



LUDORIUM

ANIMATION GESTION DE PROJETS DANS LE SECTEUR SPORTIF

Sport/eSport - Projet - Inclusion



DURÉE

12 Mois - 455 Heures



LIEU

Sur site ou en centre de formation



DIPLÔME

Mention complémentaire de **niveau 4** dans le secteur du sport.
Organisme certificateur :
Ministère de l'Education Nationale et de la Jeunesse.
Pour connaître les passerelles vers d'autres certifications, consultez le site internet de France Compétences.



PUBLIC

Tout public - **Accessible aux personnes en situation de handicap**



TARIF

Sur devis



RYTHME

Alternance

Formation initiale indisponible



LE MÉTIER

Les titulaires de la mention complémentaire pourront viser des activités professionnelles dans le champ de l'animation, l'administration et la gestion de projets ou d'organisations dans le secteur économique du sport et de l'e-sport, dans des associations ou collectivités ou toute structure promouvant les activités physiques ou sportives, y compris dans un cadre périscolaire.



LA FORMATION

Prérequis

Aucun prérequis pour un parcours de formation par la voie de l'apprentissage.

Objectifs

Prendre en compte les spécificités des publics et de la structure d'exercice; Mettre en œuvre un projet d'animation; Gérer un projet dans le secteur du sport et de l'e-sport.

Programme

Accueil, présentation des objectifs de formation, connaissance de l'environnement professionnel, sensibilisation au développement durable, adaptation du parcours de formation.

Module 1 : Adapter sa communication aux différents publics - Produire des écrits professionnels - Promouvoir les projets et actions de la structure - Repérer les attentes et les besoins des différents publics - Choisir les démarches adaptées en fonction des publics - Garantir l'intégrité physique et morale des publics.

Module 2 : - Se situer dans la structure - Situer la struc dans différents types d'environnements - Participer à la vie de la structure - Situer son projet d'animation dans son environnement, en fonction de la structure, de ses ressources et du public accueilli - Définir les objectifs et les modalités d'évaluation - Identifier les moyens nécessaires à la réalisation du projet.



MODALITÉS PÉDAGOGIQUES & TECHNIQUES

- AFEST
- E-learning
- Alternance
- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation
- Documents supports de formation projetés
- Exposés théoriques
- Etude de cas concrets
- Quizz en salle
- Mise à disposition en ligne de documents supports à la suite de la formation



SUIVI & ÉVALUATION DES RESULTATS DE LA FORMATION

- Feuilles de présence
- Questions orales ou écrites (QCM)
- Mises en situation
- Formulaire d'évaluation de la formation

APRÈS LA FORMATION

PASSERELLES

Liste non exhaustive :

- **BPJEPS** mention Activités Aquatiques de la Natation et Activités Physiques pour tous
- **DEJEPS**
- Licence **STAPS**

DÉBOUCHÉS

- M1605 - Assistanat technique et administratif
- G1204 - Éducation en activités sportives et e-sportives

ÉQUIVALENCES

UC 1 et 2 des BPJEPS mention Activités Aquatiques de la Natation et Activités Physiques pour tous.

MODALITÉS DE RECRUTEMENT

- Déposer un dossier d'inscription (CV et lettre de motivation) via le formulaire d'inscription ci-dessous
- Participer à un entretien de motivation
- Délais d'accès de 48 heures à 2 mois

MODALITÉS D'ACQUISITION

- Les modalités d'acquisition prévues par Ludorium ne permettent pas la certification par capitalisation des blocs de compétences et/ou par correspondance.

