

## PROGRAMME ET METHODE DE FORMATION

### TP ANIMATEUR ESPORT

FORMAPI assurera la gestion administrative des formations dispensées par ses formateurs et sous-traitants.

Le pôle de formation organisera avec FORMAPI, le parcours de formation dont le programme correspond à la préparation aux épreuves du **TITRE PROFESSIONNEL ANIMATEUR ESPORT**.

Le titulaire du TFP "Animateur Esport" exerce principalement son activité professionnelle au sein d'associations relevant du Esport, de clubs sportifs amateurs, constituant la majeure partie de la filière de l'esport ou encore d'associations sociales et culturelles, pour lesquelles le esport constitue un support d'éducation populaire, dans le cadre d'ateliers numériques et de promotion de manifestations culturelles événementielles.

Il conçoit et organise des animations sportives : initiation, jeux, découverte, administration de tournois amateurs. Il favorise la pratique de l'Esport dans un esprit d'équité et d'épanouissement humain. Il Garantit une pratique saine et responsable des jeux électroniques, avec une attention particulière pour la prévention des risques pour la santé des participants (pratique compulsive, surexposition aux écrans...)

#### ***CADRE RÉGLEMENTAIRE DU DIPLOME PRÉPARÉ***

Décision du 25 avril 2023 et publier au journal officiel de la république française (JORF) du 17 mai 2023 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles et au répertoire spécifique. Enregistrement pour trois ans, au niveau 4, sous l'intitulé "Animateur esport" avec effet au 27 mars 2023, jusqu'au 27 mars octobre 2026.

#### ***NIVEAU DE CONNAISSANCES PRÉALABLES ET CAPACITÉS PROFESSIONNELLES REQUIS***

La connaissance du milieu sportif, du milieu associatif et des éléments de vocabulaire spécifique au Esport est nécessaire à l'entrée en formation. Être familiarisé avec l'outil informatique. Avoir une expérience professionnelle ou bénévole dans l'animation ou l'encadrement d'activités socioculturelles ou sportives.

#### ***LES EXIGENCES PRÉALABLES REQUISES POUR ACCÉDER À LA FORMATION, PRÉVUES AU CODE DU SPORT ET À L'ARRÊTÉ MINISTÉRIEL PORTANT SUR LA SPÉCIALITÉ, SONT :***

- Réussir les tests d'entrée organisés par l'organisme de formation

### ***BUTS DE LA FORMATION***

- Intégrer le stagiaire dans le réseau des professionnels.
- Lui permettre d'acquérir des compétences pratiques et pédagogiques nécessaires au **TITRE PROFESSIONNEL ANIMATEUR ESPORT**.

L'amener à acquérir les savoirs théoriques nécessaires au **TITRE PROFESSIONNEL ANIMATEUR ESPORT**, le conduire à être force de proposition dans la coordination de l'élaboration du suivi du projet technique de la structure d'accueil en phase alternée.

### ***MÉTHODES PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES MISES EN ŒUVRE***

Il s'agit d'une formation en alternance, réalisée pour partie en organisme de formation et pour partie en structure d'accueil (Associations sportives ou autres, collectivité territoriale, OMS, structures privées telles club de vacances, ...). Les mises en situation pédagogiques en entreprise d'accueil (phase alternée de la formation) et les actions de formation en entreprise seront programmées au fur et à mesure de l'avancement de la formation, selon une programmation calendaire validée d'un commun accord entre les parties.

Le système pédagogique préconisé met en œuvre une formation de type multimodale. Elle comprend :

- Des temps de formation réalisés en « synchrone », en présentiel en centre de formation ou à distance via un outil de visioconférence ;
- Des temps d'autoformation asynchrones réalisés à distance via la plateforme de formation, ces temps d'autoformation sont découpés de la manière suivante :
  - Séquences d'autoformation réalisées sur la plateforme ; Elles se composent :
    - De grains de formation (contenus SCORM), composés d'objectifs, de cours, de résumés, d'exercices, de questionnaires et d'évaluations ;
    - D'activités complémentaires telles que des tests, des vidéos interactives, des devoirs ... ;
  - Réalisation de travaux collaboratifs et personnels. Ces derniers peuvent s'effectuer en entreprise et/ou au domicile, ..., les heures effectuées dans ce cadre sont imputables au même titre que celles réalisées en centre de formation ;

Ces temps d'autoformation sont tutorés par un tuteur désigné et/ou par l'équipe pédagogique. L'apprenant recevra une réponse dans les 48 heures dans le cas d'un échange asynchrone. Le temps estimé par l'équipe pédagogique pour la réalisation des travaux à distance tutorés (parcours en ligne sur la plateforme, travaux collaboratifs ou personnels) est évalué à un maximum de **56 heures** (soit **8 jours**).

