

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 mais au cours de laquelle l'étudiant doit 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 sur les questions relatives au jeu, aux produits culturels destinés aux enfants, aux loisirs en particulier 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 communs à l'ensemble des Master 2 Sciences de l'Éducation.

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) et des approfondissements sur les principaux domaines (éducation et formation, loisir, institutions de l'enfance, multimédia, etc.). Les différents domaines explorés (le jouet, 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, distribution du jouet, multimédia, presse spécialisée, éducation.

Organisation

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

EN BREF

Durée : 2 ans

crédits ECTS : 120

Langue d'enseignement : Français

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

INFOS PRATIQUES

Candidature :
Du 15 mai 2017 au 30 septembre 2017

Lieu(x) de la formation :
Villetaneuse

INTERNATIONAL

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

PARTENARIATS

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

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

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 »

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 recherche.

EN SAVOIR +

Sites web :

Département des Sciences de l'éducation
Site du Master

Stage

Obligatoire (2 mois minimum à répartir entre janvier et septembre)

Stages et projets tutorés

Il existe un stage facultatif en M1 et un stage obligatoire en M2.

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 mention Sciences de l'éducation sp. Sciences du jeu

Conditions d'admission

Admission en Master 1

Sous condition (dossier, entretien) pour les étudiants possédant une licence.

En l'absence d'un diplôme de Licence, les professionnels des domaines concernés peuvent déposer un dossier de "Demande de Validation des Acquis de l'Expérience" auprès du service de formation continue de l'université Paris 13.

Admission en Master 2

Les étudiants issus du M1 sont admis d'office sous réserve d'avoir rempli le contrat de spécialisation qui prend en compte les cours, la note d'investigation et la moyenne. Pour les autres 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 master. 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

Campagne de candidature pour la rentrée 2017

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

- * Candidatures Campus France (mars-juin 2017)
- * **1ère vague de dépôt des candidatures** : 15 mai-8 juillet 2017. Notification de la réponse jury (10-11-12 juillet)
- * **2ème vague de dépôt des candidatures** : 8 juillet-2 septembre 2017. Notification de la réponse jury (4-5-6 septembre).
- * **3ème vague de dépôt des candidatures** : 3 septembre-30 septembre. Notification de la réponse jury (2-3-4 octobre).

Modalités de 2e inscription en M1 (à compter de la rentrée 2017)

Sont admis à s'inscrire une 2e année en M1, les étudiants ayant validé au moins 20 Ects/60. Une 3e inscription en M1 est accordée exceptionnellement sur présentation de justificatifs (congé parental, certificat médical, certificat de travail...).

Les étudiants souhaitant une 2e inscription en M1 sont priés de le faire savoir le plus tôt possible et au plus tard le 18 septembre (rappel : date du jury de la 2e session 2016-2017 : 12 septembre 14h)

Candidature

Du 15 mai 2017 au 30 septembre 2017

Droits de scolarité

Droits nationaux pour le Master soit 261,10 euros.

Frais de formation (formation continue) :

- * Dans le cadre d'une prise en charge : 5500 euros ;
- * Demandeur d'emploi non financé (acc. Spé) : 1000 euros ;
- * Demandeur d'emploi et individuel non financé et bénéficiaires des minimas sociaux : Régime Formation initiale.

Sites web

Portail de candidatures Cell2

Taux de réussite

80%

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, 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

Contact(s) administratif(s)


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

UFR des Lettres, Langues, Sciences Humaines et des Sociétés, 99 avenue J.-B. Clément

Bureau A214

93430 Villetaneuse

Tel. 01 49 40 39 90

 master-efis.lshs@univ-paris13.fr

Contact(s) administratif(s)

Contact validation des acquis

Tel. 01 49 40 37 04

 svap-cfc@univ-paris13.fr

Contact formation continue

Tel. 01 49 40 37 64

 acc-cfc@univ-paris13.fr

[Site Internet du CeDIP](#)

Contact(s) administratif(s)

Service Valorisation, Orientation et Insertion professionnelle de l'Etudiant (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
 - Semestre1 Master 1 sciences de l'éducation
 - Questions théoriques
 - 2 option(s) au choix parmi 2
 - Penser l'altérité
 - Penser le corps
 - Penser l'éducation
 - Penser l'institution
 - Penser le social
 - Penser le sujet et la personne
 - Méthodologie et démarches de recherches
 - 2 option(s) au choix parmi 2
 - Approches méthodologiques en ETLV
 - Entretien de recherche
 - L'entrée dans la recherche multiréférentielle
 - Enquête socianalytique : l'entretien non-directif
 - Enquête socianalytique : restitution publique des résultats
 - Entretien en situation professionnelle
 - Evaluation
 - Le journal de recherche
 - Observation participante
 - Pouvoir d'agir et participation citoyenne
 - Orientation et suivi
 - Découverte d'une autre spécialité
 - 1 option(s) au choix parmi 1
 - Analyse institutionnelle
 - Apprentissage multimédia
 - Enfance éducation et comparaisons
 - Figures d'ethnicité
 - Introduction aux sciences du jeu
 - Petite enfance
 - Politiques publiques locales
 - Théorie de l'expérience
 - Transformation des politiques sociales
 - Suivi du journal d'investigation
 - 1 option(s) au choix parmi 1
 - Atelier ETLV
 - Atelier MERFA / IIST
 - Atelier Sciences du jeu
 - Séminaires thématiques
 - 2 option(s) au choix parmi 2
 - L'analyse institutionnelle? Une pensée critique de l'interve
 - L'apprentissage multimédia
 - Enfance éducation et comparaisons
 - Figures d'ethnicité
 - Introduction aux sciences du jeu
 - Petite enfance
 - Politiques publiques locales
 - Théorie de l'expérience
 - Transformations des politiques sociales

EN BREF

crédits ECTS : 60

Capacité d'accueil : 0

- Semestre 2 Master 1 sciences de l'éducation
 - Séminaires de spécialité
 - 2 option(s) au choix parmi 2
 - Animation d'équipe
 - Biographie et formation
 - ETLV : expérience et apprentissages formels, non formels et
 - Formation des adultes
 - Histoire et sociologie de l'enfance
 - Logiques d'acteurs
 - ETLV : mobilisation culturelle et interventions éducatives
 - Pratiques et cultures ludiques contemporaines
 - Ressources culturelles et éducatives
 - Ue libre
 - Langues et ouverture inte
 - 1 option(s) au choix parmi 1
 - FLE
 - Interculturalité, Mondialité, Identitéhybrides
 - Interculturalité
 - Langue et ouverture culturelle
 - La posture de l'étranger : le familier et l'étranger
 - Note d'investigation/Mémoire
 - 1 option(s) au choix parmi 1
 - Soutenance ETLV
 - Soutenance Merfa/IIST
 - Soutenance sciences du jeu

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