



ENSEIGNEMENT CATHOLIQUE

SECONDAIRE

av. E. Mounier 100 – 1200 BRUXELLES

Programme

Animateur /Animatrice

3^e degré technique de qualification

Humanités professionnelles et techniques

D/2002/7362/3103

Membres du « groupe à tâche » pour l'écriture de ce programme.

La F.E.Se.C. remercie les membres du groupe à tâche qui ont travaillé à l'élaboration du présent programme.

Elle remercie également les nombreux enseignants qui l'ont enrichi de leur expérience et de leur regard constructif.

Elle remercie enfin les personnes qui ont effectué une relecture attentive.

Ont participé à l'élaboration de ce programme :

Mesdames et Messieurs

Baumal J., Beun W., Body J-Ph., Bousman P., Bosquillon V.,

Cherwy A., Chouffart V., Copée G., Creuven B.,

Defosse V., Degraeve J., Delvigne Ch., Deprez A.,

Genon P.,

Hastrais M.,

Jacques P., Jans E.,

Lefébure A-S.,

Marbehant N., Maréchal H., Mathet A., Mayez M-A.,

Simon G.

Table des matières

1. INTRODUCTION	5
2. DU PROFIL DE QUALIFICATION AU PROGRAMME	9
2.1 Le profil de qualification	9
2.2 Le profil de formation	11
2.3 Le programme	12
2.3.1 Rôle et statut	12
2.3.2 Objectifs	13
3. GRILLE HORAIRE	15
4. APPROCHE PEDAGOGIQUE	17
4.1 Introduction	17
4.2 Situation d'apprentissage	18
4.2.1 Définition	18
4.2.2 Constituants	18
4.2.3 Variantes	19
4.3 Activité d'intégration	19
5. CONTENUS D'APPRENTISSAGE	21
5.1 Référentiel professionnel	22
5.2 Référentiel des savoirs associés	49
5.2.1 Psychologie appliquée (Relations humaines)	51
5.2.2 Techniques d'animation	65
5.2.3 Activités d'insertion professionnelle	95
5.2.4 Stages	101

1. Introduction

Historiquement le métier d'animateur(-trice) apparaît dans les années 70. Il ressort alors presque exclusivement du monde culturel en liaison avec l'émergence de l'éducation permanente.

Actuellement le métier s'exerce dans différents secteurs sociaux, économiques, touristiques, d'insertion professionnelle ... et recouvre des activités très diversifiées ; **diversité**, sans doute une des caractéristiques essentielles du métier ...

- diversité des **groupes et personnes** auprès desquels il s'exerce :
 - jeunes (enfants, adolescents),
 - adultes,
 - personnes âgées,
 - personnes handicapées,

- diversité des **lieux** dans lesquels il s'exerce :
 - en centre culturel (organisation de spectacles, d'expositions ...),
 - dans un mouvement d'éducation permanente,
 - dans une maison de quartier,
 - en centre de jeunes,

- en terrain d'aventure,
- en ludothèque,
- en école de devoirs,
- dans le cadre de l'accueil extra-scolaire (« structure d'accueil » matin, soir, après-midi, vacances scolaires),
- dans un mouvement de jeunesse,
- dans un centre d'expression et de créativité,
- dans le cadre d'une collaboration avec une bibliothèque,
- dans le cadre de l'animation socio-sportive de quartier,
- dans le cadre de l'animation socio-sportive spécialisée en club,
- en centre de vacances,
- en maisons de repos pour personnes âgées, dans des clubs de loisirs pour personnes âgées,
- ...
- diversité des **activités** qu'il recouvre : culturelles, socioculturelles, sociales, d'insertion ... éducatives, ludiques, artistiques, créatives, sportives, théâtrales, musicales ...
- diversité des **techniques d'animation et de communication** ;
- diversité des **capacités** requises :
 - écouter, communiquer, favoriser les relations, gérer et animer des groupes ;
 - repérer les besoins, attentes et motivations du public, les analyser et les situer dans le cadre institutionnel et environnemental ;
 - concevoir, organiser, gérer, négocier, et administrer des projets et activités ;
 - favoriser une dynamique de groupe, aider les membres du groupe à évoluer, à se responsabiliser, à assumer ses actes, à s'épanouir, à s'intégrer ;
 - travailler en équipe ;
 - faire preuve de créativité, d'imagination, de faculté d'adaptation ...

Paradoxalement, malgré toutes les qualités et les nombreuses capacités requises pour exercer le métier, la profession d'animateur(-trice) n'est à ce jour pas protégée et il n'y avait jusqu'à présent pas de filière de formation spécifique. La définition d'un profil de qualification et d'un profil de formation et l'organisation d'un troisième degré de qualification technique dans l'enseignement secondaire sont des pas qui vont dans le bon sens. Ainsi le présent programme :

- permet la découverte du métier par des mises en situation de responsabilité et de prise d'initiative dans des projets correspondant aux besoins exprimés par les partenaires professionnels de divers secteurs d'animation ;
- assure l'acquisition des compétences de base de l'animation (compétences minimales décrites par les représentants de milieux professionnels concernés) ;
- favorise la maturation des choix professionnels et des choix d'étude qui en résultent sur base d'expériences vécues en stage ou lors des activités d'insertion professionnelle ...
- permet l'accès aux 7èmes Techniques de qualification spécifiques à l'animation socio-sportive ou socio-culturelle.

2. Du profil de qualification au programme

Le programme « animateur - animatrice » fait suite aux travaux de la Commission Communautaire des Professions et des Qualifications (C.C.P.Q.). Cette commission a produit des profils de qualification qu'elle a ensuite transposés en profils de formation. A l'enseignement revient la charge de définir des programmes qui permettent aux jeunes d'atteindre, à un niveau donné, les compétences décrites dans le profil de formation.

Le programme « animateur - animatrice » a donc été écrit à partir du profil 8.2.3. de la C.C.P.Q. (8 : Commission « Services aux personnes » ; 2 : Secteur « Education » ; 3 : Emploi-type « animateur – animatrice »).

2.1 Le profil de qualification

Le profil de qualification est un référentiel qui décrit les fonctions, activités et compétences exercées par **des travailleurs accomplis tels qu'ils se trouvent dans le secteur professionnel après une expérience professionnelle d'au moins trois ans.**

- Une **fonction** est un grand sous-ensemble de tâches qui concourent, au sein d'une activité productive, à assurer un certain type de résultat. L'animateur(-trice) remplit les fonctions suivantes :
 - S'INTEGRER ET PARTICIPER A LA DEFINITION DU PROJET DE L'INSTITUTION ET AU CHOIX D'ACTIVITES ADAPTEES.

- APPLIQUER UNE METHODOLOGIE DU PROJET (dans le cadre d'un micro-projet de mise en place d'activités).
- ACCUEILLIR LE PUBLIC ET LES INTERVENANTS.
- GERER DES GROUPEES.
- ORGANISER DES ACTIVITES D'EDUCATION PERMANENTE (information, formation, documentation) y compris création artistique, dans le cadre d'un centre culturel, d'un centre de jeunes, des organisations d'éducation permanente, etc. ...
- FONCTIONNER EN PARTENARIAT.
- ORGANISER UNE ANIMATION SOCIO-SPORTIVE DANS LE CADRE D'UN CENTRE DE JEUNE, D'UN TRAVAIL D'ANIMATION DE QUARTIER, D'UNE ORGANISATION DE JEUNESSE, D'UN CLUB « SPORTIF OMNISPORTS » ...
- ORGANISER L'ANIMATION A L'AIDE DE JEUX (notamment ludothèque).
- ANIMER DANS LE CADRE D'UNE ECOLE DE DEVOIRS.
- ANIMER DANS LE CADRE EXTRA SCOLAIRE (structures d'accueil matin, soir, après-midi, vacances scolaires ...).
- PARTICIPER A L'ORGANISATION ADMINISTRATIVE ET FINANCIERE, A LA GESTION DES LOCAUX EN VUE D'UNE ACTIVITE.
- COMMUNIQUER AVEC LES DIFFERENTS PUBLICS, LES COLLEGUES (+ travail en équipe), LES SUPERIEURS HIERARCHIQUES.
- RESPECTER LES REGLES DE DEONTOLOGIE.
- FAIRE UNE EVALUATION EXTERIEURE, AUTO-ANALYSE.
- RESPECTER LES REGLES DE SECURITE ET D'HYGIENE.
- *DIFFUSER, ORGANISER DES SPECTACLES OU DES MANIFESTATIONS (expositions, festival ...) QUI METTENT EN VALEUR LES ŒUVRES DU PATRIMOINE CULTUREL, LES JEUNES CREATEURS ... ET ANIMER EN LIAISON AVEC LE SPECTACLE, LA MANIFESTATION.*
- *ORGANISER UNE ANIMATION SPORTIVE SPECIALISEE EN CLUB, EN CENTRE DE VACANCES, EN MILIEU TOURISTIQUE.*
- *ANIMER DANS LE CADRE D'UN TRAVAIL PLUS SPECIALISE (culture, musique, vidéo, arts plastiques, théâtre wallon, scientifique, éducation à l'environnement, heure du conte, cirque ...).*
- *ORGANISER L'ANIMATION A L'AIDE DES MEDIAS.*

- *ASSUMER UNE POLYVALENCE AU NIVEAU DES PROJETS QUI SONT MENES.*

- Une **activité** est l'opération par laquelle le travailleur réalise une partie de l'activité de production.
- Une **compétence** est une aptitude requise pour réaliser certaines activités. La maîtrise d'une compétence exige des acquis qui peuvent être de quatre types :
 - Les connaissances : informations, notions, procédures acquises, mémorisées et reproductibles par un individu dans un contexte donné
 - Les capacités cognitives : opérations mentales, mécanismes de la pensée que l'individu met en oeuvre quand il exerce son intelligence
 - Les habiletés : perceptions, mouvements, gestes acquis et reproductibles dans un contexte donné qui s'avèrent efficaces pour atteindre certains buts dans le domaine gestuel (physique et manuel)
 - Les attitudes : comportements sociaux ou affectifs acquis par l'individu et mobilisables dans les domaines de la vie domestique ou professionnelle.

2.2 Le profil de formation

Le profil de formation est le référentiel qui présente l'ensemble des compétences à acquérir en vue de l'obtention d'un certificat de qualification.

Il est évident qu'au terme de sa formation, l'élève ne pourra maîtriser toutes les compétences définies : un classement se justifie donc.

Les compétences du profil de formation sont classées de la manière suivante :

- **CM6** (compétences à maîtriser) : elles sont à maîtriser en fin de 6^{ème} année ;
- **CEF*** (compétences à exercer) : elles peuvent être exercées au cours de la formation mais la maîtrise ne peut être certifiée qu'à l'issue d'une formation post-secondaire ;
- **CEP*** (compétences à exercer) : elles peuvent être exercées au cours de la formation mais la maîtrise ne pourra être acquise qu'à travers l'activité professionnelle elle-même.

(*) : Les compétences de ce type seront toujours notées en italique dans le présent programme. Certaines d'entre elles seront développées au sein des options :

- 7^{ème} Technique qualifiante « Animateur socio-sportif (M/F) » (accessible aux 6TQ Animateur(-trice), 6TTR Sport-étude, 6TTR Education physique),

- 7^{ème} Technique complémentaire « Complément en animation socioculturelle et éducative » (accessible aux 6TQ Animateur(-trice), 6TQ Agent(e) d'éducation),

prévues dans le nouveau répertoire d'options groupées de l'enseignement secondaire.

2.3 Le programme

2.3.1 Rôle et statut

Le décret définissant les missions prioritaires de l'enseignement fondamental et de l'enseignement secondaire du 24/07/1997 prévoit (article 39) que le « Gouvernement détermine les profils de formation et les soumet à la sanction du Conseil de la Communauté ».

C'est la première fois dans notre pays que la société civile exprime explicitement ses attentes à l'égard de l'école en fixant, par les voies d'un décret, les compétences et les savoirs à atteindre par les élèves du secondaire en fin de premier degré et au terme des humanités.

Disponibles sur le site AGERS de la Communauté Française (<http://www.agers.cfwb.be>), les profils de formation rédigés par des groupes de travail, composés de représentants des milieux professionnels et de représentants des réseaux d'enseignement, s'attachent à définir, pour chaque métier, les compétences et les savoirs à maîtriser et sur lesquels devra porter la certification.

Leur rédaction a été supervisée par la C.C.P.Q. Les textes ont été approuvés par le Conseil général de concertation (inter-caractères), le Gouvernement les a fixés, le Parlement les a amendés. Ils n'ont pas de prétention méthodologique, même si l'articulation qu'ils prévoient n'est pas neutre.

Ce sont les programmes « référentiels de situations d'apprentissage, de contenus d'apprentissage, obligatoires ou facultatifs, et d'orientations méthodologiques qu'un Pouvoir Organisateur définit afin d'atteindre les compétences fixées », qui proposent la mise en œuvre des documents « Profil de formation ». Leur approbation par la Commission des programmes et par le Ministre qui a l'enseignement secondaire dans ses attributions confirme que, correctement mis en œuvre, ils permettent effectivement d'acquérir les compétences et de maîtriser les savoirs définis dans le document « Profil de formation ».

Les programmes s'imposent donc, pour les professeurs de l'enseignement secondaire catholique, puisqu'ils s'inscrivent dans la logique décrétable des compétences à atteindre et qu'ils explicitent les visées éducatives et pédagogiques telles qu'elles s'expriment dans *Mission de l'Ecole Chrétienne* (1995) et dans le *Projet pédagogique de la F.E.Se.C.* (12/97).

2.3.2 Objectifs

Ce programme précise :

- **L'approche pédagogique :**
 - Situation d'apprentissage : situation dans laquelle l'élève s'approprié des informations dans un contexte donné, lui permettant de réaliser une tâche déterminée dans le cadre d'objectifs préalablement fixés ;
 - Activité d'intégration : activité qui demande la mobilisation d'un ensemble de ressources en vue de faire face à une situation nouvelle.

- **Les contenus :**
 - Référentiel professionnel ;
 - Référentiel des savoirs associés.

C'est-à-dire, l'ensemble des éléments qui doivent permettre aux élèves d'atteindre les compétences répertoriées dans le profil de formation « Animateur - Animatrice ».

3. Grille horaire

OPTION GROUPEE	5^{ème}	6^{ème}
PSYCHOLOGIE APPLIQUEE (RELATIONS HUMAINES)*	4p	4p
TECHNIQUES D'ANIMATION**	8p	8p
ACTIVITES D'INSERTION PROFESSIONNELLE***	4p	4p
TOTAL :	16p	16p

Dans l'introduction du « Profil de formation de l'Animateur-Animatrice », les membres de la Commission Consultative (C.C.P.Q.) ont insisté sur « le caractère incontournable de la nécessité d'organiser des stages dans l'orientation d'étude correspondant au profil d'animateur(-trice) ». Ces stages seront organisés sur base de l'A.G.C.F. du 27/01/1999 selon des modalités précisées au chapitre 5.2.4 ainsi que dans les savoirs associés des différentes disciplines de l'option groupée.

(*): y compris déontologie, législation (liée à la nature des institutions au sein desquelles l'animateur(-trice) exerce les fonctions du Profil de Formation), communication – relation.

(**): y compris politiques d'animation socioculturelle, méthodologie du projet, éducation à la sécurité.

(***): y compris module d'accueil, projets personnel et professionnel de l'élève, activités d'animation, enquêtes, visites, témoignages de personnes-ressources, projets pluridisciplinaires, préparation des stages, séminaires ...

4. Approche pédagogique

4.1 Introduction

Comme indiqué au chapitre 2., le programme précise l'approche pédagogique et les contenus qui doivent permettre à l'élève d'atteindre les compétences répertoriées dans le profil de formation « Animateur - Animatrice ». Il se propose de travailler prioritairement dans une logique d'apprentissage où l'élève acteur doit construire son propre savoir. Le professeur est l'accompagnateur de l'élève qui apprend plutôt que celui qui se borne à transmettre des savoirs.

La mise en place et le développement de cette logique d'apprentissage impliquent nécessairement les démarches suivantes :

- **les élèves** doivent être amenés à réfléchir sur leur projet personnel et professionnel ainsi que sur les motivations à poursuivre la formation (par exemple dans le contexte du module d'accueil) ;

- **les professeurs, en interdisciplinarité**, veilleront à :
 - **construire**, à partir des fonctions, **des situations d'apprentissage** concrètes qui ont du sens pour l'élève ;
 - **organiser des activités d'intégration** qui favorisent la transférabilité des acquis ;
 - **couvrir l'ensemble du profil de formation** c'est-à-dire :

- articuler, structurer progressivement toutes les compétences relevant d'une, puis de plusieurs disciplines,
- favoriser l'appropriation, l'intégration et la transférabilité des acquis (projets, tâches, situations de travail, travaux de recherche, activités d'insertion professionnelle, stages sur base de l'AGCF du 27/01/1999 ...).

4.2 Situation d'apprentissage

4.2.1 Définition

Le terme « **situation d'apprentissage** » est entendu dans le sens :

« situation dans laquelle l'élève s'approprie des informations dans un contexte donné, lui permettant de réaliser une tâche déterminée dans le cadre d'objectifs préalablement fixés ».

4.2.2 Constituants

Les situations d'apprentissage se décomposent selon leurs principaux constituants à savoir :

- **Le support** (contexte, informations) :
 - Le contexte décrit l'environnement dans lequel on se situe.
 - Les informations constituent les éléments sur lesquels l'élève va agir : les ressources, les contraintes, la nature des activités (imposées ou au choix, au sein de l'école ou dans l'environnement proche ...), la nature de l'accompagnement (sous la responsabilité du professeur, en collaboration avec d'autres élèves, en toute autonomie ...) ...
- **Les objectifs** précisent le type de production attendue ainsi que le but dans lequel la production est réalisée.
- **Les tâches** correspondent aux activités réalisées par l'élève en fonction de ce qui est attendu.

4.2.3 Variantes

Au sein des programmes des différentes disciplines de la grille horaire (cf. chap. 5.2.1 à 5.2.3), des exemples de situations d'apprentissage sont proposés sous la forme de pistes à exploiter, de projets d'animation ...

D'autre part,

- on peut aisément générer une famille de situations à partir des exemples en combinant la variation des paramètres tels que :
 - le type d'institution, d'organisme ...
 - l'encadrement de l'animateur(-trice),
 - le type de public,
 - la nature des activités,
 - les objectifs poursuivis,
 - ...

