

Conformément aux directives de France Compétences :

- ✓ Chaque bloc de compétences peut être acquis individuellement, et est validé par des évaluations spécifiques.
- ✓ Le titre de Ludothécaire s'obtient par la validation de chacun des blocs de compétences et par 4 autres modalités de validation :
 - La rédaction d'un projet d'actions professionnelles faisant suite à un stage de 280 heures dans un lieu de jeu.
 - La soutenance orale du projet d'actions professionnelles
 - La création d'un objet ludique

Ces évaluations visent principalement à attester la capacité du candidat à mobiliser de manière coordonnée les compétences des différents blocs. Les modalités d'évaluation de ces compétences transversales sont décrites dans le document concernant les modalités d'organisation des épreuves d'évaluation et la mise en place de procédures de leur contrôle.

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc 1 : Concevoir et animer des temps de jeu pour tous les publics			
<p>A.1 .1 Sélection des jeux et des jouets adaptés aux compétences et intérêts des publics visés</p> <p>A.1.2 Aménagement des espaces de jeu selon les principes du cadre ludique</p> <p>A.1.3 Accueil du public dans les espaces de jeu</p> <p>A.1.4 Conception d'animations ludiques auprès de tous les publics</p>	<p>C1.1 : Définir les besoins du public visé afin de déterminer les espaces de jeu nécessaires.</p> <p>C1.2 : Rechercher et analyser des jeux et des jouets afin de répondre aux compétences et aux intérêts du public de joueurs visés.</p> <p>C1.3 : Élaborer un plan d'aménagement en vue d'établir la liste du matériel nécessaire, en appliquant et en respectant les principes d'aménagement des espaces de jeux.</p> <p>C1.4 : Aménager les espaces de jeu selon les principes du cadre ludique en vue d'accueillir du public.</p> <p>C1.5 : Évaluer, de manière quantitative et qualitative, l'activité et / ou l'aménagement des espaces de jeu en cours d'utilisation par le public afin de les faire évoluer si besoin.</p> <p>C1.6 : Développer sa capacité d'observation afin d'adapter sa posture professionnelle en fonction des publics accueillis.</p> <p>C1.7 : Organiser une séance de jeu libre adaptée aux différents contextes d'intervention (Ludothèque, structures spécialisées ou d'accueil enfance jeunesse, Ehpad...).</p> <p>C1.8 : Mobiliser des partenaires, des salariés, des bénévoles autour d'un projet d'animation jeu afin d'organiser une animation ou un événement ludique.</p> <p>C1.9 : Expliquer une règle de jeu en utilisant une méthodologie adaptée en fonction des publics, afin de faciliter leur mise en jeu.</p>	<p>Mise en situation professionnelle : Dossier présentant un compte rendu d'observations d'analyses du « cadre ludique » menées à partir de grilles d'observations données par le jury. Les items de ces grilles demanderont au candidat d'évaluer les conditions d'une situation de jeu. Ce compte rendu débouchera sur des préconisations d'évolution de la part du candidat. Travail individuel effectué en ludothèque.</p> <p>Mise en situation simulée Conception et organisation d'une animation pour un public spécifique. Ce travail de groupe donnera lieu une présentation orale. Il sera complété par une évaluation individuelle de La technique de transmission de la règle d'un jeu.</p>	<p>Le compte rendu comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les différents items d'observation du cadre ludique (Activité, choix des objets ludiques, aménagements des espaces de jeu, participation des joueurs, et posture professionnelle). - Un argumentaire critique sur la posture des professionnels de la structure. - Des conclusions qui remettent en perspective les observations réalisées avec les contenus théoriques (utilisation d'un vocabulaire professionnel ; Une justification des cohérences ou des incohérences entre l'aménagement de l'espace observé et les principes théoriques d'un aménagement d'espace de jeu. <p>La présentation orale du groupe de travail claire et structurée permet d'évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les éléments du cadre ludique (Plan d'aménagement de l'espace - les critères de sélection des jeux et jouets - le rôle des salariés et des bénévoles mobilisés) - La cohérence du choix des partenaires mobilisés au regard du contexte de l'animation ainsi que leurs rôles avant ou après l'animation. - Le plan de communication en adéquation avec le public ciblé par l'animation. (supports et canaux de diffusion) - Une analyse critique de l'animation. <p>La transmission de la règle claire et structurée permet d'évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une connaissance approfondie des règles et mécanismes du jeu, sans omettre d'éléments essentiels. - L'utilisation d'un langage précis et adapté au jeu.

