

RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES

CODE ARES 073

Date dépôt

Date validation 05/06/2018

BACHELIER DE SPÉCIALISATION EN SCIENCES ET TECHNIQUES DU JEU

FINALITÉ	N.A.	NIVEAU (du Cadre des Certifications)	6
SECTEUR	1° Sciences humaines et sociales	DOMAINE D'ÉTUDES	6° Sciences politiques et sociales
TYPE	COURT	CYCLE	PREMIER
LANGUE (majoritaire)	FRANÇAIS	CRÉDITS	60

A. SPÉCIFICITÉ DE LA FORME D'ENSEIGNEMENT

Les Hautes Écoles de la Fédération Wallonie-Bruxelles dispensent un enseignement supérieur poursuivant une **finalité professionnalisante de haute qualification**, associant étroitement apprentissages pratiques et conceptualisation théorique. Les formations proposées s'effectuent au niveau du bachelier et du master (Décret « Paysage », Chap. II, Art. 4, § 1 et 3) ; elles visent le développement de compétences disciplinaires et transversales correspondant aux niveaux 6 (type court) et 7 (type long) du cadre francophone des certifications de l'enseignement supérieur. Dans la lignée du bachelier de transition, le master professionnalisant offre l'opportunité aux étudiants d'approfondir leur formation et de se spécialiser dans leur domaine.

Les **stages** en milieu professionnel constituent une dimension centrale de la formation dispensée par les Hautes Écoles. Ils permettent le développement progressif et intégrateur des compétences requises par l'exercice du métier, tout en autorisant une réflexion sur la pratique professionnelle. La réalisation du travail de fin d'études (TFE) ou du mémoire, qui trouvent dans les stages des terrains de choix, constitue l'aboutissement d'un parcours de formation valorisant pratique professionnelle et recherche s'y appliquant.

En phase avec la société et inspirées par ses enjeux actuels, les Hautes Écoles constituent des lieux privilégiés d'innovation et de création de savoirs. Elles remplissent cette mission de concert avec les communautés de référence, professionnelles et scientifiques, à partir d'un ancrage régional et dans une visée internationale. Les enseignants des Hautes Écoles, femmes et hommes de terrain aux profils variés, sont ainsi engagés dans des recherches-actions et des recherches appliquées qui constituent, avec l'accompagnement des apprentissages, le cœur de leur métier. Ces recherches nourrissent les formations dispensées et permettent l'émergence de nouveaux espaces de réflexion, de mutualisation de savoirs et d'action.

Sur le plan pédagogique, les Hautes Écoles forment des **praticiens réflexifs**, des professionnels capables d'agir dans des contextes en constante mutation et d'apporter à des problèmes complexes des réponses appropriées, créatives et innovantes. Pour assurer leurs formations, les Hautes Écoles déploient un **accompagnement de proximité** (groupes-classes, apprentissage par les pairs, tutorat, mentorat). Pour ce faire, elles recourent à une pédagogie centrée sur l'étudiant, qui prend pleinement la mesure des changements de paradigmes éducatifs, épistémologiques et socio-économiques de la société postmoderne, en privilégiant l'induction, le dialogue des savoirs de divers types (scientifiques, expérientiels, techniques), la discussion critique, la contextualisation des objets de savoir.

Les Hautes Écoles de la Fédération Wallonie-Bruxelles, mobilisées chacune autour de leur projet pédagogique, social et culturel qui caractérise leur identité propre, assurent enfin une mission éducative essentielle : former non seulement des professionnels innovants, créateurs, capables de faire face à la complexité et à la spécificité de leur environnement, mais aussi des **citoyens engagés et responsables**, soucieux de la collectivité et de son bien-être. C'est pourquoi les Hautes Écoles valorisent, outre le développement de compétences professionnelles, l'acquisition de **compétences transversales**, de nature organisationnelle, relationnelle, communicationnelle et réflexive.

B. SPÉCIFICITÉ DE LA FORMATION

Cette formation innovante et tout à fait inédite en Belgique répond à de multiples attentes. C'est un fait établi de longue date, à tout âge, le jeu nous construit, nous entretient et, au besoin, nous répare. Les professionnels du social, du pédagogique et du paramédical y ont régulièrement recours. Depuis la fin du siècle dernier, notre société occidentale connaît par ailleurs un processus de ludification (encore appelé « gamification ») qui voit le jeu s'immiscer dans des domaines de plus en plus divers.

