

Bac Pro « animation- enfance et personnes âgées »

Le baccalauréat professionnel « animation - enfance et personnes âgées » a pour objet de former des **animateurs** généralistes capables **de concevoir et réaliser des activités d'animation de nature variée**, notamment auprès d'un **public jeune et de personnes âgées en perte d'autonomie**.

Dans l'exercice de son métier, l'animateur met en œuvre **la démarche d'animation**.

Le point commun entre ces activités d'animation variées reste méthodologique : l'intervention se veut participative en répondant aux besoins et attentes exprimés ou potentiels, des individus et des groupes. Les activités du titulaire du baccalauréat professionnel « Animation - enfance et personnes âgées » peuvent être regroupées en deux grandes composantes :

- une composante méthodologique, autour de la conduite de projet (conception, organisation, réalisation, évaluation) ;

- une composante relationnelle autour de l'accueil, de l'écoute, de la communication, de la dynamique de groupe.

NB - Il convient de ne pas utiliser l'acronyme AEPA. L'intitulé du diplôme est BAC PRO Animation : enfance et personnes âgées (ou à minima : BAC PRO Animation).

Textes officiels

- Arrêté du 22 juillet 2019 (publié au JORF n°0198 du 27 août 2019 - texte n° 28) portant création de la spécialité « animation - enfance et personnes âgées » du Baccalauréat Professionnel et fixant ses modalités de délivrance
<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000038961739/>
- Arrêté du 1er juin 2021 portant modification de l'arrêté du 4 mars 2020 modifié relatif au **livret scolaire** pour l'examen du baccalauréat général, du baccalauréat technologique et du baccalauréat professionnel
<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000043630296>

1

Ressources

- La FAQ sous forme d'un Padlet : https://padlet.com/murielle7_mm/bcpanimation
- La collection PEARLTRESS « BAC Pro Animation : enfance et personnes âgées » :
<https://www.pearltrees.com/private/id28316549?access=1816648ee16.1b01385.abacc357e7ab80d9331763d140cd2ab7>

Ce partage de ressources numériques relatives au BAC PRO Animation permet de...

- présenter de manière organisée des ressources de natures différentes (capsules vidéo, images, textes) classées par centres d'intérêt ;
- proposer une collection qui permette aux utilisateurs de se repérer facilement parmi les ressources sélectionnées ;
- présenter une collection visuellement attractive, pour donner envie de s'y attarder, encourager la navigation au cœur des ressources et éprouver du plaisir à se former ;
- accompagner des approches didactiques et pédagogiques innovantes par des supports originaux et créatifs ;
- donner la possibilité de réorganiser la collection, la modifier, l'enrichir pour mieux se l'approprier et la partager ensuite ;
- proposer un espace de formation original, susceptible d'inspirer de nouveaux gestes professionnels et de nouveaux usages numériques pour eux même et leurs élèves

- permettre d'accéder à toutes les ressources avec facilité (ordinateur, tablette, téléphone) et de manière synchronisée ;
- donner le pouvoir d'agir et la liberté de créer...

1. Le diplôme du Baccalauréat Professionnel « Animation : enfant et personnes âgées »

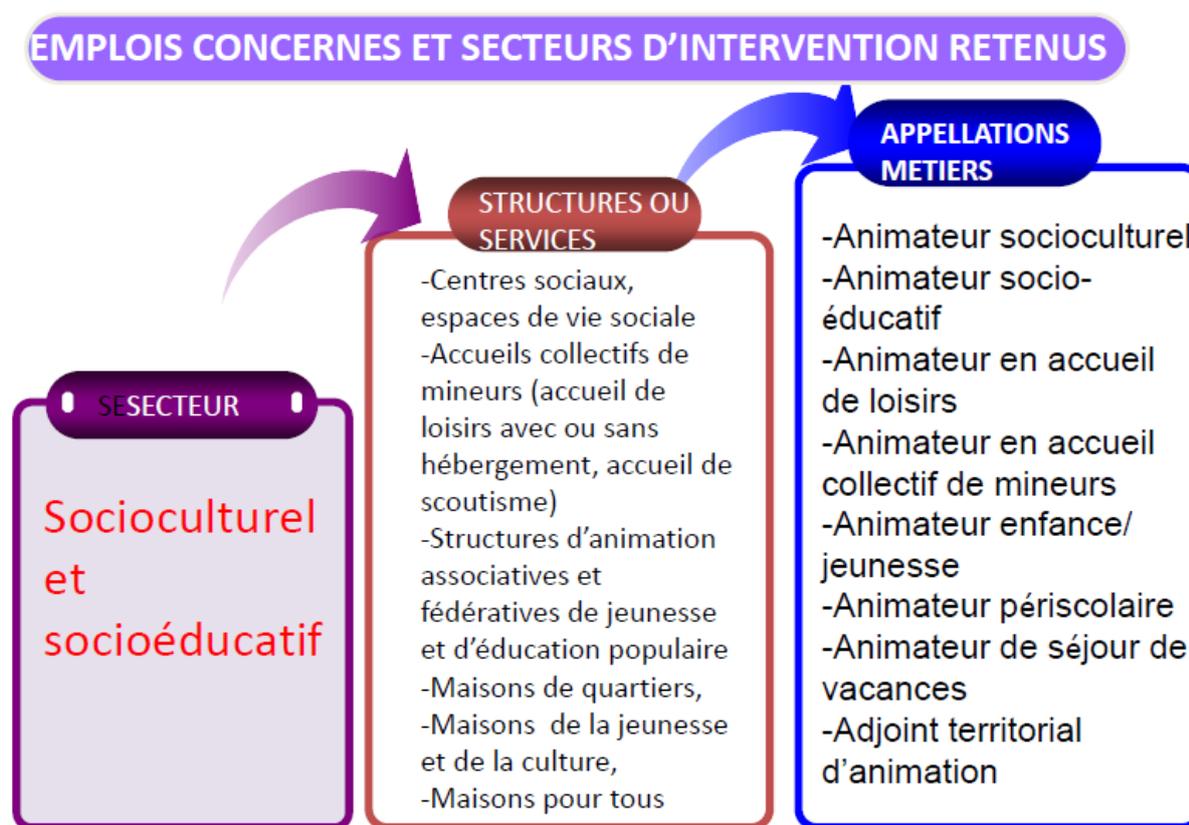
Le mot de présentation par Sabine Carotti Inspectrice Générale :

<https://www.pearltrees.com/private/id28316549/item303584949>

Un diplôme définit par un référentiel des activités professionnelles très précis dont il faut absolument tenir compte dans la formation à mettre en œuvre, en particulier, dans les compétences à développer, dans le choix des contextes professionnels et des lieux de périodes de formation en milieu professionnel.

