



ACADÉMIE DE VERSAILLES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

ESPORT ET ÉDUCATION

TABLE RONDE

Mercredi 15 novembre 2023





Laurent FOUILLARD

Directeur de la délégation régionale au numérique
éducatif Île-de-France
RÉGION ACADÉMIQUE ÎLE-DE-FRANCE



Stéphane GUERAULT

Adjoint au bureau de l'innovation pédagogique
Ministère de l'Éducation nationale
DGESCO



Vanessa LALO

Psychologue clinicienne
Spécialiste des pratiques numériques
Indépendante



Nicolas BESOMBES

Docteur en Sciences du Sport
Institut des Sciences du Sport-Santé de Paris
Laboratoires INSEP et PARIS DESCARTES

Esport et Éducation? De quoi parle-t-on ?

Pourquoi questionner la place du Esport à l'École?

Quelles innovations et pour quels enjeux ?

L'académie de Versailles lauréate de l'appel à manifestation d'intérêt sur la forme scolaire (Juillet 2023)

Opéré par la Banque des Territoires pour le compte de l'État dans le cadre de France 2030.

Objectifs :

- Soutenir la conception et l'expérimentation de nouvelles formes scolaires.
- Faciliter les coopérations et les apprentissages pour s'adapter aux besoins des élèves.
- S'inscrire dans une logique d'innovation, d'expérimentation et de forte collaboration territoriale.
- Réduire les inégalités sociales, mieux répondre aux besoins de l'enfant et aux enjeux de la société.

Un dispositif en complémentarité du Fonds d'innovation pédagogique initié dans le cadre du Conseil National pour la Refondation.(CNR)

Un projet partenarial avec :

- Rémy Chanson, porteur de projet, société ARMATEAM
- Nicolas Besombes, Docteur en sciences, Institut des Sciences du Sport-Santé de Paris
- Gaëlle Houssein, présidente de GOT to SHARE, association parentalité
- Vanessa Lalo, psychologue clinicienne
- Yann Bonnet, Campus Cyber

Un dispositif qui associe :

- Les Départements des Yvelines, des Hauts-de-Seine, du Val d'Oise, de l'Essonne
 - La région Ile-de-France
-



Aspects définitionnels

Définition et confusions



AFFRONTEMENT SIMULTANÉ DE JOUEURS LORS DE COMPÉTITIONS ORGANISÉES ET RÉGLEMENTÉES DE JEUX VIDÉO



ESPORT



SPORTIFICATION DU JEU VIDÉO

Les joueurs empruntent certaines des caractéristiques fonctionnelles apparentes du sport (par exemple, la compétition) sans nécessairement faire partie du cadre institutionnel du sport.

SIMULATIONS SPORTIVES



VIRTUALISATION DU SPORT

Ce sont tous les jeux vidéo dont le thème est de simuler des sports réels existants.

Le sport est transformé en bits et en octets, ou en 0 et 1.

SPORT CONNECTÉ



DIGITALISATION DU SPORT

L'utilisation d'outils numériques (pas nécessairement des jeux vidéo) et d'interactions avec des environnements virtuels à des fins de performance, de santé, d'éducation ou de divertissement.