- les objectifs et tâches correspondant aux situations d'apprentissage pourront évidemment être sélectionnés, complétés, affinés ou précisés en fonction de la séquence d'apprentissage dans laquelle s'inscrit la situation ; le professeur précisera :
 - le(s) objectif(s) poursuivi(s) et si nécessaire le(s) objectif(s) prioritaire(s),
 - les compétences à exercer, à maîtriser,
 - le degré de maîtrise exigé en fonction de la situation, du rythme d'apprentissage de l'élève,
 - ...

4.3 Activité d'intégration

Le terme « activité d'intégration » est entendu dans le sens :

« activité qui demande la mobilisation d'un ensemble de ressources en vue de faire face à une situation nouvelle ».

Au même titre que les situations d'apprentissage, les activités d'intégration favorisent l'appropriation et la transférabilité des acquis tout au long de la formation.

Elles se caractérisent plus particulièrement par l'ensemble des ressources (savoirs, savoir-faire, savoir-être) que l'élève doit mobiliser pour **faire face à une situation nouvelle** : il s'agit d'**une démarche globale**.

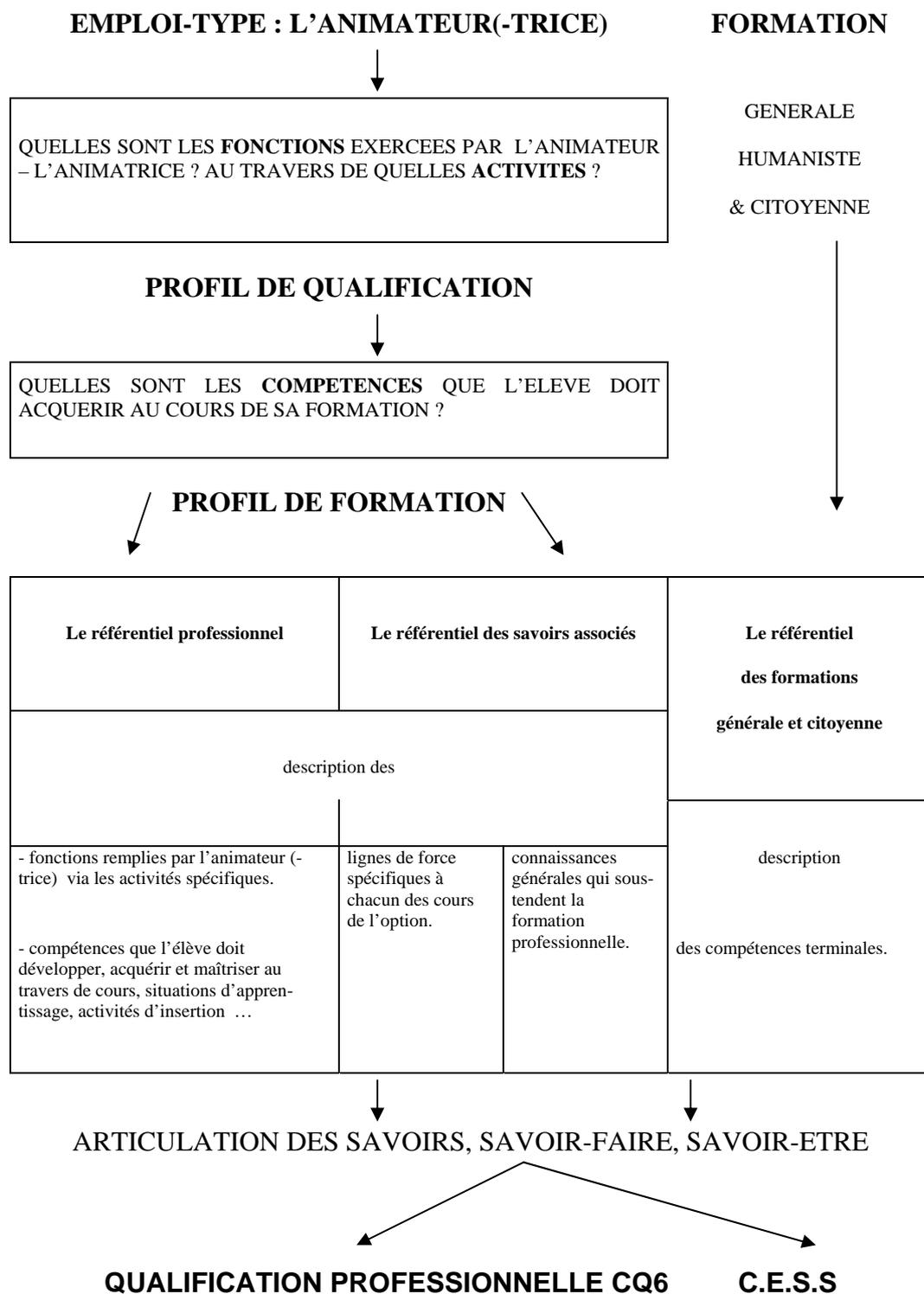
Dès lors, il est nécessaire de déterminer une progression dans le degré de complexité des compétences à mobiliser par l'élève ; aussi privilégiera-t-on dans un continuum :

- la démarche d'observation ;
- la démarche d'exécution ;
- la démarche d'analyse ;
- la démarche d'adaptation ;

et ce, au travers :

- de situations concrètes en techniques d'animation, en activités d'insertion professionnelle, en stage ;
- de situations concrètes débattues dans les différentes disciplines de l'option groupée ;
- d'épreuves de qualification ;
- ...

5. Contenus d'apprentissage



5.1 Référentiel professionnel

Le référentiel professionnel du programme de formation d'« animateur - Animatrice » se présente sous forme de tableaux contenant :

- **Les fonctions**

Exemple : « Fonction 1 : S'intégrer et participer à la définition du projet de l'institution et au choix d'activités adaptées. »

→ 1^{ère} fonction décrite dans le Profil de formation (cf. référentiel professionnel à la page suivante).

- **Les activités**

Exemple : « 1.1 Se situer par rapport à la philosophie qui sous-tend l'organisme avec qui ou pour qui on travaille et par rapport aux règlements légaux imposés par les pouvoirs de tutelle. »

→ activité précisée dans le Profil de qualification et qui peut être réalisée au sein de diverses situations d'apprentissage, d'activités d'intégration.

- **Les compétences**

Exemple : « Analyser des politiques d'animation socioculturelles. »

→ compétence exercée par l'animateur(-trice) dans le cadre de l'activité 1.1 citée ci-avant.

- **Les disciplines**

PA : Psychologie appliquée (Relations humaines),

TA : Techniques d'animation,

AIP : Activités d'insertion professionnelle.

L'exercice de chacune des compétences répertoriées dans le référentiel professionnel fait appel à des **savoirs associés** à une ou plusieurs disciplines :

- **X** : noté dans les colonnes relatives aux disciplines qui contribuent au développement d'une compétence donnée,
- chapitre 5.2 Référentiel des savoirs associés.

- **La maîtrise**

Le référentiel professionnel répertorie l'ensemble des compétences exercées par l'animateur(-trice) expérimenté(e). Bien entendu, l'élève ne pourra maîtriser toutes ces compétences au terme de sa formation. Il est donc nécessaire de distinguer deux catégories de compétences :

- d'une part, les compétences **à maîtriser en fin de formation et certifiées à l'issue de la 6^{ème} année**. Ces compétences peuvent être exercées par l'élève, voire même évaluées par le conseil de classe dès la 5^{ème} année ;
- d'autre part, les compétences identifiées par « **(CEF/CEP)** » : elles sont certifiées à l'issue d'une formation post-secondaire ou considérées comme acquises à l'issue d'une expérience professionnelle de 3 ans au moins. Ces compétences **peuvent** toutefois **être exercées** par l'élève au cours des 2 ans de formation **mais leur évaluation ne peut en aucun cas être prise en compte** dans les critères de passage (fin de 5^{ème} année) ni dans les critères de certification en fin de 6^{ème} année.

- **Remarque**

Dans le référentiel professionnel :

- apparaissent uniquement les compétences classées « **CM6** » dans le profil de formation* ;
- la numérotation des activités répertoriées dans le profil de formation* n'est pas respectée.

(*) : cf. site AGERS de la Communauté Française (<http://www.agers.cfwb.be>).

Fonction 1 : S'intégrer et participer à la définition du projet de l'institution et au choix d'activités adaptées.

Activité 1.1 : Se situer par rapport à la philosophie qui sous-tend l'organisme avec qui ou pour qui on travaille et par rapport aux règlements légaux imposés par les pouvoirs de tutelle.

Compétences	P A	T A	A I P
Analyser des politiques d'animation socioculturelles :			
- décrire 2 ou 3 types de politique d'animation socioculturelle,	X	X	X
- identifier au moins 2 raisons pour lesquelles une politique d'animation socioculturelle a été mise en place.	X	X	X
Avoir une démarche de réflexion critique à l'égard des productions socioculturelles :			
- appliquer une grille d'analyse adaptée à un type de production socioculturelle,	X	X	X
- proposer une réflexion critique à l'égard de cette production socioculturelle.	X	X	X
Prendre connaissance des différentes institutions où l'animateur(-trice) peut intervenir et des cadres législatifs organisant ces institutions :			
- présenter les différents lieux de travail, les différentes institutions où l'animateur(-trice) peut être engagé(e),	X		X
- expliquer les textes législatifs qui organisent le travail de ces institutions et susceptibles d'avoir un impact sur le travail de l'animateur(-trice),	X		X
- expliquer les textes législatifs organisant le travail de l'animateur(-trice),	X		X
- situer les différentes institutions belges (Etat fédéral, Communauté, Région ...) susceptibles d'avoir un impact sur le travail de l'animateur(-trice),	X		X
- expliquer les grands principes des A.S.B.L.	X		X
Appliquer une grille d'analyse portant sur l'identification :		X	X
- des enjeux, finalités (projet pédagogique), valeurs,			
- de(s) pouvoir(s) subsidiant(s),			
- de(s) mission(s) donnée(s) à l'institution,			
- de comment l'animateur(-trice) se situe par rapport à l'institution,			
et ce, pour une institution en particulier.			
Evaluer la cohérence entre ses activités et le cadre législatif, les enjeux, finalités et valeurs de l'organisme considéré.	X	X	X

Fonction 2 : Appliquer une méthodologie du projet.

(dans le cadre d'un micro projet de mise en place d'activités en fonction de la population à qui on s'adresse, de l'infrastructure dont on dispose et tout en restant cohérent avec le projet d'institution).

Activité 2.1 : Analyser la situation de départ.

Compétences	P A	T A	A I P
Identifier les besoins, les difficultés spécifiques ou envies de la population concernée ou des services pour lesquels l'animateur(-trice) travaille.	X	X	X
Identifier le public-cible à qui s'adresse le projet.	X	X	X

Activité 2.2 : Définir les objectifs.

Compétences	P A	T A	A I P
Définir un objectif par rapport aux finalités et en fonction de la situation de départ : concevoir un tableau de mise en correspondance des besoins, des objectifs, des actions et des moyens.		X	X

Activité 2.3 : Définir les actions.

Compétences	P A	T A	A I P
Sélectionner les actions à mener en fonction des objectifs poursuivis.		X	X

Activité 2.4 : Organiser l'adéquation des moyens à l'activité.

Compétences	P A	T A	A I P
Répertorier les ressources dont on dispose (ressources matérielles et financières, ressources sociales et humaines, moyens d'action ...).		X	X
Analyser les obstacles et les atouts.		X	X

Activité 2.5 : Etablir le plan d'action.

Compétences	P A	T A	A I P
Inventorier les tâches à effectuer.		X	X
Etablir l'adéquation entre les tâches et les ressources dont on dispose.		X	X
Décider des priorités des tâches.		X	X
Etablir la chronologie des différentes activités.		X	X
Définir des méthodes et des techniques pour réaliser le projet.		X	X
Prendre contact avec les éventuelles personnes ressources.	X	X	X

Activité 2.6 : Vérifier la cohérence du projet.

Compétences	P A	T A	A I P
Evaluer la cohérence entre l'objectif et la mise en place du projet.		X	X
Vérifier la cohérence de faisabilité entre le public cible et les objectifs.	X	X	X

Activité 2.7 : Evaluer le travail effectué et réajuster éventuellement objectifs et stratégies.

Compétences	P A	T A	A I P
Utiliser une grille d'évaluation pour analyser dans quelle mesure chaque objectif poursuivi est atteint.		X	X
Evaluer dans quelle mesure les différentes actions menées, les différentes étapes mises en place ont été efficaces ; évaluer l'utilisation optimale des ressources et les réponses du public-cible.		X	X
Appliquer une grille d'analyse* afin de :			
- remanier les objectifs, les techniques et les méthodes en fonction des modifications de la dynamique initiale,		X	X
- poser une réflexion sur la manière d'envisager les projets ultérieurs.		X	X
(* grille portant sur « qu'est-ce qui va ? », « qu'est-ce qui ne va pas ? », « qu'est-ce que je peux modifier : l'objectif ? la méthode ? ... ».			

Activité 2.8 : Organiser l'information sur les actions menées.

Compétences	P A	T A	A I P
Prendre connaissance des supports, des canaux de communication et des techniques afférentes.	X		
Utiliser des supports et des canaux de communication adaptés (tracts, affiches, petites annonces, supports multimédias ...).		X	X
Informers le public cible du déroulement de l'activité, faire circuler l'information ...		X	X

Fonction 3 : Accueillir le public et les intervenants.

Activité 3.1 : Organiser un environnement :

- accueillant, convivial,
- sécurisant aux niveaux matériel et affectif.

Compétences	P A	T A	A I P
Organiser l'aménagement du lieu d'accueil.		X	X
Mettre à disposition un choix d'activités et d'outils pédagogiques, ludiques et « distrayants ».	X	X	X
Créer une ambiance chaleureuse et sécurisante.	X	X	X
Rassembler des informations variées et les mettre à disposition des personnes en fonction de leur projet et de leur intérêt.	X	X	X

Activité 3.2 : Accueillir un groupe composé de personnes très différentes, d'âges, de sexes et de cultures différentes (enfants parfois accompagnés de parents, jeunes, adultes ...).

Compétences	P A	T A	A I P
Organiser un espace où la parole peut être entendue, un lieu où on peut débattre.	X	X	X

Activité 3.3 : Accueillir des individus et les aider à s'intégrer dans un groupe existant.

Compétences	P A	T A	A I P
Créer le contact, développer le dialogue.	X	X	X
Favoriser l'intégration des nouveaux arrivants.	X	X	X

Activité 3.4 : Répondre aux besoins qui apparaissent dans le cadre de l'accueil pour autant que ces demandes ne sortent pas du cadre financier, philosophique ... de l'invitation.

Compétences	P A	T A	A I P
Être à l'écoute des attentes du public.	X	X	X
Mettre à disposition des dossiers d'information spécifiques.		X	X
Réagir adéquatement pour répondre aux besoins relatifs à l'infrastructure matérielle, à l'organisation des repas, aux moyens de transport ...		X	X

Fonction 4 : Gérer des groupes*.

(*) : la gestion des phénomènes de groupe est nécessaire au cours du 3^{ème} degré, mais la complexité des phénomènes de groupe implique des techniques, des réflexions, des outils de plus en plus sophistiqués dont l'animateur(-trice) s'enrichira au fur et à mesure des formations ultérieures.

Activité 4.1 : Aider un groupe à se constituer, à s'exprimer.

Compétences	P A	T A	A I P
Etablir une relation de confiance.	X	X	X
Mettre en relation différents acteurs potentiels d'un projet.	X	X	X
Animer un groupe dans un cadre préalablement déterminé (espace, temps ...).		X	X
Reconnaître l'individu au sein d'un groupe.	X	X	X
Concilier les besoins et rythmes individuels et le fonctionnement d'un groupe.	X	X	X
Prendre connaissance des principaux phénomènes de groupe (conflit, stress ...).	X	X	
Gérer les phénomènes de groupe.	X	X	X

Activité 4.2 : Aider un groupe à fonctionner de manière démocratique.

- **susciter l'émergence d'un projet :**
 - pour régler un problème identifié,
 - pour permettre l'épanouissement,
- **aider à clarifier le projet,**
- **aider le groupe à gérer son projet :**
 - définir les moyens de réaliser le projet,
 - répartir les tâches,
 - analyser les problèmes qui se posent,
 - identifier les ressources (financières, humaines ...),
 - trouver les bonnes personnes-ressource,
 - permettre l'accès aux documents adéquats,
 - déterminer une méthodologie adaptée,
- **aider le groupe à réaliser le projet jusqu'au bout :**
 - s'assurer que les tâches prévues sont réalisées,
 - vérifier que les échéances sont respectées.

Compétences	P A	T A	A I P
Sélectionner les modalités de fonctionnement en fonction de l'objectif, de la situation, des personnes auxquelles l'animateur(-trice) s'adresse.	X	X	X
Amener les différentes personnes à participer au maximum et à s'impliquer dans le projet.	X	X	X
Analyser le milieu de vie du groupe auquel on s'adresse de manière à sélectionner des activités, des projets susceptibles d'être menés à bien par ce groupe de personnes.	X	X	X
S'informer sur les démarches à mener, sur les institutions compétentes, sur les personnes ressources, pour réaliser le projet.	X	X	X
Etre capable de varier les activités proposées au groupe.		X	X
Encourager, motiver les membres du groupe pour mener le projet à terme.	X	X	X
Prendre en compte le conflit et le gérer.	X	X	X

Activité 4.3 : (CEF/CEP) Conduire une réunion (de prise de décision, de résolution de problèmes, de négociation ...).

Activité 4.4 : Gérer tout type de groupes dans différentes situations de vie et en gérer les différents aspects; faire respecter les règles de vie collective.

Compétences	P A	T A	A I P
S'adapter à différentes situations que l'on peut rencontrer.	X	X	X
Appliquer des démarches pour connaître les besoins spécifiques du public concerné.		X	X
Tenir compte des rythmes individuels.	X	X	X
Etablir des règles de vie collective.	X	X	X

Activité 4.5 : Poser des limites dans son travail.

Compétences	P A	T A	A I P
Déterminer des limites :			
- dans le rôle et la relation que l'on joue vis-à-vis des personnes à qui on s'adresse,	X		X
- dans le temps de prise en charge,		X	X
- par rapport au projet de l'institution,	X		X
- dans les ressources dont on dispose.		X	X
Identifier, faire appel à des relais.		X	X

Activité 4.6 : Alerter les services adéquats pour protéger toute personne exposée à la maltraitance.

