



# BEATEP

Brevet d'Etat d'Animateur Technicien de l'Education Populaire et de la Jeunesse

## *Anim@teur*

## *Multimédia*

*Option Nouvelles Technologies d'Information & de Communication et Éducation Populaire*

## DOSSIER D'INFORMATION

---

**Union Bretonne pour l'Animation des PAys Ruraux**

Saint-Colombier - 56 250 SAINT-NOLFF

Tél. : 02-97-45-47-14 - Fax : 02-97-45-50-86 – [ubapar@wanadoo.fr](mailto:ubapar@wanadoo.fr)

## Anim@teur Multimédia

- 1 Une formation innovante d'animateurs professionnels polyvalents utilisant quotidiennement des outils de traitement numériques d'information et de communication.
- 1 Un diplôme d'état (**BEATEP**) reconnu et une formation conventionnée avec la région Bretagne.
- 1 Un cycle en alternance associant pendant un an :
  - des modules en centre,
  - une pratique professionnelle en entreprise,
  - l'utilisation d'outils individuels d'auto-formation,
  - un suivi individualisé à distance.
- 1 La formation BEATEP abordera de façon concrète :
  - la réalisation de projets professionnels,
  - l'animation des publics enfants et adultes,
  - l'utilisation pratique des technologies numériques.
- 1 Une individualisation de la formation est possible par des modules complémentaires.

### ***SOMMAIRE***

#### *LA FORMATION*

*Pré-requis, présentation et encadrement* (page 3)

*Calendrier BEATEP Anim@teur Multimédia 2000* (page 4)

*Modules et objectifs généraux* (page 5)

*Unités de Formation Générale et Pédagogique* (page 6)

*Unités de Formation Technique et Stage Pratique* (page 7)

*Les formations complémentaires* (page 8)

*ASPECTS FINANCIERS* (page 9)

*INSCRIPTION* (page 10)

# LA FORMATION

## PRE-REQUIS INDISPENSABLES

- 1 Un niveau de pratique (utilisation de logiciels, Internet) et de culture générale concernant les nouvelles technologies de l'information et de la communication,
- 1 Quelques expériences d'animation et un bon niveau de motivation pour travailler avec différents publics,

## PRESENTATION

- 1 La formation se déroulera pendant l'année civile 2000 (voir page suivante).
- 1 Le dispositif en alternance met en relation modules "Anim@teur Multimédia" et stage en entreprise. Ce dernier est obligatoire pour toute la durée de la formation et fait partie intégrante de celle-ci. Cela nécessite un placement préalable de chaque candidat dans une structure d'accueil. Cet emploi d'Animateur Multimédia comprendra la mise en œuvre d'au moins un projet professionnel, sa conduite et son évaluation pendant l'année 2000.
- 1 Chaque stagiaire doit pouvoir utiliser de façon quotidienne un micro-ordinateur et un modem (auto-formation, suivi individualisé, travail coopératif à distance, réalisation de projets en réseau).
- 1 Des relations employeurs – stagiaires - formateurs seront mises en place dès le début de la formation. Chaque stagiaire sera suivi par un formateur, un responsable de la structure (tuteur) et un conseiller de stage.
- 1 Des réunions de travail avec les employeurs, les conseillers de stage et les formateurs permettront un suivi continu des candidats. Ces réunions seront complétées par la visite d'un formateur sur le lieu de travail des stagiaires.
- 1 La dynamique de projets qui accompagne l'ensemble de la formation permet aux stagiaires de s'investir dans différentes actions concrètes tout au long de l'année.

## ENCADREMENT

- 1 Équipe permanente :
  - Coordinateur : François-Gaël RIOS
  - Formateur : Henri GABOLDE.
- 1 Nombreux intervenants extérieurs, au fil du programme.

# Calendrier BEATEP Anim@teur Multimédia 2000

La formation se déroule dans divers centres de Bretagne.

