

**BPJEPS - Spécialité animateur
mention Animation Socio-Educative ou Culturelle (ASEC)**

Code RNCP
39926

Code formation
44633532

Niveau
4 – Bac

Objectifs et contexte de la certification

- Le BPJEPS mention « animation socio-éducative et culturelle » permet d'exercer **en autonomie son activité professionnelle**, en utilisant un ou des supports techniques dans les champs des activités éducatives, culturelles et sociales, dans la limite des cadres réglementaires.
- L'animateur est responsable de son **action au plan pédagogique, technique et organisationnel** et assure la **sécurité** des tiers et des publics dont il a la charge.
- Il a la responsabilité d'une **action éducative** qui s'inscrit dans le projet de la structure.
- Il encadre **tout type de public**, dans tous lieux d'accueil ou de pratique en prenant en compte les publics et les contextes territoriaux de vie de ces publics.
- Il est attendu, en complément des animations, que l'animateur soit en mesure de **proposer et concevoir des projets** à partir des constats réalisés auprès des publics qu'il accueille et des financements mobilisables par la structure.
- L'animateur travaille avec d'autres professionnels, des volontaires, des personnes engagées dans l'action.

Activités visées

- Recueil d'informations en vue d'un **état des lieux** de l'environnement de la structure, des besoins des publics et des financements / ressources mobilisables dans le champ du sport ou de l'animation.
- **Proposition de projets** s'inscrivant dans le cadre de l'organisation de la structure en réponse à l'évolution des besoins des publics.
- Organisation, mise en œuvre et supervision de la **réalisation d'un projet** dans le cadre de l'organisation de la structure du champ du sport ou de l'animation.
- **Evaluation du projet** dans le champ du sport ou de l'animation et transmission d'informations au sein de la structure sur les publics accueillis.
- Information et **mobilisation des publics**, et de leur entourage, dans le cadre des activités d'une structure agissant dans le champ du sport ou de l'animation.
- **Mise en œuvre** à destination des publics d'actions de promotion, de valorisation des activités dans le champ du sport ou de l'animation.
- **Conception** de séquences d'animation et de séances d'activités culturelles, éducatives, sociales, s'inscrivant dans le projet d'animation de la structure.

- **Accueil** des publics lors de séances d'activités culturelles, éducatives ou sociales, s'inscrivant dans le projet d'animation de la structure.
- **Conduite** de séances d'activités culturelles, éducatives ou sociales, s'inscrivant dans le projet d'animation de la structure.
- **Evaluation** de séquences d'animation, de séances d'activités culturelles, éducatives ou sociales, s'inscrivant dans le projet d'animation de la structure.
- Encadrement des publics accueillis au sein d'une structure proposant des activités de loisirs et d'animation socioculturelle au cours des différents temps de vie quotidienne.
- Préparation des différents temps de la vie quotidienne et aménagement des espaces existants.
- Accompagnement de chaque personne et des groupes dans les différents temps de la vie quotidienne.

Blocs de compétences

La formation s'organise en **4 blocs de compétences** pour un total de **642 heures de cours théoriques** :

Bloc 1

Concevoir et mettre en œuvre des projets d'animation dans le cadre de l'organisation de travail d'une structure du champ du sport ou de l'animation

204
heures

- Se repérer dans son territoire, en s'appuyant sur ses différentes caractéristiques et l'identification des acteurs locaux, en vue de concourir au développement d'une structure agissant dans le champ du sport ou de l'animation
- Identifier les différents publics cibles d'une structure du champ du sport ou de l'animation en vue d'identifier leurs besoins, avec une attention particulière pour les publics en situation(s) de handicap
- Repérer les demandes des publics accueillis ou des acteurs du territoire du champ du sport ou de l'animation, en prenant en compte notamment les demandes des publics en situation(s) de handicap, afin de favoriser l'intégration de tous,
- Formuler des propositions de projets dans le cadre de l'organisation de la structure du champ du sport ou de l'animation, en tenant compte des objectifs et des ressources mobilisables par la structure et de l'offre d'animation à visée éducative, sociale, culturelle ou sportive présente sur le territoire, afin de répondre aux besoins du public
- Planifier et organiser un projet dans le cadre de l'organisation de la structure du champ du sport ou de l'animation, en tenant compte des ressources mobilisables au sein de la structure, et des impacts écologiques potentiels du projet, pour favoriser l'atteinte des résultats attendus
- Suivre les actions conduites dans le cadre du projet mis en œuvre, en organisant les actions de chaque membre de l'équipe mobilisé au regard de son rôle dans le projet et de ses besoins particuliers, en vue de s'assurer du bon déroulement de celui-ci
- Remplir les obligations administratives liées aux activités sportives ou d'animation, en utilisant différents outils numériques, de manière à permettre leur mise en œuvre
- Analyser le projet conduit en conservant des traces écrites et en appréciant l'atteinte des objectifs initiaux au regard des résultats observés, pour rendre compte de ses impacts
- Restituer les conclusions du projet à son responsable, en identifiant les principaux facteurs positifs, les facteurs qui ont fait défaut et les points d'amélioration, afin de favoriser l'évolution des activités

