



ACADÉMIE DE VERSAILLES

Liberté

Égalité

Fraternité

PROJETS ESPORT

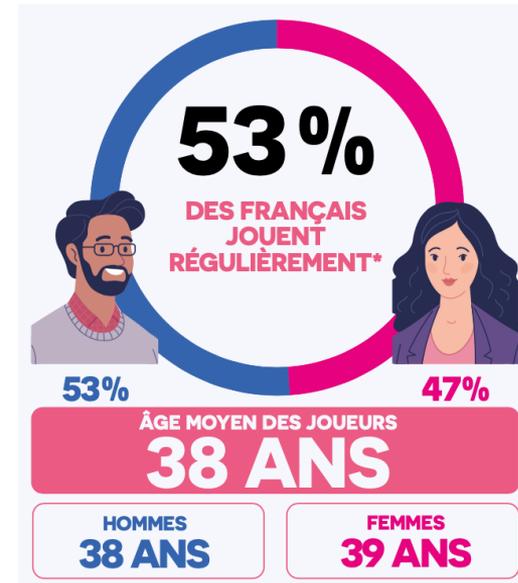
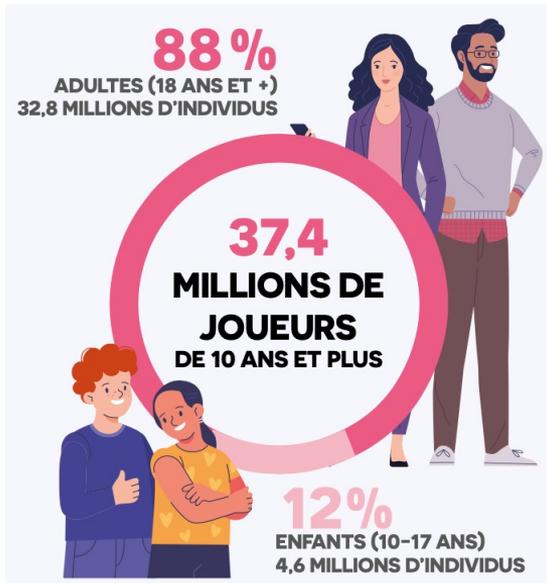
OLIVIER MÉNARD

Conseiller Pour Le Numérique

Chargé De Mission Esport Et Jeux Vidéo

DANE de Versailles





95%

**DES ENFANTS JOUENT
AU JEUX VIDÉO
(10 - 17 ANS)**



**PLUS D'1 ENFANT
(10-17 ANS) SUR 2**

**JOUENT TOUS LES JOURS
OU PRESQUE**

52%

68%

**DES ADULTES JOUENT AU
JEUX VIDÉO
(18 ANS OU PLUS)**



1 ADULTE SUR 2

**JOUE TOUS LES JOURS
OU PRESQUE**

50%

QUI SONT LES JOUEURS D'ESPORT ?

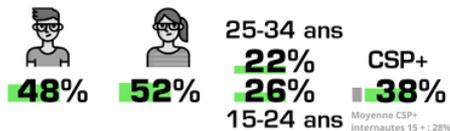
JOUEUR GRAND PUBLIC

9,8 MILLIONS ↗+0,1M

20% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . SANS classement
- . SANS compétition



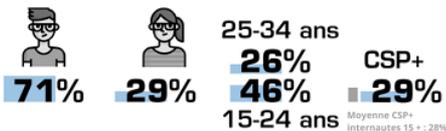
ESPORTIF LOISIR

2,8 MILLIONS ↗+0,1M

5,8% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . AVEC classement
- . SANS compétition



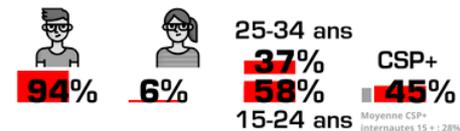
ESPORTIF AMATEUR

2 MILLIONS ↗+0,5M

4% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . AVEC classement
- . AVEC compétition



