



RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE

Liberté
Égalité
Fraternité

LE PROGRAMME DES TROIS JOURNÉES :

« ASUS Éducation en partenariat avec l'académie de Versailles s'associent pour présenter les enjeux des jeux vidéo dans l'éducation.

Découvrez l'innovation qu'est l'eSport pour l'apprentissage avec des acteurs éducatifs et échangez avec eux lors de conférences. Rencontrez des joueurs eSport professionnels sur l'espace gaming et testez les solutions ASUS Éducation. »

MERCREDI 13 NOVEMBRE 2024

	ESPACE GAMING		ESPACE CONFÉRENCE
09:00 10:00	TEMPS DE DÉCOUVERTE Découvrez des jeux vidéos utilisables en classe	09:00 10:00	TEMPS DE RENCONTRE Rencontrez des acteurs de la Région académique Île-de-France
10:00 11:00	COLLÈGE PAUL VERLAINE DES MUREAUX (GPE 1) Atelier de 45 minutes sur le jeu League of Legend - Les élèves participent à une activité directement transférable en cours pour les enseignants souhaitants s'en emparer.	10:00 11:00	COLLÈGE PAUL VERLAINE DES MUREAUX (GPE 2) Rencontre avec des joueurs sport : Interagir, comprendre son hygiène de vie, ses activités, ses contraintes et les compétences à développer.
11:00 12:00	COLLÈGE PAUL VERLAINE DES MUREAUX (GPE 2) Atelier de 45 minutes sur le jeu League of Legend - Les élèves participent à une activité directement transférable en cours pour les enseignants souhaitants s'en emparer.	11:00 12:00	COLLÈGE PAUL VERLAINE DES MUREAUX (GPE 1) Rencontre avec des joueurs sport : Interagir, comprendre son hygiène de vie, ses activités, ses contraintes et les compétences à développer.
12:00 13:00	TEMPS DE DÉCOUVERTE Venez tester les jeux	12:00 13:00	TEMPS DE RENCONTRE Rencontrez le grand témoin
13:30 15:30	ACCUEIL DES CADRES DE L'ÉDUCATION NATIONALE 60 cadres répartis sur 3 créneaux		
15:30 17:30	TEMPS DE DÉCOUVERTE Venez tester les jeux	15:30 16:30	PARCOURS AVENIR Venez découvrir les métiers du jeu vidéo
		16:30 17:30	



RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE

Liberté
Égalité
Fraternité

LE PROGRAMME DES TROIS JOURNÉES :

« ASUS Éducation en partenariat avec l'académie de Versailles s'associent pour présenter les enjeux des jeux vidéo dans l'éducation.

Découvrez l'innovation qu'est l'eSport pour l'apprentissage avec des acteurs éducatifs et échangez avec eux lors de conférences. Rencontrez des joueurs eSport professionnels sur l'espace gaming et testez les solutions ASUS Éducation. »

JEUDI 14 NOVEMBRE 2024

ESPACE GAMING		ESPACE CONFÉRENCE	
09:00 10:00	TEMPS DE DÉCOUVERTE Découvrez des jeux vidéos utilisables en classe	09:00 10:00	TEMPS DE RENCONTRE Rencontrez des acteurs de la Région académique Île-de-France
10:00 11:00	COLLÈGE DU KREMLIN-BICÊTRE (GPE 1) Atelier de 45 minutes de découverte autour du personnage Tank du jeu League of Legend. À l'aide d'un scénario alternant des temps de routine, de gaming, de communication et de relaxation physique ; les élèves mettent à l'épreuve leur capacité à coopérer, communiquer, persévérer, faire preuve de résilience, se concentrer, analyser, ajuster des stratégies et gérer leur stress.	10:00 11:00	COLLÈGE DU KREMLIN-BICÊTRE (GPE 2) Rencontre sur la thématique de l'inclusion <i>Intervenant : J. Dupire et J. Lecerf</i>
11:00 12:00	COLLÈGE DU KREMLIN-BICÊTRE (GPE 2) Atelier de 45 minutes de découverte autour du personnage Tank du jeu League of Legend. À l'aide d'un scénario alternant des temps de routine, de gaming, de communication et de relaxation physique ; les élèves mettent à l'épreuve leur capacité à coopérer, communiquer, persévérer, faire preuve de résilience, se concentrer, analyser, ajuster des stratégies et gérer leur stress.	11:00 12:00	COLLÈGE DU KREMLIN-BICÊTRE (GPE 1) Rencontre sur la thématique de l'inclusion <i>Intervenant : J. Dupire et J. Lecerf</i>
12:00 13:00	TEMPS DE DÉCOUVERTE Venez tester les jeux	12:00 13:00	TEMPS DE RENCONTRE Rencontrez le grand témoin
13:30 14:30	COLLÈGE PARISIEN (GPE 1) Atelier de 45 minutes de découverte autour du personnage « Le magicien » du jeu League of Legend	13:30 14:30	COLLÈGE PARISIEN (GPE 2) Rencontre sur la thématique Hygiène de vie et compétences psycho-sociales <i>Intervenant : R. Abdelwahed</i>
14:30 15:30	COLLÈGE PARISIEN (GPE 2) Atelier de 45 minutes de découverte autour du personnage « Le magicien » du jeu League of Legend	14:30 15:30	COLLÈGE PARISIEN (GPE 1) Rencontre sur la thématique Hygiène de vie et compétences psycho-sociales <i>Intervenant : R. Abdelwahed</i>
15:30 17:30	TEMPS DE DÉCOUVERTE Venez tester les jeux	15:30 16:30	TEMPS D'ÉCHANGE Comment le jeu vidéo permet d'inclure tous les élèves ?
		16:30 17:30	



RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE

Liberté
Égalité
Fraternité

LE PROGRAMME DES TROIS JOURNÉES :

« ASUS Éducation en partenariat avec l'académie de Versailles s'associent pour présenter les enjeux des jeux vidéo dans l'éducation.

Découvrez l'innovation qu'est l'eSport pour l'apprentissage avec des acteurs éducatifs et échangez avec eux lors de conférences. Rencontrez des joueurs eSport professionnels sur l'espace gaming et testez les solutions ASUS Éducation. »

VENDREDI 15 NOVEMBRE 2024

	ESPACE GAMING		ESPACE CONFÉRENCE
09:00 10:00	TEMPS DE DÉCOUVERTE Découvrez des jeux vidéos utilisables en classe	09:00 10:00	TEMPS DE RENCONTRE Rencontrez des acteurs de la Région académique Île-de-France
10:00 11:00	COLLÈGE D'ORGERUS (GPE 1) Atelier de 45 minutes de découverte autour du personnage Jungle du jeu League of Legend. À l'aide d'un scénario alternant des temps de routine, de gaming, de communication et de relaxation physique ; les élèves mettent à l'épreuve leur capacité à coopérer, communiquer, persévérer, faire preuve de résilience, se concentrer, analyser, ajuster des stratégies et gérer leur stress.	10:00 11:00	COLLÈGE D'ORGERUS (GPE 2) Rencontre sur la thématique des streamer/streameuses. Communiquer, interagir pour mieux connaître le métier et les compétences nécessaires à cette activité. Sensibiliser aux nouveaux métiers liés au sport. <i>Intervenant : Célia / BK esport</i>
11:00 12:00	COLLÈGE D'ORGERUS (GPE 2) Atelier de 45 minutes de découverte autour du personnage Jungle du jeu League of Legend. À l'aide d'un scénario alternant des temps de routine, de gaming, de communication et de relaxation physique ; les élèves mettent à l'épreuve leur capacité à coopérer, communiquer, persévérer, faire preuve de résilience, se concentrer, analyser, ajuster des stratégies et gérer leur stress.	11:00 12:00	COLLÈGE D'ORGERUS (GPE 1) Rencontre sur la thématique des streamer/streameuses. Communiquer, interagir pour mieux connaître le métier et les compétences nécessaires à cette activité. Sensibiliser aux nouveaux métiers liés au sport. <i>Intervenant : Célia / BK esport</i>
12:00 13:00	TEMPS DE DÉCOUVERTE Venez tester les jeux	12:00 13:00	TEMPS DE RENCONTRE Rencontrez le grand témoin
13:30 15:30	<p>TOURNOI ESPORT 20 places - sur inscription</p>  <p>Venez défiez l'équipe BK sport sur le jeu Trackmania</p>		
15:30 17:30	TEMPS DE DÉCOUVERTE Venez tester les jeux	15:30 16:30	TEMPS D'ÉCHANGE Comment mettre en place un tournoi dans un établissement ?
		16:30 17:30	