŒUVRE D'UN PROJET D'ANIMATION
U 31	ANIMATION VISANT LE MAINTIEN DE L'AUTONOMIE SOCIALE ET LE BIEN ETRE PERSONNEL EN ETABLISSEMENT OU A DOMICILE
U 32	ANIMATION VISANT L'EPANOUISSEMENT, LA SOCIALISATION ET L'EXERCICE DES DROITS CITOYENS
U 33	PRÉVENTION SANTÉ ENVIRONNEMENT
U 41	LANGUE VIVANTE 1
U 42	LANGUE VIVANTE 2
U 51	FRANÇAIS
U 52	HISTOIRE-GÉOGRAPHIE ET ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE
U 6	ARTS APPLIQUÉS ET CULTURES ARTISTIQUES
U7	ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
UF1 et UF2	UNITÉS FACULTATIVES

Bloc 1 = U2 Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre du projet d'animation

Épreuve orale : 35 minutes (15 minutes présentation + 20 minutes entretien)
Coefficient:8

- prenant appui sur **un dossier élaboré individuellement** par le candidat, après une expérience en milieu professionnel

- explicitant **un projet d'animation** (conception-réalisation-évaluation) qu'il a conduit de façon autonome



Bloc 2 = U31 Animation
visant le maintien de
l'autonomie sociale et le bien
être personnel en
établissement ou à domicile

Épreuve pratique et orale :
au maximum 1h30 (30 à 60
minutes animation + 30
minutes entretien)
Coefficient:4

- conduite **d'une séance
d'animation dans un service
ou structure accueillant des
personnes âgées**

- présentation des
documents supports de la
séance et **analyse réflexive
de la pratique**



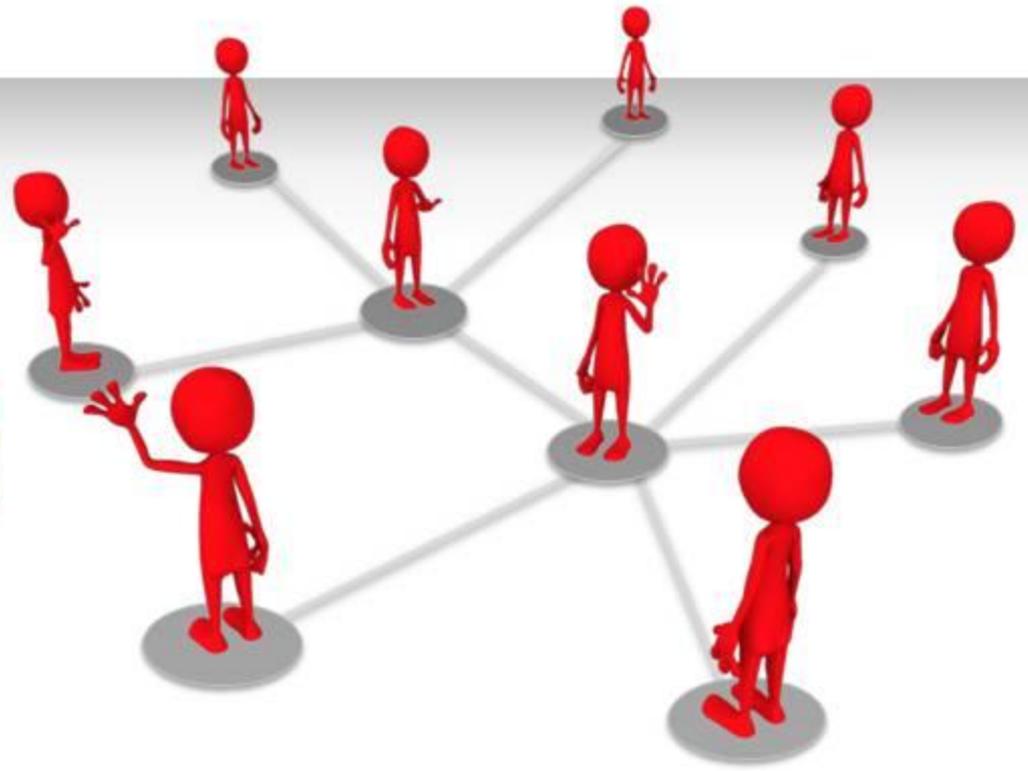
Bloc 3 = U32 Animation
visant l'épanouissement , la
socialisation et l'exercice
des droits citoyens

Épreuve pratique et orale :
au maximum 1h30 (30 à 60
minutes animation + 30
minutes entretien)
Coefficient: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**





*MERCI pour votre
attention*