- **QUI JOUE DANS LA SALLE ?**
 - **COMBIEN DE PARENTS PARMIS VOUS ?**
 - **CONNAISSEZ-VOUS LE SYSTÈME PEGI ?**
 - **OU ET QUAND Y-A-T-IL UNE SENSIBILISATION À LA PRATIQUE VIDÉOLUDIQUE DES JEUNES ?**
-

AU PROGRAMME

1. Bases
2. Compétences
3. Dispositifs Expérimentaux Académiques
 - Retours d'expérimentation dispositif Yvelines
 - Expérience de terrain
 - Sensibilisation Parents
 - Retours d'expérimentation dispositif Val d'Oise
4. Conclusion et Ouvertures

Vos Questions ?

1. Bases

eSport - De quoi parle-t-on ?



Le sport électronique, ou *e-sport* en anglais, désigne des compétitions de [jeux vidéo](#) en réseau local (*LAN party*) ou *via* Internet sur consoles ou ordinateurs.

L'esport est constitué d'une **multitude de genres** de jeux et de **titres vidéoludiques** qui sont pratiqués de manière compétitive.

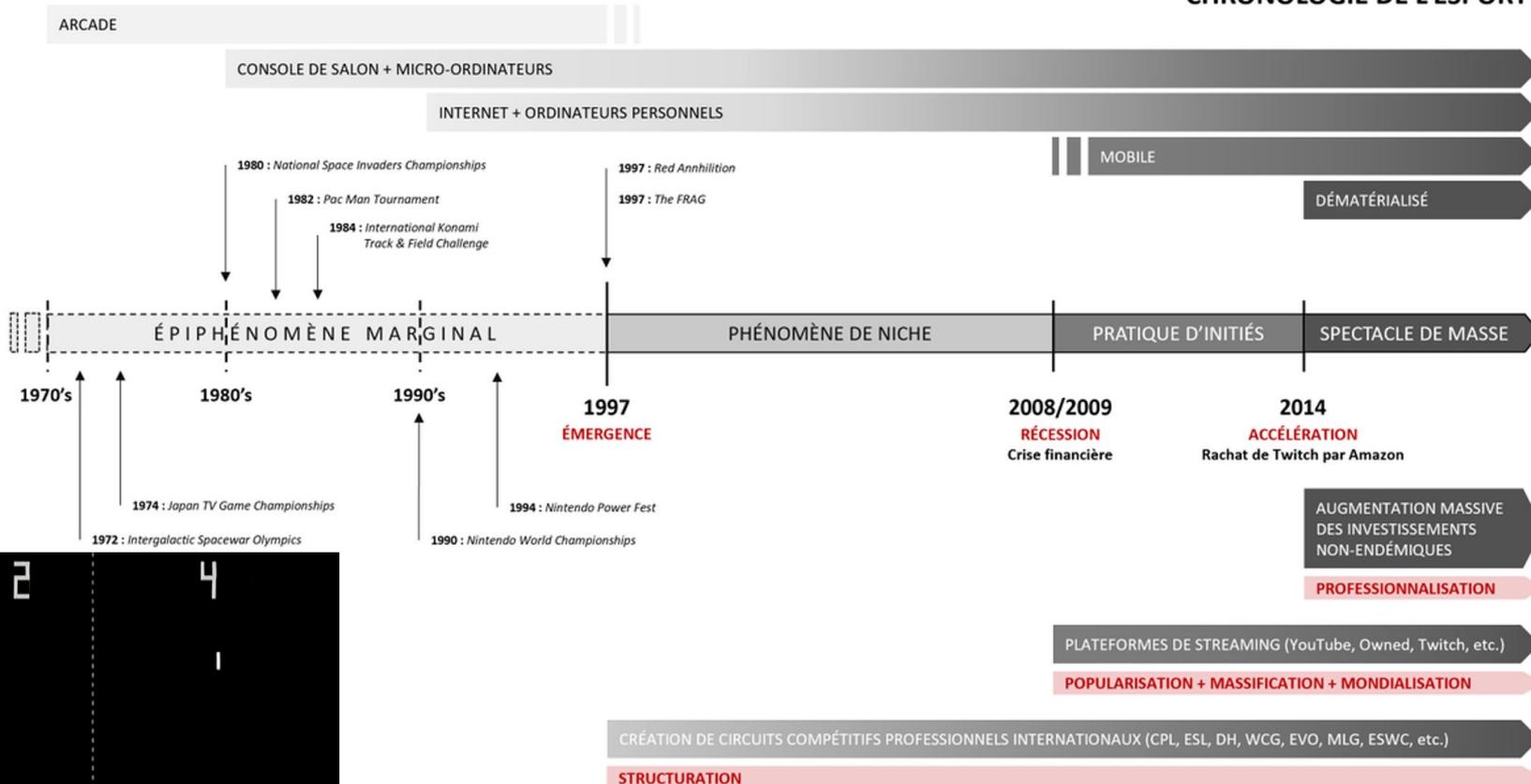
Ces jeux se pratiquent sur des **supports variés** et développent des compétences multiples.

