

## FICHE DE POSTE : FORMATEUR-RICE

### Objectif de cette fiche de poste :

- Inscrire clairement le poste dans les objectifs généraux de l'ALF.
- Clarifier les rôles et missions de chacun-e au sein de l'équipe.
- Prendre conscience des conditions de réalisation des missions, des difficultés et contraintes à lever et des facilités et leviers à valoriser et sur lesquels s'appuyer.
- Faire le bilan de l'année passée, mesurer les écarts et en identifier les raisons.

### 1- PRESENTATION DU POSTE

INTITULE DU POSTE	Formateur-riche
REMUNERATION	<p><b>Frais pédagogiques</b> : 400€/journée de 7h</p> <p><b>Frais annexes par jour de formation</b> (Un devis devra être établi en amont ou des justificatifs fournis à posteriori) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repas du midi : 15€, repas du soir : 20€</li> <li>• Nuitée : 90€ sur Paris, 70€ sinon</li> <li>• Déplacement : train en 2d classe ou si voiture personnelle, au plus l'équivalent du billet de train en km (référence de viamichelin).</li> </ul>
SITUATION FONCTIONNELLE	Le poste est situé à Paris au siège de l'association. Le-la formateur-riche est sous l'autorité hiérarchique du coordinateur technique.
CONTEXTE	<p><u>Cadre politique</u> :</p> <p>Le poste s'inscrit dans les valeurs, l'objet et les missions de l'association indiquées dans ses statuts et son projet politique et au regard des autres documents de référence.</p> <p><u>Conditions de travail</u> :</p> <p>Les missions relevant de ce poste peuvent amener son-sa titulaire à effectuer des déplacements en région. Les locaux sont partagés avec une autre association.</p> <p><u>Relations fonctionnelles</u> :</p> <p>La personne occupant le poste de formateur-riche sera en relation avec les autres salarié-es (binôme de coordination, assistant-e administrative et comptable) et les stagiaires des formations.</p> <p><u>Moyens mis à disposition pour la menée des formations</u> :</p> <p>un ordinateur portable, une imprimante, un accès internet, un accès au téléphone fixe, une salle de formation, un paper-board, un vidéoprojecteur et autres fournitures (marqueurs, post-it...), ressources pédagogiques (jeux, livres...)</p>

## 2- ARCHITECTURE DU POSTE

<b>MISSION 1 : CONCEVOIR DES SESSIONS DE FORMATION</b>		Compétences nécessaires pour la réalisation des missions
Activité 1	<p>Comprendre la demande et faire une proposition pédagogique adaptée</p> <p><i>INDICATEURS :</i></p> <p><i>Les contenus sont cohérents avec le projet de l'ALF et la demande, et adaptés aux publics</i></p> <p><i>Le déroulé s'inscrit dans une démarche active d'apprentissage</i></p>	<p>Capacité à rester cohérent vis-à-vis du projet de l'ALF (références à ses définitions de : éducation populaire, jeu, effets induits, ludothèque, ludothécaire et à ses ressources)</p> <p>Capacité à se situer dans un cadre et à traduire une demande</p> <p>Capacité à relier les contenus aux enjeux du réseau</p> <p>Capacité à prévoir une appropriation dynamique des contenus</p> <p>Bonne connaissance de la démarche d'éducation populaire et des outils pédagogiques</p>
Activité 2	<p>Organiser la session selon les procédures de l'ALF</p> <p><i>INDICATEURS :</i></p> <p><i>Les CV, diplômes et attestations sont actualisés et remis chaque année.</i></p> <p><i>Le programme, déroulé et supports pédagogiques sont réalisés à partir des modèles de documents de l'ALF et remis au moins un mois avant le début de la formation</i></p> <p><i>Les contenus et moyens pédagogiques sont cohérents (déclinaison du sujet adéquat et démarche pédagogique active)</i></p> <p><i>Les procédures sont respectées sur le fond et la forme</i></p>	<p>Maîtrise des procédures de l'ALF</p>
<b>MISSION 2 : MENER UNE SESSION DE FORMATION</b>		
Activité 1	<p>Animer le face à face en présentiel</p> <p><i>INDICATEURS :</i></p>	<p>Bonne connaissance des notions d'éducation populaire, de jeu et d'effets induits, de l'activité de ludothèque et du</p>

	<i>Réalisation conforme aux objectifs</i> <i>Retours des stagiaires et des commanditaires</i>	métier de ludothécaire. Maîtrise de l'animation de groupe (écoute, reformulation..) Aisance orale, adaptabilité à un public, savoir garder une posture de formateur, disponibilité. Bonne connaissance des outils de formation à distance
Activité 2	Respecter les procédures <i>INDICATEURS :</i> <i>Les communications prévues sont effectuées</i> <i>Les feuilles d'émargement et questionnaires stagiaires sont remplies et renvoyés à l'ALF</i>	Capacité d'organisation, rigueur

