



dossier d'information

BPJEPS

Brevet Professionnel de la Jeunesse de l'Education Populaire et du Sport

Spécialité : **Animation Culturelle**

UCA :

« Développer le jeu dans une démarche culturelle »

janv. 2017 – juin. 2018

- Date limite d'inscription : **6 décembre 2016**
- Entretien et Sélection : **6 janvier 2017**
- Positionnement et début de la formation : **16 janvier 2017**
- **Alternance** : **630h** en centre de formation et **800h** minimum en situation de travail, réparties sur **18 mois**
- Coût : **6400 €**
- Frais d'inscription : 20 €

réalisé en partenariat avec le Centre de formation des MJC en Rhône Alpes - la CooDEV'



Maison des jeux de Grenoble

48, quai de France - 38000 Grenoble

www.maisondesjeux-grenoble.org

t/04 76 43 28 36 - contact@maisondesjeux-grenoble.org

sommaire :

Contacts	2
La Maison des Jeux et sa démarche	2
Le BPJEPS Animation culturelle – Développer le jeu dans une démarche culturelle.....	3
La construction modulaire.....	4
Le positionnement	5
L'UCC « Direction d'ACM ».....	5
Le calendrier de la formation et le processus certificatif	6
Le Diplôme BPJEPS.....	9

Contacts

Organisme de Formation et adresse du centre :

Maison des Jeux de Grenoble

Quai de France -38000 Grenoble

Tél. : 04 76 43 28 36

contact@maisondesjeux-grenoble.org

N° d'activité d'Organisme de Formation: 82 38 02741 38

Responsable pédagogique et coordinateur de la formation :

Claude Carrara, formateur référent à la Maison des Jeux

claudio@maisondesjeux-grenoble.org

04 76 43 28 36

Responsable administratif :

Ada Bizien

ada.bizien@coodev.org

04 76 96 16 35

Plaquette de présentation du BPJEPS

Dossier d'inscription

La Maison des Jeux et sa démarche

Depuis bientôt 25 ans, la Maison des Jeux de Grenoble participe au développement de la pratique du jeu, localement, et nationalement.

La diversité des interventions proposées par notre association nous a permis de rencontrer un éventail de publics important, dans des contextes très variés.

Cette expérience accumulée au fil des années a été le socle de construction des formations que nous proposons depuis plus de 20 ans. Elles ont pour objet l'appropriation des outils nécessaires à l'utilisation et l'animation du jeu libre et gratuit. Nos formations s'adressent aux différent.es professionnel.les et intervenant.es du jeu, de l'animation, du travail social, de la petite enfance, de l'éducation et de l'aide aux apprentissages.

Depuis 18 ans, la Maison des Jeux est également partenaire pédagogique d'un BPJEPS LTP, en partenariat avec le centre de formation des MJC en Rhône Alpes. Le jeu y sert d'outil d'illustration pour la mise en place d'actions auprès des publics. La pertinence de ce support dans les différents projets menés par les stagiaires est indéniable.

Le BPJEPS Animation culturelle – Développer le jeu dans une démarche culturelle

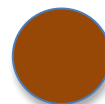
Avec cette proposition de BPJEPS Animation Culturelle autour du jeu, nous répondons à une demande qui nous est régulièrement adressée de la part des professionnel.les du champ de l'éducation populaire.



En effet, de nombreuses structures utilisent le jeu en affirmant son caractère social, culturel et éducatif, dans une démarche d'éducation populaire.

Quand ces structures cherchent à former leurs personnels, elles trouvent une offre de formation essentiellement axée sur la gestion de ludothèques ou le marché du jeu.

Si ces formations ont du sens pour une partie des acteurs et actrices du monde ludique, elles ne répondent pas entièrement aux attentes des professionnel.les du champ de l'éducation populaire.

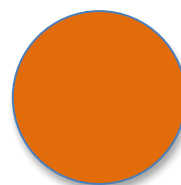


Cette formation vise à former des professionnel.les de l'animation, capables de développer sur des territoires, des actions et des projets d'animation et d'action culturelle autour du jeu, dans une démarche d'éducation populaire.

Il ou elle pourra travailler dans les équipements de proximité, associations, services des collectivités ou lieux de diffusion et de promotion de la culture ludique : maisons de quartier, centres sociaux, maisons des jeunes et de la culture, ludothèques, accueils de loisirs, associations culturelles, services enfance, jeunesse et culturel...

