



# BAC PRO

## Spécialité Animation

### Enfance et Personnes âgées

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

### Fédérations Education Populaire:

- FRANCAS
- CEMEA
- Ligue de l'Enseignement

### Professionnels de la gérontologie

- Directrice EHPAD
- Animateur Coordinateur Vice  
Président du GAG

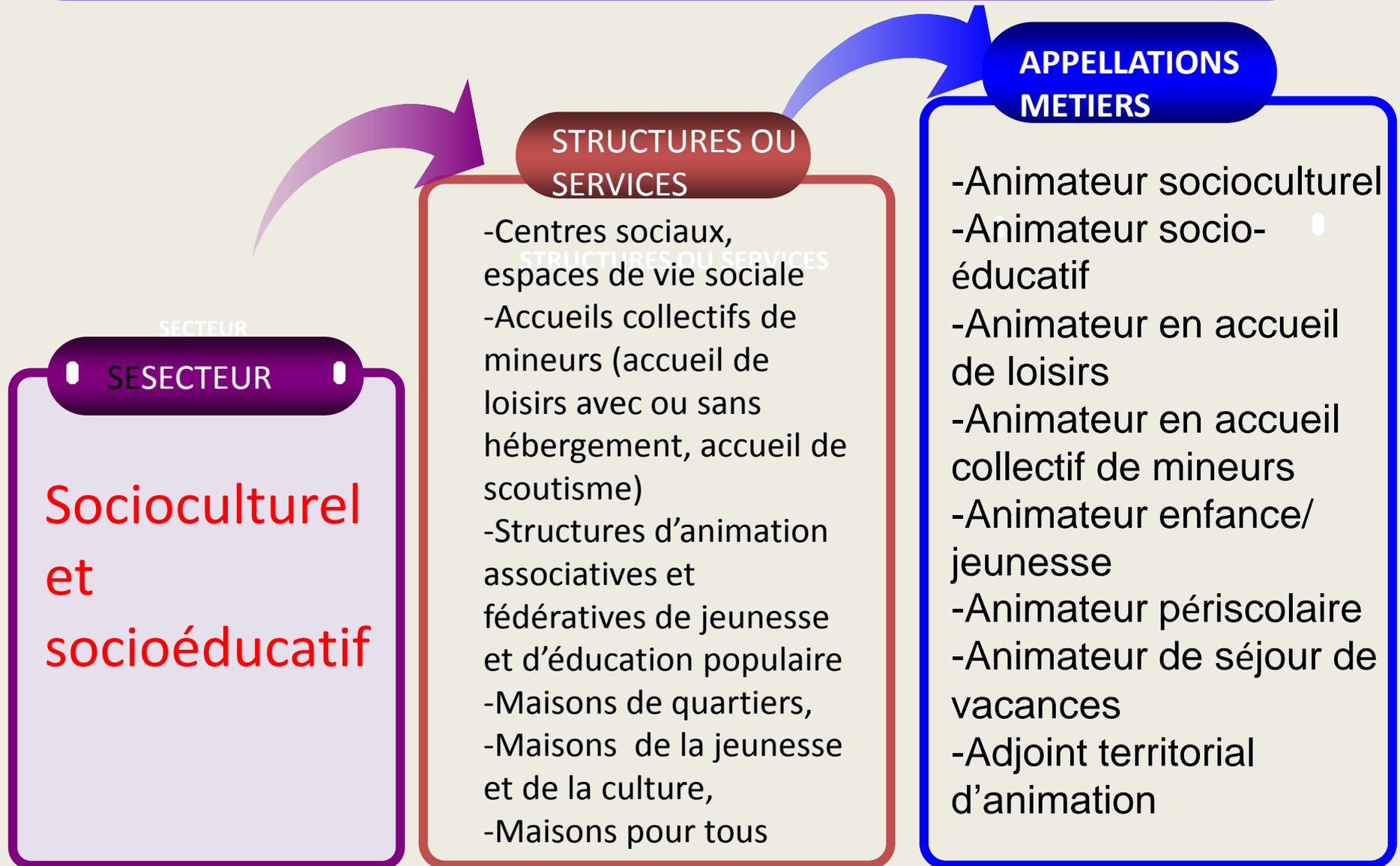


### Professionnels de l'Education Nationale:

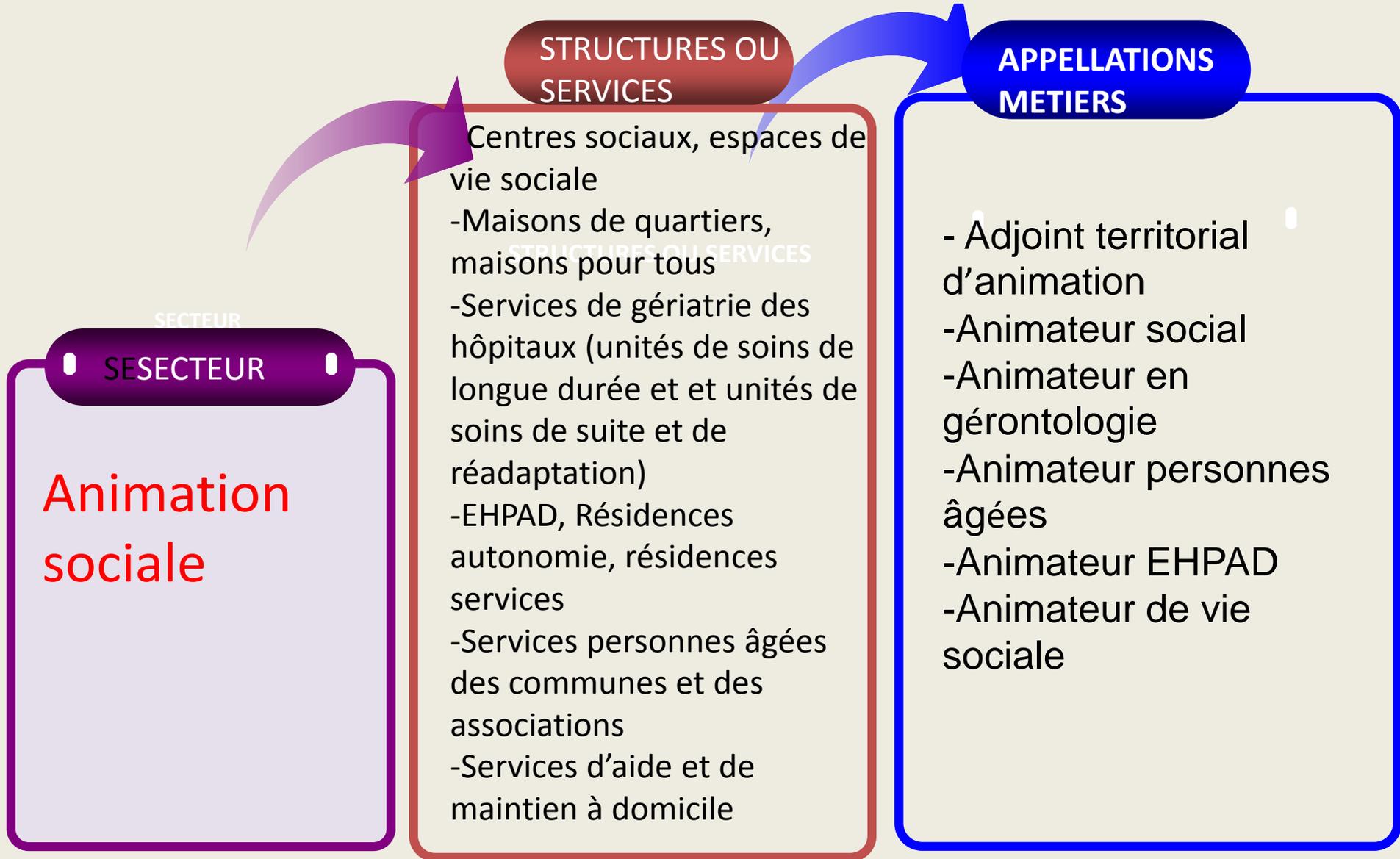
- Inspection générale et territoriale
- Enseignants en BCP SPVL
- Responsable 20<sup>ème</sup> CPC
- Direction Jeunesse Education Populaire et Vie  
associative

