

Devenir Animateur de loisir sportif

Objectifs de la formation

- Préparer et animer un cycle de séances de loisir sportif dans le domaine des activités Gymniques d'Entretien et d'Expression (bloc de compétences 1).
- Organiser, Informer, Communiquer autour de ses activités d'animation (bloc de compétences 2).
- Conduire son parcours professionnel dans le domaine des activités physiques et sportives (bloc de compétences 3).

Programme de la formation

Participer à la vie de La structure

Décrire le fonctionnement de la structure

Se positionner parmi les acteurs de l'environnement sportif

Distinguer les obligations légales de l'employeur / de l'animateur sportif

Encadrer tous les publics

Distinguer les caractéristiques des différents publics

Différencier les comportements à tenir pour chaque public

Repérer les capacités et limites des publics en utilisant

différents outils d'évaluation

Alimenter la motivation des pratiquants

Préparer une action d'animation

Délimiter le rôle de l'animateur de loisir sportif.

Construire une séquence, une séance, un cycle d'animation sportif

S'appuyer sur des connaissances scientifiques

Respecter les logiques et les fondamentaux des activités

Animer, encadrer une action d'animation

Enoncer, démontrer, répéter les consignes de sécurité

Adapter la pédagogie au public

Adapter le contenu aux comportements

Préparer son projet professionnel

Rechercher des emplois et des activités à animer

Programmer des actions de formation et de professionnalisation

Méthodes pédagogiques

Jeux, exercices individuels et collectifs.

Face à face pédagogique.

Pratique en gymnase.

Mise en situation réelle sur différents publics.

Alternance tutorée.

Encadrement

Formateurs experts des activités et formés aux techniques de formation.

Evaluation durant la formation

Livret d'alternance pour le suivi avec le tuteur.

Evaluation formative après chaque période de formation.

Les outils d'auto-évaluation sont proposés afin d'évaluer la progression en vue de la certification.

Certifications en 4 épreuves

Réalisation de dossiers / Mise en place d'un projet de cycle / Animation d'une séance / Entretien.

Publics concernés

Toute personne voulant acquérir un premier niveau de qualification professionnelle dans les métiers de l'animation sportive.

Tout public (formation accessible aux personnes en situation de handicap sous-condition).

Locaux accessibles aux personnes en situation de handicap.

Modalités d'entrée en formation

Épreuve pratique.

Entretien de motivation.

Tarif

2000 € (dont 50€ de frais d'inscription), pour 258h de formation (dont 178h en centre et 80h de stage pratique) – Financement Sésame
Pour les autres financements (OPCO, CPF et CPF Transition, AIF, CR HdF...) : 15 € de l'heure + 50€ de frais d'inscription

Modalités de financement

Habilitée au financement OPCO, public, employeur.

Formation inscrite au RNCP.

Financement personnel.

Formation accessible par la VAE.

Prérequis

- Être âgé au minimum de **16 ans** à l'entrée en formation / **18 ans** pour la remise du diplôme.

- Présenter une pièce d'identité en cours de validité. Pour les mineurs, une pièce d'identité de son représentant ainsi qu'une autorisation à suivre la formation délivrée par le responsable légal seront demandées.

- Être titulaire du PSC1 (Prévention et Secours Civiques de niveau 1).
- Présenter un certificat de non contre-indication à la pratique et à l'enseignement des activités sportives, de moins d'un an, à la date du positionnement.

- Présenter une attestation de réussite aux tests techniques préalables à l'entrée en formation spécifiques à l'option choisie (durée de validité : 4 mois).

TESTS TECHNIQUES

1h de séance de niveau intermédiaire comprenant les techniques cardio, le renforcement musculaire et les techniques douces.

Valider les tests

POSITIONNEMENT

Présentation de la formation, formalisation du projet de formation et du projet professionnel lors d'un entretien de positionnement.

Valider le PIF*

UFO-BLOC 1 DEVIENS ACTEUR.ICE

- Identifier les caractéristiques des pratiquant.es,
- Animer une séance,
- Maîtriser la réglementation et la sécurité des pratiques.

Valider les EPMS*

UFO-BLOC 2 DEVIENS ANIMATEUR.ICE

- Encadrer, construire une séance,
- Maîtriser les activités et les bases en anatomie et physiologie,
- Comprendre le fonctionnement de sa structure et son environnement professionnel,
- Planifier et rendre compte de son activité,
- Prévenir les violences et discriminations, et communiquer avec les publics

Animer en autonomie une séance complète (1ère séance du cycle)

UFO-BLOC 3 DEVIENS PROSSIONNEL.LE

- Maîtriser les notions d'anatomie et physiologie et les publics spécifiques,
- Approfondir les connaissances techniques des activités de l'option
- Piloter son projet (droit du travail...)

Transmettre les écrits

EVALUATIONS

4 épreuves :

- Elaborer un cycle de séances à partir de son terrain de stage : 30' (bloc 1)
 - Mise en situation d'animation : 1h (bloc 1)
 - Elaborer un écrit au cours de son stage : 30' (bloc 2)
- Un entretien sera mené pour ces évaluations.
- Entretien autour du projet professionnel : 30' (bloc 3)

Valider les 4 épreuves

2 H

5 H

5 jours en centre
14h minimum en stage

11 jours en centre
30h minimum en stage

8 jours en centre
35h minimum en stage

1ère session
Rattrapage

* PIF : Plan Individuel de Formation

* EPMS* : Exigences Préalables à la Mise en Situation Professionnelle

Renseignements