Compétences	P A	T A	A I P
S'informer des problématiques de maltraitements physique et morale :			
- expliquer les problématiques de maltraitance,	X		
- expliquer les principales dispositions légales et les services adéquats,	X		
- expliquer les obligations et les limites de l'animateur(-trice),	X		
- être conscient(e) des difficultés qui sont susceptibles de se présenter aux différentes étapes des procédures judiciaires à suivre en matière de maltraitance.	X		

Compétences	P A	T A	A I P
Identifier chez des personnes des signes de maltraitance physique ... :			
- observer,			X
- s'interroger,			X
- douter à propos des explications fournies pour justifier des traces régulières de blessures,			X
- réaliser une analyse critique des explications fournies au sein de l'équipe,			X
- identifier des signes répétés de maltraitance physique ou morale, de négligence,			X
- être conscient(e) que des manifestations psychosomatiques peuvent être en liaison avec une problématique de maltraitance.			X
S'interroger sur la maltraitance :			
- savoir qu'il y a risque de protection automatique de la famille ou de l'environnement (institution, famille d'accueil ...).			X

Fonction 5 : Organiser des activités d'éducation permanente (information, formation, documentation) y compris création artistique, dans le cadre d'un centre culturel, d'un centre de jeunes, des organisations d'éducation permanente ...

Activité 5.1 : S'informer des situations vécues par le public auquel on s'adresse, des souhaits, des demandes, des difficultés, des besoins de cette population ; être particulièrement attentif aux publics les plus démunis (jeunes ou adultes).

Compétences	P A	T A	A I P
Etre à l'écoute (verbal, non verbal) :			
- appliquer une grille d'observation simple du non verbal,	X	X	X
- être capable de se taire et de laisser parler l'autre,	X	X	X
- adopter un comportement de réponse adéquat à l'écoute.	X	X	X
Lire des documents, études donnant des informations sur la population-cible :			
- identifier des sources d'informations pertinentes,	X		X
- rassembler des documents pertinents,	X		X
- synthétiser les informations utiles.	X		X
Découvrir l'environnement lié aux projets, aux services, à l'institution ainsi que ses ressources, ses limites :			
- appliquer des grilles d'analyse sur ce qu'il y a lieu d'observer, de vérifier, sur ce qui pourrait être organisé,	X	X	X
- établir un état des lieux,	X	X	X
- faire un inventaire des services rendus par l'institution, du personnel disponible.	X	X	X

Activité 5.2 : Proposer des activités qui répondent aux besoins identifiés et qui visent l'éducation permanente, la formation du citoyen responsable, actif, critique et réfléchi.

Compétences	P A	T A	A I P
Participer à la conception des activités qui développent l'éducation permanente en utilisant une méthodologie des projets ; appliquer une démarche de réflexion critique à l'égard d'un choix d'activités proposées.		X	X

Activité 5.3 : Proposer des activités, des projets suscitant la création, y compris pour les publics les plus démunis.

Activité 5.4 : Prendre en charge une activité, un projet.

Compétences	P A	T A	A I P
Expliquer les règles.		X	X

Activité 5.5 : Faire participer le plus grand nombre de personnes concernées.

Compétences	P A	T A	A I P
S'informer des moyens qui suscitent la participation du public :			
- identifier les actions qui suscitent la participation,		X	X
- analyser ces actions (quel public vient, quel public ne vient pas, pour quelles raisons ne vient-il pas ...),		X	X
- proposer des techniques pour faire participer le public (aller à la rencontre de, relever les points positifs de chacun en particulier, renforcer positivement ...).		X	X
Motiver, dynamiser les personnes ; proposer des techniques appropriées.	X	X	X

Activité 5.6 : (CEF/CEP) Amener les « citoyens » à être actifs, les mobiliser.

Fonction 6 : Fonctionner en partenariat.

Activité 6.1 : Susciter, organiser des activités, des projets en synergie avec d'autres partenaires.

Compétences	P A	T A	A I P
Travailler dans le cadre d'un partenariat (parent, équipe éducative ...) :			
- échanger des informations entre partenaires,	X	X	X
- identifier les partenaires potentiels,	X	X	X
- identifier le rôle de chaque partenaire,	X	X	X
- accepter la complémentarité.	X	X	X

Fonction 7 : Organiser une animation socio-sportive, dans le cadre d'un centre de jeunes, d'un travail d'animation de quartier, d'une organisation de jeunesse, d'un club « sportif omnisports » ...

Activité 7.1 : Organiser dans les quartiers des activités, des projets liés à l'éducation physique et sportive et cohérents par rapport aux objectifs (activités sportives individuelles adaptées, sports collectifs adaptés) ; créer de nouvelles activités sportives et envisager les évolutions possibles, aménager des espaces disponibles.

Compétences	P A	T A	A I P
Présenter, proposer une activité sportive dans un répertoire donné.		X	X
Maîtriser les techniques gestuelles de base des activités sportives concernées : - exécuter correctement les mouvements et gestes sportifs des activités du répertoire, - s'intégrer efficacement dans la réalisation d'un maximum d'interactions sportives des activités du répertoire.		X	X

Activité 7.2 : Organiser des rencontres sportives entre des groupes de jeunes.

Compétences	P A	T A	A I P
Mettre en place des situations qui vont permettre aux jeunes de se rencontrer : - faire respecter les règles, arbitrer les rencontres, - accompagner, conseiller une équipe.		X	X

Activité 7.3 : Apprendre aux jeunes à gérer progressivement eux-mêmes leur pratique sportive.

Compétences	P A	T A	A I P
Aider les jeunes à organiser leur pratique sportive : - favoriser la pratique autonome de sports en dehors des activités organisées.		X	X
Adopter des méthodes permettant à tous les jeunes d'être actifs.		X	X

Activité 7.4 : Apprendre les comportements sociaux à travers les activités socio-sportives.

Compétences	P A	T A	A I P
Susciter des comportements de fair-play, des comportements sociaux : - proposer une réflexion critique sur le sport et sur les comportements qu'il peut parfois développer.	X	X	
Faire respecter les règles élaborées en commun.		X	X

Activité 7.5 : Apprendre à un jeune à s'intégrer progressivement dans une structure organisationnelle plus importante (club sportif ...).

Compétences	P A	T A	A I P
Informers les jeunes à propos des règlements et des exigences du sport pratiqué.		X	X
Appliquer la méthodologie adéquate et spécifique à la pratique du sport : - proposer des situations pédagogiques appropriées, - montrer les actions et gestes corrects.		X X	X X

Activité 7.6 : (CEF/CEP) Veiller à la santé physique des jeunes.

Fonction 8 : Organiser l'animation à l'aide de jeux (notamment en ludothèque).

Activité 8.1 : Gérer

- équiper la ludothèque de jeux appropriés,
- présenter, installer les jeux de manière à ce qu'ils puissent être choisis.

Compétences	P A	T A	A I P
Identifier l'aspect qualitatif d'un jeu et évaluer les valeurs véhiculées par le jeu :			
- réaliser un inventaire des publications relatives aux jeux,		X	X
- réaliser une analyse critique des jeux.	X	X	X

Activité 8.2 : Animer :

- accueillir l'enfant et éventuellement ses parents, des classes d'enfants, le jeune, l'adulte, des animateurs(-trices),
- aider l'enfant à choisir,
- expliquer les règles,
- susciter chez un groupe d'enfants l'envie de jouer ensemble, de manière autonome sans l'aide de l'animateur(-trice),
- animer des jeux spécifiques pour adolescents ou adultes,
- (CEF/CEP) concevoir, créer des jeux,
- (CEF/CEP) permettre l'exploitation du jeu en termes de relations humaines, de stratégies.

Compétences	P A	T A	A I P
Aider à sélectionner des jeux correspondant aux souhaits des utilisateurs, à l'âge et au niveau de développement de l'enfant ou de l'adolescent.	X	X	X
Elaborer une fiche d'instructions (règles du jeu) adaptée au public.		X	X
Accepter d'être en retrait : permettre à l'enfant de découvrir et d'expérimenter sans l'adulte ; respecter son autonomie.	X	X	X
Elaborer une fiche d'instructions (règles du jeu) adaptée aux adolescents, aux adultes.		X	X

Fonction 9 : Animer dans le cadre d'une école de devoirs.

Activité 9.1 : Assurer l'accompagnement des devoirs et proposer des activités variées aux enfants qui ont terminé leurs devoirs, en ayant une vision globale de l'enfant et en fonction du projet que l'on s'est fixé.

Compétences	P A	T A	A I P
Aider le jeune à organiser son travail : - aider à gérer son journal de classe, - aider à ranger ses cahiers, - aider à organiser son planning de travail, - aider à gérer son temps, - stimuler à faire ses devoirs.			X X X X X
Faire preuve de disponibilité, de patience dans le cadre de l'accompagnement aux devoirs.			X
Respecter le rythme de l'enfant : tenir compte de la nécessité de se reposer entre les temps d'école et les temps consacrés aux devoirs.	X		X
Analyser les activités que l'on peut proposer aux enfants qui ont fini leurs devoirs : - analyser l'adéquation entre les activités possibles et les besoins de l'enfant dans la continuité de la journée, - analyser l'adéquation entre les activités possibles et les connaissances en matière de développement de l'enfant.	X X	X X	X X
Transmettre ses observations aux autres membres de l'équipe et aux parents.	X		X

Activité 9.2 : (CEF/CEP) Organiser l'école de devoirs :

- proposer des personnes ressources,
- planifier les activités scolaires et autres en fonction de l'agenda des collaborateurs, de l'histoire de l'école et des jeunes,
- établir un mode de fonctionnement avec le jeune, les parents et les institutions,
- éventuellement servir de relais entre l'école et les parents.

Activité 9.3 : (CEF/CEP) Assurer la remédiation scolaire, après avoir identifié un problème précis.

Fonction 10 : Animer dans le cadre extra scolaire (« structures d'accueil » matin, soir, après-midi, vacances scolaires ...).

Activité 10.1 : Organiser un accueil personnalisé et chaleureux des enfants et des parents au moment de leur arrivée et/ou de leur départ de la structure d'accueil.

Compétences	P A	T A	A I P
Avoir une approche des besoins des enfants : - avoir une connaissance du développement de l'enfant (psychomoteur, psychosocial, affectif, de 2,5 ans à 12 ans) adaptée aux besoins du travail de l'animateur(-trice).	X		
Intégrer son activité dans l'infrastructure existante : - placer des panneaux indicateurs, - sélectionner le local adapté, - ...		X X	X X
Favoriser la stabilité et la continuité dans le travail avec le groupe d'enfants au sein de la structure d'accueil : - permettre à l'enfant de retrouver un espace identifié, des repères personnels.	X	X	X
Etre accueillant envers les parents : - respecter les règles de courtoisie, - établir de bonnes relations.	X X	X X	X X

Activité 10.2 : Veiller au bien-être physique de l'enfant.

Compétences	P A	T A	A I P
Respecter les besoins des enfants, leur rythme : - observer l'enfant et le groupe, - adapter l'activité à l'heure de la journée.	X X		X X
Intégrer et faire respecter des limites et des repères clairs et concrets pour l'enfant : - poser des limites, - veiller à s'harmoniser avec les différents intervenants au niveau des repères et des limites à poser.	X X	X X	X X
Appliquer des mesures de sécurité pour assurer un environnement sécurisant à l'enfant sur le plan physique.		X	X
Assurer en permanence la sécurité : avoir une vision globale du groupe.		X	X

Activité 10.3 : Veiller au bien-être psychologique de l'enfant.

Compétences	P	T	A
	A	A	I P
Valoriser, donner confiance et soutenir l'enfant dans ses projets : respecter l'expression de l'enfant.	X	X	X
Avoir une attitude d'écoute active et empathique.	X	X	X
Avoir une attitude de disponibilité.	X	X	X
Gérer une relation individuelle au sein du collectif.	X	X	X

Activité 10.4 : Offrir à l'enfant un espace de temps libre où l'enfant peut être acteur de son activité (ou inactivité) tant au niveau du choix de celle-ci que de la façon dont il la gère, favoriser l'autonomie et l'initiative.

Compétences	P	T	A
	A	A	I P
Allier présence et disponibilité : - respecter le rythme de l'enfant, - permettre à l'enfant d'expérimenter.		X X	X X
Favoriser et respecter l'autonomie de l'enfant : - veiller, lors des activités, à ce que l'initiative de l'enfant soit encouragée, - le cas échéant, accompagner en étant présent, sans s'imposer, les activités de chaque enfant.	X X	X X	X X
Adapter sa prise en charge en fonction des âges différents et des temps de présence différents.	X	X	X
Sur base des connaissances relatives au développement de l'enfant de 2,5 ans à 12 ans, observer individuellement chaque enfant afin de voir où il en est et ce dont il a besoin.	X		X
Adapter son travail en fonction des besoins et des désirs de l'enfant : - tenir compte du fait que les activités de l'enfant peuvent varier en fonction de ses désirs et de ses intérêts mais aussi des différents moments de la journée, - tenir compte des besoins de détente des enfants, - proposer des activités, un aménagement de l'espace en fonction du projet éducatif défini et des besoins de l'enfant, - préciser les besoins de l'enfant sur base des connaissances relatives au développement de l'enfant de 2,5 ans à 12 ans.	X X X X	X X X X	X X X X

Compétences	P A	T A	A I P
<p>Veiller à la diversité des activités, du matériel (prévoir plus d'une possibilité de choix), des aménagements de l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - espace créatif (peinture ...), - espace-rencontre (jeux, société ...), - espace-mouvement, - espace-repos, <p>c'est-à-dire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - créer des espaces adaptés, - proposer un choix de matériel clair et structuré de ce matériel, - proposer des activités variées : <ul style="list-style-type: none"> . structurées ou non structurées, . motrices, manuelles, intellectuelles, sensorielles, de socialisation ... 		X X	X X

Activité 10.5 : Stimuler le dialogue et la coopération.

Compétences	P A	T A	A I P
<p>Favoriser et respecter les relations, la coopération :</p> <ul style="list-style-type: none"> - développer des jeux coopératifs, - alterner des plages de jeux individuels et collectifs, - aménager l'espace pour permettre des relations de coopération. 	X X X	X X X	X X X

Activité 10.6 : Dialoguer avec les parents, assurer le suivi de l'information entre l'école et les parents.

Compétences	P A	T A	A I P
<p>Développer la capacité d'écoute : être attentif aux informations données par les enfants, par les parents, par l'école.</p>	X		X
<p>Se décentrer, être empathique.</p>	X		X
<p>Formuler un message respectueux des parents et de l'enfant.</p>	X		X
<p>Utiliser à bon escient le journal de bord et les fichiers d'information.</p>	X		X

Activité 10.7 (CEF/CEP) Dialoguer avec les partenaires internes et externes à l'école.

Activité 10.8 : Gérer l'extra scolaire.

Compétences	P A	T A	A I P
Participer à l'organisation de l'infrastructure : - gérer les commandes des repas, - assurer au jour le jour la conduite du lieu d'accueil vers les écoles et inversement, - se donner les moyens de savoir qui peut ou non reprendre les enfants, qui interpellé en cas de problème.			X X X

Fonction 11 : Participer à l'organisation administrative et financière, à la gestion des locaux en vue d'une activité.

Activité 11.1 : Assurer la gestion financière en fonction des objectifs établis :

- définir les ressources et les contraintes,
- chiffrer les actions proposées,
- rechercher des subsides, des sponsors, des ressources (matériel ...) ; organiser des activités lucratives pour financer un projet coûteux,
- organiser le paiement d'une animation spécialisée, d'une location d'exposition,
- remplir des documents comptables,
- évaluer la faisabilité du projet et effectuer un bilan financier des activités mises en place.

Compétences	P A	T A	A I P
Etablir le coût d'une activité, identifier les ressources disponibles (à l'échelon d'un micro-projet).			X
S'informer au sujet des institutions qui louent du matériel.			X

Activité 11.2 : Assurer l'organisation administrative.

Compétences	P A	T A	A I P
Gérer les inscriptions, les réservations, le carnet de présence en faisant preuve d'ordre et de méthode.		X	X
Remplir les documents adéquats pour régler les déclarations d'assurance.		X	X

Activité 11.3 : Assurer la gestion des locaux.

Activité 11.4 : Assurer la gestion du matériel.

Compétences	P A	T A	A I P
Mettre du matériel, des services à la disposition des associations :			
- faire preuve d'ordre et de méthode,		X	X
- décoder le mode d'emploi d'appareils de base,		X	X
- tenir à jour l'inventaire du matériel.		X	X

Activité 11.5 : Gérer, promouvoir l'image de marque de l'institution.

Compétences	P A	T A	A I P
Informier systématiquement le public sur les activités organisées par l'institution.	X	X	X

Fonction 12 : Communiquer avec les différents publics, avec les collègues (+travail en équipe), avec les supérieurs hiérarchiques.

Activité 12.1 : Faciliter la communication dans l'institution avec les partenaires et établir la relation avec la hiérarchie.

Compétences	P A	T A	A I P
Argumenter ses propositions.	X		X
Bien délimiter son cadre de travail.	X		X
Se situer soi-même par rapport à l'organigramme de l'institution.	X		X

Activité 12.2 : Intégrer l'approche interculturelle.

Compétences	P A	T A	A I P
Sensibiliser à l'importance de prendre conscience de son propre système de valeurs : présenter différents exemples où une même situation est vécue de manière différente par des personnes qui ont des systèmes de valeurs différents.	X	X	X
Etre à l'écoute de l'autre.	X	X	X

Activité 12.3 : Transmettre les informations aux collègues, lire les informations transmises par les collègues.

Compétences	P A	T A	A I P
Lire, s'exprimer oralement et par écrit de manière à être compris.	X	X	X

Activité 12.4 : Participer aux réunions.

Compétences	P A	T A	A I P
Préparer les réunions :			
- lire les P.V. des réunions précédentes,		X	X
- préparer un rapport préliminaire à la réunion du jour,		X	X
- réfléchir aux objectifs que l'on souhaiterait poursuivre.		X	X

Activité 12.5 : (CEF/CEP) Etablir la relation avec les autres intervenants travaillant sur le même territoire, y compris les bénévoles.

Activité 12.6 : S'intégrer dans une équipe existante, participer à l'élaboration d'un projet commun, à sa mise en place et à son évaluation avec des collègues de la même institution ou avec les collègues extérieurs.

Compétences	P A	T A	A I P
Comprendre les idées des autres et en discuter.	X	X	X
Faire des propositions, apporter sa contribution personnelle.		X	X
Participer au travail collectif d'analyse du projet.		X	X

Fonction 13 : Respecter les règles de déontologie.

Activité 13.1 : Travailler dans les limites de sa profession.

