

Organisation des études

Chaque année d'études est organisée pour permettre aux étudiants de suivre la formation en présentiel en parallèle d'une activité professionnelle (enseignements regroupés sur 2 ou 3 journées hebdomadaires, validations adaptées).

La seconde année du Master (M2) est accessible à distance par l'intermédiaire d'une plateforme en ligne, sous réserve d'un accord avec l'équipe enseignante fixant les modalités.

Accès

Université Paris 13 - UFR Lettres, Langues, Sciences de l'Homme et des Sociétés
99 avenue Jean-Baptiste Clément - 93 430 Villetaneuse

En transports en commun

Gare du Nord, ligne H : direction Ermont-Eaubonne, Persan-Beaumont, Valmondois ou Monsoult-Maffliers (quais 30 à 36), en vérifiant que le train effectue un arrêt à Epinay-Villetaneuse.

Gare d'Epinay-Villetaneuse : sortie côté Villetaneuse puis **bus 156** (direction Gare de St-Denis) ou **bus 361** (direction Gare de Pierrefite-Stains RER) jusqu'à l'arrêt Université Paris 13.

Métro ligne 13 arrêt Saint-Denis-Université puis **bus 356** (direction Deuil-la-Barre Marché des Mortefontaines) jusqu'à l'arrêt Université Villetaneuse.

Tramway T8 : descendre au terminus Villetaneuse Université

En voiture (à partir de Paris)

Porte de la Chapelle Autoroute A1 (direction Lille) Sortie 2 (Saint-Denis - Stade de France) puis direction Villetaneuse Université.

Contact

Responsable pédagogique

Nathalie Roucous (roucous@univ-paris13.fr)

Secrétariat pédagogique

Bureau A214

Courriel : sec-sciences-educ.lshs@univ-paris13.fr

Sites Internet

LSHS : www.univ-paris13.fr/lshs

Information orientation : www.univ-paris13.fr/orientation-insertion.html

Les Sciences du Jeu



Conception : Université Paris 13 - Impression : reprographie centrale - mars 2015

L'Université Paris 13
est membre de :



Une originalité et une spécificité de l'Université Paris 13

Depuis plus de 30 ans, sous des appellations différentes, le département des Sciences de l'Éducation et le laboratoire EXPERICE de l'Université Paris 13 développent un domaine de recherche original autour du **jeu**. Cette spécificité a donné naissance à une filière d'enseignement unique en France qui explore le **jeu** dans toutes ses dimensions.

Dans une approche pluridisciplinaire, les différents enseignements portent sur :

- le loisir, le sport, l'animation, l'éducation, la formation, etc.
- les objets : jouets, jeux vidéo, jeux de société, *serious games*, albums et livres de jeunesse, les supports audio-visuels, etc.
- les joueurs et les professionnels : jeunes enfants, enfants, adultes, animateurs, ludothécaires, formateurs, parieurs, etc.

Une filière déroulée actuellement sur 4 années

Le cursus se compose de 2 diplômes, une Licence et un Master, qui sont construits en cohérence et en progression sur 4 années.

- Licence Sciences de l'éducation, Parcours Loisir-Jeu-Education ou LJE (L2 & L3)
- Master Sciences de l'éducation, Spécialité Sciences du Jeu ou ScJ (M1 & M2)

Des entrées aux différents niveaux

La filière est accessible à chaque niveau du cursus pour faciliter l'entrée et les réorientations. Elle s'adresse aussi bien à des étudiants en formation initiale qui cherchent à se spécialiser dans un domaine en lien avec le jeu, qu'à des professionnels déjà insérés dans un de ces domaines qui cherchent un complément de formation, ou encore à des professionnels qui voudraient se reconvertir vers un de ces domaines (ouvert à la formation continue). Le recrutement (sur dossier) prend en compte les diplômes universitaires et professionnels, mais aussi les formations et les expériences ayant un lien avec le jeu ou avec les autres domaines développés par la formation (ouvert à la Validation des Acquis de l'expérience).

Une filière de professionnalisation graduelle et diversifiée

La filière Sciences du jeu permet d'envisager une insertion professionnelle dans des champs et des institutions très divers, avec des niveaux d'initiative et de responsabilité différents selon le niveau de diplôme

- le champ de la médiation culturelle, en particulier dans les métiers de Ludothécaire, de Médiateur du livre, de Responsable de projets multimédia
- le champ de l'accompagnement scolaire
- les métiers de la petite enfance hors école maternelle

Le niveau Master permet d'accéder à des activités plus spécifiques

- Formation des professionnels du jeu
- Conseil, conception, distribution, presse dans le domaine du jeu
- Évaluation, études et recherche sur les pratiques ludiques et culturelles

La Licence

La filière débute en L2 avec une année de formation large en sciences de l'éducation permettant d'acquérir une culture générale sur les différents champs professionnels dans lesquels le jeu s'insère : le culturel, l'animation, le scolaire et le social. Les sciences du **jeu** sont plus directement abordées dans la L3 parcours LJE qui se focalise sur les objets culturels que sont le jeu et le jouet, le livre et la littérature de jeunesse, le multimédia et le numérique, et sur leurs usages dans des perspectives éducatives et de loisir. La formation prépare ainsi à développer des pratiques de médiation dans des contextes d'animation culturelle ou périscolaires dans une approche informelle de l'éducation. Elle permet d'acquérir les compétences pour concevoir et mettre en œuvre des projets d'animation avec des objets culturels, pour gérer et mettre en œuvre un fond d'objets culturels, d'accueillir des publics au sein d'une structure, de concevoir et construire une position professionnelle d'accompagnement.

Le Master

La filière se poursuit en M1 avec le choix de 4 séminaires spécifiques aux sciences du jeu au sein d'une formation qui aborde plus largement les références théoriques et les méthodes de recherches en sciences sociales. La seconde année (M2) est totalement centrée sur le jeu, les loisirs, les objets ludiques et les produits culturels de l'enfance et de la jeunesse. Elle combine apports théoriques dans les différents domaines relatifs au jeu et perspectives professionnelles en particulier au travers d'enseignements pratiques et d'un stage d'au moins 2 mois. La formation prépare ainsi à assurer des positions de direction, d'expertise, de conception, ou encore d'études et de recherche dans des structures qui touchent à la création, à l'animation ou à la formation dans le domaine des pratiques ou des objets ludiques ou de loisir. Le M2 dispose par ailleurs d'un parcours recherche pour les candidats envisageant une poursuite en doctorat.

Exemples de recrutement

- Camille avec un BPJEPS et 1 an d'expérience en centre social est entrée en L3
- Rajaa avec un Diplôme d'EJE sans expérience est entrée en M1 et Baptiste avec une expérience de 5 ans est entré en M2
- Antoine, Bibliothécaire (Ass de conservation) avec 10 ans expérience est entré M1
- Amin avec un DUT jeu vidéo sans expérience est entré en L3
- Victoire avec un Niveau Bac et 3 ans d'expérience d'animation en Accueil de loisir est entrée en L2
- Clémence avec un M1 spécialisé en Littérature de jeunesse est entrée en M2
- Sofiane avec un DUT Carrières sociales et 2 ans d'expérience est entré en M1