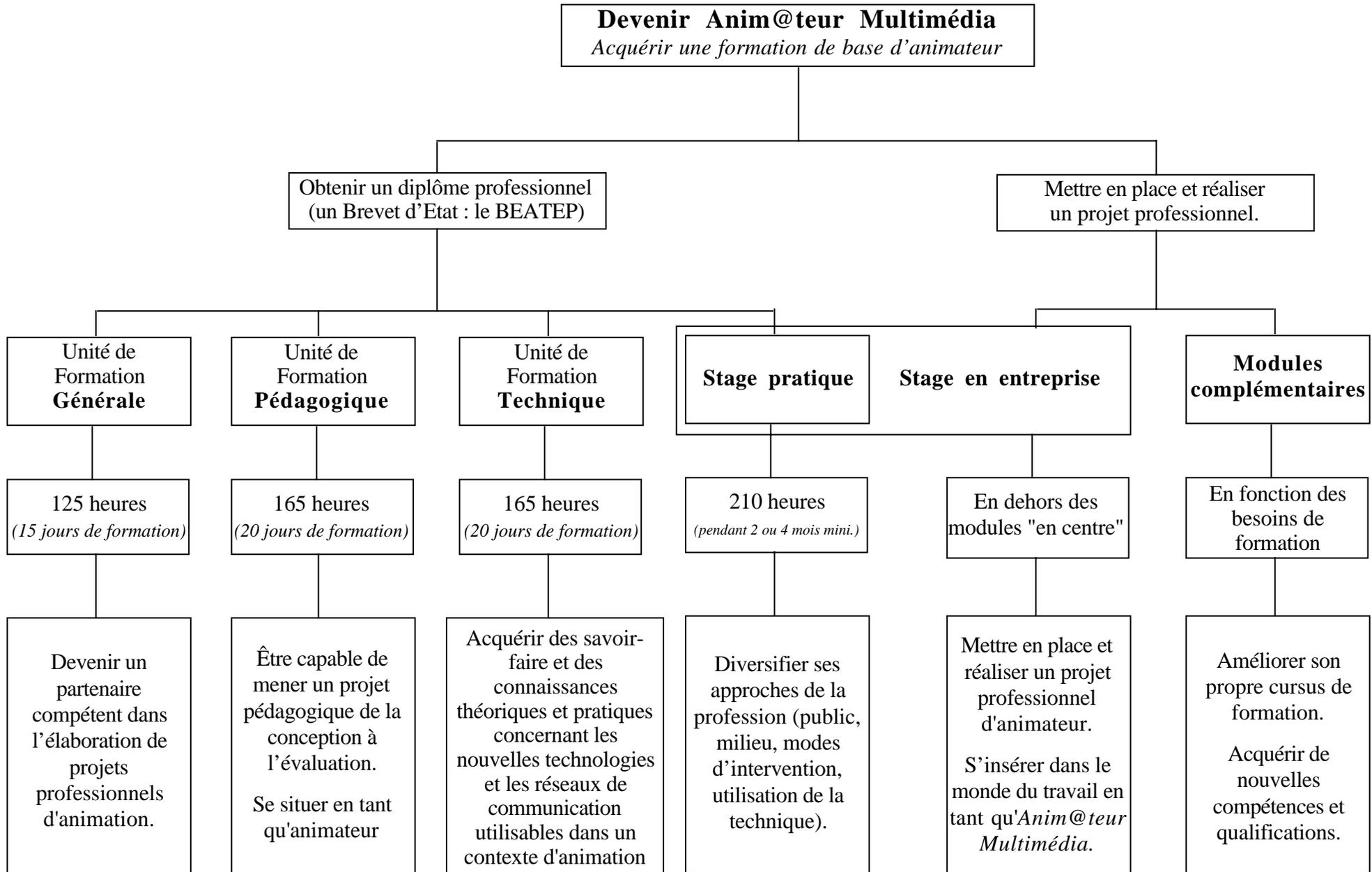
Janvier	Février	Mars	Avril	Mai	Juin
			Du 3 au 7	Du 2 au 6	
	Du 7 au 11	Du 6 au 10			
Du 10 au 14					
					Du 19 au 23
				Du 22 au 26	

Juillet	Août	Septembre	Octobre	Novembre	Décembre
			Du 2 au 6		
				Du 6 au 10	Du 4 au 8
		Du 11 au 15			
					22/12/2000

**Modules de formation en centre = 440 h**

**Stage en entreprise (alternance)**

# MODULES ET OBJECTIFS GÉNÉRAUX



## Unité de formation générale

(125 heures)

### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Devenir un partenaire compétent dans l'élaboration de projets professionnels d'animation.