Compétences	P A	T A	A I P
Connaître les droits et devoirs de la profession : dans quel cadre législatif suis-je engagé(e) ? (assurance, maltraitance ...).	X		X
Connaître les bases des législations spécialisées : la réglementation de l'entreprise, des droits de l'enfant, le code de qualité de l'accueil ...	X		X
Définir son cadre de travail et le communiquer à autrui, délimiter le champ professionnel :			
- expliquer l'organigramme,	X		X
- se situer par rapport à l'organigramme (possibilité ou non d'autonomie ...),	X		X
- s'informer des différents interlocuteurs sur les limites du service par rapport à : <ul style="list-style-type: none"> □ l'employeur et les usagers, □ la vie privée, □ la gestion du temps, □ ... 	X		X

Activité 13.2 : Savoir ce qu'on peut ou doit communiquer.

Compétences	P A	T A	A I P
Appliquer le devoir de réserve : intégrer les critères permettant à l'animateur(-trice) de communiquer ou non des informations à la hiérarchie, aux collègues ou à des tiers en évaluant la situation et les responsabilités inhérentes à sa fonction.	X		X

Fonction 14 : Faire une évaluation extérieure, une auto-analyse.

Activité 14.1 : Evaluer son action.

Compétences	P A	T A	A I P
Sur base de grilles d'évaluation, se poser régulièrement la question de la pertinence des comportements, des stratégies habituellement mises en place.		X	X

Activité 14.2 : Percevoir ses limites.

Compétences	P A	T A	A I P
Etre conscient de l'importance de maîtriser ses émotions.	X	X	X

Activité 14.3 : Diagnostiquer ses besoins en formation continue.

Compétences	P A	T A	A I P
Prendre conscience de l'importance de la formation continuée.	X	X	X

Fonction 15 : Respecter les règles d'hygiène et de sécurité.

Activité 15.1 : Prévenir les accidents.

Compétences	P A	T A	A I P
S'informer et appliquer les directives prévues dans le cadre de la prévention des accidents et des incendies.		X	X
Repérer les risques, les causes possibles d'accident dans les situations habituellement rencontrées : avant de commencer une animation, faire une vérification des points qui peuvent poser problème, respecter une check-list (où est l'extincteur ...).		X	X
Mettre en, place des moyens de prévention d'accident :			
- trouver des moyens de prévention adaptés dans le cadre de ses possibilités (manière de se placer par rapport à la source du risque ...),		X	X
- alerter le responsable du lieu d'activité,		X	X
- ...			

Activité 15.2 : Assurer les premiers soins d'urgence.

Compétences	P A	T A	A I P
Avoir des notions de secourisme :			
- citer et expliquer les comportements de soins d'urgence adaptés à la situation professionnelle (où est la trousse de secours ? comment utiliser les produits de la trousse ? ...),		X	
- appliquer une procédure à suivre en cas d'accident (où se trouve la déclaration d'accident ? ...).		X	X

Activité 15.3 : Veiller à l'hygiène.

Compétences	P A	T A	A I P
Appliquer les directives relatives à l'hygiène des locaux (dans leur spécificité).		X	X
Appliquer les règles élémentaires d'hygiène personnelle.		X	X

5.2 Référentiel des savoirs associés*

Comme indiqué au chapitre 4. Approche pédagogique, le programme « Animateur - Animatrice » est composé du **Référentiel professionnel** et du **Référentiel des savoirs associés** (cf. schéma chap. 5).

Ce programme traduit une conception particulière des apprentissages centrée sur une pédagogie de l'intégration c'est-à-dire sur **le lien indissociable** entre le référentiel professionnel et le référentiel des savoirs associés : les savoirs (savoirs, savoir-faire, savoir-être) de l'animateur(-trice) s'intégreront par la confrontation et la mise en relation :

- des différents concepts et domaines d'une même discipline (**disciplinarité**) : **les professeurs** veilleront à :
 - structurer les savoirs : observation, analyse, théorisation progressive, entraînement ...
 - renforcer les acquis,
 - remédier aux difficultés si nécessaire,
- des différents savoirs couvrant plusieurs disciplines (**transdisciplinarité**) : **les élèves** incorporent les différents savoirs disciplinaires, les organisent, les intègrent pour réagir adéquatement face aux différentes situations rencontrées,
- cette pédagogie de l'intégration nécessite un travail en **interdisciplinarité** : les différentes disciplines se mettent au service de la formation afin de donner du sens à celle-ci ; **ensemble, les professeurs et les élèves**, dans le cadre de séminaires et/ou de concertation, préciseront les situations d'apprentissage réelles ou simulées.

(*) : Certaines compétences du référentiel professionnel relèvent autant, sinon plus, des cours généraux que des cours de l'option groupée. Pour ces compétences-là, les professeurs de l'option groupée veilleront à informer les collègues professeurs des cours généraux concernés pour qu'ils assument la part qui leur revient dans la formation professionnelle (composante humaniste) des élèves.

Exemples : Sciences humaines et Législation – Déontologie, Français et Communication ...

5.2.1 Psychologie appliquée (Relations humaines)

4p en 5^{ème}, 4p en 6^{ème}

A. Liminaire

Les « X »* inscrits dans la colonne « P.A. » du référentiel professionnel (cf. chap. 5.1) indiquent que des savoirs associés du cours de Psychologie appliquée contribuent au développement des compétences correspondantes.

La maîtrise de ces compétences exige des acquis qui seront :

- abordés et développés dans le cadre du cours de Psychologie appliquée (Relations humaines) ;
- articulés et structurés avec l'ensemble des savoirs associés des autres disciplines ;
- transférés, mobilisés et exploités dans des situations d'apprentissage, des activités d'intégration, et, de manière tout à fait privilégiée, dans le cadre des activités d'insertion professionnelle et des stages organisés sur base de l'A.G.C.F. du 27/01/1999.

L'installation de ces compétences et la mise en place de cette logique d'apprentissage impliquent nécessairement :

- une **étroite coordination** entre les professeurs de l'option groupée et de la formation commune,
- un travail en **interdisciplinarité**,

pour

- assurer une formation cohérente,
- favoriser la maîtrise des fonctions du référentiel professionnel,
- favoriser l'accès à la qualification.

(*): Dans le référentiel professionnel apparaissent uniquement les compétences classées « CM6 » du profil de formation ; les compétences classées « CEF/CEP » (cf. site AGERS de la Communauté Française <http://www.agers.cfwb.be>) pourront toutefois être exercées par l'élève au cours du degré mais leur évaluation ne pourra en aucun cas être prise en compte dans les critères de passage (fin de 5^{ème} année) ni dans les critères de certification en fin de 6^{ème} année.

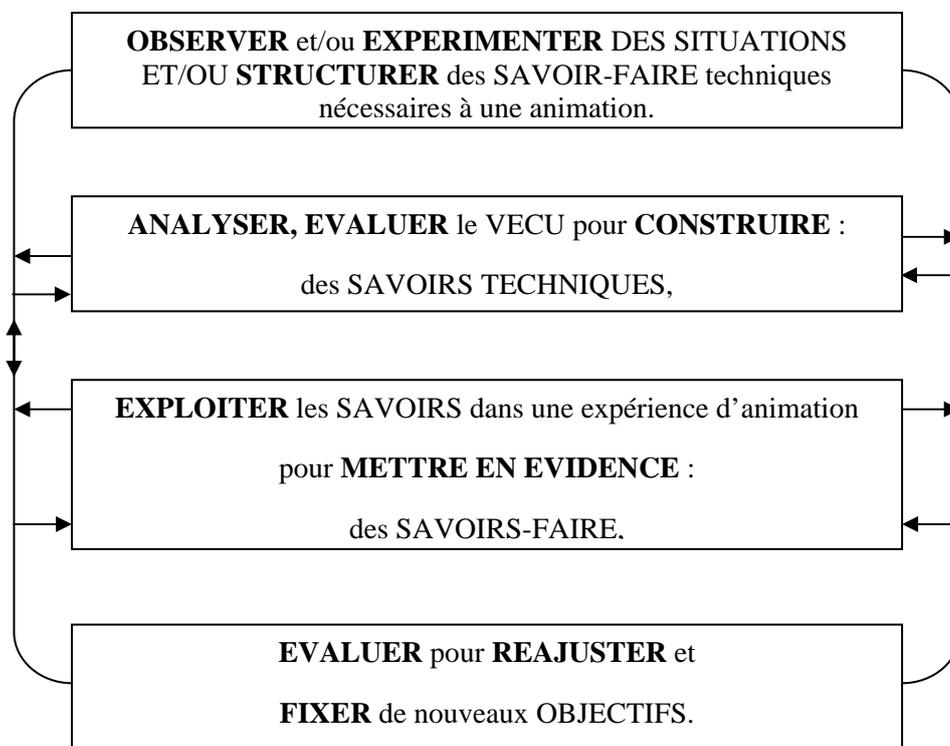
B. Approche pédagogique

cf. chap. 4.

C. Indications méthodologiques

- Il est impératif de baser le cours de Psychologie appliquée (Relations humaines) sur du concret :
 - partir de situations d'apprentissage concrètes (jeux de rôles, observations, vidéos, témoignages, activités réalisées en Techniques d'animation et Activités d'insertion professionnelle, vécus de stage ... : OBSERVATION – EXPERIMENTATION de situations,
 - réaliser un travail de recherche, de réflexion, de prise de conscience, d'analyse ... à partir des supports concrets : DESCRIPTION – ANALYSE du problème,
 - dégager les savoirs, savoir-faire, savoir-être permettant à l'élève d'adapter son comportement à ces situations : ACTION – EXPERIMENTATION de solutions,
 - évaluer l'impact de son comportement, de ses actions et proposer des réajustements si nécessaire : EVALUATION – ADAPTATION.

Cette démarche appliquée dans tous les cours de l'option groupée se traduit par le schéma suivant :



Il est donc essentiel de permettre à l'élève, dès le début de sa formation, de prendre conscience de l'importance de l'observation :

- comme base de toute démarche liée à la psychologie, à la communication,
 - comme support d'un travail d'animation.
- Pour favoriser cette démarche de mise en situation pratique et concrète :
 - **un minimum de 2 périodes** sur les 4p de cours de Psychologie appliquée **seront obligatoirement groupées** à l'horaire,
 - **minimum ½ journée** de l'horaire hebdomadaire **sera consacrée à des cours de l'option groupée** (par exemple : 2p de Psychologie appliquée associées à 2p de Techniques d'animation ou à 2p d'Activités d'insertion professionnelle ...),
 - dans la mesure du possible (NTPP disponible), le nombre d'élèves au sein du groupe-classe sera limité à 16 pour minimum 2p de cours de Psychologie appliquée.
 - Outre les éléments de psychologie proprement dite (développement de l'enfant, de l'adolescent, de l'adulte, psychologie sociale), le cours de psychologie appliquée aborde les notions de :
 - Communication – Relation,
 - Déontologie – Législation,

indispensables à l'exercice des compétences décrites au sein du profil de formation de l'animateur(-trice).

- La nature, le degré de maîtrise des compétences (savoirs, savoir-faire et savoir-être) dans les domaines de la psychologie, de la communication, de la relation, de la législation et de la déontologie sont considérables.

Il est donc nécessaire d'opérer des choix. Dès lors, en étroite collaboration avec les titulaires des cours de l'option groupée, le professeur veillera :

- à aborder tous les points énoncés dans la colonne « savoirs à s'approprier » (cf. D.),
- à sélectionner les notions et concepts à développer en fonction :
 - des compétences disciplinaires à exercer (cf. point D.),
 - des compétences du référentiel professionnel à maîtriser (cf. les « X » dans la colonne « P.A. » au chap. 5.1),
 - des besoins, intérêts, motivations ... des élèves,
 - de l'actualité, des projets pluridisciplinaires ...
 - de la nature des stages organisés, des expériences vécues, des séminaires ...

- des exigences des divers lieux d'insertion professionnelle ...

en évitant de répertorier de manière purement théorique des aspects du développement de la personne, des techniques de communication, des phénomènes de groupes, des textes législatifs ... mais bien en donnant du sens aux apprentissages et en se basant sur des situations concrètes (vécues ou observées).

- à participer activement et efficacement à la gestion des stages organisés sur base de l'A.G.C.F. du 27/01/1999 (cf. modalités précisées au chap. 5.2.4) : les périodes de cours de Psychologie appliquée qui seront consacrées aux stages ne sont pas « du temps perdu » mais bien du « temps gagné ». Ces stages permettront à l'élève :
 - de découvrir les réalités et exigences professionnelles,
 - de prendre conscience de l'intérêt et de l'utilité du cours de Psychologie appliquée,
 - d'exercer, de tester leurs compétences en situation de travail réel, d'exploiter les apprentissages initiés en Psychologie appliquée, de les adapter et de les transférer dans des situations nouvelles,
 - d'acquérir de nouveaux savoirs, savoir-faire et savoir-être,
 - de prendre conscience des besoins de formation,
 - ...



Le cours de Psychologie appliquée sera au service :

des Techniques d'animation (cf. 5.2.2),
des Activités d'insertion professionnelles (cf. 5.2.3),
du Référentiel professionnel (cf. 5.1),
des stages (cf. 5.2.4).

- Pour permettre la mise en œuvre des démarches méthodologiques précisées ci-avant et favoriser une gestion cohérente et globale des apprentissages, il est souhaitable d'attribuer le cours de Psychologie appliquée à **un seul et même professeur**.

D. Compétences et savoirs

L'ordre dans lequel les différents éléments seront abordés ainsi que le nombre de périodes à y consacrer seront librement déterminés par le titulaire de cours dans le respect des critères énoncés aux points A. à C. ci-avant.

COMPETENCES	SAVOIRS
<p>A partir de situations d'apprentissage concrètes (jeux de rôles, observations, grilles d'observation, activités réalisées en T.A. et A.I.P., vidéos, témoignages, vécus de stages ...), prendre conscience :</p> <ul style="list-style-type: none">• d'éventuels préjugés, réticences ... liés à la psychologie, à la pédagogie ...• des domaines d'intervention du psychologue, du pédagogue ...• de l'intérêt de s'approprier des savoirs en psychologie / pédagogie pour exercer efficacement les fonctions d'animateur / d'animatrice.	<ul style="list-style-type: none">• Psychologie – Pédagogie.
<p>A partir de situations d'apprentissage concrètes (jeux de rôles, observations, grilles d'observation, activités réalisées en T.A. et A.I.P., vidéos, témoignages, vécus de stages ...) :</p> <ul style="list-style-type: none">• Analyser l'importance d'une démarche d'observation en psychologie et en tant que support d'un travail d'animateur(-trice).• Décrire les caractéristiques principales d'une observation pertinente et exploitable dans toute activité de l'animateur(-trice) (ex. : objectivité, absence d'interprétation, de jugement de valeurs, de généralisation ...).• Réaliser des observations pertinentes et exploitables.• Construire et s'approprier des outils d'observation.	<ul style="list-style-type: none">• Observation.

COMPETENCES

SAVOIRS

A partir de situations d'apprentissage concrètes (jeux de rôles, observations, grilles d'observation, activités réalisées en T.A. et A.I.P., vidéos, témoignages, vécus de stages ...) :

Citer, décrire et illustrer :

- les étapes du développement (petite enfance, enfance, adolescence, âge adulte, 3^{ème} âge),
- les caractéristiques (compétences, capacités) spécifiques aux différentes étapes du développement,
- situer des comportements et capacités de la personne aux différentes étapes de son développement,
- expliquer des facteurs favorables au développement de la personne,
- proposer des actions qui favorisent le développement harmonieux de la personne.

- Différents aspects (moteur, affectif, intellectuel, social ...) du développement de la personne, de la conception à la fin de vie.

A partir de situations d'apprentissage concrètes (jeux de rôles, observations, grilles d'observation, activités réalisées en T.A. et A.I.P., vidéos, témoignages, vécus de stages ...) :

- Identifier, déduire :
 - besoins, motivations ...
 - frustrations, expressions de conflits, réactions – frustrations ...
- S'informer et s'interroger sur la nature des différents projets, missions et politiques d'animation.
- Proposer des activités :
 - adaptées aux besoins de la personne,
 - cohérentes par rapport au projet d'institution, aux objectifs poursuivis.

- Besoins ... frustrations ...

COMPETENCES

SAVOIRS

A partir de situations d'apprentissage concrètes (jeux de rôles, observations, de grilles d'observation, activités réalisées en T.A. et A.I.P., vidéos, témoignages, vécus de stages ...) :

- S'informer, s'interroger sur certaines problématiques : troubles, handicaps, déficiences, inadaptations ... (*)
- Proposer des actions favorisant l'accueil, la valorisation, l'intégration des personnes.

• Problématiques liées aux personnes en difficulté (ex. : maltraitance, troubles de l'apprentissage, troubles de comportement ...).

(*) : A titre d'exemple, un schéma de questionnement applicable à l'approche d'une problématique donnée :

- quelle est la nature de la problématique ?
- quelles sont les causes possibles ?
- quels sont les symptômes caractéristiques ?
- quels sont les comportements associés ?
- quels sont les capacités et besoins des personnes concernées ?
- quel peut-être l'impact de cette problématique sur l'entourage de la personne ?
- quels types de comportements ou accompagnements adaptés peut-on envisager ?
- ...

COMPETENCES

SAVOIRS

A partir de situations d'apprentissage concrètes (jeux de rôles, observations, grilles d'observation, activités réalisées en T.A. et A.I.P., vidéos, témoignages, vécus de stages ...) :

- construire une(des) définition(s) pertinente(s) de la notion de groupe,
- distinguer les différents types de groupe (groupe formel, groupe informel, groupe de tâche),
- observer, identifier et expérimenter différents aspects des phénomènes de groupe :
 - rôles (observateur, acteur, animateur ...),
 - leadership,
 - impact individuel,
 - normes (implicites, explicites ...), conformisme ...
 - cohésion,
 - coopération,
 - compétition,
 - déviance,
 - ...

pour situer son rôle d'animateur(-trice) et préciser son action.

- Dynamique de groupes.

COMPETENCES

SAVOIRS

A partir de situations d'apprentissage concrètes (jeux de rôles, observations, grilles d'observation, activités réalisées en T.A. et A.I.P., vidéos, témoignages, vécus de stages ...):

- Observer, identifier et expérimenter dans des situations concrètes des styles de leadership : animateur(-trice) autoritaire, autocratique, coopératif(-tive), laxiste.
- Sélectionner le type de leadership adapté :
 - aux groupes observés,
 - aux objectifs poursuivis.
- Clarifier le rôle de l'animateur(-trice) ; identifier, répertorier les différentes fonctions qu'il/elle exerce :
 - amorcer les interactions,
 - favoriser, entretenir les relations, les interactions, la cohésion du groupe ...
 - prévenir, gérer les conflits,
 - susciter la participation, la prise de parole,
 - ...
- S'interroger sur son propre mode de fonctionnement au sein d'un groupe, d'un conflit et adapter ses comportements sur base de techniques de communication appropriées.

- Gestion de groupes.

