



IDENTIFICATION	
Intitulé de l'Unité de formation : BIBLIOTHECAIRE : FORMATION SOCIO-CULTURELLE	Niveau d'études : A – B – C - D
Intitulé du cours : Ludothèque : animation et organisation	Nombre de crédits ECTS :
Nombre de périodes : 10 P.	Code : N°UF 412-4

DESCRIPTION
Prérequis : FORMATION SOCIO -CULTURELLE : COMPETENCES DE BASE
Documents de référence pour une préparation préalable au cours :
<p><u>Objectifs généraux :</u></p> <p>L'étudiant sera capable</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ de s'approprier des connaissances, des concepts de base, des techniques d'animation pour la promotion de la lecture auprès des publics jeunes ; ◆ d'établir des liens objectifs entre les valeurs et les pratiques de l'animation culturelle spécifiques aux bibliothèques ; ◆ de prendre conscience, à travers ces différentes pratiques, de l'évolution de la profession de bibliothécaire et de la nécessité de s'investir dans son auto - formation ;
<p><u>Contenu du cours :</u></p> <p><u>LUDOTHECONOMIE</u></p> <p>I. DEFINITIONS</p> <p>II. HISTORIQUE</p> <p>III. DES ORGANISMES</p> <p style="margin-left: 20px;">A. ASBL Ludo : Association des Ludothèques et des ludothécaires de la Communauté française de Belgique</p> <p style="margin-left: 20px;">B. La Commission Communautaire française (COCOF)</p> <p>IV. ROLES DES LUDOTHEQUES</p> <p style="margin-left: 20px;">A. Rôle éducatif</p> <p style="margin-left: 20px;">B. Rôle social</p> <p style="margin-left: 20px;">C. Rôle culturel</p> <p style="margin-left: 20px;">D. Ludothèque, lieu de loisir et de détente</p> <p>V. ANIMATION EN LUDOTHEQUE</p> <p style="margin-left: 20px;">A. Définition</p> <p style="margin-left: 20px;">B. Objectifs</p> <p>VI. CREATION ET ORGANISATION D'UNE LUDOTHEQUE</p> <p style="margin-left: 20px;">A. Tenir compte des besoins spécifiques liés à l'environnement</p> <p style="margin-left: 20px;">B. Moyens dont la ludothèque va disposer</p> <p style="margin-left: 20px;">C. Ressources financières</p> <p>VII. LUDOTHECONOMIE : La ludothèque au quotidien</p>

- A. LE PUBLIC CONCERNE
- B. LE FONDS DE JOUETS EXISTANT
- C. CRITERES DE SELECTION DE JEUX

LE JEU ET LE JOUET

I. DEFINITIONS

- A. Le jouet
- B. Le jeu
- C. Critères

II. L'IMPORTANCE DU JEU DANS LE DEVELOPPEMENT DE L'ENFANT

- A. Les avantages du jeu
- B. L'importance du jeu dans le développement cognitif
- C. L'importance du jeu dans les compétences sociales
- D. L'importance du jeu dans le développement moteur
- E. L'influence du jeu dans le développement de l'enfant

III. CLASSIFICATION DES JEUX :

- A. Définition de Piaget
- B. Le système ESAR

Bibliographie :

- « **Les Ludothèques** »; Chiarroto, Annie;préf. Wittwer Jacques. - Paris : Editions du cercle de la librairie, 1991. - « Collection Bibliothèques ». - ISBN 2-7654-0463-1. -PP 89-90
- BONNERT C. **L'expérience de la Commission française de la Culture : la ludothèque, outil de démocratisation, d'information et de formation.** Dans : *Mouvement communal : revue mensuelle de l'Union des Villes et Communes Belges.* - Bruxelles : Union des Villes et Communes Belges, 1978. - P. 170-171

Webographie/Sitographie

- www.ludotheques.be
- <http://www.ludotheques.be/files/animer.pdf>

Statut du cours : Obligatoire

PERSONNEL ENSEIGNANT

Mme LAI Valeria

METHODOLOGIE

- (quels supports pédagogiques utilisez-vous ?, quelles est la méthode utilisée ?)
- Mise en situation : dans la peau d'une ludothécaire, découverte d'un nouveau jeu
 - Utilisation d'un Powerpoint
 - Découverte de la matière à travers des articles de presse reflétant la réalité de terrain
 - Rencontre avec un bibliothécaire/auteur en classe
 - Travaux de groupes

MODES D'EVALUATION

Evaluation en deux parties :

- Rapport écrit argumenté portant sur la présentation d'un nouveau jeu à un public jeune et réflexion sur la notion de "jeu de société"
- Evaluation pratique : Présentation orale du jeu choisi