

Cahier des charges du Gouvernement

de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Formation des cadres sportifs

Discipline :

Escrime

Niveau de qualification :

Moniteur Sportif Initiateur

(incluant animateur)

Organisme délégataire :

**Fédération Francophone des Cercles d'Escrime de
Belgique**

SERVICE FORMATION DES CADRES

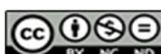
ADEPS

FEDERATION FRANCOPHONE DES CERCLES

D'ESCRIME DE BELGIQUE

0	Introduction du cahier des charges / référentiel de formation	8
1.	DONNEES ADMINISTRATIVES	10
1.1.	Informations concernant l'opérateur délégué à la rédaction	10
1.2.	Introduction générale de la formation.	11
1.3.	Homologation et certification	11
2	REFERENTIEL « FONCTION ET COMPETENCES » : DESCRIPTION DES FONCTIONS EXERCEES ET COMPETENCES REQUISES	13
2.1.	Vocation pédagogique	13
2.2.	Animateur Escrime	14
2.2.1.	Prérequis de l'Animateur Escrime	14
2.2.2.	Profil de fonction de l'Animateur Escrime	14
2.2.3.	Public cible de l'Animateur Escrime	15
2.2.4.	Cadre d'intervention de l'Animateur Escrime	15
2.2.5.	Cadre d'autonomie et de responsabilité de l'Animateur Escrime	15
2.3.	Moniteur Sportif Initiateur Escrime	16
2.3.1.	Prérequis du Moniteur Sportif Initiateur Escrime	16
2.3.2.	Profil de fonction du Moniteur Sportif Initiateur Escrime	16
2.3.3.	Public cible du Moniteur Sportif Initiateur Escrime	16
2.3.4.	Cadre d'intervention du Moniteur Sportif Initiateur Escrime	16
2.3.5.	Cadre d'autonomie et de responsabilité du Moniteur Sportif Initiateur Escrime	17
3	DESCRIPTION DES MODALITES PREALABLES A L'ORGANISATION DE LA FORMATION	18
3.1.	Schéma de base d'organisation de la formation	18
3.2.	Informations à fournir par l'opérateur de formation	18
3.3.	Durée théorique pour chaque niveau de qualification	19
3.4.	Modalités d'inscription.	20
3.5.	Documents administratifs à fournir par le candidat	21
3.6.	Protection des données personnelles	21
3.7.	Modalités diverses	22
4	REFERENTIEL « FORMATION » : DESCRIPTION DU PROGRAMME ET DU CONTENU DES COURS SPECIFIQUES	24
4.1.	Thématique 1 : cadre institutionnel et législatif	26
4.1.1.	Environnement organisationnel FFCEB (CS 1.1.1)	27
4.1.1.1.	Résumé	27

4.1.1.2.	Concepts / mots-clés	27
4.1.1.3.	Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages	27
4.1.1.4.	Liens entre modules de formation	28
4.1.1.5.	Volumes horaires et charge théorique de travail	28
4.1.1.6.	Méthodologie et supports de l'animation	29
4.1.1.7.	Modalités d'évaluation	30
4.1.1.8.	Normes d'encadrement et de matériel	31
4.1.1.9.	Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants	31
4.1.1.10.	Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit	32
4.1.2.	Modèle de fonctionnement d'un club en Belgique (CS 1.1.2)	33
4.1.2.1.	Résumé	33
4.1.2.2.	Concepts / mots-clés	33
4.1.2.3.	Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages	33
4.1.2.4.	Liens entre modules de formation	34
4.1.2.5.	Volumes horaires et charge théorique de travail	35
4.1.2.6.	Méthodologie et supports de l'animation	35
4.1.2.7.	Modalités d'évaluation	36
4.1.2.8.	Normes d'encadrement et de matériel	37
4.1.2.9.	Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants	38
4.1.2.10.	Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit	38
4.1.3.	Jeunes Lames - Connaissance des modalités d'organisation et règlement (CS 1.1.3)	39
4.1.3.1.	Résumé	39
4.1.3.2.	Concepts / mots-clés	39
4.1.3.3.	Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages	39
4.1.3.4.	Liens entre modules de formation	40
4.1.3.5.	Volumes horaires et charge théorique de travail	40
4.1.3.6.	Méthodologie et supports de l'animation	41
4.1.3.7.	Modalités d'évaluation	42
4.1.3.8.	Normes d'encadrement et de matériel :	43
4.1.3.9.	Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants	44
4.1.3.10.	Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit	44
4.2	Thématique 2 : didactique et méthodologie	45
4.2.1.	Le plan de formation de l'escrimeur (CS 1.2.1)	46
4.2.1.1.	Résumé	46
4.2.1.2.	Concepts / mots-clés	46
4.2.1.3.	Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages	46
4.2.1.4.	Liens entre modules de formation	47
4.2.1.5.	Volumes horaires et charge théorique de travail	48
4.2.1.6.	Méthodologie et supports de l'animation	48
4.2.1.7.	Modalités d'évaluation	49
4.2.1.8.	Normes d'encadrement et de matériel	51
4.2.1.9.	Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants	52
4.2.1.10.	Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit	52
4.2.2.	Le jeu comme outil d'apprentissage (CS 1.2.2)	54
4.2.2.1.	Résumé	54
4.2.2.2.	Concepts / mots-clés	54



4.2.2.3.	Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages _____	54
4.2.2.4.	Liens entre modules de formation _____	55
4.2.2.5.	Volumes horaires et charge théorique de travail _____	55
4.2.2.6.	Méthodologie et supports de l'animation _____	56
4.2.2.7.	Modalités d'évaluation _____	57
4.2.2.8.	Normes d'encadrement et de matériel _____	59
4.2.2.9.	Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants _____	60
4.2.2.10.	Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit_	61
4.2.3.	Conduite d'une séance collective (CS 1.2.3) _____	62
4.2.3.1.	Résumé _____	62
4.2.3.2.	Concepts / mots-clés _____	62
4.2.3.3.	Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages _____	62
4.2.3.4.	Liens entre modules de formation _____	63
4.2.3.5.	Volumes horaires et charge théorique de travail _____	63
4.2.3.6.	Méthodologie et supports de l'animation _____	64
4.2.3.7.	Modalités d'évaluation _____	65
4.2.3.8.	Normes d'encadrement et de matériel _____	67
4.2.3.9.	Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants _____	68
4.2.3.10.	Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit_	69
4.2.4.	Principes, élaboration et mise en œuvre de la leçon individuelle (CS 1.2.4) _____	70
4.2.4.1.	Résumé _____	70
4.2.4.2.	Concepts / mots-clés _____	70
4.2.4.3.	Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages _____	70
4.2.4.4.	Liens entre modules de formation _____	71
4.2.4.5.	Volumes horaires et charge théorique de travail _____	72
4.2.4.6.	Méthodologie et supports de l'animation _____	72
4.2.4.7.	Modalités d'évaluation _____	73
4.2.4.8.	Normes d'encadrement et de matériel _____	75
4.2.4.9.	Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants _____	76
4.2.4.10.	Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit_	77
4.3	Thématique 3 : facteurs déterminants de l'activité et de la performance _____	78
4.3.1.	Théorie de l'escrime : classification, glossaire et vocabulaire spécifique (CS 1.3.1) _	79
4.3.1.1.	Résumé _____	79
4.3.1.2.	Concepts / mots-clés _____	79
4.3.1.3.	Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages _____	79
4.3.1.4.	Liens entre modules de formation _____	80
4.3.1.5.	Volumes horaires et charge théorique de travail _____	80
4.3.1.6.	Méthodologie et supports de l'animation _____	81
4.3.1.7.	Modalités d'évaluation _____	82
4.3.1.8.	Normes d'encadrement et de matériel _____	85
4.3.1.9.	Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants _____	85
4.3.1.10.	Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit_	86
4.3.2.	Logique interne et éléments techniques de base aux trois armes (CS 1.3.2) _____	87
4.3.2.1.	Résumé _____	87
4.3.2.2.	Concepts / mots-clés _____	87
4.3.2.3.	Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages _____	87



4.3.2.4.	Liens entre modules de formation	88
4.3.2.5.	Volumes horaires et charge théorique de travail	89
4.3.2.6.	Méthodologie et supports de l'animation	89
4.3.2.7.	Modalités d'évaluation	90
4.3.2.8.	Normes d'encadrement et de matériel	93
4.3.2.9.	Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants	94
4.3.2.10.	Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit	94
4.3.3.	Habiletés motrices communes aux trois armes (CS 1.3.3)	96
4.3.3.1.	Résumé	96
4.3.3.2.	Concepts / mots-clés	96
4.3.3.3.	Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages	96
4.3.3.4.	Liens entre modules de formation	97
4.3.3.5.	Volumes horaires et charge théorique de travail	97
4.3.3.6.	Méthodologie et supports de l'animation	98
4.3.3.7.	Modalités d'évaluation	99
4.3.3.8.	Normes d'encadrement et de matériel	102
4.3.3.9.	Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants	103
4.3.3.10.	Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit	103
4.3.4.	Sensibilisation à la pratique handisport (CS 1.3.4)	104
4.3.4.1.	Résumé	104
4.3.4.2.	Concepts / mots-clés	104
4.3.4.3.	Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages	104
4.3.4.4.	Liens entre modules de formation	105
4.3.4.5.	Volumes horaires et charge théorique de travail	105
4.3.4.6.	Méthodologie et supports de l'animation	106
4.3.4.7.	Modalités d'évaluation	107
4.3.4.8.	Normes d'encadrement et de matériel	107
4.3.4.9.	Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants	108
4.3.4.10.	Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit :	108
4.3.5.	Escrimes récréatives (CS 1.3.5)	109
4.3.5.1.	Résumé	109
4.3.5.2.	Concepts / mots-clés	109
4.3.5.3.	Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages	109
4.3.5.4.	Liens entre modules de formation	110
4.3.5.5.	Volumes horaires et charge théorique de travail	110
4.3.5.6.	Méthodologie et supports de l'animation	111
4.3.5.7.	Modalités d'évaluation	112
4.3.5.8.	Normes d'encadrement et de matériel	112
4.3.5.9.	Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants	113
4.3.5.10.	Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit	113
4.4.	Thématique 4 : aspects sécuritaires et préventifs	114
4.4.1.	Pratique de l'escrime en toute sécurité (CS 1.4.1)	115
4.4.1.1.	Résumé	115
4.4.1.2.	Concepts / mots-clés	115
4.4.1.3.	Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages	115
4.4.1.4.	Liens entre modules de formation	116



4.4.1.5. Volumes horaires, charge de travail et modules de formation	117
4.4.1.6. Méthodologie et supports de l'animation	117
4.4.1.7. Modalités d'évaluation	118
4.4.1.8. Normes d'encadrement et de matériel	118
4.4.1.9. Qualifications et/ou expériences utiles exigées pour les intervenants	118
4.4.1.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit	119
4.5. Stage pédagogique	120
4.5.1.1. Résumé	120
4.5.1.2. Concepts / mots-clés	121
4.5.1.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages	121
4.5.1.4. Liens entre modules de formation	121
4.5.1.5. Volumes horaires, charge de travail et modules de formation	121
4.5.1.6. Méthodologie et supports de l'animation	122
4.5.1.7. Modalités d'évaluation	122
4.5.1.8. Encadrement	125
4.5.1.9. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit	125
4.6. Tableau synthèse « charge théorique de travail » du niveau de formation Animateur Escrime	126
4.7. Tableau synthèse « charge théorique de travail » du niveau de formation MS Initiateur Escrime	127
5 REFERENTIEL FORMATION : DESCRIPTION DU PROGRAMME DES CONTENUS DES STAGES PEDAGOGIQUES	128
5.1. Présentation du stage	128
5.2. Convention de stage	128
5.3. Rapport de stage et évaluation	129
5.4. Règles concernant les Maîtres de Stages	129
6 REFERENTIEL « EVALUATION » : DESCRIPTION DES MODALITES D'EVALUATION (à décliner pour chaque niveau de qualification)	131
6.1. Délai d'organisation des évaluations	131
6.2. Conditions d'accès aux évaluations et conséquences d'un non-respect	131
6.2.1. Présences au cours	131
6.2.2. Autres modalités	131
6.3. Publicité des accès aux évaluations	132
6.4. Publicité des modalités lors d'absences aux évaluations	132
6.5. Nombre de sessions d'évaluation	133
6.6. Constitution du Jury d'évaluation	133
6.7. Décisions et délibérations du jury d'évaluation (Procès-Verbal)	133
6.8. Motivation du résultat en délibération	134
6.9. Procédure de communication des résultats auprès de l'AG Sport	134
6.10. Procédure de communication des résultats aux candidats	135



6.11. Recours et procédures _____	135
7 CONDITIONS DE DISPENSES ET D'EQUIVALENCES DE DIPLOMES (Belgique ou étranger) _____	137
7.1. Conformité des dossiers VAFE à introduire _____	137
7.2. Valorisation des Acquis de Formation (VAF) _____	138
7.2.1. Base / recevabilité de la demande de VAF _____	138
7.2.2. Eléments à présenter pour une VAF _____	138
7.3. Valorisation des Acquis d'Expériences (VAE) _____	139
7.3.1. Base de la demande / recevabilité de VAE _____	139
7.3.2. Eléments à présenter pour une VAE _____	139
7.4. Entretien de VAFE _____	140
7.5. Frais de procédure pour une VAFE _____	140
7.6. Procédures administratives VAFE (Où, comment et quand envoyer le dossier ?) _____	140
7.6.1. Où envoyer le dossier VAFE ? _____	141
7.6.2. Comment envoyer le dossier VAFE ? _____	141
7.7. Analyse concernant la demande de VAFE _____	141
7.8. Décisions concernant la demande de VAFE _____	142
7.9. Valorisation des anciennes formations spécifiques ADEPS _____	142
7.9.1. Cours généraux _____	142
7.9.2. Cours spécifiques _____	143
7.10. Tableau synthèse complet des procédures "VAFE" _____	145
8 REFERENTIEL « CERTIFICATION » : DESCRIPTION DES REGLES D'HOMOLOGATION ET D'OBTENTION DES BREVETS _____	148

0 INTRODUCTION DU CAHIER DES CHARGES / REFERENTIEL DE FORMATION

Le cahier des charges constitue la référence légale (voir ci-dessous points de référence décrets) dans laquelle chaque opérateur de formation et chaque candidat trouvera les informations concernant le dispositif de formation pour devenir cadre sportif certifié par l'Administration Générale du Sport. Y figurent entre autres les droits et devoirs des candidats, de l'AGS ainsi que des opérateurs de formations, mais aussi les relations entre les parties prenantes de l'ensemble du dispositif. Plus spécifiquement pour le candidat, les informations sur les moyens d'inscription et de communication avec tout opérateur reconnu comme "déléataire de la formation" seront explicitées.

Le cahier des charges constitue donc la référence légale à laquelle chaque opérateur de formation (« ***fédération ou institution délégataire pour l'organisation des formations de cadres ainsi que des formations reconnues*** ») doit se conformer en matière de formations de cadres.

Les points de référence décrets sont évoqués dans le décret du 08/12/06 :

« Art. 41. § 1er. Le Gouvernement désigne les fédérations et les associations habilitées à organiser les formations qui leur sont spécifiques. Après consultation de la fédération ou de l'association désignée, il arrête pour chaque type et chaque niveau de formation un cahier des charges portant sur :

- 1° ***Les champs de compétences***
- 2° ***Les modalités d'organisation***
- 3° ***Le programme et le contenu***
- 4° ***Les conditions d'accès***
- 5° ***Les modalités de l'évaluation***
- 6° ***Les qualifications et/ou, le cas échéant, l'expérience utile exigées des intervenants***
- 7° ***Les conditions de dispenses de modules de formation***
- 8° ***Les modalités de l'homologation des brevets. »***

Chaque opérateur de formation délégataire reconnu est invité à :

1. se référer adéquatement au cahier des charges référentiel,
2. indiquer comment il va répondre aux orientations pédagogiques imposées,
3. développer l'application des diverses procédures explicitées.

In fine, ce cahier des charges / référentiel de formation permet à l'Administration Générale du Sport de veiller à la qualité méthodologique et organisationnelle des formations qu'elle reconnaît et certifie.

Dans ce référentiel, sont notamment utilisés à titre épicène les termes : candidat, moniteur sportif, cadre sportif, chargé de cours,...



1. DONNEES ADMINISTRATIVES

1.1. Informations concernant l'opérateur délégué à la rédaction

➤ **FEDERATION FRANCOPHONE DES CERCLES D'ESCRIME DE BELGIQUE**

➤ **Siège social**

Chaussée de Liège 624
5100 JAMBES

➤ **Siège administratif**

Centre Sportif ADEPS « La Mosane »
Allée du stade communal 3
5100 JAMBES
Tél : 081 / 30 97 74
E-mail : contact@ffceb.org

➤ **Personne de contact chargée des formations de cadres**

Frédéric FENOUL
Fédération Francophone des Cercles d'Escrime de Belgique
Allée du stade communal 3
5100 JAMBES
Tél. : 0472 09 61 08
E-mail : formation@ffceb.org

1.2. Introduction générale de la formation.

L'encadrement et la formation des escrimeurs belges a historiquement longtemps été confiée à des Maîtres d'armes issus de l'armée. Lorsque cette dernière a arrêté ses activités de formation de cadres sportifs en escrime, il est devenu primordial pour la Fédération de mettre en place une stratégie de formation de cadres de façon à pouvoir assurer la pérennité du fonctionnement de ses clubs.

Dans cette optique, la FFCEB impose à chaque club affilié de disposer de l'encadrement d'un titulaire d'un brevet ADEPS dûment homologué. Pour assurer un fonctionnement optimal des clubs, outre des cadres aptes à former de jeunes escrimeurs et de les accompagner sur les compétitions nationales, un club doit disposer d'un ou plusieurs animateurs ou Initiateurs, capables de prendre en charge des groupes de jeunes en phase d'apprentissage.

➤ Préambule

Ce cahier des charges est d'application pour les formations « Animateur Escrime » et « Moniteur Sportif Initiateur Escrime » pour les années 2020 et après. Ce cahier a été réalisé dans le cadre de la réforme des formations de cadres sportifs à vocation pédagogique conduite par la Fédération Wallonie-Bruxelles.

➤ Types de formation

La formation Animateur / Moniteur Sportif Initiateur Escrime fait référence à des méthodes de pratique et d'enseignement, d'éducation et de formation. C'est enseigner, transmettre un savoir ou une expérience par des méthodes adaptées à un individu ou à un groupe d'individus.

Le contenu de la formation spécifique est organisé sous formes de modules de formation (unités indépendantes et identifiables de contenus de formation) repris dans cinq thématiques identiques à celle des cours généraux de l'ADEPS :

- ✓ Thématique 1 : cadre institutionnel et législatif
- ✓ Thématique 2 : didactique et méthodologie
- ✓ Thématique 3 : facteurs déterminants de l'activité et de la performance
- ✓ Thématique 4 : aspects sécuritaires et préventifs
- ✓ Thématique 5 : éthique et déontologie.

1.3. Homologation et certification

Les brevets « d'Animateur Escrime » et de « Moniteur Sportif Initiateur Escrime » sont homologués et certifiés et donc reconnus par la Fédération Wallonie-Bruxelles.

La réussite des cours généraux (ou leur validation par voie de valorisation d'acquis de formation – voir section 7) correspond à la validation de la première étape du cursus de formation en vue de l'obtention du brevet de MS Initiateur. La validation des cours généraux est opérée exclusivement et directement par le service formation des cadres de l'AG Sport.

A la réussite des cours généraux, le candidat obtient une attestation (bulletin personnalisé), donnant accès à la seconde étape de la formation (les cours spécifiques). L'AG Sport délivre une attestation de réussite. La réussite des cours généraux n'équivaut donc pas à une homologation de brevet !

La réussite des cours spécifiques correspond à la validation de la seconde étape du cursus de formation en vue de l'obtention du brevet.

La validation du module « Une pratique en toute sécurité : les 1ers soins en milieu sportif » (opéré par un opérateur reconnu par l'AG Sport) constitue aussi un prérequis à la certification / à l'homologation de tout brevet Moniteur sportif Initiateur par l'Administration Générale du Sport (brevet à vocation pédagogique).

En résumé, un parcours de formation sera homologué / certifié par l'Administration Générale du Sport par la délivrance d'un brevet après la validation de 3 phases / 3 étapes :

- ✓ Les cours généraux (prérequis aux cours spécifiques)
- ✓ Les cours spécifiques
- ✓ La validation du brevet « 1^{ers} soins en milieu sportif ». Ce module peut être suivi à tout moment du parcours de formation

2 REFERENTIEL « FONCTION ET COMPETENCES » : DESCRIPTION DES FONCTIONS EXERCEES ET COMPETENCES REQUISES

Ce chapitre répond à l'Art. 41. § 1^{er} du décret du 8 décembre 2006, aux points 1 (les champs de compétences) et 4 (les conditions d'accès).

La formation spécifique dispensée par l'opérateur délégataire de formation doit impérativement se référer aux profils de compétences générales de chaque niveau de qualification des cadres sportifs, fixés par l'AG Sport de la Fédération Wallonie Bruxelles. Ces profils doivent être adaptés aux spécificités de la (des) discipline(s) auquel / auxquelles le présent référentiel de formation fait référence.

2.1. Vocation pédagogique

La formation de cadres sportifs à vocation pédagogique fait référence à des méthodes et pratiques d'enseignement, d'éducation et de formation. C'est enseigner, transmettre un savoir ou une expérience par des méthodes adaptées à un individu ou un groupe d'individus.

La formation d'un cadre sportif à vocation pédagogique recouvre quatre niveaux de qualifications indépendants, non obligatoirement hiérarchisés au niveau spécifique.

MONITEUR SPORTIF ANIMATEUR :	Animer à la pratique sportive
-------------------------------------	--------------------------------------

MONITEUR SPORTIF INITIATEUR :	Animer – Initier – Fidéliser à la pratique sportive
--------------------------------------	--

MONITEUR SPORTIF EDUCATEUR :	Former et consolider les bases de la performance
-------------------------------------	---

MONITEUR SPORTIF ENTRAÎNEUR :	Systematiser et optimiser l'entraînement pour performer
--------------------------------------	--

Tous ces niveaux de qualification sont structurés en fonction :

✓ de prérequis : *compétences préalables à la formation*

- ✓ du profil de fonction : *capacité d'appliquer, d'utiliser des connaissances (savoirs), aptitudes (savoir-faire) et attitudes (savoir-être) de façon intégrée pour agir dans un contexte défini (éducation, travail, développement personnel ou professionnel).*
- ✓ du public cible : *public à charge du cadre sportif*
- ✓ du cadre d'intervention : *cadre, domaine et lieu où se déroule la fonction*
- ✓ du cadre d'autonomie et de responsabilité : *cadre, contexte, niveaux d'autonomie et de responsabilité par rapport à la fonction*

Afin de pouvoir constituer les modules de formation (unités indépendantes et identifiables de contenus de formation), chaque niveau de qualification indépendant est envisagé sous l'angle de 5 thématiques :

- ✓ Cadre institutionnel et législatif
- ✓ Didactique et méthodologie
- ✓ Facteurs déterminants de l'activité et de la performance
- ✓ Aspects sécuritaires et préventifs
- ✓ Ethique et déontologie

2.2. Animateur Escrime

L'opérateur de formation a mis en place le niveau intermédiaire de qualification « Animateur Escrime ». Ce niveau est exclusivement constitué de certains modules clairement identifiés de la formation Moniteur Sportif Initiateur Escrime.

2.2.1. Prérequis de l'Animateur Escrime

- ✓ Être âgé d'au moins 17 ans révolus à la date d'entrée en formation
- ✓ Être licencié à la FFCEB

2.2.2. Profil de fonction de l'Animateur Escrime

- ✓ Animer la pratique sportive.
- ✓ Faire découvrir et diversifier l'activité sportive en privilégiant l'approche par le jeu.

- ✓ Focaliser son action sur la pratique ludique globale visant le développement des habiletés motrices générales préparatoires à la pratique spécifique de l'escrime.
- ✓ Fidéliser à une activité sportive sans toutefois pouvoir développer un apprentissage structuré, organisé et/ou formalisé.
- ✓ Permettre de s'amuser individuellement et collectivement grâce au sport.
- ✓ S'intégrer dans une équipe d'encadrement sportif (l'animateur exerce et fonctionne sous la responsabilité / supervision d'un cadre pédagogique d'un niveau de qualification supérieur)

2.2.3. Public cible de l'Animateur Escrime

- ✓ Tous les âges.
- ✓ Pratiquants « loisir » novices et débutants.
- ✓ Sportifs à la recherche de découverte d'activités physiques et sportives.

2.2.4. Cadre d'intervention de l'Animateur Escrime

- ✓ Clubs (équipes structurées, écoles de sport, ...).
- ✓ Fédérations sportives communautaires, nationales Programmes ADEPS d'animation et d'initiation sportive.
- ✓ Associations sportives diverses (sport senior, pratique loisir encadrée, ...).
- ✓ Commune (centres sportifs locaux, activité de quartier, plaine sportive, ...).