ESPORT

SIMULATIONS SPORTIVES

SPORT CONNECTÉ



JEU VIDÉO

SPORTIFICATION DU JEU VIDÉO

SPORT

JEU VIDÉO

VIRTUALISATION ET DIGITALISATION DU SPORT

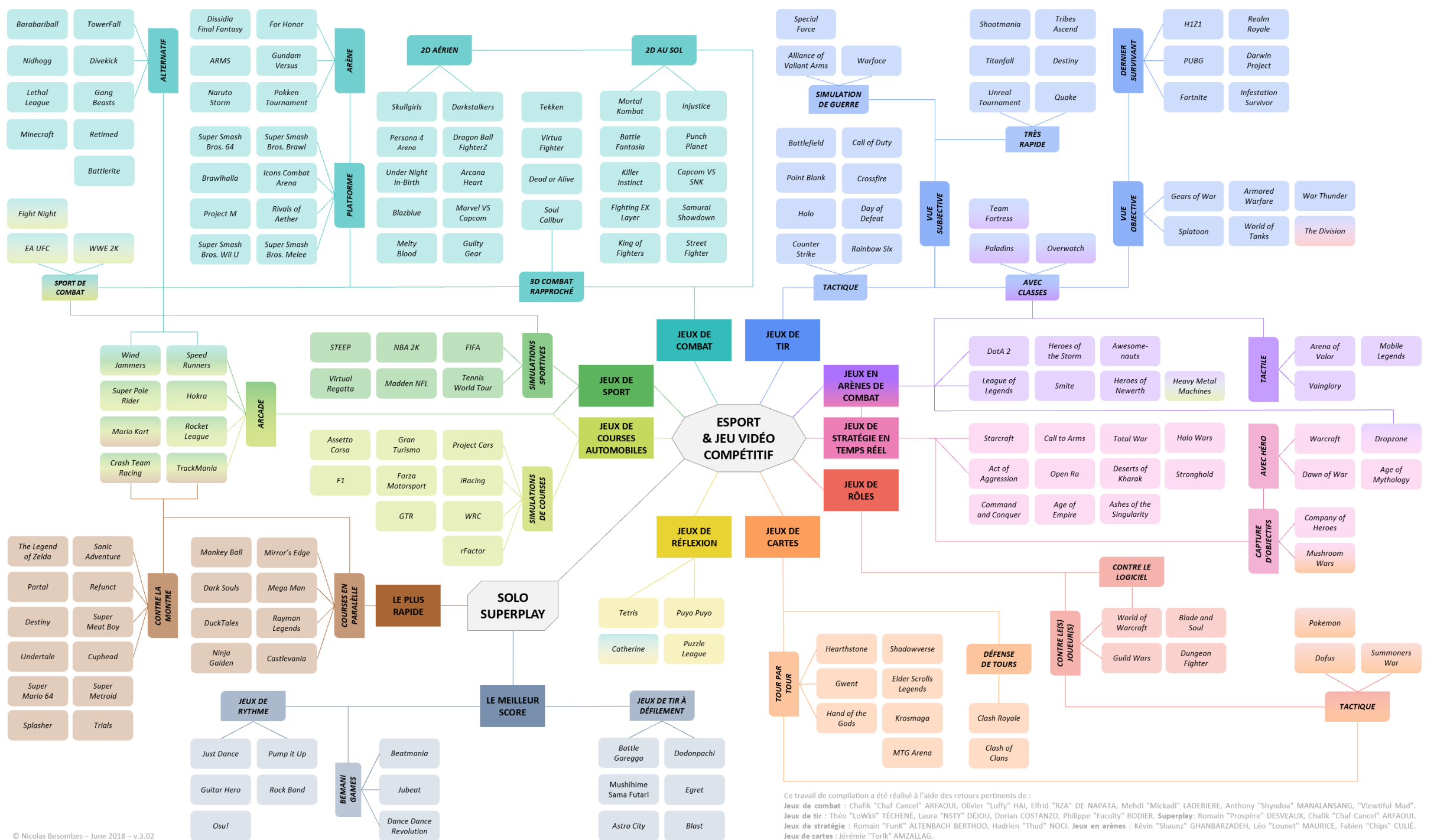
SPORT

Disciplines de l'esport

Genres de jeux compétitifs

**ESPORT
& JEU VIDÉO
COMPÉTITIF**





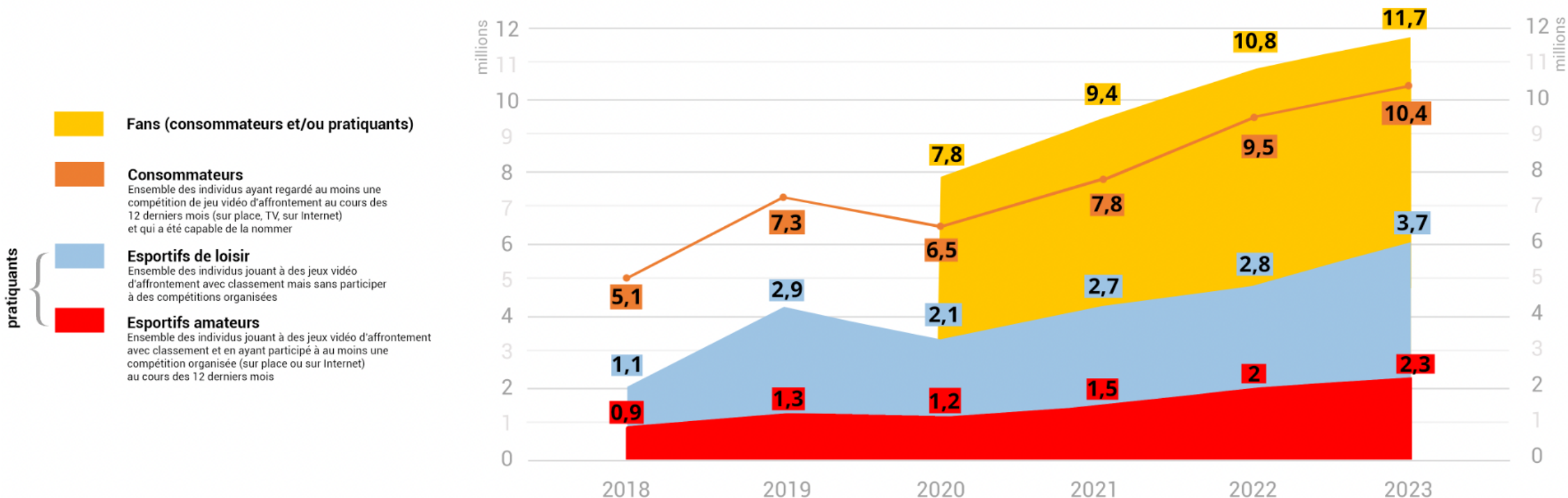
Ce travail de compilation a été réalisé à l'aide des retours pertinents de :
 Jeux de combat : Chafik "Chaf Cancel" ARFAOUI, Olivier "Luffy" HAI, Elfrid "RZA" DE NAPATA, Mehdi "Mickadi" LADERIERE, Anthony "Shyndoa" MANALANSANG, "Viewtiful Mad".
 Jeux de tir : Théo "LoWkii" TËCHENÉ, Laura "NSTY" DÉJOU, Dorian COSTANZO, Philippe "Faculty" RODIER. Superplay: Romain "Prospre" DESVEAUX, Chafik "Chaf Cancel" ARFAOUI.
 Jeux de stratégie : Romain "Funk" ALTENBACH BERTHOD, Hadrien "Thud" NOCI. Jeux en arènes : Kévin "Shaunz" GHANBARZADEH, Léo "Lounet" MAURICE, Fabien "Chips" CULIÉ.
 Jeux de cartes : Jérémie "Torlk" AMZALLAG.

