

DIPLÔME D'ÉTAT

BPJEPS Spécialité Animateur mention "Animation socioéducative ou culturelle"

Devenez un animateur professionnel capable de concevoir et coordonner des activités éducatives (anciennement BPJEPS LTP Loisirs Tous Publics).

[Référentiel Officiel](#) | [Fiche France Compétence](#)

EN BREF

Modalités

Alternance ou formation continue

Durée

12 à 18 mois (600-800 h en centre + 650-1000 h en entreprise selon organisme)

Lieu

Champs-sur-Marne (77420)

Certification

Titre RNCP 39926 – BPJEPS ASEC, spécialité Animateur, mention Animation Socio-Éducative ou Culturelle

Niveau

Diplôme d'État de niveau 4 (BAC)

Délai d'Accès

L'accès à la formation est possible dans un délai maximum de 45 jours à compter de la validation complète du dossier d'inscription.

Ce délai permet d'assurer la bonne organisation pédagogique, administrative et logistique de la formation, dans le respect des exigences réglementaires et des standards qualité.

Présentation Générale

Le BPJEPS (Brevet Professionnel de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et du Sport) spécialité "Animateur" mention "Animation Socio-Éducative ou Culturelle" (ASEC), est le diplôme de référence pour exercer le métier d'animateur professionnel.

Cette formation vous permet d'acquérir toutes les compétences nécessaires pour :

- Concevoir et animer des projets d'animation pour tous les publics (enfants, adolescents, adultes, seniors)
- Encadrer des groupes dans une démarche éducative et citoyenne
- Contribuer au fonctionnement de structures socio culturelles (centres sociaux, MJC, collectivités, associations)
- Mobiliser les valeurs de l'éducation populaire au service du vivre-ensemble

En 10 mois d'alternance, vous obtenez un diplôme reconnu par l'État et accédez à un secteur qui recrute, avec 92% de taux de réussite et 87% d'insertion professionnelle à 6 mois.

Programme détaillé

BLOC 1 — Encadrer tout public (150h)

Objectif général : Être capable d'encadrer, en toute sécurité, tout type de public dans tout lieu et toute circonstance, en adoptant une posture professionnelle adaptée et en garantissant le bien-être physique, affectif et moral des participants.

Compétences visées

- Adopter une posture professionnelle et éthique adaptée à l'animation
- Identifier et prévenir les risques physiques, affectifs et moraux liés à l'activité
- Accueillir, communiquer et s'adapter à des publics variés (enfants, ados, adultes, seniors, personnes en situation de handicap)
- Organiser, réguler et gérer la vie d'un groupe en toute circonstance
- Appliquer la réglementation en vigueur (ACM, protection de l'enfance, responsabilité civile et pénale)

| Module 1 — Posture professionnelle et rôle de l'animateur

- Le métier d'animateur : histoire, évolution et place dans le secteur socio-éducatif
- Panorama des structures employeuses : associations, collectivités, secteur privé
- Cadre légal et réglementaire de l'animateur professionnel (diplômes, agréments)
- Les valeurs fondamentales de l'animation : respect, équité, bienveillance, laïcité
- Éthique et déontologie : secret professionnel, neutralité, non-discrimination
- La communication non violente (CNV) : principes et pratique
- Posture corporelle et communication non verbale : voix, regard, gestuelle, proxémie
- L'écoute active et l'empathie dans la relation d'animation
- Connaissance de soi : forces, limites, axes de progrès (SWOT personnel)
- Gestion du stress et des émotions en situation d'animation
- Travailler en équipe pluridisciplinaire : rôles, complémentarités, communication interne
- Conduire une réunion d'équipe efficace : ordre du jour, compte rendu, prise de décision
- Le Portfolio de Développement des Compétences (PDC) : construction et usage

| Module 2 — Sécurité des participants et prévention des risques

- Responsabilité civile et pénale de l'animateur
- Cadre réglementaire des Accueils Collectifs de Mineurs (ACM)
- Taux d'encadrement légaux selon l'âge et le type d'activité
- Le registre de présence, les fiches sanitaires de liaison et le PAI
- Identification et prévention des risques physiques selon les espaces (salle, extérieur, eau)
- La méthode RABC appliquée à l'animation : Risques / Acteurs / Barrières / Contrôles
- Réglementation incendie, procédures d'évacuation et exercices de sécurité
- Vérification du matériel et des équipements avant une activité

