



REGLEMENT DE VALIDATION DE LA CERTIFICATION LUDOTHECAIRE

PREAMBULE – OBJET ET CHAMP D'APPLICATION DU RÈGLEMENT

Les modalités d'obtention de la certification sont définies dans le référentiel d'évaluation du dossier RNCP et sont non modifiables durant toute la durée de l'homologation du titre.

FM2J s'assure que les conditions matérielles et humaines du déroulement des épreuves sont réunies, à savoir :

- ✓ La mise à la disposition du jury et des candidats de locaux appropriés pour que les membres du jury puissent mener les entretiens prévus lors des soutenances orales
- ✓ La mise à disposition de locaux et du matériel nécessaire pour les études de cas, les travaux écrits, les examens sur site
- ✓ Le suivi par des tuteurs (formateurs FM2J ou professionnels) pour la rédaction du projet d'action professionnelle
- ✓ Le suivi par des tuteurs dans les structures d'accueil pour le stage de 280 heures.
- ✓ Des aménagements pour des personnes en situation de handicap : octroi d'un temps supplémentaire et sa prise en compte dans le déroulement des épreuves, la mise à disposition d'un équipement adapté ou l'utilisation, par le candidat, de son équipement personnel.

DEROULEMENT

1. Convocation des candidats aux sessions de validation

FM2J tient informé les candidats par convocation, 1 mois avant les épreuves, du lieu, date et horaire de passage pour :

- ✓ La présentation orale de l'objet ludique
- ✓ La mise en situation professionnelle d'une animation de soirée jeux
- ✓ Les examens écrits
- ✓ La soutenance orale du projet d'action professionnelle devant le jury (1 session par an)
- ✓ L'entretien avec le jury dans le cadre de la validation des acquis par l'expérience (2 sessions par an)





2. Déroulement des épreuves et corrections

Avant le commencement de chaque épreuve, le responsable de la formation ludothécaire ou son représentant vérifie l'identité de chacun des candidats, constate les absences éventuelles et les consigne sur le procès-verbal de session. Le jury vérifie que le contenu des épreuves correspond aux modalités d'évaluation prévues par le référentiel de certification.

3. Surveillance des épreuves

Lorsque la présence des membres du jury n'est pas requise par le référentiel de certification, Le personnel de FM2J assure la surveillance de toutes les étapes des sessions d'évaluation

4. Délibérations des membres du jury

À la suite de la soutenance orale du projet d'action professionnelle, le binôme d'évaluateurs délibère en dehors de toute autre présence. Lorsque l'un des candidats exerce, a exercé une activité ou effectué une période de stage dans la même structure que l'un des membres du binôme d'évaluateurs, celui-ci ne peut participer aux délibérations concernant ce candidat. Il en est de même en cas d'éventuelle relation amicale (et / ou professionnelle) entre un membre du jury et un candidat.

5. Régulation des processus d'évaluation*

A l'issue de la soutenance, l'ensemble des binômes évaluateurs, ainsi que les autres membres constituant le jury de validation de la certification se réunissent. Leur rôle est de veiller à une bonne harmonisation des notes entre chaque binôme évaluateur. Après avoir étudié l'ensemble des notes sans considération du statut et des particularités de la personne, en adoptant une attitude neutre et bienveillante, le jury de validation dresse un procès-verbal sur lequel figurent pour chaque candidat :

- ✓ Les décisions d'attribution ou de refus du titre
- ✓ Le cas échéant les conditions de rattrapage pour le ou les bloc (s) de compétence (s) non validé (s)

Les résultats de la délibération du jury sont communiqués sous forme écrite à chaque candidat par FM2J à l'issue de la session de validation par mail. En cas de validation, le parchemin d'obtention de la certification est envoyé avec les résultats.





À la suite de l'entretien du candidat dans le cadre de la validation par acquis d'expérience, le jury délibère et peut décider :

- ✓ D'une validation intégrale, la certification est attribuée
- ✓ D'une validation partielle, le jury déclare les éléments définitivement acquis, ainsi que les éléments restant à acquérir et comment les acquérir : un livret stipulant les blocs de compétences acquis est remis au candidat.
- ✓ De la non-validation

A l'issue de la délibération, le jury fait une restitution écrite au candidat des conclusions de la délibération qui figureront au rapport de la délibération. Le responsable VAE notifie par mail la décision du jury VAE au candidat. En cas de validation, le parchemin d'obtention de la certification est envoyé avec les résultats.

