

Licence professionnelle "Bachelor universitaire de technologie"

# **CARRIÈRES SOCIALES**

[Arrêté du 15/04/2022 - BO spécial n°4 du 26 mai 2022](#)

Parcours Animation sociale et socio-culturelle

## Semestre 1

Contexte	Activités / Cours	Volume horaire total	dont TP	Adaptation locale (Ressources et SAÉ)	TP adaptation locale	Type de compétence (voir détails des compétences)				
Situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	Entrer en relation avec des acteurs d'un champ professionnel	34h (adaptation locale)		51h	17h	1.1 ; 1.2 ; 1.3				
	Participer à l'organisation d'une rencontre thématique avec des acteurs d'un champ professionnel						2.1 ; 2.2 ; 2.3			
	Élaborer un projet adapté à un public identifié dans la perspective d'un stage en se donnant les moyens d'impliquer les publics à toutes les étapes de la démarche						3			
	Expérimenter des rôles différents dans la mise en œuvre de démarches éducatives et de techniques d'animation						4			
	Observer, comprendre, questionner le sens des pratiques de l'animation professionnelle et rendre compte des méthodes d'intervention observées						5			
	Portfoliio						1	2.1 ; 2.2 ; 2.3	3	4
Ressources	Acteurs de la société civile	10h		51h	17h	1.3				
	Analyse de la société	22h				1.1 ; 1.2 ; 1.3				
	Enjeux contemporains	22h				1.1 ; 1.2 ; 1.3				
	Principes généraux du droit	16h					2.1 ; 2.2			
	Cadre politique et institutionnel	22h					2			
	Travailler avec les publics de l'animation	18h						3.1 ; 3.2		
	Méthodologie de projet	17h						3.1 ; 3.3		
	Développement de l'enfant et de l'adolescent	20h						3.1		
	Pratiques de créativité	21h							4.1 ; 4.3 4.4	
	Courants de l'animation sociale et socioculturelle	18h								5
	Analyse des pratiques	15h								5.2 ; 5.3
	Expression et communication	21h	9h							5.1
	Langues	21h	15h							5.2
	Projet personnel et professionnel	12h	12h						1	2

## Compétences de niveau 1

		Détail des compétences	Niveau de compétence acquis
Compétence 1 CONCEVOIR DES INTERVENTIONS	1 - Conception d'interventions adaptées aux enjeux de la société	1.1 - Repérer les sources d'analyse et de diagnostic, être en capacité d'y accéder 1.2 - Appréhender les grands enjeux culturels, historiques et les fondamentaux sociétaux 1.3 - Relever les éléments de contexte (sociaux, économiques, culturels, démographiques, politiques, territoriaux, éducatifs...) et interroger les acteurs concernés 1.4 - Mettre en place des outils d'enquêtes adaptés aux publics et aux contextes et présenter les résultats	Niveau 1 : mettre en place des outils d'enquêtes adaptés aux publics et aux contextes et présenter les résultats
Compétence 2 CONSTRUIRE DES DYNAMIQUES	2 - Construction de dynamiques partenariales	2.1 - Repérer les acteurs socio-économiques 2.2 - Adopter une posture et une communication adaptée aux contextes et aux acteurs 2.3 - Mobiliser des partenaires et diversifier ses contacts (étendue géographique, inclusion de tous les publics, diversité des domaines de compétences...) 2.4 - Identifier les politiques sociales et les dispositifs d'action sociale nécessaires à la mise en œuvre d'un projet partenarial	Niveau 1 : identifier et participer à l'échange avec les acteurs institutionnels et socio-économiques
Compétence 3 RENFORCER	3 - Renforcement des capacités d'action individuelles et collectives des publics	3.1 - Identifier et prendre en compte les caractéristiques des publics, tant leurs fragilités que leurs ressources et compétences (expertise, savoirs et expériences) 3.2 - Identifier et prendre en compte les caractéristiques du contexte professionnel (interne/externe) 3.3 - S'approprier les méthodes et outils de l'expression et de la participation du public pour les intégrer à chaque étape de la démarche de projet (de la conception à la valorisation)	Niveau 1 : élaborer des projets qui s'appuient sur une identification précise des caractéristiques, compétences et contextes des publics
Compétence 4 METTRE EN ŒUVRE DES DÉMARCHES	4 - Mise en œuvre des démarches éducatives et des techniques d'animation dans une démarche de projet	4.1 - Expérimenter et se constituer un répertoire de pratiques appartenant au domaine de l'animation socioculturelle (domaine artistique, culturel, scientifique, sportif...) 4.2 - Formuler des objectifs claires et identifiés 4.3 - Maîtriser une palette d'outils et de techniques d'animation adaptés à différents publics, objectifs et sujets 4.4 - Disposer d'un choix de démarches pédagogiques adaptées à différents publics, objectifs et sujets 4.5 - Gérer la conduite d'une animation en favorisant la participation de tous dans un cadre sécurisé et bienveillant	Niveau 1 : identifier et analyser les besoins, les attentes et les ressources de la personne ou du groupe en fonction de leurs problématiques
Compétence 5 CONTRIBUER	5 - Contribution au développement du champ professionnel de l'animation	5.1 - Maîtriser les fondamentaux des différents modes et registres d'expression (langue française écrite et orale, langues étrangères, communication visuelle, espaces numériques) 5.2 - Expliciter et formaliser le sens de l'action en s'appuyant sur des concepts et la méthodologie 5.3 - Identifier les différents paramètres à l'œuvre dans les situations professionnelles relevant du champ de l'animation	Niveau 1 : faire un diagnostic de la situation et du potentiel des personnes