COMPETENCES

SAVOIRS

A partir de situations d'apprentissage concrètes (jeux de rôles, observations, grilles d'observation, activités réalisées en T.A. et A.I.P., vidéos, témoignages, vécus de stages ...), de grilles d'observation :

- Décrire la communication.
- Identifier les différents éléments du schéma de communication : émetteur, récepteur, message (code, canal), feedback, rétroaction, circularité.
- Décrire la notion de relation (que signifie être en relation, établir une relation, entretenir une relation ?).
- Différencier communication et relation.
- Etablir les liens entre la communication et la relation.

• « On ne peut pas ne pas communiquer, ne pas être en relation ... ».

Dans le cadre de situations de communication et/ou de relation, identifier les facteurs influençant la communication :

- Identifier des facteurs* influençant la communication.
- Préciser leurs modes d'interaction.
- Préciser de quelle manière ces différents facteurs interagissent.

• Contexte

(*) : A titre d'exemple :

- cadre de référence, confiance en soi, connaissance de soi, concordance et discordance entre communication verbale et non verbale, éducation, hiérarchie, pièges de la communication (messages incomplets, messages ambigus, réponses-types ...) ...
- acceptation des différences, jugements, préjugés ...
- intentions, buts, projets ...

COMPETENCES

SAVOIRS

A partir de situations d'apprentissage concrètes (jeux de rôles, observations, grilles d'observation, activités réalisées en T.A. et A.I.P., vidéos, témoignages, vécus de stages ...) :

- Découvrir différents modes et techniques de communication. Par exemple : communication verbale (assertive, non-agressive ...), communication non verbale, analyse transactionnelle, P.N.L., Rogers, Gordon, message « je » ...
- Découvrir l'intérêt d'utiliser des formes de communication différentes de manière complémentaire.
- Identifier chez soi et chez les autres, les différentes dimensions de la CNV telles que l'intonation de la voix, l'expression du visage, la posture, la proximité, le toucher, les accessoires, l'environnement ...
- S'interroger sur l'importance de la CNV par rapport à la CV.
- Mettre en évidence les phénomènes de discordance entre le verbal et le non verbal (message paradoxal) et leur influence sur la relation.
- Adapter son comportement non verbal pour aboutir à la congruence entre :
 - les différentes dimensions de la communication non verbale,
 - la communication verbale et non verbale.
- Adapter le langage et le mode de communication à l'interlocuteur et à la situation.
- Expérimenter, exploiter des modes et techniques de communication divers.

- Formes de communication

COMPETENCES

SAVOIRS

Pour un secteur d'activité donné et à partir de situations d'apprentissage concrètes (documents, vidéos, observations, visites, enquêtes, témoignages, vécus de stages, activités réalisées en T.A. et A.I.P., grilles d'observation ...), découvrir, s'informer, s'interroger sur :

- le type d'institution, d'organisme, d'association, de service ... au sein du secteur,
- le statut de l'institution,
- les missions, les politiques d'animation socioculturelle de l'institution,
- le fonctionnement de l'institution,
- le code de déontologie,
- les questions liées à la déontologie,

pour situer son rôle, ses obligations et ses limites d'animateur(-trice) par rapport à l'institution, aux membres de l'équipe, aux membres du groupe ; pour informer ...

- Déontologie et Législation*.

(*). Plus que jamais, le titulaire de cours veillera au respect des indications méthodologiques (cf. point C.) et plus particulièrement à :

- réaliser toute démarche de recherche, de réflexion sur base de réalités concrètes en réponse à des questions ou des besoins liés aux autres cours de l'option, aux stages,
- privilégier l'acquisition et le développement de « compétences transversales et transférables » et non la mémorisation et la restitution de concepts théoriques → s'informer, s'interroger, avoir un esprit critique, distinguer l'essentiel, synthétiser, reformuler, établir des liens, transférer ...
- travailler en étroite collaboration avec le professeur de Sciences humaines pour coordonner et articuler différents concepts et apprentissages (éviter les répétitions ou les juxtapositions) relatifs notamment aux différents niveaux de pouvoirs, aux principaux textes législatifs (notions de droit et devoir, notions de responsabilités civile et pénale, Déclaration universelle des Droits de l'Homme, Convention internationale relative aux Droits de l'Enfant, l'organisation de l'Etat belge dans ses compétences fédérales, communautaires et régionales ...) ...

Pistes à exploiter en lien avec les Techniques d'animation, les Activités d'insertion professionnelles et les stages :

- Type d'institution : comment se nomme-t-elle ? quelles sont ses coordonnées (adresse complète, téléphone, fax, e-mail ou site) ? quel est son rayonnement, quelle est sa zone d'influence (le quartier pour une école de devoirs, la Communauté Française pour une A.S.B.L. ...) ? quelle(s) est(sont) la(les) personne(s) à contacter (personne de référence, tuteur(-trice) de stage ...) ? ...
- Statut de l'institution : quelle(s) autorité(s) compétente(s) ? quelles compétences propres aux différents niveaux de pouvoir ? quels moyens financiers, quel(s) pouvoir(s) subsidiant(s) ? quel cadre légal (loi, décret, arrêté, statut d'A.S.B.L. ...) ? quels sont les objectifs et finalités des principaux textes législatifs qui ont un impact sur mon rôle d'animateur(-trice) ? où trouver les informations ? ...
- Missions et politiques d'animation : quels objectifs ? quels types d'activité ? quel public ? ...
- Fonctionnement de l'institution : quel organigramme ? où se situent l'animateur(-trice) et les bénéficiaires dans l'organigramme ? quel règlement d'ordre intérieur ? quelle équipe (composition, nomenclature ...) ? quelles conditions d'accès ? quels moyens matériels ? quelle infrastructure ? quels partenaires extérieurs ? quels relais ? quel historique (certains éléments du passé peuvent expliquer le présent) ? quelles perspectives ? ...
- Code de déontologie : existe-t-il un code de déontologie spécifique ? quelles sont les limites à respecter dans le cadre du stage, de l'exercice de la profession ? quels sont mes devoirs et obligations (tâches à accomplir, comportement personnel, comportement professionnel : respect de l'autre, disponibilité ... ponctualité ... présentation personnelle ...) ? quels sont mes droits ? qu'entend-on par responsabilité civile et pénale dans le cadre de la prise en charge d'un groupe de personnes ? que signifie respecter le droit au respect de la vie privée, les règles d'éthique professionnelle, les règles de confidentialité ? comment discerner les informations que je peux et que je dois transmettre ? ...
- Questions liées à la déontologie : quels sont les dispositions légales et services adaptés dans le cadre de la maltraitance ? quelles sont mes obligations et mes limites si je soupçonne ou découvre un cas de maltraitance ? quels sont mes droits et devoirs si un membre du groupe que j'anime est victime d'un accident ? comment prendre en compte la dimension interculturelle au sein d'un groupe ? ...
- cf. projets d'animation au chap. 5.2.2. E
- ...

5.2.2 Techniques d'animation

8p en 5^{ème}, 8p en 6^{ème}

A. Liminaire

Les « X »* inscrits dans la colonne « T.A. » du référentiel professionnel (cf. chap. 5.1) indiquent que des savoirs associés du cours de Techniques d'animation contribuent au développement des compétences correspondantes.

La maîtrise de ces compétences exige des acquis qui seront :

- abordés et développés dans le cadre du cours de Techniques d'animation ;
- articulés et structurés avec l'ensemble des savoirs associés des autres disciplines ;
- transférés, mobilisés et exploités dans des situations d'apprentissage, des activités d'intégration, et, de manière tout à fait privilégiée, dans le cadre des activités d'insertion professionnelle et des stages organisés sur base de l'A.G.C.F. du 27/01/1999.

L'installation de ces compétences et la mise en place de cette logique d'apprentissage impliquent nécessairement :

- une **étroite coordination** entre les professeurs de l'option groupée et de la formation commune,
- un travail en **interdisciplinarité**,

pour

- assurer une formation cohérente,
- favoriser la maîtrise des fonctions du référentiel professionnel,
- favoriser l'accès à la qualification.

(*) : Dans le référentiel professionnel apparaissent uniquement les compétences classées « CM6 » du profil de formation ; les compétences classées « CEF/CEP » (cf. site AGERS de la Communauté Française <http://www.agers.cfwb.be>) pourront toutefois être exercées par l'élève au cours du degré mais leur évaluation ne pourra en aucun cas être prise en compte dans les critères de passage (fin de 5^{ème} année) ni dans les critères de certification en fin de 6^{ème} année.

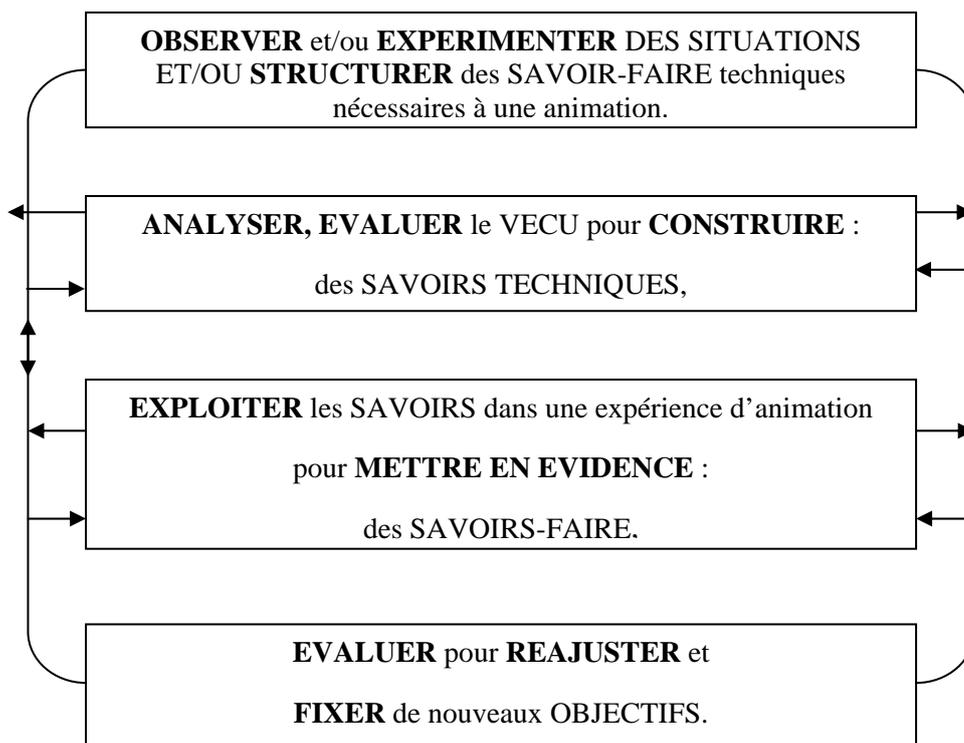
B. Approche pédagogique

cf. chap. 4.

C. Indications méthodologiques

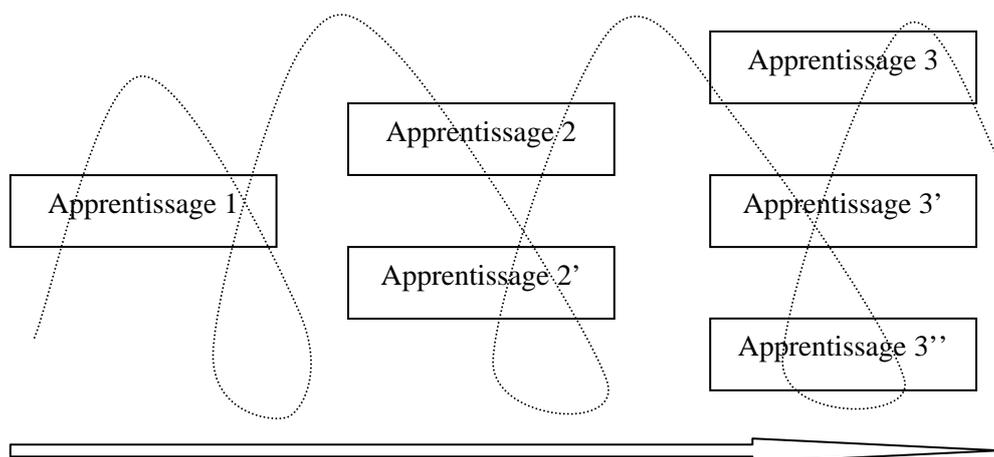
- Il est impératif de baser le cours de Techniques d'animation sur du concret pour donner du sens aux apprentissages. Toutefois, les titulaires de cours éviteront de se limiter à l'apprentissage de techniques exploitées comme des finalités. Il s'agit davantage d'une pratique réfléchie de techniques utilisées comme des « MOYENS », des « OUTILS » à expérimenter et à adapter aux situations, aux groupes de personnes, aux objectifs poursuivis ... :
 - partir de situations d'apprentissage concrètes (observations, vidéos, témoignages, activités réalisées en Activités d'insertion professionnelle, vécus de stage ... : OBSERVATION – EXPERIMENTATION de situations,
 - réaliser un travail de recherche, de réflexion, de prise de conscience, d'analyse ... à partir des supports concrets : DESCRIPTION – ANALYSE du problème,
 - dégager les savoirs, savoir-faire, savoir-être permettant à l'élève d'adapter son comportement à ces situations : ACTION – EXPERIMENTATION de solutions,
 - évaluer l'impact de son comportement, de ses actions et proposer des réajustements si nécessaire : EVALUATION – ADAPTATION.

Cette démarche appliquée dans tous les cours de l'option groupée se traduit par le schéma suivant :



Il est donc essentiel de permettre à l'élève, dès le début de sa formation, de prendre conscience de l'importance de l'observation et de la structuration de savoir-faire techniques comme base de tout travail d'animation.

- Les apprentissages successifs, construits suivant le schéma ci-avant, s'articulent entre eux pour développer progressivement les compétences de l'animateur(-trice) énoncées dans le référentiel professionnel. Cette progression se réalise selon un schéma spiralaire :



Intentions pédagogiques générales et développement des savoir-être.

- Pour favoriser cette démarche de mise en situation pratique et concrète :
 - **un minimum de 4 périodes** sur les 8p de cours de Techniques d'animation **seront obligatoirement groupées** à l'horaire,
 - **minimum ½ journée** de l'horaire hebdomadaire **sera consacrée à des cours de l'option groupée** (par exemple : 2p de Techniques d'animation associées à 2p de Psychologie appliquée ou à 2p d'Activités d'insertion professionnelle ...),
 - dans la mesure du possible (NTPP disponible), le nombre d'élèves au sein du groupe-classe sera limité à 16 pour minimum 4p de cours de Techniques d'animation.
- La diversité :
 - des groupes et des personnes auprès desquels on peut exercer la profession,
 - des lieux, des secteurs d'activités,
 - des activités, des techniques d'animation et de communication que recouvre le métier,

ainsi que la nature et le degré de maîtrise des compétences (savoirs, savoir-faire, savoir-être) dans le domaine de l'animation sont considérables. **Il est donc nécessaire d'opérer des choix. Dès lors, en étroite collaboration avec les titulaires des cours de l'option groupée, le professeur veillera :**

- à aborder tous les éléments énoncés au point D. : Notions de politiques d'animation socioculturelle – Méthodologie du projet – Activités et Animations – Travail en équipe – Education à la sécurité (y compris le B.E.P.S.),
- à sélectionner au moins 2 activités de natures différentes à aborder sur le degré (minimum 40p chacune) en fonction :
 - des besoins, intérêts, motivations ... des élèves,
 - de l'actualité, des projets pluridisciplinaires ...
 - de la nature des stages organisés, des expériences vécues, des séminaires ...
 - de l'infrastructure et du matériel disponibles,
 - des exigences des divers lieux d'insertion professionnelle ...

Quel que soit le choix d'activités, l'objectif primordial est d'aborder et de développer les compétences précisées dans le référentiel professionnel et d'en **favoriser le transfert**.

Dans cette perspective, il faut être conscient que la maîtrise et le transfert des compétences seront d'autant plus aisés si on évite une dispersion trop importante des activités abordées.

- à participer activement et efficacement la gestion des stages organisés sur base de l'A.G.C.F. du 27/01/1999 (cf. modalités précisées au chap. 5.2.4) : les périodes de cours de Techniques d'animation qui seront consacrées aux stages ne sont pas « du temps perdu » mais bien du « temps gagné ». Ces stages permettront à l'élève :
 - de découvrir les réalités et exigences professionnelles,
 - de prendre conscience de l'intérêt et de l'utilité du cours de Techniques d'animation,
 - d'exercer, de tester leurs compétences en situation de travail réel, d'exploiter les apprentissages initiés en Techniques d'animation, de les adapter et de les transférer dans des situations nouvelles,
 - d'acquérir de nouveaux savoirs, savoir-faire et savoir-être,
 - de prendre conscience des besoins de formation,
 - ...



Le cours de Techniques d'animation sera au service :
 de la Psychologie appliquée (cf. 5.2.1),
 des Activités d'insertion professionnelles (cf. 5.2.3),
 du Référentiel professionnel (cf. 5.1),
 des stages (cf. 5.2.4).

- Pour permettre la mise en œuvre des démarches méthodologiques précisées ci-avant et favoriser des apprentissages approfondis de diverses techniques d'animation, il est souhaitable d'attribuer le cours de Techniques d'animation à **plusieurs professeurs maîtrisant des pratiques d'animation de natures différentes.**

D. Compétences et savoirs

Les « X »* inscrits dans la colonne « T.A. » du référentiel professionnel (cf. chap. 5.1) indiquent que des savoirs associés du cours de Techniques d'animation contribuent au développement des compétences correspondantes. La maîtrise de ces compétences exige des acquis relatifs aux éléments suivants :

- Notions de politique d'animation socioculturelle (y compris grilles d'analyse).
- Méthodologie du projet :
 - situation de départ et finalités,
 - sélection des objectifs et stratégies (plan d'action : inventaire et analyse des ressources, obstacles et priorités, planification, chronologie ...),
 - organisation,
 - vérification de la cohérence du projet, évaluation (grille), et réajustements si nécessaire.
- Activités et Animations :
 - inventaire, descriptif* :

activités culturelles, activités d'éducation permanente, activités ludiques et récréatives, activités d'expression musicale, activités d'expression plastique ou artisanales, activités, d'expression corporelle, activités sportives, activités d'intégration sociale, activités liées aux fêtes, activités intergénérationnelles, activités axées sur les techniques audiovisuelles et multimédia, ...
 - classification :
 - tranches d'âge, motivations, niveaux de développement ou aptitudes, objectifs et finalités spécifiques, relations sociales et comportements sociaux développés ...
 - matériel, espace, lieu, temps, personnes-ressources ...
 - mesure de sécurité, techniques et méthodologies spécifiques,
 - organisation, gestion :
 - préparation, aménagement de l'environnement (exploitation de l'espace, du matériel ... dans le respect des règles de sécurité),
 - accueil, présentation (consignes, règles ... constitution des groupes ... rôles ... techniques d'expression et d'information),
 - mise en route, animation (communication, relation, gestion de groupe, arbitrage ...),

- évaluation (points positifs et négatifs),
 - réajustements, adaptation,
- Travail en équipe.
 - Education à la sécurité :
 - règles d'hygiène personnelle, d'hygiène des locaux, du matériel ...
 - respect des directives (accidents, incendies ...),
 - moyens de prévention (sécurité personnelle et sécurité des membres du groupe),
 - notions de secourisme**.