2.2.5. Cadre d'autonomie et de responsabilité de l'Animateur Escrime

- ✓ Agir sous supervision dans des situations connues et définies liées à un domaine d'encadrement et/ou de formation, avec un degré de responsabilité limité à l'exécution des tâches.
- ✓ Agir avec un degré d'autonomie et de responsabilité limité aux choix posés et mis en œuvre dans des situations caractéristiques au sein d'un domaine d'encadrement et/ou de formation dans lesquelles un nombre restreint de facteurs varient.

2.3. Moniteur Sportif Initiateur Escrime

2.3.1. Prérequis du Moniteur Sportif Initiateur Escrime

- ✓ Lauréat (ou validation) des Cours Généraux Moniteur Sportif Initiateur.
- ✓ Être âgé d'au moins 17 ans révolus à la date d'entrée en formation
- ✓ Être licencié à la FFCEB

2.3.2. Profil de fonction du Moniteur Sportif Initiateur Escrime

- ✓ Faire découvrir et diversifier l'activité sportive en privilégiant l'approche par le jeu.
- ✓ Permettre de s'amuser individuellement et collectivement grâce au sport.
- ✓ Animer la pratique sportive.
- ✓ Continuer le développement des habiletés motrices générales.
- ✓ Développer progressivement des habiletés motrices spécifiques.
- ✓ Motiver à l'apprentissage sportif.
- ✓ Intégrer le développement des qualités mentales, cognitives et émotionnelles dans et par l'activité sportive individuelle et/ou collective.
- ✓ Fidéliser à une activité sportive dans l'optique d'une pratique de compétition et/ou récréative poursuivie tout au long de la vie.
- ✓ S'intégrer dans une équipe d'encadrement sportif.

2.3.3. Public cible du Moniteur Sportif Initiateur Escrime

- ✓ Tous les âges.
- ✓ Praticants « loisir » novices et débutants.
- ✓ Sportifs en phase de formation de base.

2.3.4. Cadre d'intervention du Moniteur Sportif Initiateur Escrime

- ✓ Clubs (équipes structurées, écoles de sport, ...).

- ✓ Fédérations sportives communautaires, nationales Programmes ADEPS d'animation et d'initiation sportive.
- ✓ Associations sportives diverses (sport senior, pratique loisir encadrée, ...).
- ✓ Commune (centres sportifs locaux, activité de quartier, plaine sportive, ...).

2.3.5. Cadre d'autonomie et de responsabilité du Moniteur Sportif Initiateur Escrime

- ✓ Agir avec une marge d'initiative restreinte dans des situations caractérisées au sein d'un domaine d'encadrement et/ou de formation dans lesquelles un nombre important de facteurs prévisibles sont susceptibles de changer, et avec une responsabilité complète de son travail.

3 DESCRIPTION DES MODALITES PREALABLES A L'ORGANISATION DE LA FORMATION

Ce chapitre répond à l'Art. 41. § 1^{er} du décret du 8 décembre 2006, aux points 2 (**les modalités d'organisation**) et 4 (**les conditions d'accès**).

3.1. Schéma de base d'organisation de la formation

Une session de formation pour le brevet d'Animateur et de MS Initiateur Escrime est organisée sous forme de modules de formation (correspondant à des blocs de compétences identifiées) et d'épreuves de certification.

A chaque module correspond une ou plusieurs séquences de formation, en présentiel ou à distance, et comporte généralement une ou plusieurs séquences de certification.

Selon son profil, chaque candidat recevra un plan individualisé de formation, lui indiquant le(s) module(s) pour lesquels il devra suivre la formation et/ou réussir l'épreuve de certification.

Chaque séquence de formation et de certification répond à des conditions d'organisation spécifiques. Le nombre minimal et le nombre maximal de participants est précisée lors de la publication de l'ouverture de la séquence de formation.

Si le nombre d'inscrits à la session de formation est supérieur au nombre de candidats que peut accueillir une séquence de formation ou de certification, cette séquence sera organisée un nombre de fois suffisant pour que chaque candidat puisse participer à au moins une édition de cette séquence.

Le schéma global de présentation de la formation spécifique est présenté page suivante.

3.2. Informations à fournir par l'opérateur de formation

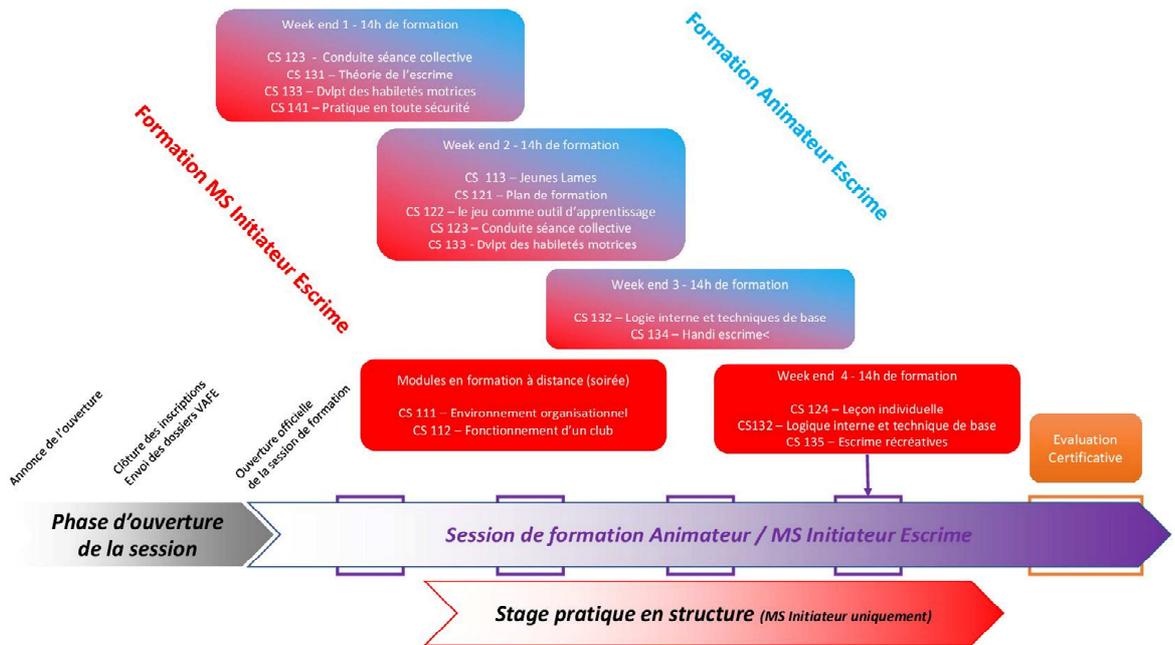
L'âge minimal pour pouvoir accéder à la formation et pour l'homologation du brevet est de 17 ans pour l'Animateur Escrime et le MS Initiateur Escrime.

L'ouverture d'une session de formation sera communiquée par la FFCEB auprès de tous les cercles affiliés par communication électronique, publication sur le site web et sur les réseaux sociaux. Dans cette communication, les modalités de candidature et de pré-sélection des candidats sont précisées.

D'éventuelles dispenses partielles ou totales de cours ou de certification seront accordées à la suite de de l'étude par la Commission Mixte Pédagogique des diplômes déjà acquis et de l'expérience du candidat (cf. chapitre 7 du présent document). Chaque candidat recevra ainsi un plan individualisé de formation précisant les modules de formation et les épreuves de certification qu'il devra suivre.

Chaque séquence de formation ou de certification fera ensuite l'objet d'une annonce auprès des cercles affiliés au moins 4 semaines à l'avance. Les modalités de participation à la séquence concernée sont systématiquement précisées.

Présentation du schéma organisationnel général du dispositif de formation



3.3. Durée théorique pour chaque niveau de qualification

La durée minimale d'une session de formation (Animateur et/ou MS Initiateur Escrime) est de six mois. Sa durée maximale est de 18 mois.

La charge de théorique de travail de la formation Animateur Escrime est de 82 heures, réparties comme suit

TOTAL 82 heures

<i>Activités de formation en présentiel, auprès de l'opérateur de formation</i>	24 heures 30
<i>Activités de formation en non présentiel</i>	56 heures
<i>Epreuves certificatives</i>	1 heure 30



La charge de théorique de travail de la formation MS Initiateur Escrime est de 197 heures, réparties comme suit

TOTAL 197 heures

<i>Activités de formation en présentiel, auprès de l'opérateur de formation</i>	58 heures
<i>Stage pratique en structure</i>	35 heures
<i>Activités de formation en non présentiel</i>	100 heures
<i>Epreuves certificatives</i>	4 heures

Le détail de la charge de travail par module de formation est décrit au paragraphe 4 du présent document.

3.4. Modalités d'inscription.

La date d'ouverture d'une session de formation est communiquée par l'opérateur à l'ensemble des clubs par courrier électronique et publication sur le site web et sur les réseaux sociaux. Le délai entre cette communication est la date d'ouverture est au minimum de 30 jours.

Un formulaire de candidature est annexé à cette communication. Ce formulaire doit être rempli par les candidats et retourné à l'opérateur de formation au moins 14 jours avant la date d'ouverture officielle de la formation. L'opérateur de formation se réserve le droit d'utiliser des formulaires en ligne. Aucune inscription ne peut être garantie au-delà de la date de clôture

Les demandes de dispenses/équivalence/validation partielle par Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience (VAFE) devront également être soumises avant la date de clôture des inscriptions pour pouvoir être prises en compte (cf. chapitre 7).

Tous les candidats ayant fait acte de candidature selon la procédure en vigueur reçoivent

- ✓ Une notification officielle de la validation de leur inscription
- ✓ Un plan personnalisé de formation, mentionnant l'ensemble des séquences de formation et de certification auxquelles il devra participer. Ce plan sera établi en fonction des dispenses totales ou partielles décidées après études des éventuels dossiers de VAFE.

L'inscription est réputée définitive quand le candidat admis en formation a fourni l'ensemble des documents administratifs requis (cf. point ci-dessous) et a réglé les frais administratifs d'entrée en formation qui s'élèvent à 50 € pour l'Animateur Escrime et à 100€ pour le MS Initiateur Escrime. Ces frais doivent être réglés par virement bancaire auprès de l'opérateur de formation.

L'inscription doit être complète pour pouvoir participer à la première séquence de formation.

3.5. Documents administratifs à fournir par le candidat

Avant le début de l'entrée en formation, les candidats devront être en mesure de présenter à l'opérateur de formation

- ✓ Une pièce d'identité officielle
- ✓ Un certificat médical de non contre-indication à la pratique de l'escrime.
- ✓ Une attestation de réussite aux cours généraux de l'ADEPS pour les candidats à la formation MS Initiateur.

3.6. Protection des données personnelles

Lors d'une inscription aux cours spécifiques (VAFE – cours – évaluations - ...) vous signifiez que vous acceptez les conditions concernant la gestion et la communication potentielle de vos données personnelles.

Vos données à caractère personnel sont stockées sur des serveurs gérés par l'opérateur de formation.

Lors de l'inscription en ligne (ou par d'autres biais) diverses informations de données personnelles sont sollicitées auprès du candidat : Nom, Prénom, date de naissance, adresse, téléphone, adresse mail, niveau d'études, discipline sportive

L'opérateur de formation se réserve le droit de communiquer les noms et coordonnées des candidats lauréats à l'AG Sport pour procéder à l'homologation du brevet en cas de réussite.

Cet échange d'information se fait dans le seul but de gérer une base de données commune pour la gestion des candidats à une formation spécifique, et sans aucun but commercial.

Chaque candidat peut refuser cette disposition en prenant contact de façon formelle avec l'opérateur de sa formation.

Chaque candidat a le droit de demander au responsable du traitement l'accès aux données à caractère personnel, la rectification ou l'effacement de celles-ci, ou une limitation du traitement relatif à la personne concernée, ou du droit de s'opposer au traitement et du droit à la portabilité des données.

Vos données personnelles sont conservées de manière illimitée en interne de l'opérateur de formation afin d'avoir une traçabilité concernant votre parcours de formation.

Pour toute demande spécifique au RGPD (Révision Générale de Protection des Données) voici les coordonnées de la personne de référence au sein de l'opérateur de formation : Shirley Pauwels, responsable administrative et financière, shirley.pauwels@ffceb.org

3.7. Modalités diverses

Tous les documents et évaluations sont exclusivement réalisés en français.

Tout candidat animateur / MS initiateur doit avoir un niveau minimum de compétences langagières en français. Ces niveaux minima requis sont identifiés dans le Cadre Européen commun de référence pour les langues.

- ✓ Compréhension à l'écoute : compétence minimale de niveau B2¹
- ✓ Compréhension à la lecture : compétence minimale de niveau B1²
- ✓ Compétence à l'écriture : compétence minimale de niveau B1³

Tout handicap ou difficultés particulières doivent être communiqués préalablement (lors de l'inscription et au plus tard 15 jours ouvrables avant la 1^{ère} session d'évaluation) afin que l'opérateur de formation puisse analyser la situation. Ce délai minimal permettra d'essayer de trouver une solution adaptée à ce handicap et/ou difficultés particulières en vue du passage des épreuves d'évaluation.

L'opérateur de formation ne pourra nullement être tenu pour responsable si une solution adaptée ne peut être trouvée pour le candidat demandeur.

Lors des cours/évaluations, aucune prise de photo ne peut être réalisée (examineurs, grilles réponses, questionnaires, ...) et ce sous peine de mesures pouvant aller jusqu'à l'annulation de l'évaluation du (des) candidat(s) en cause.

Tout candidat qui ne respecterait pas les codes éthiques notamment repris au sein de la Charte du mouvement sportif de la Fédération Wallonie-Bruxelles⁴ et/ou de Fair-play au cours des

¹ Je peux comprendre des conférences et des discours assez longs et même suivre une argumentation complexe si le sujet m'en est relativement familier.

² Je peux comprendre des textes rédigés essentiellement dans une langue courante ou relative à mon travail. Je peux comprendre la description d'événements, l'expression de sentiments et de souhaits dans des lettres personnelles.

³ Je peux écrire un texte simple et cohérent sur des sujets familiers ou qui m'intéressent personnellement.

⁴ Voir « Charte - Vivons Sport » <http://www.sport-adepts.be/index.php?id=4667>.

formations ou des évaluations pourrait être sanctionné. Des mesures pouvant aller jusqu'à l'annulation de la formation ou l'évaluation du (des) candidat(s) en cause sont envisageables et ce sans possibilité de recours ou de remboursement.

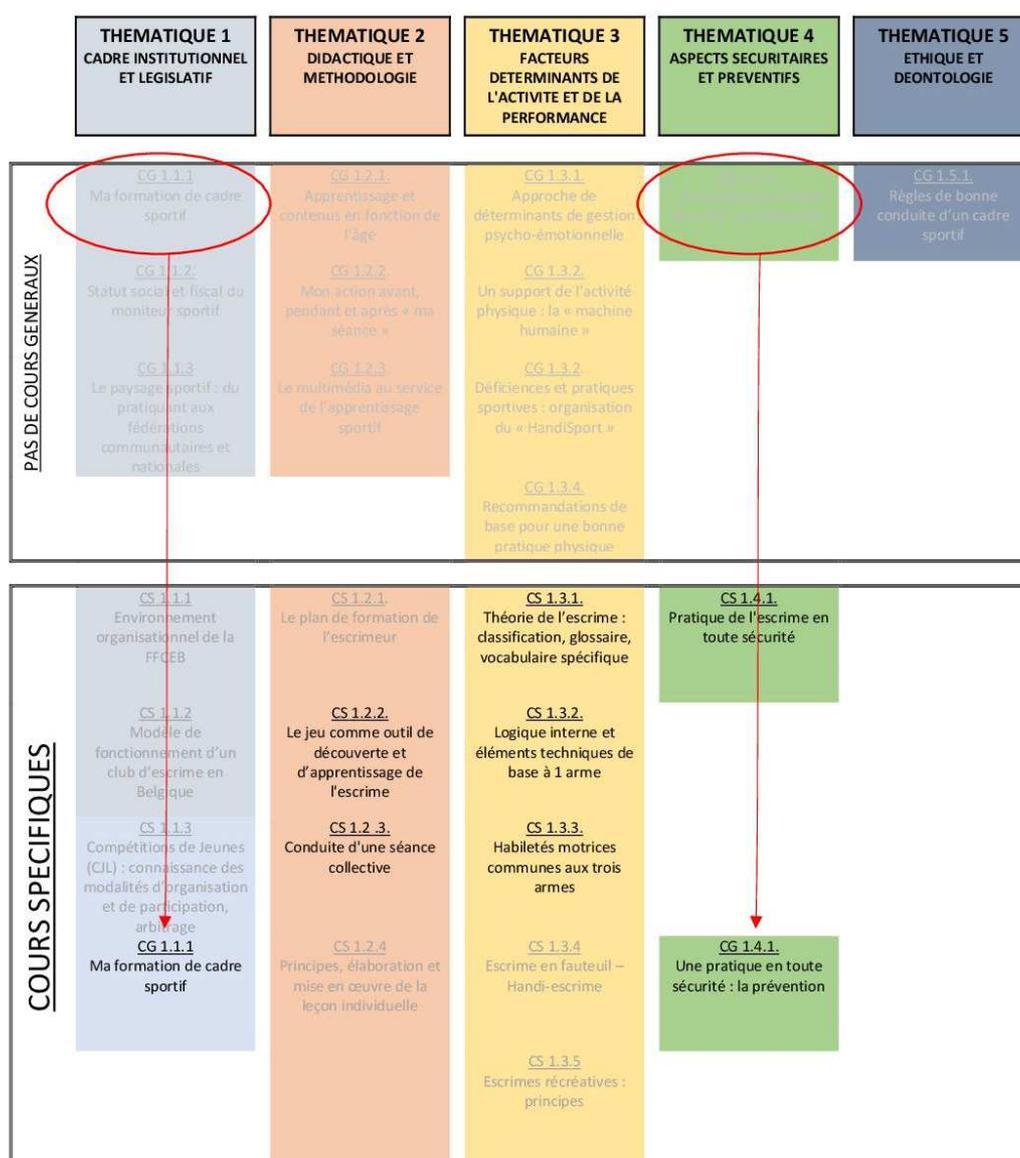


4 REFERENTIEL « FORMATION » : DESCRIPTION DU PROGRAMME ET DU CONTENU DES COURS SPECIFIQUES

Cette section répond à l'Art. 41. § 1^{er} du décret du 8 décembre 2006, aux points 3 (le programme et le contenu), 5 (les modalités de l'évaluation) et 6 (les qualifications et/ou, le cas échéant, l'expérience utile exigées des intervenants).

Les modules de formation au regard de chaque thématique de ce niveau de qualification sont inventoriés sous forme d'un tableau synoptique repris ci-dessous.

1. ANIMATEUR ESCRIME



Deux modules des cours généraux MS Initiateur seront vus par les candidats sur un temps non présentiel. Le volume d'heures correspondant est intégré au calcul du temps de formation. Les fiches ECTS sont disponibles dans le référentiel officiel de formation des Cours Généraux.

2. MS INITIATEUR

	THEMATIQUE 1 CADRE INSTITUTIONNEL ET LEGISLATIF	THEMATIQUE 2 DIDACTIQUE ET METHODOLOGIE	THEMATIQUE 3 FACTEURS DETERMINANTS DE L'ACTIVITE ET DE LA PERFORMANCE	THEMATIQUE 4 ASPECTS SECURITAIRES ET PREVENTIFS	THEMATIQUE 5 ETHIQUE ET DEONTOLOGIE
COURS GENERAUX	<p><u>CG 1.1.1</u> Ma formation de cadre sportif</p> <p><u>CG 1.1.2</u> Statut social et fiscal du moniteur sportif</p> <p><u>CG 1.1.3</u> Le paysage sportif : du pratiquant aux fédérations communautaires et nationales</p>	<p><u>CG 1.2.1</u> Apprentissage et contenus en fonction de l'âge</p> <p><u>CG 1.2.2</u> Mon action avant, pendant et après « ma séance »</p> <p><u>CG 1.2.3</u> Le multimédia au service de l'apprentissage sportif</p>	<p><u>CG 1.3.1</u> Approche de déterminants de gestion psycho-émotionnelle</p> <p><u>CG 1.3.2</u> Un support de l'activité physique : la « machine humaine »</p> <p><u>CG 1.3.2</u> Déficiences et pratiques sportives : organisation du « HandiSport »</p> <p><u>CG 1.3.4</u> Recommandations de base pour une bonne pratique physique</p>	<p><u>CG 1.4.1</u> Une pratique en toute sécurité : la prévention</p>	<p><u>CG 1.5.1</u> Règles de bonne conduite d'un cadre sportif</p>
COURS SPECIFIQUES	<p><u>CS 1.1.1</u> Environnement organisationnel de la FFCEB</p> <p><u>CS 1.1.2</u> Modèle de fonctionnement d'un club d'escrime en Belgique</p> <p><u>CS 1.1.3</u> Compétitions de Jeunes (CJL) : connaissance des modalités d'organisation et de participation, arbitrage</p>	<p><u>CS 1.2.1</u> Le plan de formation de l'escrimeur</p> <p><u>CS 1.2.2</u> Le jeu comme outil de découverte et d'apprentissage de l'escrime</p> <p><u>CS 1.2.3</u> Conduite d'une séance collective</p> <p><u>CS 1.2.4</u> Principes, élaboration et mise en œuvre de la leçon individuelle</p>	<p><u>CS 1.3.1</u> Théorie de l'escrime : classification, glossaire, vocabulaire spécifique</p> <p><u>CS 1.3.2</u> Logique interne et éléments techniques de base pour chacune des trois armes</p> <p><u>CS 1.3.3</u> Habilités motrices communes aux trois armes</p> <p><u>CS 1.3.4</u> Escrime en fauteuil – Handi-escrime</p> <p><u>CS 1.3.5</u> Escrimes récréatives : principes</p>	<p><u>CS 1.4.1</u> Pratique de l'escrime en toute sécurité</p>	

4.1. Thématique 1 : cadre institutionnel et législatif

- ***Objectifs généraux***

Les objectifs généraux de cette thématique sont les connaissances et savoirs théoriques sur l'environnement dans lequel l'animateur ou le MS Initiateur sera amené à évoluer professionnellement :

- ✓ Il doit être capable de comprendre le fonctionnement de la structure au sein de laquelle il enseigne
- ✓ Il doit connaître l'organisation de son sport en Belgique francophone
- ✓ Il doit connaître les activités proposées pour le type de public dont il aura la charge en club (jeunes escrimeurs en formation)

- ***Identification des modules de cours de la thématique 1 « Cadre institutionnel et législatif »***

- ✓ CS 1.1.1 : Environnement organisationnel de la FFCEB (MS Initiateur)
- ✓ CS 1.1.2 : modèle de fonctionnement d'un club d'escrime en Belgique (MS Initiateur)
- ✓ CS 1.1.3 : Jeunes Lames (JL) : modalités d'organisation, participation, arbitrage (MS Initiateur)

4.1.1. Environnement organisationnel FFCEB (CS 1.1.1)

4.1.1.1. Résumé

L'objectif de ce module théorique est de décrire le contexte de la pratique de l'escrime en Belgique et, plus particulièrement, en Fédération Wallonie-Bruxelles. Il permettra au lecteur d'en comprendre le cadre réglementaire et le fonctionnement.

Après avoir suivi ce module, le MS Initiateur Escrime doit être capable de s'orienter sur les différents sites internet officiels de l'escrime en Belgique afin de pouvoir y trouver les informations concernant le fonctionnement de la fédération, les liens avec la fédération nationale, les différents règlements, les ressources mises à disposition, et informer correctement son public.

4.1.1.2. Concepts / mots-clés

- ✓ Fédération
- ✓ Escrime
- ✓ Cadre institutionnel
- ✓ Règlement(s)

4.1.1.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « des aptitudes à mettre en œuvre ». Elles sont envisagées comme « un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes (savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif ») qui permettent d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Être capable de se repérer dans l'organisation de l'escrime en Belgique		V		
Connaître le rôle et les missions de la Fédération Francophone des Cercles d'Escrime de Belgique		V		

Être capable d'informer son public sur la structure de l'escrime en Belgique, sur les lieux de pratiques		V		
Être capable d'utiliser les sites webs officiels Belges afin de trouver et fournir divers types d'informations au public (règlements/calendriers/...)		V		
Être capable de se repérer dans l'organisation de l'escrime en Belgique		V		

Les descripteurs des "comportements" sont déclinés sous 4 niveaux attendus au terme des apprentissages :

- ✓ 1 : « Simple » information - Sensibilisation – 1ers contacts
- ✓ 2 : Approches élémentaires permettant l'application / la reproduction de concepts fondamentaux "standardisés"
- ✓ 3 : Appréhension / appropriation de concepts fondamentaux permettant une autonomie fonctionnelle de base dans un contexte / dans un cadre d'intervention simple.
- ✓ 4 : Maîtrise / adaptation au contexte, possibilité de transposition élémentaire à un autre contexte similaire.