## Semestre 2

Contexte	Activités / Cours	Volume horaire total	dont TP	Adaptation locale (Ressources et SAÉ)	TP adaptation locale	Type de compétence (voir détails des compétences)						
Situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	S'initier aux démarches d'enquête et/ou diagnostic de territoire	45h (adaptation locale)		66h	25h	1						
	Participer à l'organisation d'une rencontre thématique avec des acteurs d'un champ professionnel						2					
	Élaborer un projet adapté à un public identifié dans la perspective d'un stage en se donnant les moyens d'impliquer les publics à toutes les étapes de la démarche							3				
	Expérimenter des rôles différents dans la mise en œuvre de démarches éducatives et de techniques d'animation								4			
	Observer, comprendre, questionner le sens des pratiques de l'animation professionnelle et rendre compte des méthodes d'intervention observées									5		
	Stage 1re année (8 à 12 semaines)							1	2	3	4	5
	Portfolio							1	2	3	4	5
	Ressources		Analyse de la société et des populations			22h		66h	25h	1.2 ; 1.3		
Publics et problématiques spécifiques		22h		1.3 ; 1.4								
Méthodologie de la recherche en sciences humaines et sociales		22h		1.1 ; 1.3 ; 1.4								
Cadre politique et institutionnel		22h			2							
Environnement économique		22h			2.1 ; 2.2							
Méthodologie de projet		21h				3.1 ; 3.2						
Démarches et outils de l'animation et des démarches participatives		21h				3.1 ; 3.2						
Processus dynamique de groupes		21h					4.3 ; 4.5					
Pratiques de créativité		20h	14h				4.1 ; 4.3					
Analyse des pratiques		8h								5.2 ; 5.3		
Analyse des champs professionnels		8h								5.2 ; 5.3		
Projet personnel et professionnel		12h	12h		1	2	3			4	5	
Expression et communication		18h	9h								5.1	
Langues		20h	13h								5.1	