Évolution de l'esport

Contexte et développement

DÉVELOPPEMENT DE L'ESPORT

ÉVOLUTION DU NOMBRE D'ESPORTIFS AMATEURS, D'ESPORTIFS DE LOISIR ET DE CONSOMMATEURS ENTRE 2018 ET 2023



QUI SONT LES JOUEURS D'ESPORT ?

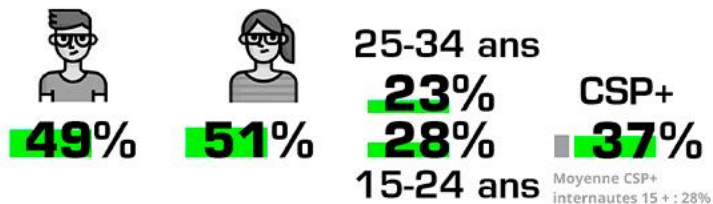
JOUEUR GRAND PUBLIC

7,8 MILLIONS -2M

15,4% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . SANS classement
- . SANS compétition



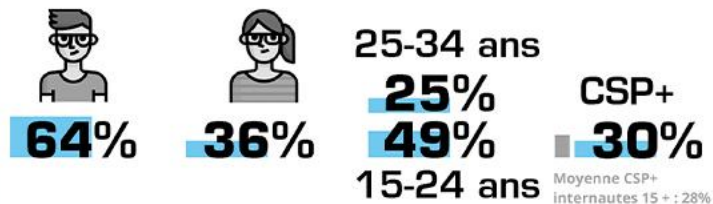
ESPORTIF LOISIR

3,7 MILLIONS +0,9M

7,2% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . AVEC classement
- . SANS compétition



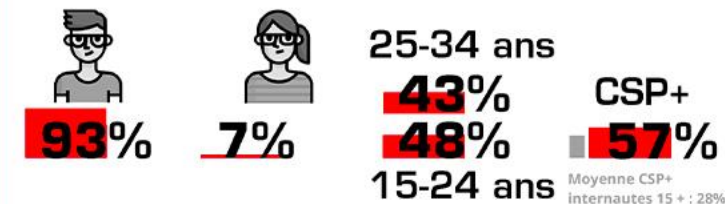
ESPORTIF AMATEUR

2,3 MILLIONS +0,3M

4,5% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . AVEC classement
- . AVEC compétition



UNE PRATIQUE ANCRÉE DANS LE QUOTIDIEN DES FRANÇAIS :
1 JOUEUR SUR 2 JOUE AU MOINS 1 FOIS PAR JOUR.