4.1.1.4. Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens
CG 1.1.2	*
CG 1.1.3	*

Code autre module CS	Liens
CS 1.1.2	**

4.1.1.5. Volumes horaires et charge théorique de travail

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.

Temps total de présence en formation (hh:mm) :	01:00
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:10
Temps total en présentiel (hh:mm) :	01:10
Assister / participer aux cours théoriques (en auditoires, classes, ... apprentissages « théoriques », activités de conceptualisation, ...)	01:00
Se soumettre aux examens théoriques	00:10

Temps total en non présentiel (hh:mm) :	02:00
Se préparer aux examens, étudier de manière indépendante et personnelle	02:00

4.1.1.6. Méthodologie et supports de l'animation

▪ **Méthodologie**

Magistral	X	Auto-formation, recherches personnelles	X
-----------	---	---	---

▪ **Type de support de cours**

Vidéos, clips, podcasts, ...	X	PréAO ⁵ : ppt, prezi, keynote, scenarii, ...	X
Notes personnelles du candidat	X	Site web FFCEB	X

▪ **Mode diffusion**

Format électronique, digital, numérique, ...	X
--	---

⁵ PréAO : Présentation Assistée par Ordinateur

4.1.1.7. Modalités d'évaluation

- **Champs d'évaluation**

Savoirs/connaissances	X
-----------------------	---

- **Type d'évaluation**

- ✓ En cours de formation, évaluation formative au travers de courts QCM / questions interactives posées par le chargé de cours pendant la présentation.
- ✓ En fin de formation, évaluation certificative critériée. Le module sera évalué au cours d'une épreuve commune avec le module CS 1.1.2 et CS 1.1.3.

- **Forme d'évaluation**

- *Contexte*

Ecrite	X
--------	---

- *Mode*

QCM	X
-----	---

L'épreuve de certification est commune aux modules CS 1.1.1, CS 1.1.2 et CS 1.1.3.

Epreuve : test de connaissances sur le cadre institutionnel et législatif

Un questionnaire à choix multiples de 30 questions sera soumis au candidat. 10 questions correspondront à chacun des modules. Le temps limite pour remplir le questionnaire est de 30 minutes. A chaque question une et une seule réponse est juste.

Le test sera réalisé à distance, via une plateforme online.

- **Critères d'évaluation :**

La correction du QCM est automatique et immédiate. Chaque bonne réponse rapporte un point, chaque mauvaise réponse rapporte 0.

Le seuil de validation de l'épreuve est de 24/30.

4.1.1.8. Normes d'encadrement et de matériel

- **Encadrement**

Un chargé de cours pour 25 participants. Si l'effectif inscrit est supérieur à 25 participants, une deuxième séquence de formation sera organisée.

- **Matériel**

La formation et l'épreuve de certification sont organisées à distance. Aucun matériel spécifique requis en dehors de l'équipement nécessaire à une formation en ligne (ordinateur ou tablette, connexion internet).

4.1.1.9. Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants

Les chargés de cours doivent posséder les compétences adaptées et particulières au module.

La commission pédagogique mixte, par l'entremise du responsable de la formation de cadres, sollicite et désigne les intervenants en fonction du niveau de qualification. L'opérateur de formation doit être capable de faire la preuve des acquis d'expérience et d'expertise des intervenants dans le domaine de formation concerné.

Pour tous les cours, théoriques et pratiques, les intervenants doivent faire la preuve d'au moins une de ces compétences spécifiques :

- ✓ Pratique certifiée d'au moins de 600 heures dans les niveaux MS éducateur ou équivalent
- ✓ Faire preuve d'une expérience utile et effective dans le champ de formation
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique ADEPS
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique en Education Physique
- ✓ Être « expert » justifiant des compétences pointues dans le domaine technique pour donner cours au niveau d'intervention ou pouvant justifier d'une expérience probante.

4.1.1.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).

4.1.2. Modèle de fonctionnement d'un club en Belgique (CS 1.1.2)

4.1.2.1. Résumé

L'objectif de ce module théorique est de décrire le contexte de la pratique de l'escrime en club en Belgique et, plus particulièrement, au sein de la FFCEB. Il permettra au candidat d'en comprendre le cadre réglementaire et le fonctionnement général.

Après avoir suivi ce module, l'initiateur sportif escrime devra savoir de quelle(s) manière(s) les clubs sont organisés et structurés en Belgique Francophone. Il connaîtra le rôle qu'il aura à jouer au sein des rouages d'un club dont le rôle dans le développement de la pratique de l'escrime est primordial.

4.1.2.2. Concepts / mots-clés

- ✓ Clubs
- ✓ Cercles
- ✓ Structure
- ✓ Organisation
- ✓ Fonctionnement
- ✓ Rôle/actions

4.1.2.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « des aptitudes à mettre en œuvre ». Elles sont envisagées comme « un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes (savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif ») qui permettent d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Connaitre la structure interne des clubs d'escrime en Belgique francophone		V		
Comprendre le rôle que joue un MS initiateur au sein d'un club d'escrime		V		
Connaître les actions à réaliser par le MS initiateur au sein d'un club d'escrime		V		
Comprendre les interactions du club d'escrime avec les institutions fédérales et locales		V		

Les descripteurs des "comportements" sont déclinés sous 4 niveaux attendus au terme des apprentissages :

- ✓ 1 : « Simple » information - Sensibilisation – 1ers contacts
- ✓ 2 : Approches élémentaires permettant l'application / la reproduction de concepts fondamentaux "standardisés"
- ✓ 3 : Appréhension / appropriation de concepts fondamentaux permettant une autonomie fonctionnelle de base dans un contexte / dans un cadre d'intervention simple.
- ✓ 4 : Maîtrise / adaptation au contexte, possibilité de transposition élémentaire à un autre contexte similaire.

4.1.2.4. Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens
CG 1.1.1	**
CG 1.1.2	**
CG 1.1.3	**

Code autre module CS	Liens
CS 1.1.1	**
CS 1.2.1	**
CS 1.1.3	*
CS 1.3.4	*
CS 1.3.5	*

4.1.2.5. Volumes horaires et charge théorique de travail

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.

Temps total de présence en formation (hh:mm) :	01:00
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:10
Temps total en présentiel (hh:mm) :	01:10
Assister / participer aux cours théoriques (en auditoires, classes, ... apprentissages « théoriques », activités de conceptualisation, ...)	01:00
Se soumettre aux examens théoriques	00:10

Temps total en non présentiel (hh:mm) :	05:00
Se préparer aux examens, étudier de manière indépendante et personnelle	05:00

4.1.2.6. Méthodologie et supports de l'animation

▪ **Méthodologie**

Magistral	X	Auto-formation, recherches personnelles	X
-----------	----------	---	----------

▪ **Type de support de cours**

Vidéos, clips, podcasts, ...	X	PréAO ⁶ : ppt, prezi, keynote, scenarii, ...	X
------------------------------	----------	---	----------

⁶ PréAO : Présentation Assistée par Ordinateur

Notes personnelles du candidat	X		
--------------------------------	---	--	--

▪ **Mode diffusion**

Format électronique, digital, numérique, ...	X
--	---

4.1.2.7. Modalités d'évaluation

▪ **Champs d'évaluation**

Savoirs/connaissances	X
-----------------------	---

▪ **Type d'évaluation**

- ✓ En cours de formation, évaluation formative au travers de courts QCM / questions interactives posées par le chargé de cours pendant la présentation.

- ✓ En fin de formation, évaluation certificative critériée. Le module sera évalué au cours d'une épreuve commune avec le module CS 1.1.2 et CS 1.1.3.

▪ **Forme d'évaluation**

- *Contexte*

Ecrite	X
--------	---

- *Mode*

QCM	X
-----	---

L'épreuve de certification est commune aux modules CS 1.1.1, CS 1.1.2 et CS 1.1.3.

Epreuve : test de connaissances sur le cadre institutionnel et législatif

Un questionnaire à choix multiples de 30 questions sera soumis au candidat. 10 questions correspondront à chacun des modules. Le temps limite pour remplir le questionnaire est de 30 minutes. A chaque question une et une seule réponse est juste.

Le test sera réalisé à distance, via une plateforme online.

- ***Critères d'évaluation***

La correction du QCM est automatique et immédiate. Chaque bonne réponse rapporte un point, chaque mauvaise réponse rapporte 0.

Le seuil de validation de l'épreuve est de 24/30.

4.1.2.8. Normes d'encadrement et de matériel

- ***Encadrement***

Un chargé de cours pour 25 participants. Si l'effectif inscrit est supérieur à 25 participants, une deuxième séquence de formation sera organisée.

- ***Matériel***

La formation et l'épreuve de certification sont organisées à distance. Aucun matériel spécifique requis en dehors de l'équipement nécessaire à une formation en ligne (ordinateur ou tablette, connexion internet).

4.1.2.9. Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants

Les chargés de cours doivent posséder les compétences adaptées et particulières au module.

La commission pédagogique mixte, par l'entremise du responsable de la formation de cadres, sollicite et désigne les intervenants en fonction du niveau de qualification. L'opérateur de formation doit être capable de faire la preuve des acquis d'expérience et d'expertise des intervenants dans le domaine de formation concerné.

Pour tous les cours, théoriques et pratiques, les intervenants doivent faire la preuve d'au moins une de ces compétences spécifiques :

- ✓ Pratique certifiée d'au moins de 600 heures dans les niveaux MS éducateur ou équivalent
- ✓ Faire preuve d'une expérience utile et effective dans le champ de formation
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique ADEPS
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique en Education Physique
- ✓ Être « expert » justifiant des compétences pointues dans le domaine technique pour donner cours au niveau d'intervention ou pouvant justifier d'une expérience probante.

4.1.2.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).

4.1.3. Jeunes Lames - Connaissance des modalités d'organisation et règlement (CS 1.1.3)

4.1.3.1. Résumé

La Filière Jeunes Lames, et plus particulièrement le Circuit des Jeunes Lames (CJL) joue un rôle important dans le développement de la pratique de l'escrime compétitive en Fédération Wallonie-Bruxelles. Le cadre compétitif y est adapté en fonction des catégories d'âges (U12/U14) afin de respecter les préceptes du DLTA.

L'objectif de ce module théorique est d'en expliquer la philosophie et d'en décrire le cadre réglementaire et le fonctionnement général.

A la fin de ce module, le MS initiateur possèdera une bonne connaissance de la philosophie et du règlement cadrant le mode de fonctionnement des épreuves du CJL. Il sera capable d'en trouver les informations y étant relatives et de les expliquer à son public. Il pourra également jouer le rôle de président de jury lors d'épreuves du CJL.

4.1.3.2. Concepts / mots-clés

- ✓ Circuit Jeunes Lames
- ✓ Règlement
- ✓ DLTA

4.1.3.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « *des aptitudes à mettre en œuvre* ». Elles sont envisagées comme « *un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes (savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif* ») qui permettent d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Connaître le règlement technique et organisationnel du CJL			V	
Être capable de retrouver les informations relatives au CJL sur le site web de la FFCEB		V		
Posséder les connaissances requises pour être arbitre lors d'épreuves du CJL			V	
Être capable de faire le lien entre le cadre compétitif du CJL et la philosophie du DLTA.		V		

Les descripteurs des "comportements" sont déclinés sous 4 niveaux attendus au terme des apprentissages :

- ✓ 1 : « Simple » information - Sensibilisation – 1ers contacts
- ✓ 2 : Approches élémentaires permettant l'application / la reproduction de concepts fondamentaux "standardisés"
- ✓ 3 : Appréhension / appropriation de concepts fondamentaux permettant une autonomie fonctionnelle de base dans un contexte / dans un cadre d'intervention simple.
- ✓ 4 : Maîtrise / adaptation au contexte, possibilité de transposition élémentaire à un autre contexte similaire.

4.1.3.4. Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens

Code autre module CS	Liens
CS 1.1.2	*
CS 1.1.3	*

4.1.3.5. Volumes horaires et charge théorique de travail

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.

Temps total de présence en formation (hh:mm) :	01:30
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:10
Temps total en présentiel (hh:mm) :	01:40
Assister / participer aux cours théoriques (en auditories, classes, ... apprentissages « théoriques », activités de conceptualisation, ...)	01:30
Se soumettre aux examens théoriques	00:10

Temps total en non présentiel (hh:mm) :	03:00
Se préparer aux examens, étudier de manière indépendante et personnelle	03:00

4.1.3.6. Méthodologie et supports de l'animation

▪ **Méthodologie**

Interactif, interdépendant	X	Auto-formation, recherches personnelles	X
----------------------------	----------	---	----------

▪ **Type de support de cours**

Notes personnelles du candidat	X	Livres, manuels, articles	X
--------------------------------	----------	---------------------------	----------

▪ **Mode diffusion**

Format électronique, digital, numérique	X	A télécharger	X
---	---	---------------	---

4.1.3.7. Modalités d'évaluation

- **Champs d'évaluation**

Savoirs/connaissances	X
-----------------------	---

- **Type d'évaluation**

- ✓ En cours de formation, évaluation formative au travers de courts QCM / questions interactives posées par le chargé de cours pendant la présentation.
- ✓ En fin de formation, évaluation certificative critériée. Le module sera évalué au cours d'une épreuve commune avec le module CS 1.1.2 et CS 1.1.3.

- **Forme d'évaluation**

- *Contexte*

Ecrite	X
--------	---

- *Mode*

QCM	X
-----	---

L'épreuve de certification est commune aux modules CS 1.1.1, CS 1.1.2 et CS 1.1.3.

Epreuve : test de connaissances sur le cadre institutionnel et législatif

Un questionnaire à choix multiples de 30 questions sera soumis au candidat. 10 questions correspondront à chacun des modules. Le temps limite pour remplir le questionnaire est de 30 minutes. A chaque question une et une seule réponse est juste.

Le test sera réalisé à distance, via une plateforme online.

▪ **Critères d'évaluation**

La correction du QCM est automatique et immédiate. Chaque bonne réponse rapporte un point, chaque mauvaise réponse rapporte 0.

Le seuil de validation de l'épreuve est de 24/30.

4.1.3.8. Normes d'encadrement et de matériel

▪ **Encadrement :**

Un chargé de cours pour 25 participants. Si l'effectif inscrit est supérieur à 25 participants, une deuxième séquence de formation sera organisée.

▪ **Matériel :**

Pour la séquence de formation :

- ✓ Salle de réunion
- ✓ Tables, chaises
- ✓ Vidéo projecteur, tableau blanc

L'épreuve de certification sont organisées à distance. Aucun matériel spécifique requis en dehors de l'équipement nécessaire à une formation en ligne (ordinateur ou tablette, connexion internet).

4.1.3.9. Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants

Les chargés de cours doivent posséder les compétences adaptées et particulières au module.

La commission pédagogique mixte, par l'entremise du responsable de la formation de cadres, sollicite et désigne les intervenants en fonction du niveau de qualification. L'opérateur de formation doit être capable de faire la preuve des acquis d'expérience et d'expertise des intervenants dans le domaine de formation concerné.

Pour tous les cours, théoriques et pratiques, les intervenants doivent faire la preuve d'au moins une de ces compétences spécifiques :

- ✓ Pratique certifiée d'au moins de 600 heures dans les niveaux MS éducateur ou équivalent
- ✓ Faire preuve d'une expérience utile et effective dans le champ de formation
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique ADEPS
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique en Education Physique
- ✓ Être « expert » justifiant des compétences pointues dans le domaine technique pour donner cours au niveau d'intervention ou pouvant justifier d'une expérience probante.

4.1.3.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).

4.2 Thématique 2 : didactique et méthodologie

▪ *Objectifs généraux*

Les objectifs généraux de cette thématique sont de fournir au candidat des méthodes pédagogiques qui lui permettront de structurer efficacement son action en club, que ce soit en termes d'animation ou de construction de la séance.

En particulier, les candidats seront formés aux spécificités des différents publics auxquels ils pourront être confrontés. Les aspects fondamentaux de l'animation auprès de ces publics seront abordés, notamment du point de vue des savoirs être et des attitudes. Des méthodes d'élaboration de séances, qu'elles soient collectives ou individuelles seront également présentées

▪ *Identification des modules de cours de la thématique 2 « Didactique et méthodologie »*

- ✓ CS 1.2.1 : Le plan de formation de l'escrimeur (MS Initiateur)

- ✓ CS 1.2.2 : Le jeu comme outil de découverte et d'apprentissage de l'escrime (Animateur et MS Initiateur)

- ✓ CS 1.2.3 : Conduite d'une séance collective (Animateur et MS Initiateur)

- ✓ CS 1.2.4 : Principes, élaboration et mise en œuvre de la leçon individuelle (MS Initiateur)

4.2.1. Le plan de formation de l'escrimeur (CS 1.2.1)

4.2.1.1. Résumé

Ce module est en lien direct avec le module C.G. « apprentissage et contenu en fonction de l'âge ». On y fait le lien avec le programme des écussons fédéraux qui développe une approche et un programme pédagogique prenant en compte d'une part, les caractéristiques et les besoins des jeunes pratiquants, et d'autre part, les facteurs d'efficacité mis en évidence par une analyse de l'activité « escrime ».

A l'issue de ce module, le moniteur sportif initiateur possèdera une bonne connaissance de la philosophie du programme des écussons fédéraux, du contenu des premiers niveaux de ce projet pédagogique. Il sera apte à mettre en place les premières étapes de la formation des jeunes escrimeurs et connaîtra les procédés pédagogiques à mettre en œuvre aux différents stades en fonction des besoins des pratiquants.

4.2.1.2. Concepts / mots-clés

- ✓ DLTA
- ✓ Ecussons fédéraux
- ✓ Procédés pédagogiques
- ✓ Facteurs d'efficacité
- ✓ Développement moteur

4.2.1.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « des aptitudes à mettre en œuvre ». Elles sont envisagées comme « un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes (savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif ») qui permettent d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Être capable de faire le lien/transfert entre, d'une part, les connaissances acquises dans les cours généraux (lien avec le DLTA) et, d'autre part, les étapes du plan de formation d'un escrimeur			V	
Connaître les différentes étapes du programme de formation « écussons fédéraux »			V	
Être capable de mettre en application les 1 ^{er} niveaux du programme de formation « écussons fédéraux »				V
Être capable de concevoir des situations d'apprentissage spécifique en fonction du niveau de développement moteur de son public			V	
Être capable de faire le lien/transfert entre, d'une part, les connaissances acquises dans les cours généraux (lien avec le DLTA) et, d'autre part, les étapes du plan de formation d'un escrimeur			V	

Les descripteurs des "comportements" sont déclinés sous 4 niveaux attendus au terme des apprentissages :

- ✓ 1 : « Simple » information - Sensibilisation – 1ers contacts
- ✓ 2 : Approches élémentaires permettant l'application / la reproduction de concepts fondamentaux "standardisés"
- ✓ 3 : Appréhension / appropriation de concepts fondamentaux permettant une autonomie fonctionnelle de base dans un contexte / dans un cadre d'intervention simple.
- ✓ 4 : Maîtrise / adaptation au contexte, possibilité de transposition élémentaire à un autre contexte similaire.

4.2.1.4. Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens
CG 1.2.1	**

Code autre module CS	Liens	Code autre module CS	Liens
CS 1.1.2	**	CS 1.2.2	**
CS 1.1.3	*	CS 1.2.3	*
CS 1.2.2	**		

4.2.1.5. Volumes horaires et charge théorique de travail

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.

Temps total de présence en formation (hh:mm) :	02:00
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:20
Temps total en présentiel (hh:mm) :	02:20
Assister / participer aux cours théoriques (en auditoires, classes, ... apprentissages « théoriques », activités de conceptualisation, ...)	02:00
Se soumettre aux examens théoriques	00:20

Temps total en non présentiel (hh:mm) :	03:00
Se préparer aux examens, étudier de manière indépendante et personnelle	03:00

4.2.1.6. Méthodologie et supports de l'animation

- **Méthodologie**

Magistral	X	Interactif, interdépendant, participatif	X
-----------	---	--	---

▪ **Type de support de cours**

PréAO ⁷ : ppt, prezi, keynote, scenarii, ...	X	Notes personnelles du candidat	X
---	---	--------------------------------	---

▪ **Mode diffusion**

Format électronique, digital, numérique, ...	X
--	---

4.2.1.7. Modalités d'évaluation

▪ **Champs d'évaluation**

Savoirs/connaissances	X	SF Pédagogiques	X
-----------------------	---	-----------------	---

▪ **Type d'évaluation**

- ✓ En cours de formation, évaluation formative au travers de mises en situation supervisées.
- ✓ En fin de formation, évaluation certificative critériée. Le module sera évalué au cours d'une épreuve commune avec le module CS 1.2.2, CS 1.2.3, CS 13.1, CS 1.3.2 et CS 1.3.3.

▪ **Forme d'évaluation**

- *Contexte*

⁷ PréAO : Présentation Assistée par Ordinateur

Orale	X	Pratique s/ terrain	X
-------	---	---------------------	---

- *Mode*

Démonstrations	X	Questions ouvertes	X
----------------	---	--------------------	---

Epreuve : conduite d'une séance collective en structure

Les candidats devront présenter à un jury une séance complète menée dans le cadre du club ou de la structure dans laquelle ils auront effectué dans leur stage. Cette séance s'adressera au public cible, à savoir des escrimeurs en phase d'apprentissage, c'est-à-dire ayant moins de trois ans de pratique derrière eux. Il peut s'agir d'enfants, d'adolescents ou d'adultes.

La durée de la séance est laissée à la libre appréciation du candidat, mais elle ne devra pas excéder 1h30. Au cours de cette séance, il sera demandé au candidat de mettre en place sous forme de travail collectif (étant entendu qu'une même situation peut correspondre à plusieurs critères) :

- ✓ Une situation de développement des habiletés motrices générales et spécifiques à l'escrime
- ✓ Une situation d'apprentissage par le jeu
- ✓ Une situation de développement des habiletés techniques et/ou tactiques spécifique à l'arme

Les thèmes de travail seront choisis librement par le candidat et ce dernier pourra avoir à en justifier auprès du jury.

La séance sera suivie d'un entretien avec le jury durant lequel ce dernier pourra poser des questions ouvertes tant sur la séance en elle-même que sur les savoirs, les savoirs faire et les savoirs être qu'un éducateur se doit de maîtriser dans des situations équivalentes.

▪ **Critères d'évaluation**

Une grille d'évaluation critériée spécifique sera utilisée par le jury et comprend notamment des items spécifiques au module CS 1.2.1 concernant les points suivants :

- ✓ Adaptation du contenu au public

- ✓ Insertion de la séance dans le contexte de la démarche « écussons fédéraux »

Pour chaque item, le jury devra en particulier attribuer un des quatre niveaux suivants :

- ✓ **Non Acquis (NA)** – le candidat n’a pas ou très peu utilisé les concepts développés dans le cours. Les connaissances de base ne sont que très peu présentes dans le document. La problématique n’est soit pas comprise, soit pas résolue par des propositions cohérentes.
- ✓ **En Voie d’Acquisition (EVA)** – le candidat a compris la problématique mais n’y répond que partiellement du fait d’une maîtrise insuffisante des concepts développés dans le cours. De fait les solutions proposées ne sont pas justifiées correctement.
- ✓ **Acquis (A)** – le candidat répond adéquatement à ce qui est attendu. Il connaît et utilise correctement les connaissances développées dans le cours. La problématique est comprise et les solutions apportées sont justifiées par des éléments factuels.
- ✓ **Acquis avec une certaine maîtrise (AM)** – le candidat maîtrise complètement les outils et les concepts développés dans le module. La problématique est comprise et traitée de façon complète. Les solutions proposées sont pertinentes et innovantes.

Les items sont classés en deux catégories :

- ✓ Les items « obligatoires » : si un de ces items est évalué « NA » et/ou « EVA », un constat d’échec doit être prononcé envers le candidat.
- ✓ Les items « clés » : si plus de 20 % de ces items sont évalués « NA » ou « EVA », un constat d’échec doit être prononcé envers le candidat.

Dans le cas fortuit où un item n’aurait pas pu être évalué par le jury au cours de la séance, il sera considéré comme acquis.

4.2.1.8. Normes d’encadrement et de matériel

- **Encadrement**

Un chargé de cours pour 25 participants. Si l’effectif inscrit est supérieur à 25 participants, une deuxième séquence de formation sera organisée.

▪ **Matériel**

- ✓ Module réalisé en présentiel ou à distance
- ✓ Une salle permettant la pratique de l'escrime pour un public composé de 10 à 20 personnes
- ✓ Tableau blanc
- ✓ Vidéoprojecteur
- ✓ Tables et chaises

4.2.1.9. Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants

Les chargés de cours doivent posséder les compétences adaptées et particulières au module.

La commission pédagogique mixte, par l'entremise du responsable de la formation de cadres, sollicite et désigne les intervenants en fonction du niveau de qualification. L'opérateur de formation doit être capable de faire la preuve des acquis d'expérience et d'expertise des intervenants dans le domaine de formation concerné.

