

Présentation du Certificat de Qualification Professionnelle Animateur de Loisirs Sportifs (CQP ALS)

Le CQP ALS est un diplôme créé par la CPNEF (Commission Paritaire Nationale Emploi Formation) de la branche Sport et dont la mise en oeuvre de la certification est déléguée à 5 fédérations délégataires (FFEPGV, FFSPT, FSCF, FSGT et UFOLEP).

Ce diplôme, inscrit au RNCP, répond à un besoin d'intervention à temps partiel au sein d'associations sportives ou structures intégrant les activités de loisir sportif comme vecteur de la fonction éducative et sociale.

Il contribue à la structuration et à la professionnalisation du secteur.

Le CQP ALS constitue le premier niveau de qualification permettant d'encadrer les activités physiques et sportives, dans le cadre d'une pratique collective de loisirs, contre rémunération. Il facilite l'accès aux diplômes professionnels de niveau IV (BPJEPS) et supérieurs.

LES OPTIONS DU CQP ALS

Le CQP ALS est décliné en trois options :

- AGEE : Activités Gymniques d'Entretien et d'Expression
- JSJO : Jeux Sportifs, Jeux d'Opposition
- ARPO : Activités de Randonnée de Proximité et d'Orientation

Seules les deux options AGEE et JSJO entrent dans le champ de la réglementation des APS au sens de l'article L212-1 du code du sport et donnent lieu à la délivrance, par le Ministère des Sports, d'une carte professionnelle. En effet, l'option ARPO (Activités de Randonnée de Proximité et d'Orientation) correspondant à des activités de loisirs dont l'exercice professionnel n'est pas réglementé par le code du sport. PSL Formation propose des formations au CQP ALS dans les options JSJO et AGEE.

RÉFÉRENCIEMENT DU DIPLOME

- Code ROME : G1204 - Éducation en activités sportives
- Références juridiques des réglementations d'activité : Ce certificat répond aux obligations en matière de garanties de sécurité des pratiquants et des tiers prévues par les articles L. 212-1 et R.212-1 du Code du sport.
- Convention Collective Nationale : 3328 – Sport
- Nomenclature du niveau de qualification : Niveau 4
- Code(s) NSF : 335 : Animation sportive, culturelle et de Loisirs
- N° de fiche RNCP : 36661

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Faire découvrir, initier et sensibiliser aux pratiques de loisir sportif,
- Accueillir tous les publics, en particulier ceux éloignés de la pratique sportive,
- Transmettre une ou plusieurs techniques indispensables à l'initiation et à la sensibilisation en adéquation avec le public visé,
- Garantir aux pratiquants et aux tiers des conditions de pratique sécurisées

Types d'activités concernées :

Les techniques cardio.

- Le renforcement musculaire,
- Les techniques douces,
- Les activités d'expression.

Ces activités, adaptées à l'âge et aux capacités des pratiquants, visent le maintien de la forme, à travers : le développement des capacités physiques, le maintien et le développement de la souplesse articulaire, ainsi que le renforcement musculaire sans recours à des appareils de musculation.

Blocs de compétences

(BC1) : Préparation et animation de cycles de séances de loisir sportif dans le domaine d'activités

1.1 – Repérage des caractéristiques et des besoins des participants

- 1.1.1 – Identifier les attentes et les motivations des participants au cycle de séances en s'appuyant sur un outil adapté.
- 1.1.2 – Repérer le niveau de pratique, les capacités et limites des participants au cycle de séances en utilisant un ou plusieurs outils d'évaluation.

1.2 – Repérage des objectifs et des ressources de la structure

- 1.2.1 – Repérer les moyens mobilisables pour la réalisation du cycle de séances en tenant compte des ressources et des contraintes de la structure.
- 1.2.2 – Recueillir les informations relatives au projet de la structure afin de définir des objectifs du cycle de séances adaptés.

1.3 – Elaboration d'un cycle de séances de loisir sportif dans le domaine

- 1.3.1 – Élaborer le cycle de séances dans le domaine d'activités choisi en veillant à assurer la progression des participants.
- 1.3.2 – Définir une grille de séance dans le domaine de l'option choisi et des situations pédagogiques cohérent(s) pour chaque séance en tenant compte des participants, du temps et du lieu disponibles.
- 1.3.3 – Prévoir les mesures permettant d'assurer l'intégrité physique des publics et la protection des pratiquants et des tiers au cours des séances en tenant compte des obligations légales et des règles de sécurité.
- 1.3.4 – Organiser l'évaluation du cycle de séances en vue de proposer des modifications ou ajustements.

1.4 – Installation et préparation du matériel nécessaire à la séance de jeu

- 1.4.1 – Installer ou préparer le matériel nécessaire à la séance dans le respect des exigences de l'activité.

