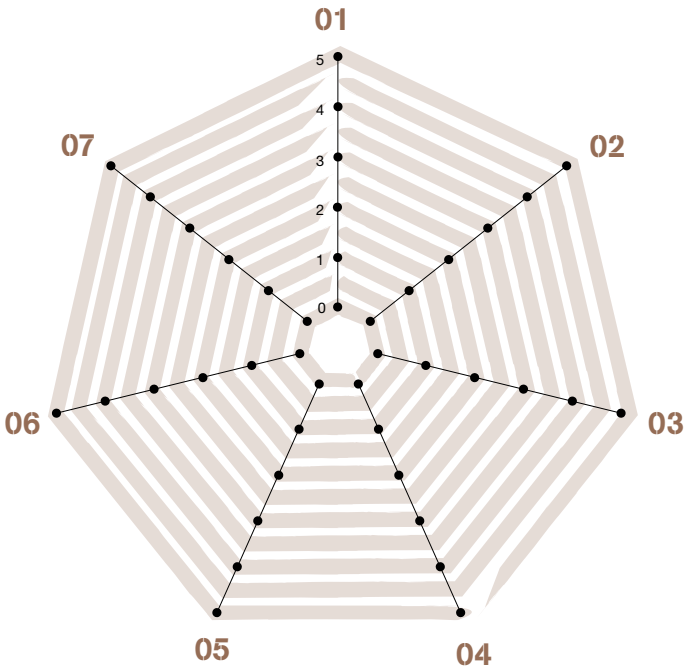
AIPF

Au début de mon parcours de formation, je me positionne par rapport à ma mission d'animateur scout.

Avec mon chef d'unité ou mon responsable de groupe, je peux échanger sur les compétences que je possède déjà et celles que je dois acquérir dans les semaines à venir pour assurer les premières activités de mon unité.

Pour chacun des 7 thèmes, je me positionne dans la grille. Pour m'aider voici un petit lexique des différents thèmes :



PETIT Lexique

01
Animation

Je sais préparer et animer un jeu, un chant… Je connais des méthodes d'animation. J'ai le souci de la sécurité, je connais le jeu scout…

02
Vie quotidienne

Je connais le déroulement d'une journée d'activités. Je veille aux règles de vie commune, je suis vigilant à l'hygiène, je sais organiser des équipes pour les tâches communes…

03
Vie dans la nature

Je sais monter une tente d'équipe. Je sais allumer un feu, et cuisiner au feu de bois...

04
Vie de maîtrise

Je donne mon avis dans l'équipe. Je communique facilement. J'acquiers des compétences au service de l'équipe…

05
Vivre avec les jeunes

Je veille à ce que chaque jeune participe. Je sais expliquer et montrer l'exemple…

06
Ma vie personnelle

Je connais mes limites, et je sais me remettre en question. Je suis ouvert à la dimension spirituelle. Je nourris ma vie spirituelle.

07
Vie du mouvement

Je connais les autres acteurs de mon groupe et plus largement du mouvement. Je sais qui peut m'aider dans ma mission…

Ce que je vais apprendre en APF

Connaître des méthodes d'animation

Identifier les étapes d'une activité

Respecter les règles élémentaires de sécurité et d'hygiène

Découvrir le scoutisme et le projet éducatif du mouvement

M'engager dans un cursus de formation correspondant à ma fonction

Connaître les personnes ressources : responsable de groupe, équipe de groupe, accompagnateur pédagogique

Trouver ma place au sein d'une équipe

Connaître le vocabulaire et les outils de ma branche

Mes questions ou attentes sur ces différents contenus

Mes domaines de progression prioritaire

Suite à l'APF, en reprenant les 7 thèmes de la toile d'araignée, je définis avec mon responsable de groupe deux axes de progression prioritaires pour les prochaines réunions :

01↑

02↑

03↑

Nota bene

À l'issue de cette formation, le Délégué Territorial peut me qualifier « Animateur stagiaire du Scoutisme Français

Mes actions à réaliser

Avec le reste de la maîtrise, je définis les actions que je vais réaliser au cours des prochaines réunions. Ces actions me permettront de développer des compétences dans les axes identifiés avec mon responsable de groupe.