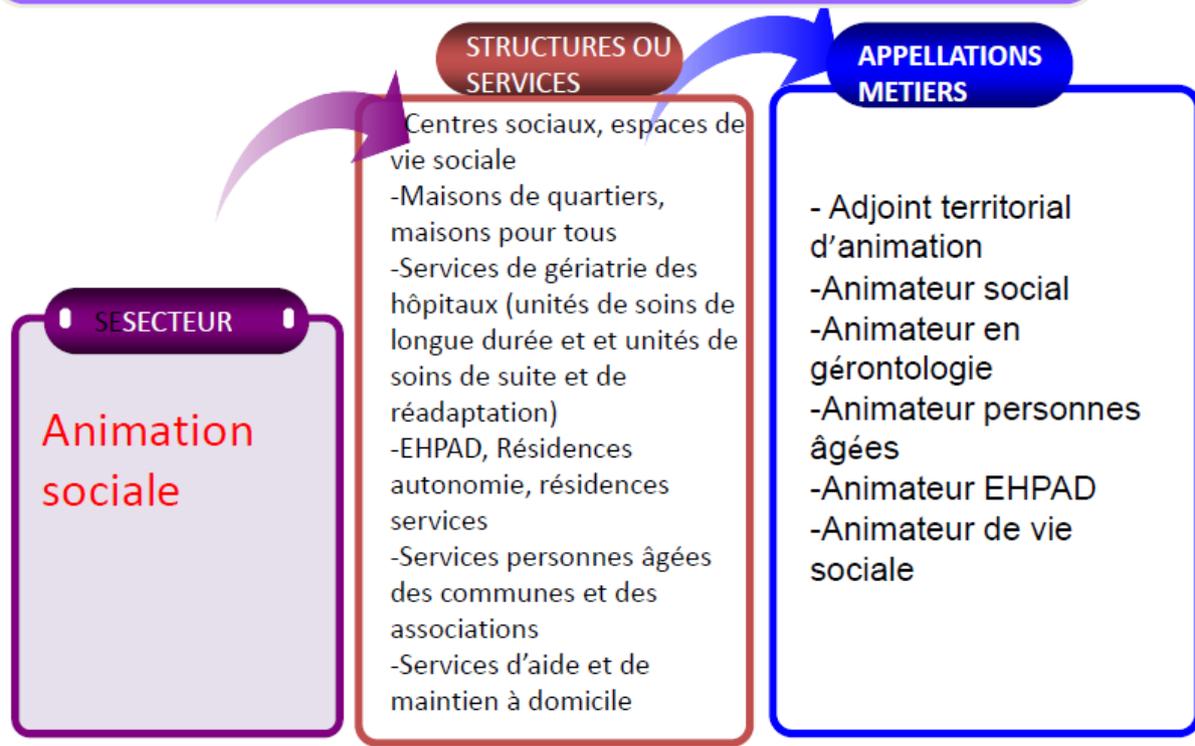
Emplois concernés et secteurs d'intervention :

Les structures ou services listés sont les lieux potentiels des PFMP.



2

EMPLOIS CONCERNES ET SECTEURS D'INTERVENTION RETENUS



3

Selon la structure dans laquelle le titulaire du Bac Pro animation intervient, il peut prendre en charge des groupes d'enfants, de personnes âgées dépendantes, mais également des familles. **Le public porteur de handicap, à l'exception de l'enfant handicapé dans le cadre de l'inclusion et de la personne âgée dépendante porteuse de handicap, n'est pas retenu comme public cible du diplôme.**

Des ressources pour mieux comprendre le métier d'animateur et la finalité du diplôme : <https://www.pearltrees.com/private/id29327424>

The screenshot shows a digital workspace titled "Le métier d'animateur" with the following content:

- Navigation icons at the top left and a search bar at the top right.
- Metadata: "équipe Ressources BCP Animation", "2 membres", "accès privé", "1 avril 2021", "10 perles", "6 abonnés", "2 commentaires".
- Section "Pour résumer":
 - Flyer Bac pro Animation
 - Petit abrégé du métier de l'animateur
 - Le travail de l'animateur ou pourquoi...
 - L'animation des groupes par B Hervy
 - Le travail de l'animateur ou l'important...
- Section "Pour approfondir":
 - Analyser le travail de l'animateur, un...
 - Les diplômes de l'animation
 - Les métiers de l'animation par l'ONISEP
- Bottom navigation icons.

L'animation socioculturelle : <https://www.pearltrees.com/private/id29327594>

The screenshot shows a Pearltrees board titled "Animation socioculturelle". The board is organized into two main sections: "Pour résumer" and "Pour approfondir".

- Pour résumer:** Contains four cards: "Lieux d'exercice", "La présentation de l'animation...", "Les questions de réglementation et...", and "Jeu et animation".
- Pour approfondir:** Contains four cards: "Education populaire et Animation", "Quelques repères: éducation...", "La gestion et l'animation des...", and "Quelques repères".

Below the "Pour approfondir" section, there is a "Bibliographie" card. The board is created by "équipe Ressources BCP Animation" and has 2 members, 26 pearls, 3 subscribers, and is set to private access.

L'animation sociale : <https://www.pearltrees.com/private/id29323422>

The screenshot shows a Pearltrees board titled "Animation sociale". The board is organized into two main sections: "Pour résumer" and "Pour approfondir".

- Pour résumer:** Contains three cards: "Lieux d'exercice", "Présentation de l'animation...", and "L'animation sociale et ses...".
- Pour approfondir:** Contains six cards: "Quelques valeurs repères", "Les attentes de la personne âgée et...", "La mobilisation des sens en...", "Initiation à l'animation...", "Apprendre les fondamentaux de...", and "Bibliographie".

The board is created by "équipe Ressources BCP Animation" and has 2 members, 18 pearls, 3 subscribers, and is set to private access.

4

2. La structuration du référentiel du bac Pro animation enfants et personnes âgées

A propos du référentiel : <https://www.pearltrees.com/private/id29620124>

The screenshot shows a Pearltrees board titled "A propos du référentiel". The board is organized into three main sections:

- Du BCP SPVL au BCP Animation:** A card with a book icon.
- Architecture du référentiel:** A card with a book icon.
- Référentiel BCP Animation en Word:** A card with a Word document icon.

The board is created by "équipe Ressources BCP Animation" and has 2 members, 3 pearls, 2 subscribers, and is set to private access.

2.1 Un référentiel structuré en blocs de compétences reliant fonctions aux unités du règlement d'examen

Baccalauréat professionnel spécialité animation - enfance et personnes âgées

FONCTIONS	BLOCS DE COMPÉTENCES	UNITÉS
FONCTION 1 Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre d'un projet d'animation	Bloc de compétences 1: Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre d'un projet d'animation – Prendre en compte le contexte d'exercice et le projet de la structure – Concevoir et réaliser un projet d'animation – Mettre en œuvre une communication professionnelle au sein de la structure, en direction des acteurs et des publics	Unité 2 Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre d'un projet d'animation
FONCTION 2 Animation visant le maintien de l'autonomie sociale et le bien-être personnel en établissement ou à domicile	Bloc de compétences 2: Animation visant le maintien de l'autonomie sociale et le bien-être personnel en établissement ou à domicile – Identifier les caractéristiques et les attentes des personnes en perte d'autonomie – Concevoir des activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle – Réaliser des activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle	Unité U31 Animation visant le maintien de l'autonomie et le bien-être personnel en établissement ou à domicile
FONCTION 3 Animation visant l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens	Bloc de compétences 3: Animation visant l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens – Concevoir des activités socioéducatives et socioculturelles – Réaliser des activités socioéducatives et socioculturelles – Encadrer le public sur l'intégralité du temps d'accueil	Unité U32 Animation visant l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens

2.2 Des fonctions décrites au travers d'activités

L'analyse des emplois d'animateur a permis de dresser un répertoire des situations professionnelles, organisées en trois grandes fonctions. Chaque fonction débouche sur l'écriture des fiches descriptives d'activités.