1.5 – Accueil des participants à une séance

- 1.5.1 – Informer les participants des objectifs et du déroulement de la séance en veillant à adapter son discours à leur niveau
- 1.5.2 – Repérer les participants présentant des besoins spécifiques (handicap, maladie, blessure, ...) en veillant à s'assurer qu'ils peuvent participer à la séance de jeux sportifs et jeux d'opposition sans risque.

1.6 – Animation de la séance

- 1.6.1 – Communiquer avec les participants tout au long d'une séance en tenant compte de leurs retours.
- 1.6.2 – Mettre en oeuvre une séance en tenant compte de ses objectifs et en utilisant les gestes, mouvements et techniques spécifiques à l'activité.
- 1.6.3 – Accompagner les participants tout au long de la séance en veillant à leur épanouissement et à leur autonomie.
- 1.6.4 – Adapter son animation à différents types de publics en veillant au respect de la réglementation en vigueur en matière d'encadrement des activités physiques ou sportives contre rémunération.

- 1.7 - Mise en sécurité des pratiquants et des tiers– Animation de la séance
 - 1.7.1 – Expliciter les règles de sécurité à respecter au cours de la séance en s’assurant de leur bonne compréhension.
 - 1.7.2 – Mettre en œuvre les règles de sécurité en s’assurant de leur respect tout au long de la séance.
- 1.8 – Bilan de la séance
 - 1.8.1 – Analyser le déroulement de la séance en tenant compte des objectifs fixés.
 - 1.8.2 – Formuler des propositions de modification ou d’ajustement des séances à venir en tenant compte des objectifs poursuivis et des constats réalisés.

Bloc de compétences 2 (BC2) : Organisation, information et communication autour de ses activités d’animation et d’encadrement physique et sportif

- 2.1 – Information des publics et promotion des activités d’animation et d’encadrement physique et sportif
 - 2.1.1 – Informer les publics accueillis sur le fonctionnement de la structure et les règles de vie en veillant au respect des consignes en vigueur
 - 2.1.2 – Promouvoir oralement les activités proposées et les événements organisés par la structure en s’attachant à rechercher l’implication des publics accueillis (participants, famille, entourage, ...)
 - 2.1.3 – Communiquer avec les publics accueillis en utilisant les outils digitaux et en veillant à véhiculer une image positive de la structure

- 2.2 – Organisation de ses activités d’animation et d’encadrement physique et sportif
 - 2.2.1 – Planifier ses activités d’animation et d’encadrement physique et sportif en veillant à en s’assurant de la disponibilité de l’ensemble des ressources nécessaires
 - 2.2.2 – Vérifier l’état et la disponibilité du matériel en tenant compte des règles de sécurité en vigueur
 - 2.2.3 – Identifier la réglementation ayant un impact sur l’organisation de ses activités en tenant compte des caractéristiques des séances prévues

- 2.3 – Communication et travail en équipe
 - 2.3.1 – Communiquer avec les autres intervenants en veillant au bon déroulement des activités et à l’anticipation des difficultés
 - 2.3.2 – Communiquer sur ses activités en veillant au respect des consignes en vigueur
 - 2.3.3 – Alerter sur les situations à risque en tenant compte des procédures en vigueur

Bloc de compétences 3 (BC3) : Conduite de son parcours professionnel dans le domaine des activités physiques et sportives.

- 3.1 – Recherche d’emploi et d’activités à animer
 - 3.1.1 – Repérer les opportunités d’emploi sportif sur un territoire en mobilisant différentes sources d’informations
 - 3.1.2 – Comparer les différents types de contractualisation en vue de développer son activité dans le domaine du sport
- 3.2 – Programmation d’actions de formation et de professionnalisation
 - 3.2.1 – Repérer les actions de formations en vue de faire évoluer son projet professionnel.
 - 3.2.2 – Identifier les interlocuteurs à solliciter pour programmer des actions de formation et de professionnalisation dans le domaine de l’encadrement d’activités physiques et sportives en vue de développer son activité

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

La formation comprend des temps de formation en centre et des périodes de stage en structure d'accueil.

Les temps de formation sont réalisés en partie en salle.

Une salle dédiée à la formation permet d'accueillir les stagiaires.

Espaces de travail, espaces de repos, espaces de restauration, connexion wifi,

Méthodes utilisées :

- Face à face pédagogique
- Travail en groupes
- Exposés oraux
- Présentation powerpoint, vidéo, supports écrits...
- Mise à disposition de documents et supports de cours

Une partie de la formation se déroule sur le terrain : des salles de sport, gymnases, stades ainsi que l'ensemble du matériel sportif utile est mis à disposition par l'organisme de formation.

