



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

Liberté

Égalité

Fraternité

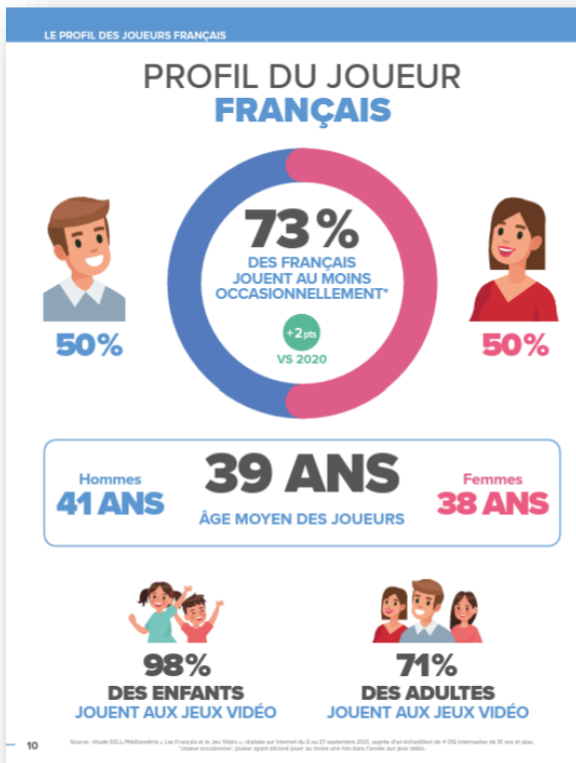
PRÉSENTATION DES EXPÉRIMENTATIONS

OLIVIER MÉNARD & CYRIL CHARTRAIRE

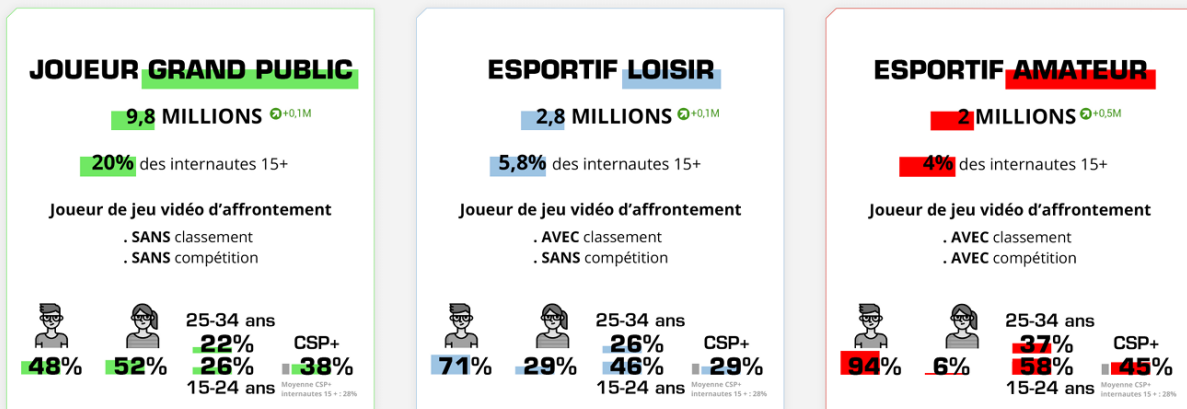
PROGRAMME

1. Origines
2. Objectifs fixés
3. Les Compétences élèves
4. Les jeux sélectionnés
5. Dispositifs Expérimentaux Académiques
 - Retours d'expérimentation dispositif Yvelines
 - Expérience de terrain
 - Sensibilisation Parents
 - Retours d'expérimentation dispositif Val d'Oise
6. Formation & Accompagnement

Constat



QUI SONT LES JOUEURS D'ESPORT ?



