



Formation Animateur Tennis

CS 026 – Journée d'application Animateur

Dossier explicatif

Ce dossier reprend les principales informations quant à l'organisation, au suivi et à l'évaluation du module « CS 026 – Journée d'application Animateur ». La totalité des informations relatives à ce module peut être consultée via le cahier des charges de la formation.

Service Formation des Cadres AFT
Avenue du Grand Large 4
7000 – Mons
064/32.96.12
fdc@aftnet.be

Table des matières

Cadre général du stage	3
Délai	3
Organisation et public cible	3
Initiative AFT	3
Dossier à compléter et envoyer	4
Autres informations	4
Modalités d'envoi de la demande	5
Code de bonne conduite du candidat	7
Modalités d'évaluation	8

Cadre général du stage

Délai

La journée d'application doit être réalisée endéans les 365 jours qui suivent la signification de l'accès à la journée d'application. Cette information vous est envoyée par email (fdc@aftnet.be) avec vos résultats de l'examen écrit du champ des savoirs.

Organisation et public cible

Charge théorique de travail :

- En présentiel : 3 heures
- En non présentiel (préparation de la journée) : 2 heures

Initiative AFT

- Cadre :
 - au sein d'une activité de promotion ou de fidélisation organisée par l'Association francophone de Tennis (journée découverte, journée de promotion, journée « tennis à l'école »,...)
 - au sein d'une activité organisée par un club de tennis en collaboration avec l'Association francophone de Tennis (stage, journée « découverte »,...).
 - au sein d'une activité encadrée par un Expert pédagogique et/ou Maître de stage Certifié avec l'accord préalable de l'Association francophone de Tennis.
- Public : **débutants/novices** (1 à 2 années de pratique maximum) âgés entre **4 et 12 ans**.
- Groupe : le candidat doit animer un ou plusieurs groupes durant **3 heures**. Chaque groupe peut être composé de **4 à 15 enfants**, en fonction de l'organisation du jour.
- Evaluateur : Un expert pédagogique et/ou Maître de stage Certifié sera missionné par l'AFT afin d'assurer l'évaluation du/des candidat(s)
- Dates : Le calendrier annuel des journées d'application est disponible sur la plateforme en ligne de l'opérateur de formation (<https://formationsaft.be>). Celui-ci est régulièrement mis à jour. Le candidat doit choisir la date qui lui convient **et** transmettre le dossier d'inscription au secrétariat de la Formation des Cadres AFT (fdc@aftnet.be) au minimum 15 jours avant la journée demandée. Les places étant limitées, les inscriptions seront prises en compte dans l'ordre chronologique de réception.
- Convocation : Après acceptation de l'AFT, une convocation reprenant les modalités d'organisation et les détails de préparation est envoyée par courriel au plus tard 1 semaine avant la journée d'application.

Dossier à compléter et envoyer

Informations Candidat

NOM :

Prénom :

Email :

Téléphone :

Lieu et année de la session de formation :

Informations Journée d'application

Date : / / 20.....

Nom et lieu de l'Infrastructure :

Expert pédagogique / Maître de stage Certifié

NOM & Prénom :

- Je certifie avoir validé les modules de cours en ligne sur la plateforme de l'AFT (cocher la case)

Autres informations

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Modalités d'envoi de la demande

Je transmets ce dossier à l'adresse fdc@aftnet.be en y joignant feuille(s) de préparation. Celles-ci sont également à remettre à l'évaluateur avant le début de la journée d'application. Le candidat peut utiliser l'exemple de feuille de préparation reprise dans ce document (cfr infra) et la dupliquer au besoin.

La journée d'application ne pourra se dérouler qu'après acceptation de la demande par le service Formation de Cadres de l'AFT.

Le candidat s'assurera personnellement que sa demande a bien été reçue par le service formation de Cadres de l'AFT.

Le candidat (NOM, Prénom, signature)

Responsable Formations AFT (Date + Signature)

Fiche de jeu n°

Thème de leçon

Consigne(s) de lancement

Critère(s) de réussite – Comptage de points

Variante(s)

Matériel

Notes personnelles

Code de bonne conduite du candidat

La journée d'application s'intégrant à la vie professionnelle, le respect du secret professionnel est une règle absolue.