Pour tous les cours, théoriques et pratiques, les intervenants doivent faire la preuve d'au moins une de ces compétences spécifiques :

- ✓ Pratique certifiée d'au moins de 600 heures dans les niveaux MS éducateur ou équivalent
- ✓ Faire preuve d'une expérience utile et effective dans le champ de formation
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique ADEPS
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique en Education Physique
- ✓ Être « expert » justifiant des compétences pointues dans le domaine technique pour donner cours au niveau d'intervention ou pouvant justifier d'une expérience probante.

4.2.1.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).



4.2.2. Le jeu comme outil d'apprentissage (CS 1.2.2)

4.2.2.1. Résumé

Ce module est en lien direct avec les modules C.G. « apprentissage et contenu en fonction de l'âge » et C.G « mon action, avant, pendant et après ma séance ».

Après avoir suivi cette unité de formation, le candidat M.S. Initiateur Escrime disposera d'outils pédagogiques lui permettant d'intervenir dans différents contextes (initiations scolaires, animation-découverte, club) pour faire découvrir, intéresser et apprécier l'escrime en développant une pédagogie axée sur le jeu et passer ensuite du "comment jouer ?" au "comment mieux jouer ?».

4.2.2.2. Concepts / mots-clés

- ✓ Jeu
- ✓ Ludo escrime
- ✓ Outils pédagogiques

4.2.2.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « des aptitudes à mettre en œuvre ». Elles sont envisagées comme « un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes (savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif ») qui permettent d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Connaître un panel de situations d'apprentissage basées sur le jeu				V
Être capable de planifier et organiser un apprentissage spécifique à partir de situations jouées			V	

Concevoir/imaginer de nouvelles situations d'apprentissage basées sur le jeu, dérivées de celles enseignées durant la formation		V		
Être capable d'animer, en toute sécurité, une séance de découverte/d'animation de l'escrime en utilisant des outils d'apprentissage basés sur le jeu			V	
Être capable d'accompagner le groupe dans l'activité et d'adapter les situations en fonction de son public		V		

Les descripteurs des "comportements" sont déclinés sous 4 niveaux attendus au terme des apprentissages :

- ✓ 1 : « Simple » information - Sensibilisation – 1ers contacts
- ✓ 2 : Approches élémentaires permettant l'application / la reproduction de concepts fondamentaux "standardisés"
- ✓ 3 : Appréhension / appropriation de concepts fondamentaux permettant une autonomie fonctionnelle de base dans un contexte / dans un cadre d'intervention simple.
- ✓ 4 : Maîtrise / adaptation au contexte, possibilité de transposition élémentaire à un autre contexte similaire.

4.2.2.4. Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens
CG 1.2.1	**
CG 1.2.2	**

Code autre module CS	Liens	Code autre module CS	Liens
CS 1.2.1	**	CS 1.3.3	**
CS 1.2.3	***	CS 1.4.1	***
CS 1.3.2	**		

4.2.2.5. Volumes horaires et charge théorique de travail

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.

Temps total de présence en formation (hh:mm) :	03:30
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:20
Temps total en présentiel (hh:mm) :	
Assister / participer aux cours théoriques (en auditoriums, classes, ... apprentissages « théoriques », activités de conceptualisation, ...)	01:00
Assister / participer aux cours pratiques (sur le terrain, ... apprentissages « pratiques », exercices tactico-techniques, de démonstrations, de didactique, d'animations, de (micro-) enseignement, ...)	01:00
S'exercer dans des travaux pratiques, dans des travaux dirigés, stages	01 :30
Se soumettre aux examens théoriques	00:20

Temps total en non présentiel (hh:mm) :	
S'exercer dans des travaux pratiques, dans des travaux dirigés en dehors des activités en présentiel	15:00

4.2.2.6. Méthodologie et supports de l'animation

▪ **Méthodologie**

Magistral	X	Interactif, interdépendant, participatif	X
Ateliers dirigés	X	Micro-enseignement entre candidats	X

▪ **Type de support de cours**

PréAO ⁸ : ppt, prezi, keynote, scenarii, ...	X	Notes personnelles du candidat	X
---	---	--------------------------------	---

▪ **Mode diffusion**

Format électronique, digital, numérique, ...	X
--	---

4.2.2.7. Modalités d'évaluation

▪ **Champs d'évaluation**

Savoirs/connaissances	X	SF Pédagogiques	X
-----------------------	---	-----------------	---

▪ **Type d'évaluation**

- ✓ En cours de formation, évaluation formative au travers de mises en situation supervisées.
- ✓ En fin de formation, évaluation certificative critériée. Le module sera évalué au cours d'une épreuve commune avec le module CS 1.2.1, CS 1.2.3, CS 1.3.1, CS 1.3.2 et CS 1.3.3.

▪ **Forme d'évaluation**

- *Contexte*

Orale	X	Pratique s/ terrain	X
-------	---	---------------------	---

- *Mode :*

⁸ PréAO : Présentation Assistée par Ordinateur



Démonstrations	X	Questions ouvertes	X
----------------	---	--------------------	---

Epreuve : conduite d'une séance collective en structure

Les candidats devront présenter à un jury une séance complète menée dans le cadre du club ou de la structure dans laquelle ils auront effectué dans leur stage. Cette séance s'adressera au public cible, à savoir des escrimeurs en phase d'apprentissage, c'est-à-dire ayant moins de trois ans de pratique derrière eux. Il peut s'agir d'enfants, d'adolescents ou d'adultes.

La durée de la séance est laissée à la libre appréciation du candidat, mais elle ne devra pas excéder 1h30 (1h pour l'Animateur). Au cours de cette séance, il sera demandé au candidat de mettre en place sous forme de travail collectif (étant entendu qu'une même situation peut correspondre à plusieurs critères) :

- ✓ Une situation de développement des habiletés motrices générales et spécifiques à l'escrime
- ✓ Une situation d'apprentissage par le jeu
- ✓ Une situation de développement des habiletés techniques et/ou tactiques spécifique à l'arme

Les thèmes de travail seront choisis librement par le candidat et ce dernier pourra avoir à en justifier auprès du jury.

La séance sera suivie d'un entretien avec le jury durant lequel ce dernier pourra poser des questions ouvertes tant sur la séance en elle-même que sur les savoirs, les savoirs faire et les savoirs être qu'un éducateur se doit de maîtriser dans des situations équivalentes.

▪ **Critères d'évaluation :**

Une grille d'évaluation critériée spécifique sera utilisée par le jury et comprend notamment des items spécifiques au module CS 1.2.2 concernant les points suivants :

- ✓ Mise en place d'un ou plusieurs jeux conduisant à des situations d'apprentissage

- ✓ Insertion des formes jouées avec le reste de la séance
- ✓ Cohérence pédagogique entre les formes jouées et le reste de la séance

Pour chaque item, le jury devra en particulier attribuer un des quatre niveaux suivants :

- ✓ **Non Acquis (NA)** – le candidat n’a pas ou très peu utilisé les concepts développés dans le cours. Les connaissances de base ne sont que très peu présentes dans le document. La problématique n’est soit pas comprise, soit pas résolue par des propositions cohérentes.
- ✓ **En Voie d’Acquisition (EVA)** – le candidat a compris la problématique mais n’y répond que partiellement du fait d’une maîtrise insuffisante des concepts développés dans le cours. De fait les solutions proposées ne sont pas justifiées correctement.
- ✓ **Acquis (A)** – le candidat répond adéquatement à ce qui est attendu. Il connaît et utilise correctement les connaissances développées dans le cours. La problématique est comprise et les solutions apportées sont justifiées par des éléments factuels.
- ✓ **Acquis avec une certaine maîtrise (AM)** – le candidat maîtrise complètement les outils et les concepts développés dans le module. La problématique est comprise et traitée de façon complète. Les solutions proposées sont pertinentes et innovantes.

Les items sont classés en deux catégories :

- ✓ Les items « obligatoires » : si un de ces items est évalué « NA » et/ou « EVA », un constat d’échec doit être prononcé envers le candidat.
- ✓ Les items « clés » : si plus de 20 % de ces items sont évalués « NA » ou « EVA », un constat d’échec doit être prononcé envers le candidat.

Dans le cas fortuit où un item n’aurait pas pu être évalué par le jury au cours de la séance, il sera considéré comme acquis.

4.2.2.8. Normes d’encadrement et de matériel

- **Encadrement**

Un chargé de cours pour 16 participants. Si l’effectif inscrit est supérieur à 16 participants, une deuxième séquence de formation sera organisée.

▪ **Matériel**

- ✓ Module réalisé en présentiel
- ✓ Une salle permettant la pratique de l'escrime pour un public composé de 10 à 20 personnes
- ✓ Petit matériel pédagogique : coupelles, plots, cônes, cordes...
- ✓ Matériel de ludo escrime ou d'escrime sportive
- ✓ Tableau blanc
- ✓ Vidéoprojecteur
- ✓ Tables et chaises

4.2.2.9. Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants

Les chargés de cours doivent posséder les compétences adaptées et particulières au module.

La commission pédagogique mixte, par l'entremise du responsable de la formation de cadres, sollicite et désigne les intervenants en fonction du niveau de qualification. L'opérateur de formation doit être capable de faire la preuve des acquis d'expérience et d'expertise des intervenants dans le domaine de formation concerné.

Pour tous les cours, théoriques et pratiques, les intervenants doivent faire la preuve d'au moins une de ces compétences spécifiques :

- ✓ Pratique certifiée d'au moins de 600 heures dans les niveaux MS éducateur ou équivalent
- ✓ Faire preuve d'une expérience utile et effective dans le champ de formation
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique ADEPS
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique en Education Physique
- ✓ Être « expert » justifiant des compétences pointues dans le domaine technique pour donner cours au niveau d'intervention ou pouvant justifier d'une expérience probante.

4.2.2.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).

4.2.3. Conduite d'une séance collective (CS 1.2.3)

4.2.3.1. Résumé

Alors que l'escrime est un sport individuel, une part non négligeable de son enseignement se fait sous forme collective. L'objectif de ce module est de fournir au candidat les outils qui lui permettront de concevoir et d'animer en toute sécurité une séquence d'apprentissage en groupe.

Il s'agit en particulier de former les candidats aux attitudes et aux savoirs être nécessaires à une animation efficiente, ainsi qu'aux différentes formes que peuvent prendre un travail de groupe.

4.2.3.2. Concepts / mots-clés

- ✓ Travail collectif
- ✓ Animation
- ✓ Sécurité
- ✓ Attitude

4.2.3.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « des aptitudes à mettre en œuvre ». Elles sont envisagées comme « un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes (savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif ») qui permettent d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Concevoir, organiser et planifier une situation d'apprentissage collectif			V	
Maîtriser les savoir-faire et les attitudes nécessaires à l'animation d'une séance			V	
Observer et accompagner le groupe			V	

Gérer le groupe		V		
Assurer la sécurité			V	

Les descripteurs des "comportements" sont déclinés sous 4 niveaux attendus au terme des apprentissages :

- ✓ 1 : « Simple » information - Sensibilisation – 1ers contacts
- ✓ 2 : Approches élémentaires permettant l'application / la reproduction de concepts fondamentaux "standardisés"
- ✓ 3 : Appréhension / appropriation de concepts fondamentaux permettant une autonomie fonctionnelle de base dans un contexte / dans un cadre d'intervention simple.
- ✓ 4 : Maîtrise / adaptation au contexte, possibilité de transposition élémentaire à un autre contexte similaire.

4.2.3.4. Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens
CG 1.2.2	***
CG 1.3.1	*

Code autre module CS	Liens
CS 1.2.1	*
CS 1.2.2	***
CS 1.3.2	**
CS 1.3.3	***
CS 1.4.1	***

4.2.3.5. Volumes horaires et charge théorique de travail

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.

Temps total de présence en formation (hh:mm) :	10:30
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:20
Temps total en présentiel (hh:mm) :	10:50
Assister / participer aux cours théoriques (en auditoriums, classes, ... apprentissages « théoriques », activités de conceptualisation, ...)	01:30
Assister / participer aux cours pratiques (sur le terrain, ... apprentissages « pratiques », exercices tactico-techniques, de démonstrations, de didactique, d'animations, de (micro-) enseignement, ...)	03:00
S'exercer dans des travaux pratiques, dans des travaux dirigés, stages	06:00
Se soumettre aux examens théoriques	00:20

Temps total en non présentiel (hh:mm) :	17:00
S'exercer dans des travaux pratiques, dans des travaux dirigés en dehors des activités en présentiel	17:00

4.2.3.6. Méthodologie et supports de l'animation

- **Méthodologie**

Magistral	X	Interactif, interdépendant, participatif	X
Ateliers dirigés	X	Micro-enseignement entre candidats	X

- **Type de support de cours**

PréAO ⁹ : ppt, prezi, keynote, scenarii, ...	X	Notes personnelles du candidat	X
---	---	--------------------------------	---

▪ **Mode diffusion**

Format électronique, digital, numérique, ...	X
--	---

4.2.3.7. Modalités d'évaluation

▪ **Champs d'évaluation**

SF Méthodologiques	X	SF Pédagogiques	X	SE / Attitudes	X
--------------------	---	-----------------	---	----------------	---

▪ **Type d'évaluation**

- ✓ En cours de formation, évaluation formative au travers de mises en situation supervisées.
- ✓ En fin de formation, évaluation certificative critériée. Le module sera évalué au cours d'une épreuve commune avec le module CS 1.2.1, CS 1.2.2, CS 1.3.1, CS 1.3.2 et CS 1.3.3.

▪ **Forme d'évaluation**

• *Contexte*

Orale	X	Pratique s/ terrain	X
-------	---	---------------------	---

• *Mode*

⁹ PréAO : Présentation Assistée par Ordinateur

Démonstrations	X	Questions ouvertes	X
----------------	---	--------------------	---

Epreuve : conduite d'une séance collective en structure

Les candidats devront présenter à un jury une séance complète menée dans le cadre du club ou de la structure dans laquelle ils auront effectué dans leur stage. Cette séance s'adressera au public cible, à savoir des escrimeurs en phase d'apprentissage, c'est-à-dire ayant moins de trois ans de pratique derrière eux. Il peut s'agir d'enfants, d'adolescents ou d'adultes.

La durée de la séance est laissée à la libre appréciation du candidat, mais elle ne devra pas excéder 1h30 (1h pour l'Animateur). Au cours de cette séance, il sera demandé au candidat de mettre en place sous forme de travail collectif (étant entendu qu'une même situation peut correspondre à plusieurs critères) :

- ✓ Une situation de développement des habiletés motrices générales et spécifiques à l'escrime
- ✓ Une situation d'apprentissage par le jeu
- ✓ Une situation de développement des habiletés techniques et/ou tactiques spécifique à l'arme

Les thèmes de travail seront choisis librement par le candidat et ce dernier pourra avoir à en justifier auprès du jury.

La séance sera suivie d'un entretien avec le jury durant lequel ce dernier pourra poser des questions ouvertes tant sur la séance en elle-même que sur les savoirs, les savoirs faire et les savoirs être qu'un éducateur se doit de maîtriser dans des situations équivalentes.

▪ **Critères d'évaluation**

Une grille d'évaluation critériée spécifique sera utilisée par le jury et comprend notamment des items spécifiques au module CS 1.2.3 concernant les points suivants :

- ✓ Organisation et planification de la séance
- ✓ Animation et gestion du groupe

- ✓ Attitudes et savoir être
- ✓ Quantité et qualité des interventions pédagogiques (consignes, feedbacks, retours individuels,...)
- ✓ Aspects sécuritaires

Pour chaque item, le jury devra en particulier attribuer un des quatre niveaux suivants :

- ✓ **Non Acquis (NA)** – le candidat n’a pas ou très peu utilisé les concepts développés dans le cours. Les connaissances de base ne sont que très peu présentes dans le document. La problématique n’est soit pas comprise, soit pas résolue par des propositions cohérentes.
- ✓ **En Voie d’Acquisition (EVA)** – le candidat a compris la problématique mais n’y répond que partiellement du fait d’une maîtrise insuffisante des concepts développés dans le cours. De fait les solutions proposées ne sont pas justifiées correctement.
- ✓ **Acquis (A)** – le candidat répond adéquatement à ce qui est attendu. Il connaît et utilise correctement les connaissances développées dans le cours. La problématique est comprise et les solutions apportées sont justifiées par des éléments factuels.
- ✓ **Acquis avec une certaine maîtrise (AM)** – le candidat maîtrise complètement les outils et les concepts développés dans le module. La problématique est comprise et traitée de façon complète. Les solutions proposées sont pertinentes et innovantes.

Les items sont classés en deux catégories :

- ✓ Les items « obligatoires » : si un de ces items est évalué « NA » et/ou « EVA », un constat d’échec doit être prononcé envers le candidat.
- ✓ Les items « clés » : si plus de 20 % de ces items sont évalués « NA » ou « EVA », un constat d’échec doit être prononcé envers le candidat.

Dans le cas fortuit où un item n’aurait pas pu être évalué par le jury au cours de la séance, il sera considéré comme acquis.

4.2.3.8. Normes d’encadrement et de matériel

- **Encadrement**

Un chargé de cours pour 16 participants. Si l'effectif inscrit est supérieur à 16 participants, une deuxième séquence de formation sera organisée.

▪ **Matériel**

- ✓ Module réalisé en présentiel
- ✓ Une salle permettant la pratique de l'escrime pour un public composé de 10 à 20 personnes
- ✓ Petit matériel pédagogique : coupelles, plots, cônes, cordes...
- ✓ Matériel de ludo escrime ou d'escrime sportive
- ✓ Tableau blanc
- ✓ Vidéoprojecteur
- ✓ Tables et chaises

4.2.3.9. Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants

Les chargés de cours doivent posséder les compétences adaptées et particulières au module.

La commission pédagogique mixte, par l'entremise du responsable de la formation de cadres, sollicite et désigne les intervenants en fonction du niveau de qualification. L'opérateur de formation doit être capable de faire la preuve des acquis d'expérience et d'expertise des intervenants dans le domaine de formation concerné.

Pour tous les cours, théoriques et pratiques, les intervenants doivent faire la preuve d'au moins une de ces compétences spécifiques :

- ✓ Pratique certifiée d'au moins de 600 heures dans les niveaux MS initiateur ou équivalent
- ✓ Faire preuve d'une expérience utile et effective dans le champ de formation
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique ADEPS
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique en Education Physique

- ✓ Être « expert » justifiant des compétences pointues dans le domaine technique pour donner cours au niveau d'intervention ou pouvant justifier d'une expérience probante.

4.2.3.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).

4.2.4. Principes, élaboration et mise en œuvre de la leçon individuelle (CS 1.2.4)

4.2.4.1. Résumé

La leçon individuelle est une spécificité de l'enseignement de l'escrime. Il s'agit d'un temps d'apprentissage privilégié sous forme d'un face à face entre l'élève et l'enseignant. Exercice particulièrement technique, sa maîtrise dépasse largement le cadre d'intervention du MS Initiateur. Il semble néanmoins indispensable que les enseignants connaissent les principes généraux de construction et de mise en œuvre d'une leçon individuelle.

En particulier, ils doivent être en mesure de donner une leçon d'apprentissage au public cible du MS initiateur, à savoir des escrimeurs ayant moins de 3 années de pratique.

4.2.4.2. Concepts / mots-clés

- ✓ Leçon individuelle
- ✓ Conception
- ✓ Sécurité
- ✓ Méthodes pédagogiques

4.2.4.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « des aptitudes à mettre en œuvre ». Elles sont envisagées comme « un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes (savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif ») qui permettent d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Concevoir, organiser et planifier une situation d'apprentissage individuel			X	
Adapter les objectifs d'une leçon à l'élève, individualiser			X	

Contextualiser son intervention et placer les exercices dans un contexte réaliste			X	
Accompagner l'élève dans une démarche de progression, d'auto-évaluation et de correction		X		
Assurer la sécurité			X	

Les descripteurs des "comportements" sont déclinés sous 4 niveaux attendus au terme des apprentissages :

- ✓ 1 : « Simple » information - Sensibilisation – 1ers contacts
- ✓ 2 : Approches élémentaires permettant l'application / la reproduction de concepts fondamentaux "standardisés"
- ✓ 3 : Appréhension / appropriation de concepts fondamentaux permettant une autonomie fonctionnelle de base dans un contexte / dans un cadre d'intervention simple.
- ✓ 4 : Maîtrise / adaptation au contexte, possibilité de transposition élémentaire à un autre contexte similaire.

4.2.4.4. Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens
CG 1.2.2	**
CG 1.4.1	**

Code autre module CS	Liens
CS 1.2.1	*
CS 1.3.1	***
CS 1.3.2	**
CS 1.4.1	***

4.2.4.5. Volumes horaires et charge théorique de travail

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.

Temps total de présence en formation (hh:mm) :	07:00
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:30
Temps total en présentiel (hh:mm) :	07:30
Assister / participer aux cours théoriques (en auditoriums, classes, ... apprentissages « théoriques », activités de conceptualisation, ...)	01:30
Assister / participer aux cours pratiques (sur le terrain, ... apprentissages « pratiques », exercices tactico-techniques, de démonstrations, de didactique, d'animations, de (micro-) enseignement, ...)	05:30
Se soumettre aux examens théoriques	00:30

Temps total en non présentiel (hh:mm) :	12:00
S'exercer dans des travaux pratiques, dans des travaux dirigés en dehors des activités en présentiel	12:00

4.2.4.6. Méthodologie et supports de l'animation

▪ **Méthodologie**

Magistral	X	Interactif, interdépendant, participatif	X
Ateliers dirigés	X	Micro-enseignement entre candidats	X

▪ **Type de support de cours**

PréAO ¹⁰ : ppt, prezi, keynote, scenarii, ...	X	Notes personnelles du candidat	X
--	---	--------------------------------	---

▪ **Mode diffusion**

Format électronique, digital, numérique, ...	X
--	---

4.2.4.7. Modalités d'évaluation

▪ **Champs d'évaluation**

SF Méthodologiques	X	SF Pédagogiques	X	SE / Attitudes	X
--------------------	---	-----------------	---	----------------	---

▪ **Type d'évaluation**

- ✓ En cours de formation, évaluation formative au travers de mises en situation supervisées.
- ✓ En fin de formation, évaluation certificative critériée. Le module sera évalué au cours d'une épreuve commune avec le module CS 1.3.1 et CS 1.3.2, CS 13.1, CS 1.3.2 et CS 1.3.3.

▪ **Forme d'évaluation**

- *Contexte*

Orale	X	Pratique s/ terrain	X
-------	---	---------------------	---

¹⁰ PréAO : Présentation Assistée par Ordinateur

- *Mode*

Démonstrations	X	Questions ouvertes	X
----------------	---	--------------------	---

Epreuve : conduite de trois leçons individuelles à chacune des trois armes

Les candidats devront présenter à un jury trois leçons individuelles d'initiation ou d'apprentissage, une à chaque arme.

La durée de chaque leçon est comprise entre 5 et 10 minutes.

Selon les conditions d'organisation, la leçon pourra être donnée soit à un public extérieur (qui correspondra dans la mesure du possible au public cible du MS Initiateur), soit entre candidats. Pour chaque arme, le candidat tirera son élève au sort.

A l'issue de chacune de ses trois leçons, le candidat s'entretiendra pendant une dizaine de minutes avec le jury. Celui-ci aura l'occasion d'approfondir certains points avec le candidat au travers de questions ouvertes, que ce soit sur le contenu de la leçon présentée que sur des aspects plus généraux concernant la leçon individuelle et les aspects techniques

Le thème pourra être librement choisi parmi les trois propositions suivantes

- ✓ Apprentissage et travail d'une action offensive, éventuellement précédée d'une préparation.
- ✓ Apprentissage et travail d'une action défensive, éventuellement précédée d'une préparation.
- ✓ Apprentissage et travail d'une action contre-offensive, éventuellement précédée d'une préparation (uniquement à l'épée).

- ***Critères d'évaluation***

Pour chaque leçon, une grille d'évaluation critériée spécifique sera utilisée par le jury et comprend notamment des items spécifiques au module CS 1.2.4 concernant les points suivants :

- ✓ Organisation et planification de la leçon

- ✓ Individualisation
- ✓ Quantité et qualité des interactions avec l'élève : consignes, contextualisation, corrections, feedbacks,...
- ✓ Attitudes
- ✓ Aspects sécuritaires

Pour chaque item, le jury devra en particulier attribuer un des quatre niveaux suivants :

- ✓ **Non Acquis (NA)** – le candidat n'a pas ou très peu utilisé les concepts développés dans le cours. Les connaissances de base ne sont que très peu présentes dans le document. La problématique n'est soit pas comprise, soit pas résolue par des propositions cohérentes.
- ✓ **En Voie d'Acquisition (EVA)** – le candidat a compris la problématique mais n'y répond que partiellement du fait d'une maîtrise insuffisante des concepts développés dans le cours. De fait les solutions proposées ne sont pas justifiées correctement.
- ✓ **Acquis (A)** – le candidat répond adéquatement à ce qui est attendu. Il connaît et utilise correctement les connaissances développées dans le cours. La problématique est comprise et les solutions apportées sont justifiées par des éléments factuels.
- ✓ **Acquis avec une certaine maîtrise (AM)** – le candidat maîtrise complètement les outils et les concepts développés dans le module. La problématique est comprise et traitée de façon complète. Les solutions proposées sont pertinentes et innovantes.

