

2016

# Dossier d'habilitation

**Spécialité : « Animation Culturelle »**

**Option UCA « Etre capable de concevoir, de conduire, d'animer des espaces de pratiques d'expression artistique par un ou des médias numériques »**

## **Organisation / Volume / Calendrier du cycle de formation 2016 - 2018**

Date limite d'inscription : 11 novembre 2016

TEP : 9 décembre 2016

Sélection : **9 décembre 2016**

Positionnement : du 9 au 11 janvier 2017

Début de la formation : **9 janvier 2017**

Fin de la formation : **29 juin 2018**

VOLUME de la formation théorique : **623 heures**

VOLUME de l'alternance : **800 heures sur 18 mois**

## **Nom de l'organisme de Formation : CooDev'**

**Adresse** : 74 boulevard du 11 novembre - VILLEURBANNE

Code postal : 69100

N° de téléphone 04 76 96 16 35

**N° d'activité** : 82 69 128 11 69

Adresse de la formation : MJC Bron

N° de téléphone :

Responsable pédagogique de la formation :

Sautreau Patrice : 06 80 07 16 19 [patrice.sautreau@coodev.org](mailto:patrice.sautreau@coodev.org)

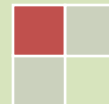
Coordinateur de la formation :

Sautreau Patrice : 06 80 07 16 19 [patrice.sautreau@coodev.org](mailto:patrice.sautreau@coodev.org)

Patrice SAUTREAU

COODEV

01/07/2016



## A. Pourquoi un BPJEPS Cultures numériques ?

Nous commençons cette note d'opportunité dans la continuité d'un travail d'approche des problématiques issues des cultures numériques. Les premiers éléments ont été constitués par des demandes imprécises de quelques MJC engagées dans des actions d'animation des arts et techniques numériques sur le territoire du Rhône. Cette demande exprimait la nécessité de former des animateurs de l'éducation populaire aux arts et cultures numériques.

Il nous fallait dès lors objectiver cette première expression et affiner ce qui pouvait être considéré comme une question définissant un problème concret et en déterminer un enjeu pour un projet de formation professionnelle.

Nous avons choisi de structurer et de faire reposer notre travail sur :

- Un questionnaire en direction de l'ensemble des MJC associations partenaires de Rhône Alpes. (Cf. : annexe)
- Des entretiens ciblés auprès d'animateurs, responsables d'espaces numériques
- Un entretien auprès d'un accompagnateur expert de ce champ

21 structures ont répondu à notre enquête qui affichait clairement son intention de proposer un BPJEPS « cultures numériques ». Ce qui est peu.

Nous considérons ce peu de réponses comme une forme de réponse ou plus clairement une mesure de la considération ou manque de considération des associations locales pour un tel sujet (un BP de spécialisation).

En approfondissant les raisons des non réponses nous constatons que les plus avancés en matière d'approche de ce champ n'ont pas pris la peine de répondre dans la mesure de nos échanges, précédents l'envoi du questionnaire. En interrogeant certaines Maisons, les responsables n'ont pas trouvé d'intérêt à répondre à ce questionnaire au regard du peu d'activité de ce champs dans leur structure. Par ailleurs, ils ne se sont pas encore posés pour mesurer les impacts et enjeux des cultures numériques sur le corps social local.

Pour les organisations qui ont pris la peine de répondre plus de 57% d'entre elles proposent des activités numériques.

Leur considération des cultures numériques reposent sur trois phrases prioritaires :

- Une action citoyenne pour une meilleure inclusion numérique (74% des réponses)
- Une exigence à l'évolution du monde (53% des réponses)
- Essentielles à la formation des individus (53% des réponses)

Un temps de loisirs ludique et pédagogique arrive en 4ème position en complément des autres réponses avec 47% des réponses. Les principales activités proposées sont éducatives et de formation.

Pour 95% d'entre eux les TIC permettent « *Un accès à toutes sources d'informations* » et considèrent l'intervention d'un animateur multimédia comme *importante* (70%).

S'ils pensent que leurs publics sont « assez à l'aise » ils ne se sentent pas les compétences pour répondre aux différentes sollicitations dont ils font l'objet.

Dans les faits, nos organisations ont tellement de retard sur ces questions que ce n'est plus une surprise que de ne pas être en amont dans l'observation et la qualification de l'impact social et culturel dans notre quotidien. Les politiques publiques, elles-mêmes, ne prennent en compte que depuis peu les conséquences sur le quotidien des citoyens. Les discours et projets politiques n'ont intégré que récemment la question des cultures numériques.

Dans la poursuite de notre travail d'appropriation des enjeux à l'organisation d'un BPJEPS culturelle dans ce champ nous avons interpellé des animateurs d'espaces numériques.

