



**ACADÉMIE  
DE VERSAILLES**

*Liberté*

*Égalité*

*Fraternité*

# **PRÉSENTATION DES EXPÉRIMENTATIONS**

*OLIVIER MÉNARD & CYRIL CHARTRAIRE*



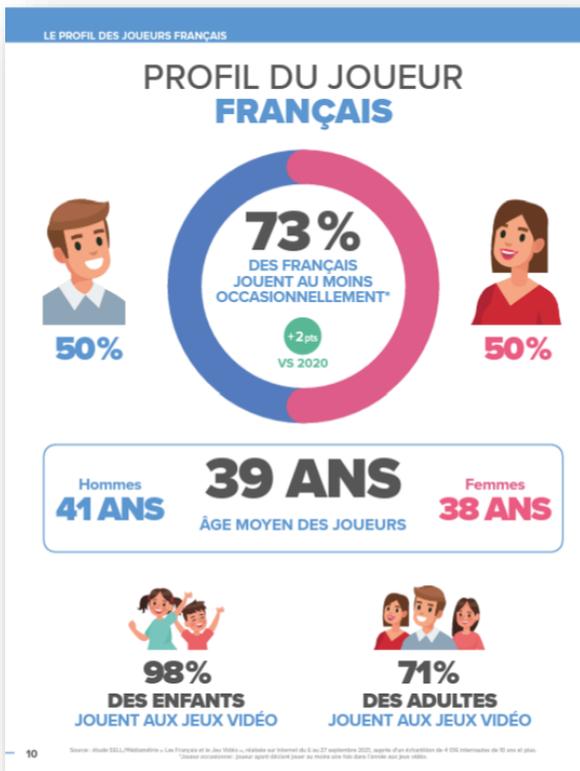
- 1 Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)
- 2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code  
d'événement  
**GDQXJF**