- Gestes de premiers secours : alerte, bilan, PLS, chaîne de secours (15, 18, 112)
- Gestion des accidents courants : chutes, plaies, brûlures, malaises, fractures
- Utilisation d'un défibrillateur (DAE) — mise en pratique
- Rédiger un rapport d'accident et gérer les suites administratives
- Hygiène en ACM : locaux, matériel, denrées alimentaires
- Gestion des PAI : allergies, maladies chroniques, administration de médicaments
- Gestion des épidémies en collectivité
- Protection de l'enfance : définitions légales, formes de maltraitance, signes de repérage
- La procédure d'information préoccupante (IP) et le signalement
- La bientraitance : cadre, posture et pratiques en animation

| Module 3 — Accueil et communication avec différents publics

- Développement psychomoteur et cognitif de l'enfant 0-12 ans (stades de Piaget)
- Spécificités de l'adolescence : identité, rapport à l'autorité, besoins d'autonomie
- Caractéristiques des adultes et des personnes âgées en situation d'animation
- Public en situation de handicap : types de déficiences et adaptations pratiques
- Publics en situation de précarité ou d'exclusion : approche et posture adaptée
- Les étapes de l'accueil : avant, pendant, après — créer un environnement sécurisant
- Communication verbale et non verbale adaptée à chaque public
- Accueillir la différence : interculturalité, codes sociaux, langues
- Gérer les premières résistances (enfant qui pleure, parent anxieux, adulte méfiant)
- Cadre légal des familles : autorité parentale, droit à l'information, parents séparés
- Conduire un entretien individuel avec une famille (écoute, neutralité, clarté)
- Gérer les plaintes, tensions et malentendus avec les familles
- Outils de communication externe : cahier de liaison, newsletter, affichage
- RGPD : protection des données personnelles des participants et des familles
- Droit à l'image : autorisation parentale, publication de photos de mineurs
- Animer un atelier numérique avec des jeunes (création, codage, podcast, vidéo)
- Réseaux sociaux comme outils de valorisation des actions de la structure
- Prévention du cyber-harcèlement et accompagnement des jeunes face aux usages numériques
- Adapter une activité pour la rendre accessible à tous (animation inclusive)
- Outils d'aide à la communication : PECS, pictogrammes, LSF de base

| Module 4 — Organisation et gestion d'un groupe

- Les stades de développement d'un groupe (modèle de Tuckman : forming, storming, norming, performing)
- Les rôles au sein du groupe : leader, facilitateur, bouc émissaire, agitateur, soutien
- Cohésion de groupe et sentiment d'appartenance : techniques de construction
- Techniques de brise-glace adaptées selon l'âge et le contexte
- Comprendre les comportements difficiles : causes profondes et besoins non satisfaits
- Différencier opposition, provocation, instabilité et troubles du comportement

- Techniques de régulation immédiate : repositionnement, cadrage bienveillant, time-out
- La sanction éducative : principes, types et mise en œuvre sans humiliation
- Prévenir les conflits par des règles de vie co-construites avec le groupe
- Gérer une crise collective : protocoles, communication, débriefing d'équipe
- L'autorité éducative : différences avec l'autoritarisme et le laxisme
- La pédagogie de la coopération : faire des participants des acteurs du groupe
- Gérer les transitions entre activités sans perte de contrôle du groupe
- Organiser une journée ou une semaine d'animation : grille horaire, roulements
- Gérer le matériel : inventaire, entretien, rangement et budgétisation
- Outils de planification numérique : Google Agenda, Trello, Notion
- Préparer une sortie ou un séjour : autorisations, transports, assurances, trousse de secours
- Rédiger et afficher un programme d'activités hebdomadaire

BLOC 2 — Mettre en œuvre un projet d'animation (200h)

Objectif général : Concevoir, planifier, mettre en œuvre et évaluer un projet d'animation adapté aux besoins identifiés d'un public et d'un territoire, en mobilisant les ressources humaines et financières disponibles, et en rendant compte aux partenaires et financeurs.