Les joueurs professionnels (appelés *pro gamers* en anglais) évoluent en individuel ou appartiennent à une équipe. S'astreignant à un entraînement quotidien de plusieurs heures, ils participent aux compétitions organisées à travers le monde et vivent des gains remportés.

eSport - De quoi parle-t-on ?



CHRONOLOGIE DE L'ESPORT



eSport - De quoi parle-t-on ?



<https://mbamci.com/esport-definition-histoire-jeux-public-joueurs-business/>



eSport - De quoi parle-t-on ?



eSport - De quoi parle-t-on ?



2. Compétences

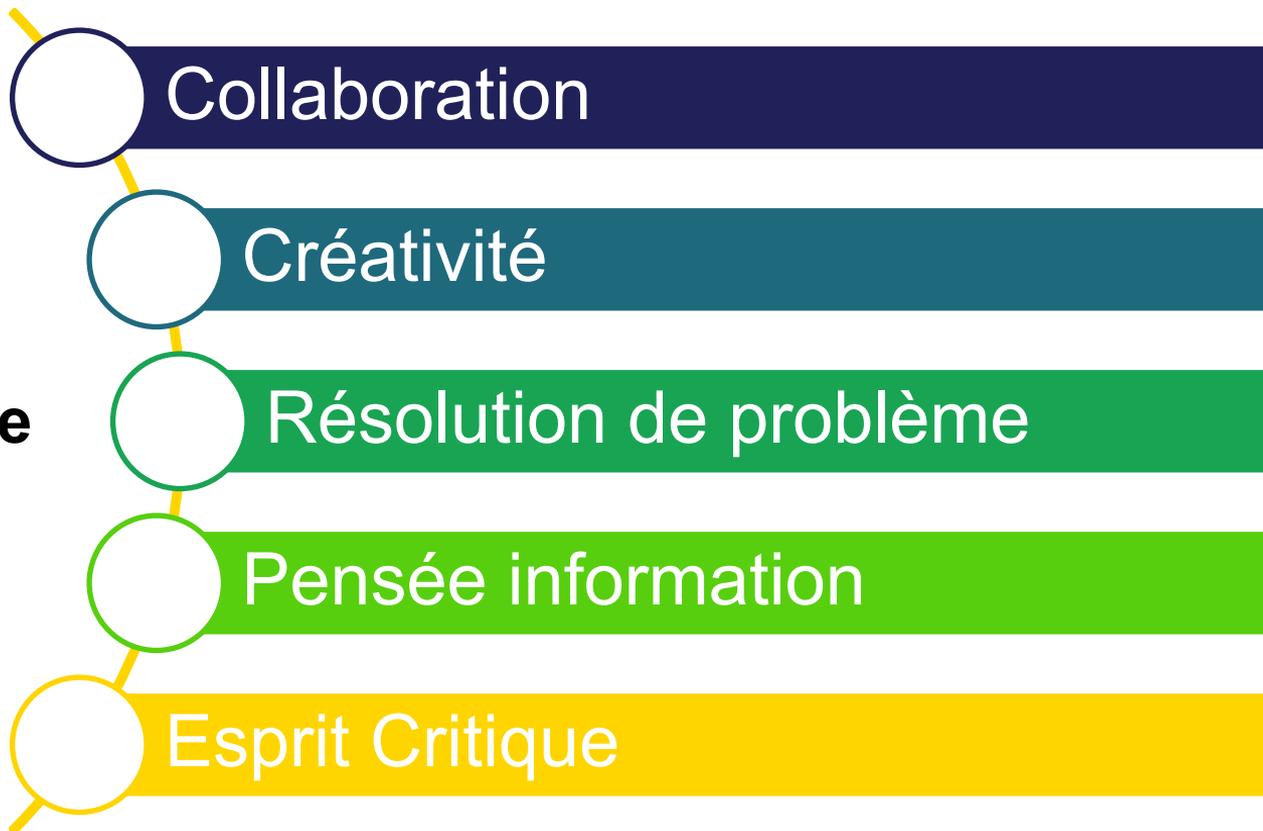
3. Les compétences élèves visées

Compétences Comportementales



3. Les compétences élèves visées

Compétences Du XXIème siècle



3. Les compétences élèves visées

**Compétences
Numériques**





Compétences liées à la pratique du jeu



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)

3. Dispositifs Académiques

3.1 Les objectifs fixés

Sensibilisation

Orientation

Mixité

Inclusion

Climat
scolaire

Sociabilisation

3. Dispositif eSport 78

3.2 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

3. Dispositif eSport 78

3.3 Ateliers en établissement



Fonctionnement des ateliers

