

Dossier d'informations

BP JEPS

Brevet Professionnel de la Jeunesse de l'Éducation Populaire et du Sport

Spécialité : animateur
Mention : Loisirs Tout Publics (LTP)

Support technique utilisé dans le cadre de la formation à l'UC 4 : **Le Jeu**

Organisation : Volume / Calendrier du cycle de formation 2022 -2023

- **Date limite d'inscription** : 6 Décembre 2021
- **Sélection** : Lundi 10 Janvier 2022
 - épreuve écrite le matin
 - puis entretien individuel pour chaque candidat.e avec 2 jurys l'après-midi
- **Positionnement** : Du 17 au 21 Janvier 2022
 - Lundi 17 Janvier 2022 : Présentation du positionnement
 - Mardi 18 au jeudi 20 Janvier 2022 : Diagnostic dans les structures
 - Vendredi 21 Janvier 2022 : Entretiens individuels
- **Début de la Formation** : Lundi 24 Janvier 2022
- **Fin de la Formation** : Vendredi 23 Juin 2023

- **Volume de la Formation Théorique** : 658 Heures
- **Volume de l'Alternance** : 20h hebdomadaire au minimum sur 18 mois
Entre 930h (20h/semaine) et 2100h (plein temps)

Secrétariat & Administratif
Tel : 06 49 30 24 56
coodevad@gmail.com

Coordination & Pédagogique
Tel : 06 77 20 77 91
coordo.coodevad@gmail.com

Maison des Jeux
Tel : 04 76 43 28 36
contact@maisondesjeux-grenoble.org

Adresse Postale

21 rue Boucher de Perthé
38000 GRENOBLE
(T) 06 49 30 24 56

Sommaire

- Calendrier
- Le Jeu - Support technique utilisé dans le cadre de la formation à l'UC 4
- Echancier
- Ruban Pédagogique et Contenus
- Le Processus Certificatif

Calendrier BP JEPS 2021-2022

	janv-22	févr-22	mars-22	avr-22	mai-22	juin-22	sept-22	oct-22	nov-22	déc-22		
Lundi												
Mardi		1	1						1	FERIE		
Mercredi		2	2			1			2			
Jeudi		3	3			2	1		3	1		
Vendredi		4	4	1		3	2		4	2		
Samedi	1	FERIE	5	5	2		3	1	5	3		
Dimanche	2	6	6	3	1	FERIE	5	4	2	6	4	
Lundi	3	7	7	4	2	6	FERIE	5	3	7	5	
Mardi	4	8	8	5	3	7	6	4	8	6		
Mercredi	5	9	9	6	4	8	7	5	9	7		
Jeudi	6	10	10	7	5	9	8	6	10	8		
Vendredi	7	11	11	8	6	10	9	7	11	FERIE	9	
Samedi	8	12	12	9	7	11	10	8	12	10		
Dimanche	9	13	13	10	8	FERIE	12	11	9	13	11	
Lundi	10	Selection	14	14	11	9	13	12	10	14	12	
Mardi	11		15	15	12	10	14	13	11	15	13	
Mercredi	12		16	16	13	11	15	14	12	16	14	
Jeudi	13		17	17	14	12	16	15	13	17	15	
Vendredi	14		18	18	15	13	17	16	14	18	16	
Samedi	15		19	19	16	14	18	17	15	19	17	
Dimanche	16		20	20	17	15	19	18	16	20	18	
Lundi	17	Pos.	21	21	18	FERIE	16	20	19	17	21	19
Mardi	18	Pos.	22	22	19	17	21	20	18	22	20	
Mercredi	19		23	23	20	18	22	21	19	23	21	
Jeudi	20	Pos.	24	24	21	19	23	22	20	24	22	
Vendredi	21	Pos.	25	25	22	20	24	23	21	25	23	
Samedi	22		26	26	23	21	25	24	22	26	24	
Dimanche	23		27	27	24	22	26	25	23	27	25	FERIE
Lundi	24		28	28	25	23	27	26	24	28	26	
Mardi	25		29	29	26	24	28	27	25	29	27	
Mercredi	26		30	30	27	25	29	28	26	30	28	
Jeudi	27		31	31	28	26	FERIE	30	29	27	29	
Vendredi	28				29	27		30	28		30	
Samedi	29				30	28			29		31	
Dimanche	30					29			30			
Lundi	31					30			31			
Mardi						31						

