

CQP Animateur de Loisir Sportif option Jeux Sportifs et Jeux d'Oppositions

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

FFSPT
Karine DESCHAMPS
06.45.97.58.61
pat.na@sportspourtous.org

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarisé(e)
Actif(ve) non salarié(e)

Sélection :

Dossier
Tests
Entretien

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Non renseigné

Prérequis pédagogiques :

Le candidat à l'entrée en formation doit : - Être titulaire d'une pièce administrative justifiant de l'identité du candidat en cours de validité. - Être titulaire d'une attestation de premiers secours conformément à la réglementation en vigueur fixant le Référentiel National de Compétences de Sécurité Civile relatif à l'unité d'enseignement « prévention et secours civiques de niveau 1 » ou équivalent à cette attestation. - Être âgé de 16 ans révolus à la date d'entrée en formation, et, pour les mineurs, disposer d'une autorisation à suivre la formation délivrée par le responsable légal - Présenter une attestation de réussite aux tests techniques préalables à l'entrée en formation spécifiques à chaque option (validité 4 mois) - Présenter un certificat médical de non-contre-indication à la pratique et à l'animation d'activités de loisir sportif de moins de 1 an à la date de l'entrée en positionnement.

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Cette formation a pour objectif de permettre aux stagiaires de développer les compétences attendues dans le cadre des 3 blocs de compétences (BC) suivants : - Bloc de compétences 1 (BC1) : Préparation et animation de cycles de séances de loisir sportif dans le domaine des jeux sportifs et jeux d'opposition - Bloc de compétences 2 (BC2) : Organisation, information et communication autour de ses activités d'animation et d'encadrement physique et sportif - Bloc de compétences 3 (BC3) : Conduite de son parcours professionnel dans le domaine des activités physiques et sportives Les blocs 2 et 3 sont transversaux aux 3 options du CQP ALS : AGEE, JSJO et ARPO. L'ensemble des compétences propres à chaque bloc est décrit dans le référentiel de compétences, accessible sur le site internet de la fédération.

Contenu et modalités d'organisation

Bloc de compétences 1 : - Identification des caractéristiques et des besoins des pratiquants - Santé / anatomie / physiologie - Construction d'une séance ou d'un cycle de séances - Règlementation et sécurité des pratiques - Animation et encadrement d'une séance de loisir sportif - Activités et techniques de l'option Bloc de compétence 2 : - Comprendre le fonctionnement de sa structure - Planifier et rendre compte de ses activités - Communiquer avec le public - Prévention des violences et des discriminations Bloc de compétence 3 : - L'environnement professionnel de l'animateur de loisir sportif - Droit du travail - Piloter son parcours professionnel

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Mixte**

Validation(s) Visée(s)

CQP animateur de loisir sportif - Niveau 4 : **Baccalauréat (Niveau 4 européen)**

MON COMPTE FORMATION Éligible au CPF

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00313350	du 24/02/2022 au 07/07/2023	Limoges (87)	FFSPT		MON COMPTE FORMATION	FPC
00362175	du 09/02/2024 au 07/07/2024	Limoges (87)	FFSPT		MON COMPTE FORMATION	FPC