

MASTER MENTION SCIENCES DE L'ÉDUCATION SPÉCIALITÉ SCIENCES DU JEU

RÉSUMÉ DE LA FORMATION

Type de diplôme : Master (LMD)

Domaine : Sciences humaines et sociales

Mention : Sciences de l'éducation

Spécialité : Sciences du jeu

Nature de la formation : Diplôme

Niveau d'étude visé : BAC +5

Composante :

UFR des lettres, langues, sciences humaines et des sociétés

Public cible :

* Demandeur d'emploi

* Étudiant

* Salarié - Profession libérale

Formation continue

Formation initiale

Validation des Acquis de l'Expérience : Oui

Formation à distance : Facultatif

Présentation

Le Master Sciences du jeu est une spécialité du Master Sciences de l'Éducation qui s'appuie sur une première année de tronc commun au master en sciences de l'éducation au cours de laquelle l'étudiant doit cependant commencer à se spécialiser à travers le choix de séminaires et le travail d'investigation qu'il réalisera. La deuxième année est spécifique à la spécialité et articule des enseignements théoriques et des travaux pratiques relatifs au jeu, aux produits culturels destinés aux enfants, aux loisirs en particulier, mais pas exclusivement, dans leur relation à l'éducation.

Il se décline en deux parcours, un parcours professionnel et un parcours recherche. Si une partie de la formation est commune, le parcours professionnel suppose la réalisation d'un mémoire professionnel et des enseignements en relation avec les milieux professionnels concernés. Le parcours recherche suppose la réalisation d'un mémoire recherche et des enseignements de formation à la recherche spécifiques ou pris dans d'autres spécialités.

Objectifs

L'objectif de la spécialité « Sciences du jeu » du Master est d'apporter à des étudiants déjà spécialisés (du fait de leur formation universitaire et/ou de leur activité professionnelle) une formation généraliste sur le jeu comprenant à la fois des éléments théoriques généraux (analyse des spécificités du jeu), des approfondissements sur les principaux domaines (éducation et formation, loisir, institutions de l'enfance, multimédia, etc.) et des activités pratiques telles que la création de jeux. Les différents domaines explorés (le jouet, les jeux, le loisir, la formation d'adultes, le multimédia, la littérature de jeunesse) ne le sont pas de façon exhaustive, mais doivent permettre à la fois de particulariser le discours général sur le jeu et d'acquérir des connaissances et compétences spécifiques. Celles-ci sont approfondies à travers la trajectoire individuelle qu'emprunte chaque étudiant en relation avec ses acquis passés, son stage et le mémoire qu'il doit réaliser.

Les disciplines proposées le sont en fonction de leur intérêt dans les différents domaines professionnels visés. Le Master ne propose pas une formation académique sur le jeu liée à une discipline, mais une approche plurielle destinée à disposer des outils nécessaires à un exercice professionnel. L'accent est mis sur les sciences sociales comme outils principaux d'intelligibilité, avec une orientation ancrée dans les sciences de l'éducation à travers la prise en compte des interventions éducatives et de la dimension sociale du jeu.

Compétences visées

Les compétences visées concernent des tâches de formation, de direction, d'expertise, d'animation, de conception, de recherche et d'étude, d'innovation sociale, dans les secteurs professionnels liés au jeu, jouet, loisir ludique suivants : ludothèque, loisir, formation des adultes, parcs de loisir et aires de jeu, littérature de jeunesse, industrie du jouet et du jeu, distribution du jouet, multimédia, presse spécialisée, éducation.

Organisation

EN BREF

Durée : 2 ans

crédits ECTS : 120

Capacité d'accueil : M1 20 à 30 étudiants,
M2 15 à 20 étudiants

INFOS PRATIQUES

Lieu(x) de la formation :
Villetaneuse

INTERNATIONAL

Stage à l'étranger : Obligatoire (2 mois minimum)

PARTENARIATS

Etablissement(s) partenaire(s) :
Site Internet du CNAM
Université Paris 8

Laboratoire(s) partenaire(s) :
Site Internet de EXPERICE

EN SAVOIR +

Sites web :
Département des Sciences de l'éducation

Le M1 est un tronc commun à toutes les spécialités du Master en sciences de l'éducation. Il permet une spécialisation progressive, en offrant au 1er semestre deux séminaires thématiques « sciences du jeu » (« Introduction aux sciences du jeu » et « Petite enfance ») et au 2^e semestre deux séminaires de spécialité (« Histoire et sociologie de l'enfance » et « Pratiques et cultures ludiques contemporaines »). Un atelier de suivi de la note d'investigation et plus particulièrement orienté vers la spécialité « sciences du jeu »