01 le / /

Tuteur

02 le / /

Tuteur

03 le / /

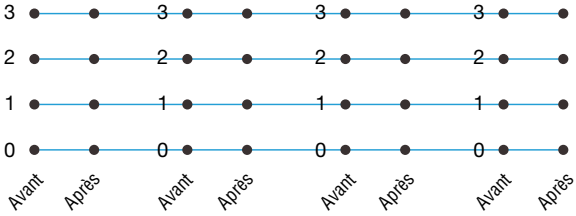
Tuteur

04 le / /

Tuteur

TECH

Avant mon départ en TECH', je fais le point avec mon responsable de groupe ou d'unité. Ce que je sais, ce que je ne sais pas. J'argumente mon point de vue.

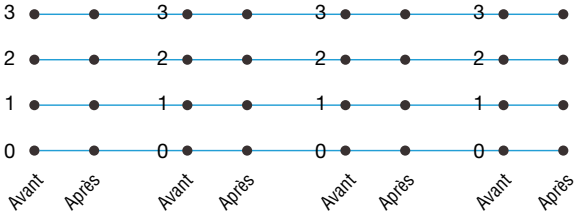


01.
Proposer différents types d'activités

02.
Prendre en compte les caractéristiques des jeunes

03.
Organiser et animer une activité du début à la fin

04.
Proposer un cadre sécurisant en respectant la réglementation

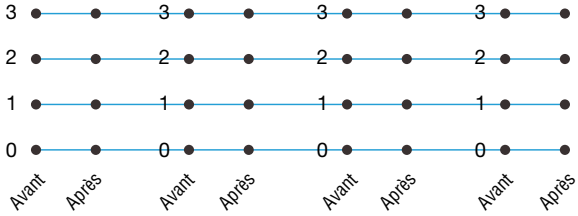


05.
Proposer une suite d'activités liées par un imaginaire à partir des idées des jeunes

06.
Associer les jeunes à la vie quotidienne de l'unité en respectant leurs rythmes

07.
Veiller au respect des règles de vie commune

08.
M'installer et vivre dans la nature

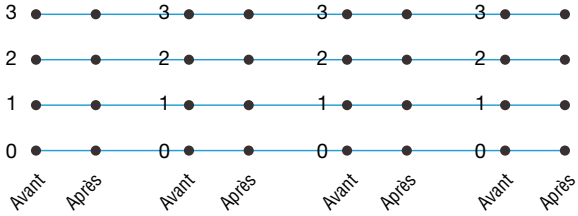


09.
Utiliser la proposition pédagogique de la branche

10.
Me situer par rapport au projet du mouvement

11.
Participer à la mise en œuvre d'un projet pédagogique

12.
Parler de Dieu avec les jeunes

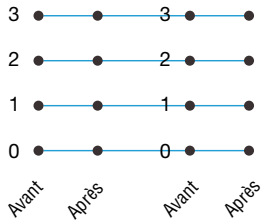


13.
Avoir une attitude modélisante dans ma relation avec les jeunes

14.
Travailler en équipe en respectant le rôle de chacun

15.
Être acteur de ma formation

16.
Entrer en relation avec différents interlocuteurs, dont les parents



17. Participer au fonctionnement du mouvement

18. Entrer en relation avec différents interlocuteurs, dont les parents

Nota bene

Après le stage, je reprendrai cette grille avec mon responsable de groupe pour faire un bilan.

À l'issue de cette formation, le DT peut me qualifier « Animateur du Scoutisme Français »

Mes attentes et mes besoins

Mes domaines de progression prioritaire

Suite à l'APF, en reprenant les 7 thèmes de la toile d'araignée, je définis avec mon responsable de groupe deux axes de progression prioritaires pour les prochaines réunions :

01↑

02↑

03↑

Mes actions à réaliser

Avec le reste de la maîtrise, je définis les actions que je vais réaliser au cours des prochaines réunions. Ces actions me permettront de développer des compétences dans les axes identifiés avec mon responsable de groupe.

