



V2 du 19/11/2020

EPREUVE DE CERTIFICATION N°1 : Entraîner

Date de l'épreuve :	<input type="checkbox"/> Initiale <input type="checkbox"/> Rattrapage		Lieu :	
Nom et prénom du candidat :		Structure du candidat :		
Public support de l'épreuve	<input type="checkbox"/> Jeunes <input type="checkbox"/> Adultes			
Emargement du candidat				

Critères d'évaluation	Le candidat : - Maîtrise la méthode de projet - Propose un document formalisé, clair et structuré - Analyse la pertinence des orientations du projet de jeu - Propose des contenus stratégiques adaptés au niveau de jeu et au contexte	- Propose une planification cohérente - S'assure du respect des règles de sécurité, des valeurs éthiques et déontologiques - Maîtrise l'expression orale et est capable de convaincre l'auditoire - Maîtrise l'utilisation des nouvelles technologies pour illustrer et structurer ses propos	- Propose des situations pertinentes et des comportements attendus en lien avec problématique - Analyse de manière pertinente les comportements obtenus et propose des remédiations - Maîtrise la cohérence globale de la démarche d'entraînement - Adopte une posture auto critique et est capable d'analyser sa pratique
------------------------------	--	--	---

BC1 : Entraîner et manager	Compétences évaluées	Préconisations du jury en cas d'avis défavorable
CONCEVOIR UNE DEMARCHE D'ENTRAINEMENT EN SECURITE	Analyser le contexte de la structure en interne et en externe	
	Adapter son action en tenant compte du contexte	
	Construire des outils d'observation adaptés	
	Observer le jeu et les joueurs (euses) : statistiques et comportements	
	Analyser le championnat, le jeu et les joueurs(ses) (statistiques et comportements): quels comportements observés ?	
	Utiliser les nouvelles technologies qui associent la vidéo et les statistiques à des fins d'aide à la décision	
	Construire des situations d'entraînement visant la progression ou la transformation du joueur(se) ou/et du jeu: quels comportements attendus ?	
	Adapter les méthodes pédagogiques aux visées d'apprentissage	
	Animer une séance d'entraînement visant la progression ou la transformation du (de la) joueur (se) ou/et du jeu (en lien avec les séquences vidéos)	
	Analyser sa prestation d'entraîneur: quels sont les comportements obtenus ? (en lien avec les séquences vidéos)	
	Formaliser par écrit un projet de formation (certificat "former des jeunes") ou un projet de jeu (certificat "performer avec des adultes") et une planification	
	Evaluer son action dans le cadre du projet	
	Utiliser les nouvelles technologies dans le cadre du champ professionnel à des fins d'organisation et de présentation	
	S'exprimer clairement et adapter son discours au public	

Avis du jury d'épreuve	Favorable <input type="checkbox"/>	Défavorable <input type="checkbox"/>

Noms et signatures des membres du jury d'épreuve	
Évaluateur n°1 : <div style="height: 60px;"></div>	Évaluateur n°2 : <div style="height: 60px;"></div>