Site du Master
trouvermonmaster.gouv.fr
Portail de candidatures CIELL2
Campus France
Test de connaissance du français (TCF)

Le parcours professionnel du M2 est spécifique à la spécialité « sciences du jeu » et offre 10 UE orientés vers des contenus spécifiques, 2 UE pour la mise en œuvre d'une recherche collective et 2 UE consacrés au projet professionnel, à l'encadrement du stage et au suivi du mémoire. Le parcours recherche suppose de choisir certaines des UE du parcours professionnel et de les compléter par des UE pris dans d'autres parcours.

Stage

Obligatoire (Obligatoire pour le parcours professionnel (2 mois minimum à répartir entre janvier et septembre), facultatif pour le parcours recherche)

Stages et projets tutorés

Il existe un stage facultatif en M1 et un stage obligatoire en M2. En M2 les étudiants développent un projet de création de jeu.

Contrôle des connaissances

Le contrôle des connaissances associe pour l'essentiel une note d'investigation en M1 ou un mémoire en M2 avec des contrôles continus sous forme d'activités intégrées aux cours et des dossiers.

Aménagements particuliers

Des aménagements sont prévus pour les salariés (possibilité de suivre la formation en deux ans, prise en compte de l'activité professionnelle à la place du stage). L'existence d'une plateforme d'enseignement à distance permet de gérer les situations particulières.

Programme

- Master 1 mention Sciences de l'éducation
- Master 2 Professionnel spécialité Sciences du jeu
- Master 2 Recherche spécialité Sciences du jeu

Conditions d'admission

Admission en Master 1

L'accès au Master s'effectue sur dossier de candidature et concerne les étudiants qui possèdent une licence de Sciences de l'Éducation ou de Sciences sociales, ou bien un autre type de licence sous réserve de faire valoir des expériences professionnelles ou de bénévolat dans les champs en lien avec ce parcours de spécialité Sciences du jeu.

Tous les dossiers de candidature devront comporter les relevés de notes obtenues en L2 et L3 accompagnés des attestations de réussite au diplôme de licence, une lettre de motivation accompagnée d'un projet professionnel en lien avec la spécificité du parcours de spécialité Sciences du jeu.

En l'absence d'un diplôme de Licence, les professionnels désireux de s'inscrire dans les domaines concernés par ce Master peuvent déposer un dossier de "Demande de Validation des Acquis de l'Expérience" (VAE). Leur dossier de candidature fera mention : des relevés de notes et/ou des attestations de réussite dans l'école ou l'institut professionnel de grade licence, de leur projet professionnel en lien avec le choix de reprise d'études dans le parcours de spécialité sciences du jeu.

Admission en Master 2

Les étudiants issus du M1 sont admis d'office sous réserve d'avoir validé leur année. Pour les autres, détenteurs d'un M1 d'une autre mention ou d'une autre spécialité, le recrutement se fait sur dossier et entretien. Les candidats au parcours professionnel doivent être porteurs d'un projet professionnel crédible et compatible avec les objectifs du parcours Sciences du jeu. Les candidats au parcours recherche doivent présenter un projet de recherche.

Accès possible par validation des acquis professionnels (V.A.P.).

Pré-requis nécessaires

En M1 il s'agit de disposer d'une culture en sciences humaines et sociales de niveau licence, en M2 de niveau M1.

Sont autorisés à s'inscrire

La spécialité sciences du jeu s'adresse tout autant à des étudiants qui souhaitent se spécialiser dans ce domaine qu'à des professionnels qui souhaitent compléter leur expérience par une formation sur le jeu.

Modalités de candidature

Dates des ouvertures de la plateforme d'inscription et sessions d'examen des candidatures pour les nouvelles inscriptions en M1 et M2

- * Candidatures Campus France (mars-juin 2018)
- * **1ère vague de dépôt des candidatures** : 4 juin au 4 juillet 2018. Notification de la réponse jury (16 juillet)
- * **2e vague de dépôt des candidatures** : 5 juillet-14 septembre 2018. Notification de la réponse jury (20 septembre).
- * 3e vague de dépôt des candidatures 15 septembre - 30 septembre 2018. Notification des réponses du jury (5 octobre)

Droits de scolarité

Les droits d'inscription sont ceux d'une année de Master.