01 le / /

Tuteur

02 le / /

Tuteur

03 le / /

Tuteur

04 le / /

Tuteur

APPRO'

En maîtrise, et avec le responsable de groupe, je travaille les différents points ci-dessous pour guider mon choix de parcours.

Quel parcours APPRO' choisir ?

01
Quels sont les besoins du groupe ?

Composition de la maîtrise, et fonction de chacun (dont les futurs stagiaires)…

Formation actuelle de la maîtrise…

Besoins futurs du groupe, perspectives,…

02
Quels sont les besoins de l'unité ?

Quel est le projet pédagogique d'année ?

Quels sont les projets des jeunes ?

Quels manques dans nos missions avons-nous identifiés ?

03
Quelle est la réalité locale ?

Disponibilité des chefs pour partir en formation ?

Disponibilité des chefs pour partir en camp ?

Budget formation du groupe ?

Budget transport du groupe ?

Programmation nationale de la formation ?

04
Points de vue des personnes qui m'accompagnent ?

Conseils des formateurs à l'issue du TECH'

Point de vue du responsable de groupe, de l'accompagnateur pédagogique ?

Avis du délégué territorial ?

Après cet échange, et après la validation du DT, je vais m'inscrire :

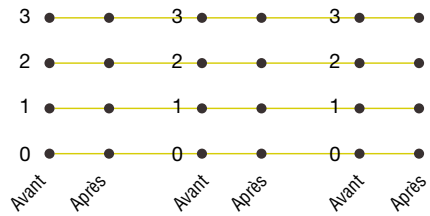
APPRO :

Date :

Thème :

Lieu :

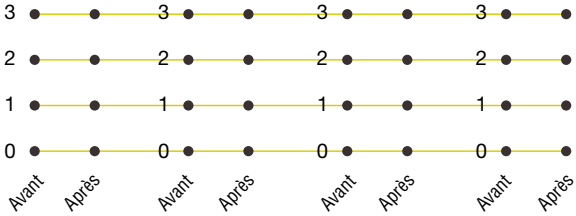
Hygiène, sécurité, santé, vie quotidienne



01. Garant de la sécurité des activités organisées (dans le cadre réglementaire)

02. Connaître et savoir trouver l'information nécessaire à la mise en place d'un accueil de scoutisme dans la réglementation

03. Connaître le cadre légal des ACM

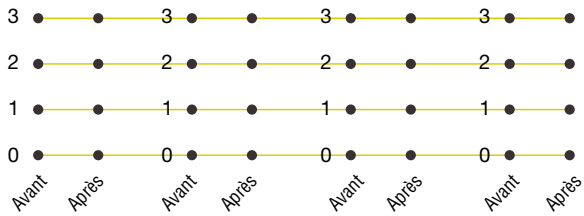


04. Prévenir les dangers, les identifier et gérer les risques

05. Connaître la procédure en cas d'accident

06. Garantir l'application des règles d'hygiène

07. Planifier la prise en charge dans la vie quotidienne par les chefs et par les jeunes



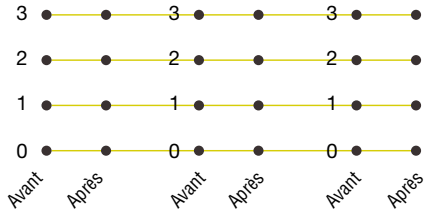
08. Veiller et aménager le cadre de vie de l'unité (local, lieu d'activité, lieu de week-end, lieu de camp,…)

09. Garantir le suivi sanitaire de chaque enfant en lien avec l'assistant sanitaire

10. Veiller à l'adaptation des menus adaptés aux jeunes et aux activités

11. Connaître et savoir trouver l'information nécessaire à la mise en place d'activités spécifiques dans la réglementation