Compétences visées

- Réaliser un diagnostic territorial et analyser les besoins d'un public cible
- Élaborer un projet d'animation structuré avec objectifs SMART, indicateurs et calendrier
- Construire, gérer et suivre un budget prévisionnel de projet
- Mobiliser des partenaires et coordonner les ressources humaines pour la mise en œuvre
- Évaluer les résultats du projet et rédiger un bilan destiné aux financeurs et partenaires

| Module 1 — Analyse des besoins et diagnostic de territoire

- Définir un territoire : approches géographique, sociale et institutionnelle
- Cartographier les acteurs du territoire : associations, institutions, entreprises, habitants
- Les politiques publiques locales : Contrat de Ville, PEDT, CAF, REAAP, CTG
- Identifier les ressources existantes et les lacunes de l'offre d'animation
- Cartographie participative avec des outils numériques (uMap, Google Maps)
- Les méthodes de recueil de données : questionnaire, entretien semi-directif, focus group, observation directe
- Construire un questionnaire : types de questions, échelles, biais à éviter
- Conduire un entretien semi-directif : guide d'entretien, écoute, relances
- Analyser des données qualitatives : codage, catégorisation, saturation
- Analyser des données quantitatives sur tableur : graphiques, tendances, croisements
- Segmenter un public : âge, genre, conditions sociales, pratiques culturelles
- Construire des personas : profils types de bénéficiaires

- Identifier les freins à la participation : mobilité, coût, représentations, peur du jugement
- Structurer un rapport de diagnostic : contexte, méthodologie, résultats, préconisations
- Rédiger une note de synthèse opérationnelle à destination des décideurs
- Présenter et argumenter un diagnostic devant des partenaires ou élus
- Mettre en place une veille professionnelle : sources, outils, fréquence (Feedly, INJEP, CNAF)
- Les grands enjeux actuels de l'animation : précarité, numérique, transition écologique

| Module 2 — Conception et planification du projet

- Le cycle de vie d'un projet d'animation : idée → diagnostic → conception → mise en œuvre → évaluation
- La logique d'intervention : problème → objectifs → activités → résultats → impacts
- Formuler des objectifs SMART appliqués à l'animation
- L'arbre à problèmes et l'arbre à solutions : identifier les causes et les leviers
- Différencier objectif général, objectif spécifique et indicateur de résultat
- Identifier et décrire les activités nécessaires pour atteindre les objectifs
- Construire un cahier des charges fonctionnel du projet
- Planifier les étapes et les jalons : rétroplanning et diagramme de Gantt
- Identifier les ressources humaines, matérielles et financières nécessaires
- Anticiper les risques et construire des plans B
- Outils numériques de gestion de projet : Trello, Notion, tableau Kanban
- Organiser et animer une réunion de lancement de projet (kick-off)
- Identifier les partenaires stratégiques et rédiger une lettre de partenariat
- Conduire une réunion de concertation ou de co-construction avec des partenaires
- Techniques de facilitation : world café, fishbowl, forum ouvert
- Élaborer un plan de communication pour un projet d'animation
- Créer des supports visuels attractifs avec des outils numériques (Canva, Genially)
- Rédiger un communiqué de presse ou un article de valorisation du projet

| Module 3 — Gestion budgétaire et ressources

- Les notions financières essentielles : recettes, dépenses, charges, produits, trésorerie
- Lire et comprendre le budget d'une structure associative
- Différencier budget prévisionnel et compte de résultat
- Recenser tous les postes de dépenses d'un projet (RH, matériel, communication, transport, locaux)
- Valoriser le bénévolat et les apports en nature dans un budget
- Construire la partie recettes : subventions, participations, autofinancement, mécénat
- Équilibrer un budget et anticiper les imprévus
- Les financeurs publics : CAF, DDETS, Régions, Départements, communes
- Les fondations privées, le mécénat d'entreprise et le financement participatif (crowdfunding)
- Identifier les appels à projets pertinents et décrypter leurs cahiers des charges

