



CQP ALS JSJO

(Code CARIF 261795)

Certificat de Qualification professionnelle

Animateur de Loisir Sportif

Option Jeux Sportifs et Jeux d'opposition

- Niveau 3 – (ancien niveau V)

Dates Prévisionnelles :

✚ Du 28/09/2020 au 12/02/2021

Lieu(x) de formation :

Ligue de L'Enseignement – FOL04

9 Chemin des Alpilles - 04000 DIGNE LES BAINS

Horaires d'ouverture au public :

Du lundi au vendredi : 9h à 12h - 14h à 17h

OBJECTIFS ET CONTENUS

Le CQP Animateur de Loisir Sportif est un diplôme multisport de la branche professionnelle du sport.

Il concerne des personnes ayant besoin d'une reconnaissance institutionnelle et d'une qualification professionnelle leur permettant d'exercer.

Le titulaire du CQP ALS réalise des prestations visant l'accessibilité aux pratiques de loisir sportif pour tous au travers de :

- ✓ LA DÉCOUVERTE DES ACTIVITÉS DE LOISIR SPORTIF.
- ✓ L'INITIATION AUX ACTIVITÉS DE LOISIR SPORTIF.
- ✓ L'ANIMATION DES ACTIVITÉS DE LOISIR SPORTIF.

La formation comporte les modules suivants :

- **Unité de compétences 1(UC 1) :**
Prendre en compte les publics et l'environnement pour préparer un projet d'action.
- **Unité de compétences 2 (UC 2) :**
Préparer, animer et encadrer une action d'animation
- **Unité de compétences 3 (UC 3) :**
Mobiliser les connaissances et de maîtriser les outils et techniques nécessaires à la conduite de l'activité.

DURÉE ET MODALITÉS D'INDIVIDUALISATION

Parcours optimal :

273 H en centre et 266 H en alternance soit environ 80 jours de **formation incluant BAFa et la qualification de surveillant de baignade** dans le Programme Territorial de Formation Qualifiante de la région SUD PACA.

Des parcours individualisés sont mis en place en fonction du niveau des candidats, évalués par positionnement.

MODALITÉS D'ÉVALUATION ET CERTIFICATION

La certification

- Une épreuve de mise en situation professionnelle face à un jury de professionnels
- Un dossier et un entretien oral avec le jury

Modalités d'évaluation de la satisfaction par entretien et bilans de groupe

MODALITÉS ET MOYENS TECHNIQUES ET PÉDAGOGIQUES

A travers des méthodes actives et avec l'accès à un plateau technique complet et actualisé, les stagiaires sont amenés à mettre en œuvre l'acquisition des compétences théoriques par des mises en situation professionnelles réalistes. L'acquisition des compétences est vérifiée par des évaluations en cours de formation.

Les stages pratiques permettent de valoriser l'acquisition des compétences

Comment intégrer la formation ?

- **Prérequis :**
- Tout public à partir de 17 ans révolus, salarié ou non (le diplôme ne sera délivré qu'à l'âge de 18 ans)
- Présenter un certificat médical de non-contre-indication à la pratique et à l'animation de moins de 1 an à la date d'entrée en positionnement
- **Présenter une attestation de pratique d'une durée de 140h** liée à l'option visée ou bien posséder un Brevet d'animateur Fédéral ou bien satisfaire aux tests de sélection

Fin des inscriptions : 31/08/2020

- **Statut :**
Tout public : jeunes, adultes, salariés ou non-salariés
- **Accessibilité aux personnes en situation de handicap :**
 - Locaux et plateaux techniques accessibles
 - Adaptations possibles des modalités de formation en fonction de la situation du bénéficiaire
 - Attention, restrictions médicales liées à l'activité physique et sportive demander l'avis de votre conseiller handicap
- **Nombre de places : 9 places sur le Programme Région Sud –PACA**
Salariés ou congés formation possible en plus de l'effectif 4 places
- **Délai d'accès à la formation : moins d'un mois**
- **Durée de la formation : 5.5 mois**
- **Financement de la formation :**
 - Financement Région SUD PACA et Fonds Social Européen possible selon statut du candidat
 - Compte Personnel de Formation
 - Contrat de professionnalisation ou Pro-A (ancienne période de professionnalisation)
 - Contrat d'apprentissage
 - Projet de Transition Professionnelle (ancien Congé individuel de formation)
 - Individuel Payant
- **TARIF : 2660 € (pour les candidats hors prise en charge Région Sud) soit 10€ / heure de présence en centre / stagiaire**
Merci de nous consulter pour informations détaillées



