

Répertoire des métiers connexes au domaine des loisirs



Sommaire

Abréviations et acronymes	4
Préambule	5
Les métiers connexes au domaine des loisirs	7
1 ► Les centres d'intérêt	9
2 ► Les métiers proposés	9
3 ► Les métiers potentiels	9
4 ► La démarche méthodologique	10
5 ► Les stratégies de partage et d'appropriation	11
6 ► Les fiches métiers	12
6.1 // l'animateur d'activités physiques	12
6.2 // l'animateur de sport	13
6.3 // le gérant de centre de loisirs	14
6.4 // l'animateur de jeux électroniques	15
6.5 // l'animateur socioculturel	16
6.6 // le promoteur de spectacles	17
6.7 // le plagiste	18
6.8 // le guide accompagnateur de groupes	19
6.9 // le réceptionniste	20
6.10 // l'agent d'accueil	21
Référentiel de formation des métiers connexes au domaine des loisirs	
Exemple de l'animateur socioculturel	23
1 ► L'ingénierie de la demande	25
1.1 // la situation de l'emploi	25
1.2 // l'environnement de l'emploi	25
1.3 // le niveau d'expression des besoins	25
2 ► L'ingénierie de l'offre	27
2.1 // les caractéristiques de l'emploi	27
2.2 // les cibles	27
2.3 // les ressources	27
3 ► L'ingénierie pédagogique	28
3.1 // les objectifs	28
3.2 // le programme	28
3.3 // la stratégie	28
4 ► L'ingénierie de l'évaluation	30
4.1 // quoi évaluer ?	30
4.2 // avec qui évaluer ?	30
4.3 // comment évaluer ?	30
5 ► L'ingénierie de la validation et de la certification	31
5.1 // les modalités de certification	31
5.2 // les modalités de reconnaissance juridique	31
5.3 // les modalités de validation pédagogique	31
Conclusion	32

Abréviations & Acronymes

APC	Approche Par Compétences
CESAG	Centre Africain d'Études Supérieures en Gestion
CNEPS	Centre National d'Éducation Populaire et Sportive de Thiès (Sénégal)
CONFEJES	Conférence des Ministres de la Jeunesse et des Sports de la Francophonie
CV	Curriculum Vitae
DESS	Diplômes d'Études Supérieures Spécialisées
GIE	Groupement d'Intérêt Économique
OMD	Objectifs du Millénaire pour le Développement
TIC	Technologies de l'Information et de la Communication
UE	Unité d'Enseignement
UF	Unité de Formation

Préambule

Dans la plupart des pays de la Francophonie, le faible niveau de développement économique constitue une caractéristique très partagée et place ces derniers dans le peloton des pays pauvres et endettés.

Les initiatives développées, bien qu'ayant permis d'obtenir des résultats considérables, restent insuffisantes pour réaliser les minima permettant d'atteindre les OMD. Les stratégies de relance de l'économie et d'accélération de la croissance contiennent à peine les effets de la crise financière, alimentaire et énergétique. Cette situation s'est traduite par une prévalence de la pauvreté au sein des couches vulnérables et un fort taux de chômage des jeunes.

La mise en œuvre des réformes politiques nécessaires à l'atteinte des OMD et une croissance économique accélérée appellent des initiatives fortes et mobilisatrices en faveur du développement des ressources humaines, de la création d'emplois et de la promotion des secteurs essentiels comme les loisirs.

Le loisir, une pratique traditionnelle de la civilisation humaine, est un déterminant de la qualité de vie et surtout un facteur d'équilibre des personnes et des communautés. C'est pourquoi dans la déclaration universelle des droits de la personne, il est reconnu un droit au repos et aux loisirs dans toutes les cultures et sociétés. Ainsi la **Charte mondiale du loisir** dispose :

- « Tous les êtres humains ont le droit fondamental de profiter d'activités récréatives respectant les normes et les valeurs sociales de leurs compatriotes. Tous les gouvernements ont l'obligation de reconnaître et de protéger ce droit.
- Les dispositions relatives aux loisirs sont aussi importantes pour la qualité de vie que celles visant la santé et l'éducation. Les gouvernements doivent s'assurer que leurs citoyens ont accès à une gamme de possibilités de loisirs et d'activités récréatives de la plus haute qualité ».

De nos jours, le loisir a atteint un niveau de développement et d'expression important, amenant certains observateurs comme J. Dumazedier à théoriser « **la civilisation du loisir** ». Le secteur du loisir, au vu de sa popularité, de l'importance des moyens logistiques qu'il mobilise et de la quantité de services qu'il suscite en termes d'offres et de demandes, se dresse comme une industrie émergente qui entend peser de tout son poids dans l'activité économique des pays. L'impact économique du loisir se reconnaît à travers sa contribution en termes de valeur ajoutée dans le produit intérieur brut et la création d'emplois dans la lutte contre la pauvreté et le chômage.

Dans le Document de Stratégies de Réduction de la Pauvreté n°III, les partenaires au développement ont réitéré la recommandation aux Etats de définir une politique nationale d'emploi pour la période 2010-2015.

C'est pourquoi, la Conférence des ministres de la CONFEJES, organisée à Praia (Cap Vert) en 2006, sous le thème « **la valorisation des ressources humaines pour un développement humain durable** » s'est engagée « à rénover le dispositif national de formation des cadres pour qu'il s'articule autour des besoins réels de la jeunesse, du mouvement associatif, du marché du travail et de l'emploi ». Elle invite ainsi les États et Gouvernements membres « **à faciliter l'inventaire des métiers de la jeunesse, des sports et du loisir dans la perspective de création d'opportunités d'emplois** ». La finalité étant « de faire de la formation un véritable outil d'excellence, de valorisation des ressources humaines et de changement dans une perspective durable » pour « freiner l'exode des cadres vers d'autres espaces géographiques » et l'émigration clandestine des jeunes chômeurs. La CONFEJES incite implicitement les pays membres à s'approprier cette initiative originale et innovante qui s'inscrit résolument dans une perspective de valorisation des ressources humaines pour un développement durable.