**Situer son action par rapport à un projet d'activité, situer ses fonctions d'Animateur Multimédia et sa pratique professionnelle dans son environnement.**

**Améliorer ses capacités de communication orales et écrites.**

**Acquérir des connaissances théoriques et utiliser des techniques simples de gestion, de communication, d'évaluation et de connaissance du milieu pour la conduite d'un projet.**

**Élaborer un projet professionnel**  
(qui sera mis en place au cours du stage en alternance).

### CONTENUS

#### Thèmes généraux

- Connaissance de la vie associative
- Les partenaires institutionnels et leurs interventions dans l'animation
- Éléments de droit du travail
- Droit civil et pénal
- Gestion financière et administrative
- Évolution des sociétés et des économies
- Méthodologie de projet

#### Thèmes approfondis en relation avec l'option

- Politique des NTIC en Bretagne
- Droit et Internet
- Les partenaires spécifiques à cette option

## Unité de formation pédagogique

(165 heures)

### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Mener un projet pédagogique de la conception à l'évaluation.  
Utiliser en animation les NTIC  
Se situer en tant qu'animateur

**Concevoir un projet d'animation**  
(prendre en compte les paramètres initiaux d'un projet d'animation, élaborer un processus pédagogique cohérent, choisir des méthodes pédagogiques, définir les principales étapes d'une séquence d'animation).

**Mettre en œuvre un projet d'animation avec différents publics**  
(établir un contact de qualité avec différents publics, gérer la participation du public, s'adapter aux aléas de la séance, gérer le temps, le matériel et l'espace d'animation).

**Évaluer son action pédagogique**  
(analyser une situation vécue ou observée, évaluer les objectifs fixés de la séance, utiliser cette évaluation et repreciser certains objectifs, faire un bilan argumenté).

**Acquérir des connaissances théoriques de base**  
(courants pédagogiques, principaux concepts, différents publics).

**Utiliser en animation les nouvelles technologies de l'information et de la communication**  
(différentes approches, réflexion, perspectives)

**Se positionner en tant qu'animateur**  
(préciser ses finalités pédagogiques, assumer ses choix et ses actes pédagogiques, faire le point de son parcours de formation, notions d'ouverture, de création, de remise en cause)

### CONTENUS

- Les notions de *finalités*, de *projet éducatif*, de *projet pédagogique*,
- Les principaux *concepts* d'un *projet pédagogique*,
- Les principaux *courants pédagogiques*,
- *Pédagogie par objectifs* et *pédagogie de projet*,
- Les *publics* (enfants, adolescents, adultes, familles, troisième âge),
- *Pédagogie et multimédia*, *Pédagogie et Internet*.

## Unité de formation technique

(165 heures)

### OBJECTIFS GENERAUX

Acquérir des connaissances théoriques de base concernant les nouvelles technologies de l'information et de la communication

Acquérir des savoir-faire et des connaissances pratiques concernant les nouvelles technologies et les réseaux de communication utilisables dans un contexte d'animation.

Maîtriser les notions de base et comprendre l'évolution des technologies numériques d'information et de communication

Maîtriser l'utilisation d'une unité centrale et des principaux périphériques

Savoir utiliser à bon escient les principaux logiciels et utilitaires informatiques

Par l'utilisation d'outils numériques, améliorer ses capacités d'analyse, de création et de développement

Aborder l'informatique avec une approche logique

Être capable de s'auto-former pour mettre à jour et améliorer sa maîtrise technique

Appréhender globalement un site et un réseau informatique

### CONTENUS

**Architecture matérielle** d'un ordinateur personnel : unité centrale, périphériques, histoire et évolution des techniques.

