

**Direction des Jurys
de l'enseignement secondaire**
Rue Adolphe Lavallée, 1
1080 Bruxelles

enseignement.be/jurys
jurys@cfwb.be

Jurys de la Communauté française de l'enseignement secondaire ordinaire

Consignes d'examens

Cycle	2018-2019/1									
Titre	CESS TQ ANIMATEUR									
Matières	<table border="1"><tr><td>Education physique</td></tr><tr><td>Education physique (méthodologie)</td></tr><tr><td>Sciences appliquées à l'éducation physique</td></tr><tr><td>Psychologie appliquée</td></tr><tr><td>Déontologie et relations humaines</td></tr><tr><td>Animation</td></tr><tr><td>Techniques éducatives et de transfert musicales</td></tr><tr><td>Techniques éducatives et de transfert plastiques</td></tr></table>		Education physique	Education physique (méthodologie)	Sciences appliquées à l'éducation physique	Psychologie appliquée	Déontologie et relations humaines	Animation	Techniques éducatives et de transfert musicales	Techniques éducatives et de transfert plastiques
Education physique										
Education physique (méthodologie)										
Sciences appliquées à l'éducation physique										
Psychologie appliquée										
Déontologie et relations humaines										
Animation										
Techniques éducatives et de transfert musicales										
Techniques éducatives et de transfert plastiques										

I. Informations générales

●●● Identification de la matière

Nom de l'option de base groupée (OBG) : Animateur

Liste des matières (grille-horaire) + équivalent horaire :

DEGRE	3	TECHNIQUE DE QUALIFICATION		
SECTEUR	8	SERVICES AUX PERSONNES		
GROUPE	84	EDUCATION PHYSIQUE		
OPTION 8405 ANIMATEUR / ANIMATRICE				
	Code	5TQ	6TQ	ACCROCHE
EDUCATION PHYSIQUE	4000	4	4	CG Education physique DS
ANIMATION	0068	3	3	CG Education plastique DS
SCIENCES	6101	2	2	CG Biologie DS – CG Chimie DS
SCIENCES APPLIQUEES A L'EDUCATION PHYSIQUE	2640	2	2	CG Education physique DS
PSYCHOLOGIE APPLIQUEE	2576	1	1	CT Psychologie DS
DEONTOLOGIE ET RELATIONS HUMAINES	1264	1	1	CG Education physique DS
EDUCATION PHYSIQUE (METHODOLOGIE)	1418	2	2	CG Education physique DS
TECHNIQUES EDUCATIVES ET DE TRANSFERT MUSICALES	4093	1	2	CG Education musicale DS
TECHNIQUES EDUCATIVES ET DE TRANSFERT PLASTIQUES	4095	2	1	CG Education plastique DS
TOTAL		18	18	

●●● Programme

Selon la réglementation, les questions d'examens porteront sur les programmes de la Fédération Wallonie-Bruxelles¹. Ces programmes sont téléchargeables sur le site <http://www.wallonie-bruxelles-enseignement.be/programmes>.

Numéro du programme : 176/2003/248B

Lien : <http://www.wallonie-bruxelles-enseignement.be/progr/176-2003-248B.pdf>

Nom du programme : Animateur-Animatrice

Rappel : ces consignes ne se substituent pas au programme de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Elles complètent le programme et précisent notamment les modalités d'évaluation.

●●● Titre visé, type d'enseignement

Certificat d'enseignement secondaire supérieur pour l'enseignement secondaire technique de qualification (CESS)

¹ Article 10 du Décret du 27/10/2016 portant organisation des jurys de la Communauté française de l'enseignement secondaire ordinaire

II. Organisation des examens

●●● Modalités de passation

Type d'examen : épreuve intégrée : épreuve écrite, pratique et orale + épreuve en piscine

Nombre d'heure(s) : Ecrit : travail à domicile

Pratique : 1h40

Oral : 30-45 min

Piscine : 1h

●●● **Condition(s) pour présenter l'examen oral :** Avoir rendu l'écrit et présenté le pratique

●●● **Condition(s) pour présenter l'épreuve pratique en cas d'épreuve théorique préalable pour les cours de l'option :** Avoir rendu le dossier écrit complet (cf consignes)

●●● Matériel

Matériel requis : Tenue vestimentaire adéquate (ex : tenue adaptée à l'animation sportive), Montre (pour gérer le timing), Matériel spécifique lié aux animations données

Matériel autorisé : Grille d'évaluation individuelle pour préparer l'oral, feuille et bic ; GSM (uniquement en soutien pour la partie pratique liée à l'animation musicale)

Matériel refusé : /

Attention : il est nécessaire de faire la différence entre le matériel requis et le matériel autorisé. Le matériel autorisé n'est pas indispensable pour la réussite de l'examen.