Quatre postulats se détachent et permettent de structurer notre approche critique :

1. Affirmation d'une société numérique à laquelle nous appartenons tous
2. Affirmation d'une modification des postures éducatives pour tenter de nous adapter
3. Affirmation de la nécessité de former les acteurs du développement local
4. Affirmation d'intervenir au plus près des populations les plus éloignées

Mais avant cela il nous faut considérer quelques fondamentaux de l'évolution de notre société depuis 1964, invention de l'internet par un universitaire du MIT, et en 1993 l'invention de l'hypertexte et du world wide web par Tim Berners Lee, chercheur au CERN puis la miniaturisation des micro-processeurs qui permet le développement d'appareils mobiles.

Depuis ces années de recherche et de balbutiements nous n'assistons pas une révolution technologique mais bien à un changement de civilisation. Il s'agit bien d'un autre point de vue sur le temps et l'espace. Nous ne pouvons plus considérer notre environnement comme nous le considérons avant les années 60.

La demande devient un besoin. Nous pouvons aujourd'hui considérer les cultures numériques comme un besoin essentiel. Les justifications ou les demandes de notre champ sont ainsi dépassé par un principe de réalité : Notre civilisation change et notre fonction socioculturelle nous impose d'agir pour accompagner les populations, les publics les habitants dans cette transformation profonde.

1. Le numérique n'est pas en dehors de la société. Le numérique ne fait pas partie de notre vie c'est nous qui en faisons partie.

Ainsi nous subissons des évolutions multiples à un rythme effréné. Si fracture numérique il y a, il s'agit aujourd'hui d'en voir l'accélération temporelle. Les générations numériques sont cadencées avec un rythme de 5 ans.

Alors les pratiques de communication en réseaux se font réseaux par réseaux en s'excluant les uns des autres. Des communautés générationnelles vivent ainsi entre elles. Chacun vit son groupe d'appartenance comme une vérité. Ainsi, si les jeux vidéo furent attribués à des jeunes ils correspondent aujourd'hui à un groupe social voire un lobby puissant.

Dans cet immense mouvement de globalisation de l'information le communautarisme des réseaux numériques s'installent dans un confort de pensée refusant le « conflit » ou le débat contradictoire ; de nouvelles pratiques, de nouvelles modalités d'interaction mettent en cause nos cadres d'interprétation classiques

Mais chacun peut en prendre pour sa part utilisant sans possibilité de s'y refuser les « applis » et autres accès pour obtenir, régler, administrer... et réaliser des actes quotidiens. Nous sommes tous des médias ou nous pouvons tous l'être.

## 2. Le numérique bouscule les postures éducatives.

Le numérique a changé le rapport à la connaissance et aux savoirs. Le numérique ouvre les portes d'une connaissance partagée et l'éducateur voit sa mission de mise en distance des informations renforcée. Il guide, organise, anime l'appropriation des connaissances.

Notre rôle vient alors se placer dans le champ de la médiation du numérique Il s'agit d'être des passeurs d'un univers à un autre afin de découvrir d'autres mondes. Le dialogue entre les mondes serait la forme évoluée de l'émancipation numérique.

Il nous faut sans doute initier plus encore et intéresser au numérique, et favoriser le passage de l'outil vers autre chose :

- Le travail en réseaux et les co-élaborations
- Le projet coopératif

## 3. La formation des acteurs du développement local.

Former les animateurs et différents acteurs reste une priorité. Mais vers quoi ?

La médiation numérique pourrait aujourd'hui regrouper trois fonctions majeures et répondre ainsi à cet objectif d'accompagner les populations ou publics de nos structures à appréhender les transformations considérables impactant directement notre quotidien.

## Les niveaux d'approche et de compréhension de la médiation numérique

### 1. Animateur de médiation numérique : l'outil et l'utilisation individuelle vers une pratique collective

Formation du public à l'outil et aux enjeux

Animation du support numérique

Connaissances des impacts sociaux du numérique

### 2. Cultures et arts numériques : inscrire sa pratique dans une démarche éducative, scientifique ou artistique..

Utilisation impertinente de l'outil

Expression artistique

### 3. Emancipation du citoyen par son expression numérique

Outil d'expression politique


Appropriation de l'espace public


Il ne s'agit donc pas de proposer une formation d'animateur TIC comme pour le BPJEPS TIC mais de conduire les animateurs à développer des compétences d'accompagnateur et de passeur des cultures numériques. L'éducation populaire prend ici toute sa dimension et l'animateur se positionnant comme animateur d'espaces d'échanges devient le médiateur entre les mondes ou l'accompagnateur vers de nouveaux mondes. Le changement de paradigme fait appel aux compétences de nos animateurs de l'éducation populaire.


#### 4. La nécessité d'accompagner les plus fragiles

La participation de tous aux communs de nos sociétés démocratiques reste un élément d'action prioritaire à la fonction d'animateur de l'éducation populaire. Mobiliser les populations les plus éloignées des médias est d'autant plus justifié qu'elles sont souvent la cible des injustices. Les pratiques numériques même les plus simples associées au quotidien sont pour certains d'entre nous les causes parmi d'autres d'une accélération de la rupture sociale et d'une forme « d'évaporation » sociale. Nos structures sont les espaces ressources pour ces populations et nos animateurs des animateurs-formateurs conduisant chacun à s'approprier ce monde, à le comprendre, à y faire sa place, à s'en émanciper...