Animer une activité technique spécialisée

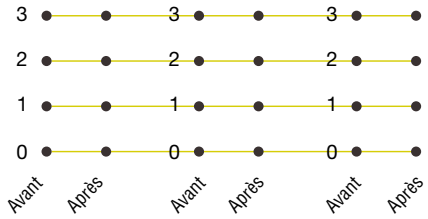


01. Mettre en place des activités techniques spécialisées en réponse à des objectifs éducatifs.

02. Maîtriser deux compétences techniques spécialisées dans un domaine

03. Élaborer, préparer, mettre en œuvre et évaluer une activité technique spécialisée

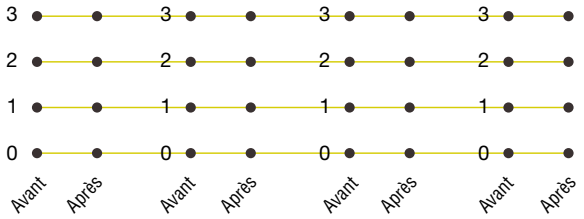
Élaboration du projet pédagogique et proposition de branche



01. Constater les besoins et les attentes de son unité

02. Comprendre l'utilité et connaître la méthode du projet pédagogique

03. Bâtir un projet pédagogique à partir des constats des jeunes et la proposition de branche

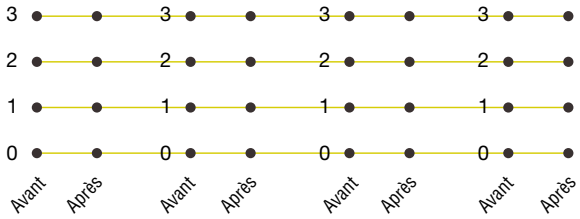


04. Bâtir, en associant son équipe, le projet d'activités à partir du projet pédagogique

05. Garantir l'organisation d'activité de qualité

06. Suivre et adapter le projet pédagogique au cours de sa réalisation

07. Évaluer le projet pédagogique à l'aide du scoutisme fondamental et activités fixes/variable

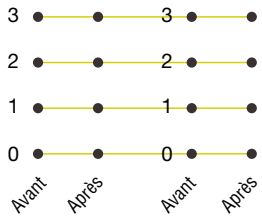


08. Bâtir et mettre en œuvre une démarche chrétienne pour l'unité en s'appuyant sur les outils de sa branche

09. Bâtir et mettre en œuvre une démarche de préservation de la nature pour l'unité

10. Utiliser les ressources environnantes pour organiser et améliorer la qualité des activités.

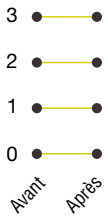
11. Mettre en œuvre les éléments de la proposition de branche en lien avec l'activité technique.



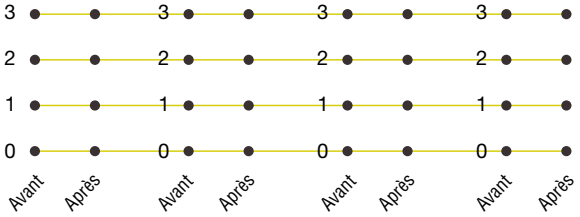
12. Adapter la technicité de mon activité en fonction de mon public et dans différentes situations.

13. Organiser l'apprentissage et l'acquisition des compétences par les participants de l'activité

Développement personnel



01. Se questionner sur sa position d'éducateur scout au regard du projet éducatif

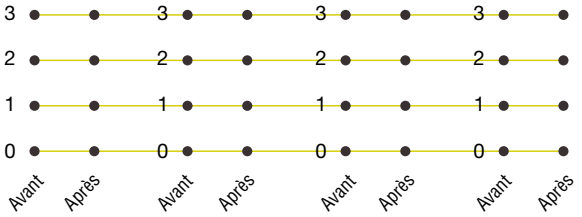


02.
Nourrir ses convictions chrétiennes

03.
Se remettre en question, accepter les critiques et modifier ses pratiques

04.
Assumer les responsabilités et exigences liées à sa fonction de chef d'unité ou de directeur de camp

05.
Avoir le souci de poursuivre sa formation technique et de l'actualiser



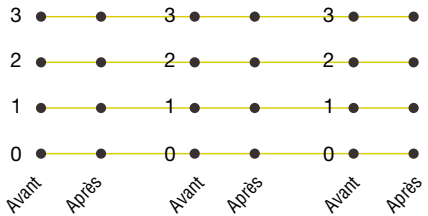
04.
Travailler en maîtrise sur le projet

