

INFORMATIONS UTILES A LA RECHERCHE DE LIEUX D'APPRENTISSAGE

Dates à retenir !

Il est primordial de commencer à chercher un lieu d'apprentissage dès maintenant. Le CFA Stéphane Hessel est en contact avec des entreprises, associations sportives, collectivités territoriales permettant d'obtenir un lieu d'apprentissage.

La mention complémentaire comprend :

Rôle de l'apprentissage en entreprise :

Les apprentissages en entreprises jouent un rôle clé dans la validation du diplôme.

1. Modalités d'intervention en entreprises et répartition horaire :

L'apprenti réalise **35 heures semaines**. Il ya 14 heures de cours théoriques disposés le mardi et jeudi. 21 heures sont consacrées aux travaux en entreprises. (Interventions sur groupes de pratiquants, gestion et préparations des séances plus préparation du matériel, planification etc....)

L'apprenti doit travailler sur un projet d'animation sportive :

C'est la mise en œuvre d'animations sportives (préparer un cycle d'activités, organiser la mise à disposition des équipements nécessaires à la sécurité, veiller à la sécurité du public ciblé), ainsi que la maîtrise d'une intervention pédagogique.

2. L'apprenti doit travailler sur la gestion de projet dans le secteur du sport :

Exemples de projet réalisés par les étudiants en stage :

- Réalisation d'un site internet recensant les différentes compétitions de combat (stage dans une salle de combat).
- Réalisation d'une gazette du club avec recherche de sponsors pour financer la gazette (en club de tennis).
- Organisation de l'anniversaire du comité départementale de tennis de table (création d'affiche, invitation des adhérents et anciens adhérents/dirigeants, commande de traiteur...)
- Participation à l'organisation d'un championnat de France UNSS.

Le travail en entreprises donne lieu à l'élaboration par le candidat d'un document écrit personnel explicitant la conception, la mise en œuvre et la réalisation du projet d'animation dans la structure d'alternance pédagogique. Ce document constitue le support de l'évaluation certificative des unités U1 et U2 du diplôme.

QUELQUES INFORMATIONS UTILES POUR LA RECHERCHE D'ENTREPRISES

LES OBJECTIFS DU DIPLÔME :

- La mention complémentaire (MC) animation-gestion de projets dans le secteur sportif est un diplôme de niveau IV.
- Elle prépare à la conduite de projets sportifs (animation, compétition) et plus largement de projets éducatifs, culturels ou sociaux. Ce diplôme permet de travailler dans les établissements d'activités physiques et sportives y compris les structures intégrant des activités de prévention pour la santé et les conduites à risque (clubs de sport, centres de vacances, bases de loisirs, hôtellerie de plein air, comités d'entreprise, centres de formation, structures culturelles ou de loisirs ayant une action au profit de la défense...), les collectivités locales...
- La MC permet également d'intervenir dans le secteur périscolaire pour assister l'équipe pédagogique ou lui apporter de nouvelles compétences.
- **La MC permet d'obtenir par équivalence les unités capitalisables UC1 et UC2 du BPJEPS (Brevet professionnel de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport).**

ACTIVITÉS POUVANT ÊTRE CONFIÉES :

- Promouvoir les projets et actions de la structure
- Communiquer dans diverses situations (écrits professionnels, communication orale)
- Réaliser divers documents administratifs
- Mettre en œuvre un projet d'animation
- Conduire un projet d'animation
- Évaluer un projet d'animation
- Participer à la gestion de projets de la structure (cadrage, promotion, clôture)