

CQP ANIMATEUR DE LOISIR SPORTIF OPTION : JEUX SPORTIFS ET JEUX D'OPPOSITION SESSION 20XX -20XX

Taux de réussite



XXX % en 2020

Taux de satisfaction



XXX %

Taux Insertion



Emploi : XX %

Poursuite d'études : XX %

Recherche d'emploi : XX %

Durée et Rythme

Formation en alternance 6 mois
160 heures en centre
50 heures en entreprise

Méthodes pédagogiques

Accueil collectif : 100 % présentiel
Des cours théoriques
Jeux exercices
Pratiques sur terrain sportif
Mise en situation réelle
Alternance tutorée

Dates des sessions

XX/XX/20XX au XX/XX/20XX

Délais d'accès

Entre la prise de contact et le 1^{er}
jour de formation

Effectif

10 à 15 personnes

Coût / Financement :

En fonction de votre statut
formation financée par :
Pôle Emploi
Votre compte personnel de
formation CPF 80825
Conditions tarifaires sur demande

FORMATION DIPLOMANTE

Diplôme de la branche du sport inscrit au Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Animation professionnelle des activités multisport et tout public.

Formacode 15436 – Education Sportive

Code ROME G1204

code session CARIF XXXXXXXX

OBJECTIF DE LA FORMATION

La finalité du CQP Animateur de Loisir Sportif est un tremplin vers un emploi d'animateur sportif. Le titulaire de ce diplôme propose une activité physique et sportive d'initiation, de découverte, diversifiée et adaptée à chacun visant prévention, santé et bien-être dans différents environnements. Il garantit à tous les pratiquants des conditions de sécurité et promeut les dimensions éducatives et ludiques de l'activité

OPTION Jeux Sportifs et Jeux d'opposition, qu'es-ce que c'est ?

Ces activités sportives, à caractère ludique et éducatif, sont utilisées dans le cadre de situations pédagogiques dans un objectif de socialisation, de développement et de maîtrise des habiletés motrices en dehors de tout contexte de compétition. Les Animateurs de Loisir Sportif (CQP ALS) ne peuvent se prévaloir de cette certification pour attribuer des niveaux, des ceintures ou des grades quelque soient les références à des disciplines, à des écoles, à des cultures ou des traditions.

Les familles d'activités abordées

- Jeux de ballons, petits et grands terrains;
- Activités physiques d'opposition;
- Jeux de raquettes

MOYENS PEDAGOGIQUES & TECHNIQUES

- Salles de formation adaptées au travail individuel ou en groupe
- Salle informatique : 1 poste informatique par candidat
- Bureaux pour des entretiens individuels
- Cours Multi-supports numériques et imprimables
- Un espace extérieur pour la pratique sportive

CONTENUS ET DEROULEMENT DE LA FORMATION

PRE-REQUIS OBLIGATOIRES

Etre âgé au minimum de **18 ans**.
Etre titulaire du **PSC1** (Prévention et Secours Civiques de niveau 1) *(Possibilité d'un accompagnement)*
Présenter une attestation de pratique d'activités sportives dans une même famille d'activités d'une durée minimale de **140h** dans les 3 dernières années précédant l'inscription et/ou réussite aux tests physiques avant l'entrée en formation. Présenter un certificat médical de non-contre-indication à la pratique et à l'enseignement des activités sportives

Modalités de sélection

Epreuve pratique et écrite

Modalités d'évaluation

- Une épreuve de mise en situation professionnelle face à un jury de professionnels
- Un dossier et un entretien oral avec le jury

Modalités d'évaluation de la satisfaction par entretien et bilans de groupe

Lieu de formation



LIEU :

Accessibilité Locaux

Règlementation ERP accessibilité aux personnes à mobilité réduite orientation et adaptation pédagogique possible tuteurée par la référente Handicap



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 au niveau et comportement des publics

Modalités/outils

Livret d'alternance pour le suivi avec le tuteur. Évaluation formative après chaque session de formation. Outils d'auto-évaluation proposés afin d'évaluer la progression du candidat en vue de la certification

LES EPREUVES DE CERTIFICATION

Unité de compétences 1(UC 1) :

Prendre en compte les publics et l'environnement pour préparer un projet d'action.

