



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

Liberté

Égalité

Fraternité

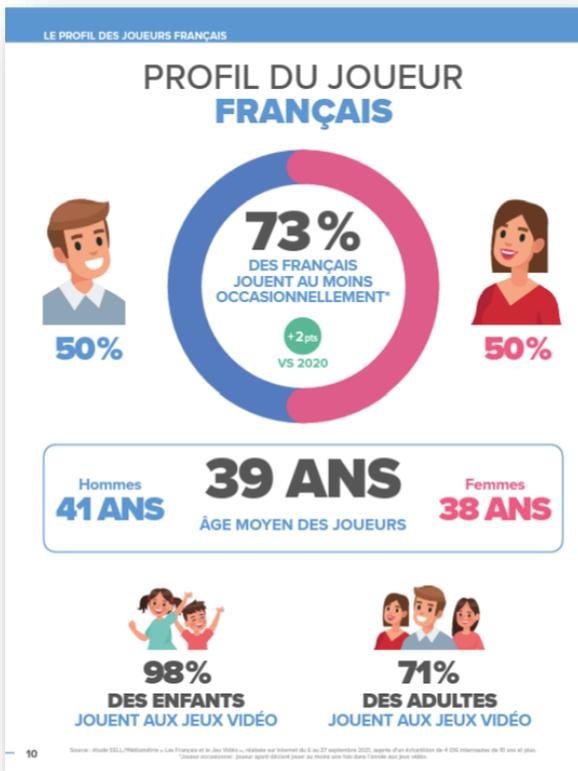
PRÉSENTATION DES EXPÉRIMENTATIONS

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

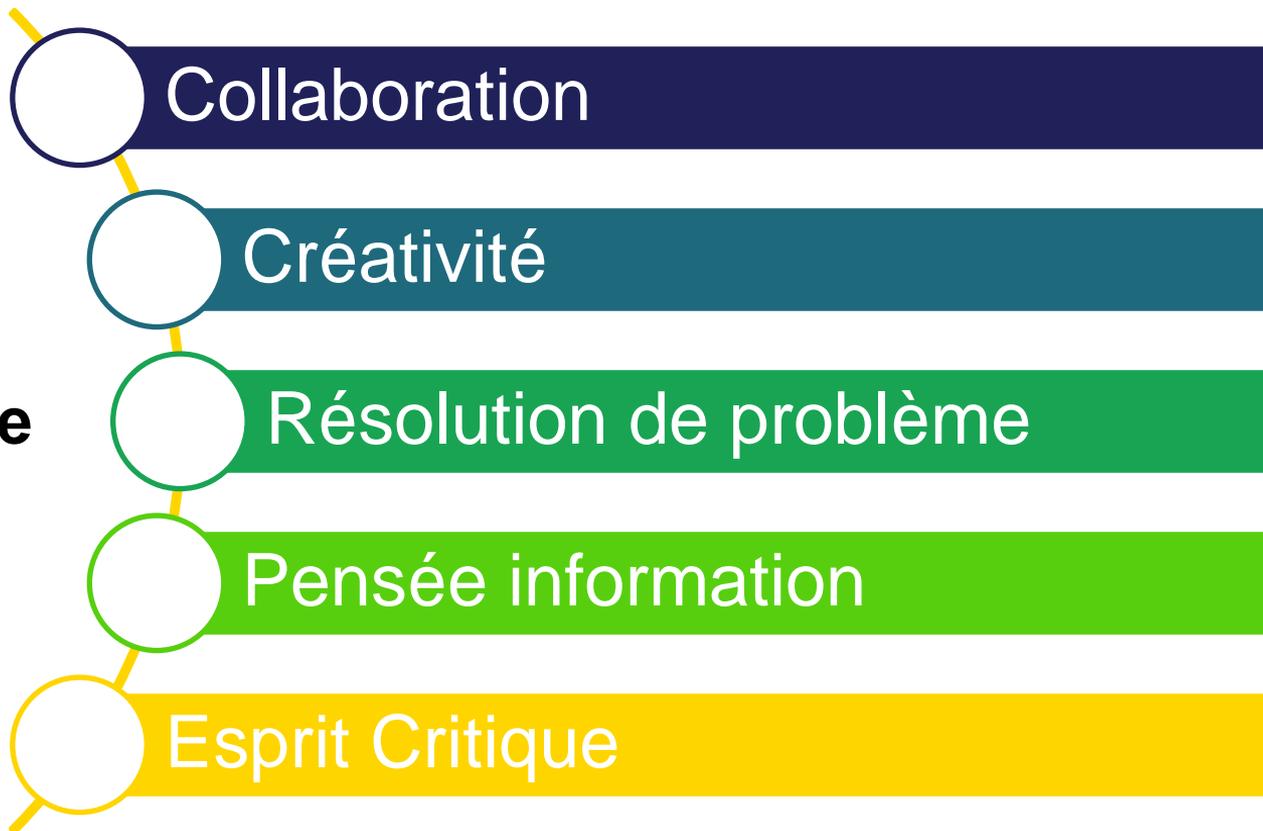
3. Les compétences élèves visées

Compétences Comportementales



3. Les compétences élèves visées

**Compétences
Du XXIème siècle**



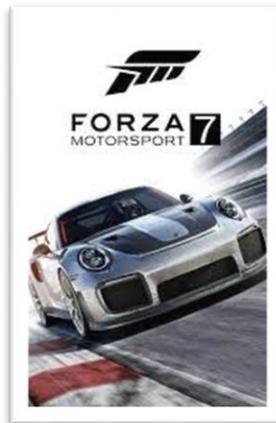
3. Les compétences élèves visées

**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 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 					

Fiche d'observation