	janv-23	févr-23	mars-23	avr-23	mai-23	juin-23
Lundi					1 FERIA	
Mardi					2	
Mercredi		1	1		3	
Jeudi		2	2		4	1
Vendredi		3	3		5	2
Samedi		4	4	1	6	3
Dimanche	1 FERIA	5	5	2	7	4
Lundi	2	6	6	3	8 FERIA	5
Mardi	3	7	7	4	9	6
Mercredi	4	8	8	5	10	7
Jeudi	5	9	9	6	11	8
Vendredi	6	10	10	7	12	9
Samedi	7	11	11	8	13	10
Dimanche	8	12	12	9	14	11
Lundi	9	13	13	10 FERIA	15	12
Mardi	10	14	14	11	16	13
Mercredi	11	15	15	12	17	14
Jeudi	12	16	16	13	18 FERIA	15
Vendredi	13	17	17	14	19	16
Samedi	14	18	18	15	20	17
Dimanche	15	19	19	16	21	18
Lundi	16	20	20	17	22	19
Mardi	17	21	21	18 FERIA	23	20
Mercredi	18	22	22	19	24	21
Jeudi	19	23	23	20	25	22
Vendredi	20	24	24	21	26	23
Samedi	21	25	25	22	27	24
Dimanche	22	26	26	23	28	25
Lundi	23	27	27	24	29 FERIA	26
Mardi	24	28	28	25	30	27
Mercredi	25		29	26	31	28
Jeudi	26		30	27		29
Vendredi	27		31	28		30
Samedi	28			29		
Dimanche	29			30		
Lundi	30					
Mardi	31					

Le jeu, le support technique utilisé dans le cadre de la formation à l'UC 4

La Maison des Jeux de Grenoble est notre partenaire pédagogique. Depuis plus de 20 ans, nous mettons en place des parcours de formation avec le jeu comme outil privilégié pour illustrer notre démarche et notre construction pédagogique.

Pour cette promotion, le jeu servira encore d'outil d'illustration pour la mise en place d'actions auprès des publics. La pertinence de ce support dans les différents projets menés par les stagiaires est indéniable. De nombreuses structures utilisent le jeu en affirmant son caractère social, culturel et éducatif, dans une démarche d'éducation populaire. Quand ces structures cherchent à former leurs personnels, elles trouvent une offre de formation essentiellement axée sur la gestion de ludothèques ou le marché du jeu. Si ces formations ont du sens pour une partie des acteurs et actrices du monde ludique, elles ne répondent pas entièrement aux attentes des professionnels(les) du champ de l'éducation populaire.

Dans le cadre de la formation BP jeps LTP, les stagiaires participeront au 1^{er} niveau de pratique de l'animateur jeu :

Principes et pratiques de base de l'animation jeu

Formation incluse à la formation BP LTP de 10 jours :

- 2 jours en janvier 2022
- 2 jours en février 2022
- 2 jours en mars 2022
- 2 jours en mai 2022
- 2 jours en juin 2022

A l'issue de la formation, une Attestation intitulée « Maîtrise des bases de l'animation jeu » est décernée après validation des compétences (épreuve 1). Certifié par la MDJ de Grenoble

En fonction de la nature de leur projet d'animation (mobilisée dans le cadre de la certification aux UC 1 et 2), les stagiaires pourront participer au 2^{ème} niveau de pratique de l'animateur jeu : **Le jeu, une pratique culturelle et d'éducation populaire**

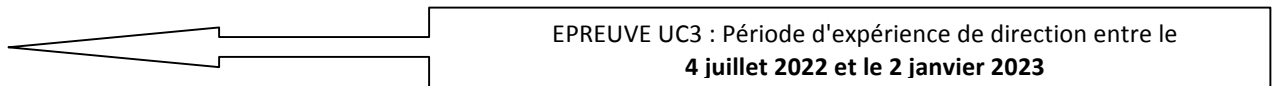
Formation incluse à la formation BP LTP de 10 jours :

- De septembre 2022 à février 2023

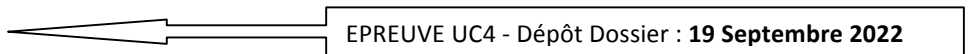
A l'issue de la formation, un Certificat d'Aptitude « Jeu, pratique culturelle et d'éducation populaire » (CAJ) après validation des compétences (épreuve 1). Certifié par la MDJ de Grenoble

