

Mise à jour : 19/12/2023

Formation animateur Ping VR



Durée de la formation

La formation se déroule en 2 temps :

- un premier temps en **présentiel de 14h** - 2 jours (réparti comme suit : 9h00-12h30 / 13h30-17h00) avec une alternance de temps théoriques et de mise en pratique.
- un deuxième temps, dans une structure affiliée FFTT, avec **l'encadrement d'un stage pratique d'un événement en PingVR de 7h.**

Le volume horaire total est donc de **21 heures**

Conditions d'inscription et modalités d'accès

DELAI D'ACCES

Durée estimée entre la demande et le début de la formation => entre 2 et 4 mois

POUR QUI

- Intérêt pour la réalité virtuelle et les nouvelles pratiques
- Encadrant(e)s techniques professionnel(le)s ou bénévoles de tennis de table

PRE REQUIS

- Être licencié FFTT
- Être minimum Cadet

Capacité d'accueil et Accessibilité

Entre 6 et 12 apprenants

Nos formations peuvent être accessibles aux personnes en situation de handicap. Chaque situation étant unique, nous vous demandons de préciser **à l'inscription vos besoins en la matière**. Nous pourrions ainsi confirmer l'ensemble des possibilités d'accueil et vous permettre de suivre la formation dans les meilleures conditions.

PMR => accessible (en fonction du lieu d'accueil)

Accessible handicaps divers => [Personnes en situation de handicap, des Dispositifs existent pour vous accompagner dans la réussite de votre projet](#)

Objectifs

A l'issue de la formation les stagiaires seront capables de :

- Appréhender le développement fédéral de la Réalité Virtuelle (VR)
- Utiliser le matériel et les outils Ping VR
- Utiliser l'outil dans une démarche d'apprentissage,
- Animer une pratique VR

Equipe pédagogique et administrative

Éducateur sportif professionnel diplômé d'Etat minimum BEES 1er degré TT et expert en Ping VR

Formateurs prévisionnels : **Grégory BARRAULT et Baptiste ANSOLA**

-> **Elue responsable des Formations en IDF :**

Véronique BEAUSSART – verobeaussart@yahoo.fr

-> **Responsable des formations technique et professionnelle en IDF :**

Grégory BARRAULT - responsable.formation@fftt-idf.com

-> **Contact administratif et financier :**

Stéphanie LEREBOURS – formation@fftt-idf.com

Modalités pédagogiques et matériel

- **Alternance de phases théoriques et de mises en pratique**, cours (PPT) et contenu multimédia (vidéo)
- **Méthodes pédagogiques interactives**

Matériels pédagogiques utilisés : séparations / support spécifique "raquettes" / casques de réalité virtuelle / Grande TV support de projection

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée.
- Documents supports de formation projetés.
- Ateliers
- Mises en situation pratique
- Echange d'expériences formateurs et stagiaires
- Exercices
- Accès à un **espace personnalisé extranet** Digiforma (documents supports, suivi, évaluation)
- Suivi et échanges avec le formateur sur l'extranet du stagiaire

Contenu

Présentation de la formation et "Tour de Table" des stagiaires/formateurs - Bilan en fin de formation

Bloc de Comp.	Contenus	Temps formation	Modalité évaluation	Indicateurs évaluation
BC1 Être capable d'appréhender le développement fédéral de la réalité virtuelle	-L'émergence du Metavers -Le contexte du Ping VR -Les enjeux du développement de la FFTT -La communauté VR et Eleven France	3h	<u>Quiz</u>	Être capable d'informer le pratiquant sur tous les éléments règlementaires et techniques utiles à la pratique-Être capable de maîtriser le vocabulaire de la VR. Être capable de maîtriser un argumentaire sur la VR (enjeux/ contexte/ freins/ potentialité/Métavers)

BC2 Être capable d'utiliser le matériel et les outils de la VR	-Le jeu Eleven TT -Les adaptateurs -Premiers pas sur le jeu, rendre le jeu plus immersif. -Jouer en ligne	4h	<u>Évaluation formative</u> : Observation en mise en situation pratique	Être capable de préparer et vérifier la qualité du matériel et des équipements nécessaires à la pratique (raquette / paramètres / mini jeux...). Être capable de configurer les univers (mini-jeux, avatar, rencontre en ligne ou entre 2 casques...) Être capable de vérifier l'état immédiat de l'espace de pratique afin de sécuriser l'activité.
BC3 Être capable d'utiliser l'outil dans une démarche d'apprentissage	-S'entraîner en réalité virtuelle	3h30	<u>Évaluation formative</u> : Observation en mise en situation pratique	Être capable d'aider les pratiquants à s'équiper et à jouer (matériel, sécurité...). Être capable d'expliquer les différentes fonctionnalités du jeu ElevenVR pour une autonomie du pratiquant. Être capable d'adapter l'espace de pratique afin de sécuriser l'activité en fonction du public.
BC4 Être capable d'animer une pratique VR	-L'animation - De la pratique individuelle à la pratique collective - Virtuel (VR) vs Réel (IRL)	3h30 + 7h de stage	<u>Évaluation formative</u> : Observation en mise en situation pratique	Être capable d'identifier le niveau, les attentes et l'expérience du public pratiquant Être capable de construire une séance de ping VR (objectifs-exercices-débriefing...) Être capable d'intervenir auprès du joueur en le guidant à distance et proposer des solutions aux difficultés rencontrées (service, correction technico-tactique...). Être capable de construire un tournoi sur Challenge

