

FICHE PEDAGOGIQUE CQP ALS JSJO

Certificat de Qualification Professionnelle Animateur de Loisir Sportif
Option Jeux Sportifs et Jeux d'Opposition

OBJECTIF

- Comprendre et participer au fonctionnement de l'association
- Préparer, animer, encadrer des activités récréatives à caractère ludique et pédagogique dans un objectif de socialisation et de développement des habilités motrices
- S'adresser à tous les publics (de la petite enfance aux séniors, y compris les publics déficients ou convalescents)
- Assurer la sécurité de pratiquants et des tiers.

PRE-REQUIS

- Être âgé au minimum de 16 ans à l'entrée en formation -18 ans révolus à la certification
- Être titulaire du PSC1 (Prévention et Secours Civiques de Niveau 1)
- Présenter une attestation de pratique d'activité sportive dans une même famille d'activités d'une durée minimale de 140h dans les 3 dernières années précédant l'inscription
- Présenter un certificat médical de non contre-indication à la pratique et à l'enseignement des activités sportives

Publics concernés

Toute personne voulant acquérir un premier niveau de qualification professionnelle dans les métiers de l'animation sportive :
Sportif / Animateur sportif bénévole ou salarié / Titulaire de brevet fédéral

Modalités d'entrée en formation

- Épreuves pratique
- Entretien de motivation.

Modalités d'entrée en formation

- Épreuves pratique et écrite.
- Entretien de motivation.

Tarif

1745 € (dont 45€ de frais d'inscription)
pour 165h de formation.

Modalités de financement

OPCO – Employeur

Pole Emploi

CPF : code 249037

Financement Personnel

Encadrement

- Formateurs formés aux techniques de formation et expert des activités

Certification 2 Epreuves

- Réalisation d'un dossier / Entretien
- Animation d'une séance sur public réel / Entretien

Evaluation durant la formation

- Livret d'alternance pour le suivi avec le tuteur
- Evaluation formative après chaque session de formation.
- Les outils d'auto-évaluation sont proposés afin d'évaluer la progression vue de la certification

Méthodes pédagogiques

- Jeux, exercices individuels et collectifs
- Pratique en gymnase.
- Mise en situation réelle.
- Alternance tutorée



PROGRAMME

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

- 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

Participer à la vie de l'association

- 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.

Animer, encadrer une action d'animation

- Enoncer, démontrer, répéter les consignes de sécurité.
- Adapter la pédagogie au public.

Formation du au

Journée positionnement 5h
Pour la formation en Alternance 50h
Epreuve de certification 3h

10 h : phase d'immersion

20 h : phase de mise en situation

20 h : phase d'affirmation

Module 1 : 35h

Participer au fonctionnement de l'association :

- Découvrir les modes de fonctionnement d'une association
- 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 de différents publics
- Différencier les comportements à tenir pour chaque public
- Construire des outils d'évaluation

Préparer une séquence l'animation sportive :

- Délimiter le rôle de l'animateur de loisir sportif
- Utiliser la méthodologie de construction de séance
- Construire un cycle.

Module 2 : 35h

- Présentation des 4 familles d'activités sports collectifs, jeux traditionnels, jeux d'opposition, sport de raquettes

- Préparer une action d'animation de sport collectif

- Préparer une action d'animation de jeux traditionnels

- Préparer une action d'animation de jeux d'opposition

- Préparer une action d'animation de sports de raquette

Module 3 : 35h

- Mobiliser les connaissances scientifiques de base dans le domaine de la biomécanique, la physiologie, la biologie et l'anatomie

- Encadrer des séances de sports collectifs

- Encadrer des séances de jeux traditionnels

- Encadrer des séances de jeux d'opposition

- Encadrer des séances de sports de raquette