La CONFEJES et le CNEPS de Thiès, conscients des enjeux politiques, économiques et pédagogiques, engagent un leadership institutionnel en construisant des réponses de formations adossées à une méthodologie universelle et une démarche scientifique éprouvée.



les métiers connexes au domaine des loisirs



1 ► les centres d'intérêt

La démarche d'analyse consiste à identifier des centres d'intérêt pour catégoriser les métiers connexes proposés :

- Activités physiques
- Activités sportives
- Activités socio-communautaires
- TIC
- Activités socioculturelles
- Plein air

2 ► les métiers proposés

Au nombre de dix, les métiers proposés s'intègrent dans les centres d'intérêt ci-dessous :

Centres d'intérêt	Métiers connexes	
Activités physiques	1	Animateur d'activités physiques
Activités sportives	2	Animateur de sports
Activités socio-communautaires	3	Gérant de centre de loisirs
	4	Réceptionniste
	5	Agent d'accueil
TIC	6	Animateur de jeux électroniques
Activités socioculturelles	7	Animateur socioculturel
	8	Promoteurs de spectacles
Plein air	9	Plagiste
	10	Guide accompagnateur de groupes

3 ► les métiers potentiels

A titre indicatif, les métiers répertoriés ci-dessus sont à enrichir par les métiers du secteur de la jeunesse et des loisirs :

Centres d'intérêt	Métiers	Définitions
Socioculturel	Animateur en jeux traditionnels	Chargé de promouvoir la dimension loisir à travers les pratiques ludiques traditionnelles
	Gérant de boutique d'art	Expose et vend divers articles provenant de l'artisanat local
	Animateur percussionniste	Initie et donne des rudiments simples relatifs à la percussion
	Moniteur de danse chorégraphique	Enseigne la danse et monte des chorégraphies
Sports	Moniteur d'équitation	Apprend à monter à cheval
Plein air	Accompagnateur de randonnées à cheval	Propose et accompagne les randonnées à cheval
	Conducteur d'attelages hippomobiles	Chargé du transport de personnes et des biens
	Conducteur de pirogues	Transport des personnes lors des balades en pirogue
	Conducteur d'engins	Propose et dirige les circuits à visiter (quads)
TIC	Disc-jokey	Chargé de l'animation musicale dans une discothèque, une station radio ou lors d'une cérémonie

4 ► la démarche pédagogique

La méthodologie retenue est celle de l'**ingénierie de la formation**. Elle est élaborée selon l'approche par compétences (APC) par une démarche de référentialisation.

Cette démarche méthodologique fait des fiches métiers élaborées dans ce guide :

- Un élément de base de la formation des futurs acteurs de ces métiers connexes ;
- Un outil de gestion des ressources humaines dans ces différents métiers ;
- Un support de dialogue social entre les employeurs et les salariés dans les métiers connexes du domaine des loisirs.

La mise en place des fiches métiers s'inscrit dans une démarche de gestion qualitative des ressources humaines. Ceci constitue une valeur ajoutée car permettant de clarifier les activités, l'organisation du travail, les pré-requis académiques et expérientiels, les compétences requises, les employeurs potentiels et le plan de carrières des acteurs des métiers connexes du domaine des loisirs.

Ces fiches ne sont pas définitives : elles doivent évoluer et s'adapter au fil des ans. Ce sont des documents qui ne sont pas nécessairement parfaits au début et qui peuvent être complétés d'année en année, voire modifiés.

Les **fiches métiers** sont élaborées à partir des variables suivantes :

- **L'appellation du métier** : il s'agit du nom couramment utilisé pour désigner la situation de travail (exemples : animateur socioculturel, guide accompagnateur de groupes).
- **Définition du métier** : cette rubrique est destinée à préciser qui est l'agent et quel est son statut. Elle donne un descriptif général des missions et activités professionnelles principales du métier.
- **Conditions générales d'exercice** : ici sont décrits l'environnement (exemple : l'activité s'exerce dans un milieu ouvert ou fermé) et le contexte de travail rencontré le plus souvent dans l'exercice de ce métier (exemple : le promoteur de spectacles est amené à se déplacer souvent en fonction du programme établi. Il exerce son travail dans une équipe professionnelle).
- **Pré-requis** : cette rubrique consiste à la fixation des niveaux, types de spécialités ou expérience requise plus généralement pour accéder à ce métier (exemples : niveau élémentaire, avoir un vécu de terrain dans l'animation socioculturel, savoir lire et écrire, etc.)
- **Profil** : il constitue des atouts pour exercer efficacement ce métier (exemples : avoir une bonne condition physique, être disponible, etc.).
- **Compétences** : il s'agit de décrire les compétences indispensables pour une bonne occupation du poste. Ce sont les compétences fondamentales et stratégiques à l'exercice de la fonction qui doivent apparaître plutôt qu'une liste exhaustive. Il convient donc de ne recenser que :
 - » Les savoirs qui sont des connaissances théoriques (exemple : connaître les règles de sécurité et la réglementation en vigueur pour l'organisation de spectacles) ;
 - » Les savoir-faire techniques ou méthodologiques (exemple : en sport, être capable de proposer des situations pédagogiques motivantes et structurées) ;
 - » Les savoir-être qui sont des comportements, des aptitudes au travail en équipe, le sens de l'accueil (exemples : maîtriser l'accueil clientèle, savoir communiquer, etc.).
- **Employeurs** : sont indiqués ici les employeurs potentiels de l'agent de chaque métier qui peuvent être les services publics, le secteur privé, une collectivité locale ou même l'auto-emploi (exemples : des œuvres organisatrices, un réceptif hôtelier, une collectivité locale, plusieurs médiateurs se constituant en GIE, etc.).
- **Plan de carrière** : cette variable indique l'évolution prévisionnelle du métier à moyen terme. Elle permet de recenser les besoins en formation pour développer les compétences nécessaires à l'évolution de la carrière et matérialise la mobilité interne (exemple : l'animateur socioculturel peut évoluer dans sa carrière en se présentant aux formations supérieures et devenir promoteur de spectacles, directeur de centre de loisirs, formateur, conseiller en animation socioculturelle).

Cette démarche nous a permis de passer du champ professionnel au champ pédagogique et d'élaborer ainsi une offre de formation pour l'animateur socioculturel (voir le référentiel de formation, page 23).

Champ professionnel

- ▶ Définition du métier axée sur les missions et les activités professionnelles principales
- ▶ Conditions générales d'exercice
- ▶ Pré-requis académiques et/ou professionnels
- ▶ Compétences requises
- ▶ Employeurs en termes de marché du travail réel et/ou potentiel
- ▶ Plan de carrière en termes de mobilité professionnelle voire géographique pour mieux réussir l'intégration sous-régionale et la mondialisation



Champ pédagogique

- ▶ Objectif de formation ou compétences attendues
- ▶ Programme
- ▶ Stratégie : Unité d'enseignement (UE), matières, modalités pratiques de réalisation
- ▶ Évaluation et certification

5 ▶ les stratégies de partage et d'appropriation

L'adhésion de tous les acteurs est un critère de réussite d'un projet. À cet effet, il est important d'aménager des espaces de partage du travail réalisé pour une réelle appropriation.

Les étapes suivantes sont proposées :

- Communication des résultats à la CONFEJES
- Séminaire interministériel pour la présentation du répertoire et sa validation
- Séminaire d'élargissement du cadre interministériel à la société civile (associations de jeunesse), aux collectivités locales, aux opérateurs privés, aux partenaires sociaux (parents de jeunes, syndicats, etc.) et aux partenaires de développement.