L'UC d'Adaptation que nous proposons permettra aux stagiaires de concevoir des actions autour du jeu :

- permettant la découverte de cette pratique culturelle;
- adaptées aux différents publics rencontrés;
- en lien avec les grandes orientations du projet de leur structure;
- favorisant la rencontre, l'échange, la convivialité;
- intégrant dans leurs choix des considérations de solidarités, d'implication et d'émancipation des publics.



L'animateur ou animatrice, intervenant dans un tel contexte, pourra assurer des fonctions :

- d'animation directe des publics;
- de mise en place d'espaces dédiés aux jeux;
- d'organisation, de coordination, de gestion d'événements à caractère ludique, culturel ou festif
- de construction de partenariats en relation avec les acteurs locaux.

La construction modulaire

La formation du BP JEPS se construit autour de 10 UC (Unités de Capitalisables) :

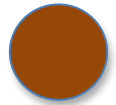
Module 1 : 26 journées (182 heures)

UC 1 (56h): Communiquer dans les situations de la vie professionnelle

UC 2 (35) : Prendre en compte les caractéristiques des publics

UC 3 (49h): Préparer un projet, ainsi que son évaluation

UC 4 (42h) : Participer au fonctionnement de la structure



Module 2 : 26 journées (182 heures)

UC 5 (70h): Préparer une action d'animation culturelle

UC 6 (42h): Encadrer un groupe dans le cadre d'une action d'animation culturelle

UC 9 (70h): Maîtriser les outils et techniques nécessaires à la mise en œuvre d'action d'animations culturelles



Module 3 : 34 journées (238 h)

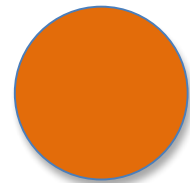
UC 7 (70 h): Mobiliser des connaissances nécessaires à la conduite d'actions d'animations culturelles

UC 8 (63h): Conduire une action éducative et de découverte

UC 10 ou UC d'adaptation (105h): « Développer le jeu dans une démarche culturelle »

OI (Objectif Intermédiaire) 10.1 : Définir le cadre ludique

- La libre adhésion de la personne qui joue
- L'aspect improductif de l'activité
- L'activité soumise à des règles
- L'issue incertaine
- L'activité fictive



OI 10.3 : Situer sa pratique ludique dans une démarche culturelle

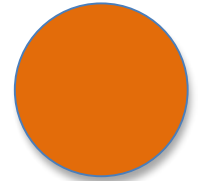
- Met en place le cadre ludique
- Permet à son public de découvrir différentes pratiques ludiques
- Permet à son public de vivre un temps collectif de plaisir partagé (préserve le cadre ludique en ayant le souci des individus et du groupe)
- Transmet à son public une posture appropriée pour des temps de jeux émancipateurs (ouverture d'esprit- empathie - curiosité - écoute etc...)

OI 10.2 : Formuler un positionnement personnel sur les pratiques ludiques

- Décrit les différentes pratiques ludiques actuelles (typologie, diversité du jeu)
- Analyse les différentes pratiques ludiques (numériques notamment)
- Argumente ses choix

Le positionnement

Toute formation BPJEPS débute par temps de positionnement.
Le positionnement est une évaluation initiale qui permet de repérer les acquis d'un.e stagiaire (savoirs, savoirs faire et savoirs être) par rapport à son projet.



Objectifs :

- Avoir une meilleure connaissance des stagiaires, quant à leur parcours et leurs compétences ;
- Faire des propositions éventuelles d'allègement de certaines UC ou de parties d'UC, relatives à des compétences déjà acquises ou/et des diplômes obtenus.

Modalités d'organisation du positionnement :

Le positionnement des stagiaires s'effectue sur une durée de 4 journées.



2 journées dans leur structure en amont du 1^{er} regroupement :

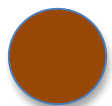
- Pour permettre à chaque stagiaire de traduire son expérience en compétence(s)
- Chaque stagiaire devra, avec son tuteur, réaliser un auto-diagnostic de formation, à partir d'une grille d'analyse proposé par la Maison des Jeux.

