LUDOTHECAIRE RNCP34525
REFERENTIELS D'ACTIVITES, DE COMPETENCES ET D'EVALUATION
FM2J

Article L6113-1 En savoir plus sur cet article... Créé par LOI n°2018-771 du 5 septembre 2018 - art. 31 (V)

« *Les certifications professionnelles enregistrées au répertoire national des certifications professionnelles permettent une validation des compétences et des connaissances acquises nécessaires à l'exercice d'activités professionnelles. Elles sont définies notamment par un* ***référentiel d'activités*** *qui décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés, un* ***référentiel de compétences*** *qui identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui en découlent et un* ***référentiel d'évaluation*** *qui définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis.* »

Conformément aux directives de France Compétences :

- Chaque bloc de compétences peut être acquis individuellement, et est validé par des évaluations spécifiques
- La certification de Ludothécaire s'obtient par la validation de chacun des blocs de compétences et par 3 autres modalités de validation visant principalement à attester la capacité de candidat à mobiliser de manière coordonnée les compétences des différents blocs :

- Rédaction et la soutenance d'un projet d'action professionnelle faisant suite à un stage de 280 heures dans un lieu de jeu

- Création d'un support ludique et présentation à l'oral

- Ecrit de 3h00 sur un sujet réflexif en lien avec les sciences du jeu

REFERENTIEL D'ACTIVITES *décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	**REFERENTIEL DE COMPETENCES** *identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
BLOC 1 : Concevoir et animer des temps de jeu auprès de tous les publics			
A1.1 - : Sélection des jeux et des jouets adaptés aux compétences et intérêts des publics visés **A1.2 : Organisation et agencement des espaces de jeu** **A1.3 : Accueil du public dans les espaces de jeu**	C1.1 : Définir les besoins du public visé afin de déterminer les espaces de jeu nécessaires C1.2 : Rechercher et analyser des jeux et des jouets afin de répondre aux compétences et aux intérêts du public de joueurs visés C1.3 : Elaborer 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 C1.4 : Aménager les espaces de jeu en vue d'accueillir le public en appliquant les réglementations en vigueur (normes ERP, normes européennes de sécurité des jeux et des jouets) C1.5 : Evaluer, 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. C1.6 : Développer sa capacité d'observation afin d'adapter sa posture professionnelle en fonction des publics accueillis	**Etude de cas et rédaction d'un dossier :** Dossier de 5 pages présentant un compte rendu d'observations 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.	- Le compte rendu effectué prend en compte les différents items de la grille d'observation : l'activité, le choix des objets ludiques, les aménagements d'espaces de jeu en cours d'activités, la participation des joueurs, et la posture professionnelle. - Les conclusions du candidat remettent en perspective les observations réalisées avec les contenus théoriques ('utilisation d'un vocabulaire professionnel ; justification des cohérences ou des incohérences entre l'aménagement de l'espace observé et les principes théoriques d'un aménagement d'espace de jeu -Un argumentaire critique sur la posture dans l'espace de jeu des professionnels de la structure
A1.4 : Conception d'animations ludiques auprès de tous publics	C1.7 **:** Mobiliser des partenaires, des salariés, des bénévoles autour d'un projet d'animation jeu afin d'organiser une animation ou un évènement ludique. C1.8 : Expliquer une règle de jeu en utilisant une méthodologie adaptée en fonction des publics, afin de faciliter leur mise en jeu.	**Mise en situation professionnelle** **Animation d'une soirée jeu** pour adultes (2h30) - En groupe de 3 à 5 personnes	- La préparation en amont de la soirée (Aménagement de la salle, mode de communication aux participants) - La cohérence de la sélection des jeux au regard du public cible - La clarté de transmissions des règles de jeux - Le candidat propose des axes d'amélioration dans son évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES *décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	**REFERENTIEL DE COMPETENCES** *identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
BLOC 2 : Gérer un fonds de jeux et de jouets			
A2.1 : Classement et classification d'un fonds de jeux et jouets **A2.2 : Activités de ludothéconomie**	**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 **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. **C2.3 :** Etablir des fiches techniques de jeux et jouets afin d'avoir une bonne connaissance de son fonds **C2.4 :** Utiliser les techniques de ludothéconomie : catalogage, élaboration de fichiers adhérents, jeux - jouets afin de mettre les jeux à disposition du public (prêt ou jeu sur place) **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 **C2.6 :** Utiliser les logiciels de gestion des adhérents et du fonds : gérer le prêt de jeux, les adhésions familles et collectivités afin d'optimiser la gestion du fonds de jeux et jouets et des adhérents **C2.7 :** Entretenir le fonds de jeux : contrôle des réparations et gérer les pièces détachées, afin de pérenniser son fonds de jeux et jouets **C2.8 :** Identifier les acteurs du monde du jeu et du jouet (fabricants – éditeurs-distributeurs) afin de proposer une diversité ludique à son public	**Mise en situation professionnelle** Remplir 4 fiches techniques d'analyse de jeux et de jouets en respectant les systèmes de classement et de classification et les techniques de ludothéconomie **Etude de cas** de création d'un fonds de jeux et jouets pour une structure ludique (1h30) Travail de groupe)	- Les jeux sont correctement classés au regard des 6 facettes d'analyse du système ESAR. - Les jeux sont correctement catégorisés selon le système COL. - Les réponses du candidat sont justifiées et argumentées - La justification du public cible au regard des compétences demandées dans le jeu. - La fiche technique est correctement rédigée - L'étude de cas présente une stratégie d'achats de jeux et de jouets au regard des objectifs de la structure et de la typologie du public - La sélection de jeux au regard des publics visés et du contexte d'intervention est justifiée - Le choix des fournisseurs et distributeurs -Le budget respecte les contraintes données dans l'étude de cas

REFERENTIEL D'ACTIVITES *décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	**REFERENTIEL DE COMPETENCES** *identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
BLOC3 : Créer et gérer un lieu de jeu			
A3.1 : Elaboration d'un projet éducatif et /ou culturel d'un lieu de jeu **A3.2 : Gestion administrative et financière d'un lieu de jeu** **A3.3 : Gestion des ressources humaines**	C3.1 : Rédiger le projet éducatif et de fonctionnement d'un lieu de jeu afin de promouvoir les valeurs du jeu dans l'épanouissement individuel et collectif des individus 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 C3.3 : Construire des budgets de fonctionnement et d'investissement en utilisant des techniques comptables de base, afin d'assurer la viabilité du projet C3.4 Réaliser et présenter des bilans d'activité afin de les défendre auprès des différents financeurs, salariés, partenaires et adhérents C3.5 : Proposer un plan de communication afin de faire connaître le lieu de jeu 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 C3.7 : Etablir une fiche de poste afin de participer au recrutement du personnel 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	**Etude de cas (travail en groupe)** de création de ludothèque ou d'un lieu de jeu. Présentation du dossier : - par le biais d'une vidéo. (15 minutes). - à l'écrit avec le projet pédagogique de la structure créée, les budgets d'investissement et de fonctionnement	Les objectifs généraux et spécifiques du projet sont présentés de manière cohérente - le choix des activités proposées est détaillée dans son fonctionnement - Le choix des partenaires financiers et associatifs correspond au projet et à son contexte sociologique et géographique - Les budgets sont complets, équilibrés et cohérents au regard du contexte -Le plan de communication est réaliste et détaillé - Un diagramme de Gantt est proposé -La fiche de poste est proposée et adaptée au regard du contexte et des besoins de la structure - La vidéo présente l'ensemble de la méthodologie de projet de façon argumentée.