6 ► les fiches métiers

6.1 // l'animateur d'activités physiques

Définition du métier

L'animateur d'activités physiques est chargé de proposer des activités multiformes dans une perspective de développement, d'entretien et de détente pour tout public.

Conditions générales d'exercice

Les conditions générales d'exercice dépendent du type d'activité physique : en milieu ambiant (plage, terrain de jeux) ou en milieu couvert (salle de sport, gymnase,...).

Les horaires sont modulés en fonction de la disponibilité des pratiquants.

Formation et expérience

La formation est ouverte aux candidats :

- Ayant un vécu dans la pratique des activités physiques
- Ayant un niveau scolaire moyen

Profil

- Posséder une gamme d'activités physiques attrayantes
- Être disponible
- Être dynamique
- Savoir communiquer
- Avoir une bonne condition physique

Compétences

- Être capable de préparer un programme d'activités physiques
- Être capable d'organiser et d'animer une séance d'activités physiques
- Être capable d'expliquer les modes de réalisation et les règles de l'activité proposée
- Être capable de mettre en œuvre une démarche pédagogique cohérente et structurée
- Être capable d'évaluer les pratiquants

Employeurs

- Associations sportives
- Clubs sportifs
- Fédérations
- Etablissements privés
- Infrastructures touristiques et hôtelières
- Collectivités locales

Plan de carrière

- Initiateur d'activités physiques
- Préparateur physique (niveau 1, niveau 2, niveau 3)
- Formateur
- Directeur d'un centre de préparation physique

6.2 // l'animateur de sports

Définition du métier

L'animateur de sports est chargé de proposer à tout public, des activités de détente et de récréation en s'appuyant sur une discipline sportive.

Conditions générales d'exercice

Les conditions générales d'exercice dépendent de la discipline sportive enseignée : en milieu ambiant (piste d'athlétisme, stade...) ou en milieu couvert (salle de sport, piscine couverte, gymnase,...).

Il peut travailler à temps partiel ou en permanence, en fonction des demandes individuelles ou collectives.

Les horaires sont modulés en fonction de la disponibilité des pratiquants.

Formation et expérience

La formation est ouverte aux candidats :

- Ayant un vécu dans une discipline sportive
- Sachant lire et écrire

Profil

- Être disponible
- Être dynamique
- Savoir communiquer
- Avoir une bonne condition physique
- Être accueillant

Compétences

- Connaître les règles des disciplines sportives
- Maîtriser les fondamentaux techniques et tactiques des disciplines sportives
- Maîtriser les outils et techniques d'animation de groupes
- Être capable d'orienter les pratiquants en fonction de leurs besoins
- Être capable de mettre en œuvre une démarche pédagogique cohérente et structurée
- Être capable d'évaluer les pratiquants
- Connaître l'environnement professionnel
- Connaître les règles d'hygiène, de sûreté et de sécurité

Employeurs

- Associations sportives
- Clubs sportifs
- Fédérations
- Etablissements privés
- Infrastructures touristiques et hôtelières
- Collectivités locales

Plan de carrière

- Entraîneur
- Formateur
- Conseiller sportif
- Gérant de centre sportif

6.3 // le gérant de centre de loisirs

Définition du métier

Le gérant de centre de loisirs conçoit un projet pédagogique pour tout public (jeunes, enfants, adultes) dans un but de distraction et de détente. Il coordonne et organise la mise en œuvre des activités qui en découlent en s'appuyant sur une équipe d'animateurs.

Conditions générales d'exercice

L'activité s'exerce dans les structures ayant pour vocation le développement des loisirs.

L'emploi est partiel ou permanent. En général, les horaires sont réguliers. Une attention particulière est portée au respect de la sécurité des biens et des personnes.

Formation et expérience

Le métier est accessible aux personnes :

- Ayant une expérience d'animateur de loisirs
- Ayant un niveau de la classe de terminale

Profil

- Être âgé de 18 ans au moins
- Être disponible
- Avoir le sens de la responsabilité
- Avoir la capacité d'écoute
- Savoir communiquer
- Avoir le sens de l'innovation

Compétences

- Maîtriser les outils de base du management
- Connaître la pédagogie de l'animation
- Être capable de concevoir, de mettre en œuvre et d'évaluer un projet de loisirs
- Connaître les principes et règles de l'administration en matière de loisirs
- Être capable de contrôler les règles d'hygiène, de sécurité et de sûreté
- Maîtriser les outils et les techniques de la gestion administrative et financière
- Maîtriser les techniques de prévention et de gestion de conflits
- Maîtriser les dispositions d'urgence et de secours

Employeurs

- Auto-emploi
- Centres de loisirs
- Réceptifs hôteliers
- Entreprises
- Collectivités locales

Plan de carrière

- Promoteur de centre de loisir
- Formateur
- Conseiller

6.4 // l'animateur de jeux électroniques

Définition du métier

L'animateur de jeux électroniques conçoit, organise et anime des activités de distraction et de détente. Il accueille tout public (enfants, jeunes, adultes) et propose une gamme riche et variée de jeux électroniques.

Conditions générales d'exercice

L'animateur de jeux électroniques exerce son métier en milieu fermé. Il travaille à temps plein ou à temps partiel, mais particulièrement les soirs et week-ends en fonction de la demande.

Il travaille seul ou en équipe.

Formation et expérience

Le métier est accessible aux personnes :

- Connaissant les notions de base de l'électronique
- Ayant la passion des appareils électroniques
- Ayant un niveau scolaire moyen

Profil

- Être âgé de 18 ans au moins
- Être disponible
- Être dynamique
- Savoir communiquer
- Avoir une certaine maturité

Compétences

- Connaître la réglementation et l'environnement professionnel
- Maîtriser les techniques d'intervention et de manipulation des appareils électroniques
- Être capable de s'adapter aux situations changeantes
- Maîtriser les techniques et outils de la maintenance électronique
- Maîtriser les outils et techniques d'animation
- Connaître les règles d'hygiène, de sécurité et de sûreté
- Maîtriser les techniques de prévention et de gestion des conflits
- Être capable d'organiser son propre travail et celui de l'équipe
- Être capable d'utiliser correctement le matériel et de le maintenir en état de marche

Employeurs

- Auto-emploi
- Salles de jeux
- Centres culturels
- Clubs
- Centres de loisirs
- Réceptifs hôteliers
- Collectivités locales

Plan de carrière

- Animateur multimédia
- Technicien électronique
- Formateur
- Gérant de centre de loisir
- Conseiller

6.5 // l'animateur socioculturel

Définition du métier

L'animateur socioculturel est chargé de concevoir, d'organiser et de mettre en œuvre des activités culturelles, ludiques et artistiques, dans un but de distraction et de détente.

