



ANIMATEUR E-SPORT

RNCP N°37427 - niveau 4 (EU)

L'Animateur esports aide à la création, la gestion et l'accompagnement d'une association ou section d'association sportive, ou d'un projet sportif. Il maîtrise l'administration de tournois. Il adapte son offre à un environnement donné, à un contexte, aux attentes et aux objectifs de l'organisation commanditaire.

Il peut travailler pour :

- Des Clubs sportifs amateurs qui appuient leur identité sur l'encadrement de la pratique sportive
- Des Clubs sportifs amateurs et professionnels,
- Des associations sociales et culturelles,

Suivi et évaluation de votre formation

La formation est validée par la rédaction de documents écrits et une présentation orale, ainsi que par une mise en situation professionnelle observée, suivie d'un entretien avec un jury.

Suivi de la présence en formation par émargement numérique.

Titre certifié, inscrit au Répertoire National des Certifications Professionnelles n°37427

Statuts et débouchés

Statut :

Alternant.e

Contrat d'apprentissage ou de professionnalisation

Salarié.e

Transition professionnelle (TransitionPro) / Pro-A

Demandeur d'emploi

Débouchés :

Educateur.trice sportif.ve

Coach sportif.ve

Animateur E-sport

15 Places disponibles

es gm & PRO FORMAT

PIGIÈR PHG

 DURÉE ET RYTHME

FORMATION EN ALTERNANCE

504H de formation

2 jours en formation (Mulhouse et/ou Strasbourg),

3 jours en entreprise

 MOYENS TECHNIQUES
ET PÉDAGOGIQUES

- Formateurs issus du monde professionnel avec une forte expérience d'animation pédagogique

- Accès à nos plates-formes pédagogiques

- Études de cas concrets, mises en situation pratique et pédagogique, travaux dirigés

- Cours théoriques avec mise en situation sur plateau technique

- Salles de formation ESGM & PROFORMAT, CREPS et PHG Academy, Alsace Esport Arena pour la pratique

 LES MODALITÉS
D'ADMISSION

Avoir 18 ans

Être familiarisé avec l'outil informatique

Avoir une expérience professionnelle ou bénévole dans l'animation ou l'encadrement d'activités socioculturelles ou sportives (un premier diplôme dans l'animation serait un plus)

Pas de frais d'inscription

Coût alternance : pris en charge par les OPCO ou les entreprises

CPF ou auto-financement

Pas de frais pédagogiques

 LA PÉRIODE EN
ENTREPRISE

La formation théorique est complétée par la présence en structure, sous la forme d'un contrat de professionnalisation, d'apprentissage ou de stages de formation initiale (12 semaines au minimum et 10 demi-journées de préparation et suivi) qui permettent de mettre en application les capacités acquises en cours et de les confronter à la réalité du terrain.



ANIMATEUR E-SPORT

PROGRAMME & VALIDATION DE LA FORMATION

BLOC 1

Concevoir un projet d'animation esportive et d'organisation de tournois

BLOC 2

Organiser un tournoi sportif

BLOC 3

Conduire une séance d'animation ou de découverte esportive

LA FORMATION EST VALIDÉE PAR :

- LA RÉDACTION DE DOCUMENTS ÉCRITS ET UNE PRÉSENTATION ORALE
- UNE MISE EN SITUATION PROFESSIONNELLE OBSERVÉE ET ENTRETIEN AVEC LE JURY.

LA FORMATION SERA JALONÉE PAR DES ÉVALUATIONS FORMATIVES QUI POURRONT PRENDRE LA FORME DE QUIZZ, MISE EN SITUATION, FEED-BACK...

ÉVALUATION	FORME
Bloc 1	Écrite et orale
Bloc 2	Écrite et orale
Bloc 3	Mise en situation professionnelle

Examens répartis sur l'année de formation.
Les blocs de compétences peuvent être acquis indépendamment. Ce diplôme est également accessible par la voie de la VAE : <https://vae.gouv.fr/>

**SUIS-NOUS
SUR NOS RÉSEAUX**



Contacts :

ESGM & PROFORMAT : a.fournier@pro-format.fr

CREPS : isabelle.temey@creps-strasbourg.fr

03 89 66 09 01

admission@esgmformation.com
14 rue Gustave Hirn - 68200 MULHOUSE

www.esgmformation.com

CANDIDATE ICI