2 journées à la Maison des Jeux, lors du 1^{er} regroupement

- Construire le "carnet de bord" de chaque stagiaire (outil de liaison entre le stagiaire, le formateur référent et le tuteur).
Cet outil doit permettre à chaque stagiaire :
 - de se situer par rapport aux contenus de la formation : ce que j'attends de la formation, du groupe, des formateurs et intervenants ;
 - de formaliser sa réalité professionnelle : description de ma structure, mon environnement, mes missions, mon/mes public (s)
 - de faire part de ses représentations du métier d'animateur
- Entretien final (30 minutes environ)
Il a pour but :
 - de partager avec le-la stagiaire son évaluation, observée à partir des situations vécues et des écrits réalisés durant la période de positionnement
 - de déterminer les situations et les modalités de formation les mieux adaptées aux compétences du stagiaire.

L'UCC « Direction d'ACM »

Pour les stagiaires qui le souhaitent, il est possible de s'inscrire à une UC Complémentaire de Direction d'Accueil Collectif de Mineur.es.



Cette UCC forme des directeurs et directrices capables de diriger un séjour de vacances ou un accueil de loisirs.

Cette formation est assurée par la Coodev - Centre de formation des MJC en Rhône-Alpes, et est délivrée par la Direction Régionale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale.

Cette UCC se déroule sur 7 mois, en alternance, entre le centre de formation (87h) et le en terrain professionnel (300h en poste de Direction d'ACM).).

Coût : 700 €

Le calendrier de la formation et le processus certificatif

- **Mardi 6 décembre 2016**: date limite d'inscription
- **Vendredi 6 janvier 2017** : Entretien et sélection

Les regroupements à la Maison des Jeux ont lieu sur une semaine (ou deux *) du lundi au vendredi. Il n'y a pas de regroupements durant les vacances d'été et de fin d'année.

- **Semaine du 12 janvier 2017 (2 jours)** :
Positionnement en structure, suite à l'entretien du 6 janvier.
- **Semaine du 16 janvier 2017 (2 jours)** :
Positionnement au centre de formation
- du **lundi 30 janvier au vendredi 10 février 2017*** :
1^{er} regroupement : début de la formation

6 février : 1^{er} Conseil pédagogique

- du **lundi 13 au vendredi 24 mars 2017*** : 2^{ème} regroupement
- du **lundi 3 au vendredi 14 avril 2017*** : 3^{ème} regroupement
- du **lundi 15 au vendredi 19 mai 2017** : 4^{ème} regroupement
- du **lundi 12 au vendredi 23 juin 2017*** : 5^{ème} regroupement

23 juin : Dépôt de 4 dates Module 2

- du **lundi 11 au vendredi 22 septembre 2017*** : 6^{ème} regroupement

22 septembre : 2^{ème} Conseil pédagogique
15 septembre : Dépôt Dossier Module 1
(1^{ère} session)

- du **lundi 9 au vendredi 13 octobre 2017** : 7^{ème} regroupement

13 octobre : Epreuve Module 1 (1^{ère} session)

- du **lundi 13 au vendredi 24 novembre 2017*** : 8^{ème} regroupement

- du **lundi 4 au vendredi 8 décembre 2017** : 9^{ème} regroupement

8 décembre : Dépôt 4 dates Module 2 (rattrapage)
8 décembre : Dépôt Dossier Module 1 (rattrapage)

- du **lundi 15 au vendredi 19 janvier 2018** : 10^{ème} regroupement

22 janvier : Epreuve Module 1 (rattrapage)

- du **lundi 5 au vendredi 9 février 2018** : dernier regroupement

9 février : Dépôt Rapport Module 3 (1^{ère} session)

15 mars : Epreuve Module 3 (1^{ère} session) : soutenance

29 mai : Dépôt Rapport Module 3 (rattrapage)
29 juin : Epreuve module 3 Soutenance (rattrapage)