## Compétences de niveau 1

		Détail des compétences	Niveau de compétence acquis
Compétence 1 CONCEVOIR DES INTERVENTIONS	1 - Conception d'interventions adaptées aux enjeux de la société	1.1 - Repérer les sources d'analyse et de diagnostic, être en capacité d'y accéder 1.2 - Appréhender les grands enjeux culturels, historiques et les fondamentaux sociétaux 1.3 - Relever les éléments de contexte (sociaux, économiques, culturels, démographiques, politiques, territoriaux, éducatifs...) et interroger les acteurs concernés 1.4 - Mettre en place des outils d'enquêtes adaptés aux publics et aux contextes et présenter les résultats	Niveau 1 : mettre en place des outils d'enquêtes adaptés aux publics et aux contextes et présenter les résultats
Compétence 2 CONSTRUIRE DES DYNAMIQUES	2 - Construction de dynamiques partenariales	2.1 - Repérer les acteurs socio-économiques 2.2 - Adopter une posture et une communication adaptée aux contextes et aux acteurs 2.3 - Mobiliser des partenaires et diversifier ses contacts (étendue géographique, inclusion de tous les publics, diversité des domaines de compétences...) 2.4 - Identifier les politiques sociales et les dispositifs d'action sociale nécessaires à la mise en œuvre d'un projet partenarial	Niveau 1 : identifier et participer à l'échange avec les acteurs institutionnels et socio-économiques
Compétence 3 RENFORCER	3 - Renforcement des capacités d'action individuelles et collectives des publics	3.1 - Identifier et prendre en compte les caractéristiques des publics, tant leurs fragilités que leurs ressources et compétences (expertise, savoirs et expériences) 3.2 - Identifier et prendre en compte les caractéristiques du contexte professionnel (interne/externe) 3.3 - S'approprier les méthodes et outils de l'expression et de la participation du public pour les intégrer à chaque étape de la démarche de projet (de la conception à la valorisation)	Niveau 1 : élaborer des projets qui s'appuient sur une identification précise des caractéristiques, compétences et contextes des publics
Compétence 4 METTRE EN ŒUVRE DES DÉMARCHES	4 - Mise en œuvre des démarches éducatives et des techniques d'animation dans une démarche de projet	4.1 - Expérimenter et se constituer un répertoire de pratiques appartenant au domaine de l'animation socioculturelle (domaine artistique, culturel, scientifique, sportif...) 4.2 - Formuler des objectifs claires et identifiés 4.3 - Maîtriser une palette d'outils et de techniques d'animation adaptés à différents publics, objectifs et sujets 4.4 - Disposer d'un choix de démarches pédagogiques adaptées à différents publics, objectifs et sujets 4.5 - Gérer la conduite d'une animation en favorisant la participation de tous dans un cadre sécurisé et bienveillant	Niveau 1 : identifier et analyser les besoins, les attentes et les ressources de la personne ou du groupe en fonction de leurs problématiques
Compétence 5 CONTRIBUER	5 - Contribution au développement du champ professionnel de l'animation	5.1 - Maîtriser les fondamentaux des différents modes et registres d'expression (langue française écrite et orale, langues étrangères, communication visuelle, espaces numériques) 5.2 - Expliciter et formaliser le sens de l'action en s'appuyant sur des concepts et la méthodologie 5.3 - Identifier les différents paramètres à l'œuvre dans les situations professionnelles relevant du champ de l'animation	Niveau 1 : faire un diagnostic de la situation et du potentiel des personnes

### Semestre 3

Contexte	Activités / Cours	Volume horaire total	dont TP	Adaptation locale (Ressources et SAÉ)	TP adaptation locale	Type de compétence (voir détails des compétences)					
Situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	Élaborer un travail de recherche exploratoire en sciences humaines et sociales	58h (adaptation locale)				1					
	Expérimenter et analyser une démarche partenariale					2					
	Concevoir et mettre en œuvre un projet d'animation socioéducative s'adressant à un public ciblé						3	4			
	Restituer l'analyse de sa pratique et la mettre en lien avec les enjeux du champ professionnel								5		
	Portfolio										
Ressources	Analyse de la société et des populations	16h		80h	26h	1.1 ; 1.2 ; 1.3					
	Méthodologie de la recherche en sciences humaines et sociales	10h				1.1 ; 1.3 ; 1.4 ; 1.5					
	Droit et éthique du travail	16h				2.2					
	Politiques publiques	16h				2.2 ; 2.4					
	Développement de l'adulte	17h				3.1					
	Méthodologie de projets d'animation	13h				3,2					
	Enjeux pédagogiques	14h				3,2					
	Travailler avec les publics de l'animation	13h				3,2					
	Pratiques d'intervention et de médiation auprès de publics spécifiques	13h					4.1 ; 4.2 ; 4.3 ; 4.5				
	Pratiques de créativité et de médiation	16h	11h				4.1 ; 4.2 ; 4.3 ; 4.5				
	Techniques d'intervention en animation sociale et socioculturelle	19h	9h				4				
	Analyse de pratiques	7h	7h							5	
	Approche comparée de l'animation	14h								5.2 ; 5.3	
	Langues et cultures étrangères	16h	16h				2.3 ; 2.4				
	Projet personnel et professionnel	9h	9h				1	2	3	4	5
	Expression et communication	23h									5