Sites web

trouvermonmaster.gouv.fr
Portail de candidatures Cell2
Campus France
Test de connaissance du français (TCF)

Poursuite d'études

Pour le parcours recherche uniquement, préparation d'un doctorat, de préférence dans un des établissements partenaires qui proposent des formations doctorales en continuité avec ce Master.

Insertion professionnelle

Le Master Sciences du jeu ne donne pas une compétence professionnelle identique pour tous, mais est conçu comme une spécialisation qui vient s'ajouter à un profil antérieur. Il n'y a donc pas de débouchés adéquats à tous les étudiants. Ils dépendent du profil complet de ceux-ci. Les compétences visées concernent des tâches de formation, de direction, d'expertise, d'animation, de conception, de recherche et d'étude, d'innovation sociale, dans les secteurs professionnels liés au jeu, jouet, loisir ludique suivants : ludothèque, loisir, formation des adultes, parcs de loisir et aires de jeu, littérature de jeunesse, industrie du jouet et du jeu, distribution du jouet, multimédia, presse spécialisée, éducation.

Le parcours recherche est destiné à des étudiants désirant poursuivre en Doctorat ou visant une activité centrée sur la recherche.


Passerelles et réorientation

Pour les M1 vers d'autres spécialités de M2 sciences de l'éducation à Paris 13 ou dans les établissements partenaires.

Contact(s) administratif(s)

Gilles BROUGÈRE

Responsable du Master Sciences de l'éducation spécialité Sciences du jeu

 brougere@sorbonne-paris-nord.fr

Contact(s) administratif(s)

Secrétariat du Master Sciences de l'éducation

A214

Tel. 01 49 40 39 90

 master-sciences-education.llshs@univ-paris13.fr

Contact(s) administratif(s)

Contact formation continue

Tel. 01 49 40 37 64

 acc-cfc@univ-paris13.fr

Site Internet du CeDIP

Contact validation des acquis

Tel. 01 49 40 37 04

 svap-cfc@univ-paris13.fr

Contact(s) administratif(s)

Service Valorisation, Orientation et Insertion professionnelle de l'Étudiant (Campus de Villetaneuse)

Tel. 01 49 40 40 11

 gestion.voie@univ-paris13.fr

Site Internet du VOIE

Programme

Année Master 1 sciences de l'éducation

- Semestre 1 Master 1 sciences de l'éducation
 - Questions théoriques
 - Méthodologie et démarches de recherches
 - Orientation et suivi
 - Découverte d'une autre spécialité
 - Suivi du journal d'investigation

 - Séminaires thématiques

- Semestre 2 Master 1 sciences de l'éducation
 - Séminaires de spécialité
 - Ressources culturelles et éducatives
 - Ue libre

 - Langues et ouverture inte
 - Note d'investigation/Mémoire

Programme

- M2 sciences du jeu
 - Semestre 1 M2 Sciences du
 - UE1 Théories du jeu
 - UE2 Gestion d'une recherche 1
 - UE3 Penser les activités physiques et sportives
 - UE4 Analyses et théories du jeu vidéo
 - UE5 Jeu et communication
 - UE6 Découverte des milieux professionnels
 - UE7 Projet professionnel et suivi du mémoire

 - Semestre 2 M2 sciences du jeu
 - UE10 Loisir, jeu et institutions de l'enfance
 - UE11 Jeu et petite enfance
 - UE12 Jeu sérieux, éducation et formation
 - UE13 Techniques multimédia
 - UE14 Suivi et rédaction du mémoire professionnel
 - UE8 Jouets, fictions et culture matérielle enfantine
 - UE9 Gestion d'une recherche 2

EN BREF

crédits ECTS : 60

Programme

- Semestre 1 M2 Recherche
 - UE1 Théories du jeu
 - UE2 Gestion d'une recherche 1
 - UESJ UE sciences du jeu
 - UE Recherche théorie
 - UE Méthodologie de la recherche
 - UE Accompagnement recherche et rédaction du projet de mémoire

- Semestre 2 M2 Recherche
 - UE Recherche théorie
 - UE Méthodologie de la recherche et entrée dans l'écriture
 - UE Accompagnement recherche et rédaction du mémoire
 - Gestion d'une recherche 2
 - UESJ Sciences du jeu
 - 1 option(s) au choix parmi 1
 - Jouets, fictions et culture matérielle enfantine
 - Loisir, jeu et institutions de l'enfance
 - Jeu et petite enfance
 - Jeu sérieux, éducation et formation

- UE Extérieure

EN BREF

crédits ECTS : 60