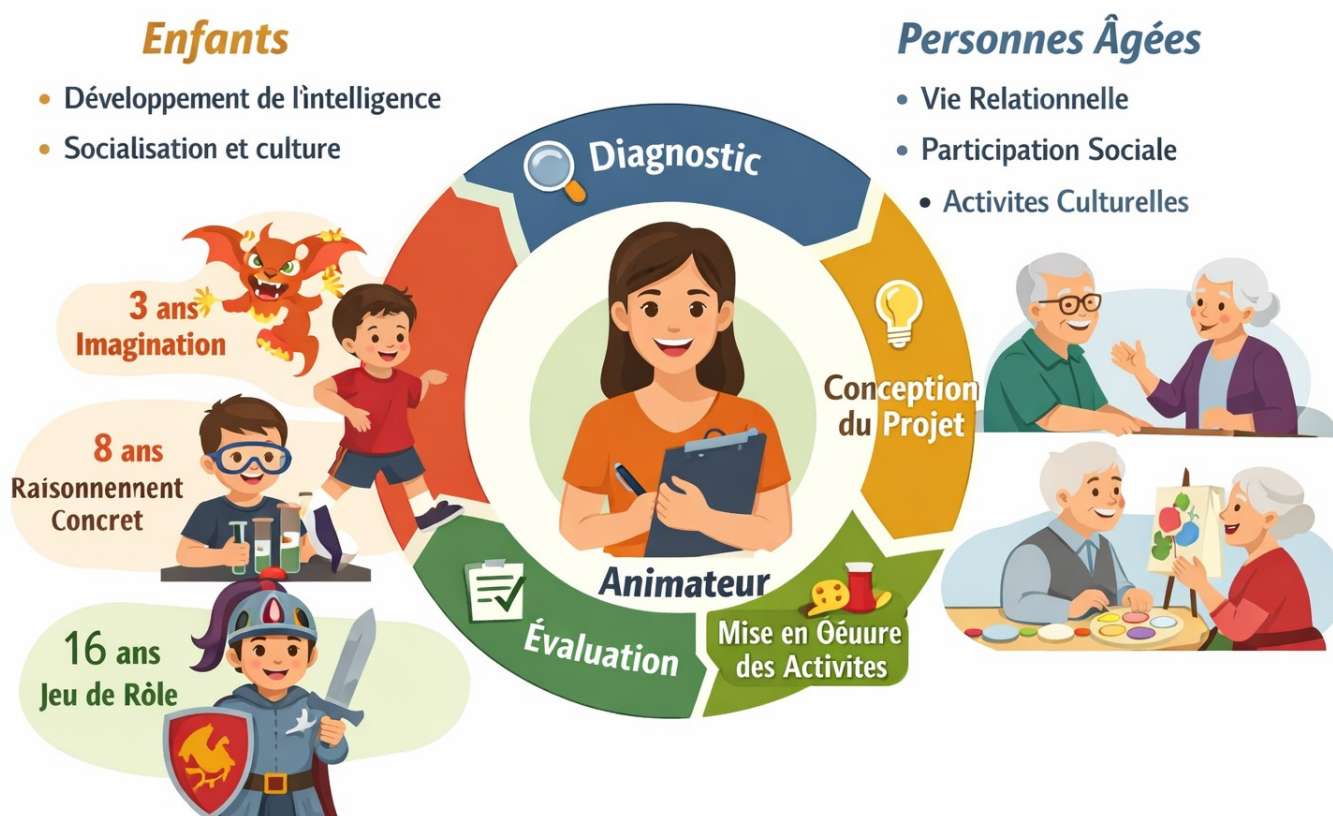


# Guide académique

pour l'organisation et la mise en œuvre de la formation

## Baccalauréat professionnel Animation – Enfance et Personnes Âgées



### A l'attention des :

Équipes pédagogiques

Sous couvert des :

Chefs d'établissement

Directeurs délégués aux formations professionnelles et technologiques (DDFPT)

**Document rédigé par** Nathalie DANIEL, professeur STMS, référente académique BcP AEPA.

**Validé par** Thierry BABOEUF IEN-ET Sciences Biologiques et Sciences Sociales Appliquée en Charge du secteur Sanitaire et Social.

# Table des matières

1. Contexte et objectifs de la création du Bac professionnel Animation .....	1
1.1 Les limites du Bac professionnel SPVL .....	1
1.2. Une évolution des besoins dans les secteurs de l'animation .....	1
1.3. Une pénurie d'animateurs dans certains secteurs .....	1
2. La création du Bac professionnel Animation.....	2
2.1. Une logique de polyvalence professionnelle.....	2
2.2. Une formation centrée sur les projets d'animation .....	2
3. Logique générale du parcours Animation.....	2
3.1. Principes de formation.....	2
3.2 Une approche pédagogique centrée sur le projet.....	3
3.3 Articulation entre savoirs, compétences et situations professionnelles.....	3
3.4 Éléments clés de l'organisation de la formation .....	3
4. Organisation du parcours de formation.....	4
4.1 Place des PFMP dans la construction du diagnostic et du projet .....	5
4.2 Mobilisation des PFMP .....	6
5. Organisation pédagogique dans l'établissement .....	7
5.1 Répartition des enseignements en Techniques Professionnelles.....	7
5.2 Organisation des Techniques professionnelles .....	8
5.3 Construction de la progression pédagogique .....	9
5.4 Articulation des enseignements avec les PFMP et les situations professionnelles .....	10
5.5 Finalités éducatives des projets d'animation.....	10
5.5.1 Animation auprès des personnes âgées .....	10
5.5.2 Animation auprès des enfants.....	11
5.5.3 Des champs d'application différenciés selon les publics .....	11
5.6 Objectifs de stage et suivi des compétences en PFMP .....	11
5.6.1 Évaluations formatives en PFMP.....	12
5.6.2 Place de l'auto-évaluation de l'élève.....	12
6. Organisation des certifications .....	12
6.1.1 Organisation des PFMP dans le cadre des exigences de certification.....	13
6.1.2 Cas particulier : les élèves passerelles .....	14
6.1.3 Situation d'évaluation .....	14
6.1.4 Déroulement de l'entretien.....	15
6.1.5 Entretien avec le jury.....	16
6.1.6 Modalités d'évaluation.....	16
6.2 Épreuve E2 : Conduite d'un projet d'animation.....	17
6.2.1 Organisation de l'épreuve .....	17
6.2.2 Dossier support de l'épreuve .....	18
6.2.3 Déroulement de l'épreuve orale.....	18
6.2.4 Période d'évaluation .....	18
7. La construction du diagnostic dans la démarche de projet.....	18

8. Explication détaillée de certains items des grilles U31 et U32.....	20
8.1 Principes communs aux épreuves U31 et U32 .....	20
8.2 Spécificités – personnes âgées (U31) .....	21
8.2.1 Qu’entend-on par « activité de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle » ? .....	21
8.2.2 Le pouvoir d’agir des personnes âgées dans l’animation .....	22
8.2.3 Présenter les caractéristiques du vieillissement : expliciter et prendre en compte .....	23
8.3 Spécificités – enfants (U32).....	23
8.3.1 Les sécurités.....	23
8.3.2 Qu’entend-on par une activité socio-éducative ou culturelle ? .....	24
8.3.3 Présenter les caractéristiques du développement de l’intelligence de l’enfant .....	24
9. Ouvertures et éléments de clarification.....	25
9.1 Equivalence BPJEPS.....	25
9.2 L’Unité professionnelle facultative Secteur sportif (UF2S) .....	26

# 1. Contexte et objectifs de la création du Bac professionnel Animation

## 1.1 Les limites du Bac professionnel SPVL

Le Bac professionnel Services de Proximité et Vie Locale (SPVL), créé au milieu des années 2000, avait pour objectif de former des professionnels capables d'intervenir dans différents domaines de la médiation sociale, de l'accueil et de l'accompagnement des publics. Les diplômés pouvaient travailler dans des structures variées : collectivités territoriales, bailleurs sociaux, associations ou services publics.

Cependant, au fil des années, plusieurs limites sont apparues :

- une identité professionnelle peu lisible
- des débouchés professionnels très dispersés
- une formation éloignée de certains métiers réellement exercés par les jeunes diplômés

En particulier, l'animation socioculturelle occupait déjà une place importante dans les stages et les emplois, mais le diplôme n'était pas spécifiquement construit autour des métiers de l'animation et de la méthodologie de projet.

## 1.2. Une évolution des besoins dans les secteurs de l'animation

Parallèlement, les secteurs de l'animation ont connu des transformations importantes, notamment dans deux domaines :

L'animation auprès des enfants

- Développement des temps périscolaires
- Augmentation des activités socio-éducatives et culturelles, mise en place des Projets Educatifs de Territoire pour un parcours cohérent.
- Besoin d'animateurs formés pour travailler avec les collectivités et les structures associatives

L'animation auprès des personnes âgées

Le vieillissement de la population et l'évolution des politiques publiques ont renforcé l'importance de l'animation dans les structures accueillant des personnes âgées :

- EHPAD
- Résidences autonomie
- Accueils de jour
- Structures médico-sociales

Dans ces structures, l'animation est aujourd'hui reconnue comme un levier essentiel pour maintenir le lien social, l'autonomie et la qualité de vie des résidents.

## 1.3. Une pénurie d'animateurs dans certains secteurs

Les études menées dans le champ de l'animation et de l'intervention sociale ont montré un besoin croissant de professionnels qualifiés, notamment dans les structures accueillant des personnes âgées.

Le développement de ces structures et l'augmentation du nombre de résidents ont conduit à un renforcement des besoins en animation sociale, alors même que les postes restent parfois limités ou répartis sur plusieurs établissements.

La question des emplois précaires dans l'animation auprès des enfants

Dans le secteur de l'animation auprès des enfants, l'organisation du travail repose souvent sur des emplois à temps partiel, notamment dans les collectivités territoriales. Les animateurs interviennent principalement sur les temps périscolaires : accueil du matin, pause méridienne et accueil du soir.

Cette organisation conduit fréquemment à des emplois du temps très fragmentés, avec des interventions réparties sur plusieurs moments de la journée. Les contrats proposés sont souvent inférieurs à un temps plein, par exemple autour de 26 heures hebdomadaires, et peuvent être complétés par des activités sur les temps extrascolaires ou pendant les vacances.