Le président du jury peut demander à voir les copies et prescrire une nouvelle correction en cas d'anomalies, par exemple lorsque les notes attribuées par les deux correcteurs sont très divergentes.

**A noter : La plupart des épreuves de la certification sont corrigées par 2 examinateurs*

6. Fraudes et modalités de traitement de dysfonctionnement

Les auteurs de fraudes et tentatives de fraudes commises à l'occasion des sessions de validation encourent une sanction. En fonction de la nature de la fraude le candidat peut être amené à repasser tout ou partie des épreuves. Le jury en cas de faute lourde peut décider que le candidat ne pourra plus se présenter à la certification.

LES MODALITES D'ACQUISITION DE LA CERTIFICATION

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 3 autres modalités de validation visant principalement à attester la capacité de candidat à mobiliser de manière coordonnée les compétences des différents blocs :
 - ✓ La rédaction et la soutenance d'un projet d'action professionnelle faisant suite à un stage de 280 heures dans un lieu de jeu
 - ✓ La création d'un support ludique et sa présentation à l'orale
 - ✓ Un écrit de 3h00 sur un sujet réflexif en lien avec les sciences du jeu






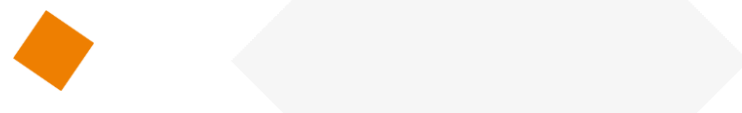
1. Les modalités d'évaluations des blocs de compétence


INTITULE DU BLOC	COMPETENCES ATTESTEES	MODALITES DE VALIDATION	Evaluateurs	Date d'examen	Coef
Bloc 1 : Concevoir et animer des temps de jeu auprès de tous les publics	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 de 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 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.	Etude de cas et rédaction d'un 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.	1 Formateur FM2J Spécialiste de l'aménagement des espaces	A rendre un mois après le suivi du module de formation	1
		Mise en situation professionnelle Animation d'une soirée jeu pour adultes (2h30) - En groupe de 3 à 5 personnes	1 Professionnel du jeu	Pendant le temps de formation Inscription du candidat par le référent de la formation ludothécaire	1



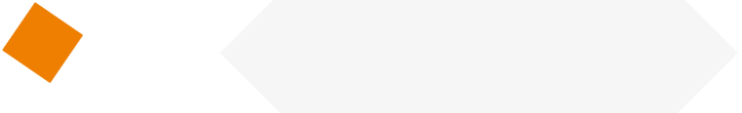


INTITULE DU BLOC	COMPETENCES ATTESTEES	MODALITES DE VALIDATION	Evaluateurs	Date d'examen	Coef
Bloc 2 : Gérer un fonds de jeux et de jouets	<p>C2.1 Utiliser un système de classement des jeux et jouets : système COL (Classement des objets ludiques) afin de les ranger et permettre au public accueilli de 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 Etablir des fiches techniques de jeux et jouets afin d'avoir une bonne connaissance de son fonds</p> <p>C 2.4 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)</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 Utiliser les logiciels de gestion des adhérents et du fonds : gérer le prêt de jeux, et les adhésions familles et collectivités afin d'optimiser la gestion du fonds de jeux et jouets et des adhérents</p> <p>C2.7 Entretenir le fonds de jeux : contrôle des réparations et gérer les pièces détachées, afin de pérenniser son fonds de jeux et jouets</p> <p>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</p> <p>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</p>	<p>1 Formateur FM2J Psychologue, spécialiste du développement de l'enfant</p>	<p>A rendre un mois après le suivi du module de formation</p>	1
		<p>Etude de cas de création d'un fonds de jeux et jouets pour une structure ludique (1h30) Travail de groupe)</p>	<p>1 Formateur FM2J Spécialisé en ludothéconomie</p>	<p>Pendant le temps de suivi du module 1 session par an</p>	1





