

# ORGANISATION PÉDAGOGIQUE BPJEPS AFHM

UC	OI	Module
<b>0</b>		<b>Positionnement</b>
<b>1</b>	<b>Unité de compétence 1 : ENCADRER TOUT PUBLIC DANS TOUT LIEU ET TOUTE STRUCTURE</b>	
	<b>1.1</b>	<b>Communiquer dans les situations de la vie professionnelle</b>
	1.1.1	Adapter sa communication aux différents publics
	1.1.2	Produire des écrits professionnels
	1.1.3	Promouvoir les projets et actions de la structure
	<b>1.2</b>	<b>Prendre en compte les caractéristiques des publics dans leurs environnements dans une démarche d'éducation à la citoyenneté</b>
	1.2.1	Repérer les attentes et les besoins des différents publics
	1.2.2	Choisir les démarches adaptées en fonction des publics
	1.2.3	Garantir l'intégrité physique et morale des publics
	<b>1.3</b>	<b>Contribuer au fonctionnement d'une structure</b>
	1.3.1	Se situer dans la structure
	1.3.2	Situer la structure dans les différents types d'environnement
	1.3.3	Participer à la vie de la structure
<b>2</b>	<b>Unité de compétence 2 : METTRE EN OEUVRE UN PROJET D'ANIMATION S'INSCRIVANT DANS LE PROJET DE LA STRUCTURE</b>	
	<b>2.1</b>	<b>Concevoir un projet d'animation</b>
	2.1.1	Situer son projet d'animation dans son environnement, en fonction du projet de la structure, de ses ressources et du public accueilli
	2.1.2	Définir les objectifs et les modalités d'évaluation
	2.1.3	Identifier les moyens nécessaires à la réalisation du projet
	<b>2.2</b>	<b>Conduire un projet d'animation</b>
	2.2.1	Planifier les étapes de réalisation
	2.2.2	Animer une équipe dans le cadre du projet
	2.2.3	Procéder aux régulations nécessaires
	<b>2.3</b>	<b>Evaluer un projet d'animation</b>
	2.3.1	Utiliser les outils d'évaluation adaptés
	2.3.2	Produire un bilan
	2.3.3	Identifier des perspectives d'évolution
<b>3</b>	<b>Unité de compétence 3 : CONCEVOIR UNE SEANCE, UN CYCLE D'ANIMATION OU D'APPRENTISSAGE DANS LE CHAMP DES ACTIVITES DE LA FORME</b>	
	<b>3.1</b>	<b>Concevoir la séance, le cycle d'animation ou d'apprentissage</b>
	3.1.1	Fixer les objectifs de la séance ou du cycle et les modalités d'organisation
	3.1.2	Prendre en compte les caractéristiques du public dans la préparation de la séance ou du cycle
	3.1.3	Organiser la séance ou le cycle
	<b>3.2</b>	<b>Conduire la séance, le cycle d'animation ou d'apprentissage</b>
	3.2.1	Programmer une séance ou un cycle en fonction des objectifs
	3.2.2	Mettre en oeuvre une démarche pédagogique adaptée aux objectifs de la séance ou du cycle
	3.2.3	Adapter son action pédagogique
	<b>3.3</b>	<b>Evaluer la séance, le cycle d'animation ou d'apprentissage</b>
	3.3.1	Construire et utiliser des outils d'évaluation adaptés
	3.3.2	Evaluer son action
	3.3.3	Evaluer la progression des pratiquants
<b>4</b>	<b>Unité de compétence 4 : MOBILISER LES TECHNIQUES DE LA MENTION DES ACTIVITES DE LA FORME POUR METTRE EN OEUVRE UNE SEANCE OU UN CYCLE D'APPRENTISSAGE</b>	
	<b>4.1</b>	<b>Conduire une séance ou un cycle en utilisant les techniques de l'option</b>
	4.1.1	Maîtriser les techniques de l'option
	4.1.2	Maîtriser les gestes techniques dont les aides et parades et les conduites professionnelles de l'option
	4.1.3	Utiliser les gestes techniques appropriés dans un objectif d'apprentissage
	<b>4.2</b>	<b>Maîtriser et faire appliquer les règlements de l'option</b>
	4.2.1	Maîtriser et faire appliquer les règlements techniques de la fédération délégataire de l'haltérophilie, musculation
	4.2.2	Maîtriser et faire appliquer le cadre de la pratique en haltérophilie, musculation, dont la pratique compétitive en haltérophilie
	4.2.3	Sensibiliser aux bonnes pratiques et aux conduites à risque
	<b>4.3</b>	<b>Garantir des conditions de pratique en sécurité</b>
	4.3.1	Utiliser le matériel adapté au public et conforme aux règles de sécurité
	4.3.2	Aménager la zone de pratique ou d'évolution
	4.3.3	Veiller à la conformité et à l'état du matériel et de la zone de pratique ou d'évolution