



Asus Éducation

« ASUS Éducation en partenariat avec l'académie de Versailles s'associent pour présenter les enjeux des jeux vidéo dans l'éducation.

Découvrez l'innovation qu'est l'eSport pour l'apprentissage avec des acteurs éducatifs et échangez avec eux lors de conférences. Rencontrez des joueurs eSport professionnels sur l'espace gaming et testez les solutions ASUS Éducation. »

Mercredi 15 novembre 2023

Mercredi 15 novembre 2023			
9h 9h30	Ouvert à tous : réveil tonique par le jeu vidéo		
	Espace GAMING		Espace CONFÉRENCE
9h30 10h30	<p>Temps découvert de jeux Les lycéens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.</p>	9h30 10h15	<p>ESPORT et Compétences Venez découvrir les compétences développées lors des ateliers Esport avec les formateurs de la DANE de Versailles.</p>
10h30 12h	<p>Déroulé d'un atelier esport (temps 1) Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)</p>	10h45 11h30	<p>Campagne civisme et jeux vidéo Shani Benoualid (Délégation Interministérielle à la Lutte Contre le Racisme, l'Antisémitisme et la Haine anti-LGBT, DILCRAH) présente des ressources pour sensibiliser les jeunes sur les bonnes pratiques des jeux vidéo en ligne.</p>
12h 13h	<p>Challenge ouvert à tous ! Pour tout public, venez réaliser le meilleur score du jour !</p>		
13h 14h30	<p>Déroulé d'un atelier esport (temps 2) Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)</p>	13h15 14h	<p>Un atelier esport, comment faire ? Les formateurs de la DANE de Versailles vous exposent comment mettre en place un projet Esport dans votre établissement.</p>
14h30 15h30	<p>Découverte du esport en milieu scolaire Les lycéens ou collégiens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.</p>	14h45 15h30	<p>Esport et tiers lieux numériques Présentation du projet NECC (National Esport Club & Community), les tiers lieux numériques intergénérationnels innovants utilisant le jeu vidéo comme leviers socio-éducatifs.</p>
		15h30 17h00	<p>Rencontre interacadémique et CARDIE Les académies en lien avec le réseau national échangent sur les projets esportifs existants. Objectifs : mutualiser les expériences et créer des synergies.</p>

Asus Éducation

« ASUS Éducation en partenariat avec l'académie de Versailles s'associent pour présenter les enjeux des jeux vidéo dans l'éducation.

Découvrez l'innovation qu'est l'eSport pour l'apprentissage avec des acteurs éducatifs et échangez avec eux lors de conférences. Rencontrez des joueurs eSport professionnels sur l'espace gaming et testez les solutions ASUS Éducation. »

Jeudi 16 novembre 2023

Jeudi 16 novembre 2023			
9h 9h30	Ouvert à tous : réveil tonique par le jeu vidéo		
	Espace GAMING		Espace CONFÉRENCE
9h30 10h30	Temps découvert de jeux Les lycéens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	9h30 10h30	ESPORT et Éducation, quel challenge ? Rémy Chanson (France Esport) et Nicolas Besombes (Université Paris Cité) vous parlent des dispositifs sportifs mis en place dans l'académie de Versailles.
10h30 12h	Déroulé d'un atelier esport (temps 1) Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)	10h45 11h30	Mixité et jeux vidéo Lucie Jagu, coordinatrice nationale de L'association Intrepide de la Tech, présente les dispositifs dédiés à favoriser l'intégration des filles dans les métiers de la Tech.
12h 13h	Challenge ouvert à tous ! Pour tout public, venez réaliser le meilleur score du jour !		
13h 14h30	Déroulé d'un atelier esport (temps 2) Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)	13h15 14h	Une séquence pédagogique en lien avec un jeu vidéo Zouhir Harnoufi et Olivier Ménard, professeurs, décrivent la mise en place du projet pédagogique intégrant le esport.
14h30 16h	Découverte du esport en milieu scolaire Les lycéens ou collégiens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	14h45 15h30	Les métiers du jeux Vidéo Dominique PIQUE-REFFE et Christine SERIN (ONISEP) présentent aux élèves la revue dédiée aux métiers du jeu vidéo et des ressources pour choisir son orientation professionnelle.
		15h30 17h00	Jeux vidéo et parentalité Gaelle Houssein, (association Got to Share), décrit les ateliers parentalités qu'elle anime dans les collèges auprès des familles. Présentation des ressources eparentalité de la Trousse à projet et de CANOPE.

Asus Éducation

« ASUS Éducation en partenariat avec l'académie de Versailles s'associent pour présenter les enjeux des jeux vidéo dans l'éducation.

Découvrez l'innovation qu'est l'eSport pour l'apprentissage avec des acteurs éducatifs et échangez avec eux lors de conférences. Rencontrez des joueurs eSport professionnels sur l'espace gaming et testez les solutions ASUS Éducation. »

Vendredi 17 novembre 2023

Vendredi 17 novembre 2023			
9h 9h30	Ouvert à tous : réveil tonique par le jeu vidéo		
	Espace GAMING		Espace CONFÉRENCE
9h30 10h30	Temps découvert de jeux Les lycéens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	9h30 10h15	ESPORT et Compétences Venez découvrir les compétences développées lors des ateliers Esport avec les formateurs de la DANE de Versailles.
10h30 12h	Déroulé d'un atelier esport (temps 1) Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)	10h45 11h30	Persévérance scolaire et jeux vidéo Marie Cécile André et Rim Abdelwahed (association Fusion Jeunesse) évoquent les projets engageants qui utilisent les jeux vidéo pour travailler la persévérance scolaire.
12h 13h	Challenge ouvert à tous ! Pour tout public, venez réaliser le meilleur score du jour !		
13h 14h30	Déroulé d'un atelier esport (temps 2) Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)	13h15 14h	Du jeu vidéo à la production Créer un jeu vidéo, une histoire d'hommes ? Venez déconstruire les stéréotypes avec Catherine Rolland - la Chaire "Sciences X Jeux Vidéo".
14h30 16h	Découverte du esport en milieu scolaire Les lycéens ou collégiens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	14h45 15h30	L'atelier parentalité et les ressources de la Trousse à projet Olivier Menard, professeur évoque les objectifs visés en partenariat avec Rémi Salomon de la Trousse à Projet qui présentera quelques ressources.
		15h30 17h00	Se lancer dans un projet ? Olivier Ménard, professeur de technologie, présente un projet "Esport et éducation" dans le cadre du dispositif "Notre école faisons-la ensemble" et répond à toutes vos questions.

Liste des partenaires :