INTITULE DU BLOC	COMPETENCES ATTESTEES	MODALITES DE VALIDATION	Evaluateurs	Date d'examen	Coef
Bloc 3 : Créer et gérer un lieu de jeu.	<p>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</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 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>Etude de cas (travail en groupe) de création de ludothèque ou d'un lieu de jeu.</p> <p>Présentation du dossier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p>1 formateur FM2J</p> <p>1 directeur ou président de structure</p>	<p>Pendant le temps de suivi du module</p> <p>1 session par an</p>	2





2. Les modalités d'évaluation de la certification professionnelle

L'obtention de la certification professionnelle de Ludothécaire s'effectue :

- Par la validation des blocs de compétences selon les modalités ci-dessus
- Par 3 épreuves transversales à chaque bloc de compétences, à savoir :
 - ✓ La rédaction et la soutenance d'un projet d'action professionnelle faisant suite à un stage de 280 heures dans un lieu de jeu (coefficient 3 pour l'écrit et coefficient 3 pour l'oral)
 - ✓ Ecrit de 3h00 sur un sujet réflexif en lien avec les sciences du jeu
 - ✓ La création d'un support ludique et sa présentation à l'orale (coefficient 2)

Ces 3 épreuves transversales sont évaluées de la façon suivante :

Modalités de validation	Compétences transversales évaluées	Critères d'évaluation	Evaluateurs	Dates d'examen
Rédaction d'un projet d'action professionnelle, mis en place dans un lieu de stage (280 heures)	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 de 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	A l'écrit : <ul style="list-style-type: none"> ○ La présentation du candidat est argumentée avec le respect d'une méthodologie ○ Les actions menées ont été effectuées en prenant en compte le contexte et les besoins de la structure ○ Les objectifs de la structure d'accueil sont clairement définis ○ Les actions menées lors du stage sont justifiées et argumentées ○ Présence de plan d'aménagements des espaces de jeu et la description argumentée des choix du candidat ○ La liste des supports ludiques utilisés avec justification des critères de choix. ○ Le candidat justifie sa posture professionnelle lors des actions menées ○ Un outil de communication est présenté ○ L'action est budgétisée, outil comptable à l'appui ○ La construction d'outils d'évaluation adaptés aux actions menées et à la structure ○ L'inventaire des partenariats établis dans le cadre du stage ○ Le candidat utilise un vocabulaire professionnel A l'oral <ul style="list-style-type: none"> ○ La présentation est claire, le temps de présentation est respecté ○ L'exposé comprend une introduction, avec l'énoncé de la problématique avec un développement structuré correspondant à celle-ci ○ Une justification convaincante des actions mises en œuvre lors du stage ○ Le candidat est capable d'adapter son discours pour convaincre de l'intérêt du jeu et des actions ludiques ○ Le candidat maîtrise son sujet et est capable de répondre aux questions du jury en argumentant ses réponses 	Jury (Voir composition dans Doc requis RNCP)	2 sessions par an (Février – Septembre)
Présentation orale (20m) devant un jury	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 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			





Modalités de validation	Compétences transversales évaluées	Critères d'évaluation	Evaluateurs	Dates d'examen
Création d'un objet ludique Présentation orale devant un jury (20 m).	C1.2 : Rechercher et analyser des jeux et des jouets afin de répondre aux compétences et aux intérêts du public de joueurs visés C1.8 : Expliquer une règle de jeu en utilisant une méthodologie adaptée en fonction des publics, afin de faciliter leur mise en jeu. 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. C2.8 : Identifier les acteurs du monde du jeu et du jouet (fabricants – éditeurs-distributeurs) afin de proposer une diversité ludique à son public	<ul style="list-style-type: none"> ○ La présentation orale est claire et structurée, le temps de parole est respecté ○ Le délai de 45 minutes du temps de jeu crée, explication de règles comprises, est respecté ○ Le candidat a effectué des recherches pour créer son jeu vérifier ○ Le jeu ou le jouet est correctement classé au regard des 6 facettes d'analyse du système ESAR. ○ Le jeu ou le jouet est correctement catégorisé selon le système COL. ○ La justification du public visé au regard de compétences demandées dans le jeu ○ La prise en compte des normes européennes sur le jouet lors de la création ○ Le nombre de tests effectués, avec grilles de tests, et la prise en compte de ceux-ci pour faire évoluer la création 	Jury : 2 formateurs FM2J	1 session par an (Janvier)
Ecrit de 3h00 sur un sujet réflexif en lien avec les sciences du jeu	C1.1 : Définir les besoins du public visé afin de déterminer les espaces de jeu nécessaires 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	<ul style="list-style-type: none"> ○ Clarté et structuration de l'écrit ○ Les différentes théories sur le jeu abordées lors des contenus théoriques sont citées et argumentées ○ Le candidat se réapproprie dans un esprit critique le sujet 	Jury : 2 formateurs FM2J	1 session par an (Février)

