DU GESTION ET ANIMATION DE LUDOTHEQUE (GAL)

Présentation

Les ludothèques se définissent comme des espaces culturels et socio-éducatifs contemporains, des lieux d'animation autour du jeu et du jouet, et des lieux de prêt. Elles ouvrent la porte à l'imaginaire et amènent au plaisir du jeu. Le plaisir et la règle sont les mots-clefs des ludothèques. Ces équipements de proximité favorisent le lien social par des rencontres intergénérationnelles et interculturelles. Elles s'inscrivent dans le territoire comme des partenaires de la vie locale.
D'une durée totale de 10 mois (de septembre à juin), la formation se déroule en alternance entre :

* Les enseignements théoriques et techniques assurés par des universitaires et des professionnels ;
* La mise en œuvre de projets, dans le cadre du stage pratique, au sein d'associations ou collectivités gestionnaires de ludothèques.

En bref...

Durée :
année(s)

Niveau d'études :

Objectifs

L'objectif de la formation(niveau II) est de permettre à des étudiants ou à des professionnels d'accéder à des responsabilités de direction, de gestion et d'animation de ludothèques. Une forte ambition anime les universitaires, enseignants chercheurs, et les professionnels (ludothécaires, professionnels du jeu et du jouet) associés à la formation, pour permettre aux étudiants et aux stagiaires d'acquérir et de renforcer :

* des connaissances et des aptitudes au diagnostic et à l'analyse des situations au sein d'un environnement social et institutionnel ;
* un sens de l'anticipation, de la négociation et de la conduite de projets en vue de concevoir, organiser, gérer et animer une ludothèque et des manifestations ludiques ;
* une prise de responsabilité dans la direction d'équipe, de salariés et de bénévoles, la participation d'adhérents et la coopération de partenaires ;
* une pédagogie active des activités ludiques adaptées à différentes populations ;
* des techniques et à des outils qui contribuent au développement d'une ludothèque (en matière d'informatisation, de communication…)

Établissement(s) cohabilité(s)/partenaire(s)

Toutes les informations données sur cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle

Contenu de la formation

Au total, 350 heures d'enseignements théoriques sont réparties sur une moyenne d'une semaine par mois à raison de 35 heures hebdomadaires obligatoires, et 350 heures de stage en ludothèque sont obligatoires.

L'enseignement est régi par un système modulaire de 5 unités d'enseignements et de 13 modules capitalisables répartis durant l'année.

Il se présente en 10 semaines de 35 heures, soit une semaine par mois de septembre à juin. Une soirée jeu par regroupement est incluse dans le programme de formation proposé aux stagiaires. Certaines soirées sont co-organisées avec l'Association des Ludothèques Françaises Aquitaine

Admission / Recrutement

La pré-sélection se fait sur dossier et la sélection sur entretien.

Public visé

* Ludothécaires bénévoles visant un emploi rémunéré.
* Ludothécaires salariés souhaitant un perfectionnement.
* Animateurs socioculturels visant une spécialisation ou un élargissement de leurs compétences et de leurs fonctions.
* Éducateurs de jeunes enfants ou éducateurs spécialisés, bibliothécaires et professionnels du jouet voulant approfondir les nouveaux rapports ludiques.
* Tous ceux qui ont des projets de création de ludothèque.
* Stagiaires de sessions qualifiantes de la formation de ludothécaire de l'INFOREC, ou d'autres formations qualifiantes existantes dans le même domaine, qui désirent un perfectionnement et l'obtention d'un diplôme d'université.

Pré-requis

Le recrutement répond aux exigences d'un niveau BAC (diplôme ou validation d'acquis professionnels : soit 3 ans d'expérience en ludothèque).

Toutes les informations données sur cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle

ENSEIGNEMENTS

Toutes les informations données sur cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle