Animer une formation en situation professionnelle Référentiel de compétences et d'évaluation		
RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES	**RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION**	
	MODALITÉS D'ÉVALUATION **Mise en situation réelle dans le cadre de l'animation d'une action de formation en situation professionnelle sous forme de jeu de rôle.**	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
C1. Préparer l'action de formation en choisissant des méthodes et des outils en lien avec l'ingénierie pédagogique construite, en s'appuyant sur les supports utilisés dans l'activité professionnelle visée, et en prenant en compte les prérequis et aptitudes des apprenants afin de permettre une transmission efficace des compétences professionnelles.	**Cas pratique avec évaluation orale** : Le candidat élabore un cadre d'intervention de son animation En amont de la simulation, le candidat fixe des objectifs pédagogiques et élabore un scénario d'animation en lien avec son domaine d'expertise dans le but de la transmission de ses compétences professionnelles sur un sujet précis.	**Cr1.1** Le cadre de préparation de la formation proposé par le candidat présente : - Un périmètre clair des compétences à transmettre. - Des objectifs opérationnels et mesurables - La progression pédagogique est définie et permet d'atteindre les objectifs dans le délai prévu - Les supports et outils d'animation choisis sont cohérents par rapport au sujet traité, au prérequis des apprenants et aux objectifs.
C2. Démarrer l'action de formation en adoptant une posture de formateur, en expliquant les outils et méthodes d'animation utilisés et en instaurant des conditions relationnelles avec les apprenants afin d'assurer les conditions favorables à la transmission des compétences professionnelles.	**Simulation et jeu de rôle** : Le candidat anime la séquence de démarrage de sa formation face aux autres candidats en réalisant un accueil chaleureux.	**Cr2.1** Le candidat démarre sa formation en présentant clairement et avec précision les objectifs basés sur la transmission de ses compétences professionnelles dans une logique d'acquisition opérationnelle pour les apprenants en réalisant l'accueil des participants et en leur présentant : - Le cadre et le déroulé d'intervention, - La pédagogie employée
C3. Conduire l'action de formation en :		**Cr3.1.** Le candidat propose des exercices pratiques opérationnels directement ancrés sur les objectifs de la

• Utilisant des techniques de communication (verbale ou non), de questionnement et d'écoute active, • Utilisant des techniques d'animation basées sur des mises en situation réelles, des exercices pratiques, des simulations permettant une implication éclairée de l'apprenant, • S'appuyant sur le scénario pédagogique de l'action de formation conçu, • En effectuant des retours sur la progression pédagogique de l'apprenant Afin d'assurer une transmission optimale des compétences professionnelles auprès des apprenants garante d'applications directement opérationnels.	**Simulation et jeu de rôle** : Le candidat choisit une séquence de sa programmation pédagogique à animer face aux autres candidats. Il est attendu que le candidat choisisse une séquence comprenant des outils pédagogiques comme notamment des exercices, applications pratiques, etc…	formation et encourage les apprenants à y participer et à s'y impliquer. **Cr3.2**. Le candidat affirme le dynamisme de son animation en alternant les outils pédagogiques proposés. **Cr3.3**. Le candidat s'assure de la bonne réception des messages transmis aux apprenants, en faisant preuve d'écoute active et en s'appuyant sur les outils de communication, afin de suivre leurs progressions vers l'objectif final : l'acquisition de compétences directement opérationnelles. **Cr3.4.** Les retours se réalisent au travers de critères objectifs pour identifier les points forts et axes d'améliorations et structurer le ou les plans d'action à mettre en place.
C4. Gérer les situations sensibles pouvant intervenir pendant l'action de formation avec agilité et flexibilité en identifiant les sources potentielles de difficultés et de conflits, en anticipant et en traitant les objections formulées afin de maintenir un échange constructif dans un climat bienveillant.	**Simulation et jeu de rôle** : Le candidat est challengé pendant son animation par un membre du jury qui joue le rôle d'une personnalité difficile.	**Cr4**. Le candidat gère correctement les situations sensibles et les personnalités difficiles lors de son animation en faisant preuve de calme, de diplomatie et en rassurant l'apprenant concerné sur sa capacité à acquérir les nouvelles compétences transmises.
C5. Clôturer l'action de formation en : • S'assurant de l'atteinte des objectifs • En mesurant le retour sur investissement du commanditaire • En s'auto évaluant pour une meilleure performance d'animation	**Cas pratique avec évaluation orale** : Le candidat conçoit trois supports d'évaluation : • 1 support permettant d'évaluer ses apprenants • 1 questionnaire à destination des commanditaires afin de mesurer le retour sur investissement	**Cr5.1.** Le support d'évaluation conçut par le candidat permet de mesurer les compétences acquises durant la formation. **Cr5.2.** Le candidat met en place un questionnaire permettant de mesurer le retour sur investissement auprès du commanditaire.

	• 1 grille d'auto-évaluation du formateur dans le cadre d'une démarche d'amélioration continue	**Cr5.3.** Le candidat réalise une auto-évaluation en mettant en perspective ses points forts et axes d'amélioration dans une démarche d'amélioration continue.