

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

Outils et projets d'animation			
Code	ECTO1B50OPA	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	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 apprendra les clés de l'animation du tourisme et des loisirs et pourra expérimenter ses acquis sur le terrain 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
 - 1.4 Développer une approche responsable, critique et réflexive des pratiques professionnelles
 - 1.5 Développer la polyvalence et proposer des solutions innovantes pour ses projets
- 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 5 **S'organiser : structurer, planifier, coordonner et gérer de manière rigoureuse les actions et les tâches liées à sa mission**
 - 5.4 Gérer les priorités, anticiper

Acquis d'apprentissage visés

Apprendre les bases de l'animation en centre de vacances :

- développer et mettre en pratique des activités d'animation adaptées au milieu touristique
- réaliser des défis en étant créatif
- comprendre l'intérêt pédagogique des activités réalisées

Vivre une expérience de collaboration en équipe :

- respecter les opinions et les personnalités de chacun
- se mettre au service du groupe
- améliorer la communication entre tous

Être proactif et accepter les critiques constructives :

- participer pleinement aux activités
- évaluer et s'auto-évaluer

Développer la confiance en soi :

- oser prendre la parole
- se mettre en avant à diverses occasions
- surpasser ses peurs

Vivre des activités d'animation en lien avec son environnement :

- s'inscrire dans la dynamique d'une région touristique
- être attentif au développement durable

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) :

ECTO1B500PAA Outils et projet d'animation

48 h / 4 C

Contenu

Cette activité d'apprentissage se compose de deux volets :

- Par une série de cours, les bases incontournables d'une animation seront présentées : préparation, animation, évaluation. Les compétences à mettre en œuvre pour un animateur. Un accent particulier sur la créativité.
- Durant un séminaire en résidentiel, l'étudiant pourra découvrir concrètement des activités types dans un milieu touristique. Il pourra en retirer les bénéfices et comprendre la pertinence de celles-ci. Il aura également l'occasion de s'exercer lui-même dans la préparation et l'animation d'activités. Par son investissement personnel, il pourra expérimenter des savoir-faire et savoir-être utiles dans l'animation en centres de vacances.

Démarches d'apprentissage

Le cours se base sur la pédagogie active.

L'étudiant sera amené à découvrir par lui-même les concepts clés

Il devra faire preuve d'initiative et de créativité pour mettre en place un projet pertinent.

Les démarches sont basées sur la co-construction entre le professeur et les étudiants. Une communication poussée entre chaque cours par mail est mise en place pour permettre à l'étudiant d'aller plus loin que la matière vue en classe.

2 travaux d'investigation sont demandés.

La préparation et la participation invitera l'étudiant à donner de son temps et son énergie pour atteindre les objectifs fixés.

- Des moments d'évaluation formative sont prévus après chaque activité afin d'en retirer leur intérêt pédagogique.

Dispositifs d'aide à la réussite

Accompagnement individuel

Sources et références

Resonance Asbl (2020) Le coffre à outils de l'animateur.

Patro Le (2020) The Game Box - fiches d'animation

Supports en ligne

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

Sur Connected,

- Fiches d'animation
- Elements théoriques de base sur l'animateur
- Documents partagés sur la préparation de projets.

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'étudiant sera évalué sur son implication dans les projets mis en place ainsi que sur un travail de synthèse qu'il présentera lors d'un examen oral.

Pour un étudiant diplômable en janvier, les modalités d'évaluation ainsi que la matière sur laquelle il sera interrogé seront définies dans une convention spécifique, signée par l'étudiant et l'enseignant concerné.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Prj	50				
Période d'évaluation	Exo	50			Trv + Exo	100

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

Dispositions complémentaires

Si l'Unité d'Enseignement est constituée d'une seule Activité d'Apprentissage, la note obtenue pour l'activité d'apprentissage est reportée automatiquement à la note de l'Unité d'Enseignement.

Si l'Unité d'Enseignement est constituée de plusieurs Activités d'Apprentissages :

Sauf décision contraire du jury de délibération, en cas d'échec à une Activité d'Apprentissage (AA) qui la compose, l'Unité d'enseignement ne sera pas validée. En cas d'échec à une ou plusieurs AA, la note de l'UE sera la note la plus faible des AA en échec.

Si toutes les AA ont une note supérieure ou égale à 10, alors 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.

En cas de note englobante (CM (certificat médical), ML (motif légitime), PP (pas présenté), PR (note de présence), Z (zéro) ou FR (fraude)) dans une des Activités d'Apprentissage composant l'Unité d'Enseignement, cette mention sera reportée automatiquement à la note de l'Unité d'Enseignement, et ce quelle que soit la note obtenue pour l'autre/les autres activités d'apprentissage composant l'UE.

Aussi, la non-présentation d'une partie d'une épreuve (ex : une partie écrite et une partie orale d'un examen) entraînera la mention PP pour l'ensemble de l'activité d'apprentissage, quelles que soient les notes obtenues aux autres parties de l'évaluation.

Notez que ces principes explicités en matière de pondération des activités d'apprentissage de l'UE et de notation restent identiques quelle que soit la période d'évaluation (première ou seconde session).

En cas de changement de la situation sanitaire qui imposerait cours et examens en distanciel, la note finale pour cette activité se composerait exclusivement des notes intermédiaires obtenues par l'étudiant pour les exercices.

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 2022-2023).