18 mai : 3^{ème} Conseil pédagogique

**Epreuve
Module 2**
(1^{ère} session) :
entre le **04/09**
et le **10/11/17**

**Epreuve
Module 2**
(rattrapage) :
entre le **08/01**
et le **13/03/18**

Le Calendrier BPJEPS Animation Culturelle 2017 - 2018

	janv-17	févr-17	mars-17	avr-17	mai-17	juin-17	juil-17	août-17	sept-17	oct-17	nov-17	déc-17
Lundi	2			3 Mod 2	1 FERIE		3		4	2		
Mardi	3			4 Mod 2	2		4	1	5	3		
Mercredi	4	1 Mod 2	1	5 Mod 1	3		5	2	6	4	1 FERIE	
Jeudi	5	2 Mod 1	2	6 Mod 1	4	1	6	3	7	5	2	
Vendredi	6 Tests S.	3 Mod 1	3	7 Mod 1	5	2	7	4	8	6	3	1
Samedi	7	4	4	8	6	3	8	5	9	7	4	2
Dimanche	8	5	5	9	7	4	9	6	10	8	5	3
Lundi	9	6 Mod 3	6	10 Mod 3	8 FERIE	5	10	7	11 Mod 1	9 Mod 3	6	4 Mod 3
Mardi	10	7 Mod 2	7	11 Mod 3	9	6	11	8	12 Mod 1	10 Mod 2	7	5 Mod 3
Mercredi	11	8 Mod 2	8	12 Mod 2	10	7	12	9	13 Mod 2	11 Mod 2	8	6 Mod 3
Jeudi	12 Position.	9 Mod 1	9	13 Mod 1	11	8	13	10	14 Mod 1	12 Mod 1	9	7 Mod 3
Vendredi	13 Position.	10 Mod 1	10	14 Mod 1	12	9	14	11	15 Mod 1	13 Mod 1	10	8 Mod 3
Samedi	14	11	11	15	13	10	15	12	16	14	11 FERIE	9
Dimanche	15	12	12	16	14	11	16	13	17	15	12	10
Lundi	16 Position.	13	13 Mod 3	17	15 Mod 3	12 Mod 2	17	14	18 Mod 3	16	13 Mod 3	11
Mardi	17 Position.	14	14 Mod 2	18	16 Mod 3	13 Mod 3	18	15	19 Mod 2	17	14 Mod 2	12
Mercredi	18	15	15 Mod 2	19	17 Mod 2	14 Mod 2	19	16	20 Mod 2	18	15 Mod 2	13
Jeudi	19	16	16 Mod 1	20	18 Mod 1	15 Mod 1	20	17	21 Mod 3	19	16 Mod 3	14
Vendredi	20	17	17 Mod 1	21	19 Mod 1	16 Mod 1	21	18	22 Mod 3	20	17 Mod 3	15
Samedi	21	18	18	22	20	17	22	19 FERIE	23	21	18	16
Dimanche	22	19	19	23	21	18	23	20	24	22	19	17
Lundi	23	20	20 Mod 1	24		19 Mod 2	24	21	25	23	20 Mod 3	18
Mardi	24	21	21 Mod 2	25	23	20 Mod 1	25	22	26	24	21 Mod 3	19
Mercredi	25	22	22 Mod 2	26	24	21 Mod 2	26	23	27	25	22 Mod 2	20
Jeudi	26	23	23 Mod 2	27	25 FERIE	22 Mod 1	27	24	28	26	23 Mod 3	21
Vendredi	27	24	24 Mod 1	28	26	23 Mod 1	28	25	29	27	24 Mod 3	22
Samedi	28	25	25	29	27	24	29	26	30	28	25	23
Dimanche	29	26	26	30 FERIE	28	25	30	27		29	26	24
Lundi	30 Mod 2	27	27	31	29	26	31	28		30	27	25 FERIE
Mardi	31 Mod 2	28	28		30	27		29		31	28	26
Mercredi			29		31	28		30			29	27
Jeudi			30			29		31			30	28
Vendredi			31			30					31	29
Samedi												30
Dimanche												31

	janv-18	févr-18	mars-18	avr-18	mai-18	juin-18
Lundi	1 FERIE			2 FERIE		
Mardi	2			3	1 FERIE	
Mercredi	3			4	2	
Jeudi	4	1	1	5	3	
Vendredi	5	2	2	6	4	1
Samedi	6	3	3	7	5	2
Dimanche	7	4	4	8	6	3
Lundi	8	5 Mod 3	5	9	7	4
Mardi	9	6 Mod 3	6	10	8 FERIE	5
Mercredi	10	7 Mod 3	7	11	9	6
Jeudi	11	8 Mod 3	8	12	10 FERIE	7
Vendredi	12	9 Mod 3	9	13	11	8
Samedi	13	10	10 FERIE	14	12	9
Dimanche	14	11	11	15	13	10
Lundi	15 Mod 3	12	12	16	14	11
Mardi	16 Mod 3	13	13	17	15	12
Mercredi	17 Mod 3	14	14	18	16	13
Jeudi	18 Mod 3	15	15 Mod 3	19	17	14
Vendredi	19 Mod 3	16	16	20	18	15
Samedi	20	17	17	21	19	16
Dimanche	21	18	18	22	20	17
Lundi	22 (Mod 1)	19	19	23	21	18
Mardi	23	20	20	24	22	19
Mercredi	24	21	21	25	23	20
Jeudi	25	22	22	26	24	21
Vendredi	26	23	23	27	25	22
Samedi	27	24	24	28	26	23
Dimanche	28	25	25	29	27	24
Lundi	29	26	26	30	28	25
Mardi	30	27	27		29	26
Mercredi	31	28	28		30	27
Jeudi			29		31	28
Vendredi			30			29 (Mod 3)
Samedi			31			30