(*) Comme précisé dans les indications méthodologiques, l'école choisira **minimum 2 activités de natures différentes à développer plus particulièrement (minimum 40 périodes chacune) sur le degré.**

La liste d'activités n'est nullement limitative ni exhaustive : elle permet aux équipes pédagogiques de centrer leur formation sur des activités de types divers à travers lesquelles elles développeront les compétences précisées dans le référentiel de formation et en favoriseront le transfert.

Les activités supports choisies sont donc clairement des moyens de développer les compétences requises et ne peuvent se limiter à des objectifs de savoir-faire techniques spécifiques.

A titre d'exemple, quelques pistes concrètes à exploiter au travers des différentes activités possibles :

- activités culturelles (livres, films, théâtre, expositions, conférences, débats, musées, lieux et sites culturels, manifestations culturelles ...),
- activités d'éducation permanente (thèmes santé, sécurité, citoyenneté, consommation, environnement, services sociaux ...),
- activités ludiques et récréatives (jeux de société, jeux collectifs, contes et histoires, rondes et jeux de mime ...)
- activités d'expression musicale (rythme, voix, chant, instruments traditionnels ou créés par le groupe ...),
- activités d'expression plastique ou artisanales (collage, pliage, découpage, modelage, assemblage ... , peinture, sculpture, matériaux de récupération, matériaux naturels ...),
- activités d'expression corporelle (danses traditionnelles, danse créative, modern-jazz, mime, clown, cirque ...),

- activités sportives (Education sportive : gymnastique, G.R.S., acro-gym, athlétisme, natation, sports collectifs, sports de raquette ... - Education à la santé : conditionnement physique, endurance, stretching, relaxation, yoga ... - Education à la sécurité : audace et sécurité, autodéfense, manutention, escalade, sécurité en milieu aquatique ...),
- activités d'intégration sociale (aller au restaurant, utiliser les transports en commun ...),
- activités liées aux fêtes (Saint-Nicolas, Noël, anniversaires ...),
- activités intergénérationnelles,
- activités axées sur les techniques audio-visuelles et multimédia,
- ...

(**): Quel que soit le choix d'activités sélectionnées, les élèves suivront **obligatoirement** le module de 12 périodes de formation au **B.E.P.S.** (Brevet européen des premiers secours). Ce module de cours devra être dispensé par un professeur muni du brevet d'Animateur(-trice) B.E.P.S. ou de moniteur de secourisme de la Croix-Rouge.

D'autre part, pour les écoles choisissant les activités sportives, il serait particulièrement intéressant de proposer aux élèves d'acquérir le B.E.S.A. (Brevet élémentaire de sauvetage aquatique) afin d'ouvrir le champ des activités possibles de l'animateur(-trice).

E. Exemples d'organisation des apprentissages

Afin d'illustrer de manière concrète :

- la démarche d'apprentissage décrite en « C. Indications méthodologiques »,
- les articulations entre les différents cours de l'option groupée (P.A. et A.I.P.),

différents projets d'animation basés sur des activités de natures différentes et s'adressant à des publics de natures différentes sont proposés à titre d'exemple.

PROJET 1 : DECOUVRIR, MANIPULER, ANALYSER, UTILISER DIFFERENTS TYPES DE JEUX DE SOCIETE ADAPTES AUX ENFANTS

DE 3 A 6 ANS (JEUX COOPERATIF, SENSORIEL, EDUCATIF, COMPETITIF, PEDAGOGIQUE, DE HASARD ...)

Ce projet permet, entre autres, de développer les compétences classées P.A., T.A. et A.I.P. dans :

- Fonction 3 « Accueillir le public et les intervenants » – Activité 3.1 « Organiser un environnement accueillant, convivial et sécurisant »,
- Fonction 4 « Gérer des groupes » – Activité 4.2 « Aider un groupe à fonctionner de manière démocratique : ... »,
- Fonction 8 « Organiser l'animation à l'aide de jeux » – Activités 8.1 « Gérer ... » et 8.2 « Animer ... »,
- Fonction 10 « Animer dans le cadre extra-scolaire ... » – Activités 10.1 « Organiser un accueil personnalisé ... » et 10.2 « Veiller au bien-être psychologique de l'enfant »,

décrites dans le référentiel (cf. 5.1).

De manière privilégiée en Techniques d'animation, ce projet permettra aux élèves de développer les compétences relatives :

- aux techniques spécifiques à l'éducation permanente,
- aux techniques spécifiques aux activités ludiques,
- à l'organisation et à la gestion d'une animation (cf. 5.2.2.D).

Les objectifs spécifiques poursuivis au travers de ce projet seront clairement précisés au départ par le professeur. A titre d'exemple :

- Manipuler les jeux afin d'élaborer des fiches d'utilisation du jeu et d'animation.
- Sélectionner un jeu en fonction de la tranche d'âge concernée.
- Sélectionner un jeu en fonction de ses caractéristiques.
- Classer les jeux en fonction du développement qu'ils permettent chez l'enfant.
- ...
- Respecter et ranger le matériel.
- Respecter les autres.
- Être fair-play.
- Accepter de perdre ou de gagner.
- ...

OBSERVER et/ou
EXPERIMENTER
des SITUATIONS et/ou
STRUCTURER
des SAVOIR-FAIRE
techniques
nécessaires à une animation.

Situations d'observation et de découverte : Pistes à exploiter :

- Proposer aux futur(e)s animateurs(-trices) de manipuler les jeux de société à l'aide d'une grille d'analyse.
- Visiter un magasin de jouets permettant la pratique de jeux (Casse-noisettes à Bruxelles – La hotte à Namur – La maison du cormoran à Louvain-la-Neuve – Autre chose, Nuit du jeu, La parenthèse à Liège – Petit Prince à Nivelles ...) et observer une personne de référence en action.
- Lire, comprendre et analyser les articles du Ligeur sur les jeux de société ; les classer en fonction de critères précis pour réaliser un répertoire de « références critiques ».
- Se rendre à l'espace ludique de Louvain-la-Neuve (A. Dehant, docteur en Sciences de l'Education) pour découvrir, jouer et observer des enfants qui manipulent des jeux.
- Visiter une ludothèque et observer des enfants qui jouent ; réaliser un compte-rendu des observations.
- Se rendre dans une grande surface spécialisée dans les jeux et observer les rayonnages, la manière dont les jeux sont agencés, les types de jeu ...
- Se rendre chez des fabricants de jouets.

• ...

Grilles d'observation : Pistes à exploiter :

- Observer la boîte de jeu avant de l'ouvrir : Que découvre-t-on ? Quel format ? Quelle matière ? Quelles couleurs ? Quel titre ? Quels éléments composent la face, le dos, les côtés ? Quelles informations redondantes ? ...
- Ouvrir la boîte de jeu, répertorier et décrire les différents éléments du jeu : le plateau (format ? un ou plusieurs morceaux ? matière ? ...) – les pions (matière ? couleur ? forme ? représentation ? ...) – les règles (présentes ou non ? avec schéma ou non ? ...) – les dés (présents ou non ? format ? couleur ? chiffre ? ...) – ...
- Jouer sans lire les règles comme le ferait un enfant : que se passe-t-il ? quelles sont les difficultés rencontrées ? quels sont les comportements du groupe ? ...
- Jouer en respectant les règles : qui a le rôle d'animateur ? quelles sont les difficultés rencontrées ? que m'a apporté ce jeu ? ...

ANALYSER, EVALUER

le VECU

pour

CONSTRUIRE des
SAVOIRS TECHNIQUES

CONSTRUIRE des
SAVOIRS D'EXPERIENCE

- Analyser la manière dont les élèves ont vécu l'activité à l'aide des découvertes réalisées dans la grille d'observation. Amender cette grille en proposant des critères liés au vécu d'un groupe, à sa gestion, ses conflits, ses moyens de communication, sa structuration ... :
 - Qui a participé au rangement ? Comment l'étape s'est-elle déroulée ?
 - De quelle manière ai-je procédé ? Quelles difficultés ai-je rencontrées ? Quelle méthode de travail utiliserais-je à l'avenir ?
 - De quelle manière le groupe a-t-il été géré ?
 - Qu'ai-je ressenti durant l'activité ? qu'est-ce que j'ai aimé ou non ? Pourquoi ?
 - Quelles sont les valeurs développées durant l'activité ?
 - Quels sont les comportements (positifs et négatifs) observés durant l'activité ?
 - Comment suis-je entré en communication ?
 - ...
- Globaliser les différentes découvertes pour construire une réflexion sur le jeu.
- Rendre compte des découvertes, du vécu, des difficultés, des points positifs ... rencontrés durant l'activité.

Connaissance et manipulation du matériel.
Connaissance des différents types de jeu.
Méthode et outils indispensables à la réalisation d'une activité avec un groupe.
Réalisation d'une fiche d'animation type.
Méthode ABCDEF (Arrangement – But – Conditions – Déroulement – Essais – Figolage).

Manipulation du matériel.
Manipulation des jeux.
Méthodes utilisées pour expliquer un jeu.
Gestion d'un groupe.
Aménagement du lieu.
Recherche de l'information.

<p>EXPLOITER les SAVOIRS dans une expérience d'animation pour</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir un jeu de société, un conte, un livre, un chant en fonction d'un public cible et expliquer l'activité choisie aux autres. • Réaliser la fiche d'animation en fonction du choix (préparation) et faire vivre l'activité (en classe ou dans un lieu adapté au public choisi).
<p>METTRE EN EVIDENCE:</p> <p>des SAVOIR-FAIRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Transférer un apprentissage à un public donné. • Présenter une activité de manière claire, précise, concise. • Gérer un groupe durant une animation. • Gérer les contraintes techniques, utiliser une technique d'animation adaptée. • Créer un jeu, adapter un jeu ...
<p>des SAVOIR-ÊTRE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Être patient et tolérant. • Être dynamique. • Être souriant. • Respecter les règles de politesse. • Adopter un comportement approprié (utiliser un vocabulaire adapté au public ...). • ...
<p>EVALUER pour REAJUSTER et FIXER de nouveaux OBJECTIFS.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter un jeu de société en grand jeu afin de réaliser une après-midi récréative dans une résidence pour personnes âgées, dans une a.s.b.l. organisant l'accueil des enfants ... • Adapter un jeu de société à d'autres valeurs (Ex. : Nord-Sud, Tiers-Mondopoly, Unicef ...). • ...

PROJET 2 : ORGANISER, PREPARER ET FAIRE VIVRE UN SOUPER « CARNAVAL »
AVEC UNE AMBIANCE MUSICALE ADAPTEE AU PUBLIC CIBLE

Ce projet permet, entre autres, de développer les compétences classées P.A., T.A. et A.I.P. dans :

- Fonction 2 « Appliquer la méthodologie du projet » – Activités 2.2 « Définir les objectifs », 2.3 « Définir les actions », 2.5 « Etablir le plan d'action », 2.6 « Vérifier la cohérence du projet », 2.7 « Evaluer le travail effectué et réajuster éventuellement objectifs et stratégies », 2.8 « Organiser l'information sur les actions menées »,
- Fonction 3 « Accueillir le public et les intervenants » – Activités 3.1 « Organiser un environnement accueillant, convivial et sécurisant » et 3.2 « Accueillir un groupe composé de personnes très différentes ... »,
- Fonction 4 « Gérer des groupes » – Activité 4.2 « Aider un groupe à fonctionner de manière démocratique : ... »,
- Fonction 5 « Organiser des activités d'éducation permanente ... » – Activités 5.2 « Proposer des activités qui répondent aux besoins identifiés ... » et 5.4 « Prendre en charge une activité, un projet »,
- Fonction 11 « Participer à l'organisation administrative et financière, à la gestion des locaux ... » – Activités 11.1 « Assurer la gestion financière en fonction des objectifs établis ... », 11.2 « Assurer l'organisation administrative » et 11.5 « Gérer, promouvoir l'image de marque de l'institution »,

décrites dans le référentiel (cf. 5.1).

De manière privilégiée en Techniques d'animation, ce projet permettra aux élèves de développer les compétences relatives :

- à la méthodologie du projet,
- aux techniques spécifiques aux activités artistiques et artisanales (techniques de volume, de surface, de couleur, de récupération ...),
- à l'organisation et à la gestion d'une animation,
- au travail en équipe (cf. 5.2.2.D).

Pour aborder un tel projet, on peut par exemple :

- proposer aux élèves de dresser une liste de « questions à se poser » :
 - Quel public ? Quel lieu ? Quelle date ? Quel contexte ?...
 - Quel menu ? Quels achats ? Qui prépare ? Qui cuisine ? Qui assure le service ? Qui range ? Quelle sono ? Quelle musique ? Quelle tenue vestimentaire ?
 - ...
 - Comment aménager le local ? Quelle décoration ? Faut-il prévoir un espace ludique pour les enfants de 3 à 12 ans ? ...
 - Qui informe ? Comment informer : affiche, invitation, courrier, pub-radio, intranet, internet ... ?
 - Quel budget ? Quels tarifs ? Quels frais : matières premières (alimentation, décoration, location de matériel ...), assurances (matériel, locaux ...) ... ? Faut-il organiser une tombola, récolter des lots ... ?...
 - Quelles autorisations : école, Sabam ...
 - Comment réaliser un planning de travail ? Qui le réalise ? Quelle répartition des tâches ? ...
 - Qui participe ? Quels professeurs acceptent d'encadrer, de collaborer ? ...
 - Qui accueille ? Qui anime ? ...
 - Quelles responsabilités ? ...
 - ...

- classer les différentes tâches et activités par pôles :
 - pôle pédagogique,
 - pôle administratif,
 - pôle information et publicité,
 - pôle décoration et aménagement des locaux,
 - ...

- présenter les différentes séquences d'apprentissages nécessaires à la réalisation du projet et en préciser les objectifs spécifiques. A titre d'exemple, pour illustrer la séquence « Aménager le lieu d'accueil et le local lors du souper carnaval »* on pourrait aborder des techniques d'expression plastique, artisanale ou musicale telles que : réalisation de nappes, sets, bougies, compositions florales ... pour décorer les tables, réalisation de guirlandes, de masques ... pour décorer la salle, confection de déguisements pour les membres de l'équipe, utilisation du matériel sono ...

(*) : Cette séquence d'apprentissage est développée dans le projet 3 ci-après.

PROJET 3 : REALISER ET/OU DECORER DES MASQUES NEUTRES A L'AIDE DE LA TECHNIQUE DU VERNIS COLLE EN UTILISANT DES MATERIAUX DE RECUPERATION.

Ce projet permet, entre autres, de développer les compétences classées P.A., T.A. et A.I.P. dans :

- Fonction 5 « Organiser des activités d'éducation permanente ... » – Activités 5.2 « Proposer des activités qui répondent aux besoins identifiés ... » et 5.4 « Prendre en charge une activité, un projet » ?

décrites dans le référentiel (cf. 5.1).

De manière privilégiée en Techniques d'animation, ce projet permettra aux élèves de développer les compétences relatives :

- aux techniques spécifiques aux activités artistiques et artisanales : technique de volume (assemblage), technique de surface (collage sur support), technique de couleur, technique de récupération (revues, papier cadeau et emballages divers ...) ...
- à l'organisation et à la gestion d'une animation (cf. 5.2.2.D).

Les objectifs spécifiques poursuivis au travers de ce projet seront clairement précisés au départ par le professeur. A titre d'exemple :

- Maîtriser la technique découverte.
- Décorer un masque neutre à l'aide de la technique du vernis-colle.
- Développer la dextérité manuelle.
- Faire preuve de créativité dans l'utilisation des différents éléments.
- Maîtriser les techniques de déchirage, de pliage, de collage, de découpage ...
- ...
- Respecter et ranger le matériel.
- Respecter les autres.
- Aider les autres.
- Vivre en groupe et partager les éléments mis à disposition.
- ...

OBSERVER et/ou
EXPERIMENTER
des SITUATIONS et/ou
STRUCTURER
des SAVOIR-FAIRE
techniques
nécessaires à une animation.

- Proposer aux futur(e)s animateurs(-trices) d'observer des enfants qui découvrent et bricolent à l'aide de cette technique sur base de vidéo ou en milieu éducatif.
- Visiter le musée du masque de Binche et manipuler sur place une grille d'observation répertoriant des critères culturels, artistiques ...
- Découvrir différents documents sur les masques : CD-Rom, vidéo, site, livre ...
- Réaliser un masque à l'aide de cette technique après démonstration, explication des différentes étapes et visualisation d'un bricolage utilisant cette technique.
- ...

ANALYSER, EVALUER

le VECU

- Analyser la manière dont les élèves ont vécu l'activité à l'aide des découvertes réalisées dans la grille d'observation. Amender cette grille en proposant des critères liés au vécu d'un groupe, à sa gestion, ses conflits, ses moyens de communication, sa structuration ... A titre d'exemple :
 - Quelles techniques de manipulation d'outils ?
 - Quels sens et aptitudes développés durant l'activité ?
 - Quel public peut réaliser ce type d'activité ?
 - Quelle durée ? Quel matériel ? Quel budget ? ...
 - Qui a participé au rangement ? Comment l'étape s'est-elle déroulée ?
 - De quelle manière ai-je procédé ? Quelles difficultés ai-je rencontrées ? Quelle méthode de travail utiliserais-je à l'avenir ?
 - De quelle manière le groupe a-t-il été géré ?
 - Qu'ai-je ressenti durant l'activité ? qu'est-ce que j'ai aimé ou non ? Pourquoi ?
 - Quelles sont les valeurs développées durant l'activité ?
 - Quels sont les comportements (positifs et négatifs) observés durant l'activité ?
 - Comment suis-je entré en communication ?
 - ...

pour

CONSTRUIRE des
SAVOIRS TECHNIQUES

Connaissance et manipulation du matériel.
Connaissance de la théorie des couleurs, des types de support ...
Conception et réalisation d'une fiche d'animation type.

CONSTRUIRE des
SAVOIRS D'EXPERIENCE

Manipulation du matériel.
Entretien du matériel.
Manipulation des outils.
Méthode de travail.