## B. Qui sommes-nous ?

La SCIC  est issue des MJC en Rhône-Alpes fédération régionale. Elle constitue par ailleurs un terrain d'expérimentation d'un mode de gouvernance différent.

La SCIC  inscrit son action de formation sur le socle de valeur de l'Education Populaire. Son champ de compétences concerne le développement social et culturel, ainsi que la vie associative.

Pour cela, elle développe des actions de formation au service des responsables associatifs, qu'ils soient bénévoles ou salariés, ainsi qu'auprès des acteurs locaux. Elle développe aussi des actions auprès de publics spécifiques en difficultés d'insertion sociale et professionnelle.  , conduit des formations diplômantes aux métiers de l'animation (BAPAAT, BPJEPS, DEJEPS, DESJEPS...). De fait, elle s'inscrit dans le champ de la formation professionnelle. Elle vise l'émancipation, la conscientisation, l'augmentation de la puissance d'agir et la transformation de soi et des rapports sociaux et politiques. A ce titre, ses méthodes et outils pédagogiques s'inscrivent dans le cadre d'une démarche participative voire de co-construction.

Créé en 2001, ce statut de société permet d'associer autour du même projet des acteurs multiples et donc est caractérisée par le **multi sociétariat** : salariés, bénévoles, usagers, collectivités publiques, entreprises, associations, particuliers... tous types de bénéficiaires et de personnes intéressées à titres divers.

Elle produit des biens ou services pour **répondre aux besoins collectifs d'un territoire** par la meilleure mobilisation possible de ses ressources économiques et sociales.

Elle s'inscrit dans une logique de **développement local et durable** et favorise donc l'action de proximité et le maillage des acteurs d'un même bassin d'emploi.

De plus, elle présente un **intérêt collectif** et un **caractère d'utilité sociale** garanti par sa vocation d'organisme à but non lucratif et par sa vocation intrinsèque d'organiser, entre acteurs de tous horizons, une pratique de dialogue, de débat démocratique, de formation à la citoyenneté, de prise de décision collective.

# Principes de formation et proposition

---

## A. L'Unité Capitalisation d'Adaptation

**Etre capable de concevoir, de conduire, d'animer des espaces de pratiques d'expression artistique par un ou des médias numériques.**

L'UC d'Adaptation que nous proposons permettra aux personnes formées de concevoir, de conduire et d'animer des actions d'expression artistique par un média numérique :

- permettant la découverte de pratiques artistiques et numériques
- adaptées aux différents publics rencontrés
- en lien avec les grandes orientations du projet de sa structure
- favorisant la rencontre, l'échange, la convivialité, l'artistique
- intégrant dans ses choix des considérations de solidarités, d'implication, d'expression citoyenne, d'émancipation des publics.

L'animateur intervenant dans un tel contexte pourra assurer aussi bien des fonctions :

- d'animation directe des publics,
- de mise en place d'espaces dédiés aux pratiques artistiques et numériques,
- d'organisation, de coordination, de gestion d'événements culturels,
- de s'impliquer dans les réseaux existants
- de construction de partenariats en relation avec les acteurs locaux.

## **UC 10 : Etre capable de concevoir, de conduire, d'animer des espaces de pratiques d'expression artistique par un ou des médias numériques.**

### **OI 10.1 : EC de favoriser l'émergence de pratiques artistiques numériques**

- Connait la diversité des pratiques artistiques des publics de son territoire d'intervention
- Connait les espaces, réseaux et pratiques de création en arts numériques
- EC de mettre en place des actions favorisant la connaissance des médias numériques par le public

### **OI 10.2 : EC de concevoir des actions de valorisation des pratiques artistiques numériques tout public**

- EC d'organiser des événements de mise en valeur des pratiques artistiques numériques des publics
- EC de communiquer autour des pratiques
- EC d'animer une dynamique de réseau
- EC de participer aux dynamiques de réseaux existants

**OI 10.3 : EC de concevoir et d'animer des espaces de pratiques artistiques numériques**

- EC de faire le lien entre le projet de sa structure et les objectifs de son projet
- EC d'identifier l'intérêt d'utiliser un espace pour favoriser du développement et de l'ouverture culturelle
- EC d'adapter l'espace et les outils aux pratiques artistiques numériques
- EC de mettre en lien les publics concernés avec les espaces et réseaux
- EC de rendre visible les pratiques des publics