**CEREQ**

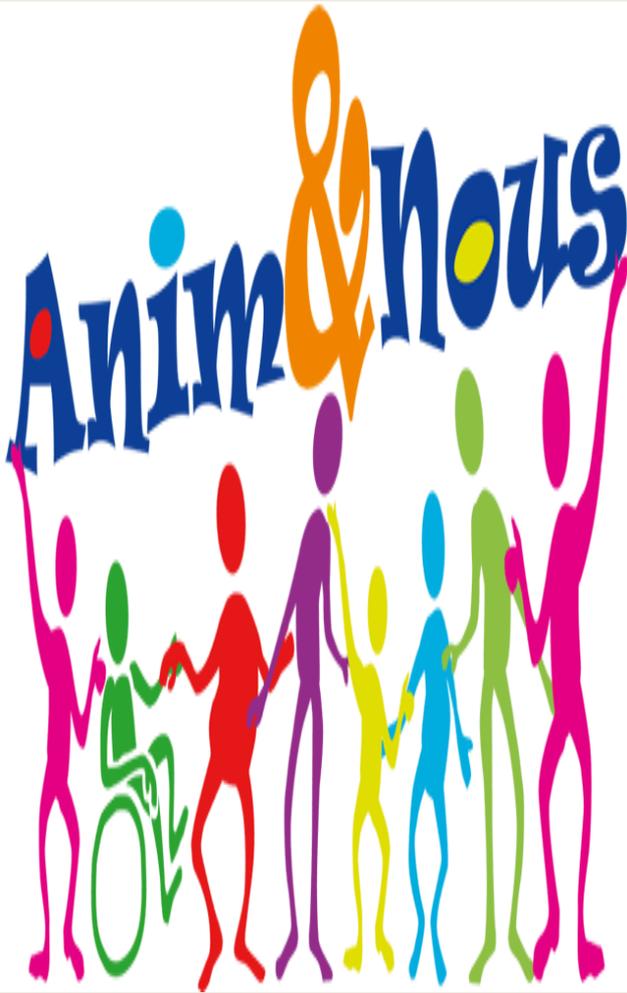
# EMPLOIS CONCERNES ET SECTEURS D'INTERVENTION RETENUS



# EMPLOIS CONCERNES ET SECTEURS D'INTERVENTION RETENUS



# ANIMATION



- Un RAP construit autour **du champ unique de l'animation, de l'analyse du métier d' « animateur »**
- Avec une prise en compte **du paysage des diplômes professionnels** existants , de leurs spécificités
- Avec le souci **de la non concurrence** avec les autres diplômes du travail social et de l'animation
- Avec la volonté de favoriser **la fluidité des parcours au sein d'une filière professionnelle diplômante**
- BCP: **niveau IV, 1<sup>er</sup> niveau de qualification en pleine autonomie** dans le secteur de l'animation qui participe au mouvement de **professionnalisation** du secteur de l'animation engagé depuis plusieurs décennies

Licence professionnelle  
métiers de l'animation  
(Niv 6)

DESJEPS (niv 6)

DEUST Mention  
métiers de  
l'animation (niv 5)

DEJEPS  
(niv 5)

DUT Carrières sociales  
Option Animation  
sociale (niv 5)

BCP AEPA  
(niv 4)

BP JEPS  
Animation  
Sociale (niv 4)

CPJEPS  
(niv 3)



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

# RAP : le métier d'animateur au niveau IV

## Morceaux choisis

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

## ▪ Démarche de projet d'animation

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

# FONCTIONS ET ACTIVITES REALISEES PAR L'ANIMATEUR

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

**A.1.1. Prise en compte du contexte d'exercice et du projet de la structure**

**A.1.2. Conception et réalisation d'un projet d'animation**

**A.1.3. Communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs**

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

**A.2.1. Identification des caractéristiques et des attentes des personnes en perte d'autonomie sociale**

**A.2.2. Conception d'activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle**

**A.2.3. Réalisation d'activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle**

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

**A.3.1. Conception d'activités socio-éducatives et socio-culturelles**

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

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

# EXTRAIT DU RAP

Fonction 1- Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre d'un projet d'animation

