

Objectif 3.2- S'initier à différents types d'activités

Au moins trois animations issues de champs différents doivent faire l'objet d'une initiation afin d'expérimenter quelques exemples et nourrir une réflexion générale sur les enjeux de l'animation notamment en structure. *Pratiquer pour faire pratiquer* est ici l'enjeu pour acquérir une autonomie technique minimum dans différents domaines.

3.2.1- S'initier à au moins trois activités, issue de champs différents

3.2.2- Pratiquer et faire pratiquer ces activités

Objectif 3.3- Mettre en œuvre une animation à destination de différents publics

3.3.1- Définir les objectifs d'une activité

3.3.2- Anticiper le déroulement de l'activité étape par étape

3.3.3- Réaliser une activité d'animation à destination du public visé

3.3.4- Réaliser le bilan collectif et individuel de l'activité

La mise en œuvre d'une animation doit être construite en amont et répondre à des impératifs méthodologiques incontournables :

- Définir le public (nombre, fourchette d'âge, capacités),
- Définir l'objectif : Quelles sont les finalités de cette action en lien avec le projet global de la structure ? Dans quelle grande catégorie cette animation s'inscrit-elle ? Quels sont les objectifs spécifiques à cette action, Que permet de développer cette animation?
- Anticiper la préparation et le déroulement de l'animation en identifiant chaque étape et son contenu (besoins matériels, organisation de l'espace, de l'accueil, de la mise en route, du type d'accompagnement (quelle est la place de l'animateur, quelle posture adopter en fonction des objectifs), gestion de la fin d'activité ainsi que du rangement.
- Initier les apprenants à la réalisation de bilans collectifs et individuels sur les pratiques réalisées, y compris lors des périodes de formation en milieu professionnel.

Objectif 4- Communiquer à l'ère du numérique

Les enseignements de l'objectif TIM de ce module devront être articulés avec les enseignements de l'objectif TIM du module MG1 (capacité générale 1.2). Certains objectifs étant voisins de ceux du module MG1 l'approche en MP2 sera donc nécessairement différente, elle devra permettre un approfondissement des notions vues et devra faire l'objet d'une approche fondée sur les sciences et techniques professionnelles tant en accueil-vente qu'en service à la personne. Les situations interdisciplinaires seront à rechercher en priorité et la pédagogie du projet sera à privilégier.

Cet objectif ne fait pas l'objet d'une évaluation en tant que telle.

Objectif 4.1- Utiliser un environnement numérique professionnel de manière responsable et autonome

Des situations interdisciplinaires devront être recherchées avec l'enseignant de technique commerciale sur cet obj. 4.1.

4.1.1- S'identifier, s'inscrire, remplir des formulaires en ligne

Créer un compte (« captcha... »)

4.1.2- Organiser l'environnement de travail

Utiliser des périphériques de stockage locaux (clé USB, disque dur...) et distants (services informatiques hébergés ou dématérialisés, Google drive, Dropbox). Synchroniser les outils en local et entre le local et le distant.

4.1.3- Sécuriser l'environnement de travail

Mot de passe, antivirus, anti spam, filtrage, etc. (critères de choix - aspect qualitatif des outils, outils propriétaires / gratuits, risques liés (Usurpation de fonctionnalités « rogues »), fausse MAJ flash, JAVA...

4.1.4- Imprimer et gérer les impressions

File d'impression, priorité, couleurs, formats, paramètres par défaut, systèmes à code et de comptage

4.1.5- Utiliser des outils en ligne partagés

Planning, réservation, tels que Google docs, Etherpad, Framapad... mobiliser les ressources proposées via l'ENT de l'établissement.

4.1.6- Prendre en compte les règles et les usages de l'informatique et d'internet
<http://netiquette.fr/> et <http://www.afa-france.com/netiquette.html>

4.1.7- Gérer sa présence numérique sur le web et les réseaux sociaux numériques

Connaître ses obligations en termes de publication sur les réseaux sociaux numériques, connaître ses droits en tant qu'utilisateur (CNIL). Respecter le droit à l'image, le droit d'auteur...

Objectif 4.2- Rechercher et traiter des informations en fonction d'un besoin d'information professionnel

Cet objectif est à mettre en œuvre avec le professeur-documentaliste en recherchant une situation interdisciplinaire en lien avec les enseignants d'économie sociale et familiale, de technique commerciale. L'utilisation à bon escient de cartes mentales est recommandée.