Pour tous renseignements, contactez :

Marie-Grâce Goncalves – Coordinatrice de formation
LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DES ALPES DE HAUTE PROVENCE
9 Chemin des Alpilles BP9049
04991 DIGNE LES BAINS Cedex
Tél : 04 92 30 91 12 / 07 83 31 36 04
Email: mggoncalves@laligue-alpesdusud.org

CQP ALS JSJO

Certificat de Qualification professionnelle
Animateur de Loisir Sportif
Option Jeux Sportifs et Jeux d'opposition
- Niveau 3 – (ancien niveau V)

EXPERTISE DES INTERVENANTS

- Enseignants diplômés avec une expérience minimum de 3 années
- Formateurs diplômés de niveau II minimum (licence, licence pro, master) avec une expérience minimum de 3 ans dans la formation continue et/ou dans le domaine professionnel enseigné
- Intervenants professionnels : expérience minimum de 3 ans dans le domaine professionnel d'intervention

PÉRIODES DE FORMATION EN ENTREPRISE

Le stagiaire se doit de respecter en entreprise le règlement intérieur de celle-ci (horaires, discipline, hygiène, sécurité etc.), afin de maintenir le bon fonctionnement des services.

Son passage dans les entreprises d'accueil a une fonction pédagogique. Le stage a un but de formation. Le stagiaire n'occupe pas un poste productif à l'image des salariés d'entreprise.

Les différentes périodes en entreprise doivent permettre de mobiliser des savoirs, d'acquiescer et de mettre en œuvre des compétences en termes de savoir-faire et de savoir-être.

L'idéal est de prévoir un stage sur une structure multi-activités ou bien 3 stages dans les différentes familles d'activité : sport collectif, sport de raquettes et sport de combat afin de découvrir ces disciplines

MÉTIERS, ENTREPRISES

ET PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

Diplôme de la CPNEF reconnu par le Ministère de la Jeunesse et du Sport.

POURSUITE D'ÉTUDES : Educateur sportif, coach sportif, BPJEPS

QUELLES ENTREPRISES ?

L'Animateur de Loisirs Sportif exerce son activité dans toutes les structures du champ de la CCNS

(associations à objet sportif, structures professionnelles...).

Il peut également être amené à exercer son activité au sein :

- Accueils de loisirs et séjours de vacances, Base de Loisirs
- Centre de vacances, Séjours de vacances en accueils
- Collectivités territoriales, Comités d'entreprises
- Maison de Retraite et EHPAD

Pour en savoir plus : Participez aux informations collectives afin de préparer votre projet

- 25/08/2020 à 9h30 à la Ligue de l'Enseignement de Digne

REUSSIR I e CQP ALS AVEC LA LIGUE



Taux de réussite 2020

54 %

Taux d'insertion 2019

62.5%

Taux de satisfaction 2020 : 82,6 %

Programme

Unité de compétences 1(UC 1) :

Prendre en compte les publics et l'environnement pour préparer un projet d'action.

