

CONCLUSION DE LA FONCTION ANIMER

L'objectif de votre conclusion, est de mettre en avant toutes les compétences acquises, dans le cadre de votre mission, relative à cette fonction ; afin d'évaluer toutes vos compétences dans la fonction vendre, lors de votre CCF.

Votre analyse se déroule en 4 étapes. (Proposition de plan)

1- Les missions qui m'ont été confiées dans la fonction ANIMER.

Vous devez dans cette partie énumérer clairement les missions qui vous ont été confiées (en magasin et en étude pour votre dossier), en expliquant clairement les tâches et/ou démarches que vous avez effectuées pour réaliser chacune de ces missions.

Vous pouvez vous aider de votre référentiel d'activité et de vos outils de liaison (comptes rendus d'activité, fiche de liaison, livret d'évaluation) (s'ils sont en relation avec la fonction Vendre.). :

2 - Difficultés rencontrées et solutions apportées

Cette partie permet lors de l'évaluation CCF, de montrer que vous prenez du recul, et que vous avez mis tout en œuvre pour trouver des solutions et progresser

Sous forme de tableau, Vous devez énumérer les difficultés que vous avez rencontrées pour réaliser chacune de ses missions/tâches, avec les solutions que vous avez apportées pour vous améliorer.

Là encore vous pouvez vous aider de vos outils de liaison. (Comptes rendus d'activité, fiche de liaison, livret d'évaluation) (S'ils sont en relation avec la fonction Vendre.).

3 - Compétences que l'on attendait de moi face à la fonction ANIMER.

Il s'agit là d'énoncer clairement les **SAVOIRS FAIRE**, et **SAVOIRS ETRE** attendus pour la fonction **VENDRE**.

Là encore vous pouvez vous aider de vos outils de liaison. (Comptes rendus d'activité, fiche de liaison, livret d'évaluation) (S'ils sont en relation avec la fonction Vendre.).

4 - Compétences développées dans la fonction ANIMER, en lien avec mon référentiel.

Enfin, vous devez dans cette partie **énumérer concrètement les compétences (savoir-savoir-faire et savoir être) acquises en lien avec votre référentiel examen pour la fonction ANIMER.**