	janv.-18	févr.-18	mars-18	avr.-18	mai-18	juin-18							
Lundi	01				02								
Mardi	02				03		01	FERIE					
Mercredi	03				04		02						
Jeudi	04	01	FERIE	01		05	03						
Vendredi	05	02		02		06	04		01				
Samedi	06	03		03		07	05		02				
Dimanche	07	04		04		08	06		03	FERIE			
Lundi	08	Mod 3	05	Mod 2	05		09	Mod 1	07	FERIE	04		
Mardi	09	Mod 2	06	Mod 2	06		10	Mod 2	08		05		
Mercredi	10	Mod 3	07	Mod 3	07		11	Mod 3	09	FERIE	06		
Jeudi	11	Mod 3	08	Mod 3	08		12	Mod 3	10		07		
Vendredi	12	Mod 1	09	Mod 3	09		13	Mod 3	11		08		
Samedi	13		10		10		14		12		09		
Dimanche	14		11		11		15		13		10		
Lundi	15		12		12	Mod 1	16	Mod 3	14		11		
Mardi	16		13		13	Mod 1	17	Mod 2	15		12		
Mercredi	17		14		14	Mod 3	18	Mod 2	16		13		
Jeudi	18		15		15	Mod 3	19	Mod 3	17		14		
Vendredi	19		16		16	Mod 3	20	Mod 3	18		15		
Samedi	20		17		17		21		19		16		
Dimanche	21		18		18		22		20		17		
Lundi	22		19		19		23		21	Mod 3	18		
Mardi	23		20		20		24		22	Mod 2	19		
Mercredi	24		21		21		25		23	Mod 3	20	FERIE	
Jeudi	25		22		22		26		24	Mod 3	21		
Vendredi	26		23		23		27		25	Mod 3	22		
Samedi	27		24		24		28		26		23		
Dimanche	28		25		25		29	FERIE	27		24		
Lundi	29		26		26		30		28	Mod 2	25		
Mardi	30		27		27				29	Mod 3	26		
Mercredi			28		28				30	Mod 3	27		
Jeudi					29				31		28		
Vendredi					30						29	Mod 3	
Samedi					31						30		
Dimanche													

	Pos.	Mod 1	Mod 2	Mod 3	Total
J	3	26	26	34	89
H	21	182	182	238	623

EPREUVE 1 - Module 1 (UC 1,2, 3, 4)	
26 jours (182 heures)	
<b>1ère session</b>	
Dépôt du dossier le 18/09/2017	
Soutenance le 20/10/2017	
<b>2ème session</b>	
Dépôt du dossier le 7/12/2017	
Soutenance le 12/01/2018	

EPREUVE 2 - Module 2 (UC 5, 6, 9)	
26 jours (182 heures)	
<b>1ère session</b>	
Proposition des 4 dates le 23/06/2017	
Jury entre 11/09/2017	
et le 23/11/2017	
<b>2ème session</b>	
Proposition des 4 dates le 3/12/2017	
Jury entre 7/01/2018	
et le 25/03/2018	

EPREUVE 3 - Module 3 (UC 7, 8, 10)	
34 jours (238 heures)	
<b>1ère session</b>	
Dépôt du dossier 16/03/2018	
Soutenance le 20/04/2018	
<b>2ème session</b>	
Dépôt du dossier le 21/05/2018	
Soutenance le 29/06/2018	

Conseils pédagogiques	
CP1	20/01/2017
CP2	22/09/2017
CP3	30/05/2018

## C. Le déroulement pédagogique de la formation

### a. Construction modulaire

Module 1 (26 journées - 182 heures) :

UC1 ( 56h ) : EC de communiquer dans des situations de la vie professionnelle

UC 2 ( 35h ) : EC de prendre en compte les caractéristiques des publics pour préparer une action d'animation

UC 3 ( 49h ) : EC de préparer un projet ainsi que son évaluation

UC4 ( 42h ) : EC de participer au fonctionnement de la structure

Module 2 (26 journées - 182 heures) :

UC 5 ( 70h ) : EC de préparer une action d'animation culturelle

UC 6 ( 49h ) : EC d'encadrer un groupe dans le cadre d'une action d'animation culturelle

UC 9 ( 70h ) : EC de maîtriser les outils et techniques nécessaires à la mise en œuvre d'actions d'animations culturelles

Module 3 (34 journées - 238 heures) :

UC 7 ( 60h ) : EC de mobiliser les connaissances nécessaires à la conduite d'actions d'animations culturelles

UC 8 ( 63h ) : EC de conduire une action éducative et de découverte

UC 10 ( 101h ) : Etre capable de concevoir, de conduire, d'animer des espaces de pratiques d'expression artistique par un ou des médias numériques.