<b>MISSION 3 : EVALUER LA SESSION DE FORMATION</b>		
Activité 1	Faire un retour sur la session <i>INDICATEURS</i> <i>L'ALF a des informations qualitatives et quantitatives de bilan de la session</i>	Savoir identifier des indicateurs de résultats Savoir analyser la situation
Activité2	Contribuer à l'évaluation globale de l'action de formation <i>INDICATEURS :</i> <i>Le formateur est présent aux réunions ou fait au moins des retours par mail</i> <i>Il apporte un regard complémentaire sur les besoins en formation du secteur</i>	Savoir collaborer Savoir enrichir les échanges Bien connaître les enjeux du secteur, et de l'ALF
Activité 3	S'appuyer sur l'évaluation pour faire évoluer ses pratiques <i>INDICATEURS :</i> <i>Les points relevés sont pris en compte</i>	Savoir interroger sa pratique Savoir trouver des solutions pour construire différemment sa démarche

MISSION 4 : ACTUALISER SES CONNAISSANCES		
Activité 1	Entretenir une veille centrée sur l'innovation pédagogique <i>INDICATEURS :</i> <i>des informations sont utilisées dans la construction des formations, voire transmises aux formateurs (mails, réunions ou formation)</i> <i>Participation à la formation de formateurs ou se forme</i>	Capacité à rechercher et trier des informations, connaissance de sources d'information, régularité
Activité 2	Entretenir une veille centrée sur le secteur et son environnement <i>INDICATEURS :</i> des informations sont utilisées dans la construction des formations, voire transmises aux formateurs (mails, réunions ou formation) <i>Le-a formateur-ice participe à des temps de réseau</i>	Capacité à rechercher et trier des informations, connaissance de sources d'information, régularité

### 3- COMPETENCES TRANSVERSALES

Bonne connaissance de l'ingénierie de formation (conception, animation, déroulé...)

Connaissances générales dans plusieurs domaines ou connaissances approfondies d'un domaine ou discipline

Aisance dans l'expression orale et savoir se faire comprendre

Capacité d'écoute, de compréhension et de reformulation

Bonne connaissance des outils informatiques (bureautique, tableurs, logiciels de présentation...)

Autonomie dans le choix des moyens et méthodes à mettre en oeuvre pour la réalisation des objectifs

Capacité d'analyse pour comprendre les situations de travail et les interlocuteurs

Capacité d'adaptation

Savoir réguler les dynamiques de groupe

## 4-COMPETENCES SPECIFIQUES

INTITULE	COMPETENCES SPECIFIQUES
<b>Porter et développer un projet de ludothèque</b>	Maitrise de la méthodologie de projet. Bonne connaissance des enjeux du secteur et des éléments de communication et de plaidoyer d'un projet
<b>La classification des jeux selon le système ESAR, stage de base (2 jours)</b>	Maitrise de la classification ESAR (psycho du développement et analyse) et des principes généraux d'aménagement
<b>Jeu et ludothèque : les fondamentaux</b>	Maitrise des notions de jeu, ses effets induits et ses dimensions culturelle, éducative, sociale et de santé. Bonne connaissance de l'éducation populaire et des enjeux sociétaux du jeu et des ludothèques
<b>Construire un projet de ludothèque (2 jours)</b>	Maitrise de la méthodologie (projet éducatif, social, culturel... évaluation) et de la gestion de projet (RH, finances, administration, organisation de l'activité) des spécificités du secteur (fonds de jeux, impacts, réseau et partenariats, cadre légal, outils réseau) et de ses enjeux sociétaux
<b>Les postures professionnelles en ludothèque</b>	Maitrise des postures spécifiques en ludothèques et de l'accueil. Bonne connaissance posture et outil d'observation et gestion de conflits
<b>Organiser un système de prêt</b>	Connaissance des enjeux d'un service de prêt / Bonne connaissance de la réglementation, des modalités d'organisation humaine, financière et matérielle et de la gestion et analyse du fonds
<b>Constitution et gestion du fonds de jeux</b>	Connaissance des enjeux d'une politique d'acquisition / Bonne connaissance des fournisseurs, pratiques, protocoles, procédures, classification...
<b>L'aménagement des espaces en ludothèque</b>	Notions de classement, maitrise des principes d'aménagement des espaces/ Bonne connaissance de la 1e facette ESAR et de son lien aux espaces / notions d'ergonomie des espaces de jeu, accueil, prêt, stock, bureau, circulation. Mobilier et outils
<b>Jeu et petite enfance</b>	Bonne connaissance de la psycho du développement / et des postures spécifiques liées au jeu d'exercice / Capacité à transmettre un décryptage culturel et mécanique du jeu d'exercice (game-design et enjeux sociétaux) / Bonne connaissance de l'offre de jeu d'exercice pour enfant et adulte, de notions d'hygiène et de sécurité (dont jeu contemporain et trad...) / Bonne connaissance des spécificités de l'aménagement des espaces pour le jeu d'exercice / Bonne connaissance de la classification ESAR (1e facette + déclinaison facette E)
<b>Jeu, ludothèque et parentalité</b>	Bonne connaissance des publics accueillis en ludothèque et des enjeux du soutien à la parentalité. Notions théoriques déf, histoire cadre légal famille. Maitrise jeu et effets induits, place du déf, histoire,