Positionnement.
2 jours en structure
2 jours à la Maison des Jeux

Dates des Conseils Pédagogiques
CP 1 : Lundi 6 février 2017 2016
CP 2 : Vendredi 22 septembre 2017
CP 3 : Vendredi 18 mai 2018

Module 1 (UC 1, 2, 3, 4)
26 jours (182 heures)
1^{ère} session
Dépôt du dossier 15/09/2017
Entretien / soutenance le 13/10/2017
2^{ème} session (rattrapage)
Dépôt du dossier 8/12/2017
Entretien / soutenance le 22/01/2018

Module 2 (UC 5, 6, 9)
26 jours (182 heures)
1^{ère} session
Dépôt 4 dates le 23/06/2017
Séances entre le 4/09 et le 10/11/17
2^{ème} session (rattrapage)
Dépôt 4 dates le 08/12/2017
Séances entre le 08/01 et le 13/03/18

Module 3 (UC 7, 8, 10)
34 jours (238 heures)
1^{ère} session
Dépôt du rapport 9/02/2018
Entretien / soutenance le 15/03/2018
2^{ème} session (rattrapage)
Dépôt du rapport 29/05/2018
Entretien / soutenance le 29/06/2018

 vacances scolaires (zone A)

Le Processus Certificatif

Epreuve	UC	Objectifs terminaux d'intégration	Nature des épreuves certificatives	Durée	Lieu	Date	Jury
Module 1 (182h)	UC 1 (56h)	Etre capable de communiquer dans des situations de la vie professionnelle	Présentation orale d'un dossier présentant un projet d'animation culturelle autour du jeu (20 pages env.). Ce document doit faire apparaître les éléments d'ancrages au projet (situation contextuelle, caractéristiques et besoin du public) et les actions envisagées. Le-la candidat.e devra également fournir des documents de communication élaborés (compte rendu de réunion, affiche etc...) ainsi qu'une documentation ressource reliée à un thème de la vie professionnelle.	Exposé : 15' Entretien : 30'	Maison des Jeux	1 ^{ère} session : Dépôt du dossier le 15/09/17 Soutenance le 13/10/17 2 ^{ème} session (rattrapage) : Dépôt du dossier le 8/12/17 Soutenance le 22/01/18	2 expert.es désigné.es par la Maison des Jeux + un avis écrit du tuteur
	UC 2 (35h)	Etre capable de prendre en compte les caractéristiques des publics pour préparer une action éducative					
	UC 3 (49h)	Etre capable de préparer un projet ainsi que son évaluation					
	UC 4 (42h)	Etre capable de participer au fonctionnement de la structure					
Module 2 (182h)	UC 5 (70h)	Etre capable de préparer une action d'animation culturelle	Mise en œuvre d'une séance d'animation : conception, conduite et évaluation d'une séance d'animation en présence d'un public (8 personnes minimum), à partir d'une fiche de séance.	Présentation de la séance : 30' Conduite de la séance : 1h Entretien : 45'	Structure du / de la candidat.e	1 ^{ère} session : Dépôt de 4 dates le 23/06/17- Séances entre le 04/09/17 et le 10/11/17 2 ^{ème} session (rattrapage) : Dépôt des 4 dates le 08/12/17 - Séances entre le 08/01/18 et le 13/03/18	2 expert.es désigné.es par la Maison des Jeux
	UC 6 (42h)	Etre capable d'encadrer un groupe dans le cadre d'une action d'animation culturelle					
	UC 9 (70h)	Etre capable de maîtriser les outils et techniques nécessaires à la mise en œuvre d'actions d'animations culturelles					
Module 3 (238h)	UC 7 (70h)	Etre capable de mobiliser les connaissances nécessaires à la conduite d'actions d'animations culturelles	Rédaction d'un rapport (30 pages maximum) sur la conduite et l'analyse d'un projet (réalisé) d'animation culturelle autour du jeu. Soutenance orale.	Soutenance : 15' Entretien : 30'	Maison des Jeux	1 ^{ère} session : Dépôt du rapport le 9/02/18 Soutenance le 15/03/18 2 ^{ème} session (rattrapage): Dépôt du rapport le 29/05/18 - Soutenance le 29/06/18	1 expert.e professionnel.le désigné.e par la Maison des Jeux / 1 expert.e désigné.e par la DRJSCS
	UC 8 (63h)	Etre capable de conduire une action éducative et de découverte					
	UC 10 (105h)	Développer le jeu dans une démarche culturelle					