## b. Déroulement pédagogique et objectifs en situation alternance

2017					
Posit. 9 au 11 janvier 2017				3	Identification des compétences individuelles
16 au 20 janvier 2017	4	3		7	La séance Pédagogique - Educ Pop / Animateur : Quel métier ? / Connaissance de publics
6 au 10 février 2017	2		3	5	Educ Pop / Organis. des structures / Projet culturel pratiques d'expression artistique par un ou des médias numériques (PEAMN) / Connaissance de publics
6 au 10 mars 2017	2	3		5	Organis. des structures / Fiche de Séance Péda / Projet culturel PEAMN
10 au 14 avril 2017	2	3		5	L'accompagnement / La Séance Péda / Projet culturel / Interculturalité
15 au 19 mai 2017	2		3	5	Méthodo Projet / Projet culturel PEAMN / travail d'écriture accompagné
19 au 23 juin 2017	2	3		5	La séance Péda / Connaissance de publics / Projet culturel PEAMN /pratiques Devel. Durable
EPREUVE 2 / Mod 2 (UC 5/6/9) : Dépôt 4 dates le 23/06/2018					
18 au 22 septembre 2017	2		3	5	L'accompagnement / Méthodo de projet / Travail d'écriture accompagné / Projet culturel PEAMN
EPREUVE 2 : Mod 2 (UC 5/6/9) : Séances pédagogiques entre le 11/09/2017 au 23/11/2017					
EPREUVE 1 / Mod 1 (UC1234) : Dépôt du dossier 18/09/2017 à l'OF					
16 au 20 octobre 2017	2	3		5	Préparation et mise en œuvre d'un évènement collectif
EPREUVE 1 / Mod 1 (UC1234) : Entretien / soutenance le 20 octobre 2018					
5 au 9 novembre 2017	2		3	5	L'accompagnement / La Séance Péda / Projet culturel / numérique institutionnel
3 au 7 décembre 2017	2	3		5	Ressources pédagogiques / travail d'écriture accompagné
EPREUVE 2 - 2 <sup>ème</sup> session : Mod 2 (UC 5/6/9) : Dépôt 4 dates le 3/12/2017					
EPREUVE 1 - 2 <sup>ème</sup> session / Mod 1 (UC1234) : Dépôt du dossier 7/12/2017					
2018					
8 au 12 janvier 2018	1	1	3	5	La séance péda / Méthodo Projet / Travail d'écriture Certif.
EPREUVE 2 - 2 <sup>ème</sup> session / Mod 2 (UC 5/6/9) : Séances pédagogiques entre le 7/01/2018 au 25/03/2018					
EPREUVE 1 - 2 <sup>ème</sup> session / Mod 1 (UC1234) : Entretien / soutenance le 12/01/2018					
5 au 9 février 2018		2	3	5	Numérique institutionnel / logiciel libre / Net Web coopératif ESS
12 au 16 mars 2018	2		3	5	Ressources pédagogiques / travail d'écriture accompagné
EPREUVE 3 / Mod 3 (UC7810) : Dépôt dossier le 16/03/2018 à la DRJSCS (OF : 3 jours avant)					
9 au 13 avril 2018	1	1	3	5	web média / ressources numériques / travaux partagés
16 au 20 avril 2018		2	3	5	L'accompagnement / La Séance Péda / Projet culturel / numérique institutionnel
EPREUVE 3 / Mod 3 (UC7810) : Entretien / soutenance 20/04/2018					
21 au 30 mai 2018		2	6	8	La séance Péda / Connaissance de publics / Projet culturel PEAMN /pratiques Devel. Durable
EPREUVE 3 - 2 <sup>ème</sup> session / Mod 3 (UC7810) : Dépôt du Dossier à l'OF le 21/05/2018					
				0	
29/06/2018			1	1	Epreuves
EPREUVE 3 - 2 <sup>ème</sup> session / Mod 3 (UC7810) : Entretien / soutenance 29/06/2018					
<b>Totaux (en jours)</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>34</b>	<b>89</b>	
<b>Totaux (en Heures)</b>	<b>182</b>	<b>182</b>	<b>238</b>	<b>623</b>	

## D. Le Processus Certificatif

Epr.	Unit. Cap.	Objectifs terminaux d'intégration	Nature des épreuves certificatives	Durée	Lieu	Date	Jury
1 (182h)	<b>UC 1</b> (56h)	Etre capable de communiquer dans des situations de la vie professionnelle	Présentation orale d'un dossier de 20 pages environ, présentant un projet d'animation culturelle autour du jeu. Ce document doit faire apparaître les éléments d'ancrages au projet (situation contextuelle, caractéristiques et besoin du public) et les actions envisagées. Le candidat devra également fournir des documents de communication qu'il a élaborés (compte rendu de réunion, affiche etc...) ainsi qu'une documentation ressource liée à un thème de la vie professionnelle	Exposé : 15' Entretien : 30' Concert. : 15'	Centre de Formation	1ère session : Dépôt du rapport : <b>18/09/2017</b> - Soutenance le <b>20/10/2017</b> 2ème session : Dépôt du rapport OF : <b>7/12/2017</b> Soutenance le <b>12/01/2018</b>	2 experts désignés par l'organisme de formation + un avis écrit du tuteur
	<b>UC 2</b> (35h)	Etre capable de prendre en compte les caractéristiques des publics pour préparer une action éducative					
	<b>UC 3</b> (49h)	Etre capable de préparer un projet ainsi que son évaluation					
	<b>UC 4</b> (42h)	Etre capable de participer au fonctionnement de la structure					
2 (182h)	<b>UC 5</b> (70h)	Etre capable de préparer une action d'animation culturelle	Mise en œuvre d'une séance d'animation : conception, conduite et évaluation d'une séance d'animation en présence d'un public à partir d'une fiche de séance et en présence d'un public de 8 personnes minimum	Présentation de la séance : 30' Conduite de la séance : 1h Évaluation : 45'	Structure du candidat	1ère session : Dépôt de 4 dates le <b>23/06/2017</b> Séances entre le <b>11/09/2017</b> et le <b>23/11/2017</b> 2ème session : Dépôt des 4 dates le <b>3/12/2017</b> Séances entre le <b>7/01/2018</b> au <b>25/03/2018</b>	2 experts désignés par l'organisme de formation
	<b>UC 6</b> (49h)	Etre capable d'encadrer un groupe dans le cadre d'une action d'animation culturelle					
	<b>UC 9</b> (70h)	Etre capable de maîtriser les outils et techniques nécessaires à la mise en œuvre d'actions d'animations culturelles					
3 (238h)	<b>UC 7</b> (60h)	Etre capable de mobiliser les connaissances nécessaires à la conduite d'actions d'animations culturelles	Rédaction d'un rapport de 30 pages maximum sur la conduite et l'analyse d'un projet d'animation culturelle autour du jeu + soutenance orale	Soutenance : 15' Entretien : 30' Concert. : 15'	Centre de Formation	1ère session : Dépôt du rapport DRJSCS : <b>16/03/2018</b> - Soutenance le <b>20/04/2018</b> 2ème session : Dépôt du rapport OF : <b>21/05/2018</b> Soutenance le <b>29/06/2018</b>	1 expert professionnel désigné par l'organisme de formation / 1 expert désigné par la DRJSCS
	<b>UC 8</b> (63h)	Etre capable de conduire une action éducative et de découverte					
	<b>UC10</b> (101h)	Développer le jeu dans une démarche culturelle					

