

Formation Certificat de Qualification Professionnelle

Spécialité : animateur de loisir sportif

163 heures (110h en centre, 50h en stage et 3h de certifications)

Positionnement :

Tests de sélection et entretien individuel

le Jeudi 18 Octobre 2018

5 heures en centre de formation (La Roche sur Yon)

Session 1

du Lundi 26 au Vendredi 30 Novembre 2018

35 heures en centre de formation (La Roche sur Yon)

20 heures en structure de stage (du 22 octobre 2018 au 26 janvier 2019)

Session 2

du Mardi 29 au Jeudi 31 Janvier 2019

21 heures en centre de formation (Les Ponts de Cé)

Session 3

du Mardi 12 au Jeudi 14 Mars 2019

21 heures en centre de formation (La Baule)

Session 4

du Mercredi 24 au Vendredi 26 Avril 2019

21 heures en centre de formation (La Roche sur Yon)

30 heures en structure de stage (du 1er février au 4 juin 2019)

Journée Sports pour Tous

le Samedi 22 Juin 2019

7 heures à Région Pays de La Loire (clubs Sports pour tous)

La certification de l'UC1 (entretien dossier) est organisée le Mardi 21 mai 2019 (soit 1 heure) à Nantes.

La certification des UC2/UC3 (passage pédagogique) est organisée le Mercredi 5 et/ou Jeudi 6 juin 2019 (soit 2 heures), à La Baule.

UC1 : Unité de Compétence 1

Objectifs : *Etre capable de prendre en compte les publics et l'environnement pour préparer un projet d'action.*

- Etre capable de prendre en compte les caractéristiques des publics.
- Etre capable de participer au fonctionnement de la structure.
- Etre capable d'élaborer un projet d'action d'animation.

UC2 : Unité de Compétence 2

Objectifs : *Etre capable de préparer, d'animer et d'encadrer une action d'animation.*

- Etre capable de préparer une action d'animation.
- Etre capable d'assurer la sécurité des pratiquants et des tiers.
- Etre capable de réaliser l'action d'animation.

UC3 : Unité de Compétence 3

Objectifs : *Etre capable de mobiliser les connaissances et de maîtriser les outils et techniques nécessaires à la conduite de l'activité.*

- Etre capable de mobiliser les connaissances nécessaires à la conduite de l'action d'animation.
- Etre capable de maîtriser les outils et techniques de l'activité.