05.
Diffuser les informations

06.
Favoriser la cohérence des attitudes éducatives de la maîtrise

07.
Accompagner et évaluer un stagiaire BAFA

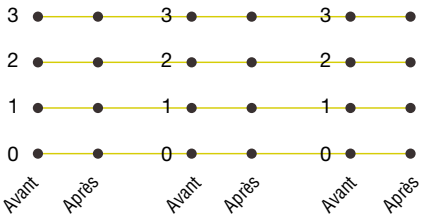
Animer la maîtrise



01.
Accueillir, accompagner et évaluer ses équipiers

02.
Répartir les tâches et les rôles au sein de la maîtrise et s'assurer de leur réalisation

03.
Préparer, organiser et mener une réunion de maîtrise

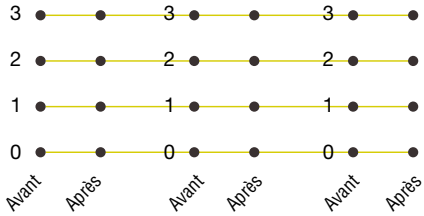


08.
Prévenir et gérer les conflits

09.
Présenter l'intérêt des compétences techniques acquises à sa maîtrise

10.
Organiser l'activité technique en associant le reste de la maîtrise

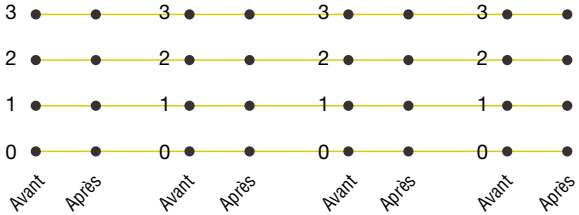
Gestion de l'accueil



01. Connaître les éléments d'affichage obligatoire

02. Élaborer un budget prévisionnel et assurer un suivi des dépenses en tenant des règles de l'association

03. S'assurer de l'adhésion des jeunes et de la maîtrise aux Scouts et Guides de France



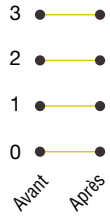
04. S'assurer du suivi des présences via intranet

05. S'assurer de la tenue des cahiers d'intendance, d'infirmerie et de comptabilité

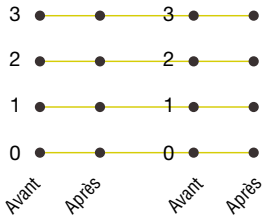
06. Gérer les documents administratifs nécessaires à l'accueil de scoutisme

07. Organiser, faire fonctionner et contrôler la bonne gestion du matériel

Relations communi-cation

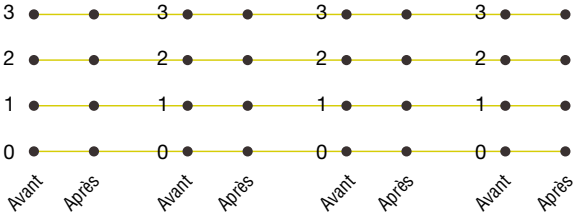


08. Organiser, faire fonctionner et contrôler l'intendance



01. Informer les parents du projet et du vécu de leur enfant

02. S'assurer des relations de confiances avec les familles



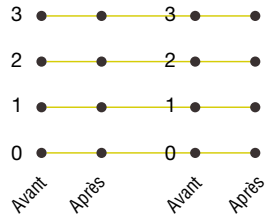
03. Organiser une réunion de parents sur un thème précis (projet, camp)

04. Associer les intervenants nécessaires à la réalisation du projet

05. Identifier et solliciter les partenaires institutionnels et locaux

06. Travailler en lien avec les autres responsables du mouvement

Relation éducative



01. Garantir la sécurité affective par une relation éducative adaptée à l'unité

02. S'assurer que chacun est intégré dans le projet de l'unité

Nota bene

Après le stage, je reprendrai cette grille avec mon responsable de groupe pour faire un bilan.