Les items sont classés en deux catégories :

- ✓ Les items « obligatoires » : si un de ces items est évalué « NA » et/ou « EVA », un constat d'échec doit être prononcé envers le candidat.
- ✓ Les items « clés » : si plus de 20 % de ces items sont évalués « NA » ou « EVA », un constat d'échec doit être prononcé envers le candidat.

Dans le cas fortuit où un item n'aurait pas pu être évalué par le jury au cours de la séance, il sera considéré comme acquis.

4.2.4.8. Normes d'encadrement et de matériel

- **Encadrement**

Un chargé de cours pour 10 participants. Si l'effectif inscrit est supérieur à 10 participants, une deuxième séquence de formation sera organisée.

- **Matériel**

- ✓ Module réalisé en présentiel
- ✓ Une salle permettant la pratique de l'escrime pour un public composé de 10 à 20 personnes
- ✓ Petit matériel pédagogique : coupelles, plots, cônes, cordes...
- ✓ Plastrons de leçon individuelle
- ✓ Armes, masques, gants, équipements pour la pratique de l'escrime
- ✓ Tableau blanc
- ✓ Vidéoprojecteur
- ✓ Tables et chaises

4.2.4.9. Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants

Les chargés de cours doivent posséder les compétences adaptées et particulières au module.

La commission pédagogique mixte, par l'entremise du responsable de la formation de cadres, sollicite et désigne les intervenants en fonction du niveau de qualification. L'opérateur de formation doit être capable de faire la preuve des acquis d'expérience et d'expertise des intervenants dans le domaine de formation concerné.

Pour tous les cours, théoriques et pratiques, les intervenants doivent faire la preuve d'au moins une de ces compétences spécifiques :

- ✓ Pratique certifiée d'au moins de 600 heures dans les niveaux MS initiateur ou équivalent
- ✓ Faire preuve d'une expérience utile et effective dans le champ de formation

- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique ADEPS
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique en Education Physique
- ✓ Être « expert » justifiant des compétences pointues dans le domaine technique pour donner cours au niveau d'intervention ou pouvant justifier d'une expérience probante.

4.2.4.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).

4.3 Thématique 3 : facteurs déterminants de l'activité et de la performance

▪ *Objectifs généraux*

Les animateurs et les MS initiateurs escrime ont pour vocation d'intervenir essentiellement auprès d'escrimeurs en formation, typiquement au cours des trois premières années de pratiques. Ils se doivent donc de maîtriser certains fondamentaux de la discipline comme

- ✓ Son vocabulaire et sa logique très spécifique
- ✓ Les principes de développement des habiletés motrices générales et spécifiques à l'escrime, avec un focus particulier sur le travail de jambes (déplacements)
- ✓ La base technique des trois armes

Par ailleurs il semble opportun de les sensibiliser à des pratiques qui sortent de l'escrime sportive/olympique classique, de façon à leur ouvrir des portes sur des axes de développement à ce jour encore insuffisamment exploités par le monde de l'escrime belge.

▪ *Identification des modules de cours de la thématique 3 « facteurs déterminants de l'activité et de la performance »*

- ✓ CS 1.3.1 : Théorie de l'escrime – classification, glossaire et vocabulaire spécifique (Animateur et MS Initiateur)
- ✓ CS 1.3.2 : Logique interne et éléments techniques de base pour chacune des trois armes (Animateur et MS Initiateur)
- ✓ CS 1.3.3 : Développement des habiletés motrices communes aux trois armes (Animateur et MS Initiateur)
- ✓ CS 1.3.4 : Escrime en fauteuil – Handi-escrime (MS Initiateur uniquement)
- ✓ CS 1.3.5 : Escrimes récréatives (MS Initiateur uniquement)

4.3.1. Théorie de l'escrime : classification, glossaire et vocabulaire spécifique (CS 1.3.1)

4.3.1.1. Résumé

L'escrime est un sport qui a depuis longtemps été codifié et dans lequel de nombreux termes techniques sont utilisés couramment. L'objet de ce module est de former les candidats à la terminologie spécifique de l'escrime.

Il s'agit non seulement de présenter le glossaire et les définitions des différents termes utilisés, mais également d'en présenter une classification basée sur la logique de l'activité

4.3.1.2. Concepts / mots-clés

- ✓ Terminologie
- ✓ Classification
- ✓ Définitions
- ✓ Théorie de l'escrime

4.3.1.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « des aptitudes à mettre en œuvre ». Elles sont envisagées comme « un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes (savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif ») qui permettent d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Connaître le glossaire de l'escrime			V	
Être capable de catégoriser les actions entre offensive, défensive, contre-offensive et préparations			V	

Être capable d'utiliser une terminologie correcte lors d'explications techniques				V
--	--	--	--	---

Les descripteurs des "comportements" sont déclinés sous 4 niveaux attendus au terme des apprentissages :

- ✓ 1 : « Simple » information - Sensibilisation – 1ers contacts
- ✓ 2 : Approches élémentaires permettant l'application / la reproduction de concepts fondamentaux "standardisés"
- ✓ 3 : Appréhension / appropriation de concepts fondamentaux permettant une autonomie fonctionnelle de base dans un contexte / dans un cadre d'intervention simple.
- ✓ 4 : Maîtrise / adaptation au contexte, possibilité de transposition élémentaire à un autre contexte similaire.

4.3.1.4. Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens

Code autre module CS	Liens
CS 1.2.4	***
CS 1.3.2	***

4.3.1.5. Volumes horaires et charge théorique de travail

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.

Temps total de présence en formation (hh:mm) :	02:00
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:30 00:10 (*)
Temps total en présentiel (hh:mm) :	02:30 02:10 (*)
Assister / participer aux cours théoriques (en auditoriums, classes, ... apprentissages « théoriques », activités de conceptualisation, ...)	02:00
Se soumettre aux examens	00:30 00:10 (*)

Temps total en non présentiel (hh:mm) :	05:00
Se préparer aux examens, étudier de manière indépendante et personnelle	05:00

(*) Charge de travail adaptée pour l'Animateur

4.3.1.6. Méthodologie et supports de l'animation

- **Méthodologie**

Magistral	X
-----------	----------

- **Type de support de cours**

PréAO ¹¹ : ppt, prezi, keynote, scenarii, ...	X	Notes personnelles du candidat	X
Livres, manuels, revues, articles, ...	X		

- **Mode diffusion**

¹¹ PréAO : Présentation Assistée par Ordinateur



Format électronique, digital, numérique, ...	X
--	---

4.3.1.7. Modalités d'évaluation

- **Champs d'évaluation**

Savoirs / connaissances	X
-------------------------	---

- **Type d'évaluation**

- ✓ En cours de formation, évaluation formative au travers de mises en situation supervisées. Que ce soit au cours des séances de travail collectif ou individuel réalisées dans le cadre des modules de formation en présentiel, une attention particulière sera apportée par les chargés de cours sur la justesse des termes employés.

- ✓ En fin de formation, évaluation certificative critériée. Le module sera évalué au cours des deux épreuves de démonstration technique et pédagogique.

- **Forme d'évaluation**

- *Contexte*

Orale	X	Pratique s/ terrain	X
-------	---	---------------------	---

- *Mode*

Démonstrations	X	Questions ouvertes	X
----------------	---	--------------------	---

Epreuve : conduite de trois leçons individuelles à chacune des trois armes

Les candidats devront présenter à un jury trois leçons individuelles d'initiation ou d'apprentissage, une à chaque arme.

La durée de chaque leçon est comprise entre 5 et 10 minutes.

Selon les conditions d'organisation, la leçon pourra être donnée soit à un public extérieur (qui correspondra dans la mesure du possible au public cible du MS Initiateur), soit entre candidats. Pour chaque arme, le candidat tirera son élève au sort.

A l'issue de chacune de ses trois leçons, le candidat s'entretiendra pendant une dizaine de minutes avec le jury. Celui-ci aura l'occasion d'approfondir certains points avec le candidat au travers de questions ouvertes, que ce soit sur le contenu de la leçon présentée que sur des aspects plus généraux concernant la leçon individuelle et les aspects techniques

Le thème pourra être librement choisi parmi les trois propositions suivantes

- ✓ Apprentissage et travail d'une action offensive, éventuellement précédée d'une préparation.
- ✓ Apprentissage et travail d'une action défensive, éventuellement précédée d'une préparation.
- ✓ Apprentissage et travail d'une action contre-offensive, éventuellement précédée d'une préparation (uniquement à l'épée).

Epreuve : conduite d'une séance collective en structure

Les candidats devront présenter à un jury une séance complète menée dans le cadre du club ou de la structure dans laquelle ils auront effectué dans leur stage. Cette séance s'adressera au public cible, à savoir des escrimeurs en phase d'apprentissage, c'est-à-dire ayant moins de trois ans de pratique derrière eux. Il peut s'agir d'enfants, d'adolescents ou d'adultes.

La durée de la séance est laissée à la libre appréciation du candidat, mais elle ne devra pas excéder 1h30 (1h pour l'Animateur). Au cours de cette séance, il sera demandé au candidat de mettre en place sous forme de travail collectif (étant entendu qu'une même situation peut correspondre à plusieurs critères) :

- ✓ Une situation de développement des habiletés motrices générales et spécifiques à l'escrime
- ✓ Une situation d'apprentissage par le jeu

- ✓ Une situation de développement des habiletés techniques et/ou tactiques spécifique à l'arme

Les thèmes de travail seront choisis librement par le candidat et ce dernier pourra avoir à en justifier auprès du jury.

La séance sera suivie d'un entretien avec le jury durant lequel ce dernier pourra poser des questions ouvertes tant sur la séance en elle-même que sur les savoirs, les savoirs faire et les savoirs être qu'un éducateur se doit de maîtriser dans des situations équivalentes.

▪ **Critères d'évaluation**

Pour chaque leçon et pour la séance de travail collectif, une grille d'évaluation critériée spécifique sera utilisée par le jury et comprend notamment des items spécifiques au module CS 1.3.1 concernant les points suivants :

- ✓ Maîtrise du vocabulaire spécifique de l'escrime
- ✓ Aptitude à classer et à différencier des termes techniques

Pour chaque item, le jury devra en particulier attribuer un des quatre niveaux suivants :

- ✓ **Non Acquis (NA)** – le candidat n'a pas ou très peu utilisé les concepts développés dans le cours. Les connaissances de base ne sont que très peu présentes dans le document. La problématique n'est soit pas comprise, soit pas résolue par des propositions cohérentes.
- ✓ **En Voie d'Acquisition (EVA)** – le candidat a compris la problématique mais n'y répond que partiellement du fait d'une maîtrise insuffisante des concepts développés dans le cours. De fait les solutions proposées ne sont pas justifiées correctement.
- ✓ **Acquis (A)** – le candidat répond adéquatement à ce qui est attendu. Il connaît et utilise correctement les connaissances développées dans le cours. La problématique est comprise et les solutions apportées sont justifiées par des éléments factuels.
- ✓ **Acquis avec une certaine maîtrise (AM)** – le candidat maîtrise complètement les outils et les concepts développés dans le module. La problématique est comprise et traitée de façon complète. Les solutions proposées sont pertinentes et innovantes.

Les items sont classés en deux catégories :

- ✓ Les items « obligatoires » : si un de ces items est évalué « NA » et/ou « EVA », un constat d'échec doit être prononcé envers le candidat.
- ✓ Les items « clés » : si plus de 20 % de ces items sont évalués « NA » ou « EVA », un constat d'échec doit être prononcé envers le candidat.

Dans le cas fortuit où un item n'aurait pas pu être évalué par le jury au cours de la séance, il sera considéré comme acquis.

4.3.1.8. Normes d'encadrement et de matériel

▪ **Encadrement**

Un chargé de cours pour 16 participants. Si l'effectif inscrit est supérieur à 16 participants, une deuxième séquence de formation sera organisée.

▪ **Matériel**

- ✓ Module réalisé en présentiel
- ✓ Tableau blanc
- ✓ Vidéoprojecteur
- ✓ Tables et chaises
- ✓ Matériel de démonstration pour le chargé de cours (armes, mannequin, équipements de protection, ...)

4.3.1.9. Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants

Les chargés de cours doivent posséder les compétences adaptées et particulières au module.

La commission pédagogique mixte, par l'entremise du responsable de la formation de cadres, sollicite et désigne les intervenants en fonction du niveau de qualification. L'opérateur de formation doit être capable de faire la preuve des acquis d'expérience et d'expertise des intervenants dans le domaine de formation concerné.

Pour tous les cours, théoriques et pratiques, les intervenants doivent faire la preuve d'au moins une de ces compétences spécifiques :

- ✓ Pratique certifiée d'au moins de 600 heures dans les niveaux MS initiateur ou équivalent
- ✓ Faire preuve d'une expérience utile et effective dans le champ de formation
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique ADEPS
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique en Education Physique
- ✓ Être « expert » justifiant des compétences pointues dans le domaine technique pour donner cours au niveau d'intervention ou pouvant justifier d'une expérience probante.

4.3.1.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).

4.3.2. Logique interne et éléments techniques de base aux trois armes (CS 1.3.2)

4.3.2.1. Résumé

Le MS Initiateur Escrime peut être amené à diriger des séances d'initiation aux trois armes, que ce soit en club ou dans le cadre d'interventions plus ponctuelles en centre de loisirs ou dans le milieu scolaire. Pour autant, les candidats au MS Initiateur sont généralement des pratiquants qui ne connaissent qu'une seule arme.

L'objectif de ce module est donc de fournir aux candidats les éléments techniques de base caractéristiques de chaque arme et d'explicitier les fondements de la logique interne de chacune. Il s'agit donc en particulier d'illustrer le module CS 1.3.1 et d'articuler les différents concepts développés dans la réalité de la pratique de l'arme.

Pour l'Animateur, ce module se limite à une seule arme, au choix du candidat

4.3.2.2. Concepts / mots-clés

- ✓ Escrime
- ✓ Technique
- ✓ Logique interne de l'activité
- ✓ Epée, fleuret, sabre

4.3.2.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « des aptitudes à mettre en œuvre ». Elles sont envisagées comme « un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes (savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif ») qui permettent d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Connaître les principes fondamentaux de chacune des trois armes			V	

Savoir décliner dans chaque arme les concepts techniques abordés dans le module sur la terminologie				V
Être capable de démontrer l'exécution des principales actions techniques à chaque arme			V	
Maîtriser les critères de bonne exécution des principales actions techniques à chaque arme			V	
Mettre en lien la logique interne de chaque arme avec des process pédagogiques, que ce soit sous forme de travail individuel, collectif ou de jeux		V		

Les descripteurs des "comportements" sont déclinés sous 4 niveaux attendus au terme des apprentissages :

- ✓ 1 : « Simple » information - Sensibilisation – 1ers contacts
- ✓ 2 : Approches élémentaires permettant l'application / la reproduction de concepts fondamentaux "standardisés"
- ✓ 3 : Appréhension / appropriation de concepts fondamentaux permettant une autonomie fonctionnelle de base dans un contexte / dans un cadre d'intervention simple.
- ✓ 4 : Maitrise / adaptation au contexte, possibilité de transposition élémentaire à un autre contexte similaire.

4.3.2.4. Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens

Code autre module CS	Liens
CS 1.2.2	**
CS 1.2.3	**
CS 1.2.4	**
CS 1.3.1	***

4.3.2.5. Volumes horaires et charge théorique de travail

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.

Temps total de présence en formation (hh:mm) :	14:00 03:30 (*)
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:30 00:10 (*)
Temps total en présentiel (hh:mm) :	14:30 03:40 (*)
Assister / participer aux cours pratiques (sur le terrain, ... apprentissages « pratiques », exercices tactico-techniques, de démonstrations, de didactique, d'animations, de (micro-) enseignement, ...)	14:00 03:30 (*)
Se soumettre aux examens	00:30 00:10 (*)

Temps total en non présentiel (hh:mm) :	10:00 02:30 (*)
Se préparer aux examens, étudier de manière indépendante et personnelle	10:00 02:30 (*)

(*) Charge de travail adaptée pour l'Animateur

4.3.2.6. Méthodologie et supports de l'animation

▪ **Méthodologie**

Interactif / interdépendant / participatif	X	Ateliers (semi-) dirigés	X	Micro-enseignement entre candidats	X
--	----------	--------------------------	----------	---------------------------------------	----------

- **Type de support de cours**

Notes personnelles du candidat	X
--------------------------------	----------

- **Mode diffusion**

Exposé "tableau", projection, ... sans support	X
--	----------

4.3.2.7. Modalités d'évaluation

- **Champs d'évaluation**

Savoirs/connaissances	<input type="radio"/>	SF Techniques	<input type="radio"/>	SF Tactiques	<input type="radio"/>
-----------------------	-----------------------	---------------	-----------------------	--------------	-----------------------

- **Type d'évaluation**

- ✓ En cours de formation, évaluation formative au travers de mises en situation supervisées. Que ce soit au cours des séances de travail collectif ou individuel réalisées dans le cadre des modules de formation en présentiel, la maîtrise des aspects techniques par les candidats fera l'objet d'une attention particulière et de retours réguliers de la part des formateurs.
- ✓ En fin de formation, évaluation certificative critériée. Le module sera évalué au cours des deux épreuves de démonstration technique et pédagogique.

- **Forme d'évaluation**

- *Contexte*

Orale	X	Pratique s/ terrain	X
-------	---	---------------------	---

- *Mode*

Démonstrations	X	Questions ouvertes	X
----------------	---	--------------------	---

Epreuve : conduite de trois leçons individuelles à chacune des trois armes

Les candidats devront présenter à un jury trois leçons individuelles d'initiation ou d'apprentissage, une à chaque arme.

La durée de chaque leçon est comprise entre 5 et 10 minutes.

Selon les conditions d'organisation, la leçon pourra être donnée soit à un public extérieur (qui correspondra dans la mesure du possible au public cible du MS Initiateur), soit entre candidats. Pour chaque arme, le candidat tirera son élève au sort.

A l'issue de chacune de ses trois leçons, le candidat s'entretiendra pendant une dizaine de minutes avec le jury. Celui-ci aura l'occasion d'approfondir certains points avec le candidat au travers de questions ouvertes, que ce soit sur le contenu de la leçon présentée que sur des aspects plus généraux concernant la leçon individuelle et les aspects techniques

Le thème pourra être librement choisi parmi les trois propositions suivantes

- ✓ Apprentissage et travail d'une action offensive, éventuellement précédée d'une préparation.
- ✓ Apprentissage et travail d'une action défensive, éventuellement précédée d'une préparation.
- ✓ Apprentissage et travail d'une action contre-offensive, éventuellement précédée d'une préparation (uniquement à l'épée).

Epreuve : conduite d'une séance collective en structure

Les candidats devront présenter à un jury une séance complète menée dans le cadre du club ou de la structure dans laquelle ils auront effectué dans leur stage. Cette séance s'adressera

au public cible, à savoir des escrimeurs en phase d'apprentissage, c'est-à-dire ayant moins de trois ans de pratique derrière eux. Il peut s'agir d'enfants, d'adolescents ou d'adultes.

La durée de la séance est laissée à la libre appréciation du candidat, mais elle ne devra pas excéder 1h30 (1h pour l'Animateur). Au cours de cette séance, il sera demandé au candidat de mettre en place sous forme de travail collectif (étant entendu qu'une même situation peut correspondre à plusieurs critères) :

- ✓ Une situation de développement des habiletés motrices générales et spécifiques à l'escrime
- ✓ Une situation d'apprentissage par le jeu
- ✓ Une situation de développement des habiletés techniques et/ou tactiques spécifique à l'arme

Les thèmes de travail seront choisis librement par le candidat et ce dernier pourra avoir à en justifier auprès du jury.

La séance sera suivie d'un entretien avec le jury durant lequel ce dernier pourra poser des questions ouvertes tant sur la séance en elle-même que sur les savoirs, les savoirs faire et les savoirs être qu'un éducateur se doit de maîtriser dans des situations équivalentes.

▪ **Critères d'évaluation**

Pour chaque leçon et pour la séance de travail collectif, une grille d'évaluation critériée spécifique sera utilisée par le jury et comprend notamment des items spécifiques au module CS 1.3.2 concernant les points suivants :

- ✓ Respect de la logique interne de l'arme
- ✓ Aptitude à démontrer/faire démontrer de façon correcte les exercices demandés
- ✓ Rigueur technique dans l'exécution des gestes
- ✓ Maîtrise gestuelle de l'enseignant

Pour chaque item, le jury devra en particulier attribuer un des quatre niveaux suivants :

- ✓ **Non Acquis (NA)** – le candidat n'a pas ou très peu utilisé les concepts développés dans le cours. Les connaissances de base ne sont que très peu présentes dans le document.

La problématique n'est soit pas comprise, soit pas résolue par des propositions cohérentes.

- ✓ **En Voie d'Acquisition (EVA)** – le candidat a compris la problématique mais n'y répond que partiellement du fait d'une maîtrise insuffisante des concepts développés dans le cours. De fait les solutions proposées ne sont pas justifiées correctement.
- ✓ **Acquis (A)** – le candidat répond adéquatement à ce qui est attendu. Il connaît et utilise correctement les connaissances développées dans le cours. La problématique est comprise et les solutions apportées sont justifiées par des éléments factuels.
- ✓ **Acquis avec une certaine maîtrise (AM)** – le candidat maîtrise complètement les outils et les concepts développés dans le module. La problématique est comprise et traitée de façon complète. Les solutions proposées sont pertinentes et innovantes.

Les items sont classés en deux catégories :

- ✓ Les items « obligatoires » : si un de ces items est évalué « NA » et/ou « EVA », un constat d'échec doit être prononcé envers le candidat.
- ✓ Les items « clés » : si plus de 20 % de ces items sont évalués « NA » ou « EVA », un constat d'échec doit être prononcé envers le candidat.

Dans le cas fortuit où un item n'aurait pas pu être évalué par le jury au cours de la séance, il sera considéré comme acquis.

4.3.2.8. Normes d'encadrement et de matériel

- **Encadrement**

Un chargé de cours pour 16 participants. Si l'effectif inscrit est supérieur à 16 participants, une deuxième séquence de formation sera organisée.

- **Matériel**

- ✓ Module réalisé en présentiel
- ✓ Plastrons de leçon individuelle

- ✓ Equipement permettant la pratique de l'escrime (ceste, tenue, masque, gants, armes)
- ✓ Tableau blanc
- ✓ Vidéoprojecteur
- ✓ Tables et chaises
- ✓ Matériel de démonstration pour le chargé de cours (armes, mannequin, équipements de protection, ...)

4.3.2.9. Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants

Les chargés de cours doivent posséder les compétences adaptées et particulières au module.

La commission pédagogique mixte, par l'entremise du responsable de la formation de cadres, sollicite et désigne les intervenants en fonction du niveau de qualification. L'opérateur de formation doit être capable de faire la preuve des acquis d'expérience et d'expertise des intervenants dans le domaine de formation concerné.

Pour tous les cours, théoriques et pratiques, les intervenants doivent faire la preuve d'au moins une de ces compétences spécifiques :

- ✓ Pratique certifiée d'au moins de 600 heures dans les niveaux MS initiateur ou équivalent
- ✓ Faire preuve d'une expérience utile et effective dans le champ de formation
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique ADEPS
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique en Education Physique
- ✓ Être « expert » justifiant des compétences pointues dans le domaine technique pour donner cours au niveau d'intervention ou pouvant justifier d'une expérience probante.

4.3.2.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).



4.3.3. Habiletés motrices communes aux trois armes (CS 1.3.3)

4.3.3.1. Résumé

Outre la partie technique très spécifique à la discipline, l'escrime requiert des compétences motrices assez larges. L'objectif de ce module est de former le candidat à tous les domaines d'enseignement qui font travailler ces compétences motrices générales : échauffement, travail musculaire, renforcement.

Il s'agit en particulier de faire le lien entre le module CG 1.3.2 et la spécificité de l'escrime et de fournir aux candidats tous les éléments pour construire une séance pour développer ces habiletés chez l'escrimeur en phase d'apprentissage.