- Structure d'un dossier de demande de subvention : présentation, projet, budget, indicateurs
- Adapter le dossier aux exigences spécifiques de chaque financeur
- Rédiger un budget commenté à destination d'un financeur
- Mettre en place un tableau de bord de suivi budgétaire mensuel
- Gérer les écarts budgétaires : arbitrages, virements de lignes, communication aux instances
- Clôturer un projet : solde de subvention, collecte et archivage des justificatifs

| Module 4 — Évaluation et suivi du projet

- Pourquoi évaluer ? Objectifs et enjeux pour l'animateur et la structure
- Le modèle de Kirkpatrick appliqué à l'animation : réaction, apprentissage, comportement, impact
- Les types d'évaluation : diagnostique, formative, sommative, participative
- Différencier efficacité, efficience et pertinence d'un projet
- Définir des indicateurs quantitatifs et qualitatifs pertinents
- Créer des questionnaires de satisfaction (échelle de Likert, questions ouvertes)
- Concevoir des grilles d'observation pour les formateurs et les tuteurs
- Outils visuels d'évaluation avec les enfants : smileys, fleurs d'évaluation, thermomètre
- Outils numériques d'évaluation : Mentimeter, Wooclap, Google Forms
- Compiler et analyser des données de questionnaire sur tableur
- Identifier les tendances, points forts et axes d'amélioration d'un projet
- Croiser les résultats quantitatifs et les retours qualitatifs
- Formuler des recommandations opérationnelles pour l'édition suivante
- Structurer un bilan de projet : contexte, actions menées, résultats, perspectives
- Rédiger un rapport d'activités à destination du conseil d'administration
- Présenter le bilan lors d'une réunion de direction ou d'une assemblée générale
- Rédiger un rapport final de subvention pour les financeurs
- La démarche qualité et l'amélioration continue : le cycle PDCA (Roue de Deming)

BLOC 3 — Conduire une action d'animation (200h)

Objectif général : Concevoir, préparer et conduire des actions d'animation adaptées à la diversité des publics et des contextes, en mobilisant des techniques pédagogiques variées, en favorisant la participation active des bénéficiaires et en analysant sa propre pratique pour progresser.

Compétences visées

- Préparer et conduire une séance d'animation avec des objectifs pédagogiques clairs et une progression logique
- Adapter ses techniques d'animation aux spécificités du public, du contexte et des ressources disponibles

- Animer auprès de publics spécifiques (petite enfance, adolescents, seniors, personnes en situation de handicap, publics en précarité)
- Favoriser la dynamique de groupe, la coopération et la participation active des bénéficiaires
- Proposer et conduire des activités culturelles, artistiques, sportives légères et liées à l'environnement
- Analyser sa pratique professionnelle de manière réflexive et identifier ses axes de progression