- **Fonction 1:** elle représente le cœur du diplôme; c'est la démarche du travail de l'animateur qui est au centre : à savoir la conception et réalisation d'un projet d'animation, comme expression des objectifs d'une structure. C'est cette démarche qui va être ensuite déployée et personnalisée dans des milieux au sein desquels la finalité de l'animation sera singulière. (Parce que les publics auront des caractéristiques particulières).
- **Fonction 2:** elle est réalisée par des animateurs qui mêlent des compétences générales à des compétences « spécifiques », en s'appuyant entre autres sur la connaissance du public de personnes âgées en perte d'autonomie et de ses pratiques sociales et socioculturelles.
- **Fonction 3:** elle s'inscrit dans une démarche socio-éducative, et peut s'exercer en particulier dans des structures accueillant des enfants (ACM) ou des familles (centres sociaux, associations de quartier..)

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
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

Les points de vigilance concernant ces fonctions :

Les 3 fonctions, qui partagent la démarche d'animation, **sont en lien et s'enrichissent les unes les autres**. La fonction 1 est la fonction phare, cœur du diplôme, à laquelle s'agrègent les fonctions 2 et 3, plus spécialisées autour de publics cibles, respectivement les personnes âgées et les enfants. Les fonctions 2 et 3 prennent appui sur la fonction 1. Il y a cependant pour chaque fonction des situations professionnelles avec des activités et responsabilités professionnelles dédiées.

Concernant la fonction 2 : il s'agit ici **de l'autonomie sociale**, registre de compétences des intervenants sociaux que sont les animateurs, auprès des personnes âgées en difficulté avec le lien social et **nullement de l'autonomie fonctionnelle** évaluée par le corps médical et compensée ou restaurée par des soins et autres services pertinents. **Cette fonction 2 ne s'adresse qu'à un public âgé, qu'il soit en établissement ou à domicile.**

L'animateur titulaire du BCP Animation « Enfance et Personnes âgées » est un intervenant social. La première fonction de l'animation sociale est d'assurer le bien-être individuel et social de la personne. **Elle ne peut avoir de visée curative et donc s'inscrire comme « thérapeutique ».** Le rapprochement opéré avec les visées de l'animation dans le cadre du BCP ASSP est à proscrire. Il n'y a pas donc naturellement pas de volet ergonomie soins dans le référentiel du BCP Animation.

Le référentiel C2.3 mentionne "techniques spécifiques d'accompagnement": il s'agit là d'adapter et d'accompagner la personne pendant le déroulement de l'activité par des techniques participatives, et non pas accompagner à rejoindre l'activité (déplacement, mobilisation.)

2.4 Les activités professionnelles sont décrites sous forme de tâches

Exemple :

Fonction 2 : Animation visant le maintien de l'autonomie sociale et le bien-être personnel, en établissement ou à domicile	<input type="checkbox"/> A.2.1. Identification des caractéristiques et des attentes des personnes en perte d'autonomie <input type="checkbox"/> A.2.2. Conception d'activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle <input checked="" type="checkbox"/> A.2.3. Réalisation d'activités de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle
Tâches <ul style="list-style-type: none">- Sensibilisation et accompagnement de la personne vers l'activité- Mobilisation de techniques favorisant l'implication de la personne âgée dans l'activité- Animation d'activités favorisant le maintien du lien social- Animation d'activités adaptées aux troubles cognitifs et aux capacités motrices de chaque personne- Gestion du groupe dans sa diversité- Adaptation de l'activité en fonction des comportements des personnes- Gestion des temps transitionnels- Evaluation et bilan en équipe	
Conditions d'exercice	
Moyens et ressources <ul style="list-style-type: none">- Données et informations<ul style="list-style-type: none">- projet d'accueil et d'accompagnement- les attentes, les potentialités de la personne pour les activités d'animation- moyens humains, techniques- limites des champs de compétence de l'animateur- règles et consignes de sécurité- fiches d'activités- techniques spécifiques d'accompagnement pour personnes en perte d'autonomie- documents de suivi, bilans, évaluations- Equipements<ul style="list-style-type: none">- espace et matériel spécifiques selon l'activité- outils de communication- appareil photo- site internet ou blog ou journal de la structure ou du service- Liaison-relations<ul style="list-style-type: none">- avec la personne, les personnes- avec le responsable de la structure	

<ul style="list-style-type: none"> - avec l'équipe pluriprofessionnelle - avec les familles et l'entourage de la personne - avec les bénévoles - avec les intervenants 			
Autonomie et responsabilité			
Autonomie	Partielle <input type="checkbox"/>	Totale <input checked="" type="checkbox"/>	
Responsabilité	Des personnes <input checked="" type="checkbox"/>	Des moyens <input checked="" type="checkbox"/>	Du résultat <input checked="" type="checkbox"/>
Résultats attendus			
<ul style="list-style-type: none"> - Utilisation de techniques d'animation adaptées - Régulation du groupe - Valorisation des capacités, de la créativité, de la capacité à agir des personnes âgées - Satisfaction des personnes et implication des personnes dans l'activité - Mise en place d'une relation de confiance avec les personnes - Propositions d'alternatives, d'axes d'évolution pertinents 			

2.5 Le référentiel de compétences

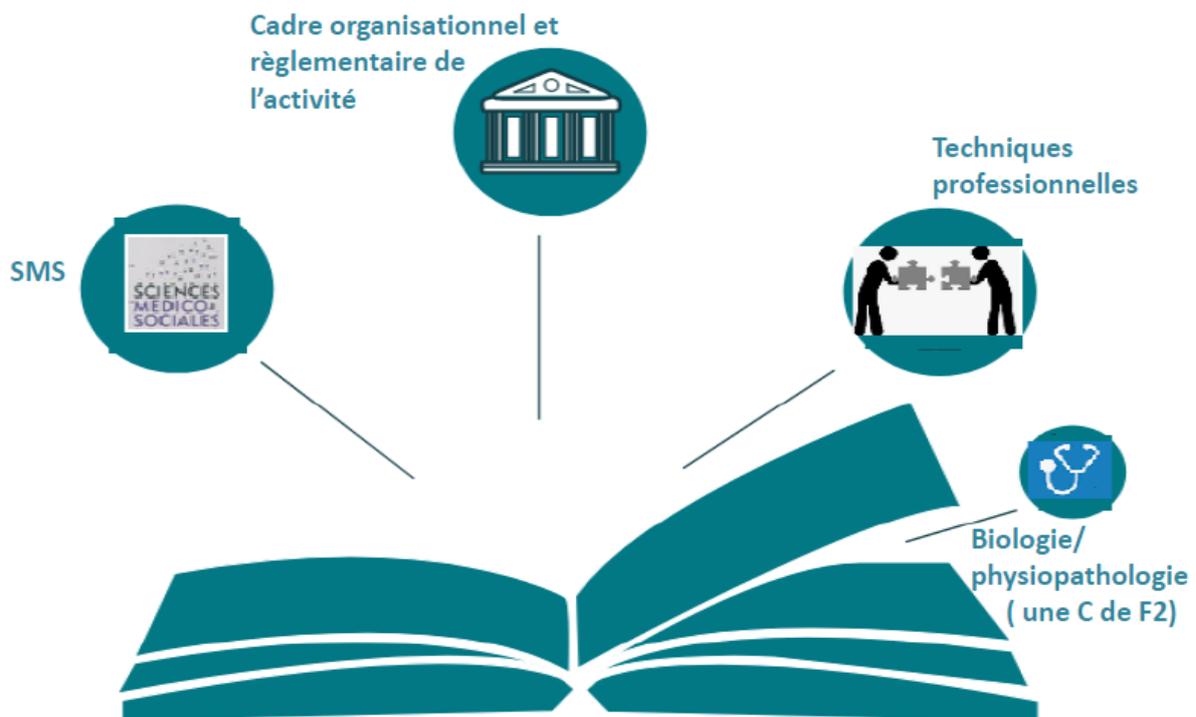
Il présente pour chaque fonction les compétences terminales. Pour chaque compétence terminale, la déclinaison en compétences élémentaires avec les indicateurs d'évaluation correspondants. Chaque fonction déclinée en compétence terminale est reliée au savoirs associés qui lui sont spécifiques.