<https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2022/10/France-Esports-Barometre-2022-Infographie.pdf>

1.Origines

1. Origines

2019	Ateliers de sensibilisation <i>(SYN / Asus Rog / DANE)</i>	3 collèges 78 / 92 180 élèves de 5 ^{ème} et 4 ^{ème} 4 ateliers : jeux / streaming / conception / santé
2020	Interviews	Nicolas Besombes Gaëlle Houssein Romain Vincent Yann Leroux Rémy Chanson
2021	Ateliers eSport en Collège <i>(SYN / Armateam / DANE)</i>	3 collèges Temps de Sensibilisation Ateliers en club / Compétition
2022	Ateliers eSport en Collège 78 : SYN / Armateam / DANE – année 2 95 : CD95 / Armateam / DANE	3 collèges 78, 2 collèges 95, 3 collèges sensibilisés Temps de Sensibilisation Ateliers en club / Compétition

2. Objectifs

2. Les objectifs fixés

Sensibilisation

Orientation

Mixité

Inclusion

Climat
scolaire

Sociabilisation

3. Compétences

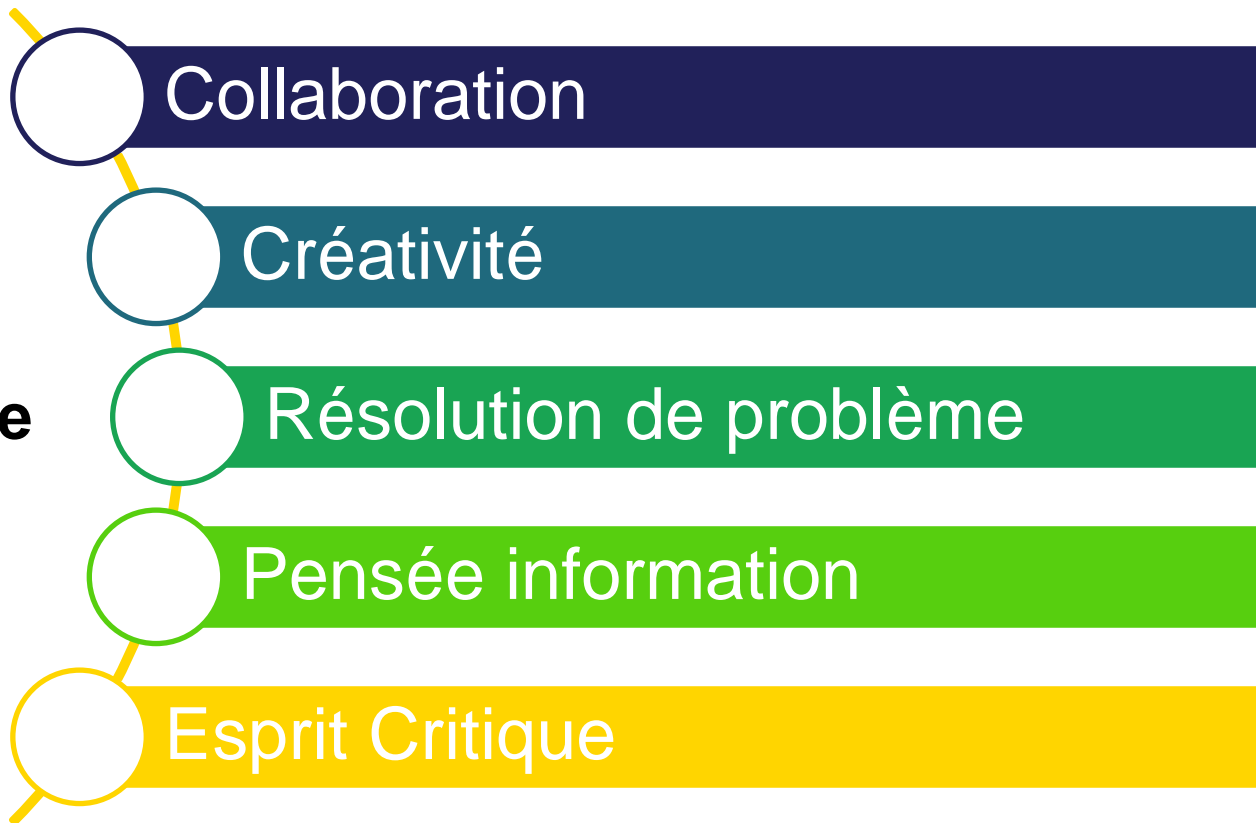
3. Les compétences élèves visées

Compétences Comportementales



3. Les compétences élèves visées

**Compétences
Du XXIème siècle**



3. Les compétences élèves visées

**Compétences
Numériques**





4. Jeux sélectionnés

4. Les jeux sélectionnés



PEGI :