Cette spécialisation forme des chefs de projets outillés en ludothéconomie dont le métier de ludothécaire est implicitement reconnu par la mention des ludothèques aux côtés des bibliothèques et des médiathèques dans la commission paritaire 329 (socio-culturelle). Les ludothèques sont des espaces abritant une collection de jeux et jouets valorisée dans un but d'utilité publique. Elles proposent idéalement du prêt, du jeu sur place, des animations culturelles et divers partenariats.

Les spécialistes en sciences et techniques du jeu sont également susceptibles de développer des projets professionnels de conception de jeux et/ou répondre aux demandes de la filière commerciale du jeu et du jouet en expansion. Enfin et surtout, alliée à leur formation initiale, l'expertise ludologique, ludopédagogique et ludothéconomique acquise par les spécialistes diplômés, leur permet d'optimiser l'utilisation du jeu dans leur cadre professionnel quel qu'il soit.

La formation s'adresse donc à tout bachelier ou titulaire d'un master et particulièrement à ceux du social, du pédagogique et du paramédical. Elle est à la fois théorique et pratique et entend former des chefs de projets innovants à l'attitude ludique conviviale et constructive; praticiens réflexifs, « intellectuels » du jeu, capables d'humour et de créativité.

C. COMPÉTENCES VISÉES PAR LA FORMATION

1. Respecter un cadre déontologique, adopter une démarche éthique et une attitude ludique dans une perspective citoyenne de praticien réflexif
 - Respecter les réglementations et les textes de référence (déclaration des droits de l'homme, des droits de l'enfant, droits des personnes hospitalisées, projets institutionnels, ...) cadrant l'exercice du métier dans les différents secteurs professionnels
 - Expliciter les valeurs et principes qui guident son action professionnelle et mettre en place des outils pratiques pour les développer
 - S'inscrire dans un projet institutionnel et s'y engager de manière active
 - S'appuyer sur le travail en équipe pour garantir une démarche respectueuse de l'éthique et adopter l'attitude ludique qui allie discernement, souplesse et humour notamment dans la confrontation aux normes
2. Développer une expertise ludologique, ludothéconomique et ludopédagogique fondée sur les savoirs scientifiques et construire un rapport critique et autonome avec ces repères
 - Intégrer les approches socio-historico-philosophiques et psycho-éducatives du jeu, des jeux et des jouets pour situer et fonder sa pratique ludique
 - Mobiliser ces savoirs pour parvenir à une juste interprétation des situations, un classement pertinent des outils et une meilleure analyse des pratiques professionnelles
 - Construire, mettre en œuvre et évaluer des pratiques créatives innovantes optimisant l'élaboration, la gestion, l'entretien, la valorisation et l'adaptation de son environnement et de ses outils de travail
 - Adopter une attitude de recherche, de curiosité intellectuelle et de créativité
3. Maîtriser les techniques d'animation et développer les compétences relationnelles liées aux exigences de ses activités professionnelles
 - Maîtriser et mettre en œuvre des techniques d'animation ludique
 - Établir une relation pédagogique stimulante, structurante et sécurisante pour un accompagnement socio-éducatif adéquat
 - Gérer efficacement la dynamique du groupe dans le respect de chacun, le dialogue et la négociation
 - Analyser en professionnel la relation, l'animation et la communication au sein du groupe ainsi qu'avec tous les publics et partenaires potentiels
4. Planifier, gérer et évaluer un projet professionnel (ou service à la collectivité) lié au(x) jeu(x), en tant qu'acteur institutionnel engagé
 - Élaborer un projet professionnel (ou un service à la collectivité) basé sur une analyse de la situation, la définition d'objectifs et la promotion des valeurs éthiques et sociales
 - Planifier le projet (ou organiser le service) dans le temps et l'espace et le faire valider par l'équipe
 - Se positionner en tant que responsable de projet et amener chaque membre de l'équipe à être partenaire du projet
 - Évaluer, ajuster et communiquer le projet et sa mise en œuvre