

## Objectifs évaluable

Concevoir et conduire des séances d'animation dans la discipline choisie auprès de publics loisirs

Organiser la pratique afin de répondre aux besoins des pratiquants et dans le respect des règles de sécurité

Faire découvrir les programmes conçus et adaptés à la pratique de l'activité choisie (AccessGym ou BabyGym)

Adopter une communication adaptée aux publics afin de leur permettre d'atteindre les objectifs fixés

Motiver les publics pour les fidéliser dans leur pratique sportive associative

		<b>Animateur fédéral</b>		<b>Contenu du module ANIMER</b>	
				<b>total :</b>	<b>14,00</b>
<b>Motiver</b>	<b>3,0 H</b>	<b>Communiquer</b>	<b>4,0 H</b>	<b>Organiser</b>	<b>7,0 H</b>
<b>M1 montage de matériel : dynamique de groupe</b>	<b>0,5 H</b>	C1 BD sur l'accueil la tenue de l'animateur/communication	<b>1,0 H</b>	O1 Présentation de la formation et du module	<b>0,5 H</b>
M2 analyse technique: décalage complexité situation et capacité du gym	<b>0,5 H</b>	C2 Accueil: écoute et (attentes) (présentation croisée de chaque animateur plan sur présentation croisé	<b>1,0 H</b>	O2 jeux sur les limites pour l'animateur (cf charte de l'encadrement)	<b>1,5 H</b>
M3 les attentes des pratiquants travail motivation et questionnement	<b>1,0 H</b>	C3 Consignes/feedbacks : Jeu sur la communication avec contrainte (cf figure à reproduire)	<b>0,5 H</b>	O3 objectif et calendrier annuel (prise en compte de l'environnement) (calendrier vierge fixé les points incontournables cf power point projet animation CQP	<b>1,0 H</b>
M4 Répondre aux attentes (aux besoins) des publics et gestion des émotions (à partir de cas concrets comment réagir?)	<b>1,0 H</b>	C4 Expérience autour d'une consigne / feedback: à partir d'une vidéo	<b>0,5 H</b>	O4 Conduire et animer une séquence de jeux par les stagiaires plus bilan	<b>2,0 H</b>
		C5 Les postures de l'animateur : en retrait, en avant, rassurant, autoritaire jeux de rôle dans le gymnase + avantage inconvénient	<b>1,0 H</b>	O5 séance type à vivre menée par le formateur modalité pédagogique et modèles pédagogiques (organisation pédagogique)	<b>1,5 H</b>
				O6 Bilan du stage	<b>0,5 H</b>
<b>Evaluation des compétences d'animation</b>					
En club:					
Evaluation par le tuteur					
Autoévaluation					
Evaluation pendant le stage spécifique					





## Module GAM GAF

### Animateur fédéral

GAM	21,0 H	GAF	21,0 H
Accueil présentation du module	0,5 H	Accueil présentation du module	0,5 H
présentation de l'ACCESS disciplinaire	0,5 H	présentation de l'ACCESS disciplinaire	0,5 H
Accompagner un groupe lors d'une rencontre de proximité	0,5 H	Accompagner un groupe lors d'une rencontre de proximité	0,5 H
<b>GAM</b>		<b>GAF</b>	
Sol	4,0 H	Saut	2,0 H
Arçons	2,0 H	barres	4,0 H
Anneaux	1,5 H	Poutre	3,0 H
Saut	2,0 H	Sol	5,0 H
Barres parallèles	4,0 H	Préparation Gymnique	3,0 H
Barre fixe	4,0 H	Trampoline	2,5 H
Trampoline	2,0 H		
chaque séance inclue mise en train apprentissage d'élément et retour au calme			
A minima chaque stagiaire prend en main une partie de séance pour être évalué sur la grille "animer"			
Concevoir et conduire des séances d'animation dans la discipline choisie auprès de publics loisirs			
Organiser la pratique afin de répondre aux besoins des pratiquants et dans le respect des règles de sécurité			
Faire découvrir les programmes conçus et adaptés à la pratique de l'activité choisie (AccessGym ou BabyGym)			
Adopter une communication adaptée aux publics afin de leur permettre d'atteindre les objectifs fixés			
Motiver les publics pour les fidéliser dans leur pratique sportive associative			