A l'issue de cette formation, le DT peut me qualifier « Animateur du Scoutisme Français »

Mes attentes et mes besoins

Mes domaines de progression prioritaire

Suite à l'APPRO', en reprenant les 7 thèmes de la toile d'araignée, je définis avec mon responsable de groupe deux axes de progression prioritaires pour les prochaines réunions :

01↑

02↑

03↑

Mes actions à réaliser

Avec le reste de la maîtrise, je définis les actions que je vais réaliser au cours des prochaines réunions. Ces actions me permettront de développer des compétences dans les axes identifiés avec mon responsable de groupe.

01 le / /

Tuteur

02 le / /

Tuteur

03 le / /

Tuteur

04 le / /

Tuteur

Que met-on ?

dqdqdqd
sdqsdqsd
dsqdsqd

RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES D'ANIMATEUR SCOUTISME FRANÇAIS

1. Participer à la mise en œuvre du projet éducatif et de la vie collective

Connaître et vivre les valeurs de son mouvement de scoutisme.
Comprendre la proposition éducative et les principes fondamentaux du scoutisme.
Connaître les instances de son association et s'inscrire dans le fonctionnement démocratique de celles-ci.
Participer à l'élaboration, l'organisation et à l'évaluation du projet pédagogique de son unité.
Prendre en compte chaque individu au sein du groupe d'enfants ou de jeunes.
Mettre en place des règles de vie collective et les faire vivre en y associant les enfants et les jeunes.
Vivre en collectivité en respectant le cadre réglementaire et les règles de vie.
Animer des espaces de parole et de décisions (bilans, conseils,…), qui permettent d'associer les enfants et les jeunes aux décisions concernant la vie et les projets du groupe.

2. Encadrer et animer les activités dans le cadre d'un projet d'activité

Connaître et faire vivre les propositions pédagogiques de l'association, en particulier concernant son unité.
Utiliser la vie en plein air comme support d'activités.
Découvrir des ressources documentaires et savoir les utiliser.
Préparer, ranger et gérer le matériel et les espaces d'activité.
Préparer et animer des activités dans différents domaines (plein air, expression, jeux, activités manuelles, sciences et techniques…).
Adapter des activités au public et aux conditions du moment.
Mener une activité en motivant les participants et en garantissant une place pour chacun.
Elaborer, mettre en œuvre et évaluer un projet d'activité.
Associer les enfants et les jeunes au choix, à l'élaboration et à la réalisation des projets d'activités.
Animer des activités qui contribuent à l'implication sociale et l'éducation citoyenne des enfants et des jeunes.

3. Assurer la sécurité et veiller au bien

Connaître et respecter les besoins, capacités et limites des enfants (sur les plans physique, social, affectif, cognitif).
Garantir la sécurité des participants dans le cadre de l'activité sur le plan physique et affectif.
Poser des limites et des interdits, et les faire respecter par les enfants et les jeunes.
Respecter l'intimité de chaque enfant ou jeune, en gardant la distance nécessaire.
Prendre position en tant que référent adulte dans sa relation aux enfants et aux jeunes.
Mettre en œuvre une relation éducative de qualité basée sur l 'écoute, la présence active, le respect mutuel et la confiance réciproque.
Connaître les notions de responsabilité civile et pénale.
Repérer les attitudes et comportements qui portent atteintes à l'enfant ou au jeune et les signaler au directeur ou aux organismes compétents.