| Module 1 — Techniques d'animation et méthodologie

- Les éléments incontournables d'une fiche de préparation de séance (objectifs, déroulement, matériel, espace, durée, consignes, adaptations)
- Différencier objectif pédagogique de l'animateur et objectif de l'activité pour le participant
- Adapter la durée, le rythme et le niveau de difficulté selon le public et le contexte
- Préparer des consignes claires, progressives et accessibles à tous
- Anticiper les adaptations nécessaires : météo, matériel manquant, groupe difficile, imprévu
- L'ouverture de séance : rituel de lancement, présentation des règles, mise en appétit
- Le développement : maintenir l'attention, varier les formats, gérer le rythme
- La clôture de séance : rituel de fin, synthèse, recueil du feedback des participants
- Gérer les imprévus pendant la séance sans perdre le fil conducteur
- Autoévaluer sa séance immédiatement après : grille de debriefing à chaud
- Les pédagogies actives et participatives : pédagogie Freinet, apprentissage coopératif, pédagogie de projet
- L'apprentissage par le jeu (ludopédagogie) et la gamification d'une activité
- La classe inversée et le learning by doing appliqués à l'animation
- L'intelligence collective : brainstorming, carte mentale, vote par points
- La narration et le conte : techniques de contage, adaptation selon le public, création collective
- La lecture à voix haute et la mise en espace d'un texte avec un groupe
- La démarche réflexive sur sa pratique : le cycle de Kolb (observer, analyser, conceptualiser, expérimenter)
- Utiliser la vidéo comme outil d'analyse et de formation professionnelle
- Recueillir et intégrer le feedback des participants et des pairs dans sa progression

| Module 2 — Animation auprès de publics spécifiques

- Petite enfance (0-6 ans) : développement global, jeu libre, exploration sensorielle et rôle de l'animateur en retrait actif
- Aménager des espaces de jeu sécurisants et stimulants pour les tout-petits
- Les ateliers d'éveil : musique, arts plastiques, motricité, contes pour la petite enfance
- Enfance (6-12 ans) : réglementation des ACM (ALSH, ALAE, séjours avec hébergement)
- Animer les temps périscolaires (mercredi, soir, pause méridienne) : contraintes et ressources spécifiques
- Concevoir et organiser une semaine de centre de loisirs ou de colonie

- Impliquer les enfants dans la construction du programme : conseil des enfants, bac à idées
- Adolescents : comprendre les enjeux identitaires, le rapport à l'autorité et le rôle du groupe de pairs
- Animer en espace jeunes, MJC ou maison des jeunes : spécificités de l'accueil libre
- Projets participatifs avec les jeunes : démocratie juvénile, budget participatif, conseil de jeunes
- Prévention avec les adolescents : conduites à risque, addictions, harcèlement — rôle de l'animateur
- Personnes âgées : vieillissement normal et pathologique, démences, dépression
- Besoins des personnes âgées : lien social, autonomie, stimulation cognitive, dignité
- Techniques d'animation gérontologique : réminiscence, art-thérapie, jardinage thérapeutique
- Animer en EHPAD, résidence autonomie ou accueil de jour : contraintes et richesses du contexte
- Public en situation de handicap : adapter une activité sans stigmatiser
- Outils d'aide à la communication : PECS, pictogrammes, LSF de base, communication facilitée
- Animation en IME, ESAT, SESSAD ou FAM : spécificités et posture professionnelle
- Publics en précarité ou en exclusion : animation en CHRS, CADA, foyer d'urgence
- Travailler en complémentarité avec les travailleurs sociaux auprès de publics vulnérables

| Module 3 — Dynamique de groupe et médiation

- Définition et fondements de la médiation : principes, champ d'application, différences avec l'arbitrage et la conciliation
- Le processus de médiation en 5 étapes : préparation, écoute, reformulation, recherche de solutions, accord
- Posture du médiateur : neutralité, impartialité, confidentialité
- La médiation par les pairs : mettre en place un dispositif dans une structure jeunesse
- Activités de cohésion de groupe adaptées selon l'âge : ice-breakers, défis coopératifs, jeux de confiance
- Construire une identité de groupe : nom, logo, charte, rituels collectifs
- Gérer les sous-groupes, les cliques et les coalitions au sein d'un groupe
- Les techniques de sociométrie pour visualiser et analyser les liens dans un groupe
- Culture, identité culturelle et chocs culturels : définitions et enjeux en animation
- Les stéréotypes, préjugés et discriminations en structure d'animation : mécanismes et impact
- Outils pédagogiques pour déconstruire les préjugés (Fresque de la diversité, Privilege Walk)
- Gérer un conflit interculturel : écoute, reconnaissance, négociation
- La facilitation de groupe : rôle, posture et boîte à outils du facilitateur
- Le world café : organisation, animation et restitution
- Le forum ouvert et l'Open Space Technology pour des groupes larges
- Les rétrospectives et les bilans collectifs : apprendre ensemble de son expérience
- Le co-design d'activités avec les bénéficiaires : impliquer pour mieux engager