matériel / Installation / RGPD / AMON



5. Dispositifs Académiques

5. Dispositif eSport 78

5.1 Cahier des Charges



3 collèges en 2021-2022

- ❖ Equipement des salles
- ❖ Une équipe de partenaires
- ❖ Une équipe par établissement
- ❖ Temps de sensibilisation
- ❖ Temps d'ateliers
- ❖ Olympiades en fin d'année

5. Dispositif eSport 78

5.2 Ateliers en établissement



Fonctionnement des ateliers

- ❖ Sensibilisation des élèves
- ❖ Animation par Armateam hebdomadaires
- ❖ Temps de club midi
- ❖ Temps périscolaires



Créer une équipe référente du collège

5. Dispositif eSport 78

5.3 Ateliers en établissement



Témoignage

Zouhir HARNOUFI

Enseignant de SVT

Référent eSport

Collège Paul Verlaine – Les MUREAUX

5. Dispositif eSport 78

5.3 Ateliers en établissement



5. Dispositif eSport 78

5.4 Grilles d'observation

Fiche d'observation

Pourquoi ?
Qui ?
Quoi ?

L'OBSERVATION

Quand ?
Comment ?

Alternier

Fiche d'observation d'un élève dans un club eSport

Dates

Nom : Prénom :

Observation dans le cadre du club eSport

Catégories	Thèmes	Evolution				
		①	○	↗	↘	Ⓜ
		S1	S2	S3	S4	S5
Règles	<ul style="list-style-type: none"> Respect des règles du jeu Respect des consignes Respect des règles du club 					

5. Dispositif eSport 78

5.5 Ateliers Parents



Les 3 collèges de la vague 1

- Acculturation eSport (Remy Chanson)
- Témoignage Parents (Gaëlle Houssein)
- Echanges directs avec les parents



5. Dispositif eSport 78

5.6 Semaine de sensibilisation



3 collèges en vague 2

- 3 collèges
- Écosystème et histoire
- Découverte des métiers
- Repérage pour une équipe



Géré par Armateam

- Sous la supervision de Nicolas Besombes (Université Paris I)
 - 1 Résultat publié par Margot DECOUT
 - **Thème de recherche** : Les pratiques d'eSport dans un contexte scolaire permettent-elles de mettre en évidence des apprentissages situés, et si oui, lesquels ?

Aspect jovial
des échanges

Rapprochement
adultes - jeunes

Entraide
Fierté
Réussites
Rires

Connaissances
Compétences
Attitudes
Pratiques

- Sous la supervision de Nicolas Besombes (Université Paris I)
 - **2 Actions-Recherche en cours :**
 - Julien VOLCOV (Influence sur le climat scolaire)
 - Florian STRADY (évaluation de l'impact de ces ateliers à l'aide d'interviews des Personnels de Direction, Enseignants, Elèves,...)

5. Dispositif eSport 78

5.10 Journée de Restitution

➤ Plusieurs tournois



➤ Des échanges, des ateliers ...

➤ Une Finale avec 6 établissements

5. Dispositif eSport 78

5.10 Journée de Restitution

➤ Quelques images de la finale Juin 2022



5. Dispositif eSport 95 - Expérimentation



2 collèges en phase de test

- Collège P. Perret – Bernes Sur Oise
- Collège Montaigne - Goussainville

Équipement maîtrisé en test

2 équipes enseignantes

1 accompagnement personnalisé

5. Dispositif eSport 95

5.0 Sensibilisation & Vulgarisation



- Equipe autonome
- Jusqu'à 11 créneaux dédiés
- Environ 130 élèves sensibilisés
- Une parité Filles/Garçons
- 2 temps Armateam pour accompagner l'équipes
- Echanges et accompagnement DANE en parallèle

