

E32 – PROJET D'ANIMATION

COMPETENCES EVALUEES Indicateurs d'évaluation	<u>Exemples de tâches</u>
C 1.1.1 Organiser les conditions matérielles de l'accueil	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier le matériel disponible. - Préparer la salle de l'activité et adapter le confort et la sécurité pour chaque résident : déplacements et mobilité sécurisés, utiliser des produits matériels adaptés aux usagers, s'assurer de la proximité, disponibilité et fonctionnalité des différents appareillages... - Préparer les matériels et produits nécessaires pour l'ensemble du groupe. - Assurer un accueil dynamique, souriant et respectueux. - Adapter la technique d'animation (directif ou semi directif). - Gérer le temps.
C 1.1.2 Créer une situation d'échange, favoriser le dialogue, l'expression de la personne, la coopération de la famille et de l'entourage	<ul style="list-style-type: none"> - Permettre à chaque résident de s'exprimer. - Gérer le groupe pour donner la parole à chacun. - Etre à l'écoute des personnes. - Avoir une tenue correcte et un langage adapté (pas de tutoiement, ne pas utiliser son téléphone, ne pas s'asseoir sur les tables, ...). - Encourager les usagers durant l'activité et les aider en cas de difficultés. - Faire preuve de discrétion professionnelle. - Respecter le droit à l'image. - Se mettre à la hauteur de l'usager, le regarder avec bienveillance. - Respecter les capacités et les rythmes des participants. - Adopter une attitude bienveillante
C 1.1.3 Analyser la demande Identification de la demande	<ul style="list-style-type: none"> - Après un entretien avec le résident et observation de son attitude et de ses capacités, reformuler la demande, afin d'y répondre en animation et le questionner pour établir les priorités de chacun. - Identifier les besoins pour décoder la demande. - Repérer les difficultés
C 1.1.4 Adapter sa réponse aux différentes situations dont situations de conflit et d'urgence	<ul style="list-style-type: none"> - Durant les activités, créer un climat de confiance et de convivialité, gérer les conflits et les attitudes qui pourraient nuire au bon déroulement de l'activité (ex : refus de participer, volonté de perturber). - Répondre rapidement à une situation qui s'envenime. - Adapter les consignes et/ou les activités en fonction des capacités de l'usager. - Adopter un langage oral respectueux, simple et compréhensible. - Recourir au para langage si nécessaire. - S'impliquer et se rendre disponible en situation d'animation.
C 1.1.5 Orienter les personnes vers les professionnels, les services, les partenaires compétents	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier tous les professionnels de la structure et orienter les résidents vers le professionnel compétent qui pourra les aider et répondre à leur demande. - Identifier tous les services de la structure. - Identifier les professionnels, intervenants extérieurs et partenaires, leurs missions au sein de la structure. - Faire preuve de curiosité professionnelle : échanger avec les autres corps de métier. - Diriger les usagers et les familles, les intervenants extérieurs vers le professionnel compétent. (questionnement relatif aux différents projets déjà menés). - Travailler en concertation avec les différents professionnels
C 3.4.3 Concevoir un projet d'animation	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier et repérer les ressources internes, les partenariats possibles. - Adapter les activités du projet aux besoins et souhaits des usagers et les diversifier. - Respecter les contraintes (environnementales, matérielles, financières, horaires, et organisationnelles, liées à la personne : handicap...) - Soumettre le projet et ses objectifs aux professionnels, le faire évaluer, proposer et accepter des remédiations : réaliser une fiche pré-projet à présenter au tuteur. - Réaliser un questionnaire ou sondage auprès des usagers au préalable. - Réaliser des affiches, des invitations, cartons personnalisés, invitation orale de chaque usager, journal de l'établissement, site internet, presse locale. - Différencier l'objectif général du projet des objectifs intermédiaires

<p>C 3.4.4 Conduire et évaluer un projet d'animation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Présenter le projet, ses finalités et les activités menées pour atteindre les objectifs visés, un questionnaire d'accroche et de satisfaction des usagers. - Présenter les critères d'évaluation : nombre de participants, participation active, communication interpersonnelle, toutes manifestations non verbales permettant d'apprécier la satisfaction, le ressenti des personnes... et proposition de remédiation, impact sur la structure (pérennité de l'animation...). Points positifs, points négatifs - Effectuer systématiquement le bilan des activités avec le tuteur. - Accepter les critiques et en tenir compte. - Choisir des critères d'évaluation (quantifiables) en lien avec les objectifs de départ. - Mesurer les écarts entre les objectifs de départ et les résultats effectifs
<p>C 3.4.6 Conduire et évaluer une activité collective (vie quotidienne, activité motrice, d'éveil, de maintien de l'autonomie, de loisirs)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une fiche technique d'activité. - Rédiger un questionnaire de satisfaction ou grille d'observation. - Prévoir une remédiation si nécessaire. - Présenter les critères d'évaluation, nombre de participants, participation active, communication interpersonnelle, toutes manifestations non verbales permettant d'apprécier la satisfaction, le ressenti des personnes, ... et proposition de remédiation, impact sur la structure (pérennité de l'animation...). Points positifs, points négatifs - Effectuer systématiquement le bilan des activités menées avec le tuteur. - Accepter les critiques et en tenir compte.