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

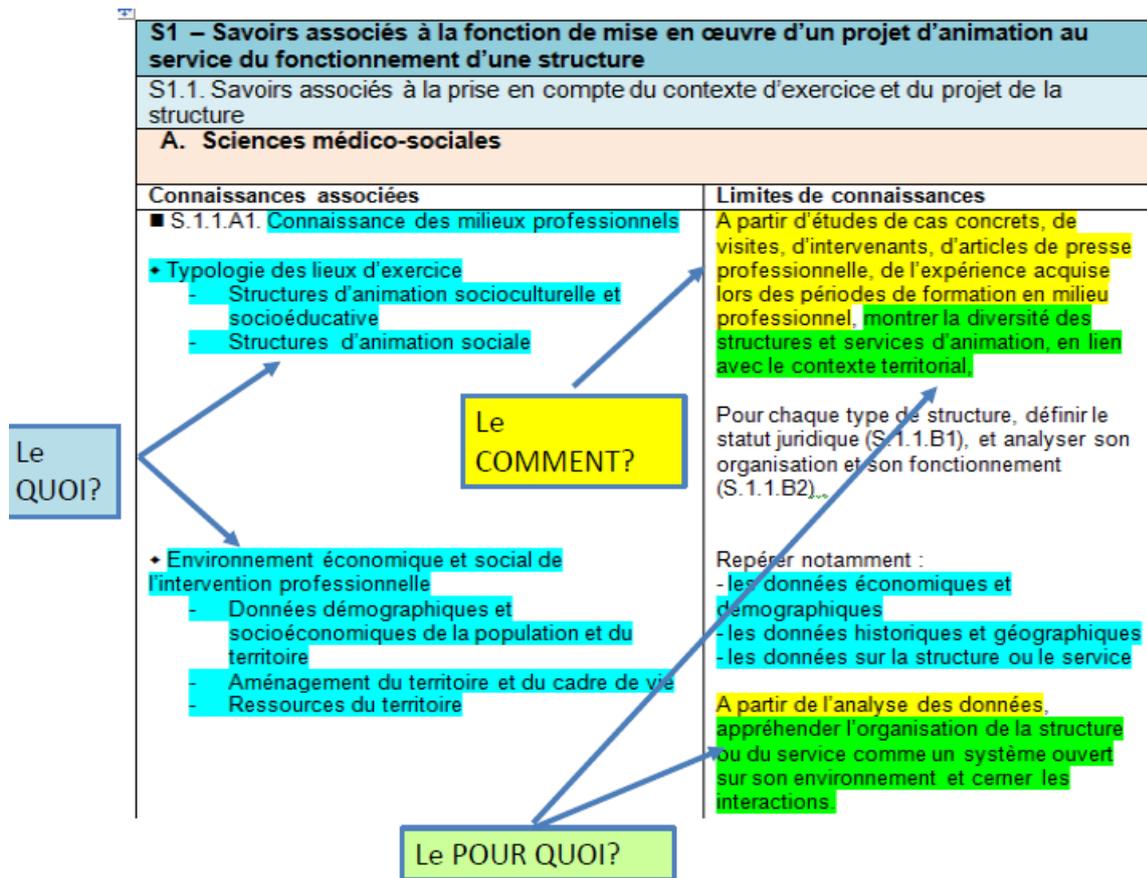
FONCTIONS	ACTIVITES	BLOCS DE COMPETENCES	
FONCTION 1 : Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre d'un projet d'animation	A.1.1. Prise en compte du contexte d'exercice et du projet de la structure	BLOC 1 C.1.1. Prendre en compte le contexte d'exercice et le projet de la structure <ul style="list-style-type: none"> • C.1.1.1. Appréhender le contexte professionnel : structure, environnement, publics et cadre de travail • C.1.1.2. Repérer le rôle des différents acteurs présents dans la structure et sur le territoire • C.1.1.3. Contribuer à l'élaboration et à l'évolution du projet de la structure à partir de l'analyse des pratiques d'animation 	Compétences terminales C1.1; C1.2... Compétences détaillées C.1.3.1; C.1.1.3
	A.1.2. Conception et réalisation d'un projet d'animation	C.1.2. Concevoir et réaliser un projet d'animation <ul style="list-style-type: none"> • C.1.2.1. Formaliser un projet d'animation • C.1.2.2. Conduire un projet d'animation • C.1.2.3. Evaluer un projet d'animation et rédiger un bilan 	
	A.1.3. Communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs	C.1.3. Mettre en œuvre une communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs <ul style="list-style-type: none"> • C.1.3.1. Rédiger des écrits professionnels • C.1.3.2. Animer des échanges avec les différents acteurs • C.1.3.3. Concevoir et réaliser des supports de Communication • C.1.3.4. Concevoir des supports de gestion et d'organisation, utiles au projet d'animation : <ul style="list-style-type: none"> - en sélectionnant des informations potentiellement utiles d'origines diverses - en actualisant une base d'informations 	

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
En situation réelle ou simulée ♦ Documents internes à la structure (projet de la structure, organigramme, rapport d'activités, fiche de poste, livret d'accueil...) ♦ Outils de recueil de données : grille d'entretien, grille d'observation, questionnaire) ♦ Ressources relatives au diagnostic du territoire : données démographiques, socio-économiques, culturelles	■ C.1.1.1. Appréhender le contexte professionnel : structure, environnement, publics et cadre de travail	♦ Caractéristiques du milieu professionnel identifiées et analysées
	■ C.1.1.2. Repérer le rôle des différents acteurs présents dans la structure et sur le territoire	♦ Place et rôle des acteurs identifiés ♦ Positionnement de l'animateur dans le cadre du travail assuré
	■ 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	♦ Formulation pertinente de propositions d'évolution du projet d'animation au regard du projet de la structure



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



Des exigences nouvelles en lien avec des compétences transversales : l'analyse réflexive : l'analyse de pratique

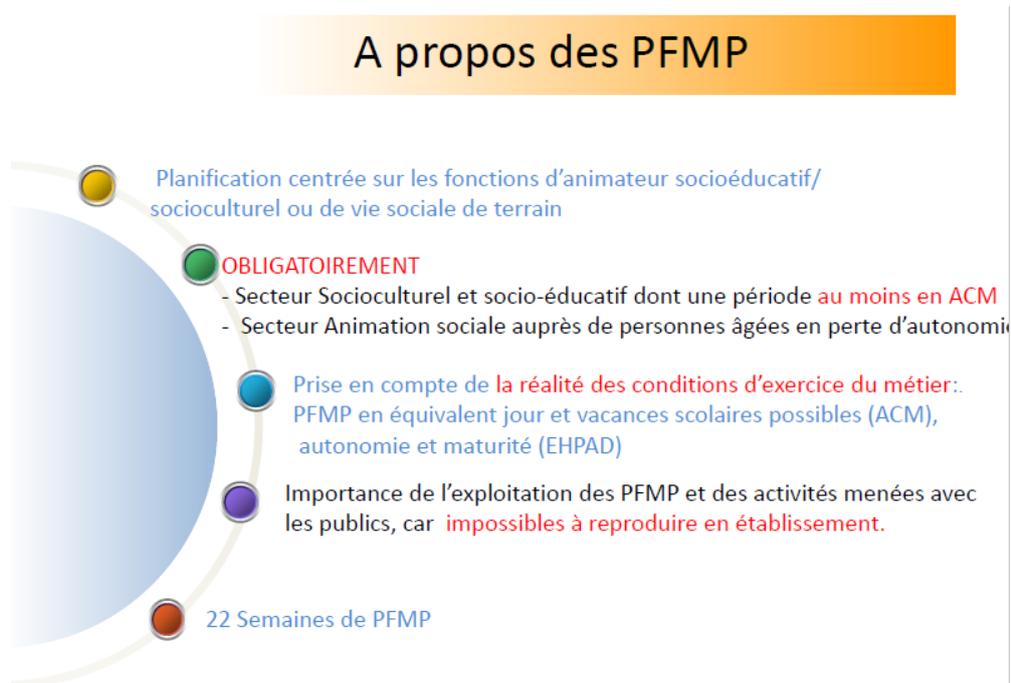
Extrait du référentiel de compétences: présentation des savoirs associés en lien avec la compétence C 3.2. (volet techniques professionnelles).