- OI.1.1.2 : Prendre en compte les caractéristiques des publics.
- OI.1.1.1.1 : Repérer les attentes et les motivations des différents publics.
- OI.1.1.2 : Evaluer les capacités et les limites des différents publics.
- OI.1.1.3 : Identifier le niveau de pratique des publics.
- OI.1.1.4 : Repérer les comportements à risques et veiller à l'intégrité physique et psychologique des personnes.
- OI.1.1.5 : Assurer la protection des pratiquants et les tiers.
- OI.1.2 : Participer au fonctionnement de la structure.
- OI.1.2.1 : Identifier les rôles, statuts et fonctions de chacun.
- OI.1.2.2 : S'intégrer à une équipe.
- OI.1.2.3 : Articuler son activité à la vie de la structure
- OI.1.2.4 : Rappeler les objectifs et de tenir compte du projet éducatif de la structure.
- OI.1.2.5 : Tenir compte des obligations légales et des règles de sécurité.
- OI.1.3 : Élaborer un projet d'action d'animation.
- OI.1.3.1 : Prendre en compte les contraintes et les ressources de l'environnement
- OI.1.3.2 : Définir les objectifs et les moyens d'action en cohérence avec le projet de la structure.
- OI.1.3.3 : Veiller à l'harmonisation des objectifs, des attentes et du niveau des publics.
- OI.1.3.4 : Choisir les modalités et les outils d'évaluation.
- OI.1.3.5 : Présenter un bilan de son projet d'action et de proposer d'éventuelles modifications.

Unité de compétences 2 (UC 2) :

Préparer, animer et encadrer une action d'animation

Dans l'option choisie :

- OI. 2.1 : Préparer une action d'animation.
- OI.2.1.1 : Se référer au cadre réglementaire de l'activité proposée.
- OI.2.1.2 : Définir des objectifs adaptés au public et à l'environnement.
- OI.2.1.3 : Planifier et d'organiser le déroulement de la séance.
- OI.2.1.4 : Prévoir des situations pédagogiques
- OI.2.1.5 : Définir les critères d'évaluation de l'action d'animation.
- OI.2.1.6 : Evaluer la progression des pratiquants et d'orienter son action d'animation.
- OI.2.2 : Assurer la sécurité des pratiquants et des tiers.
- OI. 2.2.1 : Aménager les zones d'évolution en toute sécurité
- OI. 2.2.2 : Veiller à l'utilisation et à la maintenance du matériel. OI. 2.2.3 : Respecter les règles de sécurité.
- OI. 2.2.4 : Agir de manière efficace en cas d'incident, d'accident ou de blessure.
- OI.2.3 : Réaliser l'action d'animation.
- OI.2.3.1 : Mettre en place des situations aménagées et une progression pédagogique en fonction des publics et de l'activité proposée.
- OI.2.3.2 : Réaliser des séances visant le développement, l'entretien et le maintien des capacités physiques des publics dans le respect du projet éducatif de la structure.
- OI.2.3.3 : Communiquer en situation d'animation et de présenter les objectifs de l'action.
- OI.2.3.4 : Participer à l'épanouissement et au développement de l'autonomie des pratiquants.
- OI.2.3.5 : S'adapter son action aux publics et aux milieux.

Débouchés et poursuite d'étude

↳ **S'insérer dans la vie active**

Animation professionnelle des activités multisport et tout public dans de nombreux secteurs d'interventions.

↳ **Continuer ses études**

Evolution possible vers les **BP JEPS APT et AF**

- OI.2.3.6 : Communiquer et faire respecter les règles relatives à la pratique de l'activité.

Unité de compétences 3 (UC 3) :

Mobiliser les connaissances et de maîtriser les outils et techniques nécessaires à la conduite de l'activité.

Dans l'option choisie

- OI.3.1 : Mobiliser les connaissances nécessaires à la conduite de l'action d'animation.
- OI.3.1.1 : Mobiliser les connaissances de base dans le domaine de la psychopédagogie appliquée à l'animation de l'activité.
- OI.3.1.2 : Mobiliser les connaissances scientifiques de base dans le domaine de la biomécanique, la physiologie, la biologie et l'anatomie.
- OI.3.1.3 : Maîtriser les connaissances réglementaires liées à l'activité.
- OI.3.1.4 : Mobiliser les connaissances relatives à la sécurité des pratiquants et des tiers.
- OI.3.2 : Maîtriser les outils et techniques de l'activité.
- OI.3.2.1 : Maîtriser les gestes et conduites professionnels liés à l'activité.
- OI.3.2.2 : Démontrer les gestes et conduites professionnels liés à l'activité.
- OI.3.2.3 : Expliciter les bases techniques de l'activité.
- OI.3.2.4 : Rappeler les exigences liées à l'activité.