

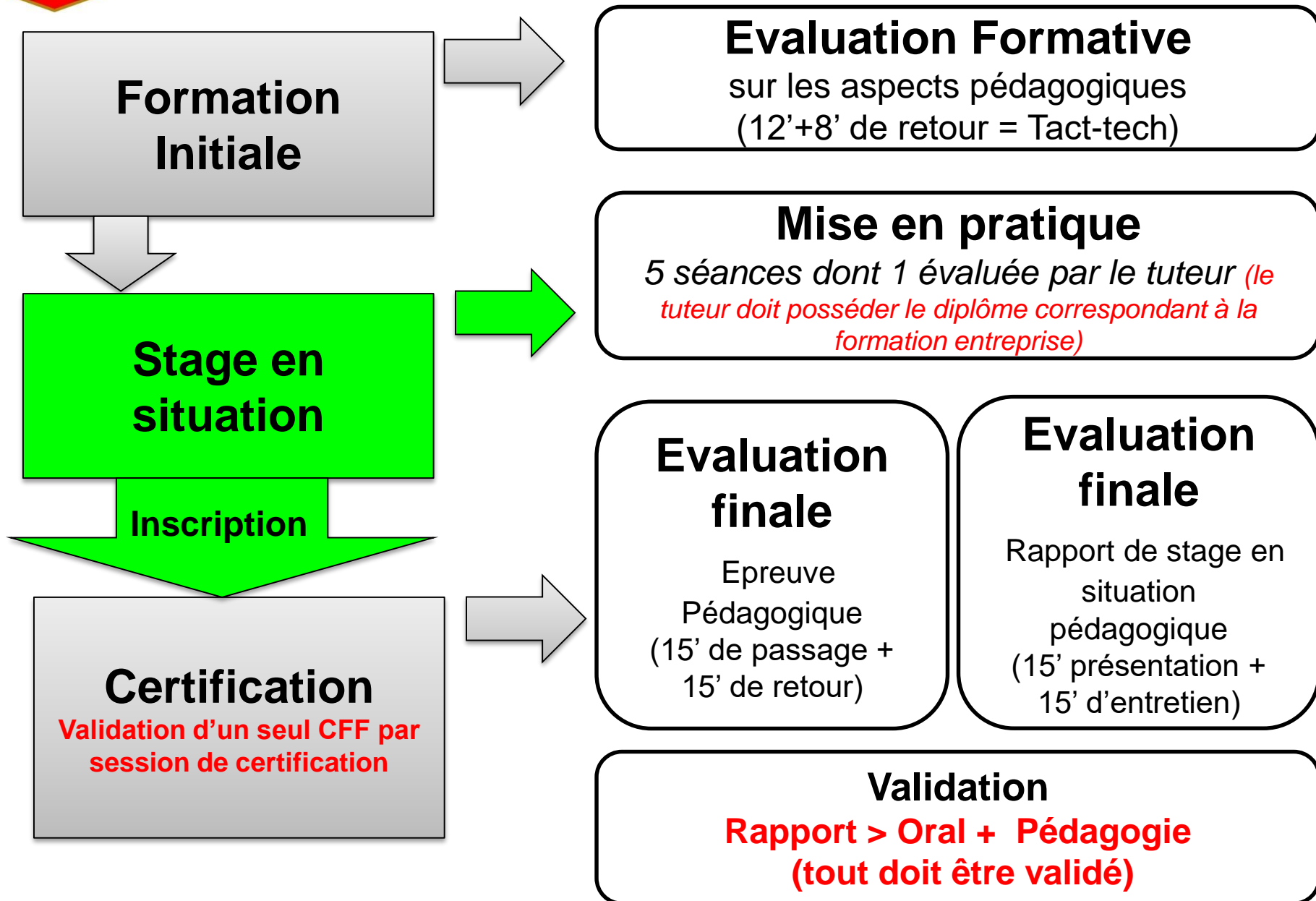
# Module Certification



## *Les Certificats Fédéraux*



# Rappel du processus de formation





# Détail de la certification


	Épreuve pédagogique C.F.F.1-2 et 3	Rapport de Stage en Situation Pédagogique C.F.F.1-2 et 3
Lieu	En centre, en club ou en structure fédérale agréée*	En centre, en club ou en structure fédérale agréée*
Évaluateurs	Le jury est systématiquement composé de deux évaluateurs (formateur et toute autre personne habilitée par les IR2F)	
Organisation	<p>Le candidat présentera une séquence d'entraînement liée à la catégorie concernée de 15' (un procédé issu d'une séance préparée complètement), suivie d'un entretien de 15' maximum avec le jury.</p> <p>Le candidat recevra son thème** de séance 15 jours au moins avant la date de certification.</p>	<p>Le candidat devra produire un rapport de stage en lien avec sa mise en situation pédagogique.</p> <p>L'épreuve comporte un entretien oral de 30 minutes maximum (15' maximum de présentation par le candidat suivies d'un entretien de 15' maximum avec le jury)</p>
Durée (maximum)	<p>C.F.F.1 = 30 minutes</p> <p>C.F.F.2 = 30 minutes</p> <p>C.F.F.3 = 30 minutes</p>	<p>C.F.F.1 = 30 minutes</p> <p>C.F.F.2 = 30 minutes</p> <p>C.F.F.3 = 30 minutes</p>

\* On entend par **Structure Fédérale Agréée** les Sections Sportives Scolaires et les Pôles Espoirs.

\*\* **Thème** : Il correspond à **une règle d'action** (ex : «Agrandir l'espace de jeu» ou «Réaction à la perte - Empêcher l'adversaire de s'organiser», ...), tirée de l'une des **4 phases de jeu** : CONSERVER-PROGRESSER, DÉSÉQUILIBRER-FINIR, S'OPPOSER A LA PROGRESSION, S'OPPOSER POUR PROTÉGER SON BUT.



# L'évaluation Pédagogique

 <b>Fiche de certification C.F.F. ...</b>		<b>Nom et Prénom :</b> ..... <b>Thème :</b> ..... <b>Procédé présenté :</b> .....		<b>Passage n°</b>	
Compétences générales Être capable de...	Compétences spécifiques Être capable de ...	Validé	Non validé	Commentaires	
<b>Organiser</b> un jeu, une situation ou un exercice	Accueillir et faire pratiquer en toute sécurité			<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; background-color: yellow;"> <p><b>Valider 10 sur 14 dont 2 grisées obligatoires</b></p> </div>	
