

GRILLE DE CERTIFICATION DES DIPLÔMES FÉDÉRAUX

ANIMATEUR FÉDÉRAL escrime artistique et de spectacle

Module 2 : ANIMATION ET ENCADREMENT DE L'ACTIVITÉ

Épreuve M 2 : ANIMATION D'UNE SÉANCE COLLECTIVE d'initiation en escrime Médiévale, Grand siècle avec 6 élèves au minimum (40 min), thème libre et ENTRETIEN avec le jury (15 min)

NOM : Prénom :	Signature du candidat :
Jury 1 :	Signature du jury 1 :
Jury 2 :	Signature du jury 2 :

COMPÉTENCES	ACQUIS	Non ACQUIS
Prendre en main et imposer les règles de sécurité et les rites (éthiques et valeurs)		
Organiser et gérer rationnellement une mise en train ludique (jeux et fondamentaux)		
Proposer et diriger un exercice (duos, salut) en respectant les règles de sécurité		
Effectuer une démonstration correcte et échanger avec les élèves		
Évaluer sa démarche et proposer des remédiations et des ajustements (entretien)		
BILAN de l'évaluation de l'épreuve 2	ACQUIS	NON ACQUIS

Conseils au candidat (obligatoire en cas de non-validation de l'épreuve)

BILAN DU MODULE 2 : ANIMATION ET ENCADREMENT DE L'ACTIVITÉ

Épreuve A : Séance collective et entretien	ACQUIS	NON ACQUIS
MODULE 2 : ANIMATION ET ENCADREMENT DE L'ACTIVITÉ <input type="checkbox"/> MÉDIEVALE, <input type="checkbox"/> GRAND SIÈCLE	ACQUIS	NON ACQUIS