Le candidat doit en toute circonstance tenir compte des remarques de l'Expert Pédagogique et/ou du Maître de stage Certifié.

En cas de problème, le candidat doit en faire part directement au maître de stage et analyser avec lui la nature de celui-ci. Si nécessaire, ils en discuteront avec le responsable des formations AFT.

Le candidat doit tenir compte de l'accord négocié pour sa journée d'application et tout mettre en œuvre pour la réussite de celle-ci.

Le candidat doit respecter le règlement de la structure d'accueil, ses horaires de travail, son code de bonne conduite et de confidentialité.

Le candidat peut subir une annulation de sa journée d'application et une exclusion de la formation en cas de non-respect du code de bonne conduite.

Modalités d'évaluation

Le responsable AFT utilisera le document « AFT – FdCS – MSA – CS026 – grille évaluation journée d'application » (cfr infra). les grilles peuvent être soumises à des évolutions conjoncturelles après chaque édition de formation.

Modalités d'évaluation :

- Champs d'évaluation

Savoirs/connaissances	O	SF Techniques	O	SF Tactiques	O	SF Tactico-Techniques	O
SF Didactiques	V	SF Méthodologiques	V	SF Pédagogiques	V	SE / Attitudes	V

- Type d'évaluation

Continue / permanente / formative / en cours de formation	Normative	O	Sommativ	Normative	O	Certificative	Normative	O
	Critériée	O		Critériée	O		Critériée	V

- Forme d'évaluation :

Contexte :

Orale	O	Ecrite	O
Pratique s/ terrain	V	Autre :	O

Mode :

QCM	O	Questions ouvertes	O	Etudes de cas / mise en situation	V
Démonstrations	O	Dossier / portfolio	O	Cahier de travail / d'exercices	O
Autre :	O	Autre :	O	Autre :	

- Critères d'évaluation :

- **NA** : Non Acquis – le candidat n'a pas développé la compétence attendue. Plusieurs comportements observables attestent de manquements.
- **EVA** : En Voie d'Acquisition – le candidat n'a pas encore tout-à-fait développé la compétence attendue. Les comportements attendus ne sont identifiables que trop peu fréquemment. Il n'est pas encore en état de réussite / de validation.
- **A** : Acquis – le candidat répond adéquatement à ce qui est attendu. Il peut régulièrement démontrer le seuil de compétence qui permet de signifier que la personne est en situation de réussite / de validation
- **AM** : Acquis avec une certaine Maîtrise – le candidat peut toujours démontrer les comportements attendus et ce, quelle que soit la situation de transposition.

Savoirs		20%
CS 021 - Méthodologie de l'animation		3,5%
CS 022 - Education motrice préparatoire		3,0%
CS 023 - Le tennis évolutif et les situations de jeu		3,5%
CS 024 - Rentabiliser la séance		3,5%
CS 025 - Les jeux d'échauffement		3,0%
CS 031 - Analyse de base des composantes du jeu		3,5%
Savoir-faire didactique		40%
CS 026 - Journée d'application Animateur		40%
Savoir-être		40%
CS 026 - Journée d'application Animateur		30%
Durant la formation		10%
TOTAL MSA = 100%		

- Pour réussir le champ du « savoir-faire didactique », le candidat doit obtenir l'évaluation « AM » ou « A ».
- Pour réussir le champ du « savoir-être », le candidat doit obtenir l'évaluation « AM » ou « A ».

La grille d'évaluation se trouve dans la section « Annexes » de ce cahier des charges. les grilles peuvent être soumises à des évolutions conjoncturelles après chaque édition de formation.