- En dessous de 10, le bloc de compétences n'est pas validé, un rattrapage est possible pour tout bloc ayant obtenu une note supérieure ou égale à 8 et inférieur à 10.
En dessous de 10, l'évaluation transversale n'est pas validée, un rattrapage est possible pour toute évaluation transversale ayant obtenu une note supérieure ou égale à 8 et inférieur à 10.
- Pour la certification ludothécaire, il faut obtenir une moyenne de 10 ou plus pour chacun des blocs de compétences et chacune des évaluations transversales. Le fait de ne pas obtenir 8 (pour un bloc ou pour une évaluation transversale) invalide automatiquement l'obtention de la certification.
Un rattrapage est possible pour tout bloc ou évaluation transversale ayant obtenu une note supérieure ou égale à 8 et inférieur à 10.





3. Les missions du responsable de l'organisation des épreuves

La responsabilité de l'organisation et du bon déroulement des épreuves incombe au responsable pédagogique de la formation ludothécaire. Celui-ci doit :

- ✓ Préparer l'ensemble des sujets des épreuves et les soumettre pour validation au directeur et gérant de la Scop FM2J, ainsi qu'au Président du jury de la certification.
- ✓ Déterminer les dates, durée des épreuves ainsi que les heures de début et de fin.
- ✓ Envoyer les convocations aux candidats.
- ✓ Veiller aux conditions matérielles : contrôle la préparation des salles, la diffusion de toutes les consignes nécessaires (sécurité, déroulement, fraudes...) auprès des candidats et des surveillants des épreuves.

Il est responsable selon les mêmes modalités des épreuves orales. Chargé de l'organisation du jury, il se doit de le convoquer et veille au bon déroulement de la délibération, sous l'autorité du président du jury auquel il apporte sa collaboration. Il saisit les résultats complets de chaque candidat et assure le compte rendu du procès-verbal de délibération du jury. Il est chargé d'envoyer les résultats aux candidats.

4. Les voix de recours

Le jury est souverain et ses décisions "ne peuvent donner lieu à un réexamen". En revanche, les jurys ont l'obligation de motiver les notes attribuées, chaque candidat reçoit donc une appréciation rédigée pour chaque épreuve écrite ou orale. Les candidats ont un an pour demander à voir les différentes copies corrigées des examens écrits. Il peut alors vérifier qu'il n'y a pas eu d'erreur matérielle, comme une erreur de transcription de sa note entre sa copie et son relevé de notes. Cette demande se fait par écrit. Les candidats peuvent contester les résultats par un recours gracieux, lorsqu'ils jugent que la décision du jury est irrégulière. Ils ont 2 mois pour formuler par courrier leur demande auprès du président du jury. Celui-ci décidera de la recevabilité de la demande, elle ne peut concerner que des erreurs matérielles comme des mauvaises transcriptions de note mais ne peut remettre en cause les décisions prises lors de la délibération du jury.





5. Les procédures d'habilitation du jury

Les membres du jury délivrant la certification professionnelle ont été habilités selon les modalités suivantes :

- ✓ CV, justifiant de 3 années d'expérience en tant que ludothécaire, ou pour les professionnels adjacents de 3 années d'exercice de leur profession.
- ✓ Connaissance des métiers du jeu et du jouet et expertise du monde du jeu et du jouet.
- ✓ Respect d'un certain nombre de principes déontologiques : neutralité, objectivité, égalité de traitement, confidentialité, solidarité entre membres de jury, sur le modèle de la charte proposé par le gouvernement français dans le cadre de la VAE : http://www.vae.gouv.fr/IMG/pdf/charte_deontologique_jury.pdf

