



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

<u>Cadre général du stage</u>	3
<u>Délai</u>	3
<u>Organisation et public-cible</u>	3
<u>Organisation 1 - Initiative personnelle</u>	3
<u>Organisation 2 – Initiative AFT</u>	4
<u>Dossier à compléter</u>	5
<u>Autres informations</u>	6
<u>Modalités d'envoi de la demande</u>	6
<u>Code de bonne conduite du candidat</u>	8
<u>Modalités d'évaluation</u>	9

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 des savoirs.

Organisation et public-cible

La journée d'application doit s'effectuer avec un groupe d'apprenants débutants/novices, âgés entre 4 et 12 ans.

Deux types d'organisation sont possibles :

- Sur initiative personnelle
- Sur initiative AFT

Organisation 1 - Initiative personnelle

- Cadre : au sein d'un club, durant un **stage (période de congé scolaire)** ou une **journée « découverte » organisée par le club**
- 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 **4 heures**. Chaque groupe devra être composé de **6 à 10 enfants** (un nombre de 4 enfants par groupe peut être suffisant si il s'agit d'enfants âgés entre 10 et 12 ans).
- Encadrement : Si le groupe encadré est **supérieur à 10 enfants**, un moniteur **diplômé minimum animateur** devra être présent durant l'animation.
- Evaluateur : Le candidat devra effectuer les démarches pour s'assurer de la présence d'un expert pédagogique pouvant effectuer l'évaluation. La liste des experts pédagogiques se trouve sur le site www.aftnet.be/FORMATIONS
- Délai d'organisation : Le candidat devra transmettre sa demande au plus tard 14 jours avant la date prévue de la journée d'application, par email. Si ce délai n'est pas respecté, le service Formation des Cadres de l'AFT se réserve le droit de ne pas donner son accord pour la journée concernée.

Si le candidat souhaite effectuer sa journée d'application via une initiative personnelle, celui-ci devra compléter le formulaire ad hoc (cfr section « Dossier à compléter ») et le renvoyer au service Formation de Cadres de l'AFT (fdc@aftnet.be) .

Organisation 2 – 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 »,...)
- 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 **4 heures**. Chaque groupe peut être composé de **4 à 15 enfants**, en fonction de l'organisation du jour.
- Evaluateur : Un expert pédagogique sera missionné par l'AFT afin d'assurer l'évaluation du/des candidat(s)
- Délai d'organisation : Le candidat recevra un email à chaque initiative AFT (fdc@aftnet.be) et devra y répondre s'il souhaite y participer. Les places étant limitées, les inscriptions seront prises en compte dans l'ordre chronologique de réception.

Dossier à compléter

Ce dossier est à compléter et à transmettre uniquement pour les candidats effectuant leur journée d'application sur « Initiative personnelle ».

Informations Candidat

NOM :

Prénom :

Email :

Téléphone :

Informations Journée d'application

Date : / / 20.....

Nom de l'Infrastructure :

Adresse :

.....

Contexte (cocher la case)

- Cycle de cours
- Stage
- Journée « Découverte »

Moniteur diplômé (si groupe > 10 enfants)

NOM & Prénom :

Diplôme :

	Heure de début	Heure de fin	Enfants	
			Nombre	Age
Tranche horaire 1				
Tranche horaire 2				
Tranche horaire 3				
Tranche horaire 4				



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.

En cas de problème, le candidat doit en faire part directement à l'Expert Pédagogique et analyser avec lui la nature du problème et le cas échéant, l'Expert Pédagogique en fait part directement au responsable Aft des formations.

Le candidat doit observer 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 voir sa journée d'application annulée par le responsable AFT présent 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 différents cas de figure concernant une absence, arrivée tardive ou départ prématuré sont définis dans le 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		
		Ne respecte pas les horaires, est en retard		Respecte les horaires	A préparé son matériel et respecte les horaires	
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 remporter, 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 incompréhensibles, 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	Utilise un vocabulaire, un langage imagé, adapté et compréhensible par le groupe	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 *	Intervention	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)
		Mouvement *	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 du 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"
	A-musement *	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	