

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article496>



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

La genèse du projet

Projet expérimental eSport 78

- Enseigner avec le numérique - Expérimenter et innover - Esport et gaming -



Date de mise en ligne : mercredi 17 mai 2023

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits

réservés

Intégration du eSport dans les établissements avec l'implantation d'une salle de Gaming pour encadrer la pratique du jeu vidéo et développer des usages éducatifs et pédagogiques.

Projet eSport et Education dans les Yvelines, un projet pilote et innovant !

([Fiche Innovathèque associée](#))

Genèse du projet

Depuis la rentrée 2021 plusieurs établissements des Yvelines ont bénéficié d'une dotation en espace de Gaming directement implanté dans une salle du collège.

Ce projet est né en 2019, sous l'impulsion de Gaëlle Houssein, mère du célèbre esportif Gotaga.

En effet, c'est lors d'une manifestation organisée sur le site de l'EREA Toulouse Lautrec de Vaucresson ([e-Quils Challenge](#)), qu'elle a interpellé des acteurs de la DANE sur le besoin de prendre en compte le profil de certains élèves passionnés et de mieux encadrer cette discipline sportive.

Une équipe d'experts s'est alors constituée :

- Nicolas Besombes - Enseignant chercheur STAPS spécialisé en eSport, ancien vice président de France eSport,
- Rémy Chanson - Président fondateur d'Armateam,
- Yann Leroux - Psychologue spécialisé dans l'usage des écrans et le gaming, afin d'accompagner ce projet et de sensibiliser sur une pratique encore mal connue mais déjà très répandue.

C'est ainsi, qu'en Juin 2019, une première initiative de sensibilisation au eSport a été mise en œuvre par le Syndicat Mixte Seine-et-Yvelines Numérique sur le site Oxygène Factory des Mureaux.

Les jeunes ont pu rencontrer des esportifs d'une équipe de professionnels de la Team Asus ROG en résidence sur le site (Diététiciens, Manager, Coach, ...) ainsi que certains Youtubeurs.

Ce temps leur a permis de **connaître l'organisation d'une équipe eSportive et d'échanger sur l'importance de l'hygiène de vie** (se coucher tôt, manger équilibré, faire du sport, s'entraîner de manière cadrée etc.).

Cette [première initiative](#) a convaincu tous les acteurs de mettre en œuvre d'autres interventions en établissement.

Les grandes étapes de l'expérimentation

C'est en 2021 que le Département des Yvelines, par l'intermédiaire de son Syndicat mixte, **Seine-et-Yvelines Numérique**, en collaboration avec la DANE de Versailles, a proposé d'**équiper 3 collèges en matériels de gaming** (10 PC gamer, 4 PS5, 4 Xbox, 2 Switch) dans le cadre de ses [projets pilotes Innovants](#).

Pour accompagner cette démarche, une **programmation d'actions/club** a été proposée par la [société Armateam](#) (Rémy Chanson) à destination des jeunes sur cette première année test 2021/2022.

Au programme :

- Découverte de l'histoire du eSport
- Découverte des métiers et des compétences associées
- Pratique encadrée sur des jeux ciblés et adaptés à l'âge des collégiens (FIFA, Mario Kart, Trackmania, SmashBross, League of Legends, Forza, ...).
- Hygiène de vie
- Analyse de phases de jeu
- Repérage de jeunes en vue de la rencontre inter-établissement de fin d'année.

La **DANE de Versailles**, quant à elle, a accompagné le projet en proposant des **modules de formation afin de former les équipes éducatives à la pratique encadrée et raisonnée du jeu vidéo**.

Ces actions ont ainsi renforcé l'autonomie des équipes et facilité l'installation du projet au collège.

Cette démarche expérimentale a également questionné les liens possibles avec d'autres domaines disciplinaires et notamment des pistes pédagogiques concernant les 4 axes des Parcours Éducatifs (Santé, Culture, Citoyenneté, et Orientation).

Des ateliers et des enjeux à associer

- **Poursuivre la SENSIBILISATION**

Fort d'une première expérience enrichissante avec 3 premiers collèges (CHATOU, TRAPPES, LES MUREAUX), le département des Yvelines a élargi l'expérience avec 3 nouveaux collèges (POISSY, MONTIGNY le BRETONNEUX, LES MUREAUX) en proposant des semaines de sensibilisation (1 semaine pour faire découvrir le eSport aux jeunes afin de comprendre les potentialités d'un tel dispositif en établissement).

- **Agir sur la PARENTALITE**

Des temps destinés aux parents ont été proposés afin de créer des liens entre l'école et la maison. Quelles est la place du jeu vidéo à la maison ? Comment gérer les usages au sein de la famille ? Comment prendre en compte les émotions ou les frustrations relatives à la pratique du jeu tout en développant d'autres compétences ?

Gaëlle Houssein est entièrement engagée dans ces ateliers et partage son expérience de parent.

- **Evaluer par la RECHERCHE**

Le projet s'appuie sur une Recherche-Action menée par de jeunes doctorants, Margot Decout a déjà réalisé 3 mois d'observations et d'analyses que l'on peut relire dans son mémoire. Aujourd'hui, c'est Julien Volcov qui poursuit ce travail de documentation pour alimenter sa thèse.

Les premiers retours montrent un réel potentiel et des champs d'application très variés :

- Répondre à des enjeux de mixité,
- Permettre de renforcer les compétences du XXI^e Siècle,
- Développer des compétences physiques, cognitives et sociales,
- Améliorer le climat scolaire,
- Produire des outils d'appui à la pédagogie (Mathématiques, SVT, Français, Histoire, ...),
- Agir sur la Persévérance scolaire.

Pour aller plus loin :

- [Les jeux vidéo dans l'Education](#)
- [Journée de découverte de l'esport](#)
- [E-Quals Challenge : un tournoi esport inclusif](#)