

SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

Master mention Sciences de l'éducation parcours Sciences du jeu

Sciences de l'éducation et de la formation



Niveau d'étude
visé
BAC +5



ECTS
120 crédits



Durée
2 ans



Composante
UFR des lettres,
langues,
sciences
humaines et
des sociétés

Présentation

Le Master Sciences du jeu (SDJ) est un parcours du Master Sciences de l'Éducation et de la Formation (SEF). Il propose une formation orientée vers la thématique du jeu. Il articule des enseignements théoriques et des travaux pratiques relatifs aux pratiques ludiques, aux produits culturels destinés aux enfants et aux adultes et plus largement aux loisirs dans leur relation à l'éducation. Il se prépare en deux ans, ou en un an si on satisfait aux conditions requises. La première année dite de M1 articule le tronc commun du master SEF avec des séminaires et un travail d'investigation sur les thématiques sur le jeu propres au parcours. La deuxième année du M2 est constituée d'enseignements spécifiques sur ces thématiques.

Objectifs

L'objectif du parcours SDJ du Master SEF est d'apporter aux étudiants une formation généraliste sur le jeu comprenant à la fois des éléments théoriques généraux (analyse des spécificités du jeu), des approfondissements sur les principaux domaines (éducation et formation par le jeu et les loisirs, institutions de l'enfance, secteur professionnel, etc.) et

des activités pratiques telles que la conception. Les différents domaines explorés (les jouets, les jeux de société, le jeu vidéo, les institutions de loisirs, la formation d'adultes, 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, ses stages et le mémoire qu'il doit réaliser.

Le Master SDJ 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. Les disciplines sont proposées en fonction de leur intérêt dans les différents domaines professionnels visés. L'accent est mis sur les sciences sociales comme outil principal 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.

Savoir-faire et compétences

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 : ludothèque, accueils de loisirs, formation des adultes, parcs de loisir et aires de jeu, littérature de jeunesse, édition du jeu de société, distribution/conception du jeu/jouet, multimédia, presse spécialisée, éducation.

Organisation

Contrôle des connaissances

Le contrôle des connaissances associe des contrôles continus sous forme d'activités intégrées aux cours et des dossiers, à un travail personnel important qui est développé sous la forme d'un mémoire en M1 et en M2. La présence aux cours, séminaires et travaux dirigés est obligatoire pour le M1 et le M2.

Aménagements particuliers

Des aménagements sont prévus pour les étudiants salariés plus particulièrement en M2 SDJ avec la possibilité de suivre la formation en deux ans, et la prise en compte de l'activité professionnelle à la place du stage.

Tout étudiant en situation de handicap ou rencontrant des difficultés de santé, qu'elle qu'en soit la nature (motrice, psychique, sensorielle, maladie invalidante...), et quelle qu'en soit la durée, peut bénéficier, s'il le souhaite des services du bureau d'accueil des étudiants en situation de handicap : <https://www.univ-paris13.fr/accueil-etudiants-handicapes>.

Admission

Conditions d'admission

Master 1

L'accès au M1 Sciences du jeu est ouvert aux candidat.e.s qui sont titulaires d'une Licence en sciences de l'éducation ou en sciences sociales, ou d'un diplôme professionnel (niveau 3) en lien avec l'éducation, ou bien un autre type de Licence sous réserve de faire valoir des expériences professionnelles ou de bénévolat dans les champs en lien avec le parcours SDJ. Dans tous les cas, les candidat.e.s doivent présenter un projet professionnel argumenté qui montre leur intérêt pour un des domaines du parcours SDJ.

Master 2

L'accès peut se faire directement en M2 SDJ pour les détenteurs d'un M1 de la mention, d'une autre mention ou d'une autre spécialité. Les candidat.e.s doivent être porteurs d'un projet professionnel crédible et compatible avec les objectifs du parcours SDJ.

Les candidat.e.s à l'option recherche doivent présenter un projet de recherche en lien avec les objets scientifiques développés dans la thématique *Jeu, loisirs et objets culturels de l'enfance* du laboratoire EXPERICE ainsi que des résultats satisfaisants en M1, en particulier au mémoire réalisé.

L'entrée en M1 et en M2 sont aussi possibles à travers la procédure de Validation des Acquis de l'Expérience (VAE), avec un diplôme d'un niveau inférieur complété par une expérience professionnelle (3 ans minimum) en lien avec l'un des domaines du Master SDJ.

Les candidatures en M1 se font sur la plateforme nationale Monmaster.

Les candidatures en M2 se font par la plateforme Ecandidat.

Modalités de candidature

Candidatures :

Mon Master (Master 1) : du 25 février au 24 mars 2025

eCandidat (Master 2) : du 5 mai au 25 septembre 2025



Attention, comme pour tous les masters, le nombre de places en M2 est limité et les candidatures seront examinées au fur et à mesure de leur dépôt complet sur la plate-forme.

