

PROGRAMME TYPE D'UNE SESSION DU **DIPLÔME FEDERAL D'INITIATEUR DE CLUB OPTIONS CARAMBOLE ET BILLARDS A POCHE (FORMATION ET CERTIFICATION)**

ajouter lieux et dates



Jour 1 : formation		Jour 2 : formation		Jour 3 : formation		Jour 4 : formation		Jour 5 : formation		Jour 6 : épreuves	
9h à 12h	Accueil - présentation du programme - Avertissement	Module "Règlementation"	Module "Règlementation"	Module "Technique" (carambole)	Module "Technique" (billards à poches)	Module "Technique" (carambole)	Module "Technique" (billards à poches)	8h45	Convocation des premiers candidats		
	Module "Règlementation"	La filière fédérale de formation	Le club, son fonctionnement, son projet sportif, son école de billard Préparation à l'épreuve orale	Apport de contenus techniques		Apport de contenus techniques		9H à 12H et 14H à 17H	CERTIFICATION		
	La Fédération française de billard			ajouter Intervenants		ajouter Intervenants					
ajouter Intervenants		ajouter Intervenants		ajouter Intervenants		ajouter Intervenants					
14h à 17h	Module "Pédagogie" (carambole et Billards à poches)	Module "Pédagogie" (carambole et Billards à poches)	Module "Pédagogie" (carambole et Billards à poches)	Module "Technique" (carambole)	Module "Technique" (billards à poches)	Module "Pédagogie" (carambole)	Module "Pédagogie" (Billards à poches)	9H à 12H et 14H à 17H	CERTIFICATION		
	Conduite de séance/Animation	Cycle de séances	Outils d'animation et d'évaluation	Apports de contenus techniques - mise en situation pédagogique		Apports de contenus techniques - mise en situation pédagogique		17h30	Délibération du jury et annonce des résultats provisoires		
	Apport théorique sur apprentissage, pédagogie	Publics - adaptations Progression - évaluations	Les DFA Les compétitions jeunes Préparation à l'épreuve de conduite de séance								
Applications au billard	Entraînement - contenus										
Timing d'une séance - phases à respecter	Timing - Planification de l'apprentissage et de l'entraînement		ajouter intervenant		ajouter intervenant		ajouter intervenant				
ajouter intervenant		ajouter intervenant		ajouter intervenant		ajouter intervenant					