4. Encadrer et animer la vie quotidienne

Assurer le suivi des enfants dans la vie quotidienne (toilette, habillement, rangement, alimentation…).
Participer aux tâches quotidiennes et associer les enfants et les jeunes (vaisselle, rangement des locaux et du matériel, cuisine…).
Connaître et appliquer les techniques de base nécessaires à l'organisation d'une vie en pleine nature de qualité (monter une tente, faire la cuisine sur feu de bois,…).
Connaître et mettre en œuvre les conditions d'hygiène indispensables à une vie quotidienne de qualité.
Utiliser et aménager l'environnement naturel pour améliorer les conditions de vie quotidienne.

5. Agir au sein d'une équipe d'animation

Participer à la préparation, à la réalisation et à l'évaluation des actions en équipe.
Affirmer ses points de vue, prendre en compte l'avis des autres et respecter les décisions d'équipe.
Rendre compte de ses actions, de ses satisfactions et difficultés, de ses ressentis dans l'exercice de sa fonction.
Faire preuve d'initiative, d'autonomie et de sens des responsabilités.
Prendre en charge des missions en fonction de ses compétences et centres d'intérêt.

6. Communiquer (parents, environnement extérieur…)

Accueillir les parents et entretenir des relations de confiance avec eux.
Informer les parents du projet et du vécu de leur enfant.
Participer à la mise en œuvre et à la gestion des moyens garantissant la communication entre les enfants et leur famille.
Utiliser les ressources locales, pour favoriser la découverte et l'ouverture sur le monde environnant.
Savoir présenter son association.

7. Prendre du recul sur soi et sur son action

Assumer les responsabilités et les exigences liées à l'exercice de sa fonction.
Se remettre en question et avoir la volonté de progresser.
Identifier ses atouts et ses manques dans l'exercice de sa fonction et définir ses besoins de formation.
Expliciter ses motivations à faire de l'animation volontaire.
Expliciter ses motivations et son engagement à être responsable dans son association.
Définir des engagements personnels au sein d'un projet collectif et les respecter.

RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES DE DIRECTEUR SCOUTISME FRANÇAIS

1. Garantir la mise en œuvre du projet éducatif et l'organisation de la vie collective.

Mettre en œuvre les principes éducatifs et les éléments de la méthode scoute.
Comprendre et expliciter les choix éducatifs du mouvement.
Inscrire le projet dans un accompagnement éducatif continu, en lien avec le ou les responsable(s) des unités concernées par le camp ou le séjour (prendre en compte le vécu des enfants et des jeunes, prendre en compte le rôle du responsable de ou des unité(s)).
Garantir l'organisation d'espaces de parole et de décision qui permettent de prendre en compte et d'associer chaque individu (enfant, jeune ou responsable) aux décisions.
Mettre en œuvre des projets contribuant à l'implication sociale et l'éducation citoyenne des enfants et des jeunes.

2. Construire, mettre en œuvre et évaluer un projet pédagogique.

Mettre en application les propositions éducatives et pédagogiques de l'association, en particulier concernant la tranche d'âge de son groupe ou du service concerné.
Elaborer un projet pédagogique de camp en associant son équipe.
Présenter et défendre son projet pédagogique.
Mettre en œuvre un projet pédagogique en associant équipe d'animation et participants.
Garantir l'organisation et la réalisation de projets d'activités de qualité dans des domaines variés.
Suivre l'évolution du projet pédagogique et savoir l'adapter.
Définir des critères d'évaluation cohérents et pertinents dans le projet pédagogique.
Proposer des moyens d'évaluation du projet et évaluer le projet pédagogique avec l'équipe d'animation ainsi qu'avec les enfants ou les jeunes.
Favoriser la continuité éducative entre le projet pédagogique de camp et le projet d'année à venir.