Echéancier

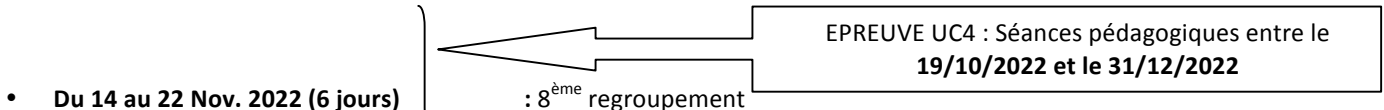
- Du 17 au 21 Janv. 2022 (4 jours) : Positionnement
- Du 24 Janv. au 4 Fev. 2022 (8 jours) : 1^{er} regroupement
- Du 7 au 25 Mars 2022 (12 jours) : 2^{ème} regroupement (1^{er} conseil pédagogique)
- Du 4 au 12 Avril 2022 (6 jours) : 3^{ème} regroupement
- Du 9 au 20 Mai 2022 (8 jours) : 4^{ème} regroupement
- Du 9 au 17 Juin 2022 (6 jours) : 5^{ème} regroupement



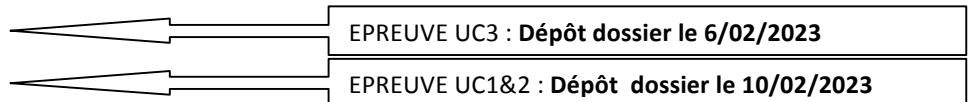
- Du 5 au 16 Sept. 2022 (8 jours) : 6^{ème} regroupement



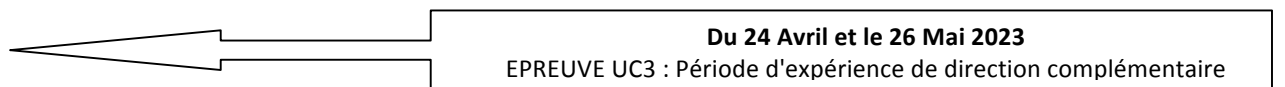
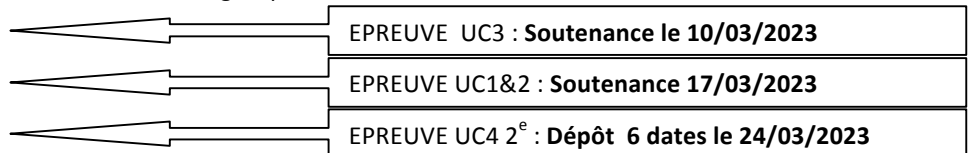
- Du 3 au 14 Oct. 2022 (8 jours) : 7^{ème} regroupement (2^{ème} conseil pédagogique)



- Du 14 au 22 Nov. 2022 (6 jours) : 8^{ème} regroupement
- Du 5 au 16 Dec. 2022 (8 jours) : 9^{ème} regroupement
- Du 5 au 17 Janv. 2023 (8 jours) : 10^{ème} regroupement
- Du 6 au 10 Fev. 2023 (6 jours) : 11^{ème} regroupement

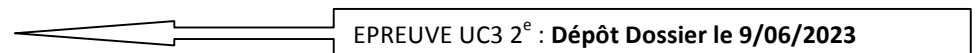


- Mars 2023 (4 jours) : 12^{ème} regroupement



- Avril 2023 (1 jour) : Entre le 24 Avril et le 30 Juin 2023 EPREUVE UC4 2^e : Séance Pédagogique
- Mai 2023 (1 jour) : (3^{ème} conseil pédagogique)

- juin 2023 (2 jours)



Ruban Pédagogique et Contenus

Les supports techniques :

Maitrise de supports techniques

- Jeux
- Expérimentation divers



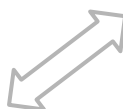
La séance d'activité (à animer) :

- La Fiche technique
- La construction d'une séance
- L'Objectif de séance
- La situation pédagogique
- L'aménagement de l'espace
- La conduite d'un groupe
- La formulation des consignes
- Les variantes



Le cycle de séance : (en interne)

- Le programme d'activité(s)
- La progression technique
- La progression pédagogique