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

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

<b>Conditions d'exercice</b>
<b>Moyens et ressources</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Données et Informations</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Outils de recueil de données</li> <li>&gt; Références aux courants éducatifs</li> <li>&gt; Contraintes et obligations (réglementaires, techniques, budgétaires)</li> <li>&gt; Résultats d'enquête de l'institution ou des partenaires locaux</li> <li>&gt; Diagnostic de territoire</li> <li>&gt; Bilan d'activités</li> </ul> </li> <li>• <b>Equipements</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Matériel informatique</li> </ul> </li> <li>• <b>Liaison – relations</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Avec le responsable de la structure ou le supérieur hiérarchique</li> <li>&gt; Avec les partenaires locaux, les élus</li> <li>&gt; Avec les publics</li> </ul> </li> </ul>

<b>Autonomie et responsabilité</b>			
<b>Autonomie</b>	Partielle <input type="checkbox"/>	Totale <input checked="" type="checkbox"/>	
<b>Responsabilité</b>	Des personnes <input checked="" type="checkbox"/>	Des moyens <input checked="" type="checkbox"/>	Du résultat <input checked="" type="checkbox"/>

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

# EXEMPLE D'ARTICULATION ENTRE RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES ET RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES

FONCTIONS	ACTIVITES	BLOCS DE COMPETENCES
<p><b>FONCTION 1 :</b> Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre d'un projet d'animation</p>	<p><b>A.1.1. Prise en compte du contexte d'exercice et du projet de la structure</b></p>	<p><b>BLOC 1</b></p>
	<p><b>A.1.2. Conception et réalisation d'un projet d'animation</b></p> <p><b>A.1.3. Communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs</b></p>	<p><b>C.1.1. Prendre en compte le contexte d'exercice et le projet de la structure</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• C.1.1.1. Appréhender le contexte professionnel : structure, environnement, publics et cadre de travail</li> <li>• C.1.1.2. Repérer le rôle des différents acteurs présents dans la structure et sur le territoire</li> <li>• C.1.1.3. Contribuer à l'élaboration et à l'évolution du projet de la structure à partir de l'analyse des pratiques d'animation</li> </ul> <p><b>C.1.2. Concevoir et réaliser un projet d'animation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• C.1.2.1. Formaliser un projet d'animation</li> <li>• C.1.2.2. Conduire un projet d'animation</li> <li>• C.1.2.3. Evaluer un projet d'animation et rédiger un bilan</li> </ul> <p><b>C.1.3. Mettre en œuvre une communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• C.1.3.1. Rédiger des écrits professionnels</li> <li>• C.1.3.2. Animer des échanges avec les différents acteurs</li> <li>• C.1.3.3. Concevoir et réaliser des supports de Communication</li> <li>• C.1.3.4. Concevoir des supports de gestion et d'organisation, utiles au projet d'animation :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- en sélectionnant des informations potentiellement utiles d'origines diverses</li> <li>- en actualisant une base d'informations</li> </ul> </li> </ul>

**Compétences terminales**  
C1.1; C1.2...

**Compétences détaillées**  
C.1.3.1; C.1.1.3

# EXTRAIT DU RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES EN LIEN AVEC LA FONCTION 1

## Fonction 1- Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre d'un projet d'animation

### C.1.1. Prendre en compte le contexte d'exercice et le projet de la structure

Contexte de mise en œuvre de la compétence	Compétences détaillées	Critères d'évaluation
<p>En situation réelle ou simulée</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Documents internes à la structure (projet de la structure, organigramme, rapport d'activités, fiche de poste, livret d'accueil...)</li> <li>♦ Outils de recueil de données : grille d'entretien, grille d'observation, questionnaire)</li> <li>♦ Ressources relatives au diagnostic du territoire : données démographiques, socio-économiques, culturelles</li> </ul>	<p>■ C.1.1.1. Appréhender le contexte professionnel : structure, environnement, publics et cadre de travail</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Caractéristiques du milieu professionnel identifiées et analysées</li> </ul>
	<p>■ C.1.1.2. Repérer le rôle des différents acteurs présents dans la structure et sur le territoire</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Place et rôle des acteurs identifiés</li> <li>♦ Positionnement de l'animateur dans le cadre du travail assuré</li> </ul>
	<p>■ C.1.1.3. Contribuer à l'élaboration et à l'évolution du projet de la structure à partir de l'analyse des pratiques d'animation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Formulation pertinente de propositions d'évolution du projet d'animation au regard du projet de la structure</li> </ul>