3. Garantir la sécurité physique et affective des enfants et des jeunes.

Connaître et appliquer les lois en vigueur concernant la protection des mineurs, les camps de scoutisme, les activités physiques et de pleine nature.
Faire respecter le cadre défini du « vivre ensemble » (loi, règles de la vie collective, droits, obligations, interdits, sanctions…).
Prévenir les dangers, les identifier et gérer les risques.
Garantir le respect des besoins, capacités et limites des enfants et des jeunes.
Favoriser une bonne ambiance générale : entre les membres de l'équipe, entre les enfants ou les jeunes, entre l'équipe et les enfants ou les jeunes.
Adapter la vie de camp ou de séjour aux enfants et aux jeunes (santé, handicap, rythme…) et aux conditions météorologiques.
Garantir la mise en place une relation éducative de qualité basée sur l'écoute, la présence active, le respect mutuel et la confiance réciproque.

4. Organiser et coordonner la mise en œuvre de la vie quotidienne au camp.

Garantir l'application des règles d'hygiène et de sécurité concernant les locaux et les personnes.
Organiser les tâches quotidiennes (vaisselle, repas…), y participer et y associer les jeunes.
Organiser et assurer le suivi des participants et de l'équipe dans la vie quotidienne en prenant en compte les besoins et capacités de chacun.
Construire, aménager le cadre de vie et adapter l'organisation du camp ou du séjour au site.

5. Coordonner, réguler et former l'équipe.

Définir les rôles et les responsabilités de chacun.
Répartir les tâches, déléguer, contrôler et évaluer l'efficacité de l'équipe.
Préparer, organiser et mener des réunions d'équipe.
Favoriser la cohérence des attitudes éducatives des animateurs au regard du projet (respect des enfants, se faire respecter…).
Analyser et gérer des situations conflictuelles, en se faisant aider si besoin.
Mettre en œuvre une démarche de progression et d'évaluation de chacun des animateurs.
Définir les objectifs de formation avec chaque stagiaire et les accompagner dans l'animation d'activité.

6. Communiquer avec les parents et avec l'environnement du camp ou du séjour.

Informer les parents sur le projet pédagogique du camp ou du séjour et les projets d'activités et assurer les relations avec les familles pendant le camp ou le séjour.
Identifier les interlocuteurs institutionnels (services de l'Etat…) et savoir les solliciter.
Recenser et utiliser les ressources locales.
Communiquer le projet éducatif du mouvement à différents publics.
Garantir la qualité de l'image du scoutisme.

7. Gérer et administrer le camp ou le séjour.

Connaître les éléments d'affichage obligatoire.
Elaborer un budget prévisionnel, tenir la comptabilité et assurer la gestion financière du camp.
Connaître les besoins alimentaires et les informations médicales nécessaires à la vie des enfants et des jeunes en camp ou en séjour.
Élaborer une grille de menus en fonction des activités.
Organiser, faire fonctionner et contrôler

l'intendance.
Organiser, faire fonctionner et contrôler la bonne gestion du matériel.
Gérer les documents administratifs nécessaires au bon déroulement du séjour ou du camp.
S'assurer de la tenue des cahiers d'intendance, d'infirmerie et de comptabilité.
Connaître la procédure à suivre en cas d'accident.

8. Prendre du recul et analyser sa pratique.

Assumer les responsabilités et exigences liées à l'exercice de sa fonction.

Prendre position vis à vis des règles et des lois.
Se rendre disponible et développer une relation d'aide.
Se remettre en question, accepter les critiques et modifier son comportement.
Identifier ses atouts et ses manques dans l'exercice de sa fonction et définir ses besoins de formation pour acquérir de nouvelles compétences.
Développer des capacités d'observation, d'écoute et d'analyse.
Avoir le souci de poursuivre sa formation.

LES 6 FONCTIONS DE L'ANIMATEUR BAFA

Assurer la sécurité physique et morale des mineurs

Participer, au sein d'une équipe, à la mise en œuvre d'un projet pédagogique en cohérence avec le projet éducatif dans le respect du cadre

réglementaire des Accueils collectifs de mineurs (ACM)

Construire une relation de qualité avec les mineurs qu'elle soit individuelle ou collective

Participer à l'accueil, à la communication et au développement des relations entre les différents acteurs,

Encadrer et animer la vie quotidienne et les activités,

Accompagner les mineurs dans la réalisation de leurs projets.