4.2.1- Utiliser un système d'information documentaire pour répondre à un besoin d'information professionnel

Un système d'information est un ensemble organisé et cohérent d'informations pour un usage ciblé dans un contexte de communication défini (entreprise, école...). Il met en relation des moyens techniques, humains et des objets matériels pour faciliter l'organisation et le partage des savoirs, le stockage et l'accès à l'information dans une logique d'appropriation. Il est structuré autour d'une gestion automatisée ou manuelle des documents et de l'information. La recherche d'information dans ce type de système s'effectue soit avec un langage documentaire pour optimiser les résultats (utilisation de mêmes termes entre l'indexation et la recherche), soit en langage naturel. La gestion automatisée de l'information utilise le langage naturel pour la collecter et la traiter de manière systématique en extrayant mécaniquement l'ensemble de son contenu. Ce mode d'indexation de l'information induit une recherche en langage naturel. Des moyens techniques tels que les moteurs de recherche (dont les moteurs de recherche spécialisés (fichiers audio, vidéos, images, presse et livres numériques...), les moteurs de recherche sémantique, les moteurs de recherche en temps réel, les moteurs visuels), les métamoteurs, les annuaires, les bases de données en ligne (Pressedu, Europresse, Renaweb...), mais aussi les logiciels documentaires (BCDI ou PMB ou Superdoc...) et les portails (E-Sidoc...), devront être utilisés. L'usage de moteur de recherche pour s'informer sur des personnes sera abordé (comme outil de recrutement, de recherche sur les réseaux sociaux numériques, pour suivre un expert, pour identifier une personne).

4.2.2- Traiter les informations dans le respect du droit en intégrant les spécificités des écrits d'écran

(Effectuer une lecture sur écran et en comprendre les spécificités -navigation hypertextuelle, repérages visuels, réalité augmentée, annotations...- de repérer des informations en réponse à un besoin identifié. Pour cela, il lui sera proposé des travaux sur des textes (lecture, annotation, partage, compréhension) sur ordinateur, liseuse, tablette, smartphone et des exercices sur les codes ergonomiques des sites web.

- outils d'annotation pour aider à analyser le contenu des documents -surligner, insérer des commentaires (par rapport à ce qu'on sait déjà, à son besoin d'information...), suivi des modifications, rayer du texte, rechercher une chaîne de caractères, etc...-) ex. Acrobat Reader, Foxit Reader, logiciels bureautiques...)
- dans le respect du droit (notions de droit d'auteur, de plagiat, de licence Creative Commons, savoir citer ses sources d'information...). On utilisera le site Eduscol : <http://eduscol.education.fr/internet-responsable/se-documenter-publier/reutiliser-des-contenus-produits-par-des-tiers/que-sont-le-plagiat-la-caricature-le-pastiche.html> et celui de la CNIL <http://www.cnil.fr/>

4.2.3- Utiliser des outils de veille informationnelle :

On tiendra compte des évolutions de l'écosystème informationnel (développement de la curation, prépondérance des réseaux sociaux numériques).

« La veille est un processus informationnel volontariste à travers lequel l'on recherche des informations à caractère anticipatif concernant l'évolution d'une activité, de connaissances ou d'un environnement particulier. L'objectif de la veille est de déceler des opportunités et de réduire les risques liés à la non-maîtrise de l'avenir. » <http://www.cyber-strategie.com/ressources/utilite.html>

- préparer sa veille
- collecter des informations
- traiter et organiser des informations
- diffuser de l'information

Exemples : surveiller l'actualité en mettant en place une veille médiatique (Pickanews, Eufeed, l'actualité parlementaire...), automatiser sa veille avec des flux RSS (Netvibes, Yahoo Pipes, Feedly...), organiser et partager des signets avec le social bookmarking (dans des navigateurs, à l'aide de modules complémentaires, de sites internet, d'applications -Symbaloo, Diigo, Delicious, Pearltrees...-), diffuser automatiquement sa veille – Netvibes, Scoop.it, microblogs comme Twitter...

4.2.4- Évaluer la qualité de l'information pour répondre à un besoin d'information professionnel

La qualité de l'information regroupe des critères de fiabilité et de validité de l'information, les termes de fiabilité et de validité ne seront pas explicitement indiqués aux élèves, le terme de pertinence relatif au besoin d'information sera mentionné.

4.2.5- Réaliser des documents composites

Les documents seront simples et de qualité.

(fonds -en valorisant la recherche et le traitement de l'information réalisés- et forme) : texte, image, son, vidéo. On prendra soin d'aller au-delà de l'utilisation du simple copier/coller. On se limitera à l'insertion d'images, de sons et de vidéos en insistant sur les modalités de mise en page (pagination, sommaire automatique, table des illustrations...).

4.2.6- Gérer des tables simples de données créées à l'aide d'un tableur

On se limitera aux fonctions de filtres simples, tris simples et complexes, sous totaux.

4.2.7- Réaliser un publipostage à l'aide d'un traitement de texte

En utilisant différentes sources de données issues d'une liste ou du tableur.

Objectif 4.3- Utiliser des outils numériques pour communiquer dans des situations de la vie professionnelle

Des situations interdisciplinaires devront être recherchées avec les enseignants d'économie sociale et familiale, de technique commerciale et d'éducation socio-culturelle sur cet objectif 4.3.

Certains outils à étudier dans cet objectif nécessitent un débit de connexion suffisant (exemple : la visioconférence...).

4.3.1- Utiliser les possibilités des outils de messagerie

Listes de diffusion, envoi asynchrone, CCC, signature, netiquette...