Conditions générales d'exercice

L'animateur socioculturel exerce à temps partiel ou en permanence, selon le type d'activité, en milieu ambiant ou dans un cadre aménagé.

Il peut être amené à se déplacer en fonction de la demande.

Profil

- Avoir un vécu dans l'animation socioculturelle
- Être disponible
- Savoir lire et écrire
- Savoir communiquer

Compétences

- Être capable de préparer un programme d'activités socioculturelles
- Être capable de mettre en œuvre un programme d'activités socioculturelles
- Maîtriser les outils et techniques d'animation de groupes
- Maîtriser les techniques et outils de communication
- Connaître l'environnement professionnel des structures du loisir socioculturel
- Connaître les règles de sécurité, d'hygiène et de sûreté
- Connaître la réglementation en la matière

Employeurs

- Foyer de jeunes
- Établissements privés
- Entreprises
- Infrastructures touristiques et hôtelières
- Collectivités locales

Plan de carrière

- Promoteur de spectacles
- Gérant de centre de loisirs
- Formateur
- Conseiller socioculturel

6.6 // le promoteur de spectacles

Définition du métier

Le promoteur de spectacles est chargé de mettre en place des événementiels, des manifestations (spectacles divers, rencontres sportives...) pour son compte, pour un tiers ou des structures qui sollicitent ses compétences (sociétés, entreprises, collectivités locales, structures sportives,...).

Par sa connaissance du milieu, il valorise les ressources socioculturelles à travers des manifestations d'envergure (festivals, colloques, rencontres culturelles,...).

Conditions générales d'exercice

Les conditions générales d'exercice dépendent du type de manifestation : en milieu fermé (rencontre culturelle, soirée culturelle,...) ou en milieu ouvert (rencontre sportive : lutte traditionnelle).

Le promoteur de spectacles est amené à se déplacer souvent en fonction de la demande. Il exerce son travail en équipe.

Formation et expérience

La formation est ouverte aux candidats :

- Ayant un vécu dans l'organisation et l'animation de spectacles
- Ayant un niveau scolaire moyen

Profil

- Être entreprenant
- Avoir le sens des affaires
- Avoir un bon carnet d'adresses
- Être disponible
- Savoir communiquer

Compétences

- Connaître la réglementation en matière d'organisation de spectacles
- Connaître l'environnement professionnel
- Connaître les techniques de base du marketing
- Connaître et mettre en œuvre le sponsoring
- Être capable de susciter un besoin et le satisfaire
- Maîtriser les outils et techniques de base de la communication
- Fidéliser la clientèle par des prestations innovantes
- Être capable de travailler en équipe
- Connaître les règles de sécurité, d'hygiène et de sûreté

Employeurs

- Auto-emploi
- Réceptifs hôteliers
- Entreprises
- Collectivités locales

Plan de carrière

- Directeur de centre de loisirs
- Formateur
- Conseiller en animation socioculturelle

6.7 // le plagiste

Définition du métier

Le plagiste s'occupe des activités ludiques de plage. Il aménage la plage pour la rendre propre, met en place les accessoires et les commodités au profit des usagers (engins divers). Il veille à la sécurité des baigneurs après avoir balisé les espaces autorisés.

Conditions générales d'exercice

Le plagiste travaille en milieu ouvert au niveau de la plage. Il travaille seul ou en équipe, en permanence ou à temps partiel.

Formation et expérience

Le métier est accessible à toute personne :

- Ayant une connaissance de l'environnement des plages
- Sachant lire et écrire

Profil

- Avoir la passion de la plage
- Être disponible
- Être rigoureux, vigilant
- Savoir communiquer
- Avoir une bonne condition physique
- Être âgé de 18 ans au moins

Compétences

- Connaître les règles de sécurité, d'hygiène et de sûreté
- Connaître l'environnement professionnel
- Maîtriser les techniques de nage et de sauvetage
- Maîtriser les techniques de conduite et de manipulation des engins de plage
- Maîtriser les techniques de dépannage et d'entretien des engins de plage

Employeurs

- Collectivités locales
- Réceptifs hôteliers

Plan de carrière

- Maître nageur
- Exploitant d'engins de plage
- Conducteur de petits bateaux

6.8 // le guide accompagnateur de groupes

Définition du métier

Le guide accompagnateur est chargé d'accompagner des groupes de personnes en leur offrant le confort et le bien-être. Il facilite l'accès à divers services : visites, formalités de voyage, découverte de sites, shopping, échanges culturels. Il est appelé à satisfaire toute demande des groupes.

Conditions générales d'exercice

Le métier s'exerce à temps partiel ou en permanence. Le guide est appelé à se déplacer fréquemment.

Formation et expérience

Le métier est accessible à toute personne :

- Ayant de bonnes connaissances sur la géographie, l'histoire, les cultures du territoire
- Ayant un vécu dans les activités de loisirs
- Connaissant une langue étrangère
- Ayant un niveau scolaire moyen

Profil

- Être âgé de 18 ans au moins
- Être en bonne condition physique
- Être disponible
- Savoir communiquer
- Avoir le sens de l'écoute
- Faire preuve de calme et de sang-froid

Compétences

- Connaître la réglementation et l'environnement socio-professionnel
- Maîtriser les outils et techniques de communication
- Être capable d'anticiper et de s'adapter à des réalités changeantes
- Maîtriser les outils et techniques d'animation de groupes
- Maîtriser les règles d'hygiène, de sécurité et de sûreté
- Maîtriser les formalités de voyage
- Maîtriser les gestes d'urgence et de secours

Employeurs

- Auto-emploi
- Agences de voyages
- Établissements privés
- Entreprises
- Infrastructures touristiques et hôtelières
- Collectivités locales

Plan de carrière

- Réceptionniste
- Agent de voyages
- Gérant de centre de loisirs
- Formateur
- Conseiller

6.9 // le réceptionniste

Définition du métier

Le réceptionniste est chargé de l'accueil, de la réservation et de l'orientation de la clientèle dans les structures d'accueil. Il effectue un travail de relations publiques. Il veille au confort du séjour des clients en les informant sur les possibilités de loisirs, d'activités culturelles et sportives.

Conditions générales d'exercice

Le réceptionniste exerce son métier à temps partiel ou en permanence. Il travaille seul ou en équipe. Il exerce debout, parfois assis, en contact permanent avec la clientèle.