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

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

### A. Sciences médico-sociales

#### Connaissances associées

##### ■ S.1.1.A1. Connaissance des milieux professionnels

###### ♦ Typologie des lieux d'exercice

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

###### ♦ Environnement économique et social de l'intervention professionnelle

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

#### Limites de connaissances

A partir d'études de cas concrets, de visites, d'intervenants, d'articles de presse professionnelle, de l'expérience acquise lors des périodes de formation en milieu professionnel, montrer la diversité des structures et services d'animation, en lien avec le contexte territorial.

Pour chaque type de structure, définir le statut juridique (S.1.1.B1), et analyser son organisation et son fonctionnement (S.1.1.B2).

Repérer notamment :

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

A partir de l'analyse des données, appréhender l'organisation de la structure ou du service comme un système ouvert sur son environnement et cerner les interactions.

Le  
COMMENT?

Le POUR QUOI?

Le  
QUOI?

# ORGANISATION GÉNÉRALE DES PÉRIODES DE FORMATION EN MILIEU PROFESSIONNEL

- La durée réglementaire des périodes de formation en milieu professionnel (PFMP) est de 22 semaines pour ce baccalauréat professionnel.
  
- Ces PFMP sont réparties sur les trois années du cycle de formation, habituellement selon l'organisation suivante :
  - Six semaines en classe de seconde
  - 8 semaines en classe de première et 8 semaines en terminale
  
- Ces périodes de formation en milieu professionnel font partie intégrante du processus action- formation – formalisation – évaluation et feront l'objet d'études et d'analyse en classe
  
- La classe de seconde sera centrée sur la découverte de structures accueillant des enfants. La découverte de l'EHPAD se fera à partir de la classe de première.

# Recommandation pour la planification des PFMP

## En classe de seconde :

**Six semaines auprès des enfants pour tous les élèves**

**Equivalent de cinq semaines sous la forme d'un stage filé, en structures d'accueil de loisirs sans hébergement. : une journée par semaine, le mercredi, durant 25 semaines,**

septembre	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Période d'accueil, d'intégration des élèves de seconde + cours temps plein																				
	Une journée par semaine en accueil de loisir sans hébergement pendant 25 semaines																			

et une **semaine entière en fin de seconde** en accueil périscolaire le matin et le soir en plus du mercredi (autre possibilité, une journée par semaine pendant 30 semaines sans semaine temps plein en fin d'année)

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



## ■ Classe de première

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

Septembre/octobre	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V					
Période de cours temps plein																									
	PFMP de 5 semaines « temps plein » dans une structure "personnes âgées										Période de cours « temps plein » sur X semaines					PFMP de 3 semaines « temps plein » socioéducatif ou socioculturel									

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

## ■ Classe de terminale

↪ **Situation 1** : l'élève a choisi de présenter son projet d'animation (U2) dans le **secteur socioéducatif ou socioculturel (enfant)**, il effectue :

- **cinq semaines dans ce secteur, dans une structure dans laquelle il a déjà effectué une PFMP**
- **Trois semaines dans une structure accueillant des personnes âgées**

↪ **Situation 2** : l'élève a choisi de présenter son projet d'animation (U2) dans le **secteur des personnes âgées**, il effectue :

- **Cinq semaines dans ce secteur, dans une structure dans laquelle il a déjà effectué une PFMP**
- **trois semaines dans le secteur socioculturel ou socioéducatif (enfant)**