4.3.2- Utiliser des outils de messagerie instantanée tels que snapchat

4.3.3 : Utiliser des outils de visio-conférence et de partage d'écran tels que Skype, Anymeeting, Google hangouts, join.me

4.3.4- Poster des messages, des sms, des mms, des vidéos : Youtube, Daily motion

4.3.5- Utiliser les fonctionnalités d'un photocopieur-scanner réseau : impression, scan, email...

4.3.6- Utiliser les fonctionnalités d'un télécopieur : photocopie, scan, email...

4.3.7- Utiliser les fonctionnalités du téléphone fixe et du téléphone portable en toute sécurité

Insister sur la mise en place de conférences téléphoniques. Une préparation de type « présentation lors d'un appel téléphonique... » devra se faire en amont en interdisciplinarité avec les enseignants d'ESC.

4.3.8- Modifier des pages web à l'aide d'un système de gestion de contenu

(*Content Management System* ou *CMS*) : actualiser des pages, les transformer en y ajoutant du texte, des images, des vidéos.

4.3.9- Utiliser des outils de géolocalisation

Essentiellement dans le but de renseigner les usagers sur un trajet, un lieu, etc. (Mappy, Google map, via Michelin, pagesjaunes.fr...), pour faire du marketing géolocalisé ou encore pour géo référencer les aides à domicile (Exemple géo-référencement des aides à domicile par smartphone lors des interventions pour effectuer la télé déclaration et la facturation des usagers directement, opération financée par le Conseil Général de l'Allier, pour information : http://www.lamontagne.fr/auvergne/actualite/departement/allier/montlucon/2014/06/11/mille-deux-cents-salaries-de-lallier-vont-etre-equipes-de-telephones-portables-cette-annee_11036419.html)

4.3.10- Utiliser des objets connectés

Des exemples seront pris dans les domaines de la santé, de la puériculture, de la maison (domotique), de la sécurité, du sport et des loisirs... etc.

Nous citerons par exemple des objets connectés tels que webcam, bracelets, robots, télévision, téléphonie, pèse personnes, monitoring, vêtements et accessoires, téléalarme. On pourra aussi citer des exemples tels que la prise de constantes médicales à distance, la détection des troubles du sommeil par bracelet ou encore l'utilisation de cuillères connectées pour la prise des repas des personnes atteintes de la maladie de Parkinson. Les élèves devront être en capacité de lire les notices techniques, de connecter et de paramétrer les objets.

Proposition d'exemples de situations, supports de communication professionnelle en SAP

Cette liste non exhaustive, a pour objectif d'apporter des idées de situations qui pourront être support de formation dans le cadre de la communication professionnelle. Ces situations proposent un contexte à partir duquel une analyse de la situation de communication pourra être menée. Les exemples peuvent être trouvés dans les trois champs du secteur des services à la personne : restauration, confort et bien-être de la personne et confort et environnement de la personne.

Pour les SAP

Aide au repas/restauration

- L'aide au repas du jeune enfant
- L'enfant qui refuse de déjeuner
- L'aide au repas auprès d'une personne dépendante ou semi-autonome
- La personne dépendante qui souhaite prendre son repas en chambre contrairement à ses habitudes
- La personne mécontente par rapport à son repas (température, cuisson, présentation, composition du menu, caractère répétitif des plats proposés, condiments, alcool...)
- Le premier contact avec un usager dans le cadre de l'aide au repas (se présenter, établir une communication adaptée...)

Confort et bien-être

- L'aide à l'habillage du jeune enfant et de la personne semi-autonome ou dépendante
- L'aide au choix vestimentaire pour l'habillage d'une personne dépendante
- La prise en compte d'un membre douloureux ou d'un mal-être ponctuel lors d'une aide à l'habillage
- La prise en compte de la pathologie de la personne en situation de soins (ex : personne désorientée...)
- La prise en charge de la situation de handicap moteur, physique, sensoriel, de la surdit , du polyhandicap...
- L'aide à la toilette chez l'adulte
- La gestion d'un accident chez un enfant
- La prise en charge d'un nouvel usager
- La gestion d'une chute, d'un malaise (hypoglyc mie,  pilepsie, angoisse, spasmophilie...)

Environnement

- Les habitudes non respect es dans le cadre de l'espace de vie
- La discussion autour de l'activit  dans le cadre d'une animation
- La r action face   une situation sp cifique dans le cadre d'une animation (ex : une personne qui ce jour-l  ne veut pas participer)
- La gestion d'une dispute entre deux pairs (enfants/ adultes)
- La gestion d'une personne qui s'isole (ex : un enfant dans une classe ou dans la cours de r cr ation, une personne  g e lors d'une animation)
- La r fection d'un lit d'une personne ne parlant plus
- La r fection d'un lit pour une personne d sorient e
- L'entretien d'une chambre aupr s d'une personne atteinte de la maladie d'Alzheimer, aupr s d'une personne non autonome