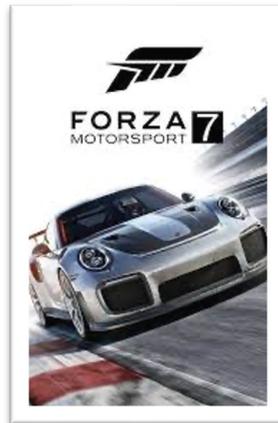
- ❖ Sensibilisation des élèves
- ❖ Animation par Armateam hebdomadaires
- ❖ Temps de club midi
- ❖ Temps périscolaires



Créer une équipe référente du collège

3. Dispositif eSport 78

3.4 Ateliers en établissement



PEGI :



matériel / Installation / RGPD / AMON



3. Dispositif eSport 78

3.5 Ateliers en établissement



3. Dispositif eSport 78

3.6 Semaine de sensibilisation



3 collèges en vague 2

- 3 collèges
- Écosystème et histoire
- Découverte des métiers
- Repérage pour une équipe



Géré par Armateam

3. Dispositif eSport 78

3.7 Ateliers Parents



Les 3 collèges de la vague 1

- Acculturation eSport (Remy Chanson)
- Témoignage Parents (Gaëlle Houssein)
- Echanges directs avec les parents



3. Dispositif eSport 78

3.8 Action - Recherche

- Sous la supervision de Nicolas Besombes (Université Paris I)
 - 1 Résultat publié par Margot DECOU
 - **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

3. Dispositif eSport 78

3.9 Action - Recherche

- 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,...)

3. Dispositif eSport 78

3.10 Journée de Restitution

➤ Plusieurs tournois



➤ Des échanges, des ateliers ...

