

Gaëlle Houssein (Got To Share), Remy Chanson (Armateam), Cyril Chartraire (DANE Versailles)



Problématique et état de l'art

Notre sujet porte sur l'impact des ateliers esport mis en place dans cinq collèges de l'académie de Versailles.

Enjeux

- Sensibiliser à l'hygiène de vie et aux métiers liés à l'esport
- Agir sur la motivation des élèves et lutter contre le décrochage
- Renforcer la mixité sociale, genrée et générationnelle
- Améliorer les relations interpersonnelles et le climat scolaire
- Intégrer l'axe pédagogique du jeu vidéo et de l'esport

Problématique

Quel est l'impact des espaces et des temps esport, dans les collèges de l'académie et comment influent-ils sur la persévérance scolaire et le climat en établissement.

Etat de l'art

- Retours d'expériences des ateliers esport
- Implication des enseignants
- Référentiels de compétences
- Exploration et enjeux pédagogiques

Bibliographie complète disponible sur Zotero :

<https://www.zotero.org/groups/5041056/esport-78/items/GDJTRE3X>

Méthodologie

Les actions analysées

1. **Le temps de sensibilisation** : Durant la première période des ateliers, l'ensemble des élèves, tous niveaux confondus, de collège ont bénéficié d'un atelier de **2 heures** autour de l'écosystème esport : histoire, tournoi et orientation métiers. Environ **1000 élèves** ont été sensibilisés. De plus, à chaque séance du club, des temps d'approfondissement sont proposés aux élèves.
2. **La création du club esport** : Des clubs ont ouvert dans les différents collèges pour permettre à un groupe d'élèves de constituer leur équipe autour de jeux dédiés. Globalement **150 élèves** ont rejoint ces clubs pour monter en compétences sur **5 jeux**.
3. **Les ateliers parents** : Dans les **3 premiers collèges** expérimentateurs, un temps ouvert aux parents a été instauré. L'occasion de déconstruire les préjugés sur les jeux vidéo, de les guider dans le lien avec leur enfant et de renouer le dialogue en mettant en place un temps de jeu commun. Près de **60 parents** ont participé à ces rencontres.
4. **La formation et l'accompagnement** : Depuis 2021, c'est environ **70 enseignants** ou personnels d'établissement qui ont été formés aux enjeux de l'esport. Ils ont bénéficié entre **3 et 18 heures** de formation pour leur permettre d'être autonome dans l'organisation et la gestion des ateliers.

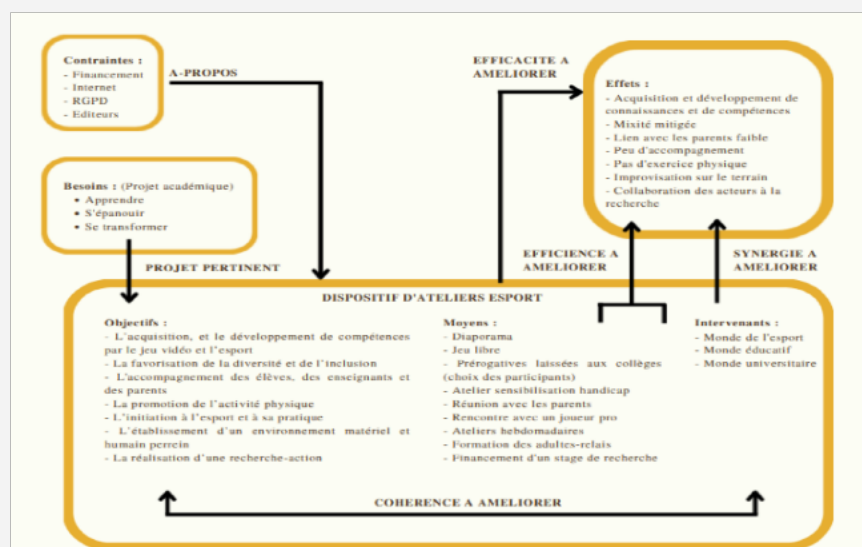
Les outils de mesure

- Grille d'observation des attitudes et des compétences transverses en atelier
- Questionnaires auprès des élèves et des enseignants
- Observations des progressions dans les jeux

1) Résultat de la recherche - action

« L'esport au collège, quels apprentissages ? »

de Margot Decout



Cette recherche – action met en évidence que le projet esport dans les collèges répond aux besoins des établissements scolaires et que son impact est plutôt positif sur le comportement des élèves. Il reste à améliorer la synergie entre les différents acteurs.

2. Les premiers signes sur les élèves

Interview et grille élèves

Par les interviews réalisés dans le cadre de la recherche action ainsi que les grilles d'observations créées par les enseignants, nous avons pu constater :

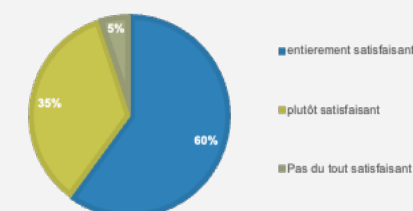
- Un processus d'apprentissage grâce aux adultes référents mais aussi entre pairs
- Un développement des compétences comportementales
- Des savoir-être, proche des valeurs sportives
- Une adaptabilité en fonction des jeux et des partenaires de jeux (élèves / adultes)

Le projet n'est pas assez ancré dans les établissements pour avoir un retour sur l'impact des ateliers esports sur les compétences scolaires des élèves.

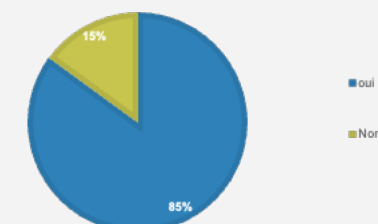
3) Formation et Accompagnement

Analyse des formations

NIVEAU DE SATISFACTION DES CONTENUS PROPOSÉS



RÉINVESTISSEMENT DANS SA PRATIQUE PROFESSIONNELLE



20 enseignants ont répondu à un questionnaire de bilan de fin de formation :

- 95% déclarent être satisfait (entièrement ou plutôt) sur les contenus proposés
- 85% pensent réinvestir les acquis de la formation dans leur pratique professionnelle
- 95% recommanderaient cette formation à leurs collègues

Conclusion

Des premiers retours d'expérience positifs :

Cette première année d'analyse des ateliers esports a permis de mettre en évidence que cet espace influençait les comportements des jeunes de façon bénéfique. Cette amélioration commence à se transférer dans l'espace classe ce qui permet d'améliorer le climat scolaire de l'établissement.

Cet espace permet aussi des interactions entre tous les âges des élèves et avec les adultes de l'établissement.

Des pistes à explorer :

Ils seraient intéressant d'explorer la possibilité d'intégrer cet espace dans les temps de classe des élèves. Cet espace peut être un levier pour travailler l'apprentissage différencié en utilisant les jeux vidéo comme outil pédagogique.

Un travail autour de la gestion des émotions et de l'anxiété scolaire pourrait être analysé sur un second temps.

Les Prochaines étapes :

Durant cette année scolaire, deux recherche – action sont en cours :

- « Quel influence des ateliers sur le climat scolaire » par Julien Volcov
- « Evaluation de l'impact de ces ateliers auprès des différents publics d'un établissement scolaire » par Florian Strady.