## Compétences de niveau 2

		Détail des compétences	Niveau de compétence acquis
Compétence 1 CONCEVOIR DES INTERVENTIONS	1 - Conception d'interventions adaptées aux enjeux de la société	1.1 - Analyser les attentes les besoins des populations et des publics, et en comprendre les enjeux 1.2 - Repérer les dynamiques propres à des publics spécifiques 1.3 - Sélectionner, référencer les sources et justifier ses choix méthodologiques 1.4 - Mobiliser les outils pertinents pour analyser, représenter des données multiples et discuter des résultats 1.5 - Présenter, partager des résultats et formuler des ébauches de préconisations	Niveau 2 : mettre en place des outils d'enquêtes adaptées aux publics et aux contextes et présenter les résultats
Compétence 2 CONSTRUIRE DES DYNAMIQUES	2 - Construction de dynamiques partenariales	2.1 - Distinguer les différentes catégories de partenariat 2.2 - Reconnaître et intégrer les enjeux et les logiques à l'œuvre dans les dynamiques partenariales 2.3 - Construire un argumentaire et faire des propositions 2.4 - S'intégrer à un réseau d'acteurs adapté au contexte	Niveau 2 : animer le partenariat en associant les acteurs concernés
Compétence 3 RENFORCER	3 - Renforcement des capacités d'action individuelles et collectives des publics	3.1 - Réaliser un diagnostic partagé de projet en mobilisant tous les acteurs et partenaires potentiels du projet 3.2 - Co-élaborer un projet (de la conception à la valorisation) en sollicitant la participation de tous les publics (visibles/invisibles) et partenaires du projet	Niveau 2 : co-élaborer des projets qui se structurent sur les ressources et l'engagement de chacun pour renforcer le pouvoir d'agir des publics
Compétence 4 METTRE EN ŒUVRE DES DÉMARCHES	4 - Mise en œuvre des démarches éducatives et des techniques d'animation dans une démarche de projet	4.1 - Approfondir la maîtrise d'un ensemble de techniques et de pratiques 4.2 - Identifier et s'approprier de ressources existantes 4.3 - Adapter des ressources existantes (techniques, outils, pratiques d'animation) en fonction des publics, objectifs et sujets abordés 4.4 - Construire une progression pédagogique en accord avec le projet dans lequel s'inscrivent les animations 4.5 - Gérer la conduite d'une animation en s'appuyant sur la dynamique du collectif et en visant le développement de la curiosité et l'ouverture à la nouveauté des publics	Niveau 2 : mettre en œuvre des animations socioéducatives, inscrites dans le cadre d'un projet
Compétence 5 CONTRIBUER	5 - Contribution au développement du champ professionnel de l'animation	5.1 - Être capable de développer sa pensée à l'oral et à l'écrit en mobilisant des supports et modes d'expression adaptés aux contextes et situations de communication 5.2 - Expliciter l'articulation des différentes actions s'inscrivant dans le cadre d'un projet d'intervention 5.3 - Produire de l'analyse distanciée et impliquée par rapport aux situations professionnelles	Niveau 2 : élaborer et partager sa compréhension des dimensions et enjeux de l'intervention

## Semestre 4

Contexte	Activités / Cours	Volume horaire total	dont TP	Adaptation locale (Ressources et SAÉ)	TP adaptation locale	Type de compétence (voir détails des compétences)					
						1	2	3	4	5	
Situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	Élaborer un travail de recherche exploratoire en sciences humaines et sociales	44h (adaptation locale)		61h	17h	1					
	Expérimenter et analyser une démarche partenariale					2					
	Concevoir et mettre en œuvre un projet d'animation socioéducative s'adressant à un public ciblé						3	4			
	Restituer l'analyse de sa pratique et la mettre en lien avec les enjeux du champ professionnel								5		
	Stage 2e année (8 à 12 semaines)					1	2	3	4	5	
	Portfolio					1	2	3	4	5	
Ressources	Analyse de la société et des populations	16h		61h	17h	1.1 ; 1.2 ; 1.3					
	Publics spécifiques et enjeux de l'intervention sociale	10h				1					
	Organisation et démarche partenariale	12h					2				
	Problématiques économiques et sociales	13h					2.3				
	Relations intergroupes	16h						3.2			
	Méthodologie de projets d'animation	10h	10h					3.2			
	Enjeux pédagogiques	14h						3.2			
	Pratiques de créativité et de médiation	16h	16h						4		
	Techniques d'intervention en animation sociale et socioculturelle	20h	10h						4		
	Analyse de pratiques	10h	10h							5	
	Approche politique de l'animation sociale et socioculturelle	15h								5.2 ; 5.3	
	Langues et cultures étrangères	14h	14h					2.3 ; 2.4			
	Projet personnel et professionnel	6h	6h				1	2	3	4	5
	Expression et communication	23h									5