JOUEURS DE JEUX VIDÉO



JOUEURS ENFANTS



JOUEURS ADULTES



PLUSIEURS FOIS
PAR JOUR



TOUS LES JOURS
OU PRESQUE



1 À 2 FOIS
PAR SEMAINE



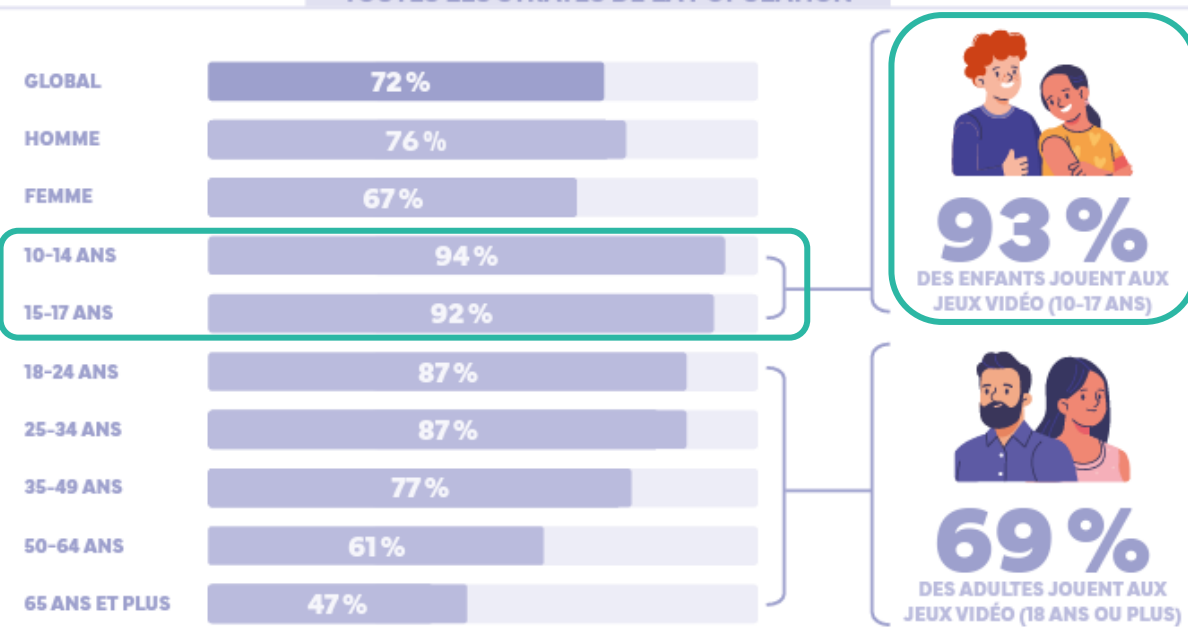
1 À 3 FOIS
PAR MOIS



MOINS
SOUVENT



LE JEU VIDÉO CONCERNE TOUTES LES STRATES DE LA POPULATION



L'esport dans l'éducation ?

Le sport dans l'éducation

ACTIVITÉ PHYSIQUE

TEMPS SCOLAIRE

**ÉDUCATION
PHYSIQUE ET
SPORTIVE (EPS)**

L'éducation physique et sportive vise à **former**, par la pratique physique et sportive **un élève épanoui et cultivé**, capable de faire des **choix éclairés** pour s'engager et s'éprouver de façon régulière, **autonome et pérenne dans un mode de vie actif et solidaire**.

TEMPS PÉRISCOLAIRE

**ASSOCIATION
SPORTIVE (AS)
EN COMPÉTITION**

Pleinement intégrée au projet d'établissement, l'association sportive **participe à l'animation de la vie scolaire et à la réussite des élèves**. Elle favorise l'esprit collectif et le respect des autres et cultive le dépassement de soi.

L'esport dans l'éducation

JEU VIDÉO

TEMPS SCOLAIRE

**ÉDUCATION
VIDÉOLUDIQUE
ET ESPORTIVE (EVE)**

TEMPS PÉRISCOLAIRE

**ASSOCIATION
ESPORTIVE (AE)
EN COMPÉTITION**

Les méfaits des jeux vidéo ?



ADDICTION ?

VIOLENCE ?

ISOLEMENT SOCIAL ?

SÉDENTARITÉ ?

Les bénéfices des jeux vidéo ?

COMPÉTENCES NÉCESSAIRES ET EFFETS BÉNÉFIQUES POTENTIELS

PHYSIQUES

- Dextérité
- Habiletés motrices fines
- Vitesse d'exécution
- Acuité visuelle
- Vision périphérique
- Dissociation des mains
- Coordination visuo-haptique...

Green & Bavelier (2006)
Schlickum et al. (2009)
Maillot, Perrot & Hartley (2012)
Besombes (2018)

COGNITIVES

- Flexibilité cognitive
- Prise de décision
- Temps de réaction
- Multitasking
- Attention soutenue et partagée
- Mémoire (long-terme & visuelle)
- Contrôle émotionnel
- Planification
- Orientation spatiale
- Traitement de l'information
- Décodage de l'environnement...

Glass, Maddox & Love (2013)
Kühn et al. (2014)
Anguera & Gazzaley (2015)
Clemenson & Stark (2015)

SOCIALES

- Communication
- Sociabilité
- Leadership
- Collaboration/ Travail d'équipe
- Jouer un rôle dans un groupe
- Adaptation
- Spécialisation des tâches...

Nachez & Schmoll (2003)
Besombes (2016)

Bénéfices du jeu vidéo

De nombreuses recherches ont mis en évidence les **nombreux avantages sociaux et sanitaires** des jeux vidéo.

Par exemple, des études antérieures ont montré qu'après un entraînement avec des jeux vidéo d'action des améliorations ont été observées dans :

- L'efficacité de la lecture
- La reconnaissance des mots
- L'apprentissage des langues étrangères
- Le décodage phonologique
- La mémoire à long-terme
- L'attention visuo-spatiale chez des enfants atteints de dyslexie

Franceschini et al. (2013, 2017)

Certains genres de jeux s'avèrent être des outils d'exploration :

- Des traits de personnalité
- D'interactions sociales
- De la recherche de sensations

Douse et McManus (1993)

Graham et Gosling (2013)

Compétences physiques

Habiletés fines, dextérité et dissociations des mains :

Les adolescents qui jouent aux JV s'en sortent mieux sur un simulateur d'opérations chirurgicales que de vrais internes en médecine. Les chirurgiens qui jouent au moins 3H/semaine aux JV font 37% d'erreurs en moins lorsqu'ils pratiquent des cœlioscopies.