●●● Consignes d'examen(s)

1. Scénario :

Vous êtes animateur dans le secteur socio-sportif.

Vous organisez des animations combinées à destination de 6 à 12 enfants de 2^{ème} primaire de l'Athénée Royal de Gembloux dans le cadre d'une matinée ludique qui a pour objectif de développer l'esprit de coopération chez les jeunes.

Vous prenez en charge les enfants à partir de 8h30 dans la cour de l'école et vous les ramenez dans cette cours pour 10h10 (heure de la récréation). Ils participent gratuitement à vos activités. Chaque animateur encadre son groupe d'enfants pendant 1h40 et enchaîne 3 animations de 20 à 30 minutes chacune.

Vous prenez également en charge la gestion du groupe avant l'activité (trajets, vestiaires...), entre les animations et après l'activité, jusqu'à la cour de récréation.

Les groupes d'enfants seront déterminés au préalable par les institutrices.

2. Productions attendues :

Pour le travail écrit (à remettre le 30/10 ou le 31/10) :

Préparer individuellement la gestion de vos activités :

- ✓ Trouver un thème qui servira de fil conducteur à vos animations (=> rentrer dans le thème pendant et entre les animations).
- ✓ Etablir la liste des tâches à réaliser pour permettre la mise en place de vos animations et préciser de façon détaillée la manière dont chaque tâche sera effectuée : *Qu'ai-je fait et comment ? Que dois-je faire et comment ?*
- ✓ Réaliser une affiche A4 afin de promouvoir votre animation
 - Elle doit contenir du texte et au minimum une image.
 - Le texte doit être fait via un ordinateur.
 - Elle doit donner les informations importantes sur l'animation mais aussi donner envie aux jeunes de participer.
- ✓ Etablir une lettre d'information pour les parents, qui présente cette matinée spéciale (+ organisation + tenue que les enfants doivent porter...).
- ✓ Etablir la liste du matériel nécessaire pour la mise en place de vos activités
- ✓ Etablir le planning de vos animations en tenant compte des consignes suivantes :
 - *Les enfants sont sous votre responsabilité de 8h30 à 10h10*
 - *Vous les prenez et les ramenez dans la cour de l'école*
- ✓ Rédiger à l'ordinateur 3 fiches d'activité à partir de la fiche de jeu type ci-jointe (20-30 min par activité), en rapport avec le thème choisi :
 - Une animation :
 - Musicale
 - Plastique
 - Sportive
- ✓ Créer votre propre grille d'auto-évaluation en ciblant les critères qui vous semblent essentiels pour réaliser correctement une animation. Cette grille vous servira de base pour votre défense orale.

Sur le terrain, pour l'épreuve intégrée (le 6/11, en matinée), vous devez :

1. Animer la matinée préalablement préparée, en s'adaptant au niveau de développement mental, moteur et social des enfants et en adoptant un comportement adéquat vis-à-vis des enfants et des collègues animateurs (agir en « bon père de famille »).
2. Proposer vos activités en présentant les 3 types d'animations citées ci-dessus.
3. Démontrer une bonne connaissance des activités à animer, des règles, ...
4. Pouvoir expliquer clairement les consignes aux différents groupes.
5. Pouvoir gérer votre groupe (discipline, règles, imprévus, ...) et vous adapter si besoin.
6. Faire le nécessaire pour respecter le planning prévu
7. !!! Si un animateur n'est pas présent, combler son absence en prenant en charge une petite partie de son groupe d'élèves en plus du vôtre (6 à 12 enfants par animateur).

Pour l'épreuve orale (le 6/11, entre 12h et 16h), vous devez :

1. Vous auto-évaluer
 - ✓ Vous préparez votre auto-critique entre 10h10 et 12h en fonction de votre grille préalablement préparée dans votre dossier écrit et du déroulement de la journée en pratique.
 - ✓ Expliquer ce que vous avez fait, que changeriez-vous si c'était à refaire (dans la mise en place, ou dans l'animation même)? Que garderiez-vous ?
2. Répondre aux questions posées par le jury sur l'animation et sur les compétences des différentes matières de l'option (reprises dans le point 5.)

3. Conditions matérielles :

- ✓ Vous disposez d'un local avec chaises et tables (local animation, local TT ou classe Mr Jauquet), d'1/3 du hall de sport et d'une des 2 petites salles du bas. L'ordre des activités de chacun est à déterminer lors de la rencontre préalable du 16/10.
- ✓ Vous pouvez utiliser le matériel du hall de sport de l'Athénée et celui de l'école pour l'activité plastique (à condition de prévenir suffisamment tôt pour pouvoir le commander).