Cette situation entraîne une précarité professionnelle importante, avec des contrats morcelés et une stabilité d'emploi parfois limitée. Les collectivités et les structures d'animation cherchent donc de plus en plus des professionnels capables d'intervenir auprès de plusieurs publics, afin de proposer des emplois plus complets.

## **2. La création du Bac professionnel Animation**

Pour répondre à ces évolutions, le ministère de l'Éducation nationale a créé en 2019 le Bac professionnel Animation – Enfance et Personnes Âgées (AEPA). Ce diplôme a été conçu afin de mieux prendre en compte les besoins croissants du secteur de l'animation, en particulier auprès des enfants et des personnes âgées.

Cette création s'inscrit dans une évolution de l'offre de formation professionnelle, destinée à renforcer la préparation des élèves aux métiers de l'animation et à mieux correspondre aux réalités des structures d'accueil et des territoires.

Le Bac professionnel Animation propose ainsi une formation centrée sur la conception et la mise en œuvre de projets d'animation, en lien avec les pratiques professionnelles observées dans les structures éducatives, sociales et médico-sociales.

Dans ce cadre, il constitue une nouvelle proposition de formation dans le champ de l'animation, venant répondre aux besoins identifiés par les acteurs du secteur et par les employeurs.

Ce nouveau diplôme vise à former des animateurs généralistes capables de concevoir, organiser et conduire des activités d'animation auprès :

- des enfants
- des personnes âgées (autonomes et dépendantes)

L'objectif est de former des professionnels capables :

- de concevoir des projets d'animation co-construit avec le public
- de mettre en œuvre les projets adaptées aux publics
- de participer au développement du lien social dans les structures

### **2.1. Une logique de polyvalence professionnelle**

L'un des principes majeurs du Bac professionnel Animation est la polyvalence des compétences professionnelles.

Le diplôme prépare les élèves à intervenir dans plusieurs types de structures :

- Accueils collectifs de mineurs
- Structures socioculturelles
- Collectivités territoriales
- Structures médico-sociales
- EHPAD et résidences pour personnes âgées

Cette polyvalence permet aux futurs professionnels de s'adapter à des organisations de travail variées et de répondre aux besoins des structures qui mobilisent parfois les animateurs sur plusieurs types d'activités ou de publics.

### **2.2. Une formation centrée sur les projets d'animation**

Le Bac professionnel Animation repose sur une approche pédagogique centrée sur :

- l'analyse des besoins de la structure
- l'analyse des besoins des publics
- la conception de projets
- la mise en œuvre d'activités d'animation
- L'évaluation des projets

L'élève est formé à intervenir dans des situations professionnelles réelles, en lien avec les partenaires du territoire.

## **3. Logique générale du parcours Animation**

### **3.1. Principes de formation**

Le Bac professionnel Animation – Enfance et Personnes Âgées vise à former des animateurs généralistes capables de concevoir et de conduire des activités d'animation auprès des enfants et des personnes âgées.

La formation s'appuie sur une articulation étroite entre les enseignements théoriques et les situations professionnelles, afin de préparer les élèves aux réalités des structures d'animation, socioculturelles et médico-sociales.

Le titulaire du diplôme doit être capable de :

- Participer au fonctionnement d'une structure ou d'un service
- Conduire des projets d'animation favorisant la socialisation, du maintien du lien social des publics
- Concevoir des activités d'animation adaptées aux publics

Ainsi, la formation ne se limite pas à l'acquisition de connaissances. Elle vise le développement de compétences professionnelles mobilisables dans des situations concrètes d'animation.

La création de cette formation a été accompagnée par la mise à disposition de ressources sous un format nouveau : une collection Pearltrees :  
<https://www.pearltrees.com/private/id28316549?access=462c1d4e75a.1b01385.2335698802e9d332bf47c67c585b30d5>

### 3.2 Une approche pédagogique centrée sur le projet

La démarche de projet constitue le socle de cette formation.

Les élèves apprennent à maîtriser les différentes étapes de la démarche de projet :

- Analyse des besoins de la structure et des publics (contexte professionnel)
- Définition des objectifs de l'action d'animation
- Conception et organisation des activités
- Mise en œuvre des animations
- Évaluation des actions réalisées

**Cette démarche permet de développer des compétences professionnelles essentielles telles que l'organisation, l'adaptation aux publics, le travail en équipe et la capacité d'analyse des pratiques professionnelles.**

Le futur animateur est ainsi formé à concevoir, organiser, réaliser et évaluer des activités d'animation, compétences explicitement mentionnées dans le référentiel du diplôme.

### 3.3 Articulation entre savoirs, compétences et situations professionnelles

La formation s'appuie sur un référentiel structuré en activités professionnelles et en blocs de compétences. Les compétences attendues sont décrites à partir des situations professionnelles caractéristiques du métier d'animateur.

Dans ce cadre, les enseignements professionnels mobilisent à la fois :

- des savoirs théoriques (connaissance des publics, méthodologie de projet, fonctionnement des structures)
- des compétences professionnelles (conception d'activités, animation de groupes, travail en partenariat)
- des situations professionnelles contextualisées, permettant de mettre en œuvre ces compétences dans des contextes proches de la réalité du métier.

Cette articulation vise à favoriser une formation professionnalisante, dans laquelle les apprentissages prennent sens à partir des situations rencontrées sur le terrain.

### 3.4 Éléments clés de l'organisation de la formation

La logique de formation du Bac professionnel Animation repose sur plusieurs principes structurants.

- Un parcours progressif de professionnalisation

La formation se déroule sur trois années, permettant aux élèves d'acquérir progressivement les compétences nécessaires à l'exercice du métier d'animateur. Les situations professionnelles proposées deviennent progressivement plus complexes et plus autonomes.

- Des mises en situation professionnelles régulières

Les élèves sont placés dans des situations d'animation concrètes, en classe ou lors des périodes de formation en milieu professionnel (PFMP). La formation comprend entre 18 et 22 semaines de stage, permettant la découverte et l'analyse du fonctionnement des structures d'animation.

- Ces périodes constituent un temps essentiel pour :
  - ✓ Expérimenter des activités d'animation
  - ✓ Analyser les besoins des publics
  - ✓ Mettre en œuvre les actions d'animations
  - ✓ Evaluer ces actions par une analyse réflexive

- La réalisation de projets d'animation réels

La formation privilégie la réalisation de projets d'animation concrets, en lien avec les structures partenaires du territoire. Les élèves sont amenés à participer à des actions auprès de publics réels, ce qui favorise :

- ✓ l'acquisition de compétences professionnelles
- ✓ la compréhension des missions de l'animateur
- ✓ l'adaptation aux contextes institutionnels et aux publics accueillis.

- De nouvelles perspectives pédagogiques à expérimenter : comme l'analyse de situations de travail : analyse de situations réellement vécue par les élèves pour les amener à être force de propositions : si c'était à refaire que feriez-vous ? La place de l'intelligence artificielle au service de la professionnalisation des élèves.

#### **4. Organisation du parcours de formation**

La formation du Bac professionnel Animation – Enfance et Personnes Âgées s'organise sur trois années et repose sur une articulation étroite entre :

- les enseignements professionnels
- les projets d'animation conduits par les élèves dans les temps scolaires avec leurs professeurs
- les périodes de formation en milieu professionnel (PFMP)

Les PFMP constituent un temps essentiel de formation et de professionnalisation. Elles permettent aux élèves de découvrir les structures d'animation, d'observer les pratiques professionnelles et de concevoir et conduire des actions d'animation auprès des publics et cela dès la 2<sup>nd</sup>e.

Selon le référentiel du diplôme ces périodes contribuent directement à l'acquisition et à l'évaluation des compétences professionnelles.

Dans ce cadre, l'organisation de la formation **doit permettre de laisser aux élèves le temps de développer les compétences nécessaires avant les évaluations certificatives. Les situations d'évaluation sont positionnées le plus tard possible dans l'année scolaire**, en cohérence avec le calendrier des examens, afin de permettre aux élèves de consolider leurs compétences professionnelles.

Pour la **certification organisée en classe de première**, il est recommandé de **positionner la PFMP 4 sur le mois de juin**. Les situations certificatives peuvent ainsi être organisées **au cours des deux dernières semaines de juin**, afin de permettre aux élèves de bénéficier de l'ensemble des apprentissages et des expériences professionnelles acquis durant l'année.

En classe de terminale, les six semaines de PFMP de terminale sont organisées de manière à accompagner les différentes étapes de la démarche de projet :

- deux semaines de PFMP consacrées à la réalisation du diagnostic, permettant d'analyser le contexte de la structure, les caractéristiques des publics et les besoins identifiés, de co-construire le projet avec le public ;
- quatre semaines de PFMP consacrées à la conception et à la mise en œuvre, à la réalisation et à l'évaluation du projet d'animation.



Cette démarche est introduite **dès la classe de seconde** et se construit progressivement tout au long de la formation. Les élèves sont ainsi amenés à s'exercer régulièrement à la conception et à la co-construction de projets d'animation, afin de développer progressivement les compétences nécessaires à leur réalisation.

**L'objectif est de permettre aux élèves de s'approprier progressivement la méthodologie de projet, qui constitue le cœur du Bac professionnel Animation, et de ne pas découvrir cette démarche uniquement en classe de terminale.**

Les équipes pédagogiques organisent la formation de manière progressive, en intégrant dans cette progression, les différentes PFMP pour permettre aux élèves de collecter, analyser et exploiter les informations nécessaires à la construction de leur diagnostic, préalable indispensable à la conception et à la mise en œuvre d'un projet d'animation.

En classe de terminale, l'élève est amené à conduire un projet d'animation d'envergure, innovant, co-construit avec les publics et réalisé en partenariat avec une structure, en réponse aux besoins identifiés lors du diagnostic.

La réalisation de cette épreuve nécessite une maîtrise réelle de la démarche de projet. Elle ne peut être menée efficacement si l'élève ne s'y est pas exercé progressivement dès la classe de seconde.

C'est en réalisant des diagnostics au cours de ses différentes PFMP que l'élève en comprend progressivement le sens, s'approprie les outils d'analyse et développe l'aisance nécessaire pour mobiliser cette démarche dans la construction de son projet d'animation.

Les élèves étant certifiés en fin de classe de première dans le cadre des épreuves E31 ou E32, au cours desquelles ils doivent présenter leur démarche d'animation, la réalisation d'un diagnostic constitue une étape indispensable de ces deux épreuves.