	Organiser : espaces- distances – sources – l'effectif – rotation – couleur – temps -rythme-> répétitions				
	Mettre le groupe rapidement en activité				
<b>Conduire et animer</b> un jeu, une situation ou un exercice (climat d'apprentissage)	Capter l'attention du groupe				
	Expliquer et/ou démontrer le but et les consignes				
	Valoriser et encourager les joueurs				
	Faire respecter les consignes				
	Entretenir la motivation des joueurs (comptage des points, décompte du temps)				
<b>Proposer</b> un jeu, une situation ou un exercice adapté	Proposer un jeu, un exercice ou une situation qui répond au thème				
	Faire évoluer la situation en la complexifiant ou en la simplifiant				
<b>Utiliser des interventions pédagogiques adaptées</b> au jeu à la situation ou à l'exercice	Laisser pratiquer les joueurs de manière suffisante				
	Questionner afin de faire émerger des solutions (pédagogie active)				
	Démontrer/faire démontrer (pédagogie directive)				
<b>Évaluer</b> son action pédagogique	Faire un bilan rapide avec ses joueurs				
	Auto-évaluer son passage pédagogique et apporter des améliorations				
				<b>Nom et signature des certificateurs :</b>	



# Référentiel d'entretien

Nom - Prénom du candidat :				
Club :				
Critères d'évaluation			Items de notation	
			Validés	Non validés
Dossier	Ec de présenter un dossier conforme et complet			
	Ec de remplir avec soin son dossier (lisibilité, attractivité)			
	Ec de faire apparaître les difficultés et/ou satisfactions rencontrées			
Présentation	Ec de présenter succinctement et clairement son stage.			
	Ec de développer une communication fluide et agréable.			
Discussion	Ec de répondre avec pertinence aux questions qui lui sont posées			
	Ec d'avoir un regard critique sur sa pratique et observer les éventuelles transformations au cours de la formation (distanciation)			
	Ec de faire apparaître les solutions utilisées pour remédier aux difficultés rencontrées			
<b>Remarques - Valider 6 compétences sur 8 dont 3 obligatoires (cases grisées)</b>				
Observations :				
Noms et signatures des évaluateurs				