Module 4 — Activités culturelles, sportives et sociales

- Arts plastiques : dessin, peinture, collage, sculpture — techniques adaptées selon les âges
- L'art-thérapie : principes et applications non thérapeutiques en animation
- Concevoir et scénographier une exposition collective avec un groupe
- Street art pédagogique et muralisme participatif : du tag au projet artistique collectif
- Nouvelles formes créatives en animation : impression 3D, création numérique, textile
- Percussions corporelles et musique collective : bodypercussion, beatbox, percussions
- Le théâtre forum comme outil d'animation et de conscientisation citoyenne (Boal)
- L'improvisation théâtrale : règles, exercices de base et applications pédagogiques
- Danse contemporaine et danses du monde comme vecteurs de lien social et de culture
- Organisation et animation d'une restitution artistique ou d'un spectacle de fin d'année
- Cadre légal des activités physiques et sportives légères (APSL) pour un animateur BPJEPS
- Sports coopératifs et jeux collectifs sans compétition ni élimination
- Randonnée pédestre et activités de plein air : sécurité, matériel, réglementation
- Yoga, relaxation et activités de bien-être adaptées à différents publics
- Activités physiques adaptées (APA) : seniors, handicap, obésité — principes d'adaptation
- Animer des activités nature : land art, jardinage, observation de la faune et de la flore
- La Fresque du Climat comme outil d'animation et de sensibilisation au développement durable
- Créer et gérer un jardin partagé ou un compost dans une structure d'animation
- Activités éco-responsables : chasse aux gaspi, repair café, friperie solidaire, troc

BLOC 4 — Mobiliser l'éducation populaire (50h)

Objectif général : Comprendre et mobiliser les principes fondamentaux de l'éducation populaire pour concevoir des actions d'animation favorisant l'émancipation des individus, la participation citoyenne, l'engagement collectif et le développement communautaire durable.

Compétences visées

- Situer l'éducation populaire dans son contexte historique, politique et ses valeurs fondatrices
- Adopter une posture d'animateur engagé, respectueux de la laïcité et porteur des valeurs démocratiques
- Mettre en œuvre des démarches favorisant la participation citoyenne et le pouvoir d'agir des bénéficiaires
- Sensibiliser et engager les publics sur les enjeux de transition écologique et de développement durable
- Concevoir et animer des projets communautaires en lien avec le territoire et ses habitants

| Module 1 — Principes et valeurs de l'éducation populaire

- Naissance et évolution de l'éducation populaire en France : des Lumières à aujourd'hui
- Les grandes figures et penseurs : Condorcet, Léo Lagrange, Joffre Dumazedier, Célestin Freinet
- Les mouvements fondateurs : Ligue de l'Enseignement, CEMEA, Peuple et Culture, JPA, Scouts
- Les valeurs cardinales : émancipation, solidarité, laïcité, démocratie, fraternité
- L'éducation populaire aujourd'hui : entre tensions, renouveau et enjeux numériques
- Animation socioculturelle vs animation commerciale : différences de sens et d'enjeux
- La laïcité dans la pratique professionnelle quotidienne : neutralité, égalité, liberté de conscience
- L'engagement associatif et militant : bénévolat, militantisme, professionnalisation
- Le rôle de l'animateur comme acteur de transformation sociale et culturelle
- Construire son identité professionnelle d'animateur engagé

