

---

# Programme de Formation

---

## CS - Animation - Gestion de projets dans le secteur sportif RNCP40011

---

### Organisation

---

**Durée :** 420 heures

**Mode d'organisation :** Présentiel

---

### Contenu pédagogique

---



#### **Public visé**

- Demandeur d'emploi
- Apprenants en alternance:  
Contrat d'Apprentissage pour les moins de 30 ans et contrat de professionnalisation
- Salariés
- Demandeur d'emploi en reconversion professionnelle
- Entrepreneurs individuels



#### **Objectifs pédagogiques**

Le titulaire du diplôme exerce son activité professionnelle, en utilisant un ou des supports techniques dans les champs des activités physiques et sportives ou des activités éducatives, culturelles et sociales dans la limite des cadres réglementaires. Il est responsable de son action sur les plans technique et organisationnel, et agit sous l'autorité de son responsable hiérarchique sur le plan pédagogique.

En cohérence, avec le projet de la structure, il construit son projet pédagogique dans lequel il prépare, organise, réalise et rend compte de son action d'animation.

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40011/>



#### **Description**

##### **Domaine 1 : Prise en compte des spécificités des publics et de la structure d'exercice**

- Communiquer dans les situations de la vie professionnelle
- Prendre en compte les caractéristiques des publics dans leurs environnements dans une démarche d'éducation à la citoyenneté
- Contribuer au fonctionnement d'une structure

##### **Domaine 2 : Mise en oeuvre d'un projet d'animation s'inscrivant dans le projet de la structure**

- Concevoir un projet d'animation
- Conduire un projet d'animation
- Evaluer un projet d'animation

##### **Domaine 3 : Participation à la gestion des projets de la structure**

- Assurer le cadrage d'un projet
- Promouvoir un projet
- Clôturer un projet



## ★ **Prérequis**

Afin de suivre au mieux l'action de formation et d'obtenir la ou les qualifications auxquelles elle prépare, le stagiaire est informé qu'il est nécessaire de posséder, avant l'entrée en formation :

- Un niveau BAC
- Une pièce d'identité en cours de validité
- Répondre aux exigences de l'organisme de formation



## **Modalités pédagogiques**

**Le mode de fonctionnement est axé sur une alternance de contenus théoriques et de mises en situations pratiques.**

Les modalités pédagogiques utilisés sont diversifiés selon les objectifs visés



## **Moyens et supports pédagogiques**

L'EMSAT utilise plateforme e-learning permettant les classes virtuelles, le suivis individualisés des apprenants, la mise en place de QUIZZ, d'évaluation

Abonnements à des revues professionnelles (O.T, management, journal de l'animation...)

Tout apprenant a accès à un DRIVE en lien avec sa formation avec mise à disposition des ressources pédagogiques, des contenus de cours, les corrections des évaluations...



## **Modalités d'évaluation et de suivi**

3 évaluations :

- E1 "Prendre en compte les spécificités des publics et de la structure d'exercice": **Epreuve orale de 20 minutes prenant appui sur un document élaboré par le candidat, dans lequel il explicite la conception, la mise en oeuvre et la réalisation d'un projet d'animation.**
  - Exposé oral de 10 minutes par le candidat
  - Entretien avec jury de 10 minutes
- E2 "Mettre en oeuvre un projet d'animation" / Epreuve orale et pratique
  - 2h de préparation (Exposé à caractère professionnel) + 20 minutes d'exposé + 40 minutes d'entretien / Coefficient 6
  - Démonstration technique de pratique personnelle (entre 25 minutes et 3 heures max.) / Coefficient 3
- E3 "Gérer un projet dans le secteur du sport"
  - Etude de cas de 2 heures prenant appui sur un dossier fourni par le jury comportant les éléments nécessaires à l'analyse d'un projet d'une structure relative au secteur économique du sport