## Compétences de niveau 2

		Détail des compétences	Niveau de compétence acquis
Compétence 1 CONCEVOIR DES INTERVENTIONS	1 - Conception d'interventions adaptées aux enjeux de la société	1.1 - Analyser les attentes les besoins des populations et des publics, et en comprendre les enjeux 1.2 - Repérer les dynamiques propres à des publics spécifiques 1.3 - Sélectionner, référencer les sources et justifier ses choix méthodologiques 1.4 - Mobiliser les outils pertinents pour analyser, représenter des données multiples et discuter des résultats 1.5 - Présenter, partager des résultats et formuler des ébauches de préconisations	Niveau 2 : mettre en place des outils d'enquêtes adaptées aux publics et aux contextes et présenter les résultats
Compétence 2 CONSTRUIRE DES DYNAMIQUES	2 - Construction de dynamiques partenariales	2.1 - Distinguer les différentes catégories de partenariat 2.2 - Reconnaître et intégrer les enjeux et les logiques à l'œuvre dans les dynamiques partenariales 2.3 - Construire un argumentaire et faire des propositions 2.4 - S'intégrer à un réseau d'acteurs adapté au contexte	Niveau 2 : animer le partenariat en associant les acteurs concernés
Compétence 3 RENFORCER	3 - Renforcement des capacités d'action individuelles et collectives des publics	3.1 - Réaliser un diagnostic partagé de projet en mobilisant tous les acteurs et partenaires potentiels du projet 3.2 - Co-élaborer un projet (de la conception à la valorisation) en sollicitant la participation de tous les publics (visibles/invisibles) et partenaires du projet	Niveau 2 : co-élaborer des projets qui se structurent sur les ressources et l'engagement de chacun pour renforcer le pouvoir d'agir des publics
Compétence 4 METTRE EN ŒUVRE DES DÉMARCHES	4 - Mise en œuvre des démarches éducatives et des techniques d'animation dans une démarche de projet	4.1 - Approfondir la maîtrise d'un ensemble de techniques et de pratiques 4.2 - Identifier et s'approprier de ressources existantes 4.3 - Adapter des ressources existantes (techniques, outils, pratiques d'animation) en fonction des publics, objectifs et sujets abordés 4.4 - Construire une progression pédagogique en accord avec le projet dans lequel s'inscrivent les animations 4.5 - Gérer la conduite d'une animation en s'appuyant sur la dynamique du collectif et en visant le développement de la curiosité et l'ouverture à la nouveauté des publics	Niveau 2 : mettre en œuvre des animations socioéducatives, inscrites dans le cadre d'un projet
Compétence 5 CONTRIBUER	5 - Contribution au développement du champ professionnel de l'animation	5.1 - Être capable de développer sa pensée à l'oral et à l'écrit en mobilisant des supports et modes d'expression adaptés aux contextes et situations de communication 5.2 - Expliciter l'articulation des différentes actions s'inscrivant dans le cadre d'un projet d'intervention 5.3 - Produire de l'analyse distanciée et impliquée par rapport aux situations professionnelles	Niveau 2 : élaborer et partager sa compréhension des dimensions et enjeux de l'intervention