S3 – Savoirs associés à la fonction d'animation l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens	
S3.2 Savoirs associés à la réalisation d'activités socio-éducatives et socio-culturelles	
C. Techniques professionnelles	
Connaissances associées	Limites de connaissances
<p>■ S 3.2.C1 Gestion de l'activité</p>	<p>Etre capable de réagir aux situations d'animation en prenant en compte les phénomènes de groupe (cf. S.1.3.D4) et à réajuster leurs propositions durant l'activité d'animation par le développement de compétences d'observation, d'analyse, de réactivité, et d'adaptation en situation.</p> <p>Poursuivre ainsi l'analyse réflexive de la pratique professionnelle entamée lors de la phase de conception de l'activité (cf. S.3.1.D2)</p>

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

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

3. Les périodes de formation en milieu professionnel



Les points de vigilance : Il est important de se référer au référentiel d'activités professionnelles du baccalauréat professionnel Animation -enfance et personnes âgées – qui définit le métier ainsi que les secteurs d'intervention de l'animateur.

Pour rappel, ce baccalauréat n'est ni un diplôme du secteur sanitaire ni un diplôme de l'éducation spécialisée. La liste des structures et services ci-dessous n'est pas exhaustive mais constitue un état des lieux des acteurs reconnus comme pertinents pour le diplôme préparé.

10

Secteurs d'intervention	Structures et services concernés
Socioculturel et socioéducatif	Accueils collectifs de mineurs (accueil de loisirs avec ou sans hébergement, accueil de scoutisme) Centres sociaux, espaces de vie sociale Maisons de la jeunesse et de la culture Maisons de quartiers Maisons pour tous Structures d'animation associatives et fédératives de jeunesse et d'éducation populaire
Animation sociale	Etablissements d'hébergement pour personnes âgées dépendantes Centres sociaux, espaces de vie sociale Maisons de quartiers, maisons pour tous Résidences autonomie, résidences services Services d'aide et de maintien à domicile Services de gériatrie des hôpitaux (unités de soins de longue durée et unités de soins de suite et de réadaptation) Services personnes âgées des communes et des associations

L'organisation des PFMP au cours du cycle de formation :

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

Sur le cycle de trois ans de formation :

- Si l'élève présente son épreuve U2 dans le secteur socioéducatif ou socioculturel, il effectue 14 semaines dans ce secteur (6 semaines en seconde, 3 semaines en première et 5 semaines en terminale) et 8 semaines auprès des personnes âgées
- Si l'élève présente son épreuve U2 dans le secteur gérontologique, il effectue 10 semaines dans ce secteur (5 semaines en première et 5 semaines en terminale) et 12 semaines auprès des enfants

Quelques remarques concernant les PFMP :

- Les ULIS et les IME sont absentes du RAP, ils ne sont pas éligibles à devenir des lieux de formation. Par ailleurs, les unités localisées pour l'inclusion scolaire (ULIS) sont des dispositifs pour la scolarisation des élèves en situation de handicap dans le premier et le second degré et n'ont pas de lien avec le travail d'animateur. De la même façon, un institut médico-éducatif (IME) accueille des enfants et adolescents handicapés atteints de déficience intellectuelle quel que soit le degré de leur déficience. L'objectif des IME est de dispenser une éducation et un enseignement spécialisés prenant en compte les aspects psychologiques et psychopathologiques et recourant à des techniques de rééducation.
- L'animation dans le champ de l'insertion et de l'urgence sociale est exclue du spectre d'intervention, donc le public migrant n'est pas retenu pour la mise en œuvre d'une PFMP.
- Concernant le domicile, le lieu d'habitation privé d'une personne âgée n'est pas un lieu de PFMP. Par contre, il existe des structures intervenant en complémentarité des services d'aide à domicile et permettant de regrouper des personnes vivant à domicile pour des activités d'animation : accueil de jour, CCAS, associations... Ces structures peuvent donc être des lieux de PFMP à condition de proposer un tutorat par un animateur titulaire d'un diplôme professionnel.
- Le tutorat des élèves doit se faire par un animateur **titulaire d'un diplôme professionnel de l'animation** (le BAFA est pour rappel un brevet de l'animation volontaire mais n'est pas un diplôme professionnel). Il appartient à la structure de garantir la qualification des tuteurs proposés dès lors que la question de l'encadrement de l'élève a été abordée avec un membre de l'équipe pédagogique.
- **Il est recommandé** de planifier une période (que l'on peut réduire à une semaine) de PFMP **durant les vacances scolaires** sur la totalité du cycle de formation de trois ans. Il s'agit de permettre à l'élève de découvrir l'organisation de l'accueil des enfants sur une période différente d'une période scolaire (accueil les mercredis, les matins et soirs en périscolaire) sur des temps longs, répétés. Cela permet à l'élève de découvrir les différents aspects du métier d'animateur sur des temps variés.
- **Une organisation innovante est recommandée en classe de seconde** dans la mesure du possible. Les PFMP seront orientées vers le public enfant (les PFMP auprès des personnes âgées en perte d'autonomie sociale débiteront plutôt en classe de première afin de permettre aux élèves davantage d'autonomie et de maturité). Les PFMP sont à organiser de préférence de façon filée, sur la journée du mercredi. Cela peut être soit 30 journées réparties sur l'année ou encore 25 journées + une semaine complète en accueil périscolaire dans l'année. La diapositive suivante donne ces exemples. **Cette organisation doit être intégrée dans l'emploi du temps des élèves.**
- **Envoi d'élèves de BCP Animation et BCP ASSP dans la même structure à la même période :** Comment résoudre cette problématique compte tenu du grand nombre d'élèves en BCP Animation et BCP ASSP au sein d'un même lycée ?

Il convient tout d'abord de recommander une planification permettant de ne pas faire partir toutes les classes en même temps, en fonction des ressources locales.

Par ailleurs, les objectifs sont différents pour les deux baccalauréats. Si les activités d'animation font partie du référentiel du bac pro ASSP, elles n'en constituent pas pour autant le socle. Le baccalauréat ASSP reste un diplôme centré sur les activités d'accompagnement et de soins aux personnes.

Le baccalauréat professionnel Animation est au contraire centré sur le métier d'animateur pour lequel la conception et mise en œuvre de projets d'animation et le développement d'activités d'animation directement en lien avec ces projets constituent le cœur de métier.