[Schlickum et al. \(2009\)](#)

Capacités visuelles : La pratique de FPS (vs SIMS) améliore la capacité à distinguer des changements subtils dans la luminosité. Localiser et viser les ennemis permet d'entraîner la vue à analyser rapidement des images et développe la vision périphérique.

[Green & Bavelier \(2006\)](#)

Coordination visuo-haptique : la coordination œil-main est une caractéristique structurelle de la majorité des jeux vidéo compétitifs.

Les jeux vidéo qui nécessitent des mouvements en temps réel font appel à des réflexes rapides. Que vous utilisiez une manette ou simplement votre doigt sur un écran tactile, ces actions motrices contribuent à développer une coordination main-œil précise.

[Chen et al. \(2015\)](#)

Renforcement musculaire et système cardio-respiratoire :

Les exergames utilisés à des fins sanitaires pour lutter contre la sédentarité et l'obésité ou dans des objectifs de réadaptation et/ou de rééducation physique favorisent le développement moteur.

[Maillot, Perrot & Hartley \(2012\)](#)

Compétences cognitives (1)

Les sportifs, amateurs comme professionnels, ont **une vie cognitive intense et complexe**.

Les jeux vidéo ont le potentiel de déclencher des modifications substantielles de notre cerveau et de notre comportement.

Les joueurs démontrent systématiquement des performances supérieures dans un large éventail de **tâches visuo-spaciales et attentionnelles**.

[Latham et al. \(2013\)](#)

[Bediou et al \(2017\)](#)

La pratique des FPS et des MOBA est corrélée à un score élevé à l'évaluation de certaines capacités cognitives comme :

- la **gestion multitâches** ([Chang et al. 2017](#))
- la mobilisation de **pensées computationnelles et collaboratives** ([Gandolfi 2018](#))
- **l'intelligence fluide** ([Kokkinakis et al. 2017](#))

[Bonny, Castaneda et Swanson \(2016\)](#)

[Kowal et al. \(2018\)](#)

Les joueurs de jeu vidéo d'action démontrent un **meilleur contrôle de l'attention**, une plus grande facilité à la **gestion du multitâche**, ainsi qu'une plus grande **rapidité de traitement de l'information** que des personnes ne jouant pas.

[Nuyens et al. \(2018\)](#)

Flexibilité cognitive : Les joueurs de StarCraft 2 développent une flexibilité devant les changements imprévus et font preuve d'imagination et de créativité face aux problèmes avec plus de rapidité et de justesse que les joueurs de SIMS.

[Glass, Maddox & Love \(2013\)](#)

Compétences cognitives (2)

Mémoire : Le jeu vidéo sollicite la mémoire à long terme (dont la mémoire épisodique) et la mémoire sensorielle visuelle.

[Clemenson & Stark \(2015\)](#)

Orientation spatiale : Le jeu vidéo développe la capacité à situer les objets les uns par rapport aux autres dans l'espace, et à s'orienter dans l'environnement.

[Kühn et al. \(2014\)](#)

Décodage de l'environnement & Traitement de l'information : Les joueurs de JV d'action savent mieux analyser leur environnement et appréhendent un plus grand nombre d'objets en quelques instants.

[Anguera & Gazzaley \(2015\)](#)

Il a été démontré que ces améliorations **durent au moins 4 mois** après la fin de l'entraînement. Cette **stabilité** permet d'envisager l'identification des schémas de pensées et d'actions mais aussi l'émergence de dynamiques collectives au sein des équipes, puisque le style de jeu, les décisions, ainsi que les comportements des joueurs ne varient pas drastiquement d'une partie à l'autre.

[Feng et al. \(2007\)](#)

[Cavadenti et al. \(2015\)](#)

[Wang, Yang et Sun \(2015\)](#)

Sur Starcraft 2, les joueurs professionnels acquièrent des comportements de jeu propres (**des styles de jeu** en somme) qui les trahissent même masqués sous un pseudonyme, démontrant par là une **attitude psychologique propre et durable dans le temps**.