Formation et expérience

Le métier est accessible aux personnes :

- Ayant un vécu dans les centres d'accueil
- Ayant un niveau scolaire moyen
- Maîtrisant le français
- Connaissant une langue étrangère

Profil

- Être discret
- Avoir le sens des relations humaines
- Avoir une bonne présentation
- Avoir une capacité d'écoute
- Savoir communiquer
- Être disponible
- Avoir une bonne condition physique
- Connaître l'outil informatique

Compétences

- Maîtriser les langues étrangères
- Maîtriser les outils et techniques de l'accueil clientèle
- Maîtriser les techniques de l'accueil téléphonique
- Maîtriser les TIC
- Maîtriser les techniques de programmation
- Maîtriser les techniques de gestion comptable
- Maîtriser les procédures hôtelières
- Connaître l'environnement socio-professionnel
- Connaître les règles d'hygiène, de sécurité et de sûreté

Employeurs

- Centres de loisirs
- Hôtels
- Résidences
- Centres de vacances
- Entreprises privées
- Etablissements publics

Plan de carrière

- Gérant de centre de loisirs
- Gérant d'hôtel
- Agence de voyages
- Formateur
- Conseiller

6.10 // l'agent d'accueil

Définition du métier

L'agent d'accueil est chargé de recevoir, orienter, renseigner et informer le public (visiteurs ou clients) lors d'un événement ou dans une structure.

Conditions générales d'exercice

L'agent d'accueil travaille seul ou en équipe, à temps partiel ou en permanence, dans les structures publics ou privés.

Il est en contact permanent avec le public.

Formation et expérience

Le métier est accessible aux personnes :

- Ayant un niveau scolaire moyen
- Ayant une expérience de vie de groupe
- Connaissant une langue étrangère

Profil

- Avoir le sens des relations humaines
- Avoir une excellente présentation
- Être courtois
- Avoir la maîtrise de soi
- Avoir une bonne capacité d'écoute

Compétences

- Maîtriser les langues étrangères
- Être capable d'organiser son travail, seul ou en équipe
- Être capable de s'adapter aux situations changeantes
- Maîtriser les outils et techniques d'accueil
- Maîtriser les outils et techniques de communication
- Connaître l'environnement professionnel

Employeurs

- Administrations publiques et privées
- Organisations événementielles (colloques, rencontres sportives,...)
- Centres de loisirs
- Réceptifs hôteliers

Plan de carrière

- Réceptionniste
- Gérant de centre de loisirs
- Agent de voyages
- Formateur
- Conseiller

référentiel de formation des métiers connexes au domaine des loisirs

exemple de l'animateur socioculturel



1 ► l'ingénierie de la demande

1.1 // la situation de l'emploi

L'animateur socioculturel correspond à un double besoin. C'est, d'abord, une option majeure pour construire une politique des loisirs qui s'accommode à un besoin fortement signalé par les populations dans notre espace social. C'est, ensuite, une manière très intelligente d'accompagner les politiques des loisirs des États, comme celle du Sénégal qui fonctionne timidement depuis quelques années.

Évaluant, sur un terrain presque neuf, l'animateur socioculturel va devoir mettre en pratique des stratégies innovantes et créatives pour construire un programme de travail réaliste qui puise son inspiration dans la politique exposée par l'État en la matière et les besoins signalés par les populations, dans les différents espaces géographiques du pays.

Il faut toutefois signaler que des formations dans le domaine des loisirs ont été mises en pratique, mais elles sont aujourd'hui obsolètes de sorte qu'il va falloir les corriger afin de proposer un cadre d'intervention plus en accord avec les réalités du moment.

Cette politique innovante axée sur le loisir va contribuer à renforcer nos systèmes démocratiques en donnant à chaque citoyen les moyens de se détendre, de combattre l'isolement pour mettre en pratique une qualité de vie nécessaire à tout développement social, économique et culturel.

Une telle option est **gage de stabilité politique** par la réduction des comportements antisociaux qui bouleversent souvent le bon fonctionnement de nos sociétés.

1.2 // l'environnement de l'emploi

Il y a de la part de nombreux États une volonté affichée de mettre en place des politiques de loisirs. Cette option trouve un écho favorable auprès des populations.

Cette lecture faite sur le terrain offre une opportunité ouverte, aux petits métiers connexes au domaine des loisirs, de s'installer dans le champ social ; l'animateur socioculturel tient une place importante dans cette politique d'emploi dirigé vers ce secteur très prometteur. Les zones urbaines se signalent par une très forte demande et les deux sexes sont concernés par cette option.

Il y a, par ailleurs, face aux loisirs, un impact social qui ne laisse personne indifférent de par sa composante sociale très valorisée dans nos sociétés modernes. En effet, les loisirs sont des outils qui permettent une approche communautaire favorisant ainsi un développement social harmonieux et solidaire. Une telle compréhension du phénomène a amené les autorités politiques à vouloir investir le secteur pour assurer une stabilité sociale au niveau des États. Mais tout cela a besoin d'être recadré, organisé par un programme qui partirait des besoins des acteurs sociaux.

La prise en charge d'une telle option pose avec acuité un problème d'encadrement et cela justifie amplement la présente offre de formation.

1.3 // le niveau d'expression des besoins

Les États et gouvernements membres de la CONFÉJES mettent aujourd'hui l'accent sur ces nouvelles filières de formation pour développer les emplois et lutter contre les déviances sociales et la pauvreté. C'est principalement la motivation de cette étude réalisée avec la CONFÉJES.

Cette étude, faite en équipe, par des techniciens du CNEPS, présente les profils suivants :

- Trois ingénieurs de la formation sortis du CESAG dont un titulaire d'un DESS en gestion et évaluation des projets ;
- Un inspecteur de la jeunesse, des sports et loisirs, directeur des collectivités éducatives ;
- Un professeur d'éducation physique, directeur des collectivités éducatives.

Ce projet sera articulé sur des formations déjà proposées par l'institution de manière à prendre en compte certaines réalités vécues sur le terrain : les formations d'instructeurs option éducation populaire, de moniteurs et de directeurs de collectivité éducatives ainsi que les travaux faits sur les jeux traditionnels aideront à mieux

structurer la démarche de travail.

Le diplôme d'animateur socioculturel pourrait aussi être un moyen d'asseoir une politique des loisirs pouvant accompagner de façon durable un développement social et culturel dans nos pays.

L'étude a, par ailleurs, été faite sur la base d'une expression de besoins réalisée sous formes d'enquêtes afin de recueillir des informations pertinentes sur la question.

Une analyse des informations recueillies nous a permis d'élaborer ce projet de formation intitulé : animateur socioculturel.

2 ► l'ingénierie de l'offre

2.1 // les caractéristiques de l'emploi

L'animateur socio-éducatif est caractérisé par un profil assez diversifié :

- Il a un bon vécu sur l'animation socioculturelle.
- Il sait lire et écrire.
- Il sait construire et mettre en œuvre une évaluation des plans de formation.
- Il a une bonne connaissance des techniques d'animation relativement à son champ d'intervention.
- Il a des connaissances très simples en psychologie de l'enfant et de l'adolescent.
- Il a une base acceptable en informatique et cela lui permet d'accéder à l'information utile pour construire au mieux ses projets d'animation.
- Il a une bonne connaissance de son milieu pour mieux cadrer son champ d'intervention.
- Il sait communiquer et transmettre clairement des informations relatives à son champ d'intervention.
- Il sait comprendre et se faire comprendre dans plusieurs langues étrangères.
- Il sait gérer et traduire de façon simple un bilan financier.

