

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