- OI 1.12 : Prendre en compte les caractéristiques des publics.
- OI.1.1.1 : Repérer les attentes et les motivations des différents publics.
- OI.1.1.2 : Evaluer les capacités et les limites des différents publics.
- OI.1.1.3 : Identifier le niveau de pratique des publics.
- OI.1.1.4 : Repérer les comportements à risques et veiller à l'intégrité physique et psychologique des personnes.
- OI.1.1.5 : Assurer la protection des pratiquants et les tiers.
- OI.1.2 : Participer au fonctionnement de la structure.
- OI.1.2.1 : Identifier les rôles, statuts et fonctions de chacun.
- OI.1.2.2 : S'intégrer à une équipe.
- OI.1.2.3 : Articuler son activité à la vie de la structure
- OI.1.2.4 : Rappeler les objectifs et de tenir compte du projet éducatif de la structure.
- OI.1.2.5 : Tenir compte des obligations légales et des règles de sécurité.
- OI.1.3 : Élaborer un projet d'action d'animation.
- OI.1.3.1 : Prendre en compte les contraintes et les ressources de l'environnement
- OI.1.3.2 : Définir les objectifs et les moyens d'action en cohérence avec le projet de la structure.
- OI.1.3.3 : Veiller à l'harmonisation des objectifs, des attentes et du niveau des publics.
- OI.1.3.4 : Choisir les modalités et les outils d'évaluation.
- OI.1.3.5 : Présenter un bilan de son projet d'action et de proposer d'éventuelles modifications.

Unité de compétences 2 (UC 2) :

Préparer, animer et encadrer une action d'animation

Dans l'option choisie :

- OI. 2.1 : Préparer une action d'animation.
- OI.2.1.1 : Se référer au cadre réglementaire de l'activité proposée.
- OI.2.1.2 : Définir des objectifs adaptés au public et à l'environnement.
- OI.2.1.3 : Planifier et d'organiser le déroulement de la séance.
- OI.2.1.4 : Prévoir des situations pédagogiques
- OI.2.1.5 : Définir les critères d'évaluation de l'action d'animation.
- OI.2.1.6 : Evaluer la progression des pratiquants et d'orienter son action d'animation.
- OI.2.2 : Assurer la sécurité des pratiquants et des tiers.
- OI. 2.2.1 : Aménager les zones d'évolution en toute sécurité
- OI. 2.2.2 : Veiller à l'utilisation et à la maintenance du matériel. OI. 2.2.3 : Respecter les règles de sécurité.
- OI. 2.2.4 : Agir de manière efficace en cas d'incident, d'accident ou de blessure.
- OI.2.3 : Réaliser l'action d'animation.
- OI.2.3.1 : Mettre en place des situations aménagées et une progression pédagogique en fonction des publics et de l'activité proposée.
- OI.2.3.2 : Réaliser des séances visant le développement, l'entretien et le maintien des capacités physiques des publics dans le respect du projet éducatif de la structure.
- OI.2.3.3 : Communiquer en situation d'animation et de présenter les objectifs de l'action.
- OI.2.3.4 : Participer à l'épanouissement et au développement de l'autonomie des pratiquants.
- OI.2.3.5 : S'adapter son action aux publics et aux milieux.
- OI.2.3.6 : Communiquer et faire respecter les règles relatives à la pratique de l'activité.

Unité de compétences 3 (UC 3) :

Mobiliser les connaissances et de maîtriser les outils et techniques nécessaires à la conduite de l'activité.

Dans l'option choisie

- OI.3.1 : Mobiliser les connaissances nécessaires à la conduite de l'action d'animation.
- OI.3.1.1 : Mobiliser les connaissances de base dans le domaine de la psychopédagogie appliquée à l'animation de l'activité.
- OI.3.1.2 : Mobiliser les connaissances scientifiques de base dans le domaine de la biomécanique, la physiologie, la biologie et l'anatomie.
- OI.3.1.3 : Maîtriser les connaissances réglementaires liées à l'activité.
- OI.3.1.4 : Mobiliser les connaissances relatives à la sécurité des pratiquants et des tiers.
- OI.3.2 : Maîtriser les outils et techniques de l'activité.
- OI.3.2.1 : Maîtriser les gestes et conduites professionnels liés à l'activité.
- OI.3.2.2 : Démontrer les gestes et conduites professionnels liés à l'activité.
- OI.3.2.3 : Expliciter les bases techniques de l'activité.
- OI.3.2.4 : Rappeler les exigences liées à l'activité.

+ BAFa et Qualification Surveillant de Baignade