	cadre légal de famille et parentalité, effets induits, place du parent, de l'enfant et posture du pro, choix des jeux et aménagement, enjeux
<b>Jeu et personnes en situation de handicap</b>	Bonne connaissance des situations de handicap dépendantes (psycho du développement altération capacité) et de leur établissement d'accueil. Spécificités de l'accueil, du choix des jeux, de l'aménagement, des postures et travail avec les autres pros (co-construire le projet, expliciter...), Enjeux et effets induits
<b>Jeu et genre</b>	Maitrise des enjeux de l'égalité homme-femme. Bonne connaissance des stéréotypes de genre, des impacts dans le choix des jeux et les postures. Rôle de la ludothèque
<b>Jeu et personnes âgées</b>	Bonne connaissance des personnes âgées dépendantes (psycho du développement altération capacités personne âgée, vieillissement et dépendance, maladie d'Alzheimer) et de leur établissement d'accueil. Spécificités de l'accueil, du choix des jeux, de l'aménagement, des postures et travail avec les autres pros (co-construire le projet, expliciter...), Enjeux et effets induits
<b>Les spécificités du jeu Symbolique</b>	Bonne connaissance postures spécifiques liées au jeu symbolique enfant et adulte / Capacité à transmettre un décryptage culturel et mécanique du jeu symbolique (Game design et enjeux sociétaux) / Bonne connaissance de l'offre de jeu symbolique pour enfant et adulte, de notions d'hygiène et de sécurité (dont jeu contemporain et trad) / Bonne connaissance des spécificités de l'aménagement des espaces pour le jeu symbolique
<b>Les spécificités du jeu de règles</b>	Bonne connaissance de la psycho du développement enfant et adulte / Bonne connaissance postures spécifiques liées au jeu de règles (dont explication règles...) / Bonne connaissance de la classification ESAR (1e facette + déclinaison facette R) / Capacité à transmettre un décryptage culturel et mécanique du jeu de règles (Game design et enjeux sociétaux) / Bonne connaissance de l'offre de jeu de règles pour enfant et adulte (dont jeu contemporain et trad...) / Bonne connaissance des spécificités de l'aménagement des espaces pour le jeu de règles /
<b>Le spécificités du jeu d'assemblage</b>	Bonne connaissance de la psycho du développement enfant et adulte / Bonne connaissance postures spécifiques liées au jeu d'assemblage (dont explications techniques...) / Bonne connaissance de la classification ESAR (1e facette + déclinaison facette A) / Capacité à transmettre un décryptage culturel et mécanique du jeu d'assemblage (Game design et enjeux sociétaux) / Bonne connaissance de l'offre de jeu d'assemblage pour enfant et adulte (dont jeu contemporain et trad...) / Bonne connaissance des spécificités de l'aménagement des espaces pour le jeu d'assemblage

<b>Les spécificités du jeu vidéo</b>	Bonne connaissance des notions de sécurité et des problématiques de santé / Bonne connaissance de la psycho du développement enfant et adulte / Bonne connaissance postures spécifiques liées au jeu vidéo (dont explications techniques...) / Bonne connaissance de la classification ESAR (1e facette) / Capacité à transmettre un décryptage culturel et mécanique du jeu vidéo (Game design et enjeux sociétaux) / Bonne connaissance de l'offre de jeu vidéo pour enfant et adulte (dont jeu contemporain et trad...) / Bonne connaissance des spécificités de l'aménagement des espaces pour le jeu vidéo
<b>Jeu, ludothèque et médiathèque</b>	Maîtrise des spécificités du jeu, de la ludothèque et du métier. Bonne connaissance de l'équipement médiathèque et du métier. Enjeux de collaboration et de partenariats
<b>La classification des jeux selon le système ESAR, stage de perf</b>	Maîtrise de la classification ESAR (psycho du développement et analyse)