

## **GRILLE DES EMPLOIS EN ESCRIME**

### **PREAMBULE**

La définition des emplois déclinés dans la grille sous entend une conception générale ambitieuse du métier de Maîtres d'armes. Un métier de concepteur plutôt que d'ouvrier spécialisé.

Le cursus, qui part de l'aide animateur pour finir au directeur, doit avoir une cohérence. Il doit s'inspirer des réalités du terrain : toutes les attentes des différents publics qui fréquentent les salles d'armes et les exigences liées à la pratique en milieu scolaire.

Cela suppose la maîtrise de connaissances nombreuses et variées qui permettent la mise en œuvre d'une stratégie d'enseignement adaptée.

La grille proposée fait référence à des compétences<sup>1</sup>, des savoirs, des savoirs faire<sup>2</sup>, des capacités<sup>3</sup> correspondant à chaque niveau. Elle déborde le cadre d'un traditionnel apprentissage uniquement technique à partir de gestes classés et répertoriés.

Cette grille cherche à être le reflet d'un métier qui s'apprend, en référence à une méthodologie destinée à éviter les dérives qui perturbent de plus en plus la pratique de l'escrime. Cette évolution est le résultat d'un apprentissage anarchique dont le seul objectif est le résultat en compétition.

Cette grille doit permettre une adaptation entre les besoins du club en termes de missions et le profil recherché du maître d'armes. Elle permet aussi à ce dernier de faire son bilan de compétence et au dirigeant de club de repérer le bon profil de maître d'armes pour les besoins de son club en fonction du statut<sup>4</sup> qu'il peut lui offrir et des rôles qui s'y rapportent.

La FNMA a jugé bon de rédiger ce préambule parce qu'elle craint que l'exigence de qualité soit de moins en moins prise en compte dans les mentalités actuelles.



<sup>1</sup> Compétence : « les compétences sont un ensemble structuré et cohérent de ressources qui permet d'être efficace dans un domaine social d'activité » D. Delignères

Les compétences spéciales révèlent la maîtrise des savoirs et de techniques intégrés dans l'action même.

<sup>2</sup> Savoirs faire : synonyme de connaissances procédurales, ils constituent des instructions relatives à l'utilisation d'une base de données (constituée par des connaissances déclaratives). Dans un système conceptuel, le savoir est la conséquence d'une organisation intellectuelle où les connaissances sont conscientes et transmissibles.

<sup>3</sup> la capacité est l'aptitude de quelqu'un dans un domaine déterminé, un potentiel permettant d'agir dans des situations inconnues. Elle participe à la genèse de compétences nouvelles. La capacité est une activité stabilisée et reproductible dans un champs divers de connaissance ; elle est synonyme de savoir-faire

<sup>4</sup> Statut : ensemble des contraintes, des droits, interdits prescrits par les règles du contrat et qui définit le champ des actes permis.