### Compétences de niveau 3

		Détail des compétences	Niveau de compétence acquis
Compétence 1 CONCEVOIR DES INTERVENTIONS	1 - Conception d'interventions adaptées aux enjeux de la société	1.1 - Proposer des réponses et des actions cohérentes avec les analyses réalisées	Niveau 3 : présenter, partager des résultats et formuler des ébauches de préconisations
		1.2 - Mettre au débat ses analyses et les propositions qui en découlent	
		1.3 - Concevoir des outils de veille et de prospective avec les parties prenantes	
		1.4 - Impliquer les différents acteurs de la société dans les propositions de remédiation/action	
Compétence 2 CONSTRUIRE DES DYNAMIQUES	2 - Construction de dynamiques partenariales	2.1 - Réaliser une veille au sein de ses réseaux pour identifier de nouvelles attentes et nouveaux besoins sociaux (expérimentation)	Niveau 3 : déployer et pérenniser le réseau
		2.2 - Analyser les enjeux de la dynamique partenariale	
		2.3 - Évaluer l'adéquation entre le partenariat existant et les projets	
		2.4 - Développer le réseau en mobilisant les ressources pour collaborer à un projet ou une action collective	
		2.5 - Créer les conditions pour entretenir la dynamique partenariale	
Compétence 3 RENFORCER	3 - Renforcement des capacités d'action individuelles et collectives des publics	3.1 - Assumer une posture de facilitateur de projet visant à développer l'autonomisation des publics dans toutes les étapes de la démarche de projet	Niveau 3 : développer une posture d'accompagnateur de projet pour renforcer les capacités d'action des publics en développant
		3.2 - Maintenir la dynamique participative dans la durée	
Compétence 4 METTRE EN ŒUVRE DES DÉMARCHES	4 - Mise en œuvre des démarches éducatives et des techniques d'animation dans une démarche de projet	4.1 - Développer une expertise sur des techniques et des pratiques	Niveau 3 : mettre en œuvre et coordonner des animations socioéducatives originales inscrites dans le cadre des projets de la structure et du territoire
		4.2 - Construire de nouvelles ressources (techniques, outils, pra-tiques) en prenant appui sur l'existant (ressouces, contextes, publics)	
		4.3 - Concevoir des démarches éducatives dans une démarche de coéducation avec différents partenaires	
		4.4 - Coordonner des interventions à l'échelle de projets de structures et de territoires	
		4.5 - Mettre en œuvre des interventions visant l'émancipation des individus et des groupes et le développement des ressources du territoire	
Compétence 5 CONTRIBUER	5 - Contribution au développement du champ professionnel de l'animation	5.1 - Se donner les moyens de maîtriser les différents modes et registres d'expression (langue française écrite et orale, langue étrangères, communication visuelle, espaces numériques) dans des situations de communication variées	Niveau 2 : modéliser, diffuser, participer à la création de ressources dans son champ professionnel
		5.2 - Opérer un retour sur expérience dans le but de développer les pratiques, la compréhension du champ et ses orientations stratégiques	
		5.3 - Participer à des débats de métiers, promouvoir son champ professionnel dans les contextes d'intervention intersectoriels	

## Semestre 6




Contexte	Activités / Cours	Volume horaire total	dont TP	Adaptation locale (Ressources et SAÉ)	TP adaptation locale	Type de compétence (voir détails des compétences)				
						1	2	3	4	5
Situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	Réaliser un travail de recherche en adéquation avec des enjeux d'un contexte professionnel	20h (adaptation locale)		25h	13h	1				
	Mettre en œuvre une démarche partenariale					2				
	Coordonner un projet d'animation						3	4		
	Diffuser et mettre en débat une question vive du champ professionnel								5	
	Stage 3e année (12 à 16 semaines)					1	2	3	4	5
	Portfolio					1	2	3	4	5
Ressources	Analyse de la société et des populations	10h		25h	13h	1				
	Stratégies et dynamiques de réseaux	10h				2				
	Conceptions éducatives	17h	15h				3			
	Enjeux de l'évaluation en animation sociale et socio culturelle	13h						5		
	Analyse des pratiques	12h	12h					5		
	Expression et communication	13h						5.1 ; 5.3		