Le Diplôme BPJEPS

Créé en 2001, le BPJEPS (Brevet Professionnel de la Jeunesse, de l'Education Populaire et des Sports) est un diplôme d'état de niveau IV qui atteste d'une qualification professionnelle pour la conception de projet d'animation, l'animation de groupe à l'aide de techniques spécifiques, pouvant intervenir auprès de tous publics en fonction des spécialités du BPJEPS. La préparation à ce diplôme est assurée par des centres de formation, publics ou privés, habilités par les DRJSCS (directions régionales de la jeunesse, des sports et de la cohésion sociale).

Il existe plusieurs spécialités, dont :

A - LOISIRS TOUS PUBLICS

Animateur-trice de secteur enfance, de secteur jeune au sein de structures permanentes d'animation secteur urbain ou secteur rural. Animateur-trice tous publics dans des structures de tourisme ou de loisirs.

B - ANIMATION SOCIALE

Animateur-trice sociale, de quartier, de prévention, de population spécifique, animateur auprès de personnes âgées, au sein de structures sociales, médico-sociales.

C - ANIMATION CULTURELLE

Animateur-trice socio-culturelle, médiateur-trice culturel.le au sein de structures d'animation ou de développement culturel, initiateur-trice de pratique culturelle dans une perspective éducative.

Ces spécialités peuvent être complétées notamment par **des Unités Capitalisables Complémentaires (UCC)**. Par exemple, l'UCC d'un Accueil Collectif de Mineur.es.

Chaque spécialité du BPJEPS se compose de 10 UC (Unités Capitalisables). Ce diplôme est préparé en alternance soit par la formation initiale, l'apprentissage ou la formation continue. En formation initiale, la durée minimale en centre de formation est de 600 heures.

Le diplôme est délivré par :

- la voie des unités capitalisables (UC). Dans ce cas les épreuves certificatives sont programmées tout au long de la formation.
- la validation des acquis de l'expérience.

Les conditions d'accès : L'entrée en BP JEPS n'est pas soumise à des exigences scolaires. En revanche, l'entrée en cursus de formation est conditionnée par la réussite à des tests de sélection organisés par chaque organisme de formation.

Le déroulé de la formation

- À partir d'un cadre commun (textes des diplômes, procédure d'habilitation identique pour tous), chaque organisme propose ses propres modalités pédagogiques, ses contenus et l'organisation de la formation dans le temps.
- Le cursus de formation est basé sur le principe de l'alternance entre le centre de formation et l'entreprise (où les situations pratiques d'apprentissage sont sous la responsabilité d'un tuteur). Les modalités de cette alternance sont variables.
- L'organisme de formation met en place, pour chaque candidat admis à la formation, un positionnement qui consiste à situer le candidat par rapport aux attendus du diplôme visé. Cette phase doit permettre de mettre en évidence les écarts entre les compétences ciblées par le diplôme et les acquis préalables du candidat (qualifications ou expériences antérieures) pour déboucher sur un parcours individuel de formation contractualisé entre l'organisme et le candidat.

ORGANISATION DE LA FORMATION - les différentes étapes de la formation :

- 1 : Dossier de candidature auprès de l'organisme de formation
- 2 : Vérification des exigences préalables
- 3 : Epreuves de sélection dans l'organisme de formation
- 4 : Positionnement
- 5 : Ouverture du livret de formation (validité 5 ans)
- 6 : Formation en alternance
- 7 : Epreuves certificatives des 10 UC pendant la formation
- 8 : Délivrance du diplôme par le Directeur Régional de la Jeunesse et des Sports

OBTENTION DU DIPLOME

Validation de toutes les UC pendant le temps de la formation et selon des modalités de certification spécifiques à chaque organisme - Délivrance du diplôme par le Directeur Régional de la Jeunesse et des Sports