Retours d'expérience à concrétiser par la recherche

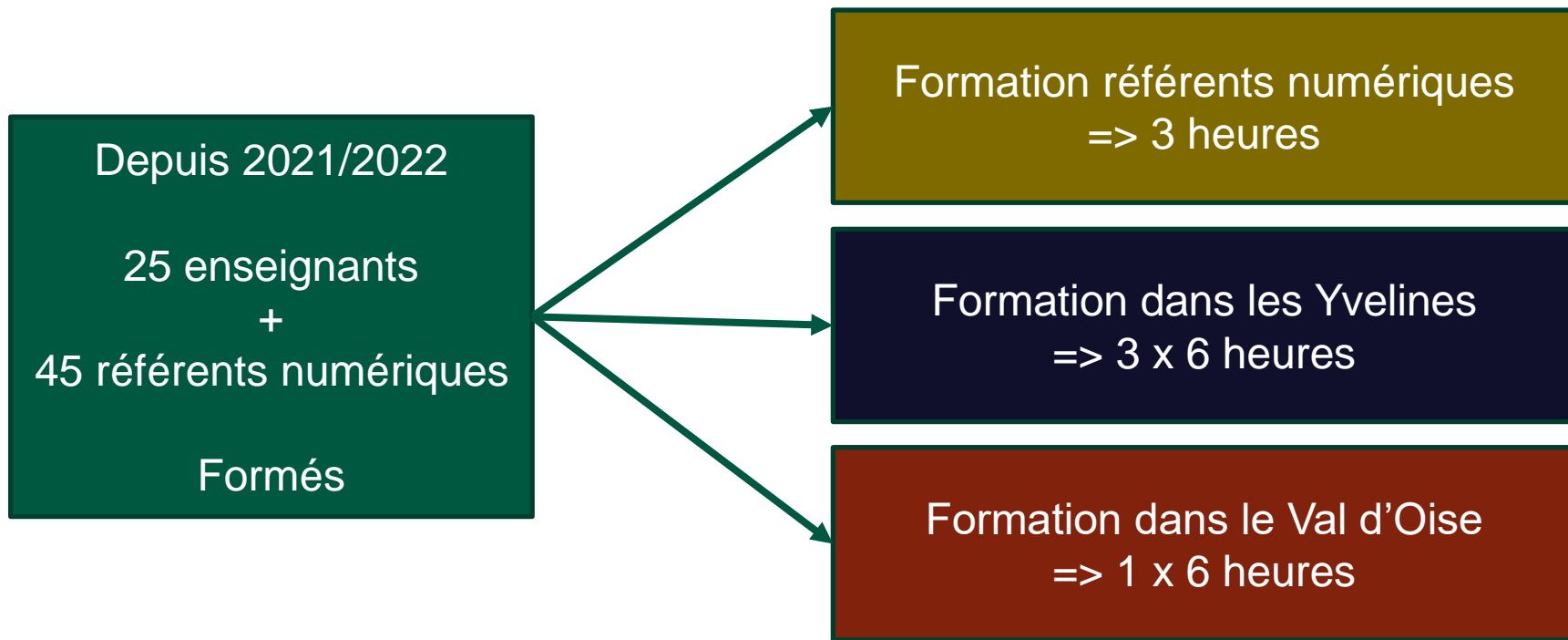
- Des jeunes très respectueux voir reconnaissants de ce qui leur est proposé
- Un levier influençant les comportements
- Un meilleur climat scolaire
- Des jeunes qui dévoilent leurs compétences avec une influence dans l'espace classe
- Un travail autour de la gestion des émotions/frustrations très intéressant à explorer
- Interactions tous âges et mixité / Socialisation

Piste d'usages en classe

- ✓ Apprentissage différencié
- ✓ Expérience parfois immersive ou expérimentale
- ✓ Découverte des métiers et du monde professionnel
- ✓ Education à la santé (écrans, hygiène de vie)
- ✓ Education à la citoyenneté (Réseaux sociaux, esprit critique)
- ✓ Education à la culture (Ecosystème eSport)
- ✓ Outil support lors d'une journée d'intégration
- ✓ Outils de médiation lors de portes ouvertes

7. Formation et Accompagnement

7. Formation et accompagnement des enseignants



Des Questions ?

