

Intitulé	Objectifs	Contenus et Références
A . HISTOIRE DU JEU		
A1. Histoire du jeu	Se construire des points de repères historiques sur le jeu et le jouet	- Le jeu : une histoire de l'Humanité - Le jouet : de l'Antiquité à nos jours - Fêtes : leurs origines et leurs jeux Références : M. Manson, JM Lhote, J. Rabecq-Maillard, J. Damamme
A2. Histoire du jouet		
A3. Jeux et Fêtes populaires		
B. THEORIES DU JEU		
B1. Les 1es théoriciens modernes	- Découvrir les divers théoriciens du jeu - Se construire des points de repères théoriques sur le jeu et le jouet - Apporter un éclairage théorique sur sa pratique professionnelle	- Les apports des différentes sciences humaines - Réflexions autour de la définition du jeu - Les différentes fonctions du jeu - Les caractéristiques de l'activité ludique - Jeu et éducation Références : G. Brougère, J. Henriot, C. Duflo, J. Huizinga, R. Caillois
B2. Les psychologues du jeu		
B3. Les pédagogues du jeu		
B4. Les philosophes du jeu		
B5. Classer et analyser		
C. CONNAISSANCE DES PUBLICS		
C1. Le jeu du tout-petit	- Approcher les étapes importantes du développement de la personne - Cerner les pratiques de jeu selon les âges - Mettre en relation jeu et besoins de la personne	- Approche du développement de l'enfant - L'adolescence et ses particularités. - Les seniors en ludothèque - Les pratiques ludiques selon les âges : jeux, jouets, besoins de la personne - Jeu et handicap Références : J. Bruner, S. Freud, J. Piaget, G. Reddé, DW. Winnicott, M. Mauriras-Bousquet.
C2. Jeu et adolescence		
C3. Jeu et seniors		
C4. Jeu et handicap		
C5. Jeu et multimedia		
D. AUTOUR DU JEU		
D1. Création de jeu	- Créer un jeu en fonction des besoins du public visé - Connaître les étapes de la création de jeu	- Méthodologie de création de jeu - Création d'un jeu - Le parcours du créateur
D2. Réglementation, Normes de sécurité, Institutions publiques	- Actualiser ses connaissances	- Réglementation ERP - Normes et sécurité des jeux et des jouets
D3. Jeu et formation d'adultes	- Mettre en lien jeu et situation pédagogique - Utiliser du jeu en formation d'adulte	- Jeu et apprentissage - Analyse de jeux pour une utilisation pédagogique - Quels jeux pour quoi faire ?

METHODES ET ACTIVITES

- ▶ Lecture de textes et de vidéos
- ▶ Étude de documents
- ▶ Conférences virtuelles sur CD-Rom
- ▶ Exercices d'auto-évaluation
- ▶ Recherches et productions personnelles
- ▶ Forum
- ▶ Rendez-vous personnalisé hebdomadaire avec un référent pédagogique

CONFIGURATION TECHNIQUE MINIMALE

Cette formation, conçue pour être suivie à distance, nécessite :

- ▶ PC Pentium III, 450 MHz, 256 Mo RAM
- ▶ Accès Internet
- ▶ Lecteur CD Rom ou DVD

LIEU DES REGROUPEMENTS ET FACE-A-FACE

Caravansérail Développement
33 rue de la colonie, 75013 Paris.

L'ÉQUIPE

Les formatrices : Laurence DUBREUIL, Évelyne GUENU, Catherine HARDY

Assistance technique : Christophe OUDRY

Les experts : praticiens, universitaires, historiens du jeu et ludothécaires confirmés selon les thèmes abordés.

Chaque module peut être pris indépendamment et dans l'ordre de votre choix. Cependant, afin de vous guider, nous vous proposons des regroupements de modules possibles. Pour chaque module, trois sessions dans l'année, soit une par trimestre.