



FORMATION AUX DIPLOMES FEDERAUX

ANIMATEURS - EDUCATEURS



CONDITIONS REQUISES

ANIMATEUR

- Etre licencié à la FFE.
- Etre dans l'année de ses 16 ans
- Etre inscrit en formation départemental d'arbitrage à une arme conventionnelle (ou être titulaire du diplôme).

EDUCATEUR

- Etre licencié à la FFE.
- Etre titulaire du diplôme d'animateur fédéral ou d'une équivalence reconnue par le CTR.
- Etre inscrit en formation régional d'arbitrage (ou être titulaire du diplôme).

Définition

- C'est l'assistant d'un titulaire possédant un diplôme inscrit au Répertoire National des Certifications Professionnelles. Il reçoit de celui-ci des directives pédagogiques précises, qu'il se limite à suivre.
- Il est capable de prendre des initiatives dans le cadre de l'animation.

Compétences attendues

- Etre capable d'animer un groupe, avec ou sans arme, en toute sécurité.
- Etre capable de construire une séance collective structurée avec un échauffement, une progression des exercices, une séquence d'assaut

La formation

- Il s'agit d'une formation **préprofessionnelle**, alternant des modules de formation sous la responsabilité du cadre technique et des modules en situation avec tuteur.
- La fonction de tuteur, reconnue par le CTR, est assurée par un intervenant titulaire d'un diplôme inscrit au RNCP.



Module de formation

- 60 heures
- Formation effectuée au niveau de la Ligue, de la zone, sous la conduite d'un cadre technique
- Les modules de formation doivent consignéés dans le livret de formation

Module en situation

- 40 heures
- Animation d'un cycle de 12 séances
- Dossier pédagogique de l'action menée par le candidat

Référentiel de formation

- Connaissances spécifiques
- Connaissances pédagogiques
- Savoir-faire technique
- Savoir faire pédagogique

EVALUATION

- Sous forme de QCM
- Animation d'une séquence préparée
- Dossier



REFERENTIEL DE FORMATION

Connaissances spécifiques

- le lexique
- l'esprit du jeu et sa logique interne
- le règlement international et règlement pour les jeunes
- le cadre réglementaire du club

Connaissances pédagogiques

- les principes de sécurité
- les principes d'organisation et d'animation d'une séance
- l'attitude pédagogique à tenir face aux différents publics

Savoir-faire techniques

- démontrer les actions techniques élémentaires dans les trois armes sous forme de duos
- analyser la phrase d'arme aux trois armes et tenir la feuille de poule
- tirer aux trois armes

Savoir-faire pédagogiques

- préparer la séance par écrit.
- animer une séance dans une arme donnée
- animer une séance d'escrime à deux mains
- réguler son action en fonction des comportements observés
- organiser le groupe, les rotations, les temps de travail et de récupération
- adopter une posture et s'exprimer face au groupe

Thèmes	Coefficient
Connaissances QCM	1,5
Savoir faire : en situation de contrôle continu lors des stages - Animer un échauffement (15mn) - Animer une séquence de déplacements (10mn) - Animer une séquence collective avec un thème et une arme tirée au sort	1 1 1
Savoir-faire technique : - Duos sur une arme et un thème technique du lexique, tiré au sort	1
Compétences attendues : - Présenter un dossier de stage (15mn) - Stage en situation	1,5 2

L'animateur ne peut exercer dans un club qu'avec la présence effective d'un titulaire d'un diplôme inscrit au RNCP.

Le bénéficiaire ne peut obtenir en aucun cas une rémunération, conformément aux dispositions de l'article L 212-1 du code du sport.

Définition

- Ses compétences sur le plan technique et pédagogique lui permettent de gérer un groupe en toute autonomie.

Compétences attendues

- Etre capable de transmettre en toute sécurité des connaissances et des savoir-faire à une arme.
- Etre capable de transformer des comportements à une arme



La formation

- Il s'agit d'une formation préprofessionnelle, alternant des modules de formation sous la responsabilité du cadre technique et des modules en situation avec tuteur.
- La fonction de tuteur, reconnue par le CTR, est assurée par un intervenant titulaire d'un diplôme inscrit au RNCP.



Module de formation

- 60 heures
- Formation effectuée au niveau de la Ligue, de la zone, sous la conduite d'un cadre technique
- Les modules de formation doivent consignéés dans le livret de formation

Module en situation

- 40 heures
- Animation d'un cycle de 12 séances
- Dossier pédagogique de l'action menée par le candidat

Module en situation

- 40 heures
- Animation d'un cycle de 12 séances
- Dossier pédagogique de l'action menée par le candidat



Référentiel de formation

- Connaissances spécifiques
- Connaissances pédagogiques
- Savoir-faire technique
- Savoir faire pédagogique

EVALUATION

- Sous forme de QCM
- Animation d'une séquence préparée
- Dossier



REFERENTIEL DE FORMATION

Connaissances spécifiques	<ul style="list-style-type: none">- le lexique- le règlement international- principes d'exécution mécanique de base- le matériel électrique de son arme- les normes de sécurité- la vie sportive
Connaissances pédagogiques	<ul style="list-style-type: none">- les principes de sécurité- les formules de rencontres qui favorisent l'animation
Savoir-faire techniques	<ul style="list-style-type: none">- démontrer et expliquer les actions techniques du lexique- arbitrer dans son arme- tirer dans son arme et appliquer en opposition des principes technico-tactiques
Savoir-faire pédagogiques	<ul style="list-style-type: none">- préparer et rédiger une séance qui s'intègre dans la progression d'un cycle- préparer une séance en anticipant sur les comportements possibles- utiliser une pédagogie adaptée à ses objectifs- corriger et conseiller individuellement- proposer des situations de remédiations

Thèmes	Coefficient
Connaissances QCM	1,5
Savoir faire : en situation de contrôle continu lors des stages - Gestion d'une séance avec arme sur un thème tiré au sort (20mn) - Entretien sur la séance (10mn)	2 1
Savoir-faire technique : - Entretien et démonstration technique sur un thème tiré au sort dans le lexique (15mn)	2
Compétences attendues : - Présenter un dossier de stage (15mn) - Stage en situation	1,5 2

Ce diplôme validé offre la possibilité d'être en autonomie face au groupe sous réserve:

- D'être majeur (18 ans)
- De posséder PSC1 ou son équivalent (prévention et secours civique de niveau1)
- D'être titulaire d'un diplôme d'arbitre régional à une arme conventionnelle
- Dans ce cas, une convention annuelle lie la ligue et le club concerné qui prévoit un référent titulaire d'un diplôme inscrit au RNCP, tel que prévu au Règlement Intérieur de la F.F.E . Pour bénéficier des prérogatives de son diplôme le candidat doit effectuer un recyclage sous forme d'un stage de formation continue mis en place par la ligue ou la zone tous les 2 ans.

Le bénéficiaire ne peut obtenir en aucun cas une rémunération, conformément aux dispositions de l'article L 212-1 du code du sport.