➤ Une Finale avec 6 établissements

3. Dispositif eSport 78

3.10 Journée de Restitution

➤ Quelques images de la finale Juin 2022



3. 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

3. Dispositif eSport 95

Expérimentation



- 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

4. Conclusion et ouvertures

4. Conclusion et ouvertures

4.1 Expérimentations

Retours d'expérience à concrétiser par la recherche

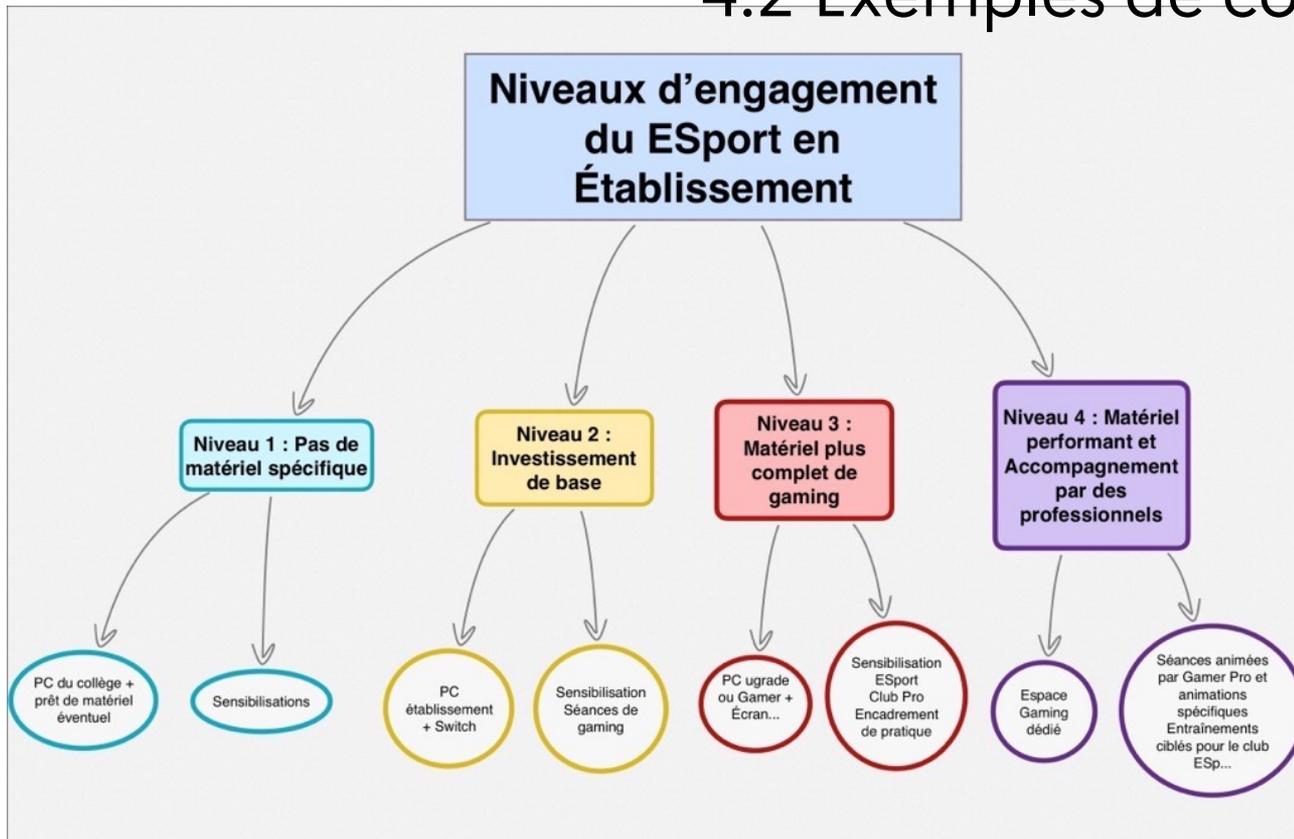
- Des jeunes très respectueux voir reconnaissants de ce qui leur est proposé
- Un levier influençant les comportements
- Un meilleur climat scolaire
- Des jeunes qui dévoilent leurs compétences avec une influence dans l'espace classe
- Un travail autour de la gestion des émotions/frustrations très intéressant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

