



7^e Colloque International Game Evolution

Esport au collège : Un levier de transformation de la forme scolaire ?

Cyril Chartraire

Délégation académique au numérique éducatif

Cyril.chartraire@ac-versailles.fr

Résumé :

L'académie de Versailles expérimente l'introduction d'ateliers esport dans 5 collèges avec comme objectif principal d'agir sur l'inclusion et sur le décrochage scolaire de certains élèves. En partenariat avec Rémy Chanson, PDG d'Armateam, et le laboratoire de Sport Sciences (STAPS), Paris Descartes Université, la problématique vise à mesurer l'impact des espaces et des temps esport dans les collèges de l'académie. Comment peuvent-ils influencer sur la persévérance scolaire et le climat scolaire ? Plusieurs enjeux éducatifs sont également questionnés : comment le esport peut-il contribuer à renforcer la motivation des élèves ? Comment améliorer les représentations sur la mixité sociale, genrée et générationnelle ? Le esport est-il un moyen d'améliorer le climat scolaire et les relations interpersonnelles (professeurs/élèves – élèves/élèves) ? existe-il des axes pédagogiques du jeu vidéo et du esport que l'Ecole devrait saisir pour élargir les compétences des élèves ?

Les observations compilées par deux étudiants/chercheurs soulignent quelques-uns de ces marqueurs. L'objectif est d'obtenir les moyens de poursuivre l'expérimentation sur un volume plus important d'établissements en conservant une hétérogénéité des territoires afin de confronter les données et d'affiner les comparaisons.

Au-delà de ces indicateurs, la vision plus globale du esport en milieu scolaire permet d'interroger les interactions entre le milieu scolaire et le milieu familial et la place que doivent tenir les parents. De ces regards croisés, il conviendra d'interroger les effets systémiques que le jeu vidéo peut générer chez l'élève, à l'école, au sein des familles et dans la société.

Mots-clefs :

EDUCATION ESPORT MIXITE DECROCHAGE INCLUSION ORIENTATION ET METIERS

Feuille de style

PROBLEMATIQUE ET ETAT DE L'ART

METHODOLOGIES

RESULTATS

Références

Article de revue

Besombes, N. (2021). L'impact économique du COVID-19 sur l'esport français. *Jurisport*, 220, 40-45. [Liste Droit]

Ngo, M-A., Besombes, N. & Dupire, J. (2020). Esport et handicap. De l'inclusion de fait à l'inclusion systémique. *Jurisport*. 204, 41-45 [Liste Droit]

Besombes, N. (2018). Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire. *Jurisport*, 185, 19-23. [Liste Droit]

Besombes, N (2016) Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités

Besombes, N. (2016). Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique. *Sciences du jeu*, 5. [Liste SIC]

Besombes, N., Lech, A. & Collard, L. (2016). Corps et motricité dans les jeux vidéo. *Corps*, 14, 49-58.

Besombes, N. (2014). Engagement corporel et sportif dans les jeux vidéo. *Éthologie & Praxéologie*, 18, 3-18

Génération jeux vidéo (mars 2023) - En fait, tout va bien - Extrait du dossier Epsilon n°21

Communication

Trouvé, P (avril 2023) https://www.lemonde.fr/pixels/article/2023/04/12/quand-l-e-sport-s-invite-dans-les-classes-de-college-de-league-of-legends-a-fifa-23_6169260_4408996.html

Chartraire, C, Alouani, M, (2023) [esport23 à la cité des Sciences et de l'industrie](#)

Chartraire, C (2022) [E-Quals Challenge : un tournoi esport inclusif](#)

Pras-Pesce, C (2022) [E-sports et Éducation](#)

Besombes, N (2019) [Esports et jeux compétitifs par genre](#)

Chartraire, C, Touché, L, Ménard, O, [Journée de découverte de l'esport](#)