



FORMATION BPJEPS • APT/ESPORT

**DEVENEZ
COACH
SPORTIF
ESPORT**

LE DIPLÔME

- Brevet Professionnel de la Jeunesse de l'Education Populaire et du Sport Activités Physiques pour Tous (BP JEPS APT) spécialisation e-sport *
- Diplôme de niveau IV délivré par la Direction Régionale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale (DRJSCS) de Marseille.

**formation habilitée par la DRDJSCS PACA*

LE MÉTIER

L'éducateur sportif, titulaire du Brevet Professionnel de la Jeunesse de l'Education Populaire et du Sport Activités Physiques pour Tous (BPJEPS APT)

- réalise de manière autonome des prestations d'animation, d'initiation, et ou d'enseignement dans les domaines d'activités physiques, sportives, esportives, socio-éducatives ou culturelle.
- encadre tout type de public dans une pratique de loisirs.
- encadre des activités de découverte, d'initiation et d'animation dans les domaines suivants :
 - **les activités physiques d'entretien corporel**
(renforcement musculaire, activités cardiovasculaires, stretching...)
 - **les activités et jeux sportifs**
(jeux et sports collectifs, sports de raquette, jeux d'opposition, jeux d'adresse...)
 - **les activités physiques en espace naturel**
(V.T.T., randonnée, marche nordique, course d'orientation...)
 - **l'esport**
(jeux, tournois, coaching, prévention...)
- participe au fonctionnement de la structure et communique sur les actions de la structure.

Il exerce son activité :

- Dans le secteur associatif, les clubs de sports
- Dans les clubs esport
- Dans les collectivités territoriales
- Dans les structures de vacances, les bases de loisirs

LA FORMATION

La formation en apprentissage se déroule 3 jours en centre de formation et 2 jours en entreprise

Dans le respect du référentiel du BP JEPS APT et sous le contrôle de la Direction Régionale Jeunesse et Sports Provence-Alpes-Côte d'Azur, elle est composée de :

4 Unités Capitalisables

- **UC1** : Encadrer tout public dans tout lieu et toute structure
- **UC2** : Mettre en œuvre un projet d'animation s'inscrivant dans le projet de la structure
- **UC3** : Concevoir une séance, un cycle d'animation ou d'apprentissage dans la mention "Activités Physiques pour Tous"
- **UC4** : Mobiliser les techniques de la mention "Activités Physiques pour Tous" pour mettre en œuvre une séance ou un cycle d'apprentissage

1 module de spécialisation esport autour des enseignements suivants :

- Connaître l'esport et accélérer l'insertion dans la vie professionnelle
- Développer des compétences spécifiques à l'animation (Jeux de sport, MOBA, Battle Royale)
- Porter un message de prévention et savoir l'expliquer aux parents



CALENDRIER DE LA FORMATION

Du 31 mars 2020 au 16 avril 2021

756 heures en centre de formation dont 182 heures esport

1099 heures en entreprise

L'ALTERNANCE, UN APPRENTISSAGE VALORISANT

La formation en alternance est un apprentissage à la fois théorique et pratique qui permet d'obtenir un diplôme reconnu et d'entrer rapidement sur le marché du travail.

Elle comprend :

- une formation théorique individualisée, assurée par le Comité Régional Olympique et Sportif
- une formation pratique chez un employeur (entreprise, association, collectivité locale), sous la responsabilité d'un maître d'apprentissage, avec un véritable contrat de travail. Le contrat d'apprentissage est un contrat de travail en alternance sur une base de 35h. L'apprenti a un statut de salarié au sein de la structure.

Un maître d'apprentissage est chargé de guider l'apprenti dans l'entreprise pour l'acquisition des compétences nécessaires à l'obtention du diplôme préparé, en liaison avec le CFA.

UNE FORMATION COMPLÈTE, GRATUITE ET RÉMUNÉRÉE

La formation en alternance est financée par l'OPCO de la structure et le CFA et donc gratuite pour l'apprenti. Grâce à un contrat d'apprentissage conclu entre l'employeur et l'apprenti, ce dernier est rémunéré. La rémunération de l'apprenti est déterminée en fonction de son âge sur la base du SMIC.