Cette durée correspond à celle estimée par le dispensateur de formation et le stagiaire pour acquérir les connaissances du niveau attendu. L'apprenant est partie prenante de la formation au même titre que l'organisme de formation pour atteindre les objectifs pédagogiques et garantir le bon déroulement du scénario établi.

### ***MOYENS D'ÉVALUATION MIS EN ŒUVRE***

FORMAPI est habilitée par France sports et sera à même de délivrer une attestation de formation au stagiaire sous réserve d'une assiduité régulière au parcours de formation proposé.

## **CONTENU PÉDAGOGIQUE**

Cette formation se répartit en bloc de compétence, comme suit :

### **BLOC N°1 : CONCEVOIR UN PROJET D'ANIMATION ESPORTIVE ET D'ORGANISATION DE TOURNOIS**

C1.1 Proposer l'organisation et la mise en place d'un tournoi sportif, répondant aux attentes et au cadre fixé par l'organisation commanditaire, afin de répondre à sa demande ou susciter son intérêt.

C1.2 Exprimer les motifs qui justifient la proposition afin de répondre aux attentes des parties prenantes afin d'éveiller leur intérêt

C1.3 Définir les objectifs opérationnels du projet, observables et évaluables, qui serviront de guide tout au long de sa réalisation

C1.4 Elaborer les différents formats de tournois et rencontres usuelles ainsi que les règlements correspondants, afin de pouvoir répondre à la variété des commandes possibles.

C1.5 Identifier les ressources nécessaires à la réalisation (humaines, matérielles, techniques, logistiques, immobilières, financières) ainsi que les démarches pour pouvoir y prétendre afin de réunir l'ensemble des moyens nécessaires à sa réalisation.

C1.6 Planifier les étapes d'organisation de manière réaliste et faisable afin de visualiser le déroulement projeté et maîtriser les délais de sa réalisation.

C1.7 Définir les missions et les rôles des différents acteurs du projet, afin que toutes les tâches soient affectées et en cohérence les unes aux autres.

C1.8 Veiller au respect des obligations et recommandations définies par France Esports (réglementation, sécurité, diversité et inclusion, protection des mineurs, normes PEGI...) pour garantir l'opérationnalité du projet, dans les limites légales, réglementaires et éthiques.

C1.9 Anticiper les problèmes techniques avec des scénarios et des solutions à déployer en cas de gestion de crise afin de minimiser les risques possibles.

C1.10 Intégrer une démarche qui favorise l'accueil des personnes en situation de handicap afin de garantir l'accès à tout public.

C1.11 Présenter les modalités de communication du projet aux parties prenantes et au grand public pour en garantir le succès.

C1.12 S'auto-évaluer dans le but de favoriser une démarche volontaire d'amélioration constante.

**BLOC N°2 : ORGANISER UN TOURNOI ESPORTIF**

- C2.1 Présenter le projet de manière claire et compréhensible dans le but de motiver les personnes et favoriser leur engagement.
- C2.2 Organiser les étapes du tournoi suivant le calendrier défini, pour anticiper chaque moment du projet.
- C2.3 Mettre en œuvre les opérations programmées dans le respect des procédures de travail préétablies pour leur bonne exécution.
- C2.4 Ajuster le programme de réalisation en fonction des aléas et des opportunités afin de réunir les meilleures conditions d'intégration du projet dans son environnement.
- C2.5 Accompagner les personnes et les équipes dans la mise en œuvre des jeux et animations proposés afin de les intégrer au jeu.
- C2.6 Gérer les aléas et adapter le programme en fonction des nécessités afin de faciliter la réalisation.
- C2.7 Gérer les éventuels conflits ou situations difficiles pour surmonter les difficultés pouvant freiner ou compromettre la conduite du projet à son terme.
- C2.8 Afin de maîtriser le cadre d'exercice, veiller tout au long de la réalisation, au respect : Des obligations et recommandations de France Esports, des contraintes financières, du matériel et des règles de maintenance technique de la sécurité des personnes.
- C2.9 Etablir le bilan des actions réalisées afin de communiquer sur les résultats obtenus et prendre en compte les enseignements de cette expérience pour l'organisation d'un éventuel futur événement.
- C2.10 Démontrer les valeurs de l'esport et du sport en général telles que promues par l'UNESCO : équité, esprit d'équipe, égalité, inclusion, persévérance, respect... afin de garantir une pratique responsable.
- C2.11 Identifier et informer les parties prenantes de l'avancement des étapes de réalisation afin de les impliquer en générant une dynamique collective autour du projet.
- C2.12 Prendre en compte et adapter l'organisation du tournoi pour faciliter l'accès des personnes en situation de handicap en rapport avec les situations rencontrées.