**Architecture logicielle** : système d'exploitation, logiciel, fichier de données. Relations entre logiciels.

**Maintenance** : diagnostic, dépannage, installation de cartes et de logiciels

**Traitement** de l'image, du son, de la vidéo. Production multimédia.

**Internet** : les outils de navigation, de communication et de création. Utilisation pédagogique. Organisation du réseau, fournisseurs d'accès, connexion.

**Évaluation et prise en main** d'un nouveau logiciel.

L'informatique et ses exigences sur **l'organisation personnelle** : méthodes, sécurité, travail de groupe.

## Stage en entreprise et stage pratique

### OBJECTIFS GENERAUX

Mettre en place et réaliser un projet professionnel.

Réaliser un projet professionnel.  
S'insérer dans le monde du travail en tant qu'Animateur Multimédia.

Diversifier ses approches de la profession (public, milieu, modes d'intervention, utilisation de la technique).

### CONTENUS

#### Stage en entreprise :

La formation est prévue en alternance : **du 10 janvier au 22 décembre 2000**, les stagiaires travailleront dans une structure d'animation lorsqu'ils ne seront pas en formation "en centre".

#### Stage pratique :

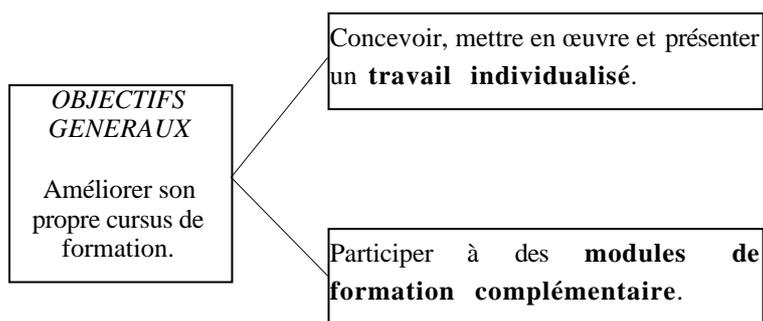
Dernière étape du diplôme BEATEP, il se déroulera pendant ou après le stage en entreprise. Il dure au moins 2 mois (210 heures minimum).

#### Stage en entreprise et stage pratique nécessitent :

- une implication de l'employeur dans la démarche pédagogique, à travers le rôle d'un tuteur,
- l'action sur le lieu du stage en entreprise d'un conseiller de stage.

Des réunions de travail avec les employeurs, les tuteurs, les conseillers de stage et les formateurs permettront un suivi continu des candidats. Ces réunions seront complétées par la visite d'un formateur sur le lieu de travail des stagiaires.

## Des formations complémentaires et un travail individualisé



Un **travail individualisé** défini et contractualisé en début de formation permettra d'approfondir une matière, un thème ou une option au cours de la formation, 10 jours au moins y seront consacrés pendant le stage en entreprise.

D'autre part, nous mettons en œuvre toute une série de **modules de formation complémentaire** permettant à chacun d'individualiser sa formation en fonction des besoins ressentis pour mettre en place son projet professionnel.

### MODULES PROPOSES

- Comptabilité associative
- L'association employeur
- De la comptabilité à la gestion
- Les associations et la communication audiovisuelle
- Gestion des idées et traitement de textes
- La présentation assistée par ordinateur
- La base de données, un outil d'animation
- Comment créer un centre de ressources
- Communication et vie associative
- Gestion d'un projet d'animation
- NTIC : de nouveaux supports d'animation
- Éducation à l'environnement et activités de pleine nature
- BAFD formation générale
- BAFD perfectionnement
- Module spectacles et fêtes
- Module les jeunes et leurs loisirs
- Module environnement et sports
- Module loisirs et petite enfance
- Module bords de mer
- Module vivre dans la nature avec les enfants
- Module lire et écrire en vacances

# ASPECTS FINANCIERS

## COUT DE LA FORMATION

Le coût pédagogique s'élève à 26 400 F (58 francs x 455 heures).

Le coût du test technique s'élève à 100 F.