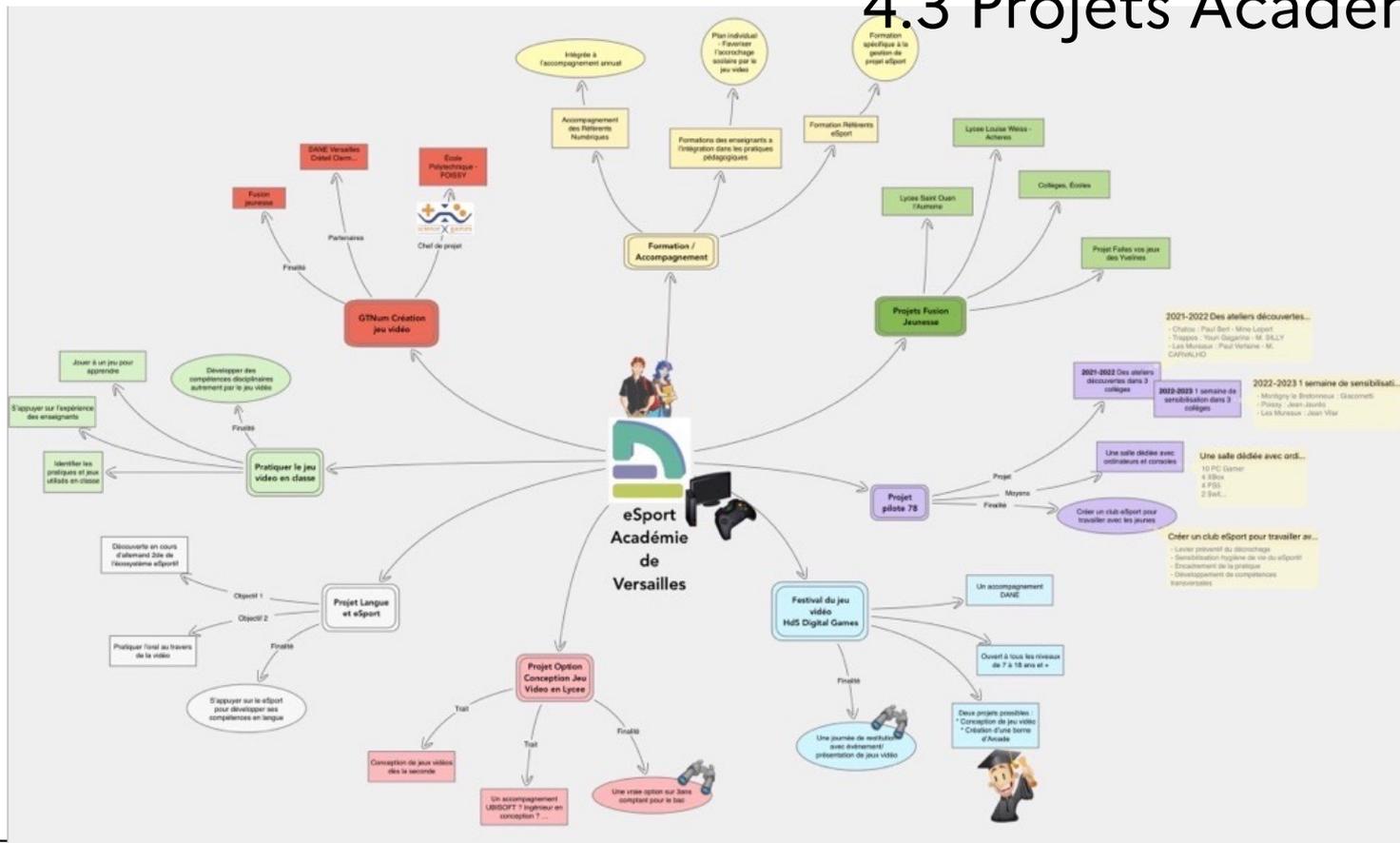
4. Conclusion et ouvertures

4.2 Exemples de construction

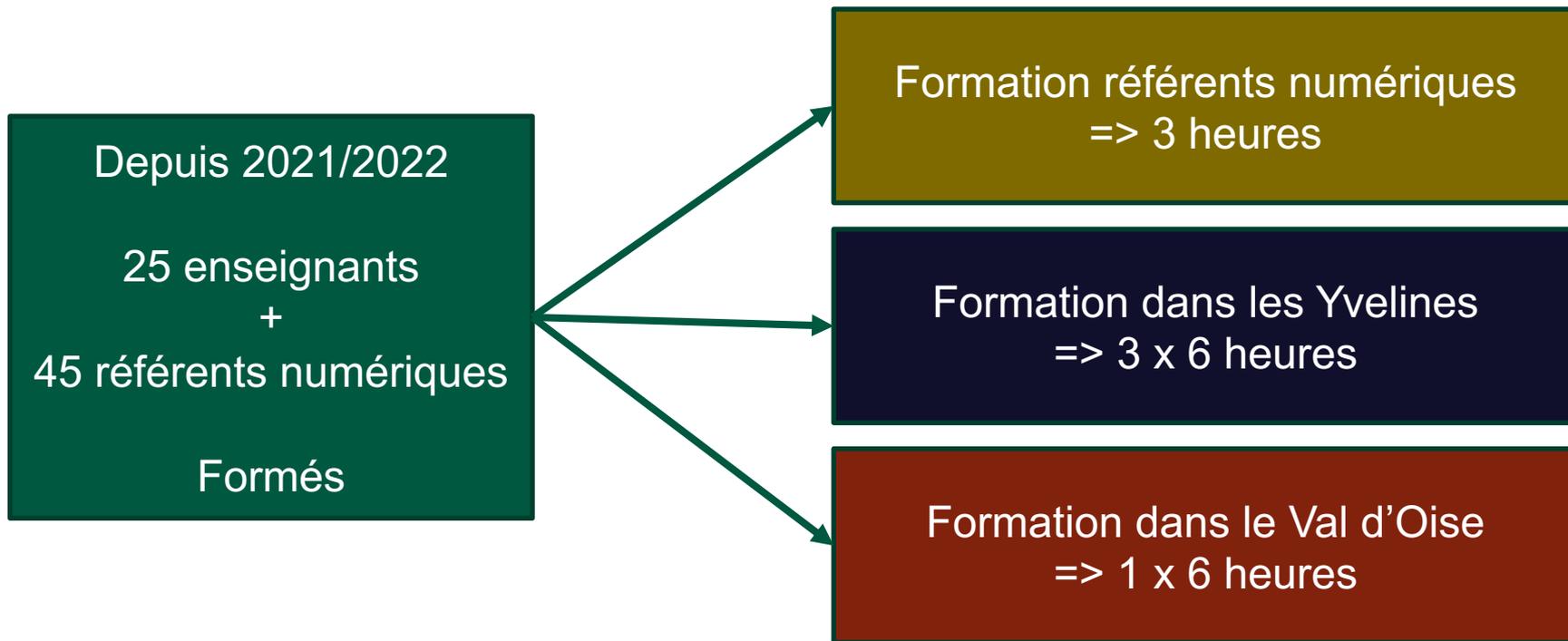


4. Conclusion et ouvertures

4.3 Projets Académiques



Accompagnement, Formation



Des Questions ?





ACADÉMIE DE VERSAILLES

Liberté

Égalité

Fraternité

MERCI POUR VOTRE ATTENTION

Olivier MENARD

olivier.menard@ac-versailles.fr

Formateur au Numérique Educatif
Conseillers pour le Numérique
Chargé de mission eSport et Jeux Vidéo



Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification

CC BY-NC-ND