Le Public :

- Population (habitants)
- Les caractéristiques
- Le groupe (individus)
- Dynamique des groupes



La structure :

- Fonction sociale sur le territoire
- Orientations éducatives



Le projet : (vers l'extérieur)

- Le projet d'activité à animer
- Le projet d'activités à organiser
- Les objectifs incontournables (le collectif et l'émancipation de son public)

La posture de l'ASC

- Passer de postures intuitives à des postures professionnelles
- Des savoirs être professionnels
- Savoir transmettre (communication)

L'Animateur SC - Directeur d'ACM

- Projet éducatif / Projet Pédagogique
- L'administratif
- La Logistique
- La gestion d'une équipe pédagogique
- La conduite de réunions

Le positionnement

Celui d'un animateur socioculturel

- Education populaire (les courants)
- Le sens du métier (transformation sociale – accompagnement social)
- quelles valeurs ?
- Des outils à expérimenter

EPREUVES	MODALITES de CERTIFICATIONS	Unités capitalisables	Objectifs Intermédiaires	INDICATEURS retenus dans la grille d'évaluation
<p>Epreuve N° 1</p> <p>UC 4</p>	<p><i>Lieu de l'évaluation:</i> En structure d'alternance</p> <p><i>Nature de l'épreuve:</i> Présentation d'un document d'une dizaine de pages présentant le projet d'animation et le cycle d'animation et conduite d'une séance d'animation parmi 6 dates proposées par le candidat.</p> <p><i>Déroulement :</i> Conduite d'une séance d'animation de 45 à 60 mn, auprès de 6 personnes minimum, précédée d'un entretien de 15 mn et suivi d'un entretien de 45 mn maximum dont 15 mn maxi de présentation par le candidat.</p> <p><i>Commission d'évaluation :</i> 2 experts mandatés par l'OF</p> <p><i>Dates:</i> 1ère session : Dépôt des candidatures le 19/09/22 Séances entre le 19/10 et le 31/12/22</p> <p>2ème session : Dépôt des candidatures le 24/03/23 Séances entre le 24/04 et le 24/06/23</p>	<p>UC 4</p> <p>Mobiliser les démarches d'éducation populaire pour mettre en œuvre des activités d'animation dans le champ de l'éducation populaire</p>	<p>OI. Situer son action d'animation dans un territoire</p> <p>OI. Maîtriser les démarches pédagogiques, les outils et techniques de la mention LTP en référence au projet de la structure</p> <p>OI. Conduire des activités d'animation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Permettre la découverte du territoire dans lequel s'inscrit l'activité - Favoriser l'autonomie des publics et faciliter leur interaction avec le territoire - Participer à un réseau territorial d'acteurs éducatifs, sociaux ou culturels - Mettre en œuvre et expliciter les gestes et les postures professionnelles - Utiliser les démarches pédagogiques pour permettre la découverte d'activités de loisirs et en particulier l'utilisation des techniques numériques - Adapter les outils et les techniques en respectant la sécurité des publics et des tiers - Mettre en place et créer des situations ayant pour objet la découverte et la pratique d'activités scientifiques, techniques, culturelles, d'expression et d'activités physiques de loisirs - Initier et mettre en place des situations d'apprentissages variées et ludiques favorisant la créativité, la prise d'initiative, la participation et la socialisation des publics - Mettre en place des progressions pédagogiques permettant d'encadrer des situations éducatives de découvertes collectives et individuelles