EPREUVES	MODALITES de CERTIFICATIONS	Unités capitalisables	Objectifs Intermédiaires	INDICATEURS retenus dans la grille d'évaluation
<p style="text-align: center;"><b>Epreuve N°1 (182h)</b> <b>UC1 - UC2 - UC3 - UC4</b></p>	<p>Lieu de l'évaluation : Centre de Formation CooDEV'</p> <p><b>Nature de l'épreuve :</b> Présentation orale d'un dossier de 20 pages environ, présentant un projet d'animation culturelle autour du jeu. Ce document doit faire apparaître les éléments d'ancrages au projet (situation contextuelle, caractéristiques et besoin du public) et les actions envisagées. Le candidat devra également fournir des documents de communication qu'il a élaborés (compte rendu de réunion, affiche etc...) ainsi qu'une documentation ressource reliée à un thème de la vie professionnelle</p> <p><b>Condition d'organisation :</b> Soutenance orale du projet 15' Entretien 30'</p> <p><b>Commission d'évaluation :</b> 2 experts désignés par l'organisme de formation + un avis écrit du tuteur</p> <p><b>Dates :</b> 1ère session : Dépôt du rapport : 18/09/2017 Soutenance le 20/10/2017 2ème session : Dépôt du rapport OF : 7/12/2017 Soutenance le 12/01/2018</p>	<p><b>UC 1 (56h)</b> <b>EC de communiquer dans les situations de la vie professionnelle</b></p>	<p>OI.1 EC de communiquer oralement avec ses interlocuteurs OI.2 EC de produire les différents écrits de la vie professionnelle OI.3 : EC d'utiliser les technologies de l'information et de la communication dans les situations courantes de la vie professionnelle OI.4 : EC de constituer une documentation sur un thème de la vie professionnelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'exprime avec aisance et clarté</li> <li>- Argumente ses propos</li> <li>- Adopte une écoute active</li> <li>- Adapte son attitude à la situation d'entretien</li> <li>- Témoigne de sa capacité à adapter sa communication en fonction du public accueilli</li> <li>- Fait preuve dans son dossier d'une expression écrite de qualité (clarté, précision, organisation du texte, orthographe, synthèse ...)</li> <li>- Présente un document construit où les informations sont organisées et précises</li> <li>- Varie et cite ses sources (entretien, internet, livres, articles ...)</li> <li>- Utilise la documentation à bon escient.</li> </ul>
		<p><b>UC 2 (35h)</b> <b>EC de prendre en compte les caractéristiques des publics pour préparer une action éducative</b></p>	<p>OI.1 Analyser les différents publics dans leur environnement OI.2 Choisir les démarches adaptées aux différents publics</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Repère et décrit les besoins et attentes de son public</li> <li>- Repère et décrit les besoins les caractéristiques de son public</li> <li>- Repère et décrit les contextes (sociologiques, démographiques...) de son public</li> <li>- Justifie le choix de ses objectifs en rapport à son public</li> <li>- Justifie le choix du support d'animation en rapport à son public</li> </ul>
		<p><b>UC 3 (49h) EC de préparer un projet ainsi que son évaluation</b></p>	<p>OI.1 EC d'Identifier les ressources et les contraintes OI.3 EC d'élaborer un projet d'animation OI.4 EC de préparer l'évaluation du projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Repère les ressources et contraintes du territoire</li> <li>- Repère les ressources et contraintes de la structure (moyens humains, matériels et financiers)</li> <li>- Repère les acteurs et les partenaires potentiels</li> <li>- Etablit un lien entre le diagnostic et les orientations de la structure</li> <li>- Décline les objectifs généraux et choisit les modalités et outils d'évaluation</li> <li>- Présente les objectifs prioritaires de sa structure</li> </ul>
		<p><b>UC 4 (42h)</b> <b>EC de participer au fonctionnement de la structure</b></p>	<p>OI.1 EC de contribuer au fonctionnement de la structure OI.2 EC de participer à l'organisation des activités de la structure</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gère le matériel et l'utilisation des équipements</li> <li>Articule son activité à la vie de sa structure</li> <li>Identifie les acteurs et les partenariats locaux,</li> <li>Participe à des collaborations locales</li> <li>Rend compte de ses différentes participations à sa hiérarchie</li> </ul>