Bloc 2

Valoriser les activités et les projets d'une structure du champ du sport ou de l'animation

84,50
heures

- Communiquer des informations sur les activités proposées dans le champ du sport ou de l'animation, en tenant compte des pratiques et consignes en vigueur au sein de la structure, afin de mobiliser les publics visés et, le cas échéant, leur entourage
- Adapter sa communication aux caractéristiques et besoins des publics, notamment les publics en situation(s) de handicap, afin de délivrer une information accessible à tous
- Sélectionner les outils de communication, en tenant compte des objectifs et des cibles des actions de communication, des ressources mobilisables ainsi que du cadre défini par la structure, en vue d'atteindre les publics visés par les activités sportives ou d'animation
- Rédiger des contenus de communication en vue de promouvoir une animation, en les adaptant à l'outil de communication utilisé et aux particularités des publics

Bloc 3

Concevoir, conduire en sécurité et évaluer des séquences d'animation et des séances d'activités culturelles, éducatives ou sociales dans le cadre du projet et de l'organisation de la structure

122
heures

- Définir les objectifs d'une séquence d'animation, en intégrant une progression pédagogique dans les séances d'activités, afin de répondre aux besoins des publics visés
- Choisir des méthodes, techniques et outils d'animation adaptés, s'inscrivant dans le champ de l'éducation populaire, afin de susciter une participation active de l'ensemble du public accueilli
- Définir le contenu, le déroulement et l'évaluation de la séquence d'animation, en tenant compte des publics visés, notamment les publics en situation de handicap, en vue de favoriser les interactions sociales au sein du groupe
- Préparer le cadre de chacune des séances d'activités, en tenant compte du lieu, des moyens pédagogiques nécessaires, et des publics accueillis, notamment les personnes en situation de handicap, en vue d'assurer le bon déroulement et la sécurité de ces séances
- Accueillir les publics lors de la séance d'activité, en présentant le cadre collectif de la séance, son déroulement, ses règles, en vue de favoriser leur adhésion
- Recueillir les demandes et attentes exprimées par les publics accueillis, notamment les personnes en situation de handicap, afin d'ajuster le déroulement de la séance prévue
- Animer la séance prévue, en permettant la mise en activité des publics, en autonomie et de manière sécurisée, afin de favoriser la participation de chacun
- Accompagner les publics, en s'appuyant sur les démarches de l'éducation populaire, afin d'encourager leur émancipation
- Adapter la séance prévue, en repérant les freins ou difficultés rencontrés et en régulant les échanges, pour permettre l'épanouissement de chacun
- Évaluer les effets de la séance d'activité, en recueillant les retours exprimés par les publics, afin de mesurer leur satisfaction
- Évaluer l'impact de la séance d'activité sur les publics accueillis, en vérifiant son adéquation avec la séquence d'animation, en vue de faire évoluer la conduite d'activité lors des prochaines séances
- Réaliser une analyse de la séquence d'animation, en s'appuyant sur les éléments identifiés en phase de conception et à l'issue de séances d'activités, afin d'explicitier d'éventuels écarts et de formuler des propositions d'amélioration.