EPREUVES	MODALITES de CERTIFICATIONS	Unités capitalisables	Objectifs Intermédiaires	INDICATEURS retenus dans la grille d'évaluation
<p>Epreuve N° 2</p> <p>UC 1 & 2</p>	<p><i>Lieu de l'évaluation:</i> Dans l'organisme de formation</p> <p><i>Nature de l'épreuve :</i> Entretien à partir d'un document d'une vingtaine de pages explicitant la conception, la mise en œuvre et la réalisation d'un projet d'animation dans la structure d'alternance.</p> <p><i>Déroulement :</i> Entretien de 40 mn maximum dont 20 mn maxi de présentation par le candidat.</p> <p><i>Commission d'évaluation:</i> Un expert mandaté par l'OF et un expert mandaté par le jury régional</p>	<p>UC 1</p> <p>Encadrer tout public dans tout lieu et toute structure</p>	<p>OI. Communiquer dans les situations de la vie professionnelle</p> <p>OI. Prendre en compte les caractéristiques des publics dans leurs environnements dans une démarche d'éducation à la citoyenneté</p> <p>OI. Contribuer au fonctionnement de la structure</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Adapte sa communication aux différents publics ; - Produit des écrits professionnels ; - Promeut les projets et actions de la structure ; - repère les attentes et les besoins des différents publics ; - Choisit les démarches adaptées en fonction des publics ; - Garantit l'intégrité physique et morale des publics ; - Se situe dans la structure ; - Situe la structure dans les différents types d'environnement ; - Participe à la vie de la structure.
	<p><i>Dates:</i> 1ère session : Dépôt OF : 10/02/23 Dépôt DRJSCS : 14/02/23 Soutenance le 17/03/23</p> <p>2ème session : Dépôt OF : 22/06/23 Soutenance le 23/06/23</p>	<p>UC 2</p> <p>Mettre en œuvre un projet d'animation s'inscrivant dans le projet de la structure</p>	<p>OI. Concevoir un projet d'animation</p> <p>OI. Conduire un projet d'animation</p> <p>OI. Evaluer un projet d'animation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Situe son projet d'animation dans son environnement, en fonction du projet de la structure, de ses ressources et du public accueilli - Définit les objectifs et les modalités d'évaluation ; - Identifie les moyens nécessaires à la réalisation du projet ; - Planifie les étapes de réalisation ; - Anime en équipe dans le cadre du projet - Procède aux régulations nécessaires - Utilise les outils d'évaluation adaptés - Produit un bilan - Identifie des perspectives d'évaluation

EPREUVES	MODALITES de CERTIFICATIONS	Unités capitalisables	Objectifs Intermédiaires	INDICATEURS retenus dans la grille d'évaluation
<p>Epreuve N° 3</p> <p>UC 3</p>	<p><i>Lieu de l'évaluation:</i> Dans l'organisme de formation</p> <p><i>Nature de l'épreuve:</i> Entretien à partir d'un document d'une vingtaine de pages portant sur l'expérience de direction (de 18 jours minimum) accompagné de la fiche complémentaire.</p> <p><i>Déroulement :</i> Entretien de 30 mn maximum dont 10 mn maximum de présentation orale par le candidat</p> <p><i>Commission d'évaluation:</i> 1 membre du jury Bafd ou formateur Bafd en cours d'exercice et un professionnel ayant l'expérience de la direction d'ACM</p> <p><i>Dates:</i> Période de direction entre le : 4 juillet 2022 et le 2 janvier 20223</p> <p>1ère session : Dossier à remettre le 06/02/23 Soutenance le 10/03/23</p> <p>Période de direction complémentaire entre le 24 avril et le 26 mai 2023</p> <p>2ème session : Dossier à remettre le 9/06/23 Soutenance le 22/06/23</p>	<p>UC 3</p> <p>Conduire une action d'animation dans le champ du loisir tous publics et de direction d'accueil de mineurs</p>	<p>OI. Organiser et évaluer les activités</p> <p>OI ; encadrer une équipe dans le cadre d'un ACM</p> <p>OI. Accueillir les enfants et adolescents et les animateurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elabore, mets en œuvre et évalue un projet pédagogique adapté aux particularités de l'ACM et en cohérence avec le projet éducatif de l'organisateur ; - Conduit et évalue une action d'animation s'inscrivant dans le cadre d'un projet pédagogique ; - Evalue les moyens nécessaires à la mise en œuvre du projet pédagogique ; - Gère et administre les moyens alloués par l'organisateur - Mets en œuvre des modalités d'accompagnement de l'équipe dans la conception et la mise en œuvre de démarches pédagogiques ; - Gère l'équipe pédagogique pour le développement de l'action dans le respect des personnes ; - Mets en œuvre une organisation de travail collectif (personnels pédagogiques et techniques) au service de l'accomplissement du projet pédagogique - Organise des dispositifs d'accueil collectif et éducatif en tenant compte des contraintes et ressources contextuelles ; - Organise les espaces et la vie quotidienne pour favoriser l'autonomie des publics et le respect de chacun au sein du collectif ; - Accompagne les publics dans la réalisation de leurs projets.