[Cavadenti et al. \(2015\)](#)

Les jeux vidéo et les fonctions cognitives

Fonction	Caractéristiques	Action	Conduite	Labyrinthe/puzzle
Sensorielle Détection	Environnement 3D	*****	****	**
Attention Capture Selection Changement Divisée Distribuée	Événements imprévus Selection/discrimination cibles Changement de tâches Suivre plusieurs cibles Événements périphériques	***** ***** ***** ***** *****	**** *** **** **** ***	** * * ** *
Visuo Motrice Coordination	Viser, tirer	*****	***	*
Vitesse	Temps de réaction	*****	*****	*
Mémoire de travail à long terme	Allouer des ressources, prendre des décisions Intégrer les connaissances	***** **	**** *	** ***
Cognition Spatiale Analytique Auditive Emotionnelle	Rotation mentale, navigation Résoudre des puzzles, stratégie Environnement sonore Stimulations	***** ** *** *****	** ** ** ****	*** **** * *

Spence, I., & Feng, J. (2010). Video games and spatial cognition. *Review of General Psychology, 14*(2), 92-104.

Compétences sociales

Les **jeux en ligne** se révèlent être de bons outils de communication assistée par ordinateur et aident les personnes sensibles aux émotions à **se faire de nouveaux amis et à entretenir leurs amitiés hors ligne**.

[Nachez & Schmoll \(2003\)](#)

[Kowert et al. \(2014\)](#)

[Besombes \(2016\)](#)

Les jeunes anxieux sur le plan social trouvent dans les jeux en ligne des **espaces attrayants dans lesquels ils peuvent être eux-mêmes** et s'engager plus facilement dans une atmosphère sociale.

[Desjarlais et Willoughby \(2010\)](#)

Coopération : les sportifs ayant un bon niveau d'expertise qui se connaissent et qui sont capables de se coordonner ont plus de chances de victoires.

[Pobiedina et al. \(2013\)](#)

[Freeman and Wohn \(2017\)](#)

Les joueurs de Counter Strike qui communiquent par des phrases courtes avec des références partagées permettent d'améliorer la performance.

[Tang et al. \(2012\)](#)

Il existe une corrélation positive (bien que faible) entre **communication non verbale** sur League of Legends à travers les pings (signaux sonores et visuels dans le jeu) et performance des équipes.

[Leavitt, Keegan, and Clark \(2016\)](#)

Les sportifs dont les liens sociaux, de familiarité et de similarité se manifestent de manière accrue performant plus (en nombre de victoires).

[Alhazmi et al. \(2017\)](#)

[Ukkonen and Hamari \(2017\)](#)

[Lipovaya et al. \(2018\)](#)

Les premières expérimentations

Dans 3 collèges des Yvelines

**Youri Gagarine
Trappes**



Horaires ateliers :
Jeudi à 13h30 (4 x 1h)

Inscription : Sans condition

Ouvert à tous

**Paul Verlaine
Les Mureaux**



Horaires ateliers :
Jeudi à 13h30 (4 x 1h)

Inscription : être inscrit au foyer

Ouvert à tous

**Paul Bert
Chatou**



Horaires ateliers :
Mardi à 15h30 (2 x 1h)

