

ANIMER DES ACTIVITÉS VARIÉES ET LUDIQUES EN S'ADAPTANT AUX BESOINS, INTÉRÊTS ET CAPACITÉS DES JEUNES



Description

Être capable de concevoir et d'animer des activités dynamiques, attrayantes et diversifiées qui suscitent l'intérêt des jeunes et soutiennent leur développement. Cette compétence implique de tenir compte des différences d'âge, de rythme, de motivation et de capacités, en ajustant les approches pédagogiques et les modalités d'animation pour favoriser la participation, le plaisir, l'apprentissage et l'inclusion de chaque jeune.

Évaluation des niveaux de compétence

Niveau Initiation	Niveau Développement Employer différentes techniques et outils d'animation	Niveau Approfondissement
	1. Élaborer un programme d'activités en incorporant tous les champs de développement du PICASSo 2. Adapter les activités selon l'âge et préparer des variantes 3. Anticiper et préparer des ajustements en cas d'imprévus 4. Mettre en pratique des techniques d'animation pour les activités et la gestion du groupe 5. Participer à l'implantation du cadre symbolique	

(À utiliser pour la reconnaissance d'acquis et l'accompagnement terrain)

Pistes de développement

Modules liés	Outils	Autres
1. ANI31 –Techniques d’animation 2. ANI32 –Activités en animation 3. ANI33 –Principes d’animation 4. ANI17 – Pédagogie des techniques	1. Tableau Je suis PICASSo	1. Visiter des sites ou applications de jeu tel que Pep ton jeu, À la rescourse des animateurs scouts, Repère culturel ou le site web de l’ASC 2. Co-animer un nouveau jeu 3. Soutenir une autre personne dans l’animation d’une activité 4. Faire la fiche d’une activité et la faire réviser par un animateur ou une animatrice

Reconnaissance d’équivalences

<https://scoutsducanada.ca/document/tableau-de-reconnaissances-dequivalence/>