Groupe	1 (Gp 1)	2 (Gp 3)	3 (Gp 4)	4 (Gp 5)	5 (Gp 6)
<b>Titre</b>	<b>Aide - Animateur</b>	<b>Animateur - Formateur</b>	<b>Enseignant - Entraîneur</b>	<b>Enseignant responsable pédagogique</b>	<b>Directeur ou Enseignant expert</b>
<b>Diplôme « souhaité »</b>	Pré qualification	BEES 1 <sup>er</sup> degré	BEES 1 avec 5 ans d'expérience	BEES 2	BEES 3 <sup>ème</sup> degré BEES 2 avec 5 ans d'expérience
<b>Définitions générales</b>	Exécution de tâches prescrites, qui doivent permettre une adaptation à l'emploi et se situent dans le cadre d'une formation en alternance	Capable d'assurer en autonomie le fonctionnement des activités des pratiquants, qui ne s'impliquent pas encore dans la compétition (formation - loisirs)	Capable de prendre en charge les pratiquants qui veulent s'investir dans la compétition.	Responsable de mission chargé d'un ensemble de tâches ou d'une fonction par délégation	Direction sous le contrôle direct des instances statutaires de l'association ou de l'entreprise exploitante
<b>Définitions complémentaires</b>	Effectue des tâches dont les conditions d'exécution sont indiquées par le responsable. Cet emploi concerne des interventions auprès d'un public de débutants - jeunes ou adultes. Il fait appel à une bonne maîtrise de plusieurs savoir-faire.	Prend en charge l'animation dans le cadre d'une stratégie d'enseignement. Le titulaire de cet emploi inscrit sa démarche dans la double perspective d'une formation au moyen d'une pratique diversifiée et d'une fidélisation de la clientèle. Il possède des connaissances pratiques et théoriques qui lui permettent de formuler des objectifs, de diriger et d'évaluer des séances collectives. Son projet pédagogique a pour but de permettre à chacun d'effectuer le libre choix de sa pratique en escrime. Son objectif essentiel est de former un escrimeur disponible et adaptable.	Est capable d'articuler la compétition et sa préparation à la formation initiale : le titulaire de cet emploi inscrit sa démarche dans la cohérence entre l'enseignement et la compétition. Est capable d'élaborer un plan d'entraînement individualisé : programmation et évaluation. Met en œuvre les moyens, qui permettent d'associer le tireur à sa préparation. Connait les limites des possibilités d'entraînement dans le seul cadre du club et s'adapte en conséquence. Le projet pédagogique s'inscrit dans la perspective d'augmenter les capacités physiques, techniques, tactiques et mentales des tireurs.	Il possède des connaissances élargies et fondamentales et une expérience étendue dans une ou plusieurs spécialités. Il est expert dans sa profession. Peut agir très vite et anticiper. Est immédiatement opérationnel. Il possède une autonomie et sait en fixer les limites. Il oriente, sélectionne les personnels pour la formation. Il peut entretenir des relations avec l'environnement institutionnel dans le but de rechercher des moyens	Assure, coordonne et contrôle tout ou partie des activités administratives et techniques. A autorité sur l'ensemble du personnel Assure l'élaboration du budget prévisionnel et le suivi de son exécution. Gère le budget et rend compte des résultats. Propose la politique générale du club, la politique de développement, la politique d'innovation. Définit les orientations pédagogiques du club. Est responsable des résultats de l'entreprise et de son développement.
<b>Exemples de compétences</b>					
<b>Accueil</b>	Participe à l'accueil des différents publics : - visite des locaux - présentation du club (histoire, importance et rôle dans la vie fédérale) - organigramme (élus, enseignants) - fonctionnement du club (inscriptions, emploi du temps, règlement intérieur, usages) - tenue vestimentaire, matériel Informe des règles de sécurité Présente les activités du club.	Porte une attention particulière à l'accompagnement des publics au sein de l'établissement. Assure la qualité de l'accueil et de l'information Est réceptif aux besoins de la clientèle et à ses motivations. Sa mission est de fidéliser et de développer la clientèle.	Anticipe et analyse les besoins des publics et adapte les services offerts. Vérifie et contrôle la qualité de l'accueil. S'intéresse à l'environnement social des compétiteurs. S'investit dans les relations extérieures : familles, école, travail.	Améliore et développe les prestations en fonction des besoins recensés de la clientèle. Est capable de résoudre des difficultés liées aux relations humaines, que ce soit au sein du club ou vis-à-vis de la clientèle.	Coordonne et contrôle l'ensemble du système d'information - communication. S'assure de la qualité des services rendus. Prévient et gère les conflits de toute nature. Veille au développement de l'image du club.
<b>Exemples de compétences</b>					
<b>Animation</b>	Est capable d'assurer l'animation de la période préparatoire à l'enseignement proprement dit. Participe à des actions de promotion du club. Peut faire partie de l'équipe d'encadrement d'un stage du club.	Est responsable de l'organisation de l'animation et des conditions de sa réalisation. Est capable de prendre en compte aussi bien l'aspect culturel, que l'aspect compétitif de l'escrime. Aide chacun à exprimer son potentiel. Sait être attentif aux différents publics et à leurs motivations. Evalue l'impact en termes de satisfaction de la clientèle et de la fréquentation et fait des propositions. Peut organiser des stages réservés aux membres du club.	Planifie l'ensemble des activités d'animation et en assure la coordination. Est responsable de l'équipe d'animation.	Préconise et crée des produits d'animation. Programme les activités.	Veille au bon déroulement des activités proposées sous l'angle de la sécurité et de la qualité.
<b>Exemples de compétences</b>					
<b>Communication</b>	Transmet l'information dans le sens dirigeants - publics et inversement	Organise et participe aux actions de promotion du club.	Prend contact avec les partenaires pour les actions de communication externes.	Responsable de la mise en place des actions de communication internes et externes.	Organise et fait mettre de toutes les actions de communication
<b>Exemples de compétences</b>					
<b>Compétition</b>	Peut accompagner des jeunes à des compétitions locales	Accompagne des tireurs jusqu'à des compétitions de niveau régional. Est capable d'observer les tireurs et d'interpréter les données recueillies.	Précise les objectifs sportifs. Analyse la réussite et l'échec. Est responsable des sélections	Gère la compétition. Est capable de prévoir un plan de développement à long terme du potentiel sportif du club. Responsable de l'organisation technique des compétitions.	Recherche les moyens pour maintenir le potentiel sportif.

Titre	Aide - Animateur	Animateur - Formateur	Enseignant - Entraîneur	Enseignant responsable pédagogique	Directeur ou Enseignant expert
Exemples de compétences <b>Enseignement</b>	Maîtrise la mise en place d'une entrée dans l'activité par l'assaut. Mise en place pratique des règles de sécurité Elaboration collective de règles du jeu élémentaires et provisoires permettant la mise immédiate en situation de duel. Gestion du groupe et mise en place de consignes. Analyse globale de l'activité : définir les gestes offensifs et défensifs. Est capable de décrire et de faire prendre conscience des gestes spécifiques élémentaires de l'escrime : maintien de l'équilibre, attaque, défense.	A pour objectif la découverte et la compréhension de l'escrime. Conduit, d'une manière générale, les activités de découverte et d'initiation garantissant la sécurité des usagers. Insiste sur la sécurité. Recherche l'assimilation des grands principes de l'escrime. Enseigne les bases des trois armes. Montre la différence entre l'escrime sportive et l'escrime artistique. Utilise les armes conventionnelles et sans convention. Analyse et évalue sa démarche pédagogique dans le cadre du projet pédagogique du club.	Maîtrise la conduite de la leçon collective. Assure la cohérence de l'équipe pédagogique - continuité entre l'enseignement et l'entraînement. Organise des stages de perfectionnement (club - ligue - département). Assure la continuité de l'enseignement dans un cadre de perfectionnement. Pratique la pédagogie différenciée et développe à ce titre la socialisation par la pratique . - techniques sportives, - la rééducation fonctionnelle, - la pédagogie des enfants.	Maîtrise la pédagogie différenciée. Contrôle et coordonne l'organisation pédagogique Encadre et anime une équipe pédagogique. Maîtrise la pédagogie différenciée. Possède un début d'expertise dans une activité d'enseignement. Contrôle et coordonne l'organisation pédagogique. Peut animer et encadrer une équipe pédagogique.	Organise l'évaluation et l'évolution des pratiques. Apprécie les potentialités et l'initiative. Favorise la réflexion et l'expérimentation de méthodes pédagogiques. Recueille des avis, apprécie les arguments avant de décider de la politique globale du club. Met en œuvre le projet pédagogique de l'entreprise. Développe la motivation. Il met en œuvre le projet pédagogique de l'association.
Exemples de compétences <b>Formation</b>	Initie à l'arbitrage	Capable de former des initiateurs et des moniteurs à l'arme conventionnelle. Capable de former des arbitres départementaux Participe à l'évaluation des acquis et des potentiels du personnel de catégorie 1. Peut animer des réunions d'information Participe à la formation du personnel de catégorie 1	Capable de former des prévôts fédéraux. Capable de former des arbitres régionaux. Définit un contenu pédagogique. Veille à la réalisation des objectifs de formation. Etablit les rapports de stage. Développe des relations avec des partenaires extérieurs. Participe au recrutement des personnels de catégorie 1 et 2 et au choix des intervenants. Selon sa spécialité et son expérience, il peut assurer des interventions extérieures et des sessions de formation. Responsable de la documentation.	Capable de former des BEES 1 d'escrime. Capable de former des arbitres nationaux. Responsable de la qualité pédagogique. Organise et planifie les moyens à mettre en œuvre. Aide à la formulation et à la réalisation des projets. Elabore des programmes et construit des modules. Evalue les coûts de la formation et les résultats obtenus et modifie ses conduites en conséquence. Peut recruter des intervenants. Propose les conditions et les moyens d'amélioration des compétences du personnel.	Capable de former des BEES 2. Développe la formation professionnelle au sein du club. Dirige et anime les ressources humaines pour atteindre les objectifs fixés. Elabore un cahier des charges et établit le budget de formation. Arrête les programmes et les contenus. Choisit les méthodes et outils pédagogiques appropriés. Expérimente et évalue les dispositifs mis en place. Intervient lors des colloques, débats professionnels. Peut engager des études et des recherches.
Exemples de compétences <b>Gestion</b>	Peut contrôler l'assiduité. Gère le matériel d'animation inhérent à son activité d'animation.	Gère le suivi du personnel de catégorie 1. Assure la composition et le fonctionnement des groupes, en fonction de leur âge, de leur niveau, de leur motivation, de leur disponibilité et des affinités. Peut contribuer à l'encasement et la saisie d'information.	Assure le suivi des personnels des groupes 1 et 2. Gère la pédagogie. Prépare et encadre les déplacements. Supervise le matériel.	Gère le suivi des personnels de catégorie 1, 2 ou 3. Gère la formation. Evalue les atouts et contraintes du club liés à l'environnement. Estime les possibilités de développement du club en fonction de l'évolution de la demande.	Sous le contrôle des instances statutaires : Gère la politique globale. Gère le club et l'ensemble des moyens. Gère le personnel. Gère le budget. Gère la formation continue. Gère les prévisions et les résultats.
Exemples de compétences <b>Innovation conception</b>		Crée et expérimente des produits ludiques. Met en place des activités promotionnelles. Met au point une méthode d'évaluation.	Conceptualise une méthode pédagogique. Expérimente et affirme une méthode de travail. Elabore des produits de formation pertinents.	Conçoit des produits sportifs de formation. Met au point des questionnaires d'évaluation. Elabore des fiches d'évaluation pédagogique et technique.	Construit des projets de développement de l'association. Met au point une démarche qualité dans la production des services aux personnes.
Exemples de compétences <b>Matériel</b>	Gère le matériel d'animation nécessaire à son activité professionnelle.	Assure la maintenance du matériel collectif. Participe à l'achat de matériel.	Assure le contrôle et le renouvellement du matériel.	Propose la politique d'achat de matériel	Définit la politique d'achat de matériel
Exemples de compétences <b>Spécialisation</b>		Dans la formation de niveau V. Dans la pédagogie appliquée aux enfants.	- dans une pratique. - dans la maîtrise d'un enseignement. - dans la gestion de l'association. - dans la formation professionnelle.	- dans une discipline sportive. - dans l'entraînement et l'encadrement sportif. - dans la formation continue. - dans les sciences de l'éducation.	- dans le droit économique et social. - dans la gestion financière et commerciale. - dans la gestion des ressources humaines. - dans les relations publiques (collectivités locales et territoriales, administrations,...)
<b>Tutorat</b>	Selon l'expérience et les compétences acquises, assure le tutorat de la catégorie 1.	Participe aux évaluations formatives et aux bilans pédagogiques. Ecoute et s'adapte à des publics variés pour établir une relation pédagogique constructive.	Tuteur de BEES 1 en formation. Participe aux évaluations formatives et aux bilans pédagogiques. Est amené à gérer des comportements et des motivations. A un rôle régulateur lors des tensions.	Tuteur de BEES 2 en formation. Indique des conduites. Analyse des situations, identifie des problèmes et y remédie. A un rôle de médiateur.	Tuteur de BEES 2 en formation. Se soucie de la qualité pédagogique de l'encadrement des jeunes stagiaires et de la transmission de valeurs professionnelles et sociales.