4.3.3.2. Concepts / mots-clés

- ✓ Habiletés motrices
- ✓ Echauffement
- ✓ Travail physique
- ✓ Déplacements
- ✓ Jeux

4.3.3.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « des aptitudes à mettre en œuvre ». Elles sont envisagées comme « un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes (savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif ») qui permettent d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Connaître les principes de constitution d'un échauffement			V	

Être en mesure de proposer des exercices permettant de travailler les compétences motrices d'escrimeurs en phase d'apprentissage		V		
Savoir intégrer le travail des habiletés motrices générales dans une séance complète de club		V		
Conduire des séquences de développement des fondamentaux / déplacements.			V	
Conduire des séquences de développement des fondamentaux physiques (équilibre, coordination, vitesse, force, souplesse)			V	

Les descripteurs des "comportements" sont déclinés sous 4 niveaux attendus au terme des apprentissages :

- ✓ 1 : « Simple » information - Sensibilisation – 1ers contacts
- ✓ 2 : Approches élémentaires permettant l'application / la reproduction de concepts fondamentaux "standardisés"
- ✓ 3 : Appréhension / appropriation de concepts fondamentaux permettant une autonomie fonctionnelle de base dans un contexte / dans un cadre d'intervention simple.
- ✓ 4 : Maîtrise / adaptation au contexte, possibilité de transposition élémentaire à un autre contexte similaire.

4.3.3.4. Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens
CG 1.3.2	***

Code autre module CS	Liens
CS 1.2.2	**
CS 1.2.3	***

4.3.3.5. Volumes horaires et charge théorique de travail

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.

Temps total de présence en formation (hh:mm) :	07:00 03:30 (*)
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:30 00:30 (*)
Temps total en présentiel (hh:mm) :	07:30 04:00 (*)
Assister / participer aux cours théoriques (en auditoriums, classes, ... apprentissages « théoriques », activités de conceptualisation, ...)	01:30 00:45 (*)
Assister / participer aux cours pratiques (sur le terrain, ... apprentissages « pratiques », exercices tactico-techniques, de démonstrations, de didactique, d'animations, de (micro-) enseignement, ...)	05 :30 02:45 (*)
Se soumettre aux examens	00:30 00:30 (*)

Temps total en non présentiel (hh:mm) :	14:00 06:00 (*)
S'exercer dans des travaux pratiques, dans des travaux dirigés en dehors des activités en présentiel	14:00 06:00 (*)

(*) Charge de travail adaptée pour l'Animateur

4.3.3.6. Méthodologie et supports de l'animation

- **Méthodologie**



Interactif / interdépendant / participatif	X	Ateliers (semi-) dirigés	X	Micro-enseignement entre candidats	X
--	---	--------------------------	---	---------------------------------------	---

▪ **Type de support de cours**

Notes personnelles du candidat	X
--------------------------------	---

▪ **Mode diffusion**

Exposé "tableau", projection, ... sans support	X
--	---

4.3.3.7. Modalités d'évaluation

▪ **Champs d'évaluation**

SF Méthodologiques	X	SF Techniques	X	Savoirs/connaissances	X
--------------------	---	---------------	---	-----------------------	---

▪ **Type d'évaluation**

- ✓ En cours de formation, évaluation formative au travers de mises en situation supervisées.
- ✓ En fin de formation, évaluation certificative critériée. En fin de formation, évaluation certificative critériée. Le module sera évalué au cours d'une épreuve commune avec le module CS 1.2.1, CS 1.2.2, CS 1.2.3, CS 1.3.1 et CS 1.3.2.

▪ **Forme d'évaluation**

- *Contexte*

Orale	X	Pratique s/ terrain	X
-------	---	---------------------	---

- *Mode*

Démonstrations	X	Questions ouvertes	X
----------------	---	--------------------	---

Epreuve : conduite de trois leçons individuelles à chacune des trois armes

(MS Initiateur uniquement)

Les candidats devront présenter à un jury trois leçons individuelles d'initiation ou d'apprentissage, une à chaque arme.

La durée de chaque leçon est comprise entre 5 et 10 minutes.

Selon les conditions d'organisation, la leçon pourra être donnée soit à un public extérieur (qui correspondra dans la mesure du possible au public cible du MS Initiateur), soit entre candidats. Pour chaque arme, le candidat tirera son élève au sort.

A l'issue de chacune de ses trois leçons, le candidat s'entretiendra pendant une dizaine de minutes avec le jury. Celui-ci aura l'occasion d'approfondir certains points avec le candidat au travers de questions ouvertes, que ce soit sur le contenu de la leçon présentée que sur des aspects plus généraux concernant la leçon individuelle et les aspects techniques

Le thème pourra être librement choisi parmi les trois propositions suivantes

- ✓ Apprentissage et travail d'une action offensive, éventuellement précédée d'une préparation.
- ✓ Apprentissage et travail d'une action défensive, éventuellement précédée d'une préparation.
- ✓ Apprentissage et travail d'une action contre-offensive, éventuellement précédée d'une préparation (uniquement à l'épée).

Epreuve : conduite d'une séance collective en structure

Les candidats devront présenter à un jury une séance complète menée dans le cadre du club ou de la structure dans laquelle ils auront effectué dans leur stage. Cette séance s'adressera au public cible, à savoir des escrimeurs en phase d'apprentissage, c'est-à-dire ayant moins de trois ans de pratique derrière eux. Il peut s'agir d'enfants, d'adolescents ou d'adultes.

La durée de la séance est laissée à la libre appréciation du candidat, mais elle ne devra pas excéder 1h30 (1h pour l'Animateur). Au cours de cette séance, il sera demandé au candidat de mettre en place sous forme de travail collectif (étant entendu qu'une même situation peut correspondre à plusieurs critères) :

- ✓ Une situation de développement des habiletés motrices générales et spécifiques à l'escrime
- ✓ Une situation d'apprentissage par le jeu
- ✓ Une situation de développement des habiletés techniques et/ou tactiques spécifique à l'arme

Les thèmes de travail seront choisis librement par le candidat et ce dernier pourra avoir à en justifier auprès du jury.

La séance sera suivie d'un entretien avec le jury durant lequel ce dernier pourra poser des questions ouvertes tant sur la séance en elle-même que sur les savoirs, les savoirs faire et les savoirs être qu'un éducateur se doit de maîtriser dans des situations équivalentes.

▪ Critères d'évaluation

Pour chaque leçon et pour la séance de travail collectif, une grille d'évaluation critériée spécifique sera utilisée par le jury et comprend notamment des items spécifiques au module CS 1.3.2 concernant les points suivants :

- ✓ Construction de l'échauffement : pertinence du choix des exercices, progressivité
- ✓ Aptitude à justifier les habiletés motrices travaillées au travers des exercices choisis.
- ✓ Articulation des phases de travail des habiletés motrices avec le reste de la séance

Pour chaque item, le jury devra en particulier attribuer un des quatre niveaux suivants :

- ✓ **Non Acquis (NA)** – le candidat n'a pas ou très peu utilisé les concepts développés dans le cours. Les connaissances de base ne sont que très peu présentes dans le document.

La problématique n'est soit pas comprise, soit pas résolue par des propositions cohérentes.

- ✓ **En Voie d'Acquisition (EVA)** – le candidat a compris la problématique mais n'y répond que partiellement du fait d'une maîtrise insuffisante des concepts développés dans le cours. De fait les solutions proposées ne sont pas justifiées correctement.
- ✓ **Acquis (A)** – le candidat répond adéquatement à ce qui est attendu. Il connaît et utilise correctement les connaissances développées dans le cours. La problématique est comprise et les solutions apportées sont justifiées par des éléments factuels.
- ✓ **Acquis avec une certaine maîtrise (AM)** – le candidat maîtrise complètement les outils et les concepts développés dans le module. La problématique est comprise et traitée de façon complète. Les solutions proposées sont pertinentes et innovantes.

Les items sont classés en deux catégories :

- ✓ Les items « obligatoires » : si un de ces items est évalué « NA » et/ou « EVA », un constat d'échec doit être prononcé envers le candidat.
- ✓ Les items « clés » : si plus de 20 % de ces items sont évalués « NA » ou « EVA », un constat d'échec doit être prononcé envers le candidat.

Dans le cas fortuit où un item n'aurait pas pu être évalué par le jury au cours de la séance, il sera considéré comme acquis.

4.3.3.8. Normes d'encadrement et de matériel

- **Encadrement**

Un chargé de cours pour 16 participants. Si l'effectif inscrit est supérieur à 16 participants, une deuxième séquence de formation sera organisée.

- **Matériel**

- ✓ Module réalisé en présentiel
- ✓ Matériel pédagogique : cônes, plots, coupelles, balles, ...

- ✓ Tableau blanc
- ✓ Vidéoprojecteur
- ✓ Tables et chaises

4.3.3.9. Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants

Les chargés de cours doivent posséder les compétences adaptées et particulières au module.

La commission pédagogique mixte, par l'entremise du responsable de la formation de cadres, sollicite et désigne les intervenants en fonction du niveau de qualification. L'opérateur de formation doit être capable de faire la preuve des acquis d'expérience et d'expertise des intervenants dans le domaine de formation concerné.

Pour tous les cours, théoriques et pratiques, les intervenants doivent faire la preuve d'au moins une de ces compétences spécifiques :

- ✓ Pratique certifiée d'au moins de 600 heures dans les niveaux MS initiateur ou équivalent
- ✓ Faire preuve d'une expérience utile et effective dans le champ de formation
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique ADEPS
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique en Education Physique
- ✓ Être « expert » justifiant des compétences pointues dans le domaine technique pour donner cours au niveau d'intervention ou pouvant justifier d'une expérience probante.

4.3.3.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).

4.3.4. Sensibilisation à la pratique handisport (CS 1.3.4)

4.3.4.1. Résumé

Pour compléter le module CG 1.3.3, ce module a pour objectif de permettre aux candidats de découvrir les différentes facettes de l'handi-escrime et d'être sensibilisé aux adaptations qui ont été mises en œuvre pour intégrer les publics en situation de handicap.

Ce module ne sera pas exclusivement théorique, les candidats seront mis en situation de pratique handi-sport, que ce soit en fauteuil ou en cécis-escrime. Il sera organisé en partenariat avec la Ligue Handisport Francophone.

Il s'agit de montrer aux candidats les opportunités de développement de l'activité qu'un club d'escrime peut envisager et de préparer les personnes intéressées aux formations qualifiantes proposées par la LHF.

4.3.4.2. Concepts / mots-clés

- ✓ Handi-escrime
- ✓ Pratique adaptée
- ✓ Principes généraux
- ✓ Sensibilisation

4.3.4.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « des aptitudes à mettre en œuvre ». Elles sont envisagées comme « un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes (savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif ») qui permettent d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Connaître les différentes pratiques d'escrime adaptées aux personnes en situation de handicap		V		
Savoir décrire les conditions de mise en œuvre pratique de ces différentes formes de pratique		V		
Connaître les parcours de formation spécifique au handi-sport	V			

Les descripteurs des "comportements" sont déclinés sous 4 niveaux attendus au terme des apprentissages :

- ✓ 1 : « Simple » information - Sensibilisation – 1ers contacts
- ✓ 2 : Approches élémentaires permettant l'application / la reproduction de concepts fondamentaux "standardisés"
- ✓ 3 : Appréhension / appropriation de concepts fondamentaux permettant une autonomie fonctionnelle de base dans un contexte / dans un cadre d'intervention simple.
- ✓ 4 : Maîtrise / adaptation au contexte, possibilité de transposition élémentaire à un autre contexte similaire.

4.3.4.4. Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens
CG 1.3.3	***

Code autre module CS	Liens
CS 1.1.2	*

4.3.4.5. Volumes horaires et charge théorique de travail

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.

Temps total de présence en formation (hh:mm) :	03:30
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:00
Temps total en présentiel (hh:mm) :	
Assister / participer aux cours théoriques (en auditoriums, classes, ... apprentissages « théoriques », activités de conceptualisation, ...)	01:30
Assister / participer aux cours pratiques (sur le terrain, ... apprentissages « pratiques », exercices tactico-techniques, de démonstrations, de didactique, d'animations, de (micro-) enseignement, ...)	02:00
Temps total en non présentiel (hh:mm) :	
Etudier de manière indépendante et personnelle	00:00

4.3.4.6. Méthodologie et supports de l'animation

▪ **Méthodologie**

Interactif / interdépendant / participatif	X	Ateliers (semi-) dirigés	X	Magistral	X
--	----------	--------------------------	----------	-----------	----------

▪ **Type de support de cours**

PréAO ¹² : ppt, prezi, keynote, scenarii, ...	X	Notes personnelles du candidat	X
---	----------	--------------------------------	----------

¹² PréAO : Présentation Assistée par Ordinateur

- **Mode diffusion**

Exposé "tableau", projection, ... sans support	X
--	---

4.3.4.7. Modalités d'évaluation

Ce module ne fera l'objet d'aucune évaluation. Il est donné à titre essentiellement informatif et pour ouvrir l'horizon des pratiques qui peuvent être prises en charge par un MS Initiateur.

4.3.4.8. Normes d'encadrement et de matériel

- **Encadrement**

Un chargé de cours pour 16 participants. Si l'effectif inscrit est supérieur à 16 participants, une deuxième séquence de formation sera organisée.

- **Matériel**

- ✓ Module réalisé en présentiel
- ✓ Tableau blanc
- ✓ Vidéoprojecteur
- ✓ Tables et chaises
- ✓ Equipement nécessaire à la pratique de l'escrime en fauteuil : équipements de protection individuels, armes, masques, handifix, appareil de signalisation de touches.

4.3.4.9. Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants

Les chargés de cours doivent posséder les compétences adaptées et particulières au module.

La commission pédagogique mixte, par l'entremise du responsable de la formation de cadres, sollicite et désigne les intervenants en fonction du niveau de qualification. L'opérateur de formation doit être capable de faire la preuve des acquis d'expérience et d'expertise des intervenants dans le domaine de formation concerné.

Pour tous les cours, théoriques et pratiques, les intervenants doivent faire la preuve d'au moins une de ces compétences spécifiques :

- ✓ Pratique certifiée d'au moins de 600 heures dans les niveaux MS initiateur ou équivalent
- ✓ Faire preuve d'une expérience utile et effective dans le champ de formation
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique ADEPS
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique en Education Physique
- ✓ Être « expert » justifiant des compétences pointues dans le domaine technique pour donner cours au niveau d'intervention ou pouvant justifier d'une expérience probante.

4.3.4.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit :

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).

4.3.5. Escrimas récréatives (CS 1.3.5)

4.3.5.1. Résumé

L'escrime est une discipline qui a une histoire et une tradition assez ancrée dont l'escrime sportive ou olympique n'est qu'une facette. D'autres formes de pratique existent et peuvent constituer de puissants leviers de développement pour un club. Elles s'adressent en effet pour la plupart à des publics différents, dont l'objectif n'est pas nécessairement la pratique d'une activité physique et sportive. Pour autant, l'héritage est commun et les grands principes techniques sont identiques et peuvent être réutilisés d'une discipline à l'autre. Les méthodes et outils pédagogiques sont également parfaitement transposables

Ces pratiques sont malheureusement assez peu connues dans le monde de l'escrime belge ou vivent en marge de l'escrime sportive. L'objectif de ce module est de présenter aux candidats ces différentes pratiques et d'en approfondir une en particulier à titre informatif. Il ne s'agit donc pas de fournir aux candidats un bagage technique leur permettant de se spécialiser dans une de ces disciplines, mais de leur faire découvrir ce que le concept d'escrime récréative recoupe.

Parmi les disciplines auxquelles les candidats pourront être sensibilisés au cours de ce module, on peut citer le sabre laser, l'escrime artistique et/ou de spectacle, l'escrime ludique ou l'escrime médiévale.

4.3.5.2. Concepts / mots-clés

- ✓ Escrime loisir
- ✓ Pratiques associées
- ✓ Principes généraux
- ✓ Sensibilisation

4.3.5.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « des aptitudes à mettre en œuvre ». Elles sont envisagées comme « un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes

(savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif ») qui permettent d’accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Connaître différentes pratiques d’escrime récréatives		V		
Savoir décrire les conditions de mise en œuvre pratique de ces différentes formes de pratique		V		

Les descripteurs des “comportements” sont déclinés sous 4 niveaux attendus au terme des apprentissages :

- ✓ 1 : « Simple » information - Sensibilisation – 1ers contacts
- ✓ 2 : Approches élémentaires permettant l’application / la reproduction de concepts fondamentaux “standardisés”
- ✓ 3 : Appréhension / appropriation de concepts fondamentaux permettant une autonomie fonctionnelle de base dans un contexte / dans un cadre d’intervention simple.
- ✓ 4 : Maîtrise / adaptation au contexte, possibilité de transposition élémentaire à un autre contexte similaire.

4.3.5.4. Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens
CG 1.3.3	***

Code autre module CS	Liens
CS 1.1.2	*

4.3.5.5. Volumes horaires et charge théorique de travail

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.

Temps total de présence en formation (hh:mm) :	03:30
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:00
Temps total en présentiel (hh:mm) :	03:30
Assister / participer aux cours théoriques (en auditoriums, classes, ... apprentissages « théoriques », activités de conceptualisation, ...)	01:00
Assister / participer aux cours pratiques (sur le terrain, ... apprentissages « pratiques », exercices tactico-techniques, de démonstrations, de didactique, d'animations, de (micro-) enseignement, ...)	02:30

Temps total en non présentiel (hh:mm) :	00:00
Etudier de manière indépendante et personnelle	00:00

4.3.5.6. Méthodologie et supports de l'animation

- **Méthodologie**

Interactif / interdépendant / participatif	X	Ateliers (semi-) dirigés	X	Magistral	X
--	----------	--------------------------	----------	-----------	----------

- **Type de support de cours**

PréAO ¹³ : ppt, prezi, keynote, scenarii, ...	X	Notes personnelles du candidat	X
---	----------	--------------------------------	----------

▪ **Mode diffusion**

Exposé "tableau", projection, ... sans support	X
--	----------

4.3.5.7. Modalités d'évaluation

Ce module ne fera l'objet d'aucune évaluation. Il est donné à titre essentiellement informatif et pour ouvrir l'horizon des pratiques qui peuvent être prises en charge par un MS Initiateur.

4.3.5.8. Normes d'encadrement et de matériel

▪ **Encadrement**

Un chargé de cours pour 16 participants. Si l'effectif inscrit est supérieur à 16 participants, une deuxième séquence de formation sera organisée.

▪ **Matériel**

- ✓ Module réalisé en présentiel
- ✓ Tableau blanc
- ✓ Vidéoprojecteur
- ✓ Tables et chaises
- ✓ Equipement nécessaire à la pratique choisie pour la sensibilisation : équipement de sabre laser / escrime artistique / escrime médiévale ou escrime ludique.

¹³ PréAO : Présentation Assistée par Ordinateur

4.3.5.9. Qualifications et expériences utiles exigées pour les intervenants

Les chargés de cours doivent posséder les compétences adaptées et particulières au module.

La commission pédagogique mixte, par l'entremise du responsable de la formation de cadres, sollicite et désigne les intervenants en fonction du niveau de qualification. L'opérateur de formation doit être capable de faire la preuve des acquis d'expérience et d'expertise des intervenants dans le domaine de formation concerné.

Pour tous les cours, théoriques et pratiques, les intervenants doivent faire la preuve d'au moins une de ces compétences spécifiques :

- ✓ Pratique certifiée d'au moins de 600 heures dans les niveaux MS initiateur ou équivalent
- ✓ Faire preuve d'une expérience utile et effective dans le champ de formation
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique ADEPS
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique en Education Physique
- ✓ Être « expert » justifiant des compétences pointues dans le domaine technique pour donner cours au niveau d'intervention ou pouvant justifier d'une expérience probante.

4.3.5.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).

4.4. Thématique 4 : aspects sécuritaires et préventifs

- ***Objectifs généraux***

L'escrime est un sport dans lequel l'aspect sécuritaire est de première importance. Il s'agit donc ici de former les candidats aux savoirs être, savoirs faire et attitudes qu'il est nécessaire de maîtriser pour que la sécurité des séances, notamment avec un public de jeunes, soit efficacement assurée.

- ***Identification des modules de cours de la thématique 4 « aspects sécuritaires et préventifs »***

- ✓ CS 1.4.1 : Pratique de l'escrime en toute sécurité (Animateur et MS Initiateur)

4.4.1. Pratique de l'escrime en toute sécurité (CS 1.4.1)

4.4.1.1. Résumé

L'escrime est une discipline où l'aspect sécuritaire est primordial. Le rôle d'un enseignant en escrime de ce point de vu là est multiple :

- ✓ Il doit s'assurer que les situations qu'il met en place respectent le critère sécuritaire
- ✓ Il doit développer la culture de sécurité chez les pratiquants
- ✓ Il doit s'assurer d'être en permanence en mesure d'intervenir en cas de manquement.

L'objectif de ce module est donc de fournir aux candidats des outils méthodologiques pour garantir la sécurité des séances qu'il encadrera : placement, préparation du matériel, rhétorique utilisée. Ces outils seront déclinés pour toutes les formes d'intervention d'un enseignant en escrime : leçon individuelle, travail pédagogique collectif avec ou sans arme.

4.4.1.2. Concepts / mots-clés

- ✓ Sécurité
- ✓ Normes
- ✓ Matériel
- ✓ Outils méthodologiques

4.4.1.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « des aptitudes à mettre en œuvre ». Elles sont envisagées comme « un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes (savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif ») qui permettent d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Mettre en œuvre des savoir faire et des attitudes garantissant une pratique sécurisée			V	
Inclure l'aspect sécuritaire dans toutes les préparations de séance			V	
Placer la sécurité au centre de son activité d'enseignant				V
Développer une culture sécuritaire chez les pratiquants			V	

Les descripteurs des "comportements" sont déclinés sous 4 niveaux attendus au terme des apprentissages :

- ✓ 1 : « Simple » information - Sensibilisation – 1ers contacts
- ✓ 2 : Approches élémentaires permettant l'application / la reproduction de concepts fondamentaux "standardisés"
- ✓ 3 : Appréhension / appropriation de concepts fondamentaux permettant une autonomie fonctionnelle de base dans un contexte / dans un cadre d'intervention simple.
- ✓ 4 : Maîtrise / adaptation au contexte, possibilité de transposition élémentaire à un autre contexte similaire.

4.4.1.4. Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens
CG 1.4.1	**

Code autre module CS	Liens
CS 2.1.1	***
CS 1.2.3	***
CS 1.2.4	***

4.4.1.5. Volumes horaires, charge de travail et modules de formation

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.

Dès lors, l'estimation de la charge de travail ne doit pas être exclusivement basée sur le nombre d'heures passées en compagnie des chargés de cours / des formateurs / des maîtres de stages / des évaluateurs / (Activités en présentiel). La charge théorique de travail est donc bien plus large et englobe aussi l'ensemble des activités d'apprentissage et de préparation aux certifications / évaluations.

Temps total de présence en formation (hh:mm) :	01:30
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:00
Temps total en présentiel (hh:mm) :	01:30
Assister / participer aux cours théoriques (en auditoires, classes, ... apprentissages « théoriques », activités de conceptualisation, ...)	01 :30

Temps total en non présentiel (hh:mm) :	04:00
Etudier de manière indépendante et personnelle	04:00

4.4.1.6. Méthodologie et supports de l'animation

- **Méthodologie**

Magistral	X	Interactif / interdépendant / participatif	X
-----------	----------	--	----------

- **Type de support de cours**

Notes personnelles du candidat	X	Autre : documentation sur internet	X
--------------------------------	---	------------------------------------	---

▪ **Mode diffusion**

Exposé "tableau", projection, ... sans support	X	Format électronique, digital, numérique	X
--	---	---	---

4.4.1.7. Modalités d'évaluation

Une évaluation formative lors des séances en présentiel sera assurée par les chargés de cours au travers de questions réponses, notamment lors des situations de micro-apprentissage entre candidats. Le module ne fera en revanche pas l'objet d'une évaluation certificative. Néanmoins les aspects sécuritaires seront repris dans les grilles d'évaluation critériée des différentes épreuves et les items « sécurité » seront systématiquement des items obligatoires.

4.4.1.8. Normes d'encadrement et de matériel

▪ **Encadrement**

Un chargé de cours pour 16 participants. Si l'effectif inscrit est supérieur à 16 participants, une deuxième séquence de formation sera organisée.

▪ **Matériel**

- ✓ Une salle de réunion pouvant rassembler entre 10 et 25 personnes.
- ✓ Vidéo projecteur
- ✓ Tables & chaises
- ✓ Equipement nécessaire à l'entretien du matériel.

4.4.1.9. Qualifications et/ou expériences utiles exigées pour les intervenants

Les chargés de cours doivent posséder les compétences adaptées et particulières au module.

La commission pédagogique mixte, par l'entremise du responsable de la formation de cadres, sollicite et désigne les intervenants en fonction du niveau de qualification. L'opérateur de formation doit être capable de faire la preuve des acquis d'expérience et d'expertise des intervenants dans le domaine de formation concerné.

Pour tous les cours, théoriques et pratiques, les intervenants doivent faire la preuve d'au moins une de ces compétences spécifiques :

- ✓ Pratique certifiée d'au moins de 600 heures dans les niveaux MS éducateur ou équivalent
- ✓ Faire preuve d'une expérience utile et effective dans le champ de formation
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique ADEPS
- ✓ Être détenteur d'un diplôme pédagogique en Education Physique
- ✓ Être « expert » justifiant des compétences pointues dans le domaine technique pour donner cours au niveau d'intervention ou pouvant justifier d'une expérience probante.