**Epreuve N°2 (189h) UC 5 UC 6 UC 9**

EPREUVES	MODALITES de CERTIFICATIONS	Unités capitalisables	Objectifs Intermédiaires	INDICATEURS retenus dans la grille d'évaluation
	<p><b>Lieu de l'évaluation :</b> Structure d'accueil du candidat</p> <p><b>Nature de l'épreuve :</b> Mise en œuvre d'une séance d'animation dans le cadre d'un projet : conception, conduite et évaluation d'une séance d'animation en présence d'un public à partir d'une fiche de séance et en présence d'un public de 8 personnes minimum + évaluation en entretien</p> <p><b>Condition d'organisation :</b> Présentation de la séance : 30' Conduite de la séance : 1h Evaluation : 45'</p> <p><b>Commission d'évaluation :</b> 2 experts professionnels désignés par l'organisme de formation / 1 expert désigné par la DRJSCS</p> <p><b>Dates :</b> 1ère session : Dépôt de 4 dates le <b>23/06/2017</b> Séances entre le <b>11/09/2017</b> et le <b>23/11/2017</b></p> <p>2ème session : Dépôt des 4 dates le <b>3/12/2017</b> Séances entre le <b>7/01/2018</b> et le <b>25/03/2018</b></p>	<p><b>UC 5 (70h) EC de préparer une action d'animation culturelle</b></p> <p><b>UC 6 (49h) EC d'encadrer une action d'animation culturelle</b></p> <p><b>UC 9 (70h) EC de maîtriser les outils nécessaires à la mise en œuvre d'une action d'animation culturelle</b></p>	<p>Ol.1 Analyser le contexte de l'action d'animation culturelle</p> <p>Ol.2 Prendre en compte le public concerné par l'action d'animation culturelle</p> <p>Ol.3 Organiser une action d'animation culturelle en tenant compte des règles et de la sécurité</p> <p>Ol.4 Evaluer sa séance d'animation.</p> <p>Ol.1 Veiller au développement de l'autonomie du public et à la cohésion du groupe dans son action d'animation culturelle</p> <p>Ol.2 Adapter son action d'animation culturelle</p> <p>Ol.3 Faire découvrir les enjeux des règles et leurs sens dans l'action d'animation culturelle</p> <p>Ol.1 Mettre en œuvre un support technique d'activité dans le cadre d'une animation culturelle</p> <p>Ol.2 Maîtriser les conduites professionnelles nécessaires à la mise en œuvre d'une action d'animation culturelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduit sa fiche de séance en tenant compte des spécificités de son environnement</li> <li>- Prend en compte le projet de la structure pour définir les orientations de sa séance</li> <li>- Choisi un support d'animation adapté aux besoins, attentes et motivations de son public</li> <li>- Fait le lien entre les objectifs de son projet et ceux de sa séance</li> <li>- Identifie les apports de son action pour son public</li> <li>- Énonce clairement les intentions de son intervention</li> <li>- Sait articuler les différentes phases de son action sur sa fiche de séance</li> <li>- Anticipe sa posture pédagogique pour chacune des phases en tenant compte des caractéristiques de son public</li> <li>- Anticipe la mise en place technique de sa séance (préparation de l'espace, du matériel...)</li> <li>- Sait concevoir des dispositifs d'évaluation de son action</li> <li>- Sait utiliser avec pertinence des critères d'évaluation de sa séance</li> <li>- Assure la prise en charge de son public : accueil, sollicitation, relation de confiance</li> <li>- Propose à son public un cadre collectif structurant et sécurisant</li> <li>- Adopte une posture permettant au groupe d'être acteur de son temps d'animation</li> <li>- S'adresse à l'ensemble du groupe dans les phases importantes</li> <li>- Est capable d'identifier les dysfonctionnements du groupe</li> <li>- Adapte sa posture pédagogique en fonction de la dynamique du groupe</li> <li>- Réagit aux imprévus en privilégiant la sécurité et le bien être de son public</li> <li>- Tient compte de tous les individus dans le groupe</li> <li>- Fait accepter et respecter le cadre proposé</li> <li>- Utilise un support technique d'activité dans le cadre d'une animation culturelle;</li> <li>- Explicite l'utilisation d'un support technique d'activité dans le cadre d'une animation culturelle;</li> <li>- Effectue une démonstration avec un support d'activité dans le cadre d'une animation culturelle;</li> <li>- Equipe les participants de manière adéquate;</li> <li>- Evalue les risques et les difficultés liés au support d'animation considéré;</li> <li>- Explicite les limites de son intervention au regard de la sécurité psycho-- affective des publics;</li> <li>- Transmet une démarche de citoyenneté en favorisant l'écoute réciproque (participation, droits, devoirs)</li> </ul>