*Un certain nombre de modules complémentaires ayant pour objectif de mieux adapter le stagiaire à son projet professionnel sont proposés. Leur coût et leur prix sont calculés au prorata temporis.*

## PRIX DE LA FORMATION

En fonction de leur situation, certains stagiaires peuvent bénéficier d'une prise en charge totale de leur formation, d'autres d'une prise en charge partielle... (par leur employeur, l'Etat, le Conseil Régional, la Direction Régionale Jeunesse et Sports, le Rectorat, les services sociaux...).

## COUT DE L'HÉBERGEMENT

La pension complète (500 F/semaine soit 5 500 F pour les modules BEATEP) est à la charge des stagiaires et doit être réglée au plus tard à la fin de chaque module.

Les voyages et les déplacements sont également à la charge des stagiaires.

## AIDES AU FINANCEMENT

Compte tenu des orientations du ministère de la Jeunesse et des Sports et du développement des projets "*Emplois-jeunes*", il est clair que ce BEATEP est ouvert en priorité :

- 1 - aux candidats sous contrat de travail,
- 2 - aux candidats qui signeront un contrat de travail de type *Emplois-Jeunes*, *Contrat de Qualification* ou *Contrat Initiative Emploi* avant le début de la formation,
- 3 - aux candidats rassemblant les conditions pour pouvoir négocier un contrat de travail de type *Emplois-Jeunes*, *Contrat de Qualification* ou *Contrat Initiative Emploi* pendant l'année 2000.

Les aides au financement de la formation seront adaptées à ces cas de figure.

Si vous êtes dûment inscrit auprès de notre organisme, nous pourrions étudier avec vous les différentes possibilités.

### • Renseignements et conseils :

**François-Gaël RIOS – Sant-Adrian 29 300 ARZANO**

**Tél. 02-98-71-74-94 – Fax 02-98-71-70-16 – francois-gael.rios@wanadoo.fr.**

# INSCRIPTION

Sont admises en formation, les personnes :

- 1 qui ont été déclarées admissibles aux épreuves de sélection *des connaissances générales* et des *épreuves d'entretien*. Ces épreuves se déroulent dans la région de résidence du candidat (en Bretagne, elles auront lieu à Rennes du 14 au 22 octobre 1999).

Attention, pour être convoqué à ces épreuves, vous devez retirer un dossier de candidature auprès de la **Direction Régionale et Départementale de la Jeunesse et des Sports** (4, avenue du Bois Labbé 35043 RENNES Cedex - tél. : 02 99 25 24 00 ou 02 99 25 24 12) et le retourner impérativement avant le **15 septembre 1999**.

- 1 et qui ont satisfait au *test technique* spécifique au *BEATEP Animateur Multimédia* (le jeudi 25 novembre 1999).

## RESUME CHRONOLOGIQUE

*avant*

15 septembre 1999	Clôture des inscriptions
14 octobre 1999	Epreuve écrite de sélection
du 18 au 22 octobre 1999	Epreuve orale de sélection (vous serez convoqué)
25 novembre 1999	Test technique <i>Animateur Multimédia</i>
10 janvier 2000	Début de la formation

*après*

## INFORMATIONS - CONTACTS

### 1 U.B.A.P.A.R.

*Union Bretonne pour l'Animation des PAys Ruraux*  
Saint-Colombier  
56 250 SAINT-NOLFF  
Tél. : 02-97-45-47-14  
Fax : 02-97-45-50-86  
ubapar@wanadoo.fr

### 1 François-Gaël RIOS

Sant-Adrian  
29 300 ARZANO  
Tél. : 02-98-71-74-94  
Fax : 02-98-71-70-16  
francois-gael.rios@wanadoo.fr  
(Pour les aspects pédagogiques et financiers)

N° SIRET : 337 812 820 000 39

Code NAF : 804C

N° agrément organisme de formation : 53 56 01 104 56

N° agrément Jeunesse et Sport de la formation : 99.35.AST.61

N° de convention dans le cadre du Programme Régional de Stage 1999/2000 : 1265