2.2 // les cibles

Les personnes concernées par la formation sont, pour l'essentiel, des jeunes ayant un niveau d'étude moyen et désireux de s'investir dans ce champ précis.

Elles appartiennent à des tranches d'âges qui vont de 18 ans et plus. Les deux genres sont concernés par le projet, mais les femmes, particulièrement, pour une meilleure prise en compte de la dimension genre.

La formation d'animateur socioculturel exige des pré-requis spécifiés par :

- Une pratique de terrain dans le domaine
- Un niveau d'étude permettant au moins de savoir lire et écrire
- Une pratique acceptable dans l'encadrement des jeunes dans le champ du loisir socioculturel

2.3 // les ressources

• Les ressources humaines

La formation d'animateur socioculturel est dispensée par un encadrement dont les compétences sont spécifiées comme suit :

- » Un spécialiste en technique d'animation
- » Un spécialiste en gestion et comptabilité
- » Un spécialiste dans le domaine du loisir socioculturel
- » Un ingénieur en formation
- » Un enseignant en psychologie, en sociologie et en technique de communication
- » Des enseignants en anglais et en espagnol

• Les ressources financières

La formation requiert aussi des moyens financiers spécifiés par :

- » Des frais d'inscription
- » Des frais d'assurance
- » Des frais de documentation, de reprographie et de matériel didactique
- » Des frais de stage

3 ► l'ingénierie pédagogique

3.1 // les compétences attendues

A l'issue de la formation, l'animateur socioculturel doit être capable :

- De préparer et de construire des programmes d'animation en relation avec son environnement socioculturel ;
- D'animer en utilisant des méthodes modernes et adaptées à son milieu de travail ;
- D'observer une séance d'animation socioculturelle et d'apporter les informations critiques liées à son déroulement ;
- De maîtriser les outils et techniques d'animation de groupes ;
- De maîtriser les techniques et outils de communication ;
- De saisir un texte en informatique et rechercher des informations sur Internet pour mieux construire ses programmes d'animation ;
- De donner des informations pertinentes sur l'option choisie pour mieux répondre à la demande des acteurs évoluant dans le champ social ;
- De connaître les règles de sécurité, d'hygiène et de sûreté ;
- De connaître la réglementation en matière d'animation socioculturelle ;
- De gérer et traduire correctement un bilan financier mis à sa disposition ;
- De communiquer en anglais ou en espagnol.

3.2 // le programme

La formation de l'animateur socioculturel devrait être organisée autour des disciplines qui suivent :

- La sociologie des organisations
- La psychologie de l'enfant et de l'adolescent
- L'informatique
- La conception et l'évaluation simples d'un programme de formation
- Les bases de l'animation en loisir socioculturel
- Les connaissances techniques relatives à l'animation socioculturelle
- Le cadre institutionnel, socio-économique et juridique des activités de loisirs
- Les bases de la gestion financière
- Des éléments simples de secourisme et de sécurité du travail
- Les langues vivantes étrangères : anglais et espagnol

3.3 // la stratégie

• Les Unités d'enseignement théorique : 15 crédits

◇ UF Sécurité et protection du pratiquant : 2 crédits

- » Traumatologie et secourisme
- » Mesures de sécurité et animation socioculturelle
- » Textes généraux et spécifiques sur la protection du pratiquant
- » Gestion des risques dans les organisations de loisirs

◇ UF Sciences humaines : 3 crédits

- » Sociologie :
 - Eléments simples en sociologie des organisations
 - Loisirs socioculturels et types de société
 - Transformations culturelles et civilisation du loisir
 - Les loisirs et leurs enjeux actuels
- » Psychologie :
 - Approche psychologique de la pratique des loisirs
 - Personnalité et développement des loisirs : les différentes approches
 - La communication : ses différents aspects
 - La dynamique de groupe

- L'orientation et le suivi psychologique par les techniques d'animation en loisirs
- L'autonomie et le projet de l'acteur par les loisirs

◇ U-F Cadre institutionnel, économique et juridique des activités de loisirs : 3 crédits

- » Cadre institutionnel :
 - Organisation, fonctionnement, rôle et relations des organismes des loisirs
 - La Charte mondiale des loisirs
 - L'État, les collectivités territoriales et les loisirs
- » Cadre économique :
 - Les différentes ressources et les moyens d'action de leur recherche : dossier et démarches à effectuer pour monter un centre de loisir
 - Initiation à la gestion financière et à la comptabilité appliquée à la gestion des loisirs
 - Elaborer une stratégie de communication et de marketing en loisir socioculturel
 - La participation des entreprises au développement des loisirs
 - L'organisation d'une animation en loisirs (étapes et recherche de moyens)
 - Les crédits et les dépenses spécifiques aux loisirs
- » Cadre juridique :
 - Responsabilité civile et pénale (généralités)
 - Le droit et les loisirs
 - Risques majeurs rencontrés dans la pratique des loisirs

◇ UF Informatique : 2 crédits

- » Utilisation de logiciels professionnels existant dans le loisir socioculturel
- » Construction de modèles simples appliqués à la gestion des loisirs
- » La présentation assistée par ordinateur

◇ UF Pédagogie générale : 3 crédits

- » Historique du loisir
- » Les différents courants qui structurent la pratique du loisir
- » Observer, analyser et évaluer une séance d'animation en loisir socioculturel
- » Des théories simples sur l'apprentissage : leur application dans l'animation en loisir socioculturel
- » La pédagogie du loisir
- » Organiser une session de formation en loisir socioculturel
- » Concevoir, réaliser et évaluer un programme de formation en loisir socioculturel
- » Organiser et gérer une structure de loisir en équipe

◇ UF Langues vivantes et techniques de communication (anglais, espagnol) : 2 crédits

- » Lire et comprendre un texte dans les deux langues
- » Parler et écrire dans les deux langues
- » La maîtrise des principaux concepts utilisés en anglais et en espagnol dans le champ du loisir socioculturel

• Les Unités d'enseignement pratique : 27 crédits

◇ Stage dans une institution de loisirs (3 mois)

- » Stage pédagogique en situation (club, centres de loisirs)
- » Elaborer un projet pédagogique et le mettre en application sur le terrain
- » Elaborer un programme d'animation, définir des objectifs et les mettre en application sur le terrain
- » La connaissance et la gestion des infrastructures en loisirs socioculturel

◇ Stage à caractère administratif (1 mois et demi)

- » Foyers des jeunes
- » Milieux touristiques et hôteliers
- » Collectivités locales

• Les modalités pratiques de réalisation de ces unités de formation

- » Un enseignement alterné donnera l'opportunité à certains stagiaires pris par des occupations diverses de suivre correctement les cours.
- » L'enseignement à distance pourrait être retenu dans certains cas de figure.
- » La formation pourrait aussi se faire selon les stratégies suivantes : études de cas, travaux de groupe, présentation de dossiers pédagogiques.