Des ressources pour les PFMP : <https://www.pearltrees.com/private/id29328135>

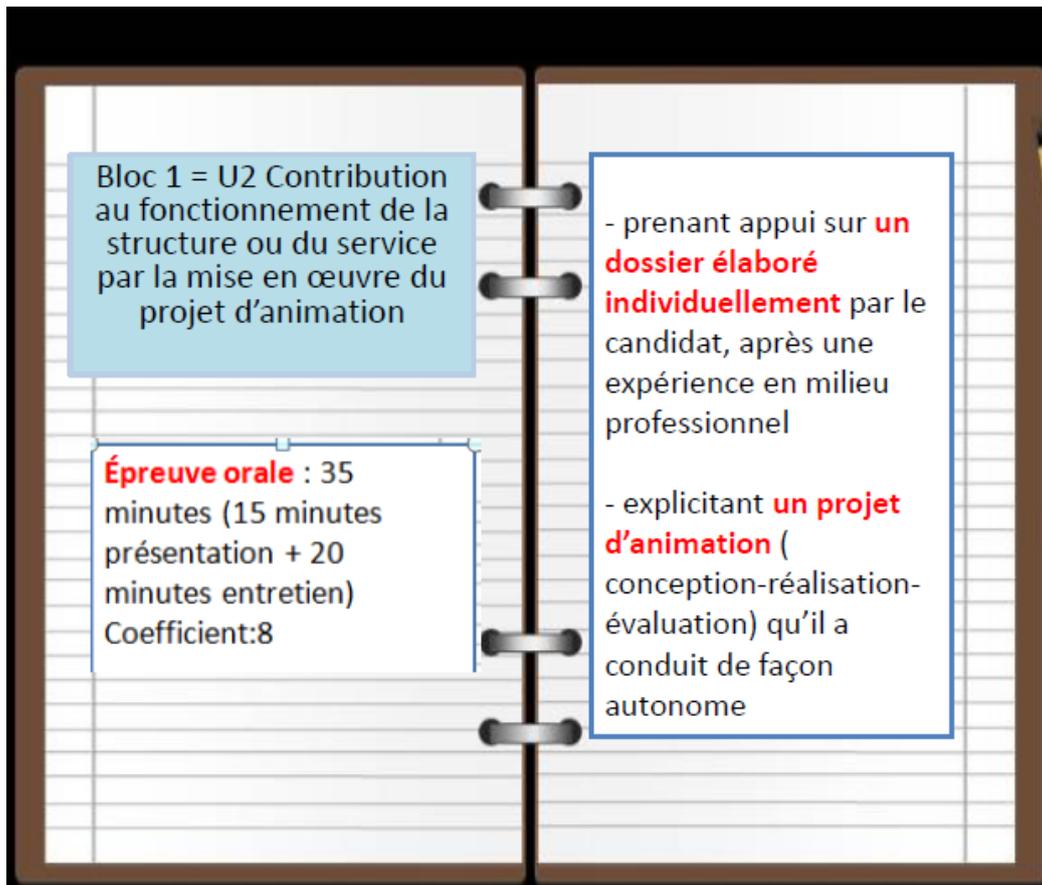
4. Le règlement d'examen

Règlement d'examen

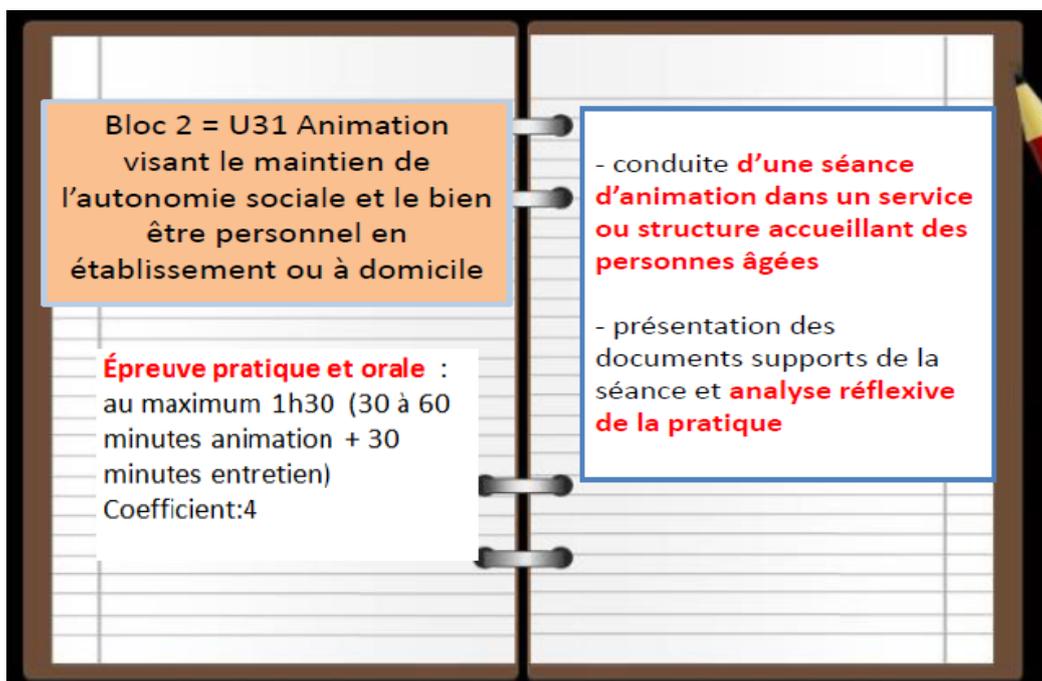
Baccalauréat professionnel spécialité animation – enfance et personnes âgées

