https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article529

ACADÉMIE
DE VERSAILLES
Liberté
Égalité
Fraternité

Expérimentation esport dans l'académie

esport23 à la cité des Sciences et de l'industrie

- Enseigner avec le numérique - S'inspirer et pratiquer - En projet -

Date de mise en ligne : vendredi 24 février 2023

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits réservés

Journée de restitution de l'expérimentation eSport menée dans l'académie de Versailles.

Depuis plus de deux ans, des formateurs de la DANE, en partenariat avec la société ArmaTeam, le syndicat mixte Seine et Yveline numérique, la collectivité du 95 et l'université Paris Cité, ont mis en place des ateliers esport dans plusieurs établissements du second degré.

Ces activités hebdomadaires, plébiscitées par les élèves, sont placées sous la responsabilité du chef d'établissement et sont encadrées par des professeurs de l'établissement. Elles permettent de dispenser des savoirs relatifs au esport mais également de travailler un certain nombre de compétences transversales comme la coopération, la persévérance, la maîtrise de ses émotions, la communication, le respect de l'autre et le vivre ensemble.

Des ateliers esport, dans quels objectifs ?

Introduire le jeu vidéo en ligne au sein des établissements scolaires ; c'est se questionner sur la place que doit tenir l'Ecole face à ce phénomène exponentiel qui impact les conduites de nos jeunes.

- L'eSport permet-il de raccrocher des élèves en difficulté ?
- Comment sensibiliser les jeunes au respect de leurs besoins physiologiques ?
- Comment éviter à certains jeunes de s'enfermer dans des comportements addictifs ?

Ces ateliers installés dans des collèges ou des lycées donnent les moyens aux professeurs de remplir un rôle d'éducation et de sensibilisation à différents enjeux :

- Le respect de règles et l'engagement en tant qu'élève apprenant,
- la découverte de nouveaux métiers en lien avec le numérique et le eSport,
- la transmission de la valeur d'égalité entre les filles et les garçons,
- la tolérance de l'autre, l'inclusion de tous,
- la sensibilisation des familles au rôle éducatif à remplir.

Des ateliers et des contenus

En dehors des activités de jeux, ces ateliers proposent **aux élèves** des séances de formation sur l'écosystème du eSport :

- Les métiers liés aux jeux en ligne,
- les compétences spécifiques à la pratique du eSport,
- la formation à la sécurité des données,
- les savoirs sur des caractéristiques techniques d'un ordinateur,
- les besoins physiologiques en tant que sportif...
  Ces temps d'échanges participent à faire réfléchir les élèves tout en les invitant à découvrir de nouvelles dimensions des jeux vidéo.

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif

Pour les professeurs, les modules de formation dispensés par la DANE contribuent à les sensibiliser et à les éclairer sur l'écosystème eSport, les impacts visibles dans notre société, les compétences à exploiter et la transférabilité de certains univers vers des domaines disciplinaires. Ils s'articulent également avec les parcours éducatifs prescrits dans les programmes (parcours santé, Culture, Citoyenneté, et Orientation).

Des ateliers dédiés **aux familles** sont également organisés afin de communiquer sur les bénéfices mais également sur les risques d'une pratique intensive non contrôlée. Les échanges conduisent à une prise de conscience du rôle à jouer pour les parents à la maison.

Les interventions programmées dans le cadre de l'evénement "Villette esport23"

Les 17, 18 et 19 février 2023 ; s'est tenue à la Cité des sciences et de l'industrie la première édition du festival esport. Un événement en réponse à une actualité très suivie qui touche aujourd'hui plus de 10 millions d'internautes pratiquant ou s'intéressant régulièrement à l'eSport en France.

- **Présentation 1 : Rémy Chanson, président de la société Armateam**, accompagne l'expérimentation depuis ses débuts, en proposant son expertise et son réseau dans la mise en oeuvre des ateliers et les savoirs associés à dispenser.
  Sa conférence porte sur la description générale de l'écosystème du esport avec ses impacts économiques, sociaux et politiques.
  Accès au diaporama

- **Présentation 2 : Cyril Chartraire et Olivier Ménard, chargés de mission à la DANE**, encadrent le dispositif sur le terrain en proposant des formations et un accompagnement aux professeurs. Ils exposent les conditions et les constats observés avec le récit d'un témoignage concret de Zouhir Harnoufi, professeur au collège Paul Verlaine aux Mureaux.
  Accès au diaporama

- **Présentation 3 : Nicolas Besombes, chercheur à l'université Paris cité**, décrit les principales compétences observées chez les joueurs de jeux vidéo en ligne.
  Accès au diaporama

- **Les tables rondes**

Remerciements

L'équipe de la DANE tenait à remercier le carrefour numérique de la cité des sciences et de l'industrie ainsi que les acteurs engagés dans l'accompagnement la mise en oeuvre de cette expérimentation innovante.

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif