

Fiche formation animateurs Découverte (1j)

Volet «Découverte» et initiation au simulateur	
Durée	1 jour
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Partager son expérience sur le dispositif - Savoir accueillir et adapter ses actions aux aspirations des usagers - Animer / organiser des stages découvertes - Réaliser des vols adaptés à la formule choisie par l'utilisateur
Pré-requis	<ul style="list-style-type: none"> - Etre mandaté par son président de club et son chef pilote - Etre titulaire d'une licence fédérale - Avoir envie de transmettre, posséder des qualités relationnelles - - Etre pilote vol d'initiation de préférence
Contenus	<p>« Boîte à outils »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaissance des différentes licences proposées par la Fédération Française de Vol à Voile, les « produits Découverte » • Mise en œuvre des nouveaux produits au regard de la politique du club • Présentation et valorisation de son club, accueil (humain et physique) • Détection des attentes des différents publics (prise en compte des besoins différenciés) • Maîtrise du langage descriptif vélivole (mots clés) et des conditions de réalisation des vols <p>Description d'une journée découverte « type » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consignes de réussite d'un vol découverte <p>Utilisation du simulateur comme outil d'animation et de préparation des vols :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Préparation théorique</u> (comment fonctionne l'outil) : Description, réglages (informatique et mécanique) Limite d'utilisation (déontologie) - <u>Pédagogie de l'utilisateur</u> : Traçabilité de l'utilisation (mise en place cahier de suivi) Présentation du manuel d'utilisation (paramétrage) - Exercices pratiques, manipulations - Mises en situation pédagogique (3 axes)



Public concerné :	- Membre du club motivé par l'animation de son club - Pilotes vol d'initiation
Outils fournis	Diaporama d'introduction 1 – doc FAQ licences découverte 6 - docs « attente des pratiquants des sports de nature » 7 - doc « outils de communication » et classeur "Les outils du développement" 8 - docs « produits Découverte », et conditions de réalisation des vols 9 - diaporamas didactiques à l'attention des stagiaires « Découverte » 10 - vidéos 11 – docs flyers, livrets, passeports « Découverte » et certificats de vol
Lieux	
Nombre de participants	8-10 maximum
Encadrement	Conseillers techniques
Financement	Repas pris en charge par la FFVV et frais de déplacement du formateur



PROGRAMME ANIMATEUR DECOUVERTE

9h présentation des stagiaires, logistiques

9h à 9h20 : présentation générale des licences découverte et des produits associés (chiffres et mesures clés).

9h20 à 9h40 : étude et explication du FAQ.

Support : docs 1 et 11

9h40 à 12h30 : Etude détaillée et retours d'expériences des produits Découverte proposés au sein du club avec remise des flyers, livrets et passeports

- Produits 1j, 3j, 6j des clubs
- Outils associés (diaporamas, vidéos, passeport, certificat de vol...)
- Conditions d'inscription et de relance des membres (nouveau logiciel licence HEVA)
- **Conditions de réalisation des vols**
- **Communication (classeur)**

Supports : docs 7, 8 et 8'

Repas pris en charge par la FFVV

14h à 15h : Les attentes des différents pratiquants des sports de nature

- « **A qui ai-je à faire?** »
 - Connaissance de son interlocuteur,
 - Approche différente en fonction de la personne:
 - * génération « Y »,
 - * retraité,
 - * 25-40 ans...
 - * spécificités des féminines.

Support : documents 6, 6', 6''

15h à 15h30 : Simulateur appropriation de l'outil :

- Préparation théorique : comment fonctionne l'outil, sa place comme matériel pédagogique dans le club (salle dédiée)

Description de l'appareil, des réglages, paramétrages par spécialistes,

Précautions à prendre, conseils pour une utilisation pérenne

Limite d'utilisation (déontologie de l'instructeur)

Mise en route/arrêt avec « check-list » spécifique en fonction du modèle.

Présentation du manuel d'utilisation (s'il existe),

15h30 à 16h30 : Mise en œuvre

- Pédagogie de l'utilisateur :

Traçabilité de l'utilisation (mise en place cahier de suivi)

Acquisition de l'aisance dans les possibilités de la machine et du logiciel utilisé,

programme formation animateurs



Retour d'expérience des utilisateurs : « trucs et astuces » pour une utilisation plus ludique,
Exercices pratiques, manipulations (utilisation des 3 axes selon niveau d'aisance de l'animateur)

16h30 à 17h15 : débriefing

Nombre maximum de participants : 8 à 10

Matériel : 1 simulateur (biplaces de préférence), vidéo projecteur, tableau/feutres

