

Mise à jour : 24/11/2025

Formation Animateur Ping VR

Durée de la formation

La formation se déroule en 2 temps :

- un premier temps en **présentiel de 7h** - 1 jour (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 Ping VR de 7h**.

Le volume horaire total est donc de **14 heures**.

Conditions d'inscription et modalités d'accès

- ✓ Être licencié(e) Compétition FFTT
- ✓ Être au minimum Animateur Fédéral

Délai d'accès : durée estimée entre la demande et le début de la formation => entre 2 et 4 mois

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 pourrons ainsi confirmer l'ensemble des possibilités d'accueil et vous permettre de suivre la formation dans les meilleures conditions.

PMR => Non accessible

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 :

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

Équipe pédagogique et administrative

Éducateur sportif professionnel diplômé d'Etat minimum BEES 1er degré TT et expert en Ping VR
Formateur prévisionnel : **Grégory BARRAULT**

Ligue Île-de-France de Tennis de Table – 1, rue de la Poterie – 93200 SAINT-DENIS

Tél. 01 55 87 26 92 – formation@fftt-idf.com – www.fftt-idf.com

Association Loi 1901 - N° de SIRET : 785346362 000 60 - Code APE : 9312 Z

Déclarée en Préfecture le 08/08/1957 - Publiée au J.O.R.F le 08/09/1957

Organisme de formation enregistré sous le numéro 11 93 02 422 93. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat

-> Elue responsable des Formations en IDF :

Véronique BEAUSSART – verobeaussart@yahoo.fr

-> Responsable des formations techniques et professionnelles en IDF :

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

-> Contact administratif et financier :

Marine LE COGUIEC - formation@fftt-idf.com

Modalités pédagogiques et techniques

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée
- Documents supports de formation projetés
- Ateliers
- Mises en situation pratique
- Échange 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

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

Contenu

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

Bloc de Compétences	Contenus	Temps formation	Modalité évaluation	Indicateurs évaluation
BC1 Être capable d'appréhender le développement fédéral de la réalité virtuelle	- L'émergence du Métavers - Le contexte du Ping VR - Les enjeux du développement de la FFTT - La communauté VR et Eleven France	1h	<u>Quizz</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	1h50	<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	45 mn	<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 Eleven VR 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)	3h25 + 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 Challonge

Suivi de l'exécution et évaluation des résultats

- Feuille de présence
- Mises en situation pratique du formateur tout au long de la formation pour s'assurer de la bonne compréhension des acquis
- Quiz et grille de certification
- Questionnaire de satisfaction, évaluation des acquis à chaud et à froid.
- Attestation de stage pour la partie pratique en structure
- Délivrance d'un certificat de réalisation

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 :

QUIZ

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

Le quiz 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 remplit ensuite les indicateurs de la grille de certification pour valider ou non ce bloc.

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 Ping VR 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.

À la suite des 7h de formation, le formateur ou le responsable pédagogique transmettra au service formation de la LIDF TT les grilles de certification remplies.

STAGE EN STRUCTURE

A la suite de la formation en présentiel

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

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

Modalités de certification

Présence complète aux 7h en présentiel + réalisation des 7h en structure + Valider 3 blocs de compétences sur les 4 identifiés dont obligatoirement le BC 2 et le BC 3.

En fin de formation en présentiel, les connaissances théoriques liées à cette formation sont évaluées par un questionnaire final (quiz) qui permettra de valider le bloc de compétence 1 (BC1) => obtention d'au moins 28 points sur 40.

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

chaque bloc (BC2, BC3 et BC4) en obtenant au moins 50% des indicateurs de chacun de ces blocs de compétence.

=> Délivrance d'un certificat de réalisation

Bilan de la formation / Évaluation 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.



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante :
ACTIONS DE FORMATION