**Valider  
6 sur 8 dont 3  
grisées  
obligatoires**



# Organisation sur une certification



Educateur en attente



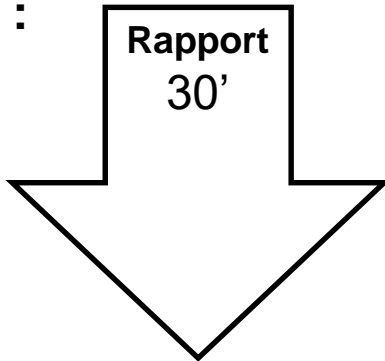
30' pédagogie

Nb de joueurs :  
Espace :  
N° passage :

Je dois apporter :

- Séance
- Rapport

Rapport  
30'



Nom - Prénom du candidat :		Besoins de matériel	
Club :		Matériel	Autre
Critères d'évaluation			
Dossier	Et de présenter un dossier d'activités complètes		
	Et de remplir un dossier dossier (habillé, attractif)		
Prépare	Et de faire apparaître les difficultés et/ou satisfactions rencontrées		
	Et de présenter succinctement et clairement ses stages		
Discussions	Et de développer une communication fluide et agréable		
	Et de répondre avec pertinence aux questions qui lui sont posées		
	Et d'avoir un regard critique sur sa pratique et observer les éventuelles (fautes) erreurs en cours de la formation (démocratiser)		
	Et de faire apparaître les solutions utilisées pour remédier aux difficultés à venir		
Remarque - Valider 6 compétences sur 9 dont 3 obligatoires (cases grises)			
Observations :			
Nom et signatures des évaluateurs			

Fiche de certification C.F.F. ...		Nom et Prénom :		Comm.
Thème :		Précédé précédé :		
Compétences générales	Compétences spécifiques	Valable	Non valide	
Etre capable de ...	Etre capable de ...			
Organiser un jeu, une situation ou un exercice	Accueillir et faire pratiquer un geste technique			
	Organiser - espacer - distancer - varier - l'effort - varier - varier - varier - varier - varier			
	Mettre le groupe rapidement en activité			
	Capter l'attention du groupe			
Conduire et animer un jeu, une situation ou un exercice (climat d'apprentissage)	Expliquer et les démontrer le but et les consignes			
	Observer et encourager les joueurs			
	Faire respecter les consignes			
Proposer un jeu, une situation ou un exercice adapté	Faciliter la motivation des joueurs (couverture des postes, répartition du temps)			
	Proposer un jeu, un exercice ou une situation qui répond au thème			
	Faire évoluer la situation en la compliquant ou en la simplifiant			
Utiliser des interventions pédagogiques adaptées au jeu à la situation ou à l'exercice	Laisser pratiquer les joueurs de manière autonome			
	Démonttrer afin de faire émerger des solutions (démontage action)			
	Démonttrer l'acte d'entraîneur (polyvalence/diversité)			
Evaluer son action pédagogique	Faire un bilan rapide avec ses élèves			
	Travailler son point d'attention et adapter des modifications			





# Pièces à fournir pour la certification

## Pour l'épreuve pédagogique,

- La séance complète, présentée sur la fiche de séance type
- Sujet envoyé au moment de l'inscription (Phase de jeu et catégorie)

## Pour l'entretien,

- Le rapport de stage dûment complété, relié et soigné (version informatisée recommandée)
- Les 5 séances d'entraînement **dans une des deux catégories**
- La séance évaluée par le tuteur
- Les 5 séances analysées par le stagiaire
- L'attestation de stage pédagogique signée par le président et le tuteur
  
- NB : Bien préparer son oral, formaliser un plan de présentation et s'exercer à parler durant 15'