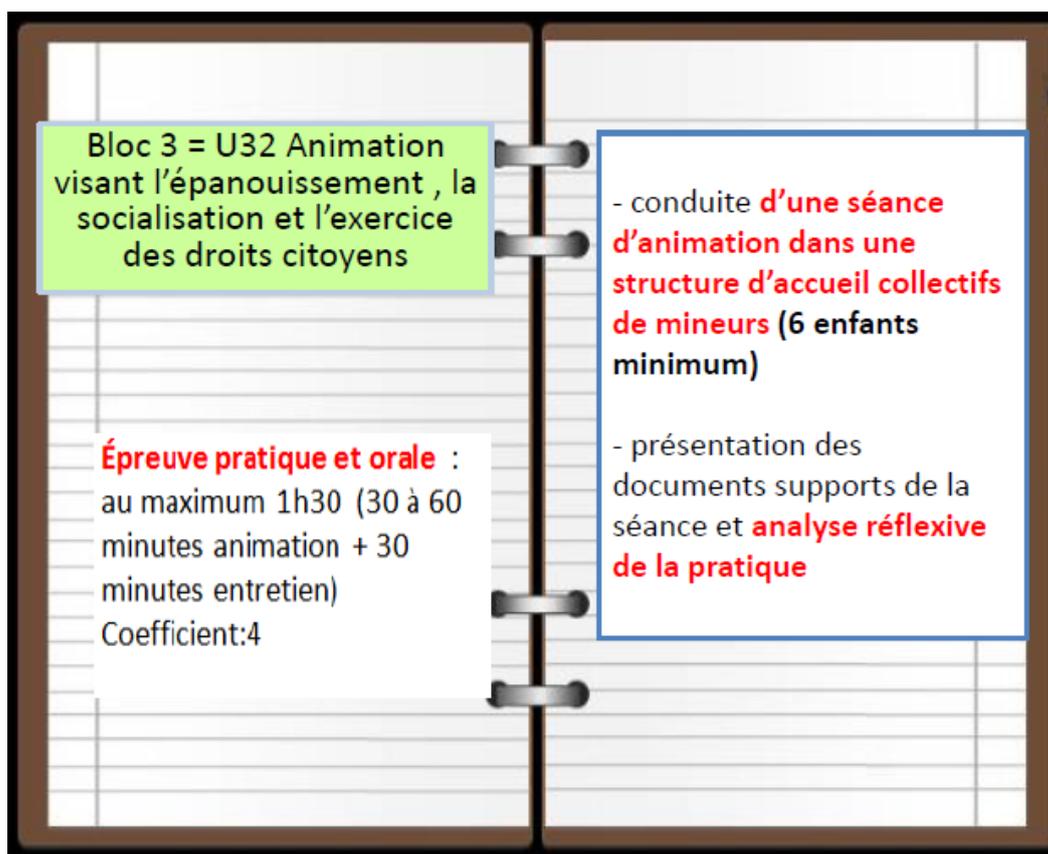
Spécialité : Animation – Enfance et Personnes âgées			Candidat de la voie scolaire dans un établissement public ou privé sous contrat, CFA ou section d'apprentissage habilité, formation professionnelle continue dans un établissement public	Candidat de la voie scolaire dans un établissement privé hors contrat, CFA ou section d'apprentissage non habilité, formation professionnelle continue dans un établissement privé, CNED, candidats justifiant de 3 années d'activité professionnelle	Candidat de la formation professionnelle continue dans un établissement public habilité			
Epreuves	Unités	Coef.	Mode	Durée	Mode	Durée	Mode	Durée
E1 Épreuve scientifique et technique		2						
Sous-épreuve E11: Économie-gestion*	U11	1	Ponctuel écrit	2h30	Ponctuel écrit	2h30	CCF	
Sous-épreuve E12: Mathématiques*	U12	1	CCF		Ponctuel écrit et pratique	1h	CCF	
E2 Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre d'un projet d'animation	U2	8	CCF		Ponctuel oral	36min	CCF	
E3 Pratiques professionnelles liées à l'animation		9						
Sous-épreuve E31: Animation visant le maintien de l'autonomie sociale et le bien-être personnel en établissement ou à domicile	U 31	4	CCF		Ponctuel oral		CCF	
Sous-épreuve E32: Animation visant l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens	U32	4	CCF		Ponctuel oral		CCF	
Sous-épreuve E33: Prévention santé environnement*	U33	1	Ponctuel écrit	2h	Ponctuel écrit	2h	CCF	
E4 Épreuves de langues vivantes*		4						
Sous-épreuve E41: Langues vivantes 1*	U41	2	CCF		Ponctuel oral	20 min (1)	CCF	
Sous-épreuve E42: Langues vivantes 2*	U42	2	CCF		Ponctuel oral	20 min (1)	CCF	
E5 Épreuve de français, histoire géographie et enseignement moral et civique*		5						
Sous-épreuve E51: Français*	U51	2,5	Ponctuel écrit	2h30	Ponctuel écrit	2h30	CCF	
Sous-épreuve E52: Histoire géographie et enseignement moral et civique*	U52	2,5	Ponctuel écrit	2h	Ponctuel écrit	2h	CCF	
E6 Épreuve d'arts appliqués et cultures artistiques*	U6	1	CCF		Ponctuel écrit	1h30	CCF	
E7 Épreuve d'éducation physique et sportive*	U7	1	CCF		Ponctuel pratique		CCF	

14



15





Quelques remarques sur les épreuves de certification :

L'élève doit présenter 3 types d'épreuves :

- l'élaboration d'un projet d'animation dans la structure et le secteur de son choix
- la conduite d'une animation auprès d'un public d'enfant
- la conduite d'une animation auprès d'un public de personnes âgées

Un même terrain de PFMP est support de deux épreuves ; une qui conduit à concevoir un projet d'animation construit et abouti (U2), l'autre une mise en pratique d'animation d'activités (U31 ou U32) en lien avec son projet d'animation autrement dit un " zoom" sur un temps particulier, une étape de son projet d'animation.

Pour la deuxième épreuve (soit U31 ou U32) qui ne se déroule pas dans le lieu choisi par l'élève pour construire son projet d'animation, **l'élève prendra appui sur le projet existant dans la structure.**

Structure A (personnes âgées)	U2 + U31
Structure B (enfants)	U32
Structure A (enfants)	U2 + E32
Structure B (personnes âgées)	E31

Il n'est pas recommandé d'évaluer l'une ou l'autre de ces épreuves en fin de 1^{ère}. Pour atteindre en fin de cycle le niveau de maîtrise des compétences terminales illustré par les critères d'évaluation présents dans le référentiel, l'élève va passer par une acquisition graduée des compétences.

La compétence se construisant progressivement, il faudra s'intéresser au déploiement de chaque compétence dans le cursus de formation et revenir plus d'une fois sur une compétence donnée.

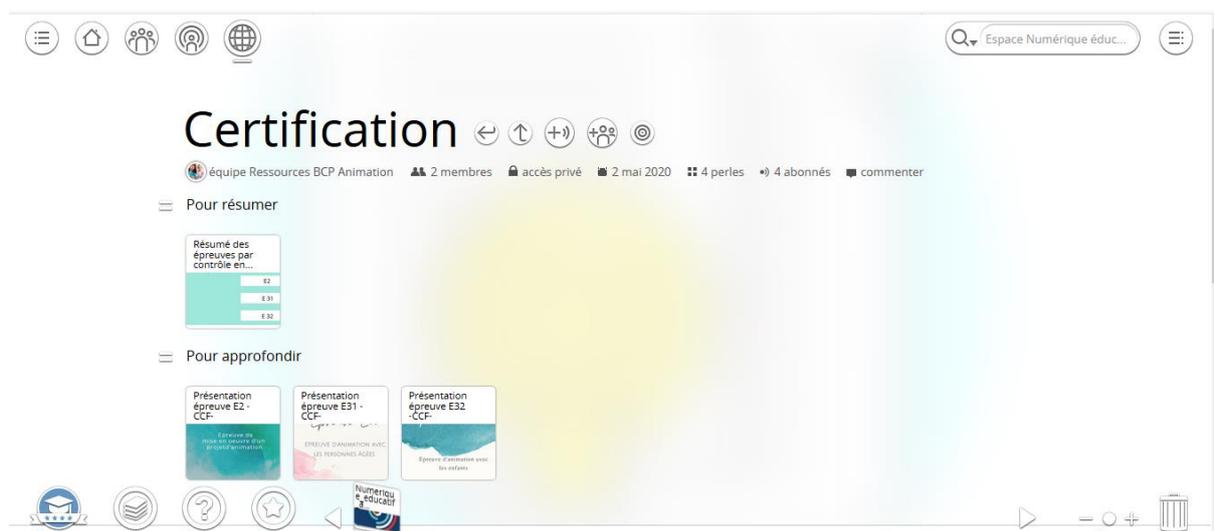
Parce que la progressivité est une condition d'apprentissage, il faut étaler la construction des compétences sur l'ensemble des 3 années du cycle.

Les définitions des épreuves pratiques en situation d'animation E31 et E32 mentionnent qu'elles doivent se dérouler devant un groupe de personnes âgées ou d'enfants de 6 personnes minimum. Ce seuil a été

défini par les professionnels car cela représente une taille raisonnable permettant les interactions et la gestion de groupe. L'absence d'une personne âgée ou d'un enfant ne remet pas en cause l'évaluation dès lors que les conditions permettent à l'élève animateur de montrer sa capacité à mobiliser et gérer le groupe.