4. Échéances et consignes :

4.1. Les 3 fiches d'animation sont à préparer selon les consignes ci-dessous :

- Animation musicale :
 - L'activité musicale doit contenir l'apprentissage d'un chant
 - L'animation musicale doit être adaptée au public ciblé.

Critères :

 - Elaboration d'une fiche technique liée à l'animation (identification du matériel,...)
 - L'animateur introduit judicieusement l'animation chantée
 - Le choix de la chanson est adapté au public ciblé
 - Maîtrise vocale : L'animateur chante juste, respecte la mélodie originale et respecte le rythme initial de la chanson
- Animation plastique :
 - L'activité doit faire découvrir un artiste, une technique ou un point de théorie (exemple les couleurs chaudes/froides)
 - L'activité doit OBLIGATOIREMENT fonctionner avec un ou plusieurs élément(s) de récupération qui sera/seront détourné(s) de son/ses but(s) premier(s)
 - L'activité doit être simple.
- Animation sportive :
 - L'activité doit être suffisamment dynamique pour provoquer une dépense d'énergie chez les enfants.
 - L'activité doit être rapide à mettre en place, dynamique et ludique.

- C'est l'animateur qui forme les équipes éventuelles.
- Vous devez maîtriser les gestes principaux et les règles de votre activité, pouvoir l'encadrer, l'arbitrer et l'adapter au groupe.

Critères :

- Choix pertinent d'activité (dynamique, ludique, adaptée au public)
 - Maîtrise des gestes de l'activité
 - Encadrement : Prise en main du groupe, mise en route de l'activité, vocabulaire, clarté des explications
 - Arbitrage
 - Adaptation au groupe
- **Le 30/10 entre 9h et 16h OU le 31/10 entre 9h et 12h**

Remise de votre dossier écrit contre accusé de réception à la
Direction des Jurys de l'enseignement secondaire
Rue Adolphe Lavallée,1
1080 Bruxelles
2^e étage, local 2F221

- Dossier dactylographié et relié
- Page de garde (épreuve, nom, titre)
- Attention particulière à la syntaxe et à l'orthographe

- **Le mardi 6 novembre:**

Epreuve pratique et orale

- ✓ Animation dynamique et enthousiaste de la demi-journée
- ✓ Tenue, ponctualité, communication avec les enfants

- **Le Vendredi 9 novembre:**

Epreuve pratique en piscine

- ✓ Epreuves du brevet de sauvetage de bronze:

1. Maillot : Départ au choix du bord, nager 50m, la tête hors de l'eau (sans temps limite).
2. Maillot : Départ dans l'eau et nager 25m dos, mains hors de l'eau (sans temps limite).
3. Maillot : Départ plongé, nager 10m sous l'eau.
4. Habillé : Départ dans l'eau, nager, canard, repêcher 3 objets (à 2m de profondeur ou 2 objets (à 3m de profondeur). Les objets sont à 2m du bord et distants l'un de l'autre de 2m. Remonter un objet à la fois et le déposer sur le bord de la piscine (sans temps limite).
5. Habillé : Remorquer sur 10m une personne (de même stature et en maillot) par une prise de tête.

Remarques :

- *Vêtements messieurs: maillot, chemise à longues manches, pantalon.
- *Vêtements dames: maillot, chemise à longues manches, jupes (sous les genoux) ou pantalon.

LES ECHEANCES DEVRONT ETRE SCRUPULEUSEMENT RESPECTEES !!!

« Plus vous prévoyez comment gérer l'imprévu, plus la journée aura des chances de bien se passer. »