Pour toute procédure de VAE, le dossier complet doit arriver aux services de la formation continue avant le 15 juillet. Les étudiant.e.s devront candidater sur E-candidat seulement après acceptation de leur candidature par la commission dédiée.

Droits de scolarité

Les droits d'inscription sont ceux d'une année de Master.

Se renseigner auprès des services concernés pour connaître le montant des droits d'inscription. Les Droits Nationaux pour le Master ou les montants des Frais de formation sont différents selon qu'il s'agisse d'une inscription en Formation Initiale ou en Formation Continue, et selon qu'il s'agisse d'une prise en charge par un employeur ou bien d'un financement individuel corrélativement à la situation de bénéficiaire des minimas sociaux ou non.

Capacité d'accueil

M1 20 à 30 étudiants, M2 15 à 20 étudiants

Pré-requis obligatoires

L'entrée en formation nécessite de disposer d'une culture en sciences humaines et sociales de niveau licence pour le M1 SED, et de niveau M1 pour entrer en M2 SED.

Et après

Poursuite d'études

Le master SDJ est une formation à finalité professionnelle et ne vise pas à une poursuite d'étude à l'exception de l'option recherche qui permet de poser sa candidature à un doctorat sous réserve de compétences scientifiques avérées, notamment à travers la réalisation d'un mémoire recherche en master.

Passerelles et réorientation

Les titulaires du M1 SDJ peuvent se réorienter vers un des 2 autres parcours du M2 SED de USPN à condition que leur projet soit compatible avec celui-ci.

Insertion professionnelle

Le Master SDJ 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 puisqu'ils dépendent du profil complet de ceux-ci. A l'issue de la formation, les étudiants s'insèrent prioritairement dans 3 domaines : structures et organismes socioculturels d'animation/médiation par le jeu (ludothèques, médiathèques, café jeux, boutiques, événementiel, etc.), secteur de la conception/édition (jeu de société, escape game, jouet) et la formation des adultes (jeux sérieux, gamification, conception de dispositifs éducatifs).

À l'issue de la formation, les étudiants s'orientent principalement vers trois secteurs d'activité : les structures et organismes socioculturels dédiés à l'animation et à la médiation par le jeu (tels que les ludothèques, médiathèques, cafés-jeux ou encore l'évènementiel), le domaine de la conception et de l'édition (notamment dans les jeux de société, escape games et jouets), ainsi que la formation des adultes (incluant les jeux sérieux, la gamification et la conception de dispositifs éducatifs).



Contacts

Contacts

Responsable pédagogique

Vincent BERRY

Responsable administratif

Secrétariat du Master Sciences de l'éducation

☎ 01 49 40 39 90

📍 A214

Responsable Service VOIE

Service Valorisation, Orientation et Insertion
professionnelle de l'Etudiant (Campus de
Villetaneuse)

✉ gestion.voie@univ-paris13.fr

🌐 <https://www.univ-paris13.fr/orientation/>

Responsable Formation continue

Contact formation continue

☎ 01 49 40 37 64

✉ acc-cfc@univ-paris13.fr

🌐 <http://www.fcu-paris13.fr/site/Home.html>

Responsable Formation continue

Contact validation des acquis

☎ 01 49 40 37 04

✉ svap-cfc@univ-paris13.fr



Organisation

Le M1 SDJ s'appuie pour partie sur le tronc commun à tous les parcours du Master SEF qui concerne les théories sociales et les méthodologies d'enquête. Il permet une entrée progressive sur les thématiques relatives aux sciences du jeu, en offrant à chaque semestre deux séminaires fléchés : « Introduction aux sciences du jeu » et « Métiers du jeu » au semestre 1, et « Jeu, loisir et éducation » et « Culture et pratiques ludiques » au semestre 2. Un atelier de suivi de mémoire est plus particulièrement orienté vers la thématique sciences du jeu.

L'année de M2 SDJ est spécifique au parcours SDJ. Elle se compose de 14 UE orientées vers des contenus propres et complétées par 2 UE pour la mise en œuvre d'une recherche collective, 2 UE de projet tutoré pour le développement d'un projet de conception (jeu ou animation), et 2 UE consacrées au projet professionnel, à l'encadrement du stage et au suivi du mémoire. L'année de M2 SDJ propose aussi une option recherche qui suppose la réalisation d'un mémoire recherche dans la perspective d'un doctorat.

Le M1 s'organise sur 301 heures d'enseignement effectives sur 10 mois auxquelles s'ajoutent les temps de stage et de travail personnel. Le M2 s'organise sur 320 heures d'enseignements effectives sur 10 mois auxquelles s'ajoutent les temps de stage et de travail personnel. L'année de M1 est organisée en deux périodes de 11 semaines séparées par une période de stage en milieu d'année. Les enseignements sont regroupés sur des journées entières dans la mesure du possible. L'année de M2 est organisée en deux périodes de 13 semaines. Les enseignements sont regroupés sur des journées entières. Le stage peut se dérouler en parallèle des enseignements sur l'année ou sur les périodes de congés universitaires.