L'évaluation E 31 ou E32 (en CCF) se compose d'une partie pratique en situation d'animation, d'une présentation des documents utiles à la mise en œuvre et l'analyse de la séance d'animation, ainsi que d'un entretien. L'évaluation menée conjointement par le tuteur et le professeur de spécialité donne lieu à une proposition de note, puisqu'il s'agit d'une épreuve certificative.

Des ressources pour la mise en œuvre des CCF : <https://www.pearltrees.com/private/id29328231>



17

5. La stratégie globale de formation

Des ressources : <https://www.pearltrees.com/private/id29328124>

5.1 Répartition horaire hebdomadaire des heures d'enseignement professionnel

	Seconde Professionnelle	Première Professionnelle	Terminale Professionnelle
ENSEIGNEMENTS PROFESSIONNELS totaux	15	16	15
Enseignement professionnel	11	9,5	10
EP et français en co-intervention	1	1	0,5
EP et mathématiques-sciences en co-intervention	1	0,5	0,5
Réalisation d'un chef d'œuvre	0	2	2
Prévention-santé-environnement*	1	1	1
Economie-gestion*	1	1	1

Les enseignements professionnels sont de la responsabilité **des professeurs STMS et/ou de Biotechnologies santé environnement (après avis de l'IEN)**. Les parcours de formation, les expériences personnelles et/ou professionnelles, en lien avec le secteur de l'animation sont à repérer chez les enseignants, tout comme leur aptitude à mettre en œuvre des méthodes pédagogiques actives, à travailler en équipe et à se former.

Il convient de limiter le nombre **de professeurs à deux par niveaux** afin de faciliter la formalisation puis la mise en œuvre d'un projet pédagogique innovant, cohérent et rigoureux.

Il n'y a pas de découpage horaire par fonction car cela ferait perdre la cohérence d'ensemble du plan de formation qui privilégie une approche horizontale des blocs de compétences. En effet, les fonctions 1 2 et 3 et par voie de conséquence les blocs qui y sont associés sont liées entre elles, s'enrichissent et se consolident mutuellement.

Les situations d'apprentissage proposées aux élèves doivent privilégier un décloisonnement de ces blocs pour permettre d'appréhender les réalités professionnelles multiples du métier d'animateur. Ainsi, elles mobiliseront le plus souvent possibles des compétences appartenant à plusieurs blocs : appariement des compétences entre le bloc 1 et 2 ou entre le bloc 1 et 3.

Par voie de conséquence, un enseignant n'est jamais affecté à un seul bloc de compétences (ou à une seule fonction), et il est très fortement déconseillé d'envisager une répartition des enseignements et des enseignants par type de public.

La répartition hebdomadaire de l'enseignement professionnel en BCP Animation est de 11h, à laquelle se rajoutent 1h de co-intervention avec l'enseignant de français et 1h de co-intervention avec l'enseignant de maths/sciences.

Le principe innovant de la stratégie de formation est le suivant : **les enseignements professionnels avec leur dimension théorique et pratique sont désormais décloisonnés et mobilisés tant que de besoin dans le cadre de la situation professionnelle contextualisée rédigée par les deux enseignants**. Ainsi les deux professeurs en charge de la classe dispensent indifféremment les divers contenus de formation selon des modalités pédagogiques retenues (TP, TD, cours), en fonction du scénario pédagogique choisi.

Les deux enseignants contribuent ensemble à l'acquisition par les élèves, des compétences professionnelles sélectionnées dans la situation contextualisée support des apprentissages.

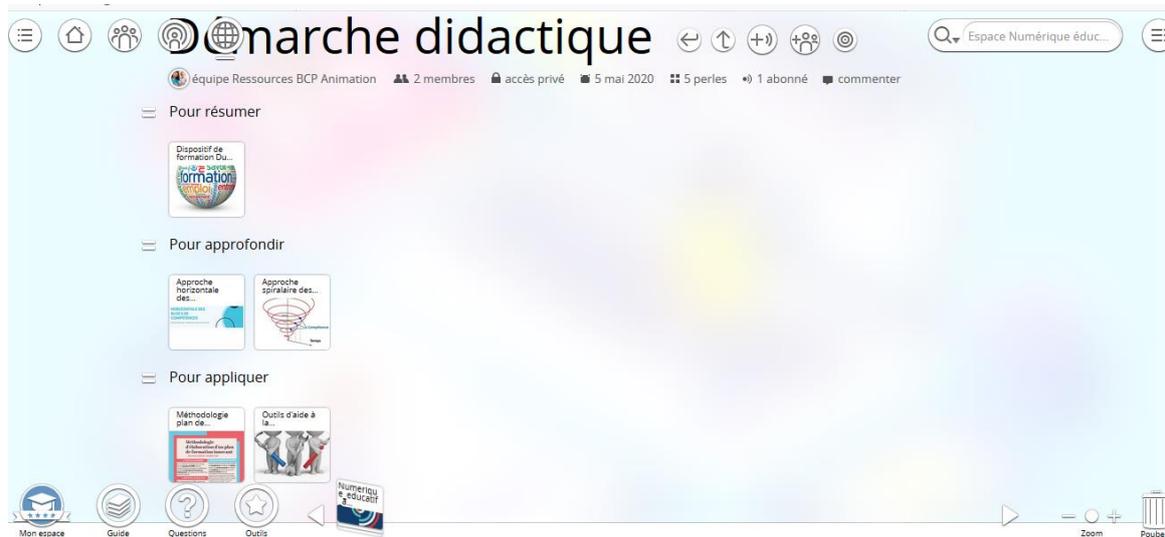
Dans cette organisation, les compétences et les savoirs associés ne sont pas répartis entre les enseignants en fonction des contextes et des situations professionnelles étudiés. Toutes les situations d'apprentissage scénarisées par les enseignants sont conduites conjointement.

Cette organisation exclut donc toute spécialisation des enseignants autour des publics, des savoirs associés ou des modalités pédagogiques (TP, TD, projets).

L'emploi du temps de l'élève mentionnera des plages « enseignement professionnel » dont les contenus seront dépendants de la scénarisation des activités pédagogiques. On préconise cependant de planifier des plages de 3 ou 4 heures dans la semaine, pour pouvoir conduire des activités pédagogiques de nature et de durée variables.

5.2 Les stratégies pour la mise en œuvre du plan de formation

Des ressources : <https://www.pearltrees.com/private/id30202601>



5.3 Processus innovant dans la formation : action- formation - évaluation – formalisation

Le travail d'analyse de son activité est un moment essentiel dans la construction du sens de ce que l'élève, en situation d'animation a vécu.

L'analyse des pratiques, telle qu'elle est envisagée ici, cherche à favoriser tant la maîtrise d'attitudes professionnelles que le questionnement de l'élève sur la situation d'animation qu'il a rencontrée, sur ce qu'elle a provoqué en lui, sur la manière dont il s'y est comporté et sur les répercussions de cette action. L'analyse des pratiques peut se réaliser sur différents matériaux : les plus fréquemment utilisés sont le récit et la séquence filmée. Les composantes de la démarche réflexive sont au nombre de 5 : décrire- problématiser- analyser- théoriser- réinvestir dans l'action.

Des ressources pour le suivi des compétences et leur mobilisation au service des nouvelles pratiques : <https://www.pearltrees.com/private/id31206041>





5.4 Le projet d'animation

Ressource : le projet d'animation : <https://www.pearltrees.com/private/id29327739>



6. Les espaces pédagogiques

20

Des ressources : <https://www.pearltrees.com/private/id29328099>

Le concept :

