

PROGRAMME DE FORMATION

Accompagnateur Esport

Prérequis :

Parler la langue du formateur.

Avoir 16 ans révolus le jour de commencement de la formation

Avoir accès à un ordinateur équipé d'un micro, d'un clavier, d'une souris et d'une webcam

Savoir utiliser un ordinateur équipé d'un micro, d'un clavier, d'une souris et d'une webcam

Avoir accès à une connexion internet

Savoir utiliser une connexion internet

Savoir utiliser un espace VoIP (discord, zoom, google meet)

Etre muni : - d'une pièce d'identité en cour de validité (passeport, CNI, PC)

- d'un justificatif de domicile de moins de trois mois

- d'un extrait de casier judiciaire type Bulletin Numéro 3 de moins de trois mois vierge

Définir le mot Esport

Joindre un CV

Savoir définir en quelques mots vos motivations

Les objectifs de la formation Accompagnateur Esport sont :

- Connaître les publics et les structures qui les accueillent : ici les 12/16 ans équipés d'un ordinateur ou d'une console de jeux vidéo et d'un micro, leurs parents et les associations Esport 1901.
- Découvrir, préparer et animer un jeux, atelier, et compétition.
- Travailler en équipe, collaborer et s'organiser en groupe. Mener un groupe à la réalisation d'un objectif commun.
- Formaliser son engagement bénévole, consolider ses acquis et rappeler les normes.

Durée :

Une journée, soit 8h.

Modalité et délais d'accès

Accessible en présentiel au 14-16 rue soleillet, Paris 75020, locaux de Paris and Co et établissement secondaire de B&L development.

Accessible en distanciel au domicile du stagiaire à condition qu'il réponde aux prérequis cités

Tarif :

100€ hors taxe en distanciel.

500€ hors taxe en présentiel.

Contact :

formationomnesport@bl-development.fr

Méthodes mobilisées (pédagogiques et techniques):

- Méthode heuristique, atelier de mise en œuvre, sketching
- Utilisation du support Educ'Esport
- Etude et analyse de documentations
- Choix motivé et mise en œuvre d'un atelier

Modalité d'évaluation et de suivi :

- Utilisation et mise en œuvre des supports Educ'Esport.
- Organiser un atelier découverte avec un 12-16 ans (l'utilisateur) .
- Définir un atelier spécifique à l'utilisateur.
- Mettre en œuvre un atelier spécifique à l'utilisateur.
- Réaliser le suivi de l'atelier et de l'utilisateur.

L'évaluation se fera:

- En continu, sur les réactions et attitudes du stagiaire (49% du programme).
- Sur la mise en œuvre d'un atelier sport et de son suivi pédagogique auprès d'un usager d'une association sport (49% du programme).
- Sur la capacité de répondre aux pré-requis de formation (2% du programme).
- Sur la capacité du stagiaire à valider au moins 52% du programme.

Accessibilité aux personnes handicapées :

En distanciel : Nous contacter à l'adresse formationsomnesport@bl-development.fr

En présentiel : Accessible aux personnes à mobilités réduites ; nous contacter à l'adresse formationomnesport@bl-development.fr.

Programme détaillé type :

Jour 1

9h:9h10: Prise en charge du/des stagiaires.

9h10:9h20: Présentation de la journée de formation.

9h20:9h30: Présentation de l'intervenant, et de la méthode de présentation utilisée : Mobiliser l'attention.

9h30:9h40: Présentation du/des stagiaires.

9h40:10h30: Table ronde; “Qu’est ce que l’Esport”, “Qu’est ce qu’une Association Esport sous loi 1901?”, “ Qu’est qui caractérise un adolescent en 2021?”

10h30:12h00: Présentation et étude de documentation:Analyses écrites et transcriptions orales.

- L’Essentiel du Jeu Vidéo, Mars 2021 (SPELL Médiamétrie)
- Baromètre France Esport 2020 (Médiamétrie 27.08 au 24.09.20.)
- Loi du 19 Juillet 1901.

12h00:13h00: Pause.

13h00:15h00: Support Educ’Esport :

- Découvrir un usager esport.
- Savoir lire un suivi pédagogique.
- Découvrir un atelier esport.
- Utiliser un agenda.
- Explorer un agenda.
- Placer un atelier esport spécifique à un usager esport.
- Savoir rédiger un suivi pédagogique esport.

15h00:16h00: Mise en œuvre d’un atelier/jeu avec un usager d’association 1901.

- Utiliser un atelier pédagogique
- Mobiliser l’attention.
- Mettre en place l’atelier/jeu avec le groupe d’usager.

16h00:16h15: Analyse et autocritique de la mise en œuvre.

16h15:16h30: Pause.

16h30:17h00: Rappel des procédures et des mises en oeuvres.

17h00:17h30: Evaluation de la mise en œuvre d’un atelier esport.

17h30:17h45: Évaluation de la réalisation d’un suivi pédagogique.

17h45:18h00: Analyse de la journée et remise du certificat aux stagiaires lauréats.