Bloc 4

Organiser et encadrer le « vivre ensemble » des publics accueillis au sein d'une structure proposant des activités de loisirs et d'animation socioculturelle

231,50
heures

- Construire des relations avec l'entourage personnel et professionnel des publics accueillis au sein de la structure en prenant en compte leur diversité afin de prendre en charge chaque personne dans sa globalité.
- Diffuser une information vérifiée sur les enjeux sociétaux en animant des temps d'échanges avec les publics accueillis afin de faciliter la socialisation et de lutter contre toute forme d'exclusion et comportements à risques
- Réguler les phénomènes de groupe en proposant des solutions adaptées afin de réagir aux situations de dysfonctionnements et de tensions
- Organiser les temps transitionnels en les adaptant aux situations et aux caractéristiques des publics notamment ceux en situation de handicap afin de permettre à chacun de se repérer dans un cadre sécurisant
- Prévoir les temps calmes ou les périodes de temps libérés en tenant compte des caractéristiques des publics visés dans un objectif de maintien de l'autonomie sociale et de bien être des publics
- Instaurer des interactions au sein du groupe, en permettant à chaque personne accueillie de s'exprimer et d'interagir, pour favoriser le lien social
- Développer des démarches permettant un fonctionnement harmonieux du groupe en renforçant les compétences psychosociales de chacun

Référentiel

Le référentiel est disponible ici :

www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39926/

Modalités d'obtention du diplôme

Une épreuve de certification des blocs mène à l'obtention du diplôme. Chaque bloc est certifié séparément, et validé avec une note minimum de 10/20.

BC	Intitulé de l'épreuve	Modalités d'évaluation	Durée
1	Concevoir et mettre en œuvre des projets d'animation dans le cadre de l'organisation de travail d'une structure du champ du sport ou de l'animation	<p>a) production d'un document écrit personnel explicitant la conception, la mise en œuvre et la réalisation d'un projet d'animation s'inscrivant dans celui de la structure d'alternance pédagogique. Ce document constitue le support de l'entretien qui permet de vérifier l'acquisition des compétences constitutives du bloc de compétences transversales 1 (BC1).</p> <p>b) entretien comprenant un temps de présentation orale illustrée par le candidat suivi d'un échange avec les évaluateurs</p>	<p>Présentation orale : 20 minutes au maximum</p> <p>Échange avec les évaluateurs : 30 minutes au maximum</p>
2	Valoriser les activités et les projets d'une structure du champ du sport ou de l'animation	<p>a) production d'un ou plusieurs support(s) personnel(s) au choix du candidat présentant deux actions de valorisation d'activité ou de projet qu'il a mis en œuvre au sein de la structure d'alternance pédagogique, auprès de deux publics différents. Le ou les support(s) comprend(nent) notamment les outils de communication utilisés. Il(s) constitue(nt) le support de l'entretien qui permet de vérifier l'acquisition des compétences constitutives du bloc de compétences transversales 2 (BC2).</p> <p>b) entretien comprenant un temps de présentation orale illustrée par le candidat suivi d'un échange avec les évaluateurs</p>	<p>Présentation orale illustrée : 10 minutes au maximum</p> <p>Échange avec les évaluateurs : 15 minutes au maximum</p>
3	Concevoir, conduire, en sécurité et évaluer, des séquences d'animation et des séances d'activités culturelles, éducatives ou sociales dans le cadre du projet et de l'organisation de la structure	<p>a) production d'un document présentant une séquence d'animation réalisée en structure d'alternance pédagogique composée a minima de 6 séances d'activités culturelles, éducatives ou sociales</p> <p>b) mise en situation professionnelle consistant en la conduite d'une séance d'activité culturelles, éducatives ou sociales suivie d'un entretien.</p>	<p>Conduite de séance : de 30 à 90 minutes au maximum</p> <p>Analyse orale de la séance : 15 minutes au maximum</p> <p>Échange avec les évaluateurs : 30 minutes au maximum</p>
4	Organiser et encadrer le « vivre ensemble » des publics accueillis au sein d'une structure proposant des activités de loisirs et d'animation socioculturelle	<p>a) production d'un document personnel portant sur l'organisation et l'encadrement du « vivre ensemble » au sein de sa structure d'alternance pédagogique</p> <p>b) entretien comprenant un temps de présentation orale illustrée par le candidat suivi d'un échange avec les évaluateurs</p>	<p>Présentation orale : 10 minutes au maximum</p> <p>Échange avec les évaluateurs : 15 minutes au maximum</p>