Bon travail

5. Cours concernés et compétences sur lesquelles le candidat va être interrogé (épreuve orale 6/11 à partir de 12h):

- TPM Animation :
 - ✓ Appliquer une méthodologie du projet.
 - Répertorier les ressources dont on dispose (ressources matérielles et financières, ressources sociales et humaines, moyens d'action, ...).
 - Analyser les obstacles et les atouts.
 - ✓ Mettre en relation différents acteurs potentiels d'un projet.
 - Eviter les comportements inadéquats.
 - Etre capable d'établir le projet du groupe.
 - ✓ Animer un groupe dans un cadre préalablement déterminé (espace, temps, ...).
 - Concevoir le cadre (espace, temps...) et définir l'animation.
 - ✓ Concilier les besoins et rythmes individuels et le fonctionnement d'un groupe.
 - ✓ Amener les différentes personnes à participer au maximum et à s'impliquer dans le projet.
 - ✓ Etre capable de varier les activités proposées au groupe.
 - ✓ S'adapter à différentes situations que l'on peut rencontrer.
 - ✓ Informer les jeunes à propos des règlements et des exigences du sport pratiqué.
 - ✓ Maîtriser les pratiques sportives spécifiques que tu encadres.
 - ✓ Organiser l'environnement en fonction de la discipline concernée.
 - ✓ Motiver.
 - ✓ Assurer en permanence la sécurité.
 - ✓ Assumer une polyvalence au niveau du projet.
- Education physique :
 - 8.1.2 Maîtriser les techniques gestuelles de base des activités sportives concernées.
 - 8.1.3 Appliquer la méthodologie adéquate et spécifique à la pratique du sport.
 - 8.2.1 Mettre en place des situations qui vont permettre aux jeunes de se rencontrer.
 - 8.4.1. Susciter des comportements de fairplay, des comportements sociaux.
 - 8.4.2. Faire respecter les règles élaborées en commun.
 - 8.5.1. Informer les jeunes à propos des règlements et des exigences du sport pratiqué.
- Education physique – méthodologie :
 - 2.2.1. Déterminer un objectif par rapport aux finalités et en fonction de la situation de départ.
 - 2.5.1. Inventorier les tâches à effectuer.
 - 2.5.6. Prendre contact avec les éventuelles personnes ressources.
 - 2.8.3. Informer le public cible du déroulement de l'activité, faire circuler l'information, ...

8.5.3. Appliquer la méthodologie adéquate et spécifique à la pratique du sport.

14.4.6. Veiller à la diversité des activités, du matériel (prévoir plus qu'une possibilité de choix), des aménagements de l'espace :

- espace créatif (peinture, ...),
- espace - rencontre (jeux, société, ...),
- espace – mouvement,
- espace – repos.

- Techniques éducatives et de transfert plastiques :

- ✓ Structurer une image (et éventuellement un texte accompagnant) de manière efficace et signifiante.
- ✓ Maîtriser la technologie de base des techniques artisanales et d'expression employées.
- ✓ Détourner des images, des objets, des éléments de nature de leur ordre premier. Par des ré-ordonnements nouveaux et créatifs, en proposer une reconversion d'ordre plastique et autant que faire se peut pleinement signifiante.
- ✓ Epanouir les individus de tous âges et de tout niveau culturel en exerçant leur sens créatif au travers des contraintes artisanales.

- Techniques éducatives et de transfert musicales :

- ✓ Identifier les besoins des animés ·
- ✓ Etablir une fiche technique
- ✓ Identifier les matériaux, le matériel à utiliser
- ✓ Proposer différentes applications en fonction de publics différents. ·
- ✓ Appliquer les consignes pour créer des situations musicales nouvelles

- Psychologie :

4.1.8: Tenir compte des rythmes individuels.

Appliquer les démarches pour connaître les besoins spécifiques du public concerné

11.1 : Identifier l'aspect qualitatif du jeu et évaluer les valeurs véhiculées par le jeu.

- Déontologie et relations humaines :

4.1.1. Établir une relation de confiance

4.4.1. S'adapter à différentes situations que l'on peut rencontrer

4.4.4. Établir des règles de vie collective

- Sciences appliquées à l'Education Physique :

20.1 : Prévenir les accidents : Assurer la sécurité, anticiper les comportements pour repérer rapidement un risque possible et intervenir le plus vite possible.

20.2 : Assurer les premiers soins : avoir les notions de secourisme

20.3 : Veiller à l'hygiène : Appliquer les règles élémentaires de l'hygiène personnelle

III. Evaluation

●●● Pondération

Ecrit :

Education physique	/6
Education physique (méthodologie)	/8
Animation	/2
Techniques éducatives et de transfert musicales	/6
Techniques éducatives et de transfert plastiques	/8

Pratique :

Education physique (animation + natation)	/8
Education physique (méthodologie)	/8
Sciences appliquées à l'éducation physique	/10
Psychologie appliquée	/10
Déontologie et relations humaines	/10
Animation	/12
Techniques éducatives et de transfert musicales	/8
Techniques éducatives et de transfert plastiques	/6

Oral :

Education physique	/6
Education physique (méthodologie)	/4
Sciences appliquées à l'éducation physique	/10
Psychologie appliquée	/10
Déontologie et relations humaines	/10
Animation	/6
Techniques éducatives et de transfert musicales	/6
Techniques éducatives et de transfert plastiques	/6

Total

<i>Matière</i>	<i>/20</i>
Education physique	
Education physique (méthodologie)	
Sciences appliquées à l'éducation physique	
Psychologie appliquée	
Déontologie et relations humaines	
Animation	
Techniques éducatives et de transfert musicales	
Techniques éducatives et de transfert plastiques	