

Bachelier en management du tourisme et des loisirs

HELHa La Louvière Rue de Belle-Vue 32 7100 LA LOUVIERE

Tél : +32 (0) 64 23 76 23

Fax : +32 (0) 64 23 76 33

Mail : eco.lalouviere@helha.be

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

Module projet animation			
Code	ECTO3B44MAN	Caractère	Optionnel
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Raphaël FOGLIA (raphael.foglia@helha.be)		
Coefficient de pondération	40		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Dans cette UE, l'étudiant devra mobiliser ses compétences de manière pratique dans des situations d'apprentissage réelles liées à l'animation touristique.

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

Compétence 1 **S'insérer dans son milieu professionnel et s'adapter à son évolution**

- 1.1 Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la culture de l'entreprise
- 1.2 Collaborer à la résolution de problèmes complexes avec méthode, rigueur, proactivité et créativité
- 1.3 Adopter une attitude éthique et respecter les règles déontologiques
- 1.5 Développer la polyvalence et proposer des solutions innovantes pour ses projets
- 1.6 Identifier ses besoins de développement et s'inscrire dans une démarche de formation permanente

Compétence 2 **Communiquer : écouter, informer et conseiller les acteurs, tant en interne qu'en externe**

- 2.1 Accueillir et informer les clients, les partenaires et les prestataires

Compétence 3 **Mobiliser les savoirs et savoir-faire propres au tourisme**

- 3.5 Choisir et utiliser les technologies de l'information et de la communication

Compétence 5 **S'organiser : structurer, planifier, coordonner et gérer de manière rigoureuse les actions et les tâches liées à sa mission**

- 5.1 Gérer les plannings et assurer le suivi des différents projets, dossiers et actions
- 5.4 Gérer les priorités, anticiper
- 5.5 Coordonner et animer des équipes

Acquis d'apprentissage visés

Analyser et structurer un projet événementiel

Faire preuve de créativité pour développer une action pertinente

Préparer le projet sous les angles organisationnels et d'animation

Acquérir des compétences techniques et relationnelles pour mener à bien un projet

Évaluer et s'auto-évaluer à l'intérieur du projet.

Acquérir des techniques d'animation spécifiques en fonction des publics visés.

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :
ECTO3B44MANA Projet animation

48 h / 4 C

(opt.)

Contenu

Création d'activités d'animation touristique et de loisirs, de la conception à la réalisation.
Organisation, communication, animation, évaluation
Apports théoriques qui soutiennent l'action
Analyses rétroactives, posture professionnelle.

Démarches d'apprentissage

L'étudiant sera acteur d'activités touristiques concrètes.
A travers un processus créatif et réflexif, il devra s'investir dans l'élaboration de toutes les facettes liées à aux projets développés.
Il sera confronté en situation réelle, avec un vrai public et devra agir de manière adaptée.

Dispositifs d'aide à la réussite

Evaluations formatives aux différentes étapes des projets
Coaching individuel et de groupe

Sources et références

Néant

Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

Boite à outils virtuelle alimentée au fur et à mesure.

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'étudiant sera responsable d'une partie d'un projet d'animation touristique.
Une évaluation continue sanctionnera l'étudiant sur la justesse de son implication.
L'étudiant présentera un travail personnel d'analyse de ce projet

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Prj	50			Trv	50
Période d'évaluation	Exo	50			Exo	50

Prj = Projet(s), Exo = Examen oral, Trv = Travaux

Dispositions complémentaires

Principe général : la note de l'unité d'enseignement est obtenue en effectuant une moyenne arithmétique pondérée des notes finales obtenues lors des évaluations des différentes activités d'apprentissage qui la composent. Dans la mesure où cette unité d'enseignement est constituée d'une seule activité d'apprentissage, automatiquement, la note obtenue pour l'activité d'apprentissage est la note de l'unité d'enseignement.

Exceptions : 1. En cas de mention CM (certificat médical), ML (motif légitime), PP (pas présenté), Z (zéro), PR (note de présence) ou FR (fraude) dans une des activités d'apprentissage composant l'UE, la mention dont question sera portée au relevé de notes de la période d'évaluation pour l'ensemble de l'UE (quelle que soit la note obtenue pour l'autre/les autres activités d'apprentissage composant l'UE).

N.B. La non-présentation d'une partie de l'épreuve (par exemple un travail) entraînera la mention PP pour l'ensemble de l'activité d'apprentissage, quelles que soient les notes obtenues aux autres parties de l'évaluation.

Le principe général et les exceptions en matière de pondération des activités d'apprentissage de l'UE et de notation

restent identiques quelle que soit la période d'évaluation.

En cas de certificat médical, l'examen devra être représenté à une date ultérieure.

Les examens non présentés donnent lieu à l'échec de l'AA.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2021-2022).