4.4.1.10. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).

4.5. Stage pédagogique (MS Initiateur)

4.5.1.1. Résumé

Pour compléter la formation initiale de MS Initiateur proposée par l'opérateur formation, il est indispensable que le candidat crée sa propre expérience en situation réelle. Pour cela le candidat doit travailler en club, dans le rôle d'un MS Initiateur, sous la supervision d'un maître de stage formé. La formation comporte donc un stage pratique à réaliser en structure, de façon à pouvoir mettre en pratique les compétences et connaissances acquises au cours des différents modules.

Le stage devra se réaliser dans les conditions d'exercice d'un MS Initiateur, donc notamment avec un public en cours de formation, c'est-à-dire ayant typiquement moins trois ans d'escrime. Les missions qui seront confiées seront conformes au profil de fonction d'un MS Educateur et pourront donc être :

- ✓ Faire découvrir et diversifier l'activité sportive en privilégiant l'approche par le jeu.
- ✓ Permettre de s'amuser individuellement et collectivement grâce au sport.
- ✓ Animer la pratique sportive.
- ✓ Continuer le développement des habiletés motrices générales.
- ✓ Développer progressivement des habiletés motrices spécifiques.
- ✓ Motiver à l'apprentissage sportif.
- ✓ Intégrer le développement des qualités mentales, cognitives et émotionnelles dans et par l'activité sportive individuelle et/ou collective.
- ✓ Fidéliser à une activité sportive dans l'optique d'une pratique de compétition et/ou récréative poursuivie tout au long de la vie.

- ✓ S'intégrer dans une équipe d'encadrement sportif.

4.5.1.2. Concepts / mots-clés

- ✓ Alternance
- ✓ Mise en situation
- ✓ Club

4.5.1.3. Résultats d'Acquis d'Apprentissage / Compétences terminales attendues au terme des apprentissages

D'un point de vue générique, les compétences sont identifiées et développées comme « des aptitudes à mettre en œuvre ». Elles sont envisagées comme « un ensemble organisé de savoirs (connaissances), de savoir-faire (capacité de faire / de mettre en œuvre), et d'attitudes (savoir-être / comportements professionnels et déontologiques « cadre sportif ») qui permettent d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Mise en pratique des contenus pédagogiques vus pendant les autres modules de formation				V

4.5.1.4. Liens entre modules de formation

Par définition, le stage étant une mise en pratique des apprentissages, le stage est lié fortement à tous les modules généraux et spécifiques.

4.5.1.5. Volumes horaires, charge de travail et modules de formation

La charge de travail indique le temps en principe nécessaire aux candidats pour suivre toutes les activités d'apprentissage (cours, séminaires, projets, travaux pratiques, préparations de cours, étude personnelle, évaluations, stages obligatoires, ...) requises pour parvenir aux résultats d'apprentissages attendus.



Temps total de présence en formation (hh:mm) :	35:00
Temps total de présence en évaluation (hh:mm) :	00:30
Temps total en présentiel (hh:mm) :	35 :30
Assister / participer / animer les cours pratiques en structure	35:00
Se soumettre aux examens	00:30

Temps total en non présentiel (hh:mm) :	10:00
Produire / finaliser tous types travaux (préparation, portfolio, rapports, ...)	10:00

4.5.1.6. Méthodologie et supports de l'animation

- **Méthodologie**

Interactif / interdépendant / participatif	X	Mise en situation de résolution de problème (étude de cas)	X	Mises en situation avec public cible	X
--	----------	--	----------	---	----------

- **Type de support de cours**

Pas de supports de cours spécifiques pour le stage pédagogique.

4.5.1.7. Modalités d'évaluation

- **Champs d'évaluation**

SF Didactiques	X	SF Méthodologiques	X	SF Pédagogiques	X	SE / Attitudes	X
----------------	----------	-----------------------	----------	-----------------	----------	----------------	----------

- **Type d'évaluation**

- ✓ En cours de stage : évaluation formative assurée par le Maître de stage
- ✓ En fin de stage : évaluation certificative critériée.

- **Forme d'évaluation**

- *Contexte*

Orale	X	Ecrite	X
-------	---	--------	---

- *Mode*

Rapport écrit	X	Soutenance orale	X	Questions ouvertes	X
---------------	---	------------------	---	--------------------	---

Epreuve : rédaction d'un rapport écrit et soutenance orale

A l'issue du stage de mise en situation pratique, les candidats devront rédiger un rapport d'une dizaine de pages dans lequel ils devront présenter :

- ✓ La structure au sein de laquelle ils ont effectué leur stage : organisation, typologie des publics accueillis.
- ✓ Le cadre précis de l'intervention du candidat : description du public, contextualisation des interventions, objectifs de formation.
- ✓ La nature des interventions : exemple(s) de situations pédagogiques mises en œuvre, en précisant notamment les objectifs, les moyens employés, les méthodes d'évaluation de l'action et les résultats obtenus
- ✓ Bilan de l'action en structure et perspectives



Ce rapport sera ensuite soutenu à l'oral devant un jury auquel le Maître de stage sera associé. La soutenance, d'une durée de 15 minutes devra reprendre les éléments principaux du rapport et éventuellement apporter un éclairage supplémentaire sur certains aspects. Cet exposé oral sera suivi d'un entretien de 15 minutes avec le jury au cours duquel se dernier sera libre de porter des questions ouvertes sur le rapport, la soutenance orale ou sur le contenu du stage.

▪ **Critères d'évaluation**

Une grille d'évaluation critériée spécifique sera utilisée par le jury et comprend notamment les items spécifiques suivants (rapport, soutenance et questions orales seront évalués sur une seule et même grille) :

Sur la forme

- ✓ Aptitude à présenter de façon claire, tant à l'écrit qu'à l'oral
- ✓ Organisation des idées
- ✓ Qualité de la rédaction
- ✓ Qualité de la présentation.

Sur le fond

- ✓ Aptitude à contextualiser
- ✓ Maitrise de la nature de l'intervention d'un MS Initiateur
- ✓ Pertinence des choix pédagogiques.

Pour chaque item, le jury devra en particulier attribuer un des quatre niveaux suivants :

- ✓ **Non Acquis (NA)** – le candidat n'a pas ou très peu utilisé les concepts développés dans le cours. Les connaissances de base ne sont que très peu présentes dans le document. La problématique n'est soit pas comprise, soit pas résolue par des propositions cohérentes.
- ✓ **En Voie d'Acquisition (EVA)** – le candidat a compris la problématique mais n'y répond que partiellement du fait d'une maitrise insuffisante des concepts développés dans le cours. De fait les solutions proposées ne sont pas justifiées correctement.

- ✓ **Acquis (A)** – le candidat répond adéquatement à ce qui est attendu. Il connaît et utilise correctement les connaissances développées dans le cours. La problématique est comprise et les solutions apportées sont justifiées par des éléments factuels.
- ✓ **Acquis avec une certaine maîtrise (AM)** – le candidat maîtrise complètement les outils et les concepts développés dans le module. La problématique est comprise et traitée de façon complète. Les solutions proposées sont pertinentes et innovantes.

Les items sont classés en deux catégories :

- ✓ Les items « obligatoires » : si un de ces items est évalué « NA » et/ou « EVA », un constat d'échec doit être prononcé envers le candidat.
- ✓ Les items « clés » : si plus de 20 % de ces items sont évalués « NA » ou « EVA », un constat d'échec doit être prononcé envers le candidat.

Dans le cas fortuit où un item n'aurait pas pu être évalué par le jury au cours de la séance, il sera considéré comme acquis.

4.5.1.8. Encadrement

Chaque candidat sera encadré par un maître de stage. Les normes d'encadrement sont détaillées dans le chapitre 5 du présent document.

4.5.1.9. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Les équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction au cas par cas au regard des dossiers de Validation des Acquis de la Formation et de l'Expérience déposés en début de formation (cf. Chapitre 7 du présent document).

4.6. Tableau synthèse « charge théorique de travail » du niveau de formation Animateur Escrime

		TP (F)	TP (E)	TNP
Thématique 1 : cadre institutionnel et législatif				
CG 1.1.1	Ma formation de cadre sportif	0h00	0h00	3h00
Total		0h00	0h00	3h00

Thématique 2 : didactique et méthodologie				
CS 1.2.2	Le jeu comme outil de découverte et d'apprentissage de l'escrime	3h30	0h20	15h00
CS 1.2.3	Conduite d'une séance collective	10h30	0h20	17h00
Total		14h00	0h40	32h00

Thématique 3 : facteurs déterminants de l'activité et de la performance				
CS 1.3.1	Théorie de l'escrime : classification, glossaire et vocabulaire spécifique	2h00	0h10	5h00
CS 1.3.2	Logique interne et éléments techniques de base pour chacune des trois armes	3h30	0h10	2h30
CS 1.3.3	Développement des habiletés motrices communes aux trois armes	3h30	0h30	6h00
Total		9h00	0h50	13h30

Thématique 4 : aspects sécuritaires et préventifs				
CG 1.4.1	Une pratique en toute sécurité : la prévention	0h00	0h00	3h30
CS 1.4.1	Pratique de l'escrime en toute sécurité	1h30	0h00	4h00
Total		1h30	0h00	7h30

Total		24h30	1h30	56h00
--------------	--	--------------	-------------	--------------

TP (F) : temps présentiel en formation / TP (E) : temps présentiel en évaluation / TNP : temps non présentiel

4.7. Tableau synthèse « charge théorique de travail » du niveau de formation MS Initiateur Escrime

		TP (F)	TP (E)	TNP
Thématique 1 : cadre institutionnel et législatif				
CS 1.1.1	Environnement organisationnel de la FFCEB	1h00	0h10	2h00
CS 1.1.2	Modèle de fonctionnement d'un club en Belgique	1h00	0h10	5h00
CS 1.1.3	Jeunes Lames : modalités d'organisation et de participation, arbitrage	1h30	0h10	3h00
Total		3h30	0h30	10h00

Thématique 2 : didactique et méthodologie				
CS 1.2.1	Le plan de formation de l'escrimeur	2h00	0h20	3h00
CS 1.2.2	Le jeu comme outil de découverte et d'apprentissage de l'escrime	3h30	0h20	15h00
CS 1.2.3	Conduite d'une séance collective	10h30	0h20	17h00
CS 1.2.4	Principes, élaboration et mise en œuvre de la leçon individuelle	7h00	0h30	12h00
Total		23h00	1h30	47h00

Thématique 3 : facteurs déterminants de l'activité et de la performance				
CS 1.3.1	Théorie de l'escrime : classification, glossaire et vocabulaire spécifique	2h00	0h30	5h00
CS 1.3.2	Logique interne et éléments techniques de base pour chacune des trois armes	14h00	0h30	10h00
CS 1.3.3	Développement des habiletés motrices communes aux trois armes	7h00	0h30	14h00
CS 1.3.4	Escrime en fauteuil, handi-escrime	3h30	0h00	0h00
CS 1.3.5	Escrimes récréatives	3h30	0h00	0h00
Total		30h00	1h30	29h00

Thématique 4 : aspects sécuritaires et préventifs				
CS 1.4.1	Pratique de l'escrime en toute sécurité	1h30	0h00	4h00
Total		1h30	0h00	4h00

Stage pédagogique				
-	Stage en structure	35h00	0h30	100h00

Total		93h00	4h00	100h00
--------------	--	--------------	-------------	---------------

TP (F) : temps présentiel en formation / TP (E) : temps présentiel en évaluation / TNP : temps non présentiel

5 REFERENTIEL FORMATION : DESCRIPTION DU PROGRAMME DES CONTENUS DES STAGES PEDAGOGIQUES

Ce chapitre répond à l'Art. 41. § 1^{er} du décret du 8 décembre 2006, aux points 3 (le programme et le contenu), 5 (les modalités de l'évaluation) et 6 (les qualifications et/ou, le cas échéant, l'expérience utile exigées des intervenants).

5.1. Présentation du stage

Le stage sera réalisé en parallèle de la formation MS Initiateur. Il peut donc formellement commencer dès l'ouverture de la formation. Il est néanmoins conseillé d'attendre que le premier bloc de formation (cf. schéma d'organisation générale de la formation) ait été dispensé par l'opérateur de formation.

Les sessions de formation seront ouvertes au maximum dix-huit mois. Il est donc indispensable que l'intégralité du stage soit réalisée moins de dix-huit mois après la date d'ouverture formelle de la formation.

Les compétences à acquérir lors du stage sont listées dans les différentes fiches ECTS. Le stage est en effet une mise en pratique des compétences et connaissances développées lors des différents modules.

La durée minimale du stage est de 35h. L'objectif est que le candidat soit régulièrement amené à intervenir dans des conditions réelles tout au long d'une ou deux saisons. Un volume hebdomadaire de 2h semble idéal.

Le candidat et le Maître de stage devant être licenciés à la FFCEB, l'assurance responsabilité civile incluse dans la licence couvrira les deux sur le temps de réalisation du stage.

Les prestations réalisées lors du stage (stagiaire) peuvent être réalisées à titre gracieux ou non.

Les prestations réalisées lors du stage (Maître de Stage) sont réalisées à titre gracieux.

La validation de la convention de stage par l'opérateur vaut pour autorisation de réalisation du stage.

Le stage proposé ou choisi doit toujours être en adéquation parfaite avec le niveau de compétence pour lequel le candidat a suivi une formation.

5.2. Convention de stage

En début de formation, une convention de stage sera signée entre le candidat et la structure dans laquelle sera réalisé le stage. Cette convention devra être approuvée par l'opérateur de formation et la Commission Pédagogique Mixte.

Cette convention précisera a minima :

- ✓ Identification du stagiaire
- ✓ Identification de la structure d'accueil
- ✓ Identification et niveau de qualification du Maître de Stage
- ✓ Définition du lieu où se déroulera le stage :
- ✓ Définition du domaine d'intervention du stage : calendrier (dont notamment les dates de début et de fin du stage), description et niveau du groupe, nombre d'heures hebdomadaires.
- ✓ Les modalités de suspension et/ou de résiliation du stage.

La répartition des rôles entre l'opérateur de formation et le Maître de stage dans l'encadrement du stagiaire sera précisée.

5.3. Rapport de stage et évaluation

Le stage fera l'objet d'un rapport qui servira de base à son évaluation. Les modalités pratiques concernant la rédaction de ce rapport et l'évaluation sont précisées au chapitre 4 du présent document.

5.4. Règles concernant les Maîtres de Stages

En début de formation, l'opérateur établit une liste mise à jour des Maître de stage Agréés en fonction des qualifications et/ou, le cas échéant, l'expérience utile exigée des intervenants. Cette liste sera validée en Commission Pédagogique Mixte. C'est uniquement et exclusivement auprès de ces personnes que le candidat peut réaliser son stage. La liste des maîtres de stage est communiquée aux candidats dans un délai jugé comme raisonnable pour qu'il puisse organiser au mieux ses activités.

Sur base de justifications formelles, le Maître de stage peut être "imposé" au candidat, par l'opérateur de formation et/ou le Conseiller Pédagogique.

Pendant le stage le candidat est placé sous la responsabilité du Maître de Stage.

Un Maître de stage n'a pas obligation d'accepter la mission proposée.

Pour pouvoir apparaître sur la liste des Maîtres de Stages Agréés, un encadrant devra :

- ✓ Exercer cette fonction en accord avec l'opérateur de formation.
- ✓ Accomplir, dans les meilleurs délais, les tâches administratives à l'égard de l'opérateur de formation.
- ✓ Dialoguer avec le responsable des formations de cadres de l'opérateur de formation, chaque fois que nécessaire.
- ✓ Accueillir la visite éventuelle d'un superviseur des formations de cadres (Opérateur de formation et/ou AG Sport).
- ✓ Intégrer le stagiaire à l'équipe des cadres du dispositif de formation.
- ✓ Encadrer personnellement le (la) stagiaire lors des temps de guidance, d'observation et d'évaluation.
- ✓ Impliquer activement le stagiaire dans la conduite des cours faisant l'objet du stage.
- ✓ Communiquer régulièrement leurs remarques et de conseiller le stagiaire tant oralement que par le biais de l'évaluation écrite finale (cahier de stage).

6 REFERENTIEL « EVALUATION » : DESCRIPTION DES MODALITES D'EVALUATION (A DECLINER POUR CHAQUE NIVEAU DE QUALIFICATION)

Ce chapitre répond à l'Art. 41. § 1er du décret du 8 décembre 2006, aux points 5 (les modalités de l'évaluation) et 7 (conditions de dispenses de modules de formation).

6.1. Délai d'organisation des évaluations

Une session de formation est prévue pour durer dix-huit mois au maximum. Cela implique que les sessions d'évaluation sont organisées au maximum dix-huit mois après la date officielle d'ouverture de la formation.

6.2. Conditions d'accès aux évaluations et conséquences d'un non-respect

Pour pouvoir accéder aux épreuves d'évaluation, un candidat doit respecter l'ensemble des conditions suivantes. Dans l'hypothèse où une de ces conditions ne serait pas respectée, le candidat n'aurait pas accès aux épreuves d'évaluation, sans pour autant pouvoir prétendre au remboursement de la formation.

6.2.1. Présences au cours

En début de formation, en fonction des éventuelles dispenses partielles de formation ou de certification, un plan de formation individualisé est fourni à chaque candidat, précisant les modules de formation auxquels il se doit d'être présent.

L'accès aux sessions d'évaluation est conditionné par le strict respect de ce plan de formation individualisé. Les feuilles de présences signées lors de chaque session de formation feront foi.

Une tolérance de 15% d'absences est prise en compte, à la condition expresse que chaque absence soit dûment justifiée (maladie, examen universitaire, ...).

6.2.2. Autres modalités

Le paiement des frais administratifs est en principe un préalable à l'entrée en formation. En aucun cas un candidat qui ne serait pas en règle du paiement de ces frais ne pourra accéder aux sessions d'évaluation.

Toute infraction au respect des règles de bienséances et aux principes de vie en commun pourra entraîner l'interdiction d'accéder aux sessions d'évaluation, sur décision de la Commission Mixte Pédagogique.

Un candidat qui serait sous le coup d'une suspension disciplinaire ne peut accéder aux sessions d'évaluation.

6.3. Publicité des accès aux évaluations

Les candidats admissibles aux évaluations seront convoqués par voie officielle écrite (messagerie électronique) par le biais de l'organisme de formation a minima un mois avant le début des épreuves d'évaluation. La convocation précisera les épreuves que le candidat aura à passer. Dans l'hypothèse d'un fractionnement des évaluations, les candidats seront convoqués officiellement pour chaque bloc d'épreuves. Les dates et lieux d'examens seront systématiquement précisés

Les candidats qui auront été déclarés non admissibles aux évaluations en seront également informés par voie officielle écrite (messagerie électronique). Les raisons de ce refus d'accès aux évaluations seront précisées.

6.4. Publicité des modalités lors d'absences aux évaluations

Un candidat qui ne pourra participer aux épreuves d'évaluation doit en informer l'opérateur le plus vite possible par écrit (messagerie électronique).

Il devra autant que possible justifier de son absence. La légitimité du motif est appréciée par l'opérateur de formation (le certificat médical ou le certificat de décès d'un parent proche, l'impossibilité de se libérer d'une activité professionnelle – attestation de l'employeur faisant foi - sont, en tout cas, considérés comme motif légitime).

Si l'absence est jugée justifiée, l'opérateur proposera dans les limites des capacités d'organisation un aménagement de la session d'évaluation pour permettre au candidat d'y participer.

Dans les situations où un tel aménagement se révèle impossible, le candidat sera alors convoqué à la session d'évaluation suivante, sans pour autant modifier le nombre de sessions d'évaluation auxquelles il a droit.

Dans le cas d'une absence injustifiée, le candidat est déclaré ajourné des épreuves concernées.

Le candidat arrivant tardivement et sans motif légitime peut se voir refuser l'entrée à l'évaluation par le membre du personnel en charge de la surveillance de celle-ci.

Si le candidat est admis à présenter l'évaluation, son arrivée tardive à un examen écrit sans motif légitime ne lui donne pas automatiquement droit à la durée totale prévue initialement pour la réalisation de l'évaluation.

Une évaluation est réalisée pour toute épreuve commencée.

6.5. Nombre de sessions d'évaluation

L'évaluation du candidat est composée d'une seule épreuve pour l'Animateur Escrime et de 8 épreuves pour le MS Initiateur. Pour chacune de ces épreuves, deux sessions sont organisées, la seconde session devant être organisée moins de 3 mois après la première.

Une première session sanctionnera la formation dispensée. Cette session pourra être répartie en plusieurs moments en cours de formation.

Une seconde session sera organisée pour les candidats qui n'auraient pas satisfait aux exigences lors de la première session. Les matières à présenter seront actées au Procès-Verbal de délibération de la première session.

6.6. Constitution du Jury d'évaluation

Pour chaque épreuve, le candidat sera évalué par un jury d'au moins deux personnes. Selon le nombre de candidats et les modalités d'organisation, plusieurs jurys pourront être constitués pour une même épreuve. La liste complète des personnes constituant les différents jurys sera validée par la Commission Pédagogique Mixte.

A l'exception de l'épreuve de soutenance de stage, un candidat ne pourra pas être évalué par son Maître de stage, ni par un encadrant travaillant dans la même structure que lui.

Les membres du jury seront choisis au regard de leur expertise dans les domaines évalués dans l'épreuve concernée. L'opérateur de formation nommera nécessairement au moins un membre de son staff comme membre du jury.

6.7. Décisions et délibérations du jury d'évaluation (Procès-Verbal)

Pour chaque boc d'épreuves et pour chaque session, un Président de jury est désigné. Il est en charge de la rédaction du Procès-Verbal des délibérations.

Chaque candidat inscrit aux sessions d'évaluation sera systématiquement délibéré. Toutes les décisions du jury seront actées et motivées dans un Procès-Verbal (PV) de délibération. Ce PV sera envoyé à l'AG Sport (document scanné et uploadé sur la plateforme de gestion des cours spécifiques) en même temps que les résultats des évaluations (documents électroniques).

6.8. Motivation du résultat en délibération

Le jury déclarera pour un candidat :

Une réussite de plein droit si le candidat valide toutes les épreuves en première ou en seconde session, les feuilles d'évaluation signées par le jury faisant foi pour chaque épreuve.

- ✓ Un ajournement en seconde session pour une absence non justifiée sur au moins une des épreuves. Le candidat devra repasser en seconde session les épreuves pour lesquelles il aura été absent en première session.

- ✓ Un ajournement en seconde session pour une épreuve non validée en première session. Seules les épreuves non validées en première session devront être repassées en seconde session.

- ✓ Un refus si au moins une des épreuves n'est validée ni en première, ni en seconde session.

- ✓ Un refus si une fraude est constatée lors d'une des épreuves d'évaluation.

Dans le cas d'un refus, si toutes les épreuves d'évaluation d'un module sont néanmoins validées, le module sera considéré comme acquis. En cas de nouvelle inscription en formation, le candidat peut faire valoir une demande d'exemption du module concerné.

6.9. Procédure de communication des résultats auprès de l'AG Sport

Pour que les parcours de formation soient homologués / certifiés par l'octroi d'un brevet de l'AG Sport, une procédure stricte doit être scrupuleusement respectée.

Cette dernière se déroulera via notamment le programme informatique « Gestion de cours » (COFED) lorsque l'édition de formation a été administrativement introduite par ce biais.

L'outil « Gestion de cours » (COFED) est une application web, gérée par l'Administration Générale du Sport (ADEPS). Elle permet aux fédérations sportives et aux opérateurs de formations de communiquer entre autres la liste des candidats qui suivent une formation dans le but d'obtenir un brevet Adeps.

Ce programme automatise entièrement le transfert des coordonnées administratives au sein de la base de données des brevetés de l'Administration et de là les frais administratifs de l'ensemble de la procédure à s'acquitter. Il permet aussi un certain suivi pédagogique du parcours de formation desdits candidats.

Après avoir satisfait à l'ensemble des différentes étapes de son cursus de formation, chaque candidat potentiellement homologable sera soumis à validation par l'opérateur de formation auprès de l'AG Sport.

In fine, si les validations pédagogiques et administratives sont aussi validées par l'Administration, un brevet homologué / certifié est alors envoyé à chaque lauréat officialisant ainsi le niveau acquis.

6.10. Procédure de communication des résultats aux candidats

Après chaque bloc d'épreuves et après chaque délibération du jury, les candidats sont informés par messagerie électronique des résultats des épreuves d'évaluation. Cette communication doit être faite dans les 10 jours qui suivent l'envoi du PV du jury à l'AG Sport.

Cette communication portera sur la validation / non validation de chaque épreuve. Par une simple demande écrite auprès de l'opérateur de formation, chaque candidat pourra accéder à la grille d'évaluation le concernant pour chacune des épreuves.