DES AVANTAGES POUR L'APPRENTI ET POUR L'EMPLOYEUR

La formation en alternance est une opportunité pour tous, employeurs et employés, qui vise à :

- favoriser l'insertion professionnelle des jeunes
- renforcer les équipes et conforter la compétitivité des entreprises
- assurer l'avenir des entreprises et assurer le renouvellement de leurs effectifs
- recruter des collaborateurs formés par les soins de l'entreprise et rapidement opérationnels

L'APPRENTISSAGE DANS LES MÉTIERS DE L'ANIMATION ET DU SPORT :

Une bonne insertion professionnelle des apprentis avec un taux d'employabilité de 82% (contre 65% sur l'ensemble des apprentis), dont 84 % dans le secteur d'activité du diplôme obtenu selon les statistiques de la Fédération nationale des CFA du sport de l'animation et du tourisme (FNCFASAT).

LES AVANTAGES POUR LE CLUB

- Réduction générale des charges salariales et patronales pour les employeurs de moins de 250 salariés.
- Aide unique aux employeurs de moins de 250 salariés pour les apprentis préparant aux diplômes de niveau IV maximum : 4 125 € pour la 1ère année d'exécution du contrat d'apprentissage
- Non prise en compte des apprentis dans le calcul de l'effectif.

LES AVANTAGES POUR L'APPRENTI

Une formation gratuite et rémunérée :

- Aide mobili-jeune pour le logement (www.logeo.fr)
- Aide au permis de conduire de 500 € versée par le CFA.
- Un vrai statut de salarié ouvrant droit à une couverture sociale, aux allocations familiales, aux congés, aux années de travail prises en compte pour le calcul de la retraite....
- Et surtout, l'acquisition d'une qualification reconnue sur le marché du travail ainsi qu'une réelle expérience professionnelle.

FORMATION PROPOSÉE PAR



Centre de Formation des Apprentis dédié aux métiers du sport, de l'animation et du tourisme (CFA) sur le territoire Provence Alpes Côte d'Azur.



CROS
RÉGION SUD
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

Ambassadeur du sport en Provence-Alpes-Côte d'Azur et organisme de formation du mouvement sportif



Monclub Esport, acteur majeur de l'e-sport français basé à Marseille avec des salles, une académie et des équipes professionnelles.

LES CONDITIONS D'ACCÈS

- Être âgé de 18 à 30 ans
- Être titulaire du diplôme de Préventions et Secours Civiques niveau 1 (PSC1) ou équivalent
- Présenter un certificat médical de non contre-indication à la pratique et à l'encadrement des "activités physiques pour tous" datant de moins d'un an à la date de l'entrée en formation.
- Satisfaire aux tests d'exigences préalables à l'entrée en formation
- Satisfaire aux épreuves de sélection du Comité Régional Olympique et Sportif



“

Les “eSports de compétition pourraient être considérés comme une activité sportive”,

Déclaration du Comité International Olympique, ouvrant la possibilité de voir l'e-sport un jour apparaître aux Jeux Olympiques.

Le fonctionnement économique de l'esport ressemble de plus en plus à celui d'une discipline sportive traditionnelle, attirant chaque année un nombre plus important de spectateurs, et entraînant une croissance régulière et significative de son marché. Dans ses problématiques de développement comme dans son organisation et sa pratique, l'esport rencontre aujourd'hui le sport.

Encore en phase de structuration, le marché de l'esport en France est en pleine évolution.

De nombreux métiers apparaissent porté par une industrie qui se développe très rapidement.

Le développement des clubs amateurs est aujourd'hui freiné par le manque de coaches qualifiés auxquels les parents pourraient faire confiance et d'offres structurées de la part de clubs qui ont besoin d'être accompagnés pour se développer.



LE PROFIL DES JOUEURS EN FRANCE



Pourcentage de joueurs par âge

LA PRATIQUE ESPORTIVE

1 UNE PRATIQUE DE LOISIR

au cours de laquelle des **joueurs** se confrontent au sein de leur cercle personnel, de manière **informelle** et **en dehors de tout système de compétition ou de classement**.

2 UNE PRATIQUE AMATEUR

constituée d'esportifs qui s'engagent dans une pratique compétitive, épisodique ou régulière. Cela regroupe autant les LAN que les parties classées sur Internet.

3 UNE PRATIQUE PROFESSIONNELLE

constituée de joueurs professionnels engagés dans une pratique compétitive constante et intensive pour laquelle ils sont rémunérés.

4 UNE PRATIQUE DE SPECTACLE

transversale aux trois premières, constituée de streamers qui animent la diffusion de leurs parties, en compétition ou non, dans le but de divertir. Les trois pratiques précédentes peuvent rentrer dans cette catégorie.



04.42.10.22.00



Parc Club de l'Arbois
RD 543
13480 CABRIES



provencealpescotedazur@franceolympique.com



CROS
RÉGION SUD
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR



FUTURO SUD
SPORT ANIMATION TOURISME