EXPLOITER les SAVOIRS
dans une expérience
d'animation

- Réaliser un dossier de recherche préalable à l'animation.
- Sélectionner une activité basée sur cette technique et adaptée à des publics différents :
 - maracas à partir de rouleaux de papier hygiénique → pour les petits,
 - boîte de fromage décorée → tout public,
 - photophore à partir de papier de soie → pour les 8 à 12 ans et les personnes âgées,
 - ronds de serviettes à partir de rouleaux de papier hygiénique → pour les petits,
 - cache-pot ou vase à partir de bouteilles P.E.T. ou P.V.C. vides, de cageots vides ou des pots de fleurs en matière plastique → pour les + de 5 ans,
 - ...
- Sélectionner une activité « masque » basée sur une technique différente et adaptée à des publics différents :
 - masque à l'aide de buvard, d'alizarine (gouache) ou d'écoline (peinture à l'eau) et de colle → tout public,
 - masque en papier mâché → pour les + de 5 ans,
 - gabarits de loups colorés aux crayons de couleurs, pastels gras, feutres ... par collage de matériaux tels que des plumes, de la chiffonnette ... → pour les – de 7 ans,
 - masque moulé sur le visage avec des bandes de plâtre → pour les adolescents,
 - grimaces divers → tout public,
 - ...
- Réaliser la fiche d'animation des activités choisies et les présenter avec les bricolages comme modèles.
- Réaliser les différentes expériences d'animation en classe.
- Réaliser les différentes expériences d'animation en milieux adaptés aux différents publics après avoir rencontré les responsables d'institution et complété une fiche d'observation permettant d'adapter au mieux l'activité.

pour **METTRE EN EVIDENCE**

des SAVOIR-FAIRE,

- Transférer un apprentissage dans une situation différente (lieu, public ...).
- Présenter une activité de manière claire, concise, précise.
- Gérer un groupe durant une animation.
- Appliquer correctement une technique.
- Adapter une technique.
- Elaborer un dossier de recherche, des fiches d'observation, des fiches d'animation ...

des SAVOIR-ÊTRE.

- Être patient et tolérant.
- Être dynamique.
- Être souriant.
- Respecter les règles de politesse.
- Adopter un comportement approprié (utiliser un vocabulaire adapté ...).
- ...
-

EVALUER

pour **REAJUSTER**

et **FIXER**

de nouveaux OBJECTIFS.

- Fabriquer un théâtre de marionnettes avec les personnages en fonction d'un conte ou d'une histoire imposée ou libre.
- Réaliser des sets de tables, des guirlandes ... pour décorer un local lors d'un souper.
- ...

PROJET 4 : ANIMER, EN TOUTE SECURITE, UNE APRES-MIDI D'ACTIVITES SENSORIELLES

POUR DES ENFANTS DE 5 – 7 ANS et 8 – 12 ANS

Ce projet permet, entre autres, de développer les compétences classées P.A., T.A. et A.I.P. dans :

- Fonction 2 « Appliquer la méthodologie du projet » – Activités 2.2 « Définir les objectifs », 2.3 « Définir les actions », 2.5 « Etablir le plan d'action », 2.6 « Vérifier la cohérence du projet », 2.7 « Evaluer le travail effectué et réajuster éventuellement objectifs et stratégies », 2.8 « Organiser l'information sur les actions menées »,
 - Fonction 3 « Accueillir le public et les intervenants » – Activités 3.1 « Organiser un environnement accueillant, convivial et sécurisant » et 3.2 « Accueillir un groupe composé de personnes très différentes ... »,
 - Fonction 4 « Gérer des groupes » – Activité 4.2 « Aider un groupe à fonctionner de manière démocratique : ... »,
 - Fonction 5 « Organiser des activités d'éducation permanente ... » – Activités 5.2 « Proposer des activités qui répondent aux besoins identifiés ... » et 5.4 « Prendre en charge une activité, un projet »,
 - Fonction 7 « Organiser une animation socio-sportive ... »,
 - Fonction 15 « Respecter les règles d'hygiène et de sécurité » – Activités 15.1 « Prévenir les accidents » et 15.3 « Veiller à l'hygiène ».
- décrites dans le référentiel (cf. 5.1).

De manière privilégiée en Techniques d'animation, ce projet permettra aux élèves de développer les compétences relatives :

- à la méthodologie du projet,
- aux techniques spécifiques aux activités artistiques et artisanales (techniques d'utilisation d'éléments naturels et de récupération → vue, odorat, ouïe, toucher),
- aux techniques spécifiques aux activités musicales et d'expression (rythme, création de musique, contes et histoires, mimes → ouïe, toucher, vue),
- aux techniques spécifiques aux activités ludiques (jeux collectifs, jeu de Kim → goût, vue, toucher, ouïe),
- aux techniques spécifiques aux activités sportives en plein air ...
- à l'organisation et à la gestion d'une animation,
- au travail en équipe (cf. 5.2.2.D).

OBSERVER et/ou
EXPERIMENTER
des SITUATIONS et/ou
STRUCTURER
des SAVOIR-FAIRE
techniques
nécessaires à une animation.

- Vivre une animation sensorielle en forêt ou en lieu adapté (marche d'orientation, jeu de piste basé sur l'ouïe, la vue, l'odorat ...).
- Vivre de petites activités sensorielles (jeu de coopération, jeu Parfumaster, chaîne tactile, mime, jeu de Kim, conte, marbrure, empreinte ...).
- Vivre une animation « Para-Commando ».
- Réaliser une randonnée d'observation en milieu naturel.
- Réaliser un parcours Vita agrémenté d'épreuves sensorielles.
- Visiter OUTOPIA à Houffalize (observer des enfants en parcours d'animation).
- Vivre une journée V.T.T.
- ...

ANALYSER, EVALUER
le VECU

- Réaliser une grille d'analyse* sur base des observations réalisées. A titre d'exemple :
 - Quels sens et aptitudes développés durant l'activité ?
 - Quel public peut réaliser ce type d'activité ?
 - Quelles difficultés ai-je rencontrées (au niveau personnel, au niveau de l'environnement, de la nature des activités, des outils ...) ?
 - Quelle méthode de travail utiliserais-je à l'avenir ?
 - Qu'ai-je ressenti durant l'activité ? qu'est-ce que j'ai aimé ou non ? Pourquoi ?
 - Quelles sont les valeurs développées durant l'activité ?
 - Quels sont les comportements (positifs et négatifs) observés durant l'activité ?
 - Comment suis-je entré en communication ?
 - ...
- Réaliser une grille d'évaluation* et une fiche d'animation.

(*) : analyse et évaluation peuvent être réalisées à l'aide de : « Si j'étais ... », brainstorming, rapport d'activité, araignée

pour

CONSTRUIRE des
SAVOIRS TECHNIQUES

Connaissance des capacités de l'enfant.
Connaissance d'activités sensorielles (quand, comment, où, pourquoi ... ?).
Apprentissage de techniques d'orientation (lecture de carte, utilisation de boussole ...).
Apprentissage de techniques d'évaluation.
...

CONSTRUIRE des
SAVOIRS D'EXPERIENCE

Esprit critique.
Gestion de groupe.
Esprit d'équipe, solidarité.
Sens mis en éveil ou en action en fonction de l'âge : points positifs, points négatifs, difficultés rencontrées ...

EXPLOITER les SAVOIRS
dans une expérience
d'animation

- Réaliser une activité sensorielle pour l'enfant, pour la personne âgée ... basée sur un des cinq sens : varier le type de public, le type d'activité, le type d'environnement ...
- Réaliser la fiche d'animation des activités choisies.
- Réaliser les différentes expériences d'animation en classe.
- Réaliser les différentes expériences d'animation en milieux adaptés aux différents publics après avoir rencontré les responsables d'institutions et complété une fiche d'observation permettant d'adapter au mieux l'activité.

pour **METTRE EN EVIDENCE**

des SAVOIR-FAIRE,

- Réaliser une fiche de préparation.
- Appliquer une technique d'animation.
- Transférer un apprentissage dans une situation différente (lieu, public ...).
- Adapter une technique.
- Elaborer un dossier de recherche, des fiches d'observation, des fiches d'animation ...
- ...

des SAVOIR-ÊTRE.

- Être patient et tolérant.
- Être dynamique.
- Être souriant.
- Respecter les règles de politesse.
- Adopter un comportement approprié (mettre en confiance, être à l'écoute, utiliser un vocabulaire adapté ...).
- ...

EVALUER

pour **REAJUSTER**

et **FIXER**

de nouveaux OBJECTIFS.

- Réaliser une évaluation selon les consignes et critères établis aux étapes précédentes (évaluation personnelle, par groupe de 2 ou 3, par le groupe qui a vécu l'animation ...).
- Sélectionner un type d'activité sensorielle expérimentée précédemment et l'adapter à un public d'enfants de 5 à 7 ans, de 8 à 12 ans (tenir compte des différentes observations, évaluations ...).
- ...

PROJET 5 : ORGANISER UNE JOURNEE CINEMA

Ce projet permet, entre autres, de développer les compétences classées P.A., T.A. et A.I.P. dans :

- Fonction 2 « Appliquer la méthodologie du projet » – Activités 2.2 « Définir les objectifs », 2.3 « Définir les actions », 2.5 « Etablir le plan d'action », 2.6 « Vérifier la cohérence du projet », 2.7 « Evaluer le travail effectué et réajuster éventuellement objectifs et stratégies », 2.8 « Organiser l'information sur les actions menées »,
- Fonction 5 « Organiser des activités d'éducation permanente ... » – Activités 5.2 « Proposer des activités qui répondent aux besoins identifiés ... » et 5.4 « Prendre en charge une activité, un projet ».

décrites dans le référentiel (cf. 5.1).

De manière privilégiée en Techniques d'animation, ce projet permettra aux élèves de développer des compétences du type :

- Savoir-être : empathie, sens des relations humaines, écoute active, sens des responsabilités, gestion du stress ...
- Savoir-faire généraux :
 - Comprendre et vivre la méthodologie du projet.
 - Être capable de transférer la méthodologie.
 - Mener un projet à son terme.
 - ...
- Savoir-faire spécifiques :
 - Sélectionner un film.
 - Mener un débat.
 - Présenter un film.
 - Promouvoir la journée.
 - Participer à la gestion financière.
 - Utiliser correctement le matériel adéquat.
 - ...

Pour aborder un tel projet, on peut par exemple :

- déterminer et définir le projet,
- lister les tâches inhérentes au projet,
- structurer la liste des tâches,
- déterminer les pré-requis nécessaires à la réalisation du projet ; à titre d'exemple :
 - Public-cible → besoins, envies ... (Psychologie appliquée).
 - Techniques et langage cinématographiques (Techniques d'animation).
 - ...
- classer les différentes tâches et activités par pôles :
 - pôle financier,
 - pôle administratif,
 - pôle communication,
 - pôle organisation,
 - ...
- réaliser chacune des tâches selon le schéma décrit en 5.2.2.C et développé ci-après pour l'étape « 1^{er} choix du film ».

OBSERVER et/ou
EXPERIMENTER
des SITUATIONS et/ou
STRUCTURER
des SAVOIR-FAIRE
techniques
nécessaires à une animation.

- Remplir une grille d'observation à partir de laquelle une première sélection de films sera réalisée en fonction du thème et du public ciblé (la grille pourra être conçue en classe et contiendra des critères clairs et objectifs de choix de film).
- Visionner les films (ou extraits de films) sélectionnés (cassettes apportées par les élèves ...).

ANALYSER, EVALUER
le VECU
pour

- Vérifier la conformité avec les critères de départ.
- Vérifier l'adéquation entre le thème, le public et les objectifs poursuivis en affinant la grille d'observation si nécessaire → exploiter les compétences développées en P.A. → faire appel à un professionnel en A.I.P. ...

CONSTRUIRE des
SAVOIRS TECHNIQUES

- Réaliser une lecture critique des ... critiques cinématographiques.
- Répertoire les ouvrages spécialisés dans le domaine cinématographique.
- Analyser les caractéristiques du public ciblé sur base des connaissances acquises en P.A.

CONSTRUIRE des
SAVOIRS D'EXPERIENCE

- Découvrir, déceler la richesse d'un film.
- Evaluer la qualité technique, artistique ... d'un film.
- Vérifier l'adéquation du choix de film avec le projet d'institution.

EXPLOITER les SAVOIRS
dans une expérience
d'animation

- Justifier le choix du film par écrit et oralement en exerçant les compétences développées en Français et en P.A. (Techniques de communication).

pour **METTRE EN EVIDENCE**

des SAVOIR-FAIRE,

- Respecter les critères de sélection.
- Prendre la parole.
- Faire passer son message.

des SAVOIR-ÊTRE.

- Faire preuve d'initiative.
- Prendre des responsabilités.
- Adapter le mode de communication au public et aux partenaires extérieurs (responsable de médiathèque, de centre culturel ...) sur base des compétences développées en P.A. (Techniques de communication).

EVALUER

pour **REAJUSTER**

et **FIXER**

de nouveaux OBJECTIFS.

- Réajuster le projet en fonction des expériences vécues, des difficultés rencontrées ...
- Transférer les compétences exercées dans le cadre de la sélection du film ; à titre d'exemple :
 - sélectionner un conte pour enfants,
 - sélectionner un musée pour des personnes âgées,
 - sélectionner un site Internet pour des adolescents,
 - ...

PROJET 6 : ORGANISER UN TOURNOI INTER-CLASSES A TRAVERS DIFFERENTES DISCIPLINES SPORTIVES

Ce projet permet, entre autres, de développer les compétences classées P.A., T.A. et A.I.P. dans :

- Fonction 4 « Gérer des groupes » – Activité 4.2 « Aider un groupe à fonctionner de manière démocratique : ... »,
- Fonction 7 « Organiser une animation socio-sportive ... » – Activités 7.2 « Organiser des rencontres sportives entre groupes de jeunes » – 7.3 « Apprendre aux jeunes à gérer progressivement eux-mêmes leur pratique sportive »,
- Fonction 15 « Respecter les règles d'hygiène et de sécurité » – Activité 15.1 « Prévenir les accidents ».

décrites dans le référentiel (cf. 5.1).

De manière privilégiée en Techniques d'animation, ce projet permettra aux élèves de développer des compétences du type :

- Savoir-être : fair-play, maîtrise de soi, sens des relations humaines, sens des responsabilités, dynamisme, objectivité, impartialité ...
- Savoir-faire généraux :
 - Gérer les phénomènes de groupes.
 - Prévenir les conflits.
 - Faire participer le plus grand nombre de personnes concernées.
 - ...
- Savoir-faire spécifiques :
 - Maîtriser les gestes techniques de base de l'activité sportive.
 - Mettre en place des situations qui vont permettre aux jeunes de pratiquer l'activité sportive.
 - Appliquer et faire appliquer correctement les règles du jeu.
 - ...

Apprentissage 1 : Organiser des rencontres de unihoc au sein du groupe classe

OBSERVER et/ou
EXPERIMENTER
des SITUATIONS et/ou
STRUCTURER
des SAVOIR-FAIRE techniques
nécessaires à une animation.

- Découvrir la discipline (démonstration, règles de manipulation de la crosse ...).
- Expérimenter la technique.
- Etablir les règles de sécurité.
- Observer et/ou participer à des rencontres au sein de la classe → exploiter les compétences acquises en P.A. (techniques d'observation ...).

ANALYSER, EVALUER
le VECU
pour

- Déterminer et analyser les points positifs et négatifs : ce qui a bien fonctionné, ce qui n'a pas fonctionné au niveau d'une application en unihoc : règlement, arbitrage, jeux dangereux, remplacement ... → exploiter les compétences acquises en P.A. (utilisation d'une caméra et analyse de la rencontre, analyse sur base d'une grille d'évaluation ...).

CONSTRUIRE des
SAVOIRS TECHNIQUES

- Règlement (constitution d'un dossier).
- Autorité (via le sifflet), arbitrage.
- Tenue vestimentaire adaptée.
- Matériel et local adéquats.
- Respect des règles de sécurité.
- Exploitation de techniques de communication (communication verbale, position de l'animateur(-trice) face au groupe ...) → P.A.
- Exploitation de techniques de gestion de groupe, gestion de conflit ... → P.A.

CONSTRUIRE des
SAVOIRS D'EXPERIENCE

- Comment les élèves ont-ils vécu la rencontre ?
- Comment se sont formées les équipes (par rapport aux plus faibles) ? Les équipes sont-elles équilibrées ?
- Comment l'animateur(-trice) s'est-il(elle) comporté(e) face à :
 - un conflit, un jeu dangereux, une classe difficile ... ?
 - la valorisation de chaque partenaire ?
 - le respect de l'adversaire, des décisions de l'arbitre ... ?

EXPLOITER les SAVOIRS
dans une expérience d'animation

- Animer des rencontres, organiser un mini tournoi au sein de la classe.

pour **METTRE EN EVIDENCE**

des SAVOIR-FAIRE,

- Application des techniques de jeu.
- Application du règlement.
- Organisation des séances (échauffement, apprentissage spécifique, assouplissement ...).
- Application des techniques de communication adaptées au type de public, à ses besoins, à ses envies, à ses comportements ...

des SAVOIR-ÊTRE.

- Maîtrise de soi.
- Respect de l'autorité.
- Respect, écoute attentive des membres du groupe.

EVALUER
pour **REAJUSTER**
et **FIXER**
de nouveaux **OBJECTIFS**.

- Réaliser une autocritique et une critique du groupe (points positifs et négatifs) sur base d'une grille d'évaluation établie au préalable par la classe → exploitation des compétences acquises en P.A. (techniques de communication, prise de parole, débat, respect de l'autre ...).
- Fixer un ou des nouveaux objectifs* (organisation d'un tournoi au sein de la classe, inter-classes ... organisation d'un mini tournoi d'une autre discipline ...).

(*) : comme précisé au point 5.2.2.C (schéma spiralaire), ces nouveaux objectifs permettront de confirmer et de développer les compétences exercées durant l'apprentissage précédent. Chaque animateur(-trice) pourra au cours des différentes séances (et des différentes disciplines animées) vivre les problématiques relevées, les analyser, proposer des réajustements, adapter son comportement ...

Quels que soient les objectifs fixés, l'appui du cours de P.A. sera indispensable : communication verbale, non verbale, écrite (élèves, classes, professeurs, direction, partenaires extérieurs ... affichages ...), éléments de psychologie sociale, phénomènes de groupes, gestion de conflit ...

A titre d'exemple :

Apprentissage 2 : Organiser un mini tournoi au sein de la classe. – Apprentissage 3 : Organiser un tournoi inter-classes (publicité, informations diverses au sein de l'école, affiches, tableau d'inscriptions, calendrier des rencontres ...). – ...