EPREUVES	MODALITES de CERTIFICATIONS	Unités capitalisables	Objectifs Intermédiaires	INDICATEURS retenus dans la grille d'évaluation
	<p><b>Lieu de l'évaluation :</b> Centre de Formation CooDEV' Les MJC Rhône Alpes (Grenoble)</p> <p><b>Nature de l'épreuve :</b> Rédaction d'un rapport de 30 pages maximum sur la conduite et l'analyse d'un projet d'animation culturelle autour du jeu + soutenance orale</p> <p><b>Condition d'organisation :</b> Soutenance orale du projet 15' Entretien 30'</p> <p><b>Commission d'évaluation :</b> 1 expert professionnel désigné par l'organisme de formation / 1 expert désigné par la DRJSCS</p> <p><b>Dates :</b></p> <p>1<sup>ère</sup> session : Dépôt du rapport DRJSCS : <b>16/03/2018</b> Soutenance le <b>20/04/2018</b></p> <p>2<sup>ème</sup> session : Dépôt du rapport OF : <b>21/05/2018</b> Soutenance le <b>29/06/2018</b></p>	<p><b>UC 7 (60h)</b> <b>EC de mobiliser les connaissances nécessaires à la conduite d'une action d'animation culturelle</b></p>	<p>Ol.1 Mobiliser les connaissances générales liées à l'animation culturelle</p> <p>Ol.2 mobiliser les connaissances réglementaires liées à l'animation culturelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyse son public en s'appuyant sur des connaissances théoriques</li> <li>- Argumente ses choix et ses méthodes et les situe dans un courant pédagogique</li> <li>- Inscrit et évalue son action dans une démarche d'éducation populaire et de citoyenneté</li> <li>- Met en lien son action avec l'environnement institutionnel et/ou territorial</li> <li>- Présente ses connaissances relatives aux champs d'actions des différents acteurs (famille, école, administration territoriale, partenaire etc...)</li> <li>- Inscrit son action dans un cadre réglementaire (prérogatives, responsabilité civile et pénale, encadrement de mineurs, ....)</li> </ul>
		<p><b>UC 8 (63h)</b> <b>EC de conduire une action d'animation culturelle</b></p>	<p>Ol.1 Mettre en œuvre une action d'animation culturelle</p> <p>Ol. 2 Adapte son action d'animation culturelle</p> <p>Ol.3 Evalue une action d'animation culturelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mets en œuvre une action d'animation visant la rencontre active avec les différentes formes culturelles instituées;</li> <li>- Mets en œuvre une action d'animation visant la mise en activité et le développement de la créativité des publics;</li> <li>- Mets en œuvre une action d'animation visant le soutien des projets individuels / collectifs;</li> <li>- Mets en œuvre une action d'animation visant le soutien des pratiques culturelles amateurs;</li> <li>- Observer le comportement des publics;</li> <li>- Adapte les modes d'intervention en tenant compte de la réaction des publics;</li> <li>- Prends toute décision pour préserver la sécurité des publics;</li> <li>- Mesure les écarts entre les objectifs initiaux et les résultats constatés,</li> <li>- Analyse les écarts constatés,</li> <li>- Propose des adaptations et des prolongements possibles.</li> </ul>
		<p><b>UC 10 (101h)</b> <b>Etre capable de concevoir, de conduire, d'animer des espaces de pratiques d'expression artistique par un ou des médias numériques..</b></p>	<p>Ol 1 : EC de favoriser l'émergence de pratiques artistiques numériques</p> <p>Ol 2 : EC de concevoir des actions de valorisation des pratiques artistiques numériques tout public</p> <p>Ol 3 : EC de concevoir et d'animer des espaces de pratiques artistiques numériques</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connait la diversité des pratiques artistiques des publics de son territoire d'intervention</li> <li>- Connait les espaces, réseaux et pratiques de création en arts numériques</li> <li>- Met en place des actions favorisant la connaissance des médias numériques par le public</li> <li>- Organise des évènements de mise en valeur des pratiques artistiques numériques des publics</li> <li>- Communique autour des pratiques</li> <li>- Anime une dynamique de réseau</li> <li>- Participe aux dynamiques de réseaux existants</li> <li>- Fait le lien entre le projet de sa structure et les objectifs de son projet</li> <li>- Identifie l'intérêt d'utiliser un espace pour favoriser du développement et de l'ouverture culturelle</li> <li>- Adapte l'espace et les outils aux pratiques artistiques numériques</li> <li>- Met en lien les publics concernés avec les espaces et réseaux</li> <li>- Rend visible les pratiques des publics</li> </ul>