### Compétences de niveau 3

		Détail des compétences	Niveau de compétence acquis
Compétence 1 CONCEVOIR DES INTERVENTIONS	1 - Conception d'interventions adaptées aux enjeux de la société	1.1 - Proposer des réponses et des actions cohérentes avec les analyses réalisées	Niveau 3 : présenter, partager des résultats et formuler des ébauches de préconisations
		1.2 - Mettre au débat ses analyses et les propositions qui en découlent	
		1.3 - Concevoir des outils de veille et de prospective avec les parties prenantes	
		1.4 - Impliquer les différents acteurs de la société dans les propositions de remédiation/action	
Compétence 2 CONSTRUIRE DES DYNAMIQUES	2 - Construction de dynamiques partenariales	2.1 - Réaliser une veille au sein de ses réseaux pour identifier de nouvelles attentes et nouveaux besoins sociaux (expérimentation)	Niveau 3 : déployer et pérenniser le réseau
		2.2 - Analyser les enjeux de la dynamique partenariale	
		2.3 - Évaluer l'adéquation entre le partenariat existant et les projets	
		2.4 - Développer le réseau en mobilisant les ressources pour collaborer à un projet ou une action collective	
		2.5 - Créer les conditions pour entretenir la dynamique partenariale	
Compétence 3 RENFORCER	3 - Renforcement des capacités d'action individuelles et collectives des publics	3.1 - Assumer une posture de facilitateur de projet visant à développer l'autonomisation des publics dans toutes les étapes de la démarche de projet	Niveau 3 : développer une posture d'accompagnateur de projet pour renforcer les capacités d'action des publics en développant
		3.2 - Maintenir la dynamique participative dans la durée	
Compétence 4 METTRE EN ŒUVRE DES DÉMARCHES	4 - Mise en œuvre des démarches éducatives et des techniques d'animation dans une démarche de projet	4.1 - Développer une expertise sur des techniques et des pratiques	Niveau 3 : mettre en œuvre et coordonner des animations socioéducatives originales inscrites dans le cadre des projets de la structure et du territoire
		4.2 - Construire de nouvelles ressources (techniques, outils, pra-tiques) en prenant appui sur l'existant (ressouces, contextes, publics)	
		4.3 - Concevoir des démarches éducatives dans une démarche de coéducation avec différents partenaires	
		4.4 - Coordonner des interventions à l'échelle de projets de structures et de territoires	
		4.5 - Mettre en œuvre des interventions visant l'émancipation des individus et des groupes et le développement des ressources du territoire	
Compétence 5 CONTRIBUER	5 - Contribution au développement du champ professionnel de l'animation	5.1 - Se donner les moyens de maîtriser les différents modes et registres d'expression (langue française écrite et orale, langue étrangères,	Niveau 2 : modéliser, diffuser, participer à la création de ressources dans son champ professionnel
		5.2 - Opérer un retour sur expérience dans le but de développer les pratiques, la compréhension du champ et ses orientations stratégiques	
		5.3 - Participer à des débats de métiers, promouvoir son champ professionnel dans les contextes d'intervention intersectoriels	

## De la formation à la vie professionnelle

Les 3 parcours du BUT proposés par le département Carrières Sociales de l'IUT2 Grenoble permettent de **développer les compétences professionnelles** attendues dans les métiers du travail social.

	<i>Parcours</i> <b>Animation Sociale et Socioculturelle</b>	<i>Parcours</i> <b>Éducation Spécialisée</b>	<i>Parcours</i> <b>Assistance Sociale</b>
 <p><b>Je suis formé(e) pour</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Renforcer les capacités d'action individuelles et collectives des publics</li> <li>• Mettre en œuvre des démarches éducatives et des techniques d'animation dans une démarche de projet</li> <li>• Contribuer au développement du champ professionnel de l'animation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instaurer une relation propice au travail éducatif</li> <li>• Adapter l'accompagnement aux problématiques et spécificités des publics</li> <li>• Piloter un projet éducatif</li> <li>• Travailler en équipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Établir une relation individuelle et/ou collective d'accompagnement social</li> <li>• Élaborer et transmettre l'information dans un cadre éthique et déontologique</li> </ul>
 <p><b>J'assume des fonctions de*</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animateur·trice social·e</li> <li>• Animateur·trice socioculturelle</li> <li>• Animateur·trice socio-éducatif·ve</li> <li>• Animateur·trice socioculturelle adulte relais</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Éducateur·trice spécialisé·e</li> <li>• Éducateur·trice PJJ (Protection Judiciaire de la Jeunesse)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assistant·e de service social</li> <li>• Assistant·e social·e de secteur</li> <li>• Assistant·e de service social départemental</li> </ul>
 <p><b>J'évoque vers*</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsable de structure • Chef·fe de projet • Chargé·e de mission</li> </ul>		

\* Liste des métiers non exhaustive