Les présences sont validées par émargement papier par demi-journée sur
Les stages en structures d'alternance font l'objet d'un suivi rapproché en collaboration avec les tuteurs (bilans, entretiens...).

MODALITÉS D'ÉVALUATION ET VALIDATION DES BLOCS DE COMPÉTENCES

• Certification :

- - B1a : présentation d'un cycle de séance + entretien 30 minutes
- B1b: mise en situation 30 minutes + entretien 30 min
- B2: Dossier + avis tuteur + entretien 30 min
- B3: présentation projet + entretien 30 min

PRÉCISIONS:

Bloc de compétences 1 :

Epreuve 1 :

- Il est demandé au candidat d'élaborer un cycle de séances de loisir sportif à partir de son terrain de stage en utilisant une trame mise à disposition par l'école. Ce cycle de séances peut porter sur un projet d'animation réalisé ou sur un projet en cours de réalisation. Le cycle porte a minima sur 4 séances.
- Ce cycle est visé par le tuteur du candidat, qui émet un avis à partir d'une grille mise à disposition par l'école et adressé aux évaluateurs avec la fiche de pointage portant sur le stage au minimum 2 semaines avant l'entretien avec les évaluateurs.
- Les évaluateurs conduisent un entretien individuel sur le cycle de séances d'une durée de 30 minutes maximum, dont 10 minutes au maximum de présentation par le candidat de son cycle d'animations et 20 minutes maximum de questions par les évaluateurs.

Epreuve 2 :

- Il est demandé au candidat d'animer auprès de 6 à 12 participants une séance de 30 minutes préparée en amont de l'évaluation sur une activité choisie par le candidat. Cette activité doit être différente de celle choisie pour l'élaboration du cycle de séances (épreuve 1).
- Deux évaluateurs observent cette mise en situation d'animation puis conduisent un entretien individuel avec le candidat. Cet entretien a une durée de 30 minutes maximum, dont 20 minutes maximum consacrées à un bilan de la séance et aux questions portant sur les aspects sécuritaires, et 10 minutes consacrées à un exercice de transposition de la séance sur au moins un autre type de public et dans une autre famille d'activités.

Bloc de compétence 2 :

- Il est demandé au candidat d'élaborer un écrit au cours de son stage à partir d'une trame mise à disposition par le délégataire. Cet écrit est visé par le tuteur du candidat, qui émet un avis à partir d'une grille mise à disposition par le délégataire, et adressé aux évaluateurs au minimum 2 semaines avant l'entretien avec les évaluateurs.
- Les évaluateurs conduisent un entretien individuel d'une durée de 30 minutes maximum, dont 10 minutes de présentation du projet par le candidat et 20 minutes de questions par les évaluateurs.

Bloc de compétences 3 :

- Il est demandé au candidat de préparer un projet professionnel à partir d'une trame mise à disposition par le délégataire. Ce projet est adressé aux évaluateurs au minimum 2 semaines avant l'entretien avec les évaluateurs.
- Les évaluateurs conduisent un entretien individuel d'une durée de 30 minutes maximum dont 10 minutes de présentation du projet par le candidat et 20 minutes de questions.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Informations et adaptation des parcours en fonction des besoins spécifiques auprès de notre référent handicap :

Gerry Guiougou

leadertempsdances@gmail.com / 04 68 90 57 12

ÉQUIVALENCES & PASSERELLES

Les titulaires du CQP ALS option AGEE ou JSJO obtiennent :

- l'équivalence de l'UC1 du BPJEPS APT (Activités Physiques pour Tous) en 4UC

Les titulaires des deux options (JSJO et AGEE) obtiennent :

- l'équivalence de l'UC1 et de l'UC4 du BPJEPS APT.

Les titulaires du CQP ALS option AGEE obtiennent :

- l'équivalence de l'UC1 et une dispense des tests techniques préalable à l'entrée en formation pour l'option cours collectifs du BPJEPS AF (Activités de la Forme).

Il existe des équivalences entre certains diplômes et tout ou partie du CQP ALS :

voir tableau des équivalences : <https://www.profession-sport-loisirs.fr/nos-formations/cqp-als>

SUITES DE PARCOURS ET DÉBOUCHÉS

Le CQP est un premier niveau de qualification pour l'encadrement de la pratique sportive.

Il permet la délivrance d'une carte professionnelle d'éducateur sportif pour exercer une activité réglementée de façon complémentaire à son activité professionnelle principale.

Le titulaire du CQP ALS peut travailler en tant que salarié ou indépendant.

Le CQP ALS représente un tremplin pour accéder à une formation BPJEPS ou à une Licence STAPS