FORMATION EN PRESENTIEL
De 14 heures

Objectifs spécifiques:

- Être capable d'appréhender le développement fédéral de la Réalité Virtuelle (VR)
- EC d'utiliser le matériel et les outils de la VR
- EC d'utiliser l'outil dans une démarche d'apprentissage
- EC d'animer une pratique VR
- EC d'utiliser l'outil dans une démarche d'apprentissage

Evaluation : Quizz+Observation avec grille de certification

En fin de formation en présentiel, le formateur évalue les candidats avec un quizz (BC1) et d'une grille de certification (BC2,3 et 4)

STAGE EN STRUCTURE
7h minimum

Objectif : Valider les compétences acquises, en cours d'acquisition ou non acquises en formation pratique

Evaluation : Attestation de stage

En fin de stage, le président de la structure délivre au candidat une attestation de stage pratique en structure avec le détail des actions réalisées.

DIPLOME "ANIMATEUR de PINGVR"

En fin de parcours, un diplôme est envoyé au candidat.



Bilan de la formation / Evaluation de satisfaction

Permet à chaque stagiaire de faire le point sur l'atteinte des objectifs, dialoguer sur les aspects positifs et négatifs rencontrés lors de la formation. Un questionnaire sera à remplir obligatoirement pour l'évaluation de leur satisfaction sur l'aspect logistique et organisationnel de la formation, en vue d'une amélioration pour les suivantes.

Suivi de l'exécution et évaluation des résultats et Modalités de Certification

- Feuilles de présence.
- Autoévaluation en amont
- Mises en situation pratique du formateur tout au long de la formation pour s'assurer de la bonne compréhension des acquis.
- Questionnaire de satisfaction.
- Certificat de réalisation de l'action de formation et attestation d'assiduité
- Mises en situation pratique sur le terrain
- Délivrance d'un diplôme fédéral FFTT

Pour valider la certification, le stagiaire doit valider 3 blocs de compétences sur les 4 identifiés dont obligatoirement le BC 2 et le BC 3.

Les modalités de certification des blocs de compétences mise en œuvre par la FFTT et le responsable pédagogique de la formation (et/ou le formateur) sont les 3 suivantes :

1/ UN QUIZZ

En fin de formation en présentiel, les connaissances théoriques liées à cette formation sont évaluées par un questionnaire final (quizz) qui permettra de valider le bloc de compétence 1 (BC1).

Le quizz doit être rempli en 15mn, il comporte 15 questions et est évalué sur 40 points.

Le quizz est validé si le candidat obtient 28 points sur 40. Dans ce cas, il valide la certification du bloc de compétence 1 (BC1).

Si la note est inférieure à 28, le formateur travaille les réponses erronées avec le stagiaire et rempli ensuite les indicateurs de la grille de certification pour valider ou non ce bloc.

2/ MISE EN SITUATION PRATIQUE : animation de situation de jeux en Ping VR

Les évaluations des compétences liées à l'animation (BC2, BC3 et BC4) dans le cadre d'une séance de PingVR seront réalisées sous la forme d'une évaluation formative réalisée par le formateur lors des mises en situation pratique et qui sont retranscrites en compétences dans la grille de certification

L'évaluation formative est une évaluation qui a pour fonction d'améliorer l'apprentissage en cours en détectant les difficultés de l'apprenant (diagnostic) afin de lui venir en aide (remédiation), en modifiant la situation d'apprentissage ou le rythme de cette progression, pour apporter (s'il y a lieu) des améliorations ou des correctifs appropriés.

Le formateur évaluera en fin de formation les compétences acquises en remplissant la grille de certification : pour valider chaque bloc (BC2, BC3 et BC4), le candidat devra avoir « acquis » au moins 50% des indicateurs de chacun de ces blocs de compétence.

A la suite des 14h de formation, le formateur ou le responsable pédagogique transmettra à la FFTT, les grilles de certification remplies, qui permettront la délivrance de l'attestation de formation d'animateur de PingVR.

3/ STAGE EN STRUCTURE : à la suite de la formation en présentiel

A l'issue de la formation en présentiel, et de la validation des blocs de compétence, le stagiaire organise et anime un évènement PingVR de 7h qui fait l'objet d'une attestation par le président de la structure organisatrice de l'évènement.

En fin de stage, le président de l'association organisatrice délivre au candidat une attestation de stage pratique en structure d'animation de pingVR (cf annexe).

Résultats attendus à l'issue de la formation

Savoir utiliser le matériel, le faire utiliser et animer une séance de Ping VR en s'adaptant au lieu et aux différents publics

Modalité d'obtention

Présence complète à la formation + réalisation de tous les exercices lors des phases d'apprentissage + réussite des certifications + réalisation du stage pratique.

Validité du diplôme

Le diplôme d'ANIMATEUR PINGVR a une durée de validité illimitée. Cependant, le diplôme n'est valable que si le titulaire du diplôme est licencié à la FFTT (licence compétition). Le diplôme ne donne aucune prérogative en dehors d'une structure FFTT.