4 ► l'ingénierie de l'évaluation

4.1 // quoi évaluer ?

- Les connaissances dans les disciplines proposées au programme
- Les capacités d'encadrement, d'animation des animateurs en loisirs socioculturels
- La gestion et la promotion d'une structure ouverte aux loisirs socioculturels
- Le déroulement et l'organisation de la formation
- Adéquation des résultats aux objectifs et moyens mis œuvre
- La prestation des formateurs ainsi que leur régularité au cours de la formation
- Attitude et comportement du stagiaire au cours de la formation

4.2 // avec qui évaluer ?

- L'avis des stagiaires doit être recueilli pour recadrer, si possible, la formation aux réalités rencontrées sur le terrain.
- Les formateurs feront une évaluation des connaissances théoriques et pratiques reçues au cours de la formation.
- Le CNEPS et la CONFESJES feront aussi une évaluation sur la base d'indicateurs spécifiques.

4.3 // comment évaluer ?

- Attribution d'une valeur à l'évaluation par chaque participant (valeurs discutées et partagées)
- Dégager des critères connus de tous (en relation avec la discipline choisie)
- Dégager des indicateurs liés aux valeurs attribuées et les communiquer à tous (taux de présence, de déroulement du programme et de réussite)
- Élaborer un cadre de confrontation qui puisse aider à rectifier et corriger ainsi qu'à proposer des axes alternatifs
- Mettre en place un plan de suivi

5 ► l'ingénierie de la validation et de la certification

5.1 // les modalités de certification

- **Présentation à l'examen**
 - » Les candidats ayant effectué l'ensemble de la formation attestée par le livret de formation peuvent se présenter à l'examen final pour l'obtention du diplôme d'animateur socioculturel.
 - » Le candidat doit s'acquitter de toutes les modalités d'inscription exigées par la formation.
 - » Le candidat doit avoir un livret de formation validé par le directeur de la formation.
- **Epreuves écrites**
 - » Une épreuve écrite en animation socioculturel
 - » Une épreuve écrite en sciences humaines
 - » Une épreuve écrite en sécurité et protection du pratiquant
- **Epreuves orales**
 - » Une épreuve orale en gestion et maintenance des infrastructures en loisirs socioculturels
 - » Un entretien avec le jury sur des thèmes liés aux loisirs socioculturels en anglais ou en espagnol
 - » Un entretien sur le dossier de stages effectué
- **Epreuves pratiques**
 - » En informatique, sur le programme suivi
 - » Présentation et conduite d'une séance d'animation sur un thème précis
- **Soutenance d'un dossier pédagogique**

Ce dossier sera noté sur les critères suivants :

 - » Choix du sujet
 - » Contenu du sujet
 - » Attitude et comportement lors de la soutenance
- **Moyenne des contrôles continus de l'année**

La moyenne des contrôles continus participe à hauteur de 40% de la note finale.

5.2 // les modalités de reconnaissance juridique

- Les lois et décrets touchant la formation
- Le logo de la structure commanditaire de la formation
- L'établissement d'un protocole d'accord avec la direction de la formation du Ministère de la Jeunesse, des Sports et des Loisirs ainsi que celle du Ministère de la Formation professionnelle et de l'Emploi

5.3 // les modalités de validation pédagogique

- La présentation du syllabus du cours à enseigner pendant l'année (valable pour chaque UF)
- Un emploi du temps signalant les crédits horaires
- Le signalement des barèmes de notation ainsi que les critères pour chaque UF
- La présentation d'une liste des UF enseignées
- La liste des enseignants en signalant brièvement leur CV