**BLOC N°3 : CONDUIRE UNE SEANCE D'ANIMATION OU DE DECOUVERTE ESPORTIVE**

C3.1 Elaborer une proposition de session de pratique sportive pouvant s'inscrire dans le cadre plus large du projet de l'organisation commanditaire dans un but d'animation ou de découverte.

C3.2 Déterminer les objectifs et les modalités d'organisation de chaque session de pratique sportive afin de suivre et évaluer la séance.

C3.3 Expliciter les règles de chaque jeu et les bonnes pratiques et s'assurer de leur bonne compréhension par le public pour faciliter leur adhésion et leur engagement dans le jeu.

C3.4 Favoriser l'expression individuelle et collective et la communication entre les participants pour garantir la cohésion du groupe.

C3.5 Accompagner chaque participant pour faciliter la progression de ses apprentissages.

C3.6 Evaluer son action et prendre en compte les résultats dans un but d'amélioration permanente.

C3.7 Sélectionner les jeux en fonction des caractéristiques des publics accueillis et en lien avec les normes PEGI pour faire correspondre le niveau d'activité aux besoins et aux attentes des publics.

C3.8 Prendre en compte les niveaux de pratique des participants afin d'adapter la séance de jeu et favoriser son caractère attrayant.

C3.9 Réunir et préparer le matériel et s'assurer des conditions techniques de réalisation (accès internet, contraintes et protection du réseau, aspects ergonomiques, électriques...) pour garantir le bon déroulement de la séance.

C3.10 Veiller aux conditions et à la bonne application des règles de sécurité afin de garantir l'intégrité physique et morale des personnes accueillies et placées sous la responsabilité de l'animateur sportif.

C3.11 Favoriser les mesures d'inclusion (accès aux personnes en situation de handicap, mixité genrée, sociale et générationnelle...) pour que la séance puisse être accessible au public le plus large possible.

C3.12 Concevoir et mettre en œuvre des situations et des démarches favorisant le vivre ensemble, dans le but de se situer dans les valeurs de l'esport, et du sport en général.

C3.13 Sensibiliser le public aux risques d'une pratique sportive trop intense (pratique compulsive, surexposition aux écrans...) pour préserver la santé des participants.

**MODALITÉS DES CERTIFICATIONS**

La validation des blocs de compétence composant le **TITRE PROFESSIONNEL ANIMATEUR ESPORT** se déroulera dans le cadre de la formation comme suit :

EPREUVES	TYPES D'EPREUVES	COMMISSION D'EVALUATION	BLOC
<b>EPREUVE 1</b>	<p><b><u>Présentation générale de deux projets suivis d'une évaluation</u></b></p> <p>Le candidat produit deux documents personnel. Les documents doivent expliciter le choix, la conception et la mise en œuvre générale de la réalisation d'un ou de deux projets d'animation dans la structure d'alternance ou une autre structure. Le candidat doit adapter ses choix pour mettre en avant la pertinence des projets en fonction d'un contexte, d'une analyse des besoins et des demandes.</p> <p><b>Les documents constituent le support d'un entretien.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation orale du candidat : 20 min max</li> <li>- Questions des évaluateurs : 20 min max</li> </ul>		<b>BC1</b>
<b>EPREUVE 2</b>	<p><b><u>Production d'un projet suivi d'un entretien</u></b></p> <p>Le candidat produit un dossier complet sur l'organisation, le déroulement et l'évaluation d'un projet. Le candidat amènera une expertise et une précision de l'élaboration de son projet.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Production écrite : Dossier projet.</li> <li>2. Production orale ; le candidat doit s'appuyer sur des supports au choix (diaporama, affiches, photos, vidéos ...) pour assurer une présentation orale face à un jury.</li> </ol> <p>Le candidat présentera 20 minutes son dossier suivi d'un entretien de 20 minutes avec le jury.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Évaluateur de l'OF</li> <li>- Expert de la FNCFA</li> <li>- Expert de France Esports</li> </ul>	<b>BC2</b>
<b>EPREUVE 3</b>	<p><b><u>Mise en situation professionnelle observée</u></b></p> <p>Le candidat présente une fiche descriptive de l'animation proposée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le contexte</li> <li>- Les caractéristiques du public accueilli le matériel nécessaire</li> <li>- Le déroulement de la séance</li> <li>- Les consignes pédagogiques</li> <li>- Les évolutions pédagogiques</li> </ul> <p>Il met en place la séance d'animation sportive, en présence du jury.</p> <p>Durée entre 30 min minimum et 45 min maximum (mise en place, explication des consignes, réalisation, évolution...)</p> <p>À l'issue de la séance, un entretien de 30 minutes maximum avec le jury permettra de questionner les compétences mises en œuvre, la pertinence de la séance et les suites à donner à la séance.</p>		<b>BC3</b>