Inscription : Sans condition

Ouvert en priorité
aux 3^{ème} et 4^{ème}

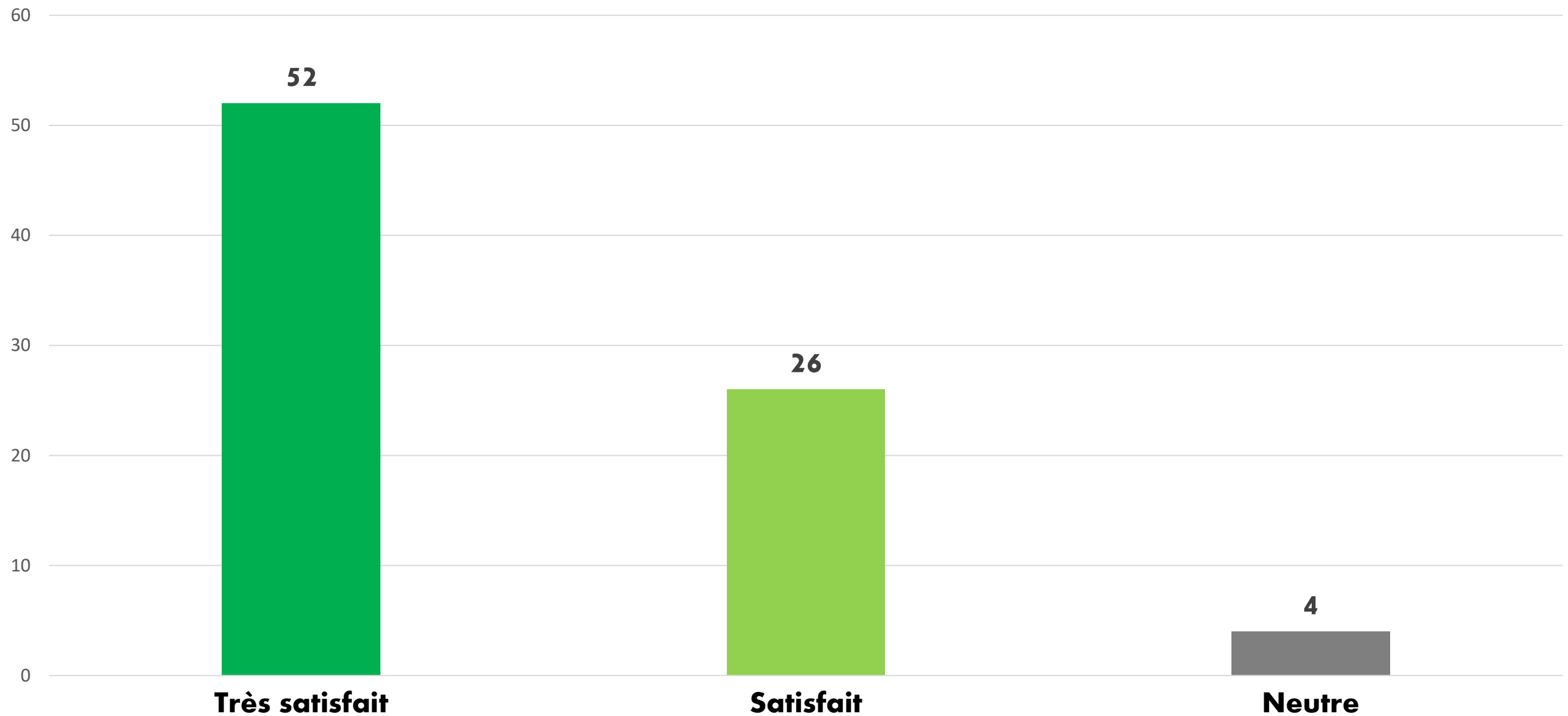


Mario Kart 8 Deluxe	TrackMania 2020	FIFA 22	Super Smash Bros Ultimate	League of Legends
Course automobile <i>Arcade</i>	Course automobile <i>Arcade</i>	Sport <i>Simulation</i>	Jeu de combat <i>Platformer</i>	Jeu de stratégie <i>MOBA</i>
Chacun pour soi	Chacun pour soi	1 vs 1 ou 2 vs 2	Chacun pour soi, 1 vs 1 ou 2 vs 2	5 vs 5
Switch	PC	PC / PS / Xbox / Switch	Switch	PC
Dextérité, coordination, anticipation, prise de décision, traitement des informations, orientation spatiale.			+ Planification, flexibilité cognitive, multitasking.	+ Communication, jouer un rôle, coopération.

EXEMPLE DE SÉANCE - SESSIONS JEU MARIO KART 8 DELUXE

HORAIRES	PROGRAMME ET DÉTAILS	MISSIONS DES ENCADRANTS	OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES
T – 60	Vérification et installation du matériel sur place	Les encadrants préparent les différents postes de jeu et vérifie le bon fonctionnement du matériel L'objectif est que tout soit prêt et fonctionnel dès l'arrivée des élèves pour maximiser le temps de jeu	
T	Arrivée et accueil des élèves	Les encadrants accueillent les élèves et les invitent à poser leurs affaires Les encadrants regroupent les élèves afin d'effectuer la séance d'échauffement	
T + 5	Echauffement et briefing - haut du corps	Les encadrants mènent l'échauffement et présentent la séance du jour	Être autonome sur son échauffement
Planning Temps par groupe (durée Temps de 20 min à titre d'exemple) : T1 : Session jeu #1 - Mode de jeu "Course" en 50cc (20 min) T2 : Session jeu #2 - Mode de jeu "Bataille de ballon" (20 min) T3 : Session jeu #3 - Mode de jeu "Voleur de soleil" (20 min)		Les encadrants s'assurent que tous les élèves passent par les 3 sessions Le planning est conçu pour des classes jusqu'à 32 élèves (8 groupes de 4) Il est recommandé d'établir au minimum 4 groupes en les équilibrant au mieux numériquement - exemple : privilégier deux groupes de 3 plutôt qu'un groupe de 2 et un groupe de 4 Les encadrants s'assurent que les sessions de jeu se font bien dans l'ordre (en individuel, en groupe, puis en groupe avec cuisto)	
T + 10	Installation des élèves par groupe de 4 sur les postes	Les encadrants composent et installent les groupes (mixtes)	
	Désignation d'un capitaine de groupe : - responsable des manettes - porte parole du groupe en cas de besoins	Les encadrants aident à la sélection du capitaine de groupe Les encadrants divisent les 6 groupes comme suit : - 2 groupes "Course", 2 groupes "Bataille de ballon" et 2 groupes "Voleur de soleil" Un encadrant réceptionne le groupe pour l'Atelier Pédagojeux	
Temps 1, 2, 3 T + 15 T + 35 T + 55	T1 : Session jeu #1 Course en 50cc. Circuits Champidrome, Parc Glouloop puis Temple Thwomp. Personnages au choix. Les élèves s'affrontent dans une course à 4 participants (3 parties)	Les encadrants s'assurent que les élèves lancent les courses Les encadrants peuvent proposer de jouer à 4 contre l'IA Les encadrants peuvent proposer que les 4 participants la finissent tous en même temps (préciser qu'il faut bien communiquer et jouer en équipe)	
	T2 : Session jeu #2 Mode de jeu "Bataille de ballon". Personnages au choix. (3 parties)	Les encadrants s'occupent d'ajuster les équipes Les encadrants demandent aux adversaires de se serrer la main	
	T3 : Session jeu #3 Mode de jeu "Voleur de soleil". Personnages au choix. (3 parties)	Les encadrants précisent que pour le mode "Voleur de soleil", il faut à la fois jouer en équipe pour récupérer le soleil, mais aussi solo pour le garder le plus longtemps possible pour soi	
T + 75	Debriefing	Les encadrants reviennent sur le mode "Voleur de soleil" qui mélange individualisme et collectif	
T + 85	Temps calme et étirement	Les encadrants mènent la séance d'étirement	
T + 90	Départ des élèves	Les encadrants remettent en place le matériel	