| Module 2 — Participation citoyenne et engagement

- Les formes de participation : information, consultation, concertation, co-décision, délégation (échelle de Sherry Arnstein)
- Les outils de la démocratie participative : conseil de jeunes, budget participatif, assemblée citoyenne
- Mettre en place un conseil d'enfants ou de jeunes dans une structure d'animation
- L'empowerment communautaire : donner du pouvoir d'agir aux habitants et aux bénéficiaires
- Les formes d'engagement citoyen : bénévolat, service civique, SNU, volontariat international
- Sensibiliser des jeunes à l'engagement associatif : outils et démarches pédagogiques
- Accueillir, former et fidéliser des bénévoles dans une structure d'animation
- La vie associative comme école de la démocratie et du vivre-ensemble
- Valoriser l'engagement bénévole sur un CV et dans un parcours professionnel
- Les discriminations : définition légale, types, mécanismes et impact en structure
- L'égalité femmes-hommes dans l'animation : stéréotypes, mixité, équité
- Outils pédagogiques de lutte contre les discriminations : Privilege Walk, témoignages, jeux de rôle
- Signaler et traiter une situation discriminatoire dans une structure d'animation

| Module 3 — Développement durable et projets communautaires

- Les enjeux de la transition écologique et leur lien avec l'animation sociale et culturelle
- Les Objectifs de Développement Durable (ODD) de l'ONU et leur intégration dans les projets d'animation
- La Fresque du Climat : outil de sensibilisation grand public — préparation et animation
- Éco-animation : réduire l'empreinte écologique d'une structure (achats, déchets, énergie, déplacements)

- Animer des projets éco-responsables : jardins partagés, repair café, friperie solidaire, compostage
- Le développement communautaire : principes, démarche et exemples (méthode ABCD)
- Les tiers-lieux comme espaces de vie sociale, de créativité et d'innovation citoyenne
- La démarche d'aller-vers : animation hors les murs et travail de rue
- Monter un projet intergénérationnel ancré dans le territoire
- Valoriser et pérenniser un projet communautaire : communication, bilan et transmission

STAGE — Formation en structure d'accueil (600h)

Objectif général : Confronter les apprentissages théoriques à la réalité du terrain sous la supervision d'un tuteur qualifié, en développant des compétences professionnelles directement liées aux 4 blocs de compétences du BPJEPS ASEC.

Organisation des 600h

| Phase 1 — Observation et intégration (150h) | Lien : BC1

- Découverte de la structure : projet éducatif, organigramme, règlement intérieur, partenaires
- Observation des pratiques des animateurs expérimentés sans intervention directe
- Participation aux temps informels : accueil, repas, transitions, réunions d'équipe
- Identification des publics accueillis et de leurs caractéristiques spécifiques
- Compréhension du fonctionnement administratif et logistique de la structure
- Rédaction d'un journal de bord hebdomadaire et d'un rapport d'étonnement

| Phase 2 — Mise en pratique progressive (200h) | Lien : BC1 / BC3

- Conduite de séances d'animation sous supervision directe du tuteur
- Animation d'activités culturelles, sportives légères et sociales auprès de différents publics
- Mise en œuvre des techniques de gestion de groupe travaillées en centre de formation
- Adaptation des animations en fonction des retours du tuteur et des participants
- Gestion des situations imprévues avec sang-froid et professionnalisme
- Rédaction de fiches de préparation pour chaque séance conduite (minimum 10 fiches)

| Phase 3 — Conception et mise en œuvre d'un projet (150h) | Lien : BC2

- Réalisation d'un diagnostic de territoire ou de public au sein de la structure
- Conception d'un projet d'animation original répondant aux besoins identifiés
- Planification, budgétisation et recherche de partenaires ou de financements
- Mise en œuvre du projet et coordination des ressources humaines et matérielles
- Évaluation du projet avec les participants et rédaction d'un bilan complet
- Présentation du bilan du projet lors d'une réunion d'équipe ou à la direction

| Phase 4 — Encadrement autonome et certification (100h) | Lien : BC4 / Certification

- Prise en charge autonome d'un groupe sur une durée significative
- Mise en œuvre des valeurs de l'éducation populaire dans les actions conduites
- Constitution du Dossier de Présentation des Compétences (DPC)
- Participation à une visite pédagogique du formateur en situation réelle
- Préparation de l'épreuve orale de certification avec l'appui du tuteur
- Rédaction du rapport de stage final et mise à jour du portfolio professionnel