

HE²B

IESSID

SCIENCES POLITIQUES ET SOCIALES

SPÉCIALISATION
EN SCIENCES
ET TECHNIQUES DU JEU



HE²B
HAUTE ÉCOLE
BRUXELLES-BRABANT

PUBLIC CONCERNÉ

La formation s'adresse à tout bachelier et particulièrement à ceux du :

Pédagogique:

- enseignants, éducateurs spécialisés, orthopédagogues, responsables socioculturels.

Social:

- bibliothécaires documentalistes,

éducateurs sportifs, assistants sociaux/en psychologie.

Paramédical:

- logopèdes, ergothérapeutes, psychomotriciens, psychopédagogues, infirmiers.

DÉVELOPPEMENT DE NOUVELLES COMPÉTENCES

Ce bachelier de spécialisation, ajoutée à la formation initiale, permet de :

- Promouvoir et utiliser le jeu de manière adéquate dans son cadre professionnel;
- Porter des projets de « game design » et/ou être créateur ou responsable d'une ludothèque;
- Travailler en ludothèque ou dans un autre secteur du jeu et du jouet.

OBJECTIFS DES ÉTUDES

Le bachelier de spécialisation en Sciences et techniques du jeu vise à former des praticiens réflexifs ludologues, ludothécaires et ludopédagogues.

SPÉCIFICITÉS

- Un diplôme officiel unique organisé par la fédération Wallonie-Bruxelles
- Une formation complète en 1 an à horaire adapté (750h dont 345h de stages et TFE). Possibilité d'allègement en deux ans.

Dimension humaine et ludique comprenant :

Formation théorique :

- Les lundis & jeudis soirs (17h30-21h30) et samedis après-midis (14h - 18h).

Formation pratique :

- Séminaires communs & spécialisés (ludothéconomique et « game design », pédagogique, social et paramédical), les mercredis soirs (18h30-21h30).
- Stages principalement les mercredis après-midi et samedis matins (2 x 10 semaines à raison de 9h en moyenne par semaine).
- Approche globale et pédagogique de projet
- Travail individuel et d'équipe



GRILLE DU CURSUS

ECTS	Nom de l'unité d'enseignement	Total des heures		
5	Aspects philosophiques, éthiques, historiques et socio-anthropologiques	60		
	Histoire des jeux	15		
	Socio-anthropologie des jeux et jouets	30		
	Philosophie et éthique des jeux et jouets	15		
5	Aspects psychologiques et pédagogiques	60		
	Apports du jeu en psychologie du développement et des apprentissages	20		
	Éléments de pédagogie du jeu et de gamification	10		
	Relevé et analyse de situations de jeu, jeu et intelligences multiples	10		
	Analyse et classification psycho-pédagogique des objets de jeu (ESAR)	10		
	Théorie des jeux ; psychologie du joueur	10		
5	Connaissance et classification des objets de jeu	45		
	Typologie des classifications, jeux traditionnels et interactions sociales	15		
	Mondes virtuels, jeux vidéo et serious games	30		
5	Ludopédagogie et remédiation	70/110		
	Accompagnement pédagogique: didactique par le jeu en classes et écoles de devoir	60		
	Difficultés d'apprentissages et remédiation (dyscalculie, dyslexie...)	15		
	Jeux de langage et de communication, apprentissage du français et logopédie	10		
	Jeux et apprentissage du Français Langue Etrangère, Alpha et adultes	5		
	Aspects mathématiques	15		
	Eveil, sciences humaines et citoyenneté par les jeux de rôle et d'édition	15		
			Accompagnement social et paramédical: Santé corporelle et mentale, situations de handicap et adaptations de jeux	50
			Ortho-ludothèque et adaptations de jeux à différents types de handicaps	15
			Jeu et accompagnement social; utilisation de jeux en santé mentale, pédiatrie et gériatrie	10
			Jeux sportifs traditionnels, sports innovants et socio-motricité	10
			Psychomotricité, jeux sensori-moteurs et snoezelen	10
			Apports des jeux et jouets en ergothérapie	5
5	Gestion de projet et de groupes ; interactions sociales et animations	60		
			Gestion d'un projet pédagogique, paramédical, social ou commercial ; aménagement d'espaces ; organisation d'un événement	30
			Techniques ludiques d'animations et de gestion de groupes ; de cohésion de classe	30
5	Ludothéconomie	50		
			Partenaires et institutions ludiques, législation et chartes de qualité, économie et marché du jeu et du jouet	15
			Rôles du ludothécaire et gestion quotidienne de services ludiques	35
10	Game design pédagogique ou social, paramédical et filière commerciale	60		
			Conception et fabrication d'un jeu	45
			La filière commerciale de l'édition à la vente	15
20	Activités d'intégration professionnelle	345		
			Stage professionnalisant	90
			Stage à projet pédagogique, social, paramédical OU commercial*	90
			Travail de Fin d'Études ; séminaires généraux et pédagogiques, ludothéconomiques OU sociaux, paramédicaux et commerciaux liés au TFE	165

* Pour les personnes déjà en poste, possibilité de valoriser leurs heures de travail sur le lieu professionnel. Une équipe pluridisciplinaire de 35 enseignants et spécialistes du jeu reconnus dans de grandes institutions (Haute École Bruxelles-Brabant, Haute École Ferrer, ULB et LUDO asbl).

HE²B IESSID

Rue de l'Abbaye 26
1050 Bruxelles (Ixelles)
T. : +32 (0)2 629 04 00
F. : +32 (0)2 640 50 42
iessid@he2b.be
www.he2b.be

POUR TOUTES INFORMATIONS
COMPLÉMENTAIRES, CONTACTEZ
LE COORDINATEUR :
Michel Van Langendonckt
mvanlangendonckt@he2b.be