Évaluation de la satisfaction des élèves (n = 82) concernant les ateliers sportifs



« L'esport pour eux, c'est comme une **bouffée d'air**, un temps où ils peuvent **se retrouver entre eux de manière plus libre** [...] Pour certains élèves qu'on a repris, on a vu **une amélioration [du comportement] hors des ateliers esports**. »

« Il y a un élève, sa maman est venue me voir pour me dire que **les ateliers avaient beaucoup aidé son fils**. »

« Dans les ateliers esport quand on leur demande d'être à l'heure ils sont là, **ils sont calmes** quand il le faut, **ils sont respectueux**. »

Paul Verlaine – Les Mureaux

« J'ai des élèves qui sont venus me voir pour me parler de mon implication dans les ateliers esports et ça, **ça tisse des liens qui m'ont été vraiment utiles en classe**. »

« Après ce qui est intéressant, c'est qu'il y a des élèves que je n'ai pas en cours et qui ne passent pas beaucoup au CDI qui sont venus dans l'atelier esport et **grâce à la relation qu'ils ont nouée avec moi ils sont venus au CDI de manière très régulière**. »

Youri Gagarine - Trappes

« En termes de comportement pur, ça dépend des élèves. Par contre **niveau concentration c'est impressionnant !** »

« L'esport résout les conflits et crée du lien. Je pense à un élève en particulier qui a retrouvé ses copains grâce au esport. Mais [les ateliers permettent] aussi de lutter contre l'isolement de certains élèves. »

Paul Bert - Chatou

Projet « Educ Esport » (2023-2028)

AMI « Innovation dans la forme scolaire » France 2030



France 2030 – Innovation dans la forme scolaire

Projet « Educ Esport »



Projet 2023-2028

Objectifs : Explorer les potentialités éducatives de l'esport et développer de nouvelles formes d'apprentissage adaptées aux besoins des élèves :

1. Évaluer les effets psychosociaux de l'esport en tant que nouvelle forme pédagogique.
2. Mesurer l'impact des ateliers sportifs périscolaires sur les apprentissages, le climat de vie scolaire, et les compétences numériques transversales.

CIFRE : Luca Di Paolo (oct 2023 – oct 2026)
Recherche-action et enquête ethnographique auprès des élèves, du personnel enseignant et des parents de 20 établissements scolaires (collèges et lycées) de 4 départements franciliens.

Post-Doctorat : jan 2027 – Dec 2028



1

Quels sont **les effets de ce dispositif sur le climat scolaire** au sein de l'établissement ?

Autrement dit, de quelle manière la mise en place d'un projet pédagogique innovant orienté autour de la pratique compétitive adaptée du jeu vidéo est-elle susceptible de modifier (bénéfiquement) les relations interpersonnelles entre élèves (intra- et inter-classes), avec le corps pédagogique (enseignant.e.s, surveillant.e.s, conseiller.e.s, etc.), et administratif ?

2

En second lieu, dans quelle mesure **le dispositif permet-il aux élèves de développer des savoir-être et des savoir-faire** ?

Il s'agit dès lors d'identifier les différentes compétences et connaissances que développent les élèves qui participent aux ateliers et clubs d'esport.

3

Enfin, **quelles sont les solutions envisageables pour l'établissement**, le corps enseignant et le corps administratif pour utiliser le dispositif dans un souci d'accompagnement du parcours des élèves afin qu'ils s'épanouissent dans les apprentissages ?

Pour ce faire, il sera possible de dresser un champ d'actions possibles à mettre en place (recommandations) à disposition des établissements pour améliorer le dispositif.

Enquête ethnographique

(approche qualitative)

Immersion longue dans les 20 établissements

Observation à découvert (grille) + observation participante + entretiens / Focus groupes



Protocole expérimental

(approche quantitative)

Évaluation des compétences
en début d'année (6^e et 2nde)

- Ateliers sportifs -

Évaluation des compétences
en fin d'année (6^e et 2nde)

Les métiers de l'esport

Une multitude de débouchés professionnels





ACADÉMIE
DE VERSAILLES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

• **Merci pour votre attention**