Les différents outils nécessaires à la construction de ce diagnostic doivent donc être enseignés en cours puis expérimentés progressivement lors des PFMP 1, 2 et 3, afin de permettre aux élèves de s'approprier la démarche et de maîtriser les méthodes de recueil et d'analyse des informations.

#### 4.2 Mobilisation des PFMP

Les PFMP peuvent être mobilisées de la manière suivante :

PFMP 1 : découverte des outils de recueil d'informations

Lors de cette première période, les élèves sont initiés aux premiers outils permettant de comprendre le fonctionnement de la structure et les caractéristiques des publics.

Ils apprennent notamment à :

- Analyser les documents institutionnels de la structure : projet d'établissement, projet pédagogique, projet d'animation, PEDT ;
- Réaliser un entretien semi-directif avec le tuteur, en utilisant des questions de relance ;
- Recueillir des données auprès des publics, par exemple à l'aide d'un questionnaire auprès d'enfants ou par un recueil de données auprès de 3 personnes âgées.

PFMP 2 : introduction à la co-construction du projet

La seconde PFMP permet d'introduire la démarche participative dans la construction du projet d'animation. Les élèves expérimentent une seconde fois les outils utilisés sur la PFMP 1 et :

- la réunion participative avec les publics, permettant de co-construire les projets à partir de la mise en œuvre de techniques participatives (Boule de neige, débat mouvant, techniques des enveloppes, etc...)

PFMP 3 : observation structurée des situations d'animation

La troisième PFMP permet d'approfondir l'analyse du contexte professionnel grâce à :

- L'observation des publics et des situations d'animation, à l'aide d'une grille d'observation structurée.

Cette organisation permet de s'assurer que l'ensemble des outils nécessaires à la construction du diagnostic a été étudié et expérimenté avant la certification de fin de première PFMP 4.

Les élèves disposent ainsi d'une réelle pratique des outils de diagnostic, condition indispensable pour construire un projet d'animation pertinent et adapté aux besoins du public et de la structure.

Dès la classe de seconde, les élèves travaillent exclusivement dans une logique de projet. Il n'existe pas d'activité d'animation réalisée de manière isolée : chaque action constitue une composante d'un projet d'animation construit à partir d'un diagnostic et inscrit dans les objectifs de la structure.

Dans cette logique, l'enseignement des techniques professionnelles s'appuie également sur la méthodologie de projet. Les situations pédagogiques proposées par les professeurs **doivent systématiquement s'inscrire dans une logique de projet** comprenant plusieurs actions d'animation, généralement deux à trois activités articulées entre elles.

Ainsi, les élèves ne travaillent jamais sur une activité isolée. Les activités proposées en classe comme en PFMP sont toujours présentées **comme des composantes d'un projet d'animation**, afin de développer chez les élèves **la compréhension et la maîtrise progressive de la démarche de projet**, qui constitue le cœur du Bac professionnel Animation.

Cette organisation permet d'ancrer les apprentissages dans des situations professionnelles réelles, tout en accompagnant les élèves dans la construction progressive de leurs compétences professionnelles.

## **5. Organisation pédagogique dans l'établissement**

Les enseignements professionnels sont répartis au regard des profils des enseignants en particulier leurs connaissances en matière d'animation, le volontariat, il n'y a pas obligatoirement un fléchage par disciplines.

### **5.1 Répartition des enseignements en Techniques Professionnelles**

La proposition d'organisation de ce baccalauréat s'appuie sur les textes en vigueur, notamment l'arrêté du 22 janvier 2024 modifiant l'arrêté du 21 novembre 2018 relatif aux enseignements dispensés dans les formations sous statut scolaire préparant au baccalauréat professionnel.

Nombre d'heures par semaine en enseignement pro

	En seconde	En première	En terminale
Enseignement professionnel	11	9,5	10

Dans l'organisation pédagogique des enseignements professionnels, il est essentiel de garantir la cohérence des apprentissages et des situations professionnelles proposées aux élèves. **Les enseignements ne doivent pas être fragmentés entre de nombreux enseignants**. Chaque professeur doit être en mesure de conduire lui-même les situations professionnelles, les projets d'animation et les activités pédagogiques associées. **Une même situation de travail NE DOIT pas être partagées entre les enseignants**.

Dans cette perspective, l'organisation pédagogique doit viser à limiter le nombre d'enseignants intervenant sur un même niveau, afin de préserver la continuité des apprentissages et la lisibilité des situations professionnelles pour les élèves. Dans le cadre de l'autonomie des établissements cette cohérence est laissée à l'appréciation de l'équipe de direction au regard des propositions des équipes pédagogiques.

Les documents nationaux d'accompagnement du Bac professionnel Animation précisent cependant qu'« **il convient de limiter le nombre de professeurs à deux par niveau afin de faciliter la formalisation puis la mise en œuvre d'un projet pédagogique innovant, cohérent et rigoureux** ».

Toutefois, au regard des exigences spécifiques du référentiel, notamment en matière d'évaluation certificative en contrôle en cours de formation, une adaptation de cette organisation peut s'avérer nécessaire.

En effet, l'organisation pédagogique des groupes doit permettre la mise en œuvre des évaluations certificatives dans des conditions conformes aux exigences du diplôme. À ce titre, une vigilance particulière doit être portée à la constitution des équipes en enseignement professionnel.

Dès lors que l'effectif dépasse 15 élèves, il est recommandé de prévoir une organisation reposant sur trois enseignants de la spécialité par niveau. Cette organisation permet à la fois de maintenir la cohérence des enseignements (en limitant le nombre d'intervenants) et de garantir des conditions d'évaluation compatibles avec les exigences du CCF. En effet, chaque situation d'évaluation comprend plusieurs temps indissociables (observation de l'activité, entretien avec le candidat, analyse), représentant une durée globale comprise entre 2h30 et 3h par élève.

Dans une organisation reposant sur trois enseignants par niveau, la mise en œuvre d'un projet pédagogique commun constitue un cadre indispensable. Toutefois, le CCF reposant sur une évaluation intégrée à la formation, il implique que l'évaluation soit conduite par l'enseignant ayant assuré le suivi du candidat. Cette continuité garantit une connaissance précise du parcours et des compétences mobilisées, et assure ainsi l'équité entre les candidats, en évitant des situations où certains seraient évalués par un enseignant ne les ayant pas accompagnés.

Par ailleurs, ces situations d'évaluation se déroulent au sein de structures professionnelles, dont l'organisation et les contraintes de fonctionnement s'imposent au cadre de l'évaluation. Le calendrier et les conditions de mise en œuvre ne relèvent donc pas uniquement de l'organisation de l'enseignant, mais doivent être adaptés aux contraintes des structures partenaires.

Dans cette perspective, il est recommandé de prévoir, sur la dernière période de certification des élèves, un aménagement du service des enseignants de la spécialité, afin de leur permettre de conduire les évaluations dans des conditions conformes aux exigences du diplôme.

Ainsi, l'organisation retenue vise à concilier les recommandations nationales en matière de cohérence pédagogique et les contraintes spécifiques liées à l'évaluation certificative, afin de garantir des conditions de formation et d'évaluation adaptées aux exigences du Bac professionnel Animation.

## 5.2 Organisation des Techniques professionnelles

La mise en œuvre des techniques professionnelles constitue un élément central de la formation en Bac professionnel Animation. Elle nécessite des temps d'enseignement suffisamment longs pour permettre aux enseignants de la spécialité de conduire des situations professionnelles complètes, intégrant préparation, mise en activité, régulation et analyse.

À ce titre, les enseignements professionnels ne doivent pas être fragmentés en séquences courtes d'une heure, qui ne permettent pas de mobiliser pleinement les démarches pédagogiques attendues.

Il est donc recommandé de prévoir des plages horaires dédiées aux techniques professionnelles d'une durée minimale de 2h30 par groupe, afin de garantir des conditions favorables à la mise en œuvre de situations d'animation, à l'expérimentation pédagogique et à l'analyse réflexive des pratiques.

Ces temps longs sont indispensables pour permettre aux élèves de s'engager dans des situations proches des réalités professionnelles et pour assurer une formation conforme aux exigences du référentiel.

### 5.3 Construction de la progression pédagogique

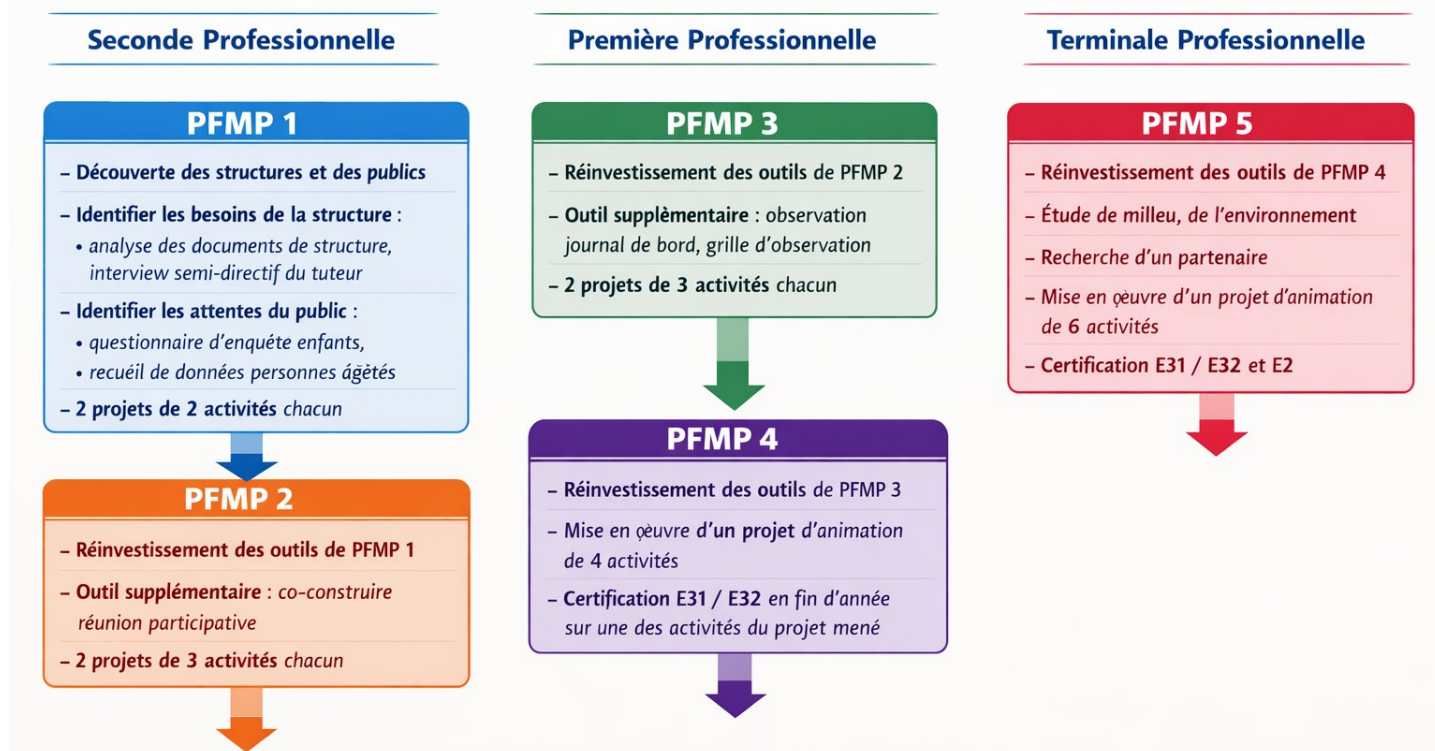
La progression pédagogique se construit à partir des attendus du référentiel, la planification des PFMP et la programmation des épreuves certificatives. Elle est directement structurée par la méthodologie de projet, qui constitue le cœur de la formation. Cette démarche est engagée dès la première PFMP et se développe progressivement tout au long du parcours de formation.

