

Renseignements et inscription

Haute École de Bruxelles

Catégorie sociale Defré
62, avenue De Fré - 1180 Uccle
Tél. : 02/374 00 99
Courriel : defre-sec@heb.be
Site : www.defre.be

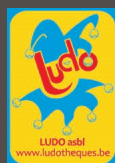
Haute École Paul-Henri Spaak

Catégorie sociale IESSID
26, rue de l'Abbaye—1050 Ixelles
Tél. : 02/629.04.00
Courriel : iessid@he-spaak.be
Site : www.iessid.be

En partenariat avec :



Secteur Ludothèques



www.ludobel.be

Sciences et Techniques du Jeu

Spécialisation en un an



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

Cette année 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 responsable d'une ludothèque;
- Travailler en ludothèque ou dans un autre secteur du jeu et du jouet.



OBJECTIFS DES ÉTUDES

L'année de spécialisation en *Sciences et techniques du jeu* est une formation spécifique visant à former des praticiens réflexifs ludologues, ludothécaires et ludopédagogues.

SPÉCIFICITÉS

- Approche globale et pédagogique de projet
- Dimension humaine et ludique comprenant deux volets:
 - ➔ *Formation théorique*
Les lundis et jeudis soirs (17h30-21h30) et quelques samedis après-midi.
 - ➔ *Formation pratique*
- Séminaires communs & spécialisés (socio-éducatif et « game design », pédagogique, ludothèque, remédiation et handicaps) principalement 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).

- Travail individuel et d'équipe
- Échanges de pratiques

MATIÈRES	H	ECTS
Formation générale		
Histoire et socio-anthropologie du jeu	45	5
Histoire du jeu	15	2
Socio-anthropologie du jeu, des jeux et des jouets	30	3
Aspects psychologiques et pédagogiques	30	3
Apports du jeu en psychologie du développement et des apprentissages	15	1
Éléments de pédagogie du jeu	15	1
Formation spécialisée		
Connaissance des objets du jeu	60	5
Classifications et analyses de jeux sportifs traditionnels, jeux édités, jeux multi-média et « serious games »	45	3
Mécanismes ludiques, conception et fabrication d'un jeu	15	2
Ludothéconomie	105	9
Ethique, législation, économie et filières professionnelles du jeu	30	2
Gestion d'un projet ludique	30	3
Rôles du ludothécaire et gestion quotidienne de services ludiques	45	4
Aspects ludopédagogiques et socio-éducatifs	150	10
Interactions sociales et théories des jeux	30	2
Techniques d'animation et de gestion de groupes	30	2
Didactiques par le jeu	45	3
Remédiations par le jeu, situations de handicap, adaptations	45	3
Activités d'intégration professionnelle	360	28
Stage professionnalisant	90	6
Travail de Fin d'Études et stage à projet lié au TFE *	210	16
Séminaires	60	6
Totaux	750	60

UN PARTAGE DES PRATIQUES

➔ Un **diplôme officiel unique** organisé par la fédération Wallonie-Bruxelles.

➔ Une **formation complète** en 1 an à horaire adapté (750h dont 360h de stages et TFE).

➔ Une **équipe pluridisciplinaire** d'enseignants et spécialistes du jeu reconnus dans de grandes institutions (notamment Haute École de Bruxelles, Haute École Paul-Henri Spaak, secteur ludothèque de la Cocof, Haute École Francisco Ferrer, LUDO asbl, ULB et UCL).

➔ Le cadre exceptionnel et les infrastructures des Hautes Écoles de Bruxelles Defré et Paul-Henri Spaak IESSID, notamment:

- La ludothèque Ludovine, riche de 1.200 jeux et jouets;

- Le ludocentre de recherche et de documentation « HEB-ULB LuCIFER » abritant la « bibliothèque francophone du jeu et du jouet » (plus d'un millier d'articles et d'ouvrages sur le(s) jeu(x)), ainsi que son « petit musée didactique et vivant du jeu »;

- L'ortholudo « jeux de mains, jeux de malins », son espace sensori-moteur, ses jeux adaptés aux personnes déficientes visuelles, mentales, dyscalculiques, dyslexiques, ...;

- Le hall des sports et leurs parcs;
➔ La collection « jeux de langages » de la Maison de la Francité et du secteur ludothèques de la COCOF.

➔ Le club de jeux mathématiques de la Haute École Francisco Ferrer.

De nombreuses autres institutions spécialisées (associations des ludothèques, groupes de recherches,...)

* Pour les personnes déjà en poste, possibilité de valoriser leurs heures de travail sur le lieu