- Si l'évaluation du champ « savoir-faire didactique » est « EVA » ou « NA », le candidat doit représenter sa journée d'application en deuxième session. En cas de nouvel échec, le candidat est refusé.
- Si l'évaluation du « savoir-être » lors de la journée d'application (CS026) est « EVA » ou « NA », le candidat doit représenter sa journée d'application en deuxième session. En cas de nouvel échec, le candidat est refusé.
 - Remarque : Si l'évaluation du « savoir-être » durant la formation est « EVA » ou « NA », le candidat n'a pas accès au CS026 et est refusé. (voir section 6 du cahier des charges)

Les différentes modalités lors d'absence, d'arrivée tardive ou de départ prématuré à la journée d'application sont définis à la section 6.4 «Publicité des modalités lors des absences aux évaluations » du cahier des charges.

MSA - Grille d'évaluation journée d'application (CS 026)

		NA	EVA	A	AM	Notes / Remarques	Eval	
Savoir-Être	Tenue vestimentaire, présentation et hygiène							
	Ponctualité							
	Communication non verbale							
	Vigilance / Sécurité							
	Débrouillardise / Prise d'initiatives							
	Intégrité / Respect / Equité / Patience / Politesse							
	Implication / Persévérance							
	Remise en question et autocritique							
TOTAL								
Savoir-Faire	Points	Défi						
		sensibilisation / motivation *						
		Cohérence / pertinence						
	Implication	Organisation *						
		Communication						
		Intervention						
	Mouvement *							
	Apprentissage	tactique						
		technique *						
		règles du jeu						
	Amusement *							
TOTAL								

savoir-être	AM	au moins 5 AM et aucun EVA ou NA
	A	au moins 4 A et maximum 2 EVA et aucun de NA
	EVA	au moins 3 EVA et aucun NA
	NA	au moins un NA
savoir-faire	AM	au moins 8 AM et aucun EVA ou NA
	A	au moins 5 A et maximum 3 EVA; max 1 NA et aucun NA*
	EVA	au moins 4 EVA et aucun NA*
	NA	au moins un NA*

Candidat	
Resp AFT	
Lieu	
Date	

MSA - Grille d'évaluation journée d'application (CS 026)