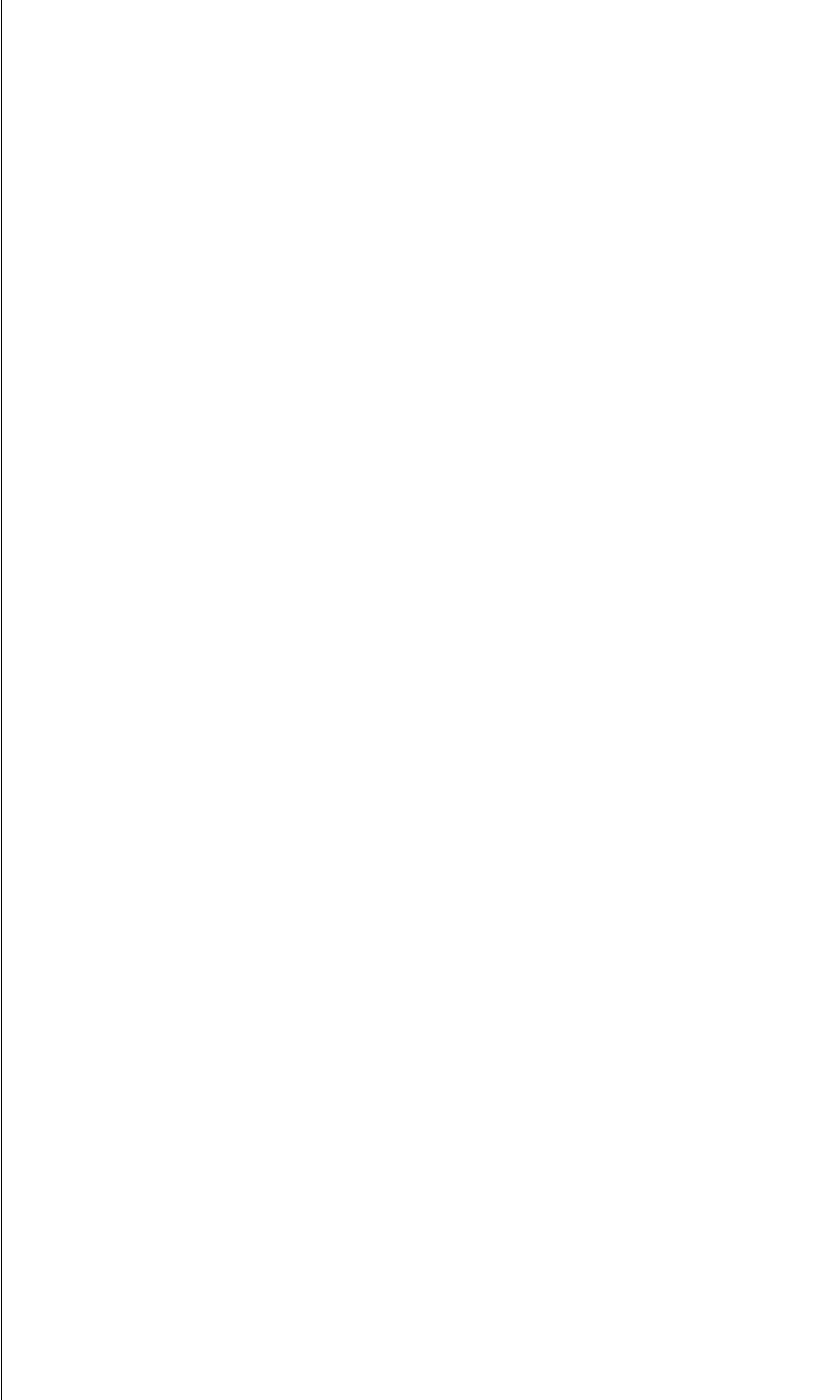
Conclusion

L'expérience du CNEPS sur les métiers connexes du domaine des loisirs, est rendue possible d'une part, par **le réseau de partenaires** avec lesquels il collabore. De ce point de vue, il est en cohérence avec la Déclaration de Praia qui invite les États et Gouvernements « à favoriser l'établissement de partenariats entre les Instituts nationaux et le mouvement associatif (jeunesse, sport et loisir) pour une meilleure articulation formation/métier/emploi ». D'autre part, **la fidélisation et l'élargissement des partenaires**, enjeu autour desquels se sont mobilisées les ressources du CNEPS, ont largement contribué à renforcer cette expérience.

Le CNEPS consacre aussi son **ouverture dans le monde, par la coopération et la communication** qui constituent des vecteurs dynamiques d'échanges internationaux avec les partenaires privilégiés des milieux sportifs, de jeunesse et de loisirs.

Le CNEPS est également dans un nouvel état d'esprit avec **l'instauration de la démarche des projets**, fondée sur une démarche participative et de négociation avec l'ensemble des partenaires, démarche stable et durable, qui met en relief la capacité d'innovation et la force de mobilisation des ressources.

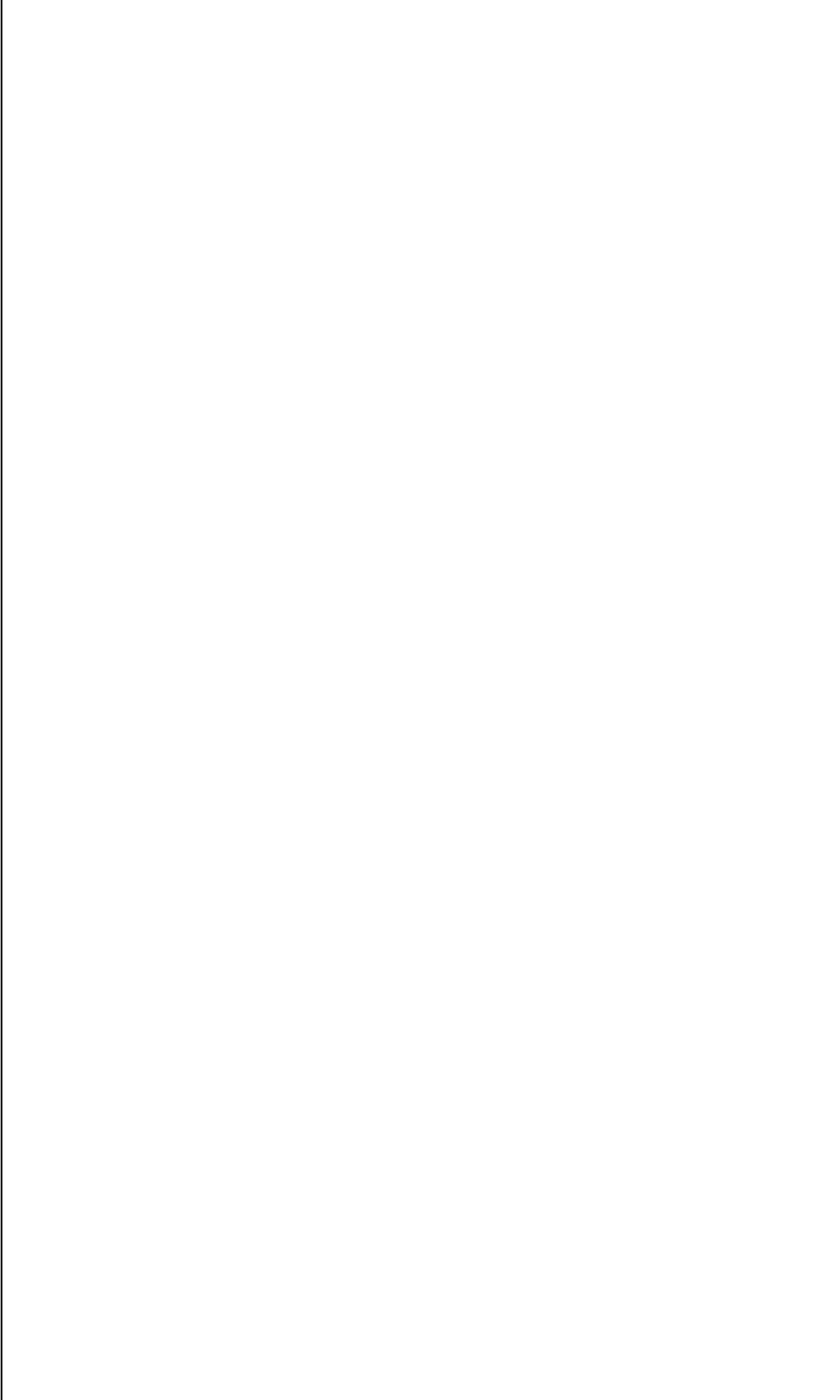
Il s'agit de partager tout cela avec les pays membres de la CONFEJES, appuyé du sceau de la volonté politique, pour donner à tous ces projets, une faisabilité et une crédibilité.



Conception et réalisation : Contrexemple

Crédits Photos

Page 8 : Animation sportive : CONFEJES / Réceptionniste : Elena Elisseeva / Djembé: Heiner Witthake - Fotolia.com / Piroguier : Eric Isselée - Fotolia.com / Jeunes devant l'ordinateur : Chris Schmidt. Page 24 : Jeunes étudiants : Christopher Futcher / Groupe de jeunes : Aldo Murillo / Etudiant devant l'ordinateur : Monkey Business Images.



CONFES

Rue Parchappe x Rue Salva

BP 3314 Dakar

SENEGAL

Téléphone : (+221) 33 849 56 42

Télécopie : (+221) 33 823 79 44

secretariat.general@confejes.org

www.confejes.org