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc 2 : Gérer un fonds de jeux et jouets			
<p>A2.1 Classement et classification d'un fonds de jeux et jouets</p> <p>A.2.2 Activités de ludothéconomie</p> <p>A2.3 Constitution et entretien d'un fonds de jeux et jouets</p>	<p>C2.1 : Utiliser un système de classement des jeux et jouets : système COL (Classement des Objets Ludiques) afin de les ranger et permettre au public accueilli de trouver des jeux et jouets adaptés à ses besoins</p> <p>C2.2 : Utiliser un système de classification des jeux et jouets (système ESAR) afin d'analyser des objets ludiques, selon des compétences cognitives fonctionnelles sociales et langagières.</p> <p>C2.3 : Établir des fiches techniques de jeux et jouets afin d'avoir une bonne connaissance de son fonds.</p> <p>C2.4 : Utiliser les techniques de ludothéconomie : catalogage, élaboration de fichiers jeux-jouets afin de mettre les jeux à disposition du public (prêt ou jeu sur place).</p> <p>C2.5 : Réaliser des évaluations du fonds de jeux et jouets au niveau qualitatif et quantitatif afin de réaliser les achats de jeux à partir des besoins des publics et des objectifs visés.</p> <p>C2.6 : Entretien le fonds de jeux : contrôle des réparations en tenant compte de la norme européenne sur les jouets (EN71) et gestion des pièces détachées, afin de pérenniser son fonds de jeux et jouets.</p> <p>C2.7 : Identifier les acteurs du monde du jeu et du jouet (fabricants – éditeurs-distributeurs) afin de proposer une diversité ludique à son public.</p>	<p>Mise en situation professionnelle : Classement et analyses de quatre jeux et jouets à partir d'outils professionnels (COL et ESAR). Ces analyses sont restituées sur des fiches techniques de catalogage données par le jury. Les items de ces fiches permettront au jury d'évaluer la capacité du candidat à utiliser les systèmes de classements et à utiliser des outils de ludothéconomie. Travail individuel.</p> <p>Exposé oral sur un fabricant de jouets. Cet exposé présentera un historique succinct, une présentation d'un des jouets phares du fabricant choisi ainsi que les réseaux de distribution – Travail Individuel</p>	<p>Les fiches techniques respectent le protocole de classement et de classification des jeux et jouets et comportent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une classification juste des jeux et jouets au regard des 6 facettes du système ESAR et du classement COL. - Une analyse critique argumentée des objets ludiques. - Une justification du public cible au regard des compétences demandées dans le jeu. <p>L'exposé est clair et structuré :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le fabricant et l'objet choisis par le candidat présentent un réel intérêt au regard de la constitution d'un fonds de jeu et de jouets. - La liste des réseaux de distribution du jouet est complète et diversifiée. - La prise en compte et la mise en application de la norme EN 71 par le fabricant sur le jouet sélectionné par le candidat. - Le rapport qualité /prix et les possibilités de suivi du jouet (SAV)

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc 3 : Créer et gérer un lieu de jeu			
<p>A3.1 : Elaboration d'un projet éducatif et /ou culturel d'un lieu de jeu</p> <p>A3.2 : Gestion administrative et financière d'un lieu de jeu</p> <p>A3.3 : Gestion des ressources humaines</p>	<p>C3.1 : Rédiger le projet éducatif et /ou culturel d'un lieu de jeu afin de promouvoir les valeurs du jeu dans l'épanouissement individuel et collectif des individus.</p> <p>C3.2 : Identifier, solliciter, et établir des relations avec des partenaires associatifs, institutionnels et financiers afin d'assurer l'ancrage du projet au niveau territorial.</p> <p>C3.3 : Construire des budgets de fonctionnement et d'investissement en utilisant des techniques comptables de base, afin d'assurer la viabilité du projet.</p> <p>C3.4 Réaliser et présenter des bilans d'activité afin de les défendre auprès des différents financeurs, salariés, partenaires et adhérents.</p> <p>C3.5 : Proposer un plan de communication afin de faire connaître le lieu de jeu.</p> <p>C3.6 : Manager une équipe en vue de faire adhérer les salariés et les bénévoles au projet de la structure et d'organiser leur travail.</p> <p>C3.7 : Etablir une fiche de poste afin de participer au recrutement du personnel.</p> <p>C3.8 : Gérer et réguler les relations au sein d'une équipe, salariés et bénévoles afin de créer de bonnes conditions de travail en appliquant les méthodes managériales.</p>	<p>Ecrit réflexif en lien avec les sciences du jeu. – Travail individuel</p> <p>Etude de cas de création de ludothèque donnant lieu à : -La rédaction d'un dossier d'environ 15 pages respectant le plan demandé par le jury et avec l'ensemble des pièces demandées : le projet de fonctionnement de la structure - les budgets d'investissement et de fonctionnement – Un profil de poste - Un plan de communication. L'ensemble des choix effectués devront être argumentés. -Une vidéo présentant le projet - Travail de groupe.</p>	<p>L'écrit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Clair et structuré reprend les différentes théories sur le jeu abordées lors des contenus théoriques sont cités et argumentés - Montre la capacité du candidat à promouvoir les valeurs et les intérêts du jeu. - Dénote de la capacité du candidat à se réapproprier le sujet avec un esprit critique. <p>Le dossier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecte le plan donné - Présente de manière cohérente les objectifs généraux et spécifiques du projet. - Propose des activités ludiques détaillées et adaptées au contexte du territoire. - Propose un panel de partenaires financiers et associatifs cohérent avec le projet et en adéquation avec le contexte sociologique et géographique. - Comporte des budgets complets, équilibrés et cohérents au regard du contexte - Expose un plan de communication réaliste et détaillé - Comporte une fiche de poste adaptée au regard du contexte et des besoins de la structure - Comporte une planification et une répartition des tâches entre salariés et bénévoles prenant en compte les profils et compétences de chacun. <p>La vidéo comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un exposé clair permettant au jury une compréhension du projet dans son ensemble. - Elle permet d'évaluer la capacité du candidat à défendre un projet devant de potentiels financeurs.