		NON		OUI		
Savoir-Être	Tenue vestimentaire, présentation et hygiène					
	Ponctualité		Ne respecte pas les horaires, est en retard		Respecte les horaires	A préparé son matériel et respecte les horaires
	Communication non verbale		Attitude lymphatique et gestes négatifs	Attitude lymphatique (émarche lente, s'appuie sur un support avec les mains en poche ou bras croisés)	Dynamique, gestes positifs (démarche rapide, montre le pouce, fait des applaudissements)	Dynamique, gestes positifs, utilise les émotions du visage à bon escient
	Vigilance / Sécurité		N'assure la sécurité ni durant les jeux, ni durant les temps morts	N'assure pas une parfaite sécurité durant les temps morts (pause, ramassage, installation matériel,...)	Assure une parfaite sécurité entre et durant chaque jeu/exercice	Prévient et assure une parfaite sécurité avant, pendant et après la leçon
	Débrouillardise / Prise d'initiatives		Pas de proactivité, hésitant, a besoin qu'on lui dise ce qu'il faut faire		Prend des initiatives et est autonome (peut gérer l'ensemble de la leçon seul)	Prend des initiatives, est autonome/débrouillard, prend le leadership si nécessaire
	Intégrité / Respect / Equité / Patience / Politesse		Ne respecte pas ses engagements, fait preuve de favoritisme, moqueries, ne réagit pas face à une fraude/tricherie, a un vocabulaire grossier/vulgaire		Respecte ses engagements, est vigilant aux fraudes/tricheries, donne la même importance à chacun, a un vocabulaire poli et correct en toute circonstance	
	Implication / Persévérance		Montre un désintérêt pour les participants ou l'activité en cours	Montre de l'intérêt pour l'activité en cours	Montre de l'intérêt pour les participants	Montre de l'intérêt pour ses participants et l'activité en cours, est disponible, coopératif
	Remise en question et autocritique		N'a aucune remise en question, n'accepte pas la critique constructive	Est critique uniquement par rapport aux feedbacks reçus des participants et/ou du "responsable" et se réajuste	Est critique par rapport à ses actions et se réajuste	Est critique par rapport à ses actions, aux feedbacks reçus des participants et/ou du "responsable" et se réajuste
Savoir-Faire	Points	Défi	Ne propose pas de défi	Propose un défi inadapté à l'objectif et ne l'adapte pas	Propose un défi en lien avec l'objectif fixé et l'adapte au besoin	Propose un défi en lien avec l'objectif fixé ne demandant pas d'adaptation
		sensibilisation / motivation *	Ne fait pas d'intervention en lien avec le score	Fait des interventions à propos du score pour motiver	Fait des interventions à propos du score pour sensibiliser	Fait des interventions à propos du score pour sensibiliser ET motiver
		Cohérence / pertinence	Le comptage de points ne permet pas d'atteindre l'objectif (durée, nbre de points à ramporter, bonus inadaptés,...)	Le comptage de points est pertinent par rapport à la tâche mais pas au public (ex: premier à 20 pour des enfants de 5 ans)	Le comptage de points met en valeur l'objectif	Le comptage de points met en valeur l'objectif et permet une autoévaluation
	Implication	Organisation *	N'enchaîne pas les différents jeux; ne dispose pas du matériel nécessaire; n'occupe pas l'espace efficacement	Enchaîne difficilement les différents jeux, a le matériel nécessaire mais n'occupe pas l'espace efficacement	Enchaîne les différents jeux, sans temps d'inactivité, mais doit les réadapter (rappel consignes incomprises, matériel mal placé,...)	Enchaîne, sans temps d'inactivité, les différents jeux, adaptés au niveau du groupe permettant d'atteindre les objectifs et d'augmenter les répétitions
		Communication	N'est ni audible, ni précis et concis, ni stimulant	Est audible, stimulant mais non-précis et non-concis	Est audible, précis, stimulant mais non-concis	Est audible, précis, concis, stimulant
		Intervention	N'utilise pas un vocabulaire, un langage imagé compréhensible par les participants	N'utilise pas un vocabulaire, un langage imagé compréhensible par les participants	Utilise un vocabulaire, un langage imagé, adapté et compréhensible par le groupe	Utilise un vocabulaire, un langage imagé, individualisé à chaque participant. Les phrases sont formulées positivement
	Mouvement *		Ne fait pas d'intervention une fois le jeu lancé	Ne prend pas le groupe en main et fait des interventions inadaptées à la situation	Prend le groupe en main mais n'adapte pas ses interventions à la situation (ex: fais X feedbacks individuels pour le même apport, plutôt qu'un feedback collectif)	Prend le groupe en main et adapte ses interventions à la situation (individuel/collectif; supervision dedans-dehors; s'implique dans les jeux)
			Les apprentissages se font de manière statique et les participants observent des périodes d'inactivité trop longues (trop de temps entre les répétitions / les séries)	Les apprentissages se font de manière statique (pas de déplacement, d'adaptation du joueur,...)	Les apprentissages se font majoritairement dans le mouvement, afin d'amener le participant à s'adapter	Les apprentissages se font majoritairement dans le mouvement, afin d'amener le participant à s'adapter et amènent une sollicitation physique importante
	Apprentissage	tactique	Ne donne pas de consignes tactiques	Donne une/des consigne(s) tactique(s) n'amenant pas d'amélioration	Donne une/des consigne(s) tactique(s) et amenant une amélioration	Remplit les 3 critères "A" de la partie "apprentissage"
		technique *	Ne donne pas de consignes techniques	Donne une/des consigne(s) technique(s) n'amenant pas d'amélioration	Donne une/des consigne(s) technique(s) et amenant une amélioration	Remplit les 3 critères "A" de la partie "apprentissage"
		règles du jeu	Ne met pas en place un système d'apprentissage/ de compréhension des règles du jeu	Met en place des règles de jeu inadaptées au public	Met en place des jeux amenant à l'apprentissage/ la compréhension des règles du jeu	Remplit les 3 critères "A" de la partie "apprentissage"
	Amusement *	Désintéressé de vouloir participer aux jeux que le moniteur propose	Intéressé variable pour les jeux que le moniteur propose	Participation active et spontanée des participants aux jeux proposés	Participation active et spontanée des participants aux jeux proposés + sollicitation de continuer à jouer	