



## **D Animer le groupe**

### **Description du domaine de compétences**

Lors d'une visite, d'une randonnée, ou d'autres activités professionnelles avec des clients, l'Accompagnateur de randonnée (AR) pratique des animations (préparées ou spontanées) motivantes, adaptées au groupe, à la situation et à l'environnement.  
L'AR privilégie une pédagogie active qui conduit ses clients à l'acquisition de savoirs.

La forme et le contenu de l'animation constituent une des valeurs essentielles de la profession parce que les qualités d'animateur contribuent dans une large mesure à la reconnaissance professionnelle / réputation de l'AR.

Ces éléments sont également des vecteurs de promotion et de vente des produits ainsi que de fidélisation de la clientèle.

### **Contexte**

L'animation extérieure ou intérieure tient une place centrale dans la prestation de l'AR. Il lui appartient de gérer la fréquence et l'intensité des animations en fonction de la situation présente (environnement, conditions météo et neige, facteur humain, imprévus,...). Il utilise toutes les ressources qu'il juge adaptées aux circonstances et à son programme (documents, personnes, outils, ...).

L'AR donne en toute circonstance la primauté à la sécurité.

Ce domaine de compétences *D - Animer le groupe* est interconnecté avec les domaines suivants :

- C - Conduire un groupe
- E - Transmettre ses connaissances sur les milieux naturels
- F - Transmettre ses connaissances sur les activités humaines



Compétences professionnelles	Spécificités	Critères de performance
D1 - Disposer de différentes méthodes d'animation	Pour un public donné, l'AR met en pratique des méthodes d'animations variées.	L'AR est capable de : <ul style="list-style-type: none"><li>– Adapter son animation à sa clientèle (nombre, âge, motivation, ...), au type de produit et aux différents thèmes abordés.</li><li>– Adapter une activité pour que le client y trouve un sens (savoirs, savoir-faire, savoir-être).</li><li>– Prendre en compte la situation présente, ainsi que les événements inattendus.</li><li>– Choisir un emplacement à l'intérieur ou à l'extérieur, judicieusement adapté (didactique et sécurité).</li><li>– Faire participer le groupe.</li><li>– Transmettre son enthousiasme.</li><li>– S'exprimer en public.</li></ul>
D2 - Privilégier une pédagogie active	La pédagogie active implique la participation des clients.	
D3 - Adapter la méthode et la didactique à la situation (groupe, environnement)	L'AR met en œuvre des méthodes d'animation qui tiennent compte de la diversité des publics cible (environnements socioculturels, âge des participants, mobilité,..).	
Compétences personnelles / sociales		
H1 - Tisser les liens entre les différents domaines de compétences du métier H3 - Etre respectueux des personnes et des lieux H4 - Pratiquer l'auto évaluation H6 - Susciter l'enthousiasme H9 - Prendre des initiatives H10 - S'adapter aux situations H11 - Faire preuve d'un caractère sociable H12 - Faire preuve de créativité H13 - Parler en public H14 - Posséder un bon sens de l'observation		