



Animateur(trice)

Famille : SOCIAL, EDUCATIF, PSYCHOLOGIE ET CULTUREL
Sous-famille : Socioculturel, loisirs et culturel
Code métier : 10L30

▶ Information générale

Définition :

Concevoir, développer, organiser et conduire des projets d'animation visant à l'épanouissement, la socialisation et l'autonomie des personnes en prenant en compte leur environnement

Autres appellations :

Animateur(trice) socioculturel

Prérequis réglementaires pour exercer le métier :

Brevet professionnel de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport (BPJEPS)
Diplôme d'Etat de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport (DEJEPS)
Diplôme d'Etat supérieur de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport (DESJEPS)
Brevet d'État français d'Animateur Technicien de l'Éducation Populaire et de la jeunesse (BEATEP)

▶ Activités

- Accueil et prise en charge des personnes (agents, patients, usagers, etc.), dans son domaine
- Conception de projets d'animations dans le domaine culturel ou éducatif
- Élaboration et mise en place du projet individuel concernant la personne et le groupe dans son domaine d'activité
- Élaboration et suivi de budget(s), relatif(s) à son domaine d'activité
- Evaluation quantitative et qualitative du programme d'actions d'animation
- Identification, recensement des besoins et des attentes des patients, spécifiques à son domaine
- Information et promotion des réalisations et des projets dans son domaine d'activité
- Mise en oeuvre d'actions d'animation

▶ Savoir-Faire

- Analyser des données, des tableaux de bord et justifier des résultats relatifs aux activités de son domaine
- Concevoir, piloter et évaluer un projet / un processus relevant de son domaine de compétence
- Conduire un projet individuel
- Définir et utiliser les techniques et pratiques adaptées à son métier
- Établir / évaluer / optimiser un budget relatif à son domaine de compétence
- Évaluer la satisfaction des patients / des clients / des personnels
- Évaluer le degré d'autonomie d'une personne ou d'un groupe de personnes
- Organiser / animer des activités spécifiques à son domaine de compétence pour des patients, des personnels/des groupes
- Stimuler les capacités affectives, intellectuelles, psychomotrices et sociales d'une personne
- Travailler en équipe pluridisciplinaire / en réseau

▶ Connaissances requises



Description	Niveau de connaissance
Animation de groupe	Connaissances opérationnelles
Communication	Connaissances générales
Conduite de projet	Connaissances opérationnelles
Éducation santé	Connaissances opérationnelles
Gériatrie	Connaissances opérationnelles
Négociation : méthodes et techniques	Connaissances générales
Pédagogie	Connaissances opérationnelles
Psychosociologie du handicap	Connaissances générales
Sport et techniques sportives	Connaissances approfondies

Connaissances opérationnelles :

Connaissances détaillées, pratiques et théoriques, d'un champ ou d'un domaine particulier incluant la connaissance des processus, des techniques et procédés, des matériaux, des instruments, de l'équipement, de la terminologie et de quelques idées théoriques. Ces connaissances sont contextualisées. Durée d'acquisition de quelques mois à un / deux ans.

Connaissances générales :

Connaissances générales propres à un champ. L'étendue des connaissances concernées est limitée à des faits et des idées principales. Connaissances des notions de base, des principaux termes. Savoirs le plus souvent fragmentaires et peu contextualisés. Durée d'acquisition courte de quelques semaines maximum.

Connaissances approfondies :

Connaissances théoriques et pratiques approfondies dans un champ donné. Maîtrise des principes fondamentaux du domaine, permettant la modélisation. Une partie de ces connaissances sont des connaissances avancées ou de pointe. Durée d'acquisition de 2 à 4/5 ans.

▶ Informations complémentaires

Relations professionnelles les plus fréquentes :

Personnels soignants pour définir le meilleur projet pour le patient ou le groupe de patients. Partenaires extérieurs, personnels soignants et familles pour la mise en oeuvre des actions d'animation. Directions fonctionnelles pour la construction et la réalisation des actions d'animation. Conseiller en Economie Sociale et Familiale et Technicien d'Intervention Sociale et Familiale pour les aspects financiers exceptionnels d'une animation

Nature et niveau de formation pour exercer le métier :

Brevet professionnel de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport (BPJEPS) du champ de l'animation socioculturelle ; Diplôme d'Etat de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport (DEJEPS) animation sociale ou développement de projet, territoires et réseaux ; Diplôme d'Etat supérieur de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport (DESJEPS) direction de projet; Brevet d'État français d'Animateur Technicien de l'Éducation Populaire et de la jeunesse (BEATEP)

Correspondances statutaires éventuelles :

Animateur

Passerelles :

Educateur sportif
Educateur spécialisé
Moniteur-éducateur