La progression pédagogique est en lien direct avec les activités qui devront être réalisées en PFMP et s'organise selon la logique suivante :

- Identification des tâches professionnelles à réaliser en PFMP ;
- Choix et utilisation des outils nécessaires à la réalisation du diagnostic et la mise en œuvre du projet ;
- Le lien nécessaire entre les savoirs associés et la mise en œuvre des différentes étapes du projet (connaissance de la structure, caractéristiques des usagers, communication, méthode d'animation etc...)

Il s'agit progressivement durant les 3 années de formation de faire acquérir aux élèves les gestes professionnels nécessaires à la mise en œuvre du projet d'animation en justifiant la nécessité de maîtriser les savoirs associés.

## Progression du Bac professionnel Animation



#### 5.4 Articulation des enseignements avec les PFMP et les situations professionnelles

Dans le Bac professionnel Animation – Enfance et Personnes Âgées, les enseignements professionnels sont organisés à partir des situations de travail rencontrées lors des PFMP. Les apprentissages réalisés en établissement doivent permettre aux élèves de comprendre, préparer et conduire les actions d’animation qu’ils mettront en œuvre en milieu professionnel.

Dans cette logique, les techniques professionnelles et les savoirs associés ne constituent pas des enseignements distincts. Les savoirs associés ne sont pas enseignés séparément : ils sont mobilisés au service des situations de travail et des techniques d’animation que les élèves doivent maîtriser. Ils nourrissent également la notion du savoir refaire autrement dans un nouveau contexte de travail. Les connaissances relatives aux publics, aux structures et aux démarches professionnelles sont ainsi introduites au moment où elles deviennent nécessaires à la compréhension et à la conduite des projets d’animation.

L’ensemble des enseignements est donc structuré en fonction des réalités professionnelles rencontrées lors des PFMP et des compétences nécessaires à la conception et à la mise en œuvre des actions d’animation.

#### 5.5 Finalités éducatives des projets d’animation

Les projets d’animation menés par les élèves doivent répondre aux finalités éducatives et sociales du métier d’animateur, qui constituent également un élément central des épreuves certificatives.

Deux orientations structurent l’ensemble de la formation :

- le maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle des personnes âgées ;
- le développement socio-éducatif, culturel et intellectuel des enfants.

Ces finalités orientent à la fois les enseignements dispensés en établissement, les projets d’animation conçus par les élèves et les situations de travail rencontrées en PFMP.

##### 5.5.1 Animation auprès des personnes âgées

Le référentiel définit clairement la finalité des projets d’animation auprès des personnes âgées : maintenir la vie relationnelle, sociale et culturelle des personnes.

Cette orientation distingue clairement l’animation sociale, qui relève du champ de l’animation, de l’animation fonctionnelle, qui relève du domaine du soin.

Les activités dont l’objectif principal est le maintien des capacités cognitives ou physiques — par exemple entraîner la mémoire ou maintenir les gestes de la vie quotidienne — relèvent d’une logique fonctionnelle ou thérapeutique portée par les professionnels du secteur médico-social.

Dans le cadre du Bac professionnel Animation, les projets d’animation ne doivent pas être construits autour de ces finalités fonctionnelles. Les activités proposées doivent au contraire favoriser la relation, la participation sociale et l’accès à des expériences culturelles partagées.

Les techniques professionnelles enseignées doivent donc préparer les élèves à concevoir des animations permettant :

- la rencontre et les échanges entre les personnes ;
- la participation à la vie collective de la structure ;
- la valorisation de l’histoire, des centres d’intérêt et de la culture des personnes âgées.

L'animation vise ainsi à maintenir la participation sociale des personnes âgées et à favoriser leur pouvoir d'agir, afin qu'elles puissent rester actrices de leur vie relationnelle et de leurs loisirs.

### 5.5.2 Animation auprès des enfants

Les activités proposées aux enfants relèvent d'animations socio-éducatives et culturelles. Les projets d'animation doivent permettre aux enfants de vivre des expériences favorisant leur développement social, éducatif et culturel.

Dans cette perspective, les activités ne doivent pas être conçues comme de simples réalisations techniques ou comme des exercices physiques réalisés pour eux-mêmes. Une activité dont l'objectif se limite à réaliser un objet, ou proposer une activité physique sans intention éducative ou culturelle ne correspond pas aux finalités du Bac professionnel Animation.

Les activités proposées doivent toujours s'inscrire dans un projet éducatif ou culturel clairement identifié, permettant aux enfants de coopérer, échanger, découvrir et développer leurs capacités de compréhension et de socialisation.

Les élèves doivent donc être en mesure de justifier leurs choix d'animation en expliquant en quoi l'activité proposée contribue réellement au développement éducatif, culturel et social de l'enfant, et en quoi elle est adaptée au stade de développement de son intelligence.

Ainsi, les techniques professionnelles enseignées dans la formation doivent privilégier des situations d'animation porteuses de sens éducatif et culturel, et non des activités techniques ou manuelles réalisées pour elles-mêmes. L'enseignement doit entraîner les élèves à concevoir et à justifier des activités d'animation adaptées au stade de développement de l'intelligence de l'enfant.

### 5.5.3 Des champs d'application différenciés selon les publics

La méthodologie de projet constitue le fil conducteur de la formation.

Elle s'applique donc à deux champs d'intervention :

- le maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle des personnes âgées
- le développement socio-éducatif et intellectuel des enfants

Dès la classe de seconde, les élèves doivent apprendre à concevoir des actions d'animation qui prennent en compte :

- les capacités cognitives et sociales des publics ;
- les objectifs éducatifs et sociaux des actions d'animation ;
- la dimension culturelle et relationnelle des projets proposés.

Les élèves doivent ainsi être capables d'adapter leurs activités au développement de l'intelligence des enfants, de prendre en compte les capacités des personnes âgées et de justifier leurs choix pédagogiques.

Cette articulation entre connaissances théoriques et mise en œuvre d'activités adaptées aux publics constitue un élément essentiel dans l'évaluation des projets d'animation lors des épreuves certificatives.

### 5.6 Objectifs de stage et suivi des compétences en PFMP

Les PFMP constituent des temps essentiels de formation professionnelle. Les élèves **doivent** partir en stage avec des objectifs clairement identifiés et des tâches professionnelles à réaliser, en lien avec les compétences attendues dans le référentiel du diplôme.

Ces objectifs de stage doivent permettre aux élèves :

- de mettre en œuvre des actions d'animation ;
- de mobiliser les outils de diagnostic et de projet étudiés en formation ;
- de développer progressivement les compétences professionnelles attendues.

Les activités confiées aux élèves en PFMP doivent donc être explicitement définies par l'équipe pédagogique, afin d'assurer la cohérence entre les apprentissages réalisés en établissement et les situations professionnelles rencontrées en structure.

#### 5.6.1 Évaluations formatives en PFMP

Chaque PFMP doit également donner lieu à un suivi des compétences en cours d'acquisition.

Les tuteurs de stage doivent être sollicités pour réaliser des évaluations formatives, (grilles données par l'équipe pédagogique) permettant d'apprécier la progression de l'élève dans la mise en œuvre des activités d'animation et dans le développement des compétences professionnelles.

Ces évaluations ont pour objectif :

- D'identifier les compétences déjà maîtrisées ;
- De repérer les points à renforcer ;
- D'accompagner la progression professionnelle de l'élève.

#### 5.6.2 Place de l'auto-évaluation de l'élève

Dans cette perspective, l'élève doit également être amené à porter un regard réflexif sur ses pratiques professionnelles, démarche qui peut s'appuyer sur la même grille d'évaluation que celle utilisée par le tuteur, permettant ainsi de comparer les appréciations et d'objectiver la progression de l'élève.

Cette dimension est essentielle dans la formation : l'analyse réflexive constitue en effet un élément central du métier d'animateur. Elle permet aux professionnels de questionner leurs actions, d'en comprendre les effets et d'améliorer leurs pratiques.

Les PFMP doivent ainsi intégrer des temps d'auto-évaluation, permettant à l'élève :

- D'analyser les activités et les projets d'animation qu'il a conduits ;
- D'identifier les compétences mobilisées dans ces situations professionnelles ;
- De mesurer sa progression tout au long de la formation.

Cette démarche permet à l'élève de développer progressivement une véritable capacité d'analyse réflexive sur les projets d'animation qu'il met en œuvre au cours de ses stages.

Cette démarche contribue à développer la capacité d'analyse des pratiques, essentielle dans la conduite de projets d'animation.

L'évolution des exigences des milieux professionnels quant aux attendues des élèves concernent également la maîtrise des compétences transversales (si l'élève ne sait pas faire il doit savoir quoi faire pour faire) ; et plus récemment la maîtrise des compétences psychosociales.

## **6. Organisation des certifications**

Les compétences professionnelles du Bac professionnel Animation – Enfance et Personnes Âgées sont évaluées à travers plusieurs épreuves certificatives organisées en contrôle en cours de formation (CCF).

