

Référentiel de compétences du spécialiste en sciences et techniques du jeu

- 1. Respecter un cadre déontologique, adopter une démarche éthique et une attitude ludique dans une perspective citoyenne de praticien réflexif**
 - Respecter les réglementations et les textes de référence (déclaration des droits de l'homme, des droits de l'enfant, droits des personnes hospitalisées, projets institutionnels, ...) cadrant l'exercice du métier dans les différents secteurs professionnels ;
 - Expliciter les valeurs et principes qui guident son action professionnelle et mettre en place des outils pratiques pour les développer ;
 - S'inscrire dans un projet institutionnel et s'y engager de manière active ;
 - S'appuyer sur le travail en équipe pour garantir une démarche respectueuse de l'éthique et adopter l'attitude ludique qui allie discernement, souplesse et humour notamment dans la confrontation aux normes.

- 2. Développer une expertise ludologique, ludothéconomique et ludopédagogique fondée sur les savoirs scientifiques et construire un rapport critique et autonome avec ces repères**
 - Intégrer les approches socio-historico-philosophiques et psycho-éducatives du jeu, des jeux et des jouets pour situer et fonder sa pratique ludique;
 - Mobiliser ces savoirs pour parvenir à une juste interprétation des situations, un classement pertinent des outils et une meilleure analyse des pratiques professionnelles ;
 - Construire, mettre en œuvre et évaluer des pratiques créatives innovantes optimisant l'élaboration, la gestion, l'entretien, la valorisation et l'adaptation de son environnement et de ses outils de travail ;
 - Adopter une attitude de recherche, de curiosité intellectuelle et de créativité.

- 3. Maîtriser les techniques d'animation et développer les compétences relationnelles liées aux exigences de ses activités professionnelles**
 - Maîtriser et mettre en œuvre des techniques d'animation ludique ;
 - Établir une relation pédagogique stimulante, structurante et sécurisante pour un accompagnement socio-éducatif adéquat;
 - Gérer efficacement la dynamique du groupe dans le respect de chacun, le dialogue et la négociation ;
 - Analyser en professionnel la relation, l'animation et la communication au sein du groupe ainsi qu'avec tous les publics et partenaires potentiels ;

- 4. Planifier, gérer et évaluer un projet professionnel (ou service à la collectivité) lié au(x) jeu(x), en tant qu'acteur institutionnel engagé**
 - Élaborer un projet professionnel (ou un service à la collectivité) basé sur une analyse de la situation, la définition d'objectifs et la promotion des valeurs éthiques et sociales ;
 - Planifier le projet (ou organiser le service) dans le temps et l'espace et le faire valider par l'équipe;
 - Se positionner en tant que responsable de projet et amener chaque membre de l'équipe à être partenaire du projet ;
 - Évaluer, ajuster et communiquer le projet et sa mise en œuvre.