

Objectif : Déploiement du projet d'expérimentation des ateliers d'esport dans l'académie de Versailles.

Un projet émergent tiré de l'appel à projet Innovation dans la forme scolaire. « Recherche/action Educ Esport »

Mots clés : #inclusion #santé et hygiène de vie #persévérance #orientation et métiers Tech #mixité #parentalité #sécurité numérique #citoyenneté numérique #compétences psycho sociales #compétences du 21^e siècle #savoirs fondamentaux #CRCN

Description du projet

Dans le cadre de [l'Appel à manifestation d'intérêt porté par le ministère sur l'Innovation dans la forme scolaire](#) ; le projet de recherche lauréat « Educ esport » prévoit d'installer une salle dédiée pour des ateliers sportifs dans des établissements du second degré.

Ce dispositif vise à sensibiliser les acteurs de l'éducation nationale aux enjeux liés à cet écosystème sportif émergent et à identifier les impacts possibles sur le climat scolaire, le bien être des élèves, sur leur engagement scolaire et les choix d'orientation professionnelle.

L'expérimentation s'étale sur 5 années et prend en charge :

- des formations programmées pour les professeurs,
- des ateliers élèves animés par des intervenants spécialisés,
- un suivi et une coordination par la DANE de Versailles,
- des challenges entre établissements,
- une recherche/action avec le laboratoire de l' institut des Sciences du Sport-Santé de Paris,
- un équipement financé en partie par la collectivité (voir annexe).

Le dispositif est encadré par un comité de pilotage qui réunit régulièrement tous les partenaires et nécessite la présence du représentant d'établissement.

Compétences visées

Compétences comportementales	Compétences du 21 ^e s	Compétences numériques PIX
Persévérance Motivation Engagement Gestion de l'attention Respect des règles Gestion des émotions	Collaboration Créativité Résolution de problème Pensée informatique Esprit critique	Informations et données Communication Création de contenus Protection et sécurité Environnement numérique

Besoins à anticiper

- L'EPLE volontaire doit identifier une salle dédiée à l'installation du matériel afin de dispenser les enseignements relatifs au sport.
- Le chef d'établissement s'engage à accompagner le projet dans sa diffusion et sa communication auprès de toute la communauté éducative.
- Deux professeurs volontaires (référents sport) sont identifiés pour participer à l'encadrement des 3 h d'ateliers par semaine. (1h30 chacun en coanimation avec un spécialiste d'esport)
- La partie réseau et l'infra sont adaptés si nécessaire par la collectivité.
- L'équipe de professeurs s'engage à participer à une formation d'initiative locale de 6h pour s'acculturer aux enjeux du sport et aux compétences à travailler.
- Le caractère innovant autorise l'établissement à déposer un projet CNR.
- Les déplacements relatifs aux tournois organisés dans le cadre du projet sont pris en charge par l'établissement.

Sélection des établissements

L'académie de Versailles lance l'appel à candidature. Le consortium : DANE de Versailles, Société Esport Pro et la collectivité se réunit pour valider la liste des 20 établissements retenus.

Les établissements candidatent via le sondage en ligne suivant avant le jeudi 5 octobre 2023.

<https://edu-sondage.ac-versailles.fr/index.php/323261?lang=fr>

Une courte visio sera programmée avec la DANE afin de répondre aux questions, elle réunira les deux professeurs concernés et le chef d'établissement.

Le jury de sélection reviendra vers chaque établissement avant les vacances de la Toussaint.

Les critères de sélection opérés tiennent compte des contraintes relatives au dispositif de recherche et aux besoins d'avoir une large représentativité des contextes, des profils d'établissement et des profils élèves. Un équilibre sera également respecté entre collèges (12) et lycées (8).

Engagement des équipes pédagogiques

- Les deux référents sport participent aux ateliers et communiquent sur le projet à tous les élèves de l'établissement. Le chef d'établissement s'occupe de l'inscription des élèves. L'équipe de professeurs s'engage à participer à une formation d'initiative locale de 6h pour s'acculturer aux enjeux du sport et aux compétences à identifier.
- Chaque atelier rassemble un groupe de 25 élèves, tout âge confondu et inscrit pour l'année.
- Les élèves participent à deux compétitions dans l'année.
- L'établissement facilite la mise en œuvre du suivi par la recherche.
- Les professeurs référents sport engagés participent aux trois séminaires de recherche sur la thématique sport/education
- Les référents sport s'engagent à valoriser le projet et à répondre à des interviews via des captations audio-vidéo.
- Les 2 professeurs référent sport s'engagent à coanimer (avec un animateur sport identifié par le dispositif) les 84 heures d'ateliers répartis sur l'année scolaire. (3h fois 28 semaines soit 42h par professeur)
- Les 2 professeurs référents s'engagent à participer à la formation académique de 18h dédiée au projet tous les ans.

Le chef d'établissement mobilise l'enveloppe « Pacte » de son établissement pour proposer une compensation financière aux deux référents esport. Entre 2 et 3 parts fonctionnelles Pacte pourraient-être allouées, au titre des missions annualisées pour la conduite de projets innovants, à chaque professeur référent pour valoriser son implication globale (animation des ateliers, préparation des événements annuels, co-construction des contenus pédagogiques des sessions, découverte des métiers, ...) sur le programme.

Modalités d'organisation des ateliers

Une salle dédiée :

L'EPLE s'engage à libérer une salle qui sera en capacité de recevoir le matériel de jeu.

Elle servira aux ateliers esport mais pourra également servir à d'autres projets sur les autres temps de la semaine.

Equipements :

La salle est équipée de tables et de chaises pouvant recevoir :

10 PCs type gamer + 4 consoles PS5 + 3 consoles Switchs + 17 écrans

Ce matériel subventionné par la collectivité reste la propriété de l'établissement.

Maintenance :

La société Esport Pro assure l'installation du matériel, l'achat des jeux et la maintenance du matériel informatique.

Un suivi régulier plusieurs fois dans l'année permet la mise à jour des équipements.

Jeux :

Le choix des jeux déjà expérimenté dans l'académie respecte l'âge des élèves.

Les principaux jeux exploités pour répondre aux challenges sont :

League of legend, Mario Kart, Super Smash Bros, Trackmania, Forza, Rocket League, Fifa, Juste Dance,