Ces évaluations portent sur la capacité de l'élève à concevoir, mettre en œuvre et analyser des actions d'animation, en lien avec les situations de travail rencontrées lors des PFMP.

Les épreuves certificatives s'appuient directement sur les projets d'animation conduits par les élèves en milieu professionnel.

« Conformément à la circulaire n°2016-053 du 29 mars 2016 relative aux périodes de formation en milieu professionnel, l'évaluation des compétences en PFMP, lorsqu'elle s'inscrit dans le cadre du CCF, est conduite de manière conjointe avec le tuteur en entreprise. Toutefois, cette évaluation est réalisée sous la responsabilité de l'enseignant, garant du cadre certificatif de l'examen. »

En tant que professionnel de l'enseignement et spécialiste du référentiel du baccalauréat professionnel AEPA, l'enseignant est le seul à maîtriser les exigences certificatives du diplôme ; à ce titre, il est garant de l'objectivité de l'évaluation, de l'équité entre les candidats et de la justesse de la note proposée au jury. L'évaluation des compétences du candidat ne relève pas du seul tuteur ; elle s'inscrit dans une démarche de co-évaluation encadrée par l'enseignant, qui en demeure le garant dans le cadre du CCF.

## 6.1 Sous-épreuve E31 / E32 :

### 6.1.1 Organisation des PFMP dans le cadre des exigences de certification

Sur l'ensemble du cycle de formation, le candidat doit avoir effectué au minimum 6 semaines de PFMP auprès de chaque public (enfants et personnes âgées). (Circulaire de mise en œuvre du Bac professionnel Animation – Enfance et Personnes Âgées (AEPA) – organisation des PFMP.)

La réforme des lycées professionnels de la rentrée 2024 met en place un parcours différencié, souvent appelé parcours Y. Cette réforme a modifié les certifications du BcP Animation, obligeant à certifier dès la PFMP 4 (fin de première).

Ainsi, 4 possibilités s'ouvrent au lycée pour organiser les lieux de stages des élèves :

<b>Dès la 2<sup>nd</sup>e, les élèves vont sur les structures des 2 publics</b>	
<b>Cas 1 :</b> Seconde : • PFMP 1 : Enfants • PFMP 2 : Personnes âgées Première : • PFMP 3 : Enfants • PFMP 4 : Personnes âgées (certificative E31) Terminale : → Projet sur : Enfants (certificative E32 et E2)	<b>Cas 2 :</b> Seconde : • PFMP 1 : Enfants • PFMP 2 : Personnes âgées Première : • PFMP 3 : Personnes âgées • PFMP 4 : Enfants (certificative E32) Terminale : → Projet sur : Personnes âgées (certificative E31 et E2)
<b>Les 6 semaines avec un même public pour être certifiés sont acquises dans ces 2 propositions</b>	
Total semaines/public <b>Enfants : 13 semaines</b> <b>Personnes âgées : 7 semaines</b>	Total semaines/public <b>Enfants : 7 semaines</b> <b>Personnes âgées : 13 semaines</b>

<b>En 2<sup>nd</sup>e, les élèves vont sur les structures « enfant »</b>	
<b>Cas 3 :</b> Seconde : • PFMP 1 : Enfants • PFMP 2 : Enfants Première : • PFMP 3 : Personnes âgées • PFMP 4 : Personnes âgées (certificative E31) Terminale : → Projet sur : Enfants (certificative E32 et E2)	<b>Cas 4 :</b> Seconde : • PFMP 1 : Enfants • PFMP 2 : Enfants Première : • PFMP 3 : Personnes âgées • PFMP 4 : Enfants (certificative E32) Terminale : → Projet sur : Personnes âgées (certificative E31 et E2)
<b>Les 6 semaines avec un même public pour être certifiés sont acquises dans ces 2 propositions</b>	
Total semaines/public <b>Enfants : 12 semaines</b> <b>Personnes âgées : 8 semaines</b>	Total semaines/public <b>Enfants : 10 semaines</b> <b>Personnes âgées : 10 semaines</b>

## Analyse des parcours possibles

Le cas 3, bien que conforme réglementairement, ne permet pas à l'élève de mobiliser pleinement les apprentissages et consignes de travail abordés en classe de première sur le public enfant. Cette organisation limite donc la consolidation des acquis professionnels, ce qui reste préjudiciable au développement des compétences.

Le cas 4 apparaît comme le plus équilibré en termes de répartition des expériences. Toutefois, cette organisation présente une limite majeure.

En effet, conformément au référentiel, **le choix du public de terminale relève exclusivement de l'élève**. Or, en classe de seconde, ce choix n'est pas encore arrêté. Dès lors, organiser les PFMP selon cette logique ne permet pas de garantir simultanément :

- le respect du choix futur de l'élève
- et **le respect des exigences réglementaires**, notamment la réalisation des 6 semaines minimum sur le public de certification

Ainsi, malgré son équilibre apparent, cette organisation ne peut pas être retenue, car elle repose sur une anticipation du choix de l'élève qui n'est ni connue ni stabilisée à ce stade de la formation.

## Recommandations

Au regard de ces éléments, il est recommandé de privilégier des parcours plus sécurisants et progressifs, permettant de respecter à la fois le cadre réglementaire et la logique de formation.

Les cas 1 et 2 apparaissent comme les plus pertinents, car ils :

- garantissent l'atteinte des exigences de certification
- respectent le choix du public de terminale par l'élève
- assurent une diversification des publics sur les deux premières années
- favorisent une progression pédagogique cohérente

### 6.1.2 Cas particulier : les élèves passerelles

Les élèves passerelles, intégrant directement la classe de Première sans avoir réalisé la seconde, sont soumis aux mêmes exigences réglementaires que les autres élèves, notamment la réalisation de 6 semaines minimum sur un public en vue de la certification.

Dans ce cadre, il est nécessaire que le choix du public de terminale soit effectué dès l'entrée dans le parcours, afin de pouvoir organiser les PFMP de manière cohérente.

<b>Cas 1 :</b> Première : <ul style="list-style-type: none"><li>• PFMP 3 : Enfants</li><li>• PFMP 4 : Enfants (certificative E32)</li></ul> Terminale : → Projet sur : Personnes âgées (certificative E31 et E2)	<b>Cas 2 :</b> Première : <ul style="list-style-type: none"><li>• PFMP 3 : Personnes âgées</li><li>• PFMP 4 : Personnes âgées (certificative E31)</li></ul> Terminale : → Projet sur : Enfants (certificative E32 et E2)
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dans le cadre des élèves passerelles, seules ces deux organisations permettent de garantir le respect des exigences de certification.

Il est toutefois possible de permettre à l'élève de rencontrer les deux publics en classe de première, à condition que la PFMP 4 soit portée à 6 semaines, afin d'atteindre les attendus réglementaires. Dans ce cas, la certification est décalée et réalisée à l'issue de cette PFMP 4, ce qui relève d'un choix de l'équipe pédagogique.

### 6.1.3 Situation d'évaluation

L'élève doit réaliser une animation d'une durée comprise entre 30 et 60 minutes auprès du public de la structure. Cette animation est **obligatoirement** observée par le professeur et par le tuteur de stage. La présence de ces deux évaluateurs est **OBLIGATOIRE** durant le déroulement de **TOUTE** l'épreuve. L'élève **DOIT** remettre la fiche activité avant son animation.

Durant cette activité, l'élève doit :

- Lancer son activité
- Mener son animation
- Evaluer son animation

L'activité d'animation réalisée doit s'inscrire dans une **démarche d'animation** structurée, c'est-à-dire dans un projet répondant :

- Aux objectifs de la structure ;
- Aux attentes et envies du public ;
- Aux capacités du public

L'élève doit donc être en mesure de montrer que son activité repose sur un diagnostic du contexte et du public, réalisé à l'aide d'outils de diagnostic étudiés durant la formation.

### **Qu'est ce qu'une démarche d'animation en animation socio-culturelle et éducative ou en animation sociale ?**

Dans l'animation socio-éducative ou culturelle et en animation sociale, la **démarche d'animation** est une méthode de travail qui permet à l'animateur de construire une action adaptée au public et au contexte de la structure. Elle vise à proposer des projets qui ont du sens, qui répondent aux besoins des personnes accompagnées et qui s'inscrivent dans les objectifs de la structure.

**EN ANIMATION**, cette démarche commence par la réalisation d'un **diagnostic**. L'animateur analyse d'abord la structure en consultant les documents professionnels (les différents projets) et en réalisant des entretiens avec l'animateur référent, le tuteur. Cela lui permet d'identifier les **besoins de la structure**, de repérer ce qui a déjà été mis en place, ce qui a fonctionné, les objectifs déjà travaillés et ce qu'il reste à développer.

Il recueille ensuite les **attentes du public** grâce à différents outils comme les questionnaires ou les entretiens, l'observation. À partir de ces informations, l'animateur peut **co-construire le projet avec le public et les professionnels**, notamment à travers des temps de réunion, afin de favoriser la participation et de rendre le public acteur de son projet d'animation (pouvoir d'agir).

La présentation de la **démarche d'animation** constitue un passage incontournable de la formation. Il appartient à l'équipe pédagogique de veiller à ce que les outils liés au **diagnostic** soient travaillés de manière progressive, aussi bien en centre de formation qu'en **PFMP**, afin de permettre aux élèves de s'approprier cette méthodologie et de s'exercer concrètement à sa mise en œuvre.

#### 6.1.4 Déroulement de l'entretien

À l'issue de l'animation, l'élève dispose d'un temps de préparation d'une durée maximale de 15 minutes afin de préparer son analyse réflexive. Durant ce temps, le professeur et le tuteur procèdent à l'évaluation de l'animation réalisée par l'élève.

La notation porte uniquement sur l'animation observée et non sur les activités menées par l'élève durant l'ensemble de la PFMP. Une fois la notation réalisée, celle-ci n'est plus modifiée.

L'élève participe ensuite à la seconde partie de la certification qui se déroule durant 30 minutes d'entretien dont 10 minutes maximum de présentation **des documents utiles à la mise en œuvre** (**minimum fiche synthèse du diagnostic**) et analyse de la séance d'animation.

Lors de cet oral, l'élève doit présenter :

- sa démarche d'animation, en expliquant la contextualisation de l'activité et les choix réalisés avec les documents supports (synthèse du diagnostic au minimum) ;
- son analyse réflexive, portant sur le déroulement de l'activité et sur les effets de l'animation menée.

Pour structurer sa présentation, l'élève peut s'appuyer sur un support écrit. Afin d'harmoniser ce support écrit, l'élève construira un plan à partir du vocabulaire des critères d'évaluation de la grille uniquement (Présentation, statut juridique [...], développement de l'intelligence, [...], outils, objectifs.... Ce support doit uniquement permettre d'organiser la prise de parole de l'élève. Il ne doit comporter ni définitions ni contenus issus des savoirs associés. Avant le début de l'entretien, le professeur vérifie la conformité de ce support.

Cette présentation est d'une durée maximale de 10 minutes. Le professeur arrête le candidat si le temps est dépassé, sans sanction. L'élève a le droit de ne pas utiliser tout le temps, l'entretien débute alors dès la fin de la présentation.

#### 6.1.5 Entretien avec le jury

À la suite de cette présentation, un entretien d'environ 20 minutes est conduit avec l'élève.

Le tuteur et le professeur échangent avec l'élève sur l'animation réalisée et sur la présentation qu'il a effectuée. Le professeur interroge également l'élève sur des questions relevant des savoirs associés. Les questions posées doivent être en lien avec l'animation réalisée (fonction 2 pour la personne âgée et fonction 3 pour l'enfant). En cas de recours, il est conseillé de noter les questions posées à l'élève avec ses réponses.

#### 6.1.6 Modalités d'évaluation

Conformément aux dispositions relatives au contrôle en cours de formation, notamment issues du décret n° 2021-940 du 15 juillet 2021, le CCF constitue une modalité d'évaluation certificative intégrée au processus de formation. Il est organisé par l'établissement et mis en œuvre par les formateurs intervenant dans la formation des élèves.

Le référentiel du Bac professionnel Animation – Enfance et Personnes Âgées précise que les épreuves professionnelles évaluent la capacité du candidat à mobiliser ses compétences dans des situations professionnelles relevant du champ de l'animation.

À ce titre, l'évaluation porte sur la capacité de l'élève à concevoir, conduire et analyser des situations d'animation, qu'il s'agisse de la mise en œuvre d'activités ou de la conduite d'un projet.

Ainsi, les situations de CCF sont mises en œuvre par des enseignants de la spécialité, impliqués dans la formation des élèves, et en lien direct avec les apprentissages réalisés.

Cette organisation, conforme aux principes définis par les textes et précisée dans les recommandations des corps d'inspection, garantit la cohérence entre les situations d'apprentissage, les compétences du référentiel et les modalités d'évaluation certificative.

L'évaluation est réalisée conjointement par le professeur et le tuteur de stage.

L'évaluation ne relève pas uniquement du tuteur, mais s'inscrit dans une démarche de co-évaluation entre le professionnel et l'enseignant.

Le professeur, présent lors de l'observation de l'animation et de l'entretien, participe pleinement à l'évaluation et à l'attribution de la note. En tant qu'enseignant de la spécialité, il connaît les compétences attendues du référentiel, les apprentissages mis en œuvre en formation ainsi que les modalités d'acquisition des élèves.

À ce titre, il est en capacité d'apprécier le niveau de maîtrise des compétences professionnelles au même titre que le tuteur, chacun apportant un regard complémentaire : le tuteur au regard du contexte professionnel, le professeur au regard des attendus du diplôme.

L'évaluation repose ainsi sur une analyse croisée, garantissant une appréciation juste et conforme aux exigences certificatives.

La note attribuée résulte donc d'une évaluation conjointe entre le professeur et le tuteur, fondée à la fois sur :

- l'observation de l'animation ;
- la présentation de la démarche d'animation ;
- l'analyse réflexive de l'élève ;
- l'entretien mené avec le jury.

**La notation porte exclusivement sur l'animation observée et non sur l'ensemble des activités réalisées par l'élève durant la PFMP.** Il est essentiel de le préciser au tuteur à chaque évaluation.

## 6.2 Épreuve E2 : Conduite d'un projet d'animation

Bien que le CCF puisse être composé de plusieurs situations d'évaluation distinctes (PFMP, dossier, oral), il constitue une épreuve certificative unique, dont la cohérence et l'équité doivent être garanties par l'équipe pédagogique, sous la responsabilité de l'enseignant.

Dans cette logique, le fait qu'un même enseignant assure le suivi de l'ensemble des situations d'évaluation permet une connaissance approfondie du parcours du candidat et des compétences effectivement mobilisées. Cette continuité contribue à sécuriser l'évaluation et à en garantir la justesse, notamment lors de l'épreuve orale : l'enseignant, ayant connaissance des expériences vécues en milieu professionnel ainsi que du contenu du dossier, est ainsi en mesure d'accompagner le candidat afin de lui permettre de valoriser au mieux ses acquis.

### 6.2.1 Organisation de l'épreuve

L'épreuve E2 se déroule en classe de terminale et porte sur la conception, la mise en œuvre et l'évaluation d'un projet d'animation. Ce projet est réalisé lors d'une PFMP de six semaines **dans une même structure**.

Dans le cadre du contrôle en cours de formation, une même épreuve doit être évaluée dans sa globalité par un seul enseignant de la spécialité.

En effet, les différentes composantes de l'évaluation (observation en PFMP, analyse du dossier et entretien oral) constituent un ensemble cohérent visant à apprécier la maîtrise des compétences professionnelles dans leur continuité.

Confier ces différentes phases à plusieurs évaluateurs conduirait à fragmenter l'évaluation et à rompre la logique du CCF, en la rapprochant d'une évaluation de type ponctuel.

Le fait qu'un même enseignant conduise l'ensemble de l'évaluation permet au contraire d'assurer une continuité dans l'analyse du parcours de l'élève, de croiser les éléments issus de la PFMP, du dossier et de l'oral, et d'interroger de manière pertinente les choix, les écarts ou les éléments non explicités.

Cette organisation garantit ainsi une évaluation globale, cohérente et conforme aux principes du CCF, fondée sur une appréciation complète des compétences du candidat.

L'organisation de cette PFMP doit permettre :

- Deux semaines consacrées à la réalisation du diagnostic de la structure et du public ;
- Quatre semaines consacrées à la mise en œuvre du projet d'animation.

Il est conseillé que ces deux temps soient distincts, afin de permettre à l'élève de présenter son diagnostic à l'équipe pédagogique. Ce temps d'échange permet aux enseignants **d'interroger la cohérence du projet et la pertinence**

**des choix envisagés**, afin d'accompagner l'élève dans la structuration de sa démarche avant la mise en œuvre du projet. Attention, le professeur ne corrige pas les projets !

Le projet d'animation conduit par l'élève doit être fondé sur un diagnostic du contexte et du public, réalisé à l'aide des outils étudiés durant la formation.

### 6.2.2 Dossier support de l'épreuve

Le projet d'animation fait l'objet d'un dossier écrit, servant de support à l'évaluation. Ce dossier comporte environ dix pages hors annexes, avec une tolérance de  $\pm 10\%$ .

Il doit présenter :

- le contexte de la structure et du public ; (Conseillé 2 pages)
- le diagnostic réalisé ; (conseillé 3 pages)
- la conception du projet d'animation ; (Conseillé 1page = fiche projet)
- la mise en œuvre du projet ; (Conseillé 3 pages)
- l'évaluation du projet mené. (Conseillé 1 page)

Ce dossier permet à l'élève d'explicitier la démarche de projet mise en œuvre, depuis l'analyse du contexte jusqu'à l'évaluation des actions réalisées.

**Si le dossier n'est pas rendu, l'élève ne peut se présenter à l'oral.**

### 6.2.3 Déroulement de l'épreuve orale

L'évaluation se déroule sous la forme d'une épreuve orale. L'élève dispose de 15 minutes de présentation pour exposer son projet d'animation.

Durant cette présentation, il doit présenter :

- La contextualisation de son projet
- la démarche de projet mise en œuvre ;
- les principales étapes de la conception et de la réalisation du projet ;
- les résultats obtenus et l'évaluation du projet.

Pour appuyer sa présentation, l'élève DOIT s'appuyer sur un support de communication de son choix. Cette présentation est suivie d'un entretien de 20 minutes avec le jury.

Cet entretien permet d'évaluer :

- la capacité de l'élève à analyser sa démarche de projet ;
- sa capacité à justifier les choix réalisés ;
- sa compréhension des principes d'animation mobilisés dans le projet.

### 6.2.4 Période d'évaluation

L'épreuve E2 est organisée le plus tard possible dans l'année scolaire, en fonction du calendrier des examens et de l'organisation de l'année de terminale.

Ce positionnement permet de laisser aux élèves le temps de préparation le plus long possible, afin qu'ils puissent développer un projet d'animation construit et abouti.

## **7. La construction du diagnostic dans la démarche de projet**

La méthodologie de projet constituant **le cœur** du Bac professionnel Animation – Enfance et Personnes Âgées, il est essentiel que les équipes pédagogiques maîtrisent la construction du diagnostic. Celui-ci constitue en effet la première étape de la démarche de projet et conditionne la pertinence des actions d'animation mises en œuvre.

Le diagnostic se construit de manière progressive à partir de plusieurs outils complémentaires. **Chaque outil s'appuie sur les informations recueillies à l'étape précédente et permet de préparer la suivante.** L'ensemble de ces outils permet de recueillir, croiser et analyser des informations issues de différentes sources afin d'identifier et d'objectiver les attentes du public et les besoins de la structure, dans le but de construire un projet d'animation pertinent.

Ces outils comprennent notamment :

- l'analyse des documents institutionnels ;
- l'entretien avec le tuteur ;
- le recueil de données auprès du public (questionnaire ou entretien) ;
- l'observation du public ;
- la mise en place d'une réunion participative.

L'enjeu pour l'élève est de savoir mobiliser ces outils de manière pertinente, en les adaptant au contexte de la structure et au public accueilli, afin de construire un diagnostic fiable et exploitable dans la démarche de projet.

La première étape consiste à analyser les documents de la structure : projet d'établissement, projet d'animation et comptes rendus de réunions (ex : commission animation) pour les EHPAD, projet pédagogique et PEDT pour les ACM. Cette analyse permet de comprendre les objectifs, les orientations et les priorités de la structure. Elle sert également à préparer l'étape suivante : l'entretien avec le tuteur.