Pourquoi? Qui? Quoi?
L'OBSERVATION
 Quand? Comment?

Alterner

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

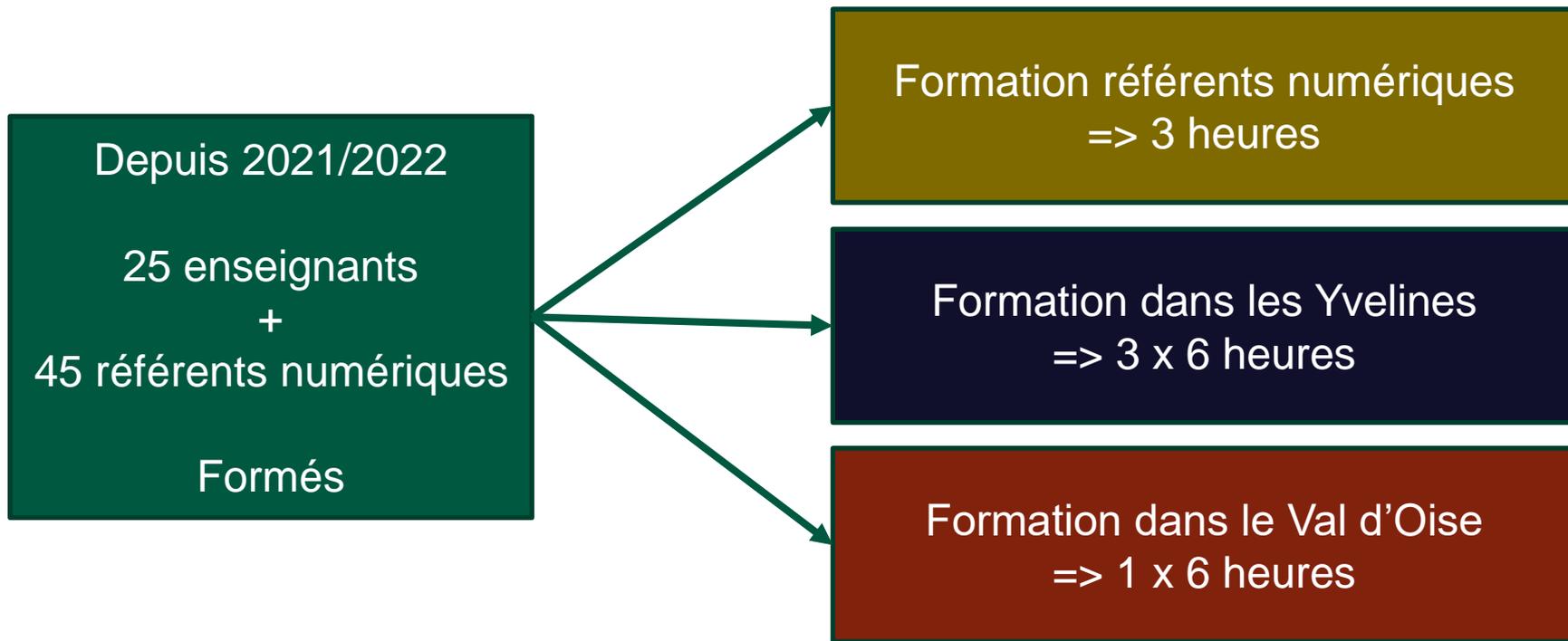
- Des jeunes très respectueux voir reconnaissants de ce qui leur est proposé
- Un levier influençant les comportements
- Un meilleur climat scolaire
- Des jeunes qui dévoilent leurs compétences avec une influence dans l'espace classe
- Un travail autour de la gestion des émotions/frustrations très intéressant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