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

# STRATEGIE DE FORMATION



BCP-Animation · Enfance-Personnes-âgées ¶

- → concevoir et réaliser des activités d'animation variées auprès d'un public jeune et de personnes âgées en perte d'autonomie ¶
- → **démarche d'animation**° : projet d'autonomisation et de socialisation d'un groupe d'individus à partir d'une activité ou d'un ensemble d'activités qui servent de moyens et de supports au projet proprement dit. L'activité n'est que support. ¶
- → **Intervention participative** en répondant aux attentes et besoins des individus et des groupes ¶

Points communs entre toutes ces activités d'animation° : ¶

Composante **méthodologique** ¶  
= conduite de projet, conception,  
organisation, réalisation, évaluation ¶

Composante **relationnelle**° : accueil, écoute, ¶  
communication dynamique et gestion de  
groupe ¶

¶

Pour mettre en œuvre ces principes, il faut mettre en place une **PEDAGOGIE ACTIVE**° : l'élève est acteur de ses apprentissages, avec une construction des savoirs à travers des situations de recherche. Cela permet une mise en valeur et un développement des **compétences du 21<sup>ème</sup> siècle**° : collaboration, communication, résolution de problème° ; créativité... ¶

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

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

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

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

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



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

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

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

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



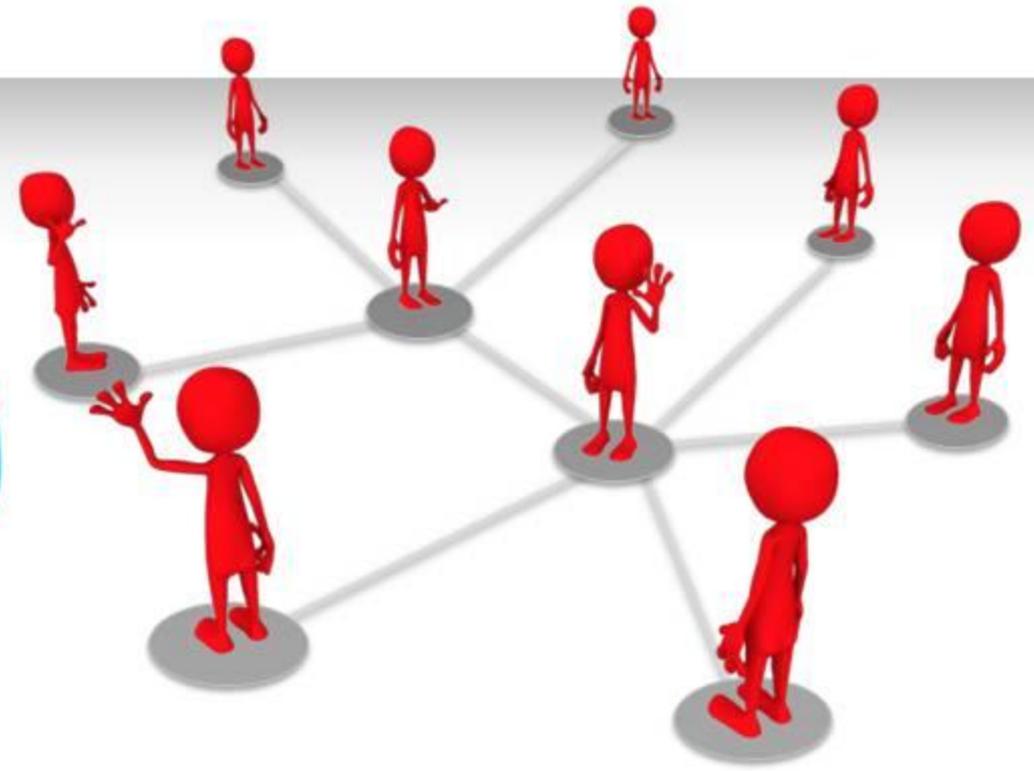
Bloc 3 = U32 Animation  
visant l'épanouissement , la  
socialisation et l'exercice  
des droits citoyens

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

- conduite **d'une séance  
d'animation dans une  
structure d'accueil collectifs  
de mineurs (6 enfants  
minimum)**

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





*MERCI pour votre  
attention*