L'entretien semi-directif avec un professionnel de la structure permet d'approfondir cette première analyse. À partir des objectifs identifiés dans les documents, l'élève interroge le tuteur sur les projets déjà menés, sur les objectifs qui ont été atteints, ceux qui restent à travailler et sur les besoins actuels de la structure. Cet échange permet généralement de dégager deux ou trois pistes de projets à explorer.

À partir de ces premières pistes, l'élève peut ensuite interroger le public :

- En ACM, le questionnaire permet de recueillir les envies, les centres d'intérêt et les attentes des enfants en lien avec les thèmes identifiés lors de l'entretien avec le tuteur.
- En EHPAD, pour les personnes âgées, les envies et attentes sont recueillies lors d'un entretien individuel (recueil de données). Cette démarche permet d'aller à la rencontre des personnes, de mieux connaître leur parcours, leurs habitudes ou leurs centres d'intérêt et d'échanger avec elles autour des idées de thèmes identifiés avec le tuteur.

L'observation du public, réalisée à l'aide d'une grille d'observation ou d'un journal de bord, permet ensuite de compléter ces informations. Elle permet d'identifier les comportements, les interactions, les besoins ou certaines paroles du public qui peuvent venir confirmer ou affiner les pistes de projets envisagées.

Enfin, une réunion participative est organisée afin de permettre au public de choisir un thème parmi les propositions identifiées. Cette étape permet également de co-construire les activités du projet avec les participants et de favoriser leur participation au projet, dans une logique de pouvoir d'agir.

Ainsi, **chaque outil vient enrichir le diagnostic et préparer l'étape suivante**, jusqu'à la construction d'un projet d'animation cohérent avec les attentes du public et les objectifs de la structure.

## **8. Explication détaillée de certains items des grilles U31 et U32**

### **8.1 Principes communs aux épreuves U31 et U32**

#### **Évaluation de l'activité avec le public**

Dans les épreuves E31 et E32, l'élève doit évaluer son animation à l'aide d'un outil d'évaluation permettant d'identifier :

- les points forts de l'activité ;
- les éléments à améliorer ;
- les actions correctives à envisager.

L'objectif n'est pas de mesurer la satisfaction du public, mais d'analyser la qualité de l'animation, ce qui a bien fonctionné et ce qui pourrait être amélioré.

#### **Identifier les points forts**

Les questions doivent être simples, concrètes et adaptées au public, directement liées à l'activité vécue, afin de faciliter l'expression du public.

Exemples – personnes âgées

- Est-ce que vous avez trouvé les échanges fluides dans le groupe ?
- Est-ce que l'écoute et le respect de la parole ont été présents pendant l'activité ?
- Est-ce que chacun a pu donner son avis ou prendre la parole pendant l'activité ?
- Est-ce que l'activité vous a permis de partager des souvenirs, des idées ou des expériences avec les autres ?
- Est-ce que vous avez appris quelque chose pendant l'activité ?
- Est-ce que l'activité vous a donné envie de discuter avec les autres participants ?

Exemples – enfants

- Est-ce que les règles de l'atelier ont permis de ... ?
- Est-ce que vous avez pu jouer ou participer facilement à l'activité ?
- Est-ce que vous avez pu discuter ou échanger avec les autres enfants ?
- Est-ce que chacun a pu donner son idée pendant l'activité ?
- Est-ce que vous avez réussi à jouer ensemble ou à vous aider pendant l'activité ?
- Est-ce que vous avez appris quelque chose pendant l'activité ?

#### **Identifier les éléments à améliorer**

Les questions doivent aider à repérer les difficultés rencontrées pendant l'activité.

Exemples – personnes âgées

- Est-ce que les consignes de l'activité étaient faciles à comprendre ?
- Est-ce que ma façon de parler était assez claire et assez lente pour être comprise ?
- Est-ce qu'il y avait trop de bruit pendant l'activité ?
- Est-ce que l'organisation de l'activité était facile à suivre ?
- Est-ce que le matériel était bien disposé et facile à utiliser ?
- Est-ce que chacun voyait et entendait bien ce qui se passait pendant l'activité ?

Exemples – enfants

- Qu'est-ce qu'on pourrait faire pour que tout le monde participe davantage ?
- Est-ce que l'activité allait trop vite ou trop lentement ?
- Est-ce que le matériel était facile à utiliser ?
- Est-ce qu'il faudrait changer quelque chose dans les règles du jeu ?
- Est-ce que la façon dont nous étions installés vous permettait de discuter ou d'échanger avec les autres ?

## Règle de construction des questions

Les exemples de questions portant sur les points forts et les axes d'amélioration peuvent être adaptés, inversés, combinés ou complétés par d'autres propositions.

Toutefois, elles doivent systématiquement porter sur la qualité de l'animation et de la posture professionnelle de l'animateur, et non sur la seule satisfaction du public.

## Identifier des actions correctives

Ces questions visent à accompagner les participants dans la proposition d'améliorations concrètes pour une prochaine animation.

Il ne s'agit pas d'une étape distincte, mais d'une démarche intégrée :

- à chaque point évoqué comme négatif ou à améliorer, une question complémentaire doit être posée afin d'identifier une piste de correction.

Exemples de formulation :

- Pour ce point à améliorer, comment pourrait-on corriger cette situation ?
- Quelles actions concrètes pourraient être mises en place pour améliorer cet aspect ?
- Comment adapter l'animation pour éviter cette difficulté lors d'une prochaine séance ?

Principe d'analyse

L'essentiel est que l'analyse de l'activité permette d'interroger la qualité de l'animation au regard de :

- son objectif principal : relations, échanges, participation
- l'organisation de l'action
- la communication de l'animateur

Les équipes pédagogiques doivent s'appropriier et mettre en œuvre ces évaluations afin de développer les compétences des élèves dans ce domaine.

## 8.2 Spécificités – personnes âgées (U31)

### 8.2.1 Qu'entend-on par « activité de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle » ?

Dans le cadre du Bac professionnel Animation – Enfance et Personnes Âgées, les activités proposées aux personnes âgées doivent s'inscrire dans une finalité clairement définie par le référentiel : le maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle des personnes.

Une activité de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle est une activité qui permet aux personnes âgées de :

- Entretenir des relations avec les autres ;
- Participer à des échanges et à la vie collective ;
- Continuer à prendre part à des activités sociales et culturelles ;
- Exprimer leurs goûts, leurs souvenirs et leurs centres d'intérêt.

Ces activités visent donc à favoriser les interactions sociales, les échanges et la participation des personnes, afin de lutter contre l'isolement et de maintenir leur place dans la vie collective de la structure.

Dans cette perspective, l'animation ne poursuit pas une finalité thérapeutique ou fonctionnelle. Les activités ne sont pas conçues dans l'objectif de maintenir des capacités cognitives ou physiques, mais dans celui de favoriser les relations, les échanges et l'accès à des expériences culturelles partagées.

L'animateur veille ainsi à proposer des activités qui permettent aux personnes âgées de participer, échanger, partager des moments collectifs et rester actrices de leur vie sociale et culturelle.

Une activité ne peut être considérée comme une activité de maintien de la vie relationnelle, sociale et culturelle lorsque son objectif principal est le maintien des capacités fonctionnelles, comme :

- Les activités visant principalement le maintien des capacités cognitives (exercices de mémoire, entraînement cognitif, activités visant la stimulation cognitive comme objectif principal) ;
- Les activités visant principalement le maintien des capacités physiques dans une logique de rééducation ou d'entretien des gestes de la vie quotidienne ;
- Les activités occupationnelles qui ne favorisent ni les échanges, ni la participation sociale.

Ces activités peuvent exister dans les structures d'accueil, mais elles relèvent davantage du champ du soin ou du médico-social et non de l'animation sociale telle qu'elle est attendue dans ce diplôme.

Dans le Bac professionnel Animation, les activités doivent avant tout permettre de favoriser les relations entre les personnes, la participation à la vie collective et l'accès à des expériences sociales et culturelles partagées.

### 8.2.2 Le pouvoir d'agir des personnes âgées dans l'animation

Dans les épreuves E3, l'élève doit mettre en œuvre une animation qui respecte l'approche par le pouvoir d'agir des personnes âgées.

Le pouvoir d'agir consiste à permettre aux personnes âgées de participer activement à l'activité, en leur donnant la possibilité de s'exprimer, de faire des choix ou de participer à certaines décisions pendant l'animation.

Cependant, cette approche doit toujours être adaptée aux capacités des personnes présentes dans l'activité. Toutes les personnes âgées ne disposent pas nécessairement des mêmes capacités d'expression, de décision ou de participation.

Dans ce contexte, le tuteur constitue une ressource importante pour l'évaluation, car il connaît les capacités, les habitudes et les possibilités de participation des résidents.

Il n'est donc pas attendu que toutes les personnes du groupe participent de la même manière au pouvoir d'agir. Certaines personnes peuvent ne pas être en mesure de faire des choix ou de proposer des idées.

En revanche, il est attendu que l'élève mette en place des situations permettant cette participation : sollicitation des participants, proposition de choix, demande d'avis ou prise en compte des compétences des personnes.

Même si les participants ne répondent pas ou peu, l'évaluation porte sur la démarche de l'élève et sur sa volonté de favoriser la participation du public, en tenant compte des capacités des personnes présentes.

L'animateur adopte ainsi une posture qui consiste à encourager l'expression et la participation des personnes âgées, tout en respectant leurs possibilités réelles de participation.

### **Exemple de situation de mise en place du pouvoir d'agir**

Dès l'introduction de l'activité, l'élève peut favoriser le pouvoir d'agir en mettant en place un temps de questionnement avec les participants. Il peut, par exemple, poser des questions ouvertes telles que : « Savez-vous quel projet nous menons actuellement ? », « Vous souvenez-vous de ce que nous avons fait la dernière fois ? », ou encore « À votre avis, qu'allons-nous faire aujourd'hui ? ».

Ce questionnement permet de replacer les personnes âgées au cœur de l'activité en les sollicitant activement, même si elles ne sont pas en mesure de répondre. L'absence de réponse n'est pas un obstacle : ce qui est attendu, c'est la démarche de l'élève visant à encourager l'expression, la mobilisation des souvenirs et la participation.

Ce temps de contextualisation, même s'il nécessite ensuite une reformulation par l'élève, contribue à stimuler les capacités cognitives (mémoire, repérage dans le temps, compréhension du projet) et à redonner aux participants une place active dans l'activité, en fonction de leurs possibilités.