6.11. Recours et procédures

Tout candidat qui estime que les dispositions du présent cahier des charges n'ont pas été respectées lors des inscriptions aux examens, examens et délibérations, excepté l'appréciation souveraine du jury¹⁴ et de chacun de ses membres sur les notes individuelles attribuées au candidat et le résultat global obtenu par celui-ci, peut exercer un recours à l'encontre des résultats de la délibération en première session (uniquement en cas de refus d'accès à une seconde session) ou en seconde session.

Le candidat peut donc formuler un recours motivé auprès de l'opérateur de formation selon les modalités suivantes.

Avant tout recours, le candidat peut solliciter une consultation de son examen. En aucun cas, il ne pourra emporter une copie de son examen, ni en prendre des photos, ni emporter des notes, ni solliciter une copie des corrigés des QCM. Il pourra solliciter la consultation des notes écrites du jury s'il s'agit d'une évaluation orale, et ce conformément au décret du 22 décembre 1994 relatif à la publicité de l'administration. Il peut également demander des informations complémentaires concernant ses évaluations.

¹⁴ La décision prise par le jury dans le cadre de la délibération ne constitue une irrégularité pouvant fonder le recours. Toute erreur matérielle incontestable constatée après les délibérations est corrigée. Si nécessaire, le jury est convoqué à nouveau et une nouvelle délibération est organisée. Plus aucune erreur ne peut être corrigée au-delà de 60 jours calendrier après la date d'envoi des résultats et des cotes aux candidats.

Cette consultation ne pourra se réaliser qu'après une prise de rendez-vous formalisé avec l'opérateur de formation.

Lors de l'envoi des résultats à chaque candidat, la procédure de recours est explicitée, ainsi que les coordonnées de la personne de contact et l'adresse à laquelle le recours doit être adressé.

Les candidats disposent d'un délai de 8 jours ouvrables après la date d'envoi des résultats pour introduire un recours. La date d'envoi de la décision est comprise dans le délai. La date butoir pour un recours est indiquée de manière précise au sein de la lettre de résultat. Au-delà de la date limite, le recours sera jugé non recevable.

Ce recours doit être envoyé par lettre recommandée à l'adresse du siège de l'opérateur de formation, à la personne de contact ci-avant visée. Celle-ci assurera le suivi du dossier.

Dès réception de la lettre recommandée du candidat, la chambre de recours instituée au sein de la Commission Pédagogique Mixte (AG Sport et opérateur de formation) dispose de 30 jours ouvrables pour examiner le recours et communiquer par courrier ou courriel sa décision définitive et non contestable au candidat.

Une chambre de recours est composée de 4 personnes avec voix délibérative :

- ✓ un membre de la fédération ou association consultée pour la rédaction du cahier des charges siégeant à la Commission Pédagogique Mixte. Ce dernier assure le secrétariat de la Chambre de recours.
- ✓ le Directeur Technique de l'opérateur de formation ou, à défaut, son représentant.
- ✓ un représentant de l'Administration Générale du Sport. Ce dernier assure la présidence de la Chambre de recours.
- ✓ le Conseiller Pédagogique ADEPS compétent ou son représentant de l'Administration Générale du Sport.

En cas d'égalité lors d'un vote, la voix du président de la chambre de recours est prépondérante.

A son initiative, la chambre de recours peut être amenée à rencontrer et inviter toute personne qu'elle juge utile afin de prendre la meilleure décision qui soit.

La chambre de recours est compétente pour étudier tout litige sur les résultats mais aussi tous ceux se présentant durant la session d'évaluation, et ce sur base du dossier du candidat (fiches de préparation et d'évaluation de l'examen pratique, travaux rentrés, rapport des chargés de cours, ...).

7 CONDITIONS DE DISPENSES ET D'ÉQUIVALENCES DE DIPLÔMES (BELGIQUE OU ÉTRANGER)

Ce chapitre répond à l'Art. 41. § 1er du décret du 8 décembre 2006, au point 7 (conditions de dispenses de modules de formation).

La VAF (Valorisation des Acquis de Formation) et la VAE (Valorisation des Acquis de l'Expérience) permettent d'obtenir un diplôme/brevet/certification correspondant à un parcours de formation et/ou son expérience professionnelle. Les compétences acquises au fil des années peuvent être ainsi valorisées au même titre que si le candidat les avait acquises par une formation équivalente. Ces termes VAE et VAF sont reprises sous l'acronyme « VAFE ».

Ces équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction de dossiers sportifs, administratifs, professionnels, d'expériences spécifiques, de formations, de brevets ou diplômes belges ou étrangers, ... Chaque situation est examinée avec beaucoup de soin et comme étant une situation unique.

Le principe général de cette « VAFE » permet la comparaison, via une procédure standardisée, entre des résultats d'acquis de formation / d'apprentissage ou les résultats d'acquis d'expériences et des résultats d'acquis d'apprentissage (descripteurs de connaissances et/ou de compétences) des différents modules du cursus complet de la formation pour laquelle le demandeur introduit un dossier.

7.1. Conformité des dossiers VAFE à introduire

Afin d'introduire une demande de dispense en bonne et due forme, une procédure type et normalisée est prévue distinctement pour une procédure VAF et VAE.

Seuls les dossiers répondant à ces exigences seront pris en considération et pourront être admis à l'instruction et à l'analyse. L'envoi de tout autre document ou si la demande n'est pas adéquatement complétée ne pourra donc permettre une analyse du dossier. **La demande sera donc d'office refusée.**

Des critères de recevabilité sont également établis et notamment en référence aux prérequis de la formation (âge, expérience, pas de suspension fédérale, ...) mais aussi les dispositions langagières minimales correspondant aux cahiers des charges ad hoc (généraux et spécifiques).

- ✓ Pour une demande d'équivalence/validation totale du brevet d'Animateur ou de MS Initiateur, la demande peut être déposée à tout moment auprès de l'opérateur de formation. Le candidat devra néanmoins répondre aux critères d'entrée en formation au moment du dépôt de dossier (cf. chapitre 2.2.1).
- ✓ Pour une demande d'équivalence/validation partielle du brevet d'Animateur ou de MS Initiateur, la demande devra être introduite pendant la période d'ouverture des inscriptions d'une session de formation de MS Initiateur. Le candidat devra par ailleurs

répondre aux critères d'entrée en formation au moment du dépôt de dossier (cf. chapitre 2.2.1).

Un dossier ne peut être introduit si une demande de VAFE a déjà été traitée par une autre instance (principe « Crossborder »). Le demandeur doit donc explicitement indiquer si une VAFE a déjà été introduite via un autre organisme ou instance ainsi que le résultat de celle-ci.

7.2. Valorisation des Acquis de Formation (VAF)

7.2.1. Base / recevabilité de la demande de VAF

Une demande de VAF ne peut être introduite et recevable que sur base :

- ✓ d'une certification¹⁵ en rapport étroit avec les contenus visés (diplôme, brevet, certificat, attestation, ...) validée par un processus d'évaluation détaillée du parcours de formation par un opérateur / une institution / un organisme public d'un pays de l'UE. Les dossiers émanant d'un pays hors de l'UE pourront faire l'objet d'une analyse particulière. Les certifications devront néanmoins avoir été validées par le biais d'un opérateur / une institution / un organisme Public.
- ✓ d'un dossier conforme aux exigences de fond et de forme fixées par le Service Formation de cadres de l'Administration Générale du Sport de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Un dossier distinct pour chaque partie du cursus de formation doit être introduit auprès de l'opérateur de formation.
- ✓ d'une connaissance langagière du français adaptée au profil de fonction et de compétence qu'exige la fonction de Moniteur Sportif Educateur Escrime - Epée en rapport avec les exigences énoncées au sein du cahier des charges des cours généraux du niveau concerné.

7.2.2. Éléments à présenter pour une VAF

Le candidat devra compléter et signer la demande formalisée sous forme du tableau joint en annexe (Validation des Acquis de la Formation). Il devra y joindre les documents officiels en pièces-jointes au tableau formaté : copies (certifiées conformes au besoin) des brevets,

¹⁵ La certification est le résultat formel d'un processus d'évaluation et de validation obtenu lorsqu'une autorité compétente (publique dans le cadre du dispositif des formations de l'AG Sport) établit qu'un individu possède au terme d'un processus d'éducation et de formation les acquis correspondant à une norme donnée. (sur base d'une recommandation du parlement européen et du conseil du 23/04/2008 établissant le cadre européen des certifications pour l'éducation et la formation tout au long de la vie)

diplômes,... ainsi que tout document en relation avec l'équivalence ou les dispenses demandées.

Au sein du dossier constitué, le demandeur doit remettre, si possible, le cahier des charges des formations suivies. Ce cahier des charges ou tout autre document développera les contenus de formation, les volumes horaires pour chaque cours, les modalités des évaluations, les évaluations obtenues,... Ces dernières feront l'objet d'une attention particulière.

Pour les candidats non francophones, il y a lieu d'ajouter la traduction en français des documents (au besoin une traduction certifiée peut-être exigée). Les documents transmis doivent explicitement faire la preuve du niveau de compétence du demandeur.

Au besoin des compléments d'informations peuvent toujours être sollicités par l'Administration Générale du Sport et/ou l'opérateur délégataire.

7.3. Valorisation des Acquis d'Expériences (VAE)

7.3.1. Base de la demande / recevabilité de VAE

Une demande de VAE ne peut être introduite que sur base :

- ✓ d'expériences pratiques avérées (un minimum de volume / quantité exigé) en étroite relation avec le champ de compétences visées (profil de fonction, public cible, cadre d'intervention, ...). Une expérience avérée, même très importante, pourrait ne pas dispenser le/la candidat.e de devoir participer à un/des modules de formation et/ou d'une forme d'évaluation.
- ✓ Pour chaque module pour lequel une équivalence/ demande de validation est demandée, le candidat devra faire preuve d'une expérience pratique avérée dont le volume est au moins égal au double du volume de formation présenté dans ce document (temps présentiel et non présentiel). Ces volumes peuvent être retrouvés dans le chapitre 4 du présent document.
- ✓ d'un dossier conforme aux exigences de fond et de forme fixées par le Service Formation de cadres de l'Administration Générale du Sport de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Un dossier distinct pour chaque partie du cursus de formation doit être introduit auprès de l'opérateur de formation.

7.3.2. Éléments à présenter pour une VAE

Le candidat devra compléter et signer la demande formalisée sous forme du tableau joint en annexe (Validation des Acquis de l'Expérience

Il pourra y joindre tous les documents qu'il jugera utiles (attestations, ...). Les documents transmis doivent explicitement faire la preuve du niveau de compétences du demandeur.

Au besoin des compléments d'informations peuvent toujours être sollicités par l'Administration Générale du Sport et/ou l'opérateur délégataire.

7.4. Entretien de VAFE

Sur base d'un dossier jugé recevable, la Commission Pédagogique Mixte, peut planifier un entretien de "VAFE".

L'entretien de VAFE doit permettre :

- ✓ de compléter des points du dossier VAFE dont la formulation ne serait pas jugée assez précise par la Commission Pédagogique Mixte ;
- ✓ de comparer les résultats d'acquis de formation/d'expériences avec les résultats d'acquis d'apprentissage (descripteurs de connaissances et/ou de compétences) des différents modules du cursus complet de la formation pour laquelle le demandeur introduit un dossier VAFE ;
- ✓ de vérifier les résultats d'acquis de formation/d'expériences sur base des résultats d'acquis d'apprentissage (descripteurs de connaissances et/ou de compétences) des différents modules du cursus complet de la formation pour laquelle le demandeur introduit un dossier VAFE.

L'entretien VAFE est conduit par au moins deux membres de la Commission Pédagogique Mixte.

Le candidat ne peut être accompagné par une tierce personne lors de l'entretien de VAFE

Pour une demande partielle, cet entretien aura nécessairement lieu entre l'ouverture des inscriptions et le début d'une session de formation MS Initiateur.

7.5. Frais de procédure pour une VAFE

Dans le cas d'une demande de VAFE totale, les frais d'homologation du brevet fixés par l'AG Sport devront être réglés par le candidat auprès de l'opérateur de formation.

7.6. Procédures administratives VAFE (Où, comment et quand envoyer le dossier ?)

7.6.1. Où envoyer le dossier VAFE ?

Le lieu d'introduction d'une VAFE spécifique doit se réaliser auprès de l'opérateur délégataire de formation. Le responsable des formations de cadres accusera la réception de celui-ci et en assurera le suivi

Frédéric FENOUL

Fédération Francophone des Cercles d'Escrime de Belgique

Allée du stade communal 3

5100 JAMBES

Tél. : 0472 09 61 08

E-mail : formation@ffceb.org

7.6.2. Comment envoyer le dossier VAFE ?

Le dossier du demandeur doit se concevoir en version informatique téléchargeable et imprimable.

Le dossier sera envoyé par mail au responsable des formations de cadres de l'opérateur de formation en y scannant tous les éléments constitutifs. Le dossier peut aussi être envoyé par courrier simple.

Le dossier envoyé doit-être complet et envoyé en un seul « bloc ».

7.7. Analyse concernant la demande de VAFE

Pour rappel, ces équivalences et/ou dispenses partielles ou totales se décident en fonction de dossiers sportifs, administratifs, professionnels, d'expériences spécifiques, de formations, de brevets ou diplômes belges ou étrangers, ... Chaque situation est examinée avec beaucoup de soin et comme étant une situation unique.

L'analyse et les décisions par rapport à une VAFE sont réalisées par la Commission Pédagogique Mixte.

La Commission Pédagogique Mixte est une Commission de consultation et d'avis auprès de l'Administration Générale du Sport, des fédérations ou associations sportives désignées comme opérateurs délégués de formations de cadres.

La Commission Pédagogique est composée de représentants de l'opérateur de formation délégué et de représentants de l'administration et/ou d'autres opérateurs.

Cette commission d'avis porte essentiellement sur la formation des cadres dans la ou les disciplines concernées et plus particulièrement pour chaque type et chaque niveau de formation avec comme référence le cahier des charges / référentiel de formation ad hoc.

Le délai de traitement du dossier est fixé raisonnablement à 20 jours ouvrables. Tout dépassement de ce délai est communiqué à la personne demandeuse. Cela n'octroie pas un droit automatique à la VAFE.

7.8. Décisions concernant la demande de VAFE

Sur base d'un dossier jugé recevable (cfr prescrits explicités ci-dessus), toute décision, positive ou non, sera communiquée à la personne demandeuse.

La décision de VAFE peut être totalement favorable, partiellement favorable ou défavorable.

Cette décision est explicitée et motivée. Notamment si une décision a été prise en ce qui concerne l'imposition d'évaluations intégrées ou non.

Dès lors, au sein de la décision sera décliné les compétences recherchées mais aussi comment la personne demandeuse sera potentiellement évaluée en rapport avec le référentiel de formation ad hoc.

La décision concernant la demande de VAFE ne mettra pas en doute les formations suivies, ni les diplômes obtenus. La procédure permet la mise en place d'un processus de vérification des compétences du demandeur.

Si le demandeur n'est pas en accord avec la décision exprimée il peut formuler un recours motivé auprès de la Commission Pédagogique Mixte aux mêmes conditions que celles énoncées au chapitre (voir section 6) concernant les recours et procédures.

7.9. Valorisation des anciennes formations spécifiques ADEPS

7.9.1. Cours généraux

En ce qui concerne les cours généraux et ce afin de standardiser des VAF une liste de dispense par niveau a été publiée. Elle reprend les dispenses possibles pour les "anciens" cours généraux, les bacheliers en Education Physique,...

Ces informations sont présentes sur le site de l'ADEPS (www.sport-adepts.be).

7.9.2. Cours spécifiques

Les titulaires d'un brevet ADEPS de Niveau 1 (1993/2013) Escrime sont dispensés :

- ✓ Des modules de formation et des épreuves de certification correspondant aux modules suivants
 - CS 1.2.4 – Principes, élaboration et mise en œuvre de la leçon individuelle
 - CS 1.3.1 – Théorie de l'escrime, classification, glossaire et vocabulaire spécifique
 - CS 1.3.2 – Logique interne et éléments techniques de base pour chacune des trois armes
 - CS 1.3.3 – Développement des habiletés motrices communes aux trois armes
 - CS 1.4.1 – Pratique de l'escrime en toute sécurité
 - Stage pédagogique

De fait ils sont dispensés des épreuves certificatives suivantes :

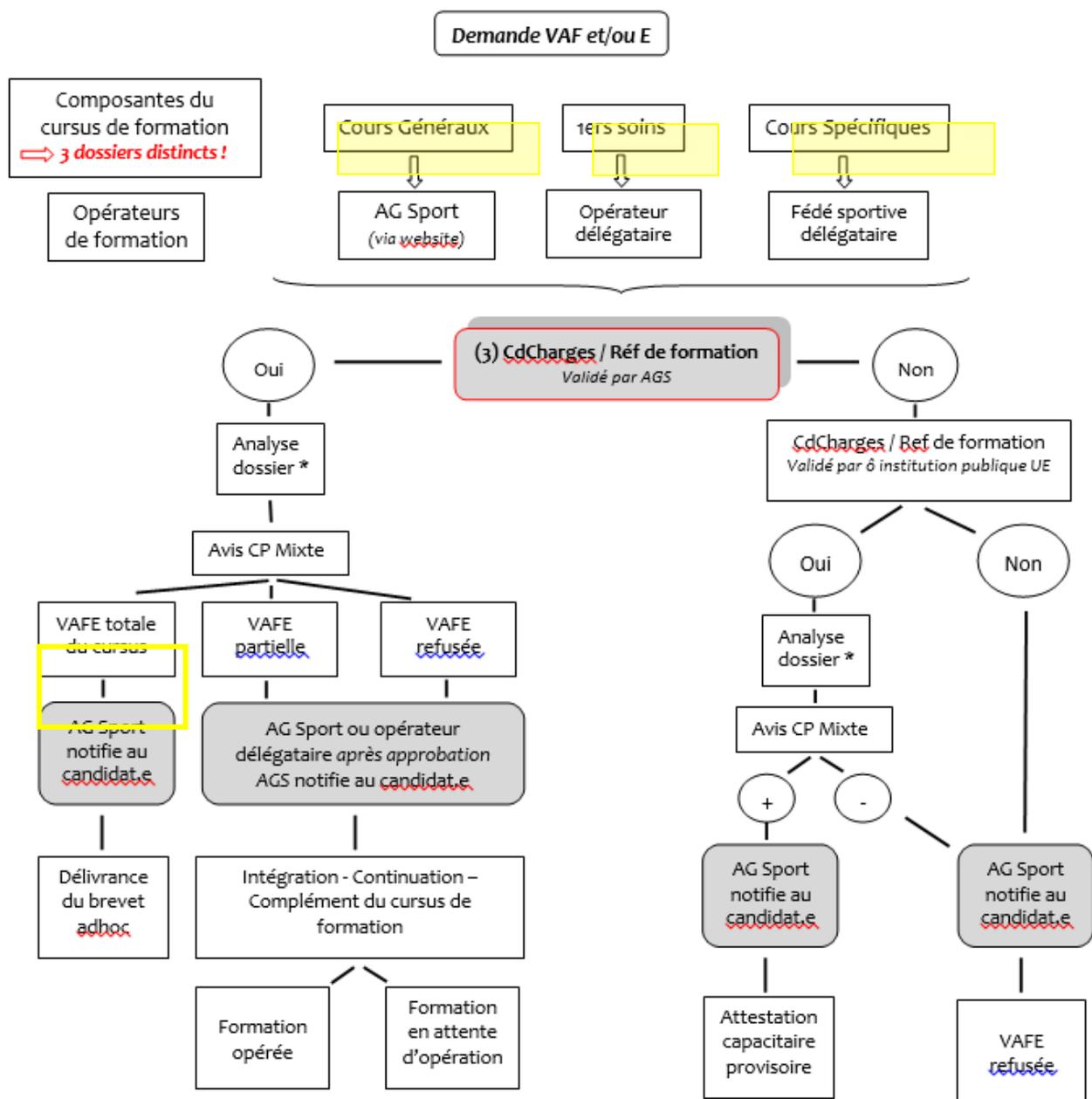
- ✓ conduite de trois leçons individuelles à chacune des trois armes
 - ✓ soutenance de stage
-
- ✓ Des modules de formation suivants (mais ils devront valider l'épreuve certificative) :
 - CS 1.1.1 – Environnement organisationnel de la FFCEB
 - CS 1.1.2 – Modèle de fonctionnement d'un club d'escrime en Belgique
 - CS 1.1.3 – Jeunes Lames : modalités d'organisation, participation et arbitrage
 - CS 1.2.1 – Le plan de formation de l'escrimeur
 - CS 1.2.2 – Le jeu comme outil d'apprentissage de l'escrime
 - CS 1.2.3 – Conduite d'une séance collective

Les titulaires d'un brevet ADEPS MS Initiateur (2013/2020) Escrime ou d'un brevet ADEPS de Niveau 2 ou 3 (1993/2013) sont dispensés :

- ✓ De tous les modules de formation et des épreuves de certification correspondantes sauf
 - CS 1.3.4 – Escrime en fauteuil, handi-escrime
 - CS 1.35 – Escrime récréatives

De fait, leur participation à ces deux modules de formation valide l'obtention du brevet de MS Initiateur Escrime.

7.10. Tableau synthèse complet des procédures "VAFE"



*Analyse du dossier sur base de sa conformité aux prescrits (voir ci-dessus : "conformité des dossiers à introduire")

** Tout dossier émanant d'une institution / d'un organisme public non UE fera l'objet d'une étude particulière.



FFCCEB
FÉDÉRATION FRANCOPHONE DES
CERCLES D'ESCRIME DE BELGIQUE

Animateur & Moniteur Sportif Initiateur – Escrime
**Demande de Validation des Acquis de
la Formation (VAF)**



Adeps
FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

NOM Prénom :	Date et lieu de naissance :	Signature :
Adresse complète :	Téléphone / GSM : Adresse électronique :	

Pour chaque diplôme / formation, certifiée, veuillez lister les connaissances et compétences développées ainsi que les codes des modules pour lesquels une dispense est demandée.

Identification du diplôme ou de la formation et de l'institution l'ayant délivré(e)	Année	Connaissances et compétences développées en lien avec la demande de dispense	Code des modules concernés

Nombre de pages de la demande :





FFCCEB
FÉDÉRATION FRANCOPHONE DES
CERCLES D'ESCRIME DE BELGIQUE

Animateur & Moniteur Sportif Initiateur – Escrime
**Demande de Validation des Acquis de
l'Expérience (VAE)**



NOM Prénom :		Date et lieu de naissance :		Signature :	
Adresse complète :		Téléphone / GSM :			
		Adresse électronique :			

Pour chaque expérience, certifiée, veuillez lister les connaissances et compétences développées ainsi que les codes des modules pour lesquels une dispense est demandée.

Identification de l'expérience (Nature, lieu, cadre)	Année	Connaissances et compétences développées en lien avec la demande de dispense	Code des modules concernés

Nombre de pages de la demande :



8 REFERENTIEL « CERTIFICATION » : DESCRIPTION DES REGLES D'HOMOLOGATION ET D'OBTENTION DES BREVETS

Ce chapitre répond à l'Art. 41. § 1er du décret du 8 décembre 2006, au point 8 (**les modalités de l'homologation des brevets**).

Pour que les parcours de formation soient homologués / certifiés par l'octroi d'un brevet de l'AG Sport, une procédure stricte doit être scrupuleusement respectée.

Cette dernière se déroulera via notamment le programme informatique « Gestion de cours » lorsque l'édition de formation a été administrativement introduite par ce biais (au plus tôt à partir du 01 janvier 2016). Les autres éditions conservent la procédure habituellement mise en place précédemment (fichiers xls).

L'outil « Gestion de cours » (COFED) est une application web, gérée par l'Administration Générale du Sport (ADEPS). Elle permet aux fédérations sportives et aux opérateurs de formations de communiquer entre autres la liste des candidats qui suivent une formation dans le but d'obtenir un brevet Adeps.

Ce programme automatise entièrement le transfert des coordonnées administratives au sein de la base de données des brevetés de l'Administration et de là les frais administratifs de l'ensemble de la procédure à s'acquitter. Il permet aussi un certain suivi pédagogique du parcours de formation desdits candidats.

Après avoir satisfait à l'ensemble des différentes étapes de son cursus de formation, chaque candidat potentiellement homologable sera soumis à validation par l'opérateur de formation auprès de l'AG Sport.

In fine, si les validations pédagogiques et administratives sont aussi validées par l'Administration, un brevet homologué / certifié est alors envoyé à chaque lauréat officialisant ainsi le niveau acquis.

Pour toutes informations / changement de coordonnées / ... concernant les brevets :

Fédération Wallonie-Bruxelles

Administration générale du sport

Boulevard Léopold II, 44 - 1080 Bruxelles

Service Formation des cadres sportifs (brevets)

Lundi - Mardi - Jeudi de 09h00 à 11h45 et 13h30 à 16h00

tél 02/413 29 07

email : adeps.brevets@cfwb.be

Il est par ailleurs de la responsabilité du détenteur d'un brevet de maintenir ses compétences à jour par le biais de formations continuées en adéquation avec son champ de compétences.