5.2.3 Activités d'insertion professionnelle

4p en 5^{ème}, 4p en 6^{ème}

A. Liminaire

Pivot de la formation, les activités d'insertion professionnelle poursuivent les objectifs suivants :

- favoriser l'appropriation, l'intégration et la transférabilité des acquis tout au long de la formation,
- permettre l'articulation et la structuration de l'ensemble des compétences relevant des différentes disciplines,
- enrichir la réflexion de l'élève sur son projet personnel, son projet professionnel et son projet de formation,
- favoriser la remise en question, l'évaluation constante du degré de maîtrise dans l'exercice des fonctions d'animateur(-trice) et la prise de conscience entre « l'idéal à atteindre » et les limites de chacun,
- établir le lien indispensable entre les éléments de formations pratique et théorique reçus à l'école (cours de l'option et de formation commune) et en stage.

Pour atteindre ces objectifs, le programme d'activités d'insertion professionnelle se compose :

- d'activités obligatoires : Module d'accueil et d'information – Préparation aux stages – Séminaires,
- d'activités au choix.

D'autre part, au même titre que les titulaires des autres cours de l'option groupée, le(s) professeur(s) d'activités d'insertion professionnelle veilleront à participer activement et efficacement à la gestion des stages dont les modalités d'organisation sont précisées au chap. 5.2.4.

Pour favoriser l'interdisciplinarité et la gestion cohérente de ces objectifs, il est souhaitable d'attribuer le cours d'Activités d'insertion professionnelle à **deux professeurs chargés des deux autres cours de l'option groupée.**

B. Module d'accueil et d'information

En début de 5^{ème} année, un certain nombre de périodes d'activités d'insertion professionnelle (et si possible un certain nombre de périodes de cours de l'option groupée **et** de la formation commune) seront consacrées à l'organisation d'un module d'accueil et d'information.

Si les modalités pratiques d'organisation sont déterminées au choix de l'équipe pédagogique (accueil, journées d'informations, témoignages, activités spécifiques ...), les critères et objectifs à poursuivre sont les suivants :

En interdisciplinarité

- Amener l'élève à s'informer et à s'interroger sur :
 - son projet personnel : « devenir un(e) adulte responsable »,
 - son projet professionnel :
 - que signifie « animer » ?
 - qu'est-ce qu'un(e) « animateur(-trice) idéal(e) » ?
 - quelles sont les fonctions, activités, compétences à exercer ?
 - dans quels secteurs d'activités peut-on être amené(e) à exercer cette profession ?
 - ...
 - le projet de formation générale, citoyenne (cf. « livret vert » des compétences terminales),
 - le projet de formation professionnelle :
 - quelles disciplines dans l'option groupée ?
 - quels savoirs à s'approprier, quelles compétences à exercer ?
 - quelle méthodologie ?
 - quels projets pluridisciplinaires ?
 - quels stages ?
 - ...
 - le projet de l'école : encadrement, accompagnement, règlement d'ordre intérieur ...
- Permettre à l'élève :
 - d'exprimer, d'analyser ses motivations,
 - de se situer par rapport aux qualités fondamentales de savoir-être qui seront visées dans toutes les disciplines et tout au long de la formation : savoir-vivre en groupe, accepter les différences, être ouvert(e) au dialogue ...
 - de se situer par rapport aux projets de formations.

C. Préparation aux stages

cf. 5.2.4 Informations liées aux objectifs poursuivis, aux modalités d'organisation (durée, horaires, lieux, maîtres et tuteurs(-trices), convention, rapport ...), aux productions attendues de l'élève ... , à la prise en compte de l'évaluation des stages dans la certification ...

D. Séminaires

D.1 CONCEPT DE SEMINAIRES

L'organisation de séminaires constitue une des facettes de la supervision de stages, d'activités pluridisciplinaires, en tant qu'**accompagnement pédagogique** de l'élève.

Il s'agit d'une démarche de « comparaison raisonnée » qui permet à l'élève d'objectiver son expérience d'animateur(-trice) dans les activités réalisées à l'école et en institution, de la relativiser grâce à l'expression et à la confrontation avec autrui (élèves et professeurs).

Les séminaires relèvent d'un **travail de groupe** entre les élèves et les professeurs. Il importe d'y développer une **stratégie dynamique d'interdisciplinarité et de complémentarité** (et non de juxtaposition !) des formations « en stage » et « à l'école ».

Au cours des séminaires, le rôle des professeurs d'activités d'insertion professionnelle et de disciplines de l'O.G. est :

- de placer l'expérience vécue en animation à l'école et en institution au centre du travail de groupe,
- de créer un lieu d'expression où les élèves pourront se faire part de leurs expériences de travail,
- d'aider l'élève à prendre du recul et à situer sa propre expérience par rapport à celles des autres,
- de donner un éclairage de synthèse à l'action de l'animateur(-trice),
- de permettre à l'élève de réaliser une analyse réflexive sur différents thèmes (transversaux, interdisciplinaires, en lien avec les activités et les stages ...) répondant à la préoccupation fondamentale du **transfert**, à l'exploitation des savoirs, savoir-faire et savoir-être développés à l'école et en stage ainsi qu'à l'approche optimale des groupes rencontrés.

D.2 PISTES A EXPLOITER

Durant toute la formation, au sein de séminaires et **en interdisciplinarité** :

- Amener l'élève à s'interroger* sur :
 - la formation d'animateur(-trice),
 - les fonctions exercées par l'animateur(-trice),
 - l'accueil, l'écoute et la communication (bénéficiaire, entourage, équipe), la gestion et l'animation de groupes,
 - les attitudes et le rôle de l'animateur(-trice).

- Amener l'élève à prendre conscience* de :
 - la distance entre « l'idéal à atteindre » et les limites de chacun,
 - la nécessité de parler de sa pratique, de réfléchir sur soi-même, d'interroger son désir personnel et professionnel,
 - la nécessité de se remettre en question, de ne pas considérer que tout est acquis une fois pour toutes,
 - les fonctions d'accueil, d'écoute et de communication (membres des groupes pris en charge, entourage, équipe), de gestion et d'animation de groupes.

- Favoriser l'intégration des savoirs, savoir-faire et savoir-être spécifiques à la profession :
 - lecture, analyse de grilles d'observations,
 - rédaction et présentation d'observations réalisées,
 - partage, exploitation et analyse d'expériences vécues,
 - démarches de réflexion, questionnement et proposition de réajustement sur base de situations vécues, de documents divers (vidéo ...) ...
 - évaluation, auto-évaluation,
 - ...

- ...

(*) : Il serait particulièrement intéressant de développer cette démarche au sein des différents cours de l'option groupée.

E. Activités au choix

En étroite collaboration avec les professeurs de l'option groupée, le(s) titulaire(s) d'activités d'insertion professionnelle détermineront la nature des activités permettant de :

- Faire vivre les élèves dans un environnement beaucoup plus ouvert sur la vie active.
- Mettre les élèves **en situation de responsabilité et de prise d'initiatives dans le cadre de projets réels** correspondant à des besoins exprimés par les partenaires professionnels des secteurs d'animation socioculturelle.

A titre d'exemple :

- Découvrir, visiter des institutions relevant des secteurs d'activités de l'animateur(-trice).
- Mettre en commun des informations récoltées lors d'activités extérieures.
- Réaliser une enquête, organiser des journées à thèmes, interdisciplinaires ... sur base de problématiques liées à la psychologie, à la communication, à la déontologie, à la législation, à des techniques d'animations spécifiques, à des situations concrètes vécues en stage ...
- Enrichir la formation par des témoignages d'autres acteurs : animateur(-trice) expérimenté(e), responsables d'institutions, personnes-ressources (assistants sociaux, éducateurs ...).
- Effectuer des prestations pour le compte de partenaires de l'école : école des devoirs, accueil extra-scolaire ...
- Exploiter les différentes sources d'information et de documentation : bibliothèques, médiathèques, ludothèques, centres de documentation spécialisée, institutions, via Internet ...
- Sur base de recherches, d'expériences vécues aux cours ou en stage, réaliser un répertoire d'activités : les analyser, les classer, les annoter après expérimentation éventuelle ...
- Amener l'élève à proposer, à sélectionner des activités à réaliser en institution :
 - s'initier à des techniques d'animation qui n'ont pas pu être abordées au cours,
 - expérimenter ces activités au sein de l'école (pour des classes du 1^{er} degré ...),
 - évaluer et proposer les réajustements nécessaires,
 - organiser ces activités en institution,
 - ...

- Analyser un cas, une situation vécue en stage par un des élèves de la classe (sur base d'un rapport de stage ...) : rechercher les causes d'éventuels problèmes rencontrés et proposer des remédiations, déterminer les raisons pour lesquelles telle animation « a réussi » ...
- S'informer sur les formations proposées (requis) par certaines organisations, institutions (formations à des techniques d'animation, de la gestion et de la dynamique de groupes, des techniques de communication ... brevets ...).
- S'informer sur les démarches à réaliser à l'issue de la formation : poursuite des études, mutuelle, assurances, recherche d'emploi (C.V. ...), allocations de chômage ...
- S'informer des dispositions relatives aux contrats de travail et à la protection des travailleurs : clauses d'un contrat d'emploi, clauses d'essai, clauses de rupture, préavis, contrat d'A.C.S., durée de travail, prestations de vacances et des week-ends ...).
- ...

5.2.4 Stages

A.G.C.F. 27/01/1999.

A. Liminaire

Dans l'introduction du « Profil de formation de l'Animateur-Animatrice », les membres de la Commission Consultative (C.C.P.Q.) ont insisté sur « le caractère incontournable de la nécessité d'organiser des stages dans l'orientation d'étude correspondant au profil d'animateur(-trice) ».

La volonté de répondre à cette exigence se joint le souci de prendre en compte la diversité des situations locales ; **si les stages ne sont pas explicitement prévus à la grille horaire** de l'option groupée « Animateur – Animatrice », **le programme impose l'organisation de stages** sur base de :

« L'arrêté du Gouvernement de la Communauté Française du 27/01/1999 portant application de l'article 53 du décret « Missions » et fixant par année, forme et option, le nombre maximum de périodes hebdomadaires qui peuvent être organisées dans le cadre de stages en institution. » (cet arrêté fait l'objet d'une circulaire ministérielle A/99/5 du 11/02/1999).

Cet arrêté précise entre autres que :

- le nombre maximum de périodes de stage organisables dans l'option D3TQ Animateur(-trice) est 3p/sem. en 5^{ème} et 5p/sem. en 6^{ème} ou 320p réparties sur le degré,
- les périodes maxima indiquées comprennent « les activités destinées à favoriser la maturation par les élèves de leurs choix professionnels et des choix d'étude qui en résultent » et qui sont limitées à 10 jours (2 semaines) par l'article 32 du décret « Missions ».

Les modalités d'application de cet arrêté permettent de manière privilégiée de répondre :

- aux exigences de la C.C.P.Q., du profil de formation,
- à la diversité des situations locales des écoles, des équipes pédagogiques, du public-élèves,
- à la nécessité d'offrir à l'élève un complément de formation indispensable pour :
 - donner du sens aux apprentissages réalisés à l'école,

- développer les compétences du référentiel professionnel en situation de travail réel (découvrir et s'adapter aux situations, aux personnes, au travail d'équipe, aux horaires, au rythme de travail ...).

Pour optimiser ces périodes de formation en stage, il convient de remplir les conditions précisées dans le document de référence « guide méthodologique des stages en entreprise et institution » (Cl. 22.31.1 F.E.Se.C. Avril 2000).

B. Objectifs poursuivis en stage

Durant toute sa formation,

- l'élève sera amené à exercer, développer et maîtriser **l'ensemble des compétences du référentiel professionnel** c'est-à-dire **l'ensemble des compétences relatives à toutes les activités liées aux fonctions suivantes** :
 - S'intégrer et participer à la définition du projet de l'institution et au choix d'activités adaptées.
 - Appliquer une méthodologie du projet.
 - Accueillir le public et les intervenants.
 - Gérer des groupes.
 - Organiser des activités. – Animer.
 - Fonctionner en partenariat.
 - Participer à l'organisation administrative et financière, de la gestion des locaux en vue d'une activité.
 - Communiquer.
 - Respecter les règles de déontologie.
 - Faire une évaluation extérieure, auto-analyse.
 - Respecter les règles de sécurité et hygiène.
- **les professeurs de l'option groupée veilleront à déterminer une progression dans le degré de complexité et de maîtrise des compétences à mobiliser par l'élève ; ainsi privilégiera-t-on** :
 - En 5^{ème} année, **la démarche d'observation et d'exécution** au travers de :
 - la découverte du métier, des milieux professionnels, des intervenants ...
 - la découverte de l'identité professionnelle,
 - l'utilisation de techniques d'observation,
 - la prise d'informations,

- la réalisation d'activités d'animation sous tutelle,
 - la participation à la vie de l'institution en accompagnant le tuteur/la tutrice de stage,
 - la participation à l'évaluation et le développement des facultés d'auto-analyse en proposant des réajustements si nécessaire.
- En 6^{ème} année, **la démarche d'analyse et d'adaptation** au travers de :
- la construction et l'intégration de l'identité professionnelle,
 - l'utilisation de techniques d'observation, de décodage et d'analyse,
 - la mobilisation de ressources (différentes disciplines) pour réagir adéquatement dans le respect des personnes,
 - le travail en équipe,
 - l'adaptation aux situations rencontrées, la prise d'initiative,
 - la prise en charge autonome d'un groupe,
 - l'auto-analyse.

C. Organisation des stages

La liberté d'organisation des stages est essentielle pour mieux approcher les réalités et contraintes du monde professionnel, pour rencontrer la diversité des environnements où les écoles s'insèrent. Différents types d'organisation sont envisageables ; les stages peuvent être prestés :

- à des **moments différents** : telle semaine le lundi, telle autre le mercredi ...
- selon des **durées différentes** : une demi-journée, une journée, plusieurs journées consécutives,
- **en tenant compte** :
 - du nombre total de périodes pour le degré (320p maximum réparties sur le degré et non sur une seule année du degré),
 - des moments de regroupement les plus favorables pour l'option (disponibilité du tuteur/de la tutrice, organisation interne au lieu d'activité, à l'école ...),
 - des projets personnels des élèves.
- **en évitant d'organiser les stages systématiquement au même moment de la semaine**. Les stages devront être équitablement répartis sur l'ensemble des disciplines de la grille horaire (ex. : les seules disciplines « Activités d'insertion professionnelle » ou « Techniques d'animation » ne peuvent être exploitées pour organiser les stages !).

En clair, les stages ne sont pas explicitement prévus à l'horaire mais bien organisés sur base de l'A.G.C.F. du 27/01/99.

Toutefois, pour favoriser l'installation des compétences des élèves en répondant au mieux aux exigences des différentes institutions, **un volume minimum de 160 périodes de stage doit être organisé** en respectant les critères suivants :

- **les périodes de stages sont obligatoirement réparties sur les deux années du degré,**
- à l'intérieur de ce volume minimum imposé, **au moins un stage groupé de 5 jours consécutifs** (40 périodes) **sera organisé,**
- sur l'ensemble des stages organisés, les élèves seront nécessairement mis dans **au moins deux situations d'animation différentes :**
 - **soit par la nature de l'activité** support d'animation,
 - **soit par la nature du public** pris en charge au cours de l'animation.

Conformément aux dispositions décrites dans le Guide méthodologique des stages :

- **La prise en charge** de la préparation, de l'organisation, de la supervision, du suivi des stages **est assurée par l'ensemble des professeurs de l'option groupée** : plus que jamais une étroite collaboration et une véritable coordination s'impose (nature des stages, objectifs de stages, préparation*, supervision, séminaires* ...).
- **Les stages sont explicitement prévus**, avec leurs modalités et leur durée, **dans le projet d'établissement**. A cette seule condition et, pour autant qu'ils répondent aux objectifs de formation prévus par le référentiel professionnel, ils seront **obligatoires pour tout élève** s'inscrivant dans l'option. L'élève et ses responsables légaux doivent en être informés à l'inscription et, au plus tard, dès le début de l'année scolaire.
- **La récupération des cours** non organisés durant les périodes de stages **ne devra pas obligatoirement être organisée pour autant que les conditions suivantes soient respectées :**
 - la maîtrise des compétences du référentiel professionnel (option groupée) et du référentiel des compétences et savoirs communs (formation commune) est assurée en fin de degré**,
 - les stages offrent de réelles situations d'exploitation des compétences disciplinaires relatives aux différentes disciplines de l'option groupée*** (cf. savoirs associés).

Dans ce cas, les périodes de cours ainsi libérées pourront utilement être consacrées par les professeurs de l'option groupée :

- à des moments de concertations, d'échanges dans le cadre d'une approche interdisciplinaires de la formation,
- à la supervision des stages en coordination avec les maîtres de stage de l'école et les tuteurs(-trices) de stage en institution.

(*) : cf. chap. 5.2.3 Activités d'insertion professionnelle.

(**) : Chaque professeur de l'option groupée devra obligatoirement préciser :

- les objectifs de formation poursuivis durant le stage,
- la nature des compétences exercées et évaluées durant le stage,

qui relèvent de sa discipline.

(***) : **Les lieux de stages** correspondront obligatoirement aux **secteurs d'activité et d'insertion professionnelles** de l'Animateur(-trice) décrits dans le chap. 1 Introduction ; le choix des institutions dépendra nécessairement :

- des objectifs du présent programme lié au profil de formation de l'animateur(-trice),
- du cadre de supervision offert par l'institution,
- du niveau de formation, de la maturité voire des aspirations de l'élève en concertation avec le tuteur/la tutrice, le personnel d'encadrement de l'institution.
- de la nature des activités sélectionnées en Techniques d'animation.

A titre d'exemple :

- des stages sont organisables dans le secteur de l'enseignement mais uniquement dans le cadre de l'accueil **extra-scolaire**,
- pas de stage en milieu d'accueil de la petite enfance (crèche, maison communale d'accueil de l'enfance, halte-garderie, classe d'accueil, préguardiennat...) dès lors que les puériculteurs(-trices) et aspirant(e)s en nursing sont les seuls membres du personnel qualifiés de l'enseignement secondaire supérieur/

D. Convention, rapport et évaluation

Tout stage organisé dans le cadre de la formation de l'animateur(-trice) **fera obligatoirement l'objet** :

- d'une convention (cf. modèle de convention fixé par l'A.G. du 27/01/1999),
- d'un rapport,
- d'une évaluation.

Toutes les indications et recommandations relatives à ces documents sont précisées dans le « Guide méthodologique des stages en entreprise ou en institution » (Cl. 22.31.1 F.E.Se.C. Avril 2000).