Ainsi, le pouvoir d'agir ne se mesure pas à la réponse effective des participants, mais bien à la capacité de l'élève à créer des situations favorisant leur implication. Le fait de proposer un cadre permettant l'expression et le choix constitue déjà une mise en œuvre effective de cette démarche.

### 8.2.3 Présenter les caractéristiques du vieillissement : expliciter et prendre en compte

Dans l'épreuve E31, l'élève doit être capable de présenter les caractéristiques du vieillissement des personnes âgées accueillies dans la structure.

Cependant, il ne suffit pas de nommer des difficultés ou des problèmes liés au vieillissement. L'élève doit être en mesure d'expliquer ces caractéristiques et de montrer comment elles ont été prises en compte dans la conception et la mise en œuvre de l'animation.

Il est donc attendu que l'élève :

- Identifie certaines caractéristiques liées au vieillissement (capacités physiques, fatigabilité, rythme, besoins relationnels, Alzheimer, parkinson, difficultés sensorielles, etc.) ;
- Explique, en quoi ces caractéristiques ont une influence sur la participation des personnes à l'activité ;
- Montre comment il a adapté l'activité en fonction de ces éléments.

L'objectif n'est pas de produire un discours théorique sur le vieillissement, mais de montrer le lien entre la connaissance du public et les choix réalisés dans l'animation.

La prise en compte des caractéristiques du public constitue donc un élément essentiel dans l'évaluation de la démarche d'animation.

## 8.3 Spécificités – enfants (U32)

### 8.3.1 Les sécurités

La sécurité physique : La sécurité physique concerne la prévention de tout risque pouvant mettre l'enfant en danger pendant l'activité.

Elle implique notamment :

- Une organisation de l'espace et du matériel sécurisée ;
- **Une vigilance constante** de l'animateur pendant l'activité ;
- Une **adaptation** de l'activité à l'âge et aux capacités des enfants ;
- **La prise en compte du rythme des enfants.**

Respecter la sécurité physique signifie également être attentif aux signes de fatigue ou de difficulté. L'animateur doit être capable d'adapter le rythme de l'activité, de proposer une pause ou d'arrêter l'activité si nécessaire, afin de respecter les capacités des enfants.

La sécurité affective : La sécurité affective concerne le climat relationnel instauré par l'animateur pendant l'activité. Elle repose sur :

- une attitude bienveillante et attentive envers les enfants ;
- une écoute des émotions et des ressentis des enfants ;
- des échanges permettant aux enfants de s'exprimer et d'être entendus ;
- la valorisation des enfants dans leurs actions et leurs prises d'initiative.

Un enfant qui se sent écouté, respecté et encouragé est plus en mesure de participer, d'essayer et de prendre confiance dans l'activité proposée.

La sécurité morale : La sécurité morale concerne le respect des règles de vie collective et des valeurs éducatives pendant l'animation.

Elle implique notamment :

- le respect entre les enfants ;
- l'absence de moqueries ou de comportements humiliants ;
- l'intervention de l'animateur en cas de comportements irrespectueux ;
- une posture éducative garantissant un cadre juste et sécurisant pour tous.

L'animateur doit également veiller à l'équité dans le jeu et le respect des règles, par exemple en évitant de laisser tricher ou en régulant les comportements pouvant nuire aux autres enfants.

### 8.3.2 Qu'entend-on par une activité socio-éducative ou culturelle ?

Une activité socio-éducative ou culturelle est une activité qui permet aux enfants :

- de vivre des situations d'échanges avec les autres ;
- de participer à la vie du groupe ;
- de s'exprimer et de donner leur avis ;
- de coopérer avec les autres enfants ;
- de découvrir de nouvelles activités ou de nouvelles idées ;
- de développer leur imaginaire.

Ce qui ne relève pas d'une activité socio-éducative ou culturelle

Les activités manuelles réalisées uniquement pour fabriquer un objet ne relèvent pas de cette finalité. Lorsque l'objectif principal de l'activité est simplement de produire un objet (par exemple un bricolage, un décor ou un cadeau), l'activité ne constitue pas en elle-même une activité socio-éducative.

Dans ce cas, les enfants exécutent souvent une consigne technique et se concentrent principalement sur la réalisation de l'objet. L'activité ne favorise pas nécessairement les échanges, la réflexion ou la participation collective, qui constituent pourtant des éléments essentiels de l'animation socio-éducative.

### 8.3.3 Présenter les caractéristiques du développement de l'intelligence de l'enfant

#### **Le stade de l'imaginaire et du magique**

À ce stade, l'enfant entre pleinement dans le jeu symbolique et l'imaginaire. Il devient acteur de ses jeux : il joue au pirate, à l'astronaute, au chevalier, etc. L'animation doit lui permettre d'entrer dans des univers imaginaires et fantastiques, dans lesquels il peut se projeter et inventer des histoires.

L'enfant peut également construire des récits à partir de figurines ou de personnages. L'animation consiste alors à créer des univers permettant de mettre en scène ces histoires et de développer l'imaginaire et le langage.

L'animateur peut adapter de nombreuses activités à un univers imaginaire. Par exemple, un parcours de motricité peut être transformé en aventure : les enfants deviennent des pirates qui traversent un bateau ou explorent une île.

### **Le stade du raisonnement concret**

À partir d'environ 6 ans, l'enfant accède progressivement à la logique et au raisonnement à partir de situations concrètes. Les activités proposées doivent permettre aux enfants d'observer, d'expérimenter, de tester et de réfléchir à partir de situations réelles.

L'animateur organise donc des animations qui amènent l'enfant à chercher, comprendre et trouver des solutions, sans lui apporter immédiatement toutes les réponses.

Par exemple, dans un jeu collectif comme la balle aux prisonniers, l'animateur peut proposer aux enfants de réfléchir ensemble à la manière de modifier ou de réinventer le jeu : changer certaines règles, imaginer de nouvelles stratégies ou inventer une variante.

Changer simplement le nom du jeu ne signifie pas le réinventer ; l'objectif est de permettre aux enfants de réfléchir au fonctionnement du jeu et de proposer leurs propres idées.

### **Le stade du raisonnement abstrait**

À partir de l'adolescence, l'enfant devient capable de réfléchir à des idées plus complexes et abstraites. Il peut discuter, argumenter, imaginer des situations ou élaborer des règles plus élaborées. Les animations peuvent alors s'appuyer sur la réflexion, le débat, la création collective ou la construction de projets.

Par exemple, les jeunes peuvent participer à des jeux de rôle, des débats, des enquêtes, des simulations ou des projets collectifs, qui mobilisent leur capacité à réfléchir, argumenter et organiser leurs idées.

Ces activités permettent aux jeunes de développer leur esprit critique, leur capacité d'expression et leur participation à des projets collectifs.

L'élève doit présenter le stade qui correspond au groupe d'enfants en animation (pas du centre entier) et justifier comment son animation répond à ce stade.

La prise en compte des caractéristiques du public constitue donc un élément essentiel dans l'évaluation de la démarche d'animation.

## **9. Ouvertures et éléments de clarification**

### **9.1 Equivalence BPJEPS**

Les BPJEPS ont été réformés à la rentrée 2025 et sont désormais organisés en blocs de compétences

- ✓ Les UC (UC1, UC2, UC3, UC4) ne sont plus la structure de référence
- ✓ Les anciens dispositifs d'équivalence étaient construits sur les UC

À ce jour, aucun texte réglementaire ne prévoit de correspondance ou d'équivalence entre les blocs de compétences du baccalauréat professionnel Animation (AEPA), l'UF2S et ceux des nouveaux BPJEPS. Les équivalences existantes, auparavant fondées sur les UC, ne sont donc plus applicables en l'état.

### **Analyse des référentiels**

L'analyse croisée des référentiels du baccalauréat professionnel Animation (AEPA) et des nouveaux BPJEPS, désormais structurés en blocs de compétences, met en évidence des niveaux d'exigence différenciés.

Si les deux diplômes mobilisent des compétences communes autour de la conception, de la conduite et de l'évaluation de projets d'animation, les attendus du BPJEPS s'inscrivent davantage dans une logique de prise de responsabilité élargie.

À ce titre, le BPJEPS prépare notamment à :

- une autonomie plus importante dans la conduite de projets ;
- une inscription dans le fonctionnement global de la structure ;
- une capacité à encadrer et coordonner des équipes ou des actions.

Le baccalauréat professionnel Animation positionne davantage l'élève dans une posture d'intervention encadrée, correspondant à un niveau de responsabilité progressif, en lien avec son statut de jeune en formation.

Ces éléments permettent d'éclairer l'absence actuelle de correspondance directe entre les blocs de compétences des deux diplômes.

## 9.2 L'Unité professionnelle facultative Secteur sportif (UF2S)

Une vigilance particulière doit être portée à la distinction entre les attendus du projet E2 du Bac professionnel AEPA et ceux de l'unité facultative UF2S. Ces deux dispositifs répondent à des finalités, des cadres d'intervention et des modalités d'évaluation distincts.

Le projet E2 s'inscrit dans une démarche de projet d'animation, co-construite avec le public et reposant sur une participation active des bénéficiaires. Il ne peut en aucun cas être confondu avec un projet relevant du champ sportif.

Par ailleurs, il n'est pas possible d'évaluer un même projet au titre de deux épreuves distinctes. Chaque épreuve doit s'appuyer sur des situations professionnelles spécifiques, donnant lieu à des évaluations différenciées.

Le projet E2 est réalisé dans le cadre des structures relevant du champ de l'animation (notamment ACM), tandis que le projet UF2S s'inscrit dans un contexte spécifique, en lien avec les activités physiques. Ces deux projets doivent donc être conduits dans des cadres distincts, correspondant aux exigences de chaque dispositif.

Les équipes pédagogiques sont ainsi invitées à veiller à une différenciation claire entre activité physique et activité sportive, afin de garantir la conformité aux cadres réglementaires en vigueur et aux attendus du diplôme.

Dans le cadre de l'UF2S, les compétences développées portent notamment sur :

- la prise en compte des caractéristiques des publics et de la structure d'exercice dans une démarche d'éducation à la citoyenneté et de participation au fonctionnement de la structure ;
- la mise en œuvre et l'évaluation d'un projet d'animation en lien avec le projet de la structure.

Ces dimensions étant déjà intégrées dans le référentiel du Bac professionnel AEPA, leur mise en œuvre ne nécessite pas d'apports théoriques supplémentaires spécifiques, ni de spécialisation particulière des enseignants en matière sportive.