

DEROULE PEDAGOGIQUE – OBJECTIFS DE LA FORMATION

ANIMATEUR PRO – ENTREPRENEUR ANIMATEUR ASTRONOMIE

60 HEURES – 6 JOURS / 5 NUITS

Prérequis : référentiel AFA : Niveau 1 à 3

L'animateur spécialisé 1 est un animateur occasionnel ou saisonnier non professionnel qui profite de ses loisirs pour faire découvrir l'astronomie au grand public (en club d'astronomie). Il a le niveau Etoile 1 : savoir se repérer dans le ciel+ Etoile 2 : maîtriser un instrument + Etoile 3 : être initié aux techniques d'acquisition numériques.

Objet de la formation

L'animateur spécialisé 2 est un animateur professionnel qui conçoit et anime des séquences pédagogiques. Il participe à l'élaboration de programme d'animation et à l'encadrement éventuel d'animateurs occasionnels (Structures professionnelles de l'animation astronomique) pour le grand public ou les amateurs.

L'Entrepreneur Animateur en Astronomie est un animateur professionnel qui souhaite développer ses activités d'animation en astronomie dans sa propre structure qu'il envisage de créer ou de reprendre.

RAPPEL COMPETENCES ANIMATEUR I : OCCASIONNEL

Pré requis à l'entrée en formation le candidat Animateur PRO doit savoir :

Sciences et méthodologie

- A1 : Formuler des explications simples sur les phénomènes visibles à l'œil nu
- A2 : Proposer des représentations d'échelles de temps et de distances
- A3 : Savoir se documenter
- A4 : Proposer des démarches de découvertes et d'expérimentations scientifiques
- A5 : Proposer une représentation simple de concepts physiques et mathématiques

Pédagogie

- A6 : Adapter l'activité à son public
- A7 : Mener et évaluer une séance d'animation
- A8 : gérer les rythmes et la dynamique des publics
- A9 : Proposer des activités en rapport avec un projet pédagogique
- A10 : Mener une stratégie d'animation
- A11 : Aider les enfants et le public dans sa recherche d'informations

Technique et Terrain

- A12 : Montrer les différentes constellations, les objets, et les phénomènes visibles à l'œil nu
- A13 : Aider à se repérer et utiliser cartes du ciel, atlas et éphémérides
- A14 : Mettre en place et entretenir le matériel d'observation
- A15 : Conduire une séance d'observation

- A16 : Utiliser un gnomon, une lunette et un télescope
- A17 : Mettre en œuvre des techniques d'acquisition d'image

Instrumentation et informatique

- I01 : Mettre en station un instrument altazimutal robotisé
- I02 : Mettre en station un instrument équatorial motorisé
- I03 : Adapter l'activité à la météo
- I04 : Utiliser Stellarium

Législation et administration

- A18 : Exercer sa responsabilité liée à son rôle d'animateur
- A19 : Respecter les éléments de la législation liés à sa fonction (droits et devoirs)

ANIMATEUR 2 : PROFESSIONNEL DE L'ANIMATION ASTRONOMIQUE

A l'issue de la formation le bénéficiaire saura :

Science et méthodologie

M1 : Se documenter de façon efficace sur internet

M2 : Développer une vision critique de la science

M3 : Mettre en relation des éléments culturels et historiques avec les contenus scientifiques et techniques

M4 : Suivre l'activité astronomique et spatiale et pouvoir commenter

Pédagogie

M5 : Prendre en compte les caractéristiques des publics pour préparer une action éducative

M6 : Préparer un projet pédagogique en astronomie ainsi que son évaluation

M7 : Préparer, conduire et évaluer une action d'animation en astronomie

M8 : Animer, encadrer et accompagner un groupe dans le cadre d'un projet en astronomie

M9 : Être capable de renvoyer sur des structures ou ressources existantes

Technique terrain et Planétarium

M10 : Reconnaître les constellations par saison

M11 : Gérer son matériel d'observation et savoir l'entretenir

M12 : Maîtriser les techniques d'acquisitions (APN, CCD, CMOS, Webcam etc..)

M13 : Utiliser les moyens de communication adaptés aux situations professionnelles

D11 : Posséder les compétences techniques spécifiques aux projecteurs de planétarium

D12 : S'adapter aux technologies nouvelles

Instrumentation et informatique

I12 : Maîtriser les techniques de mises en station

I13 : Maîtriser l'outil informatique et les logiciels d'animation

I13 : Maîtriser les logiciels de traitements d'images et les capteurs

I14 : Savoir simuler une mise en station de jour

I15 : Pointer aux coordonnées de jour

I16 : Pointer et expliquer les objets Messier sur le ciel

Compétences administratives

M14 : Participer au fonctionnement de la structure et à la gestion de l'activité

M15 : Mobiliser les compétences nécessaires en relation client

M16 : Mobiliser les compétences réglementaires relatives à l'animation

ENTREPRENEUR ANIMATEUR ASTRONOMIE :

A l'issue de la formation le bénéficiaire saura :

Compétences d'analyse projets

OBP1 : Suivre une méthodologie d'analyse Qualitative de ses activités

OBP2 : Suivre une méthodologie d'analyse Quantitative de son projet

OBP3 : Suivre une méthodologie d'analyse Financière de son développement

Compétences rédactionnelles et de présentation

OBP4 : Concevoir une formation petite Ours selon le référentiel AFA

OBP5 : Adapter ses observations en fonction du public, météo, Lune et pollution lumineuse

OBP6 : Communiquer avec son référent AFA pour faire remonter ses formations PTO

OBP7 : Savoir rédiger un Plan d'Affaires

OBP8 : Savoir élaborer un Business Plan à 5 ans

OBP6 : Être en capacité de défendre son projet face à un financeur

MODALITES D'ÉVALUATION

Tout au long de la formation le bénéficiaire sera évalué aux moyens de Quiz (5 pendant la semaine)

En fonction des ateliers une identification nocturne des constellations sera demandée

Selon les modules une mise en situation du stagiaire sera demandée (une animation sur Stellarium en cas de mauvais temps et une animation sous le ciel nocturne)

Deux livrables seront demandés lors de la restitution finale du projet le samedi matin : un plan d'affaires et un business plan qui seront préparés pendant la semaine avec l'équipe des formateurs.

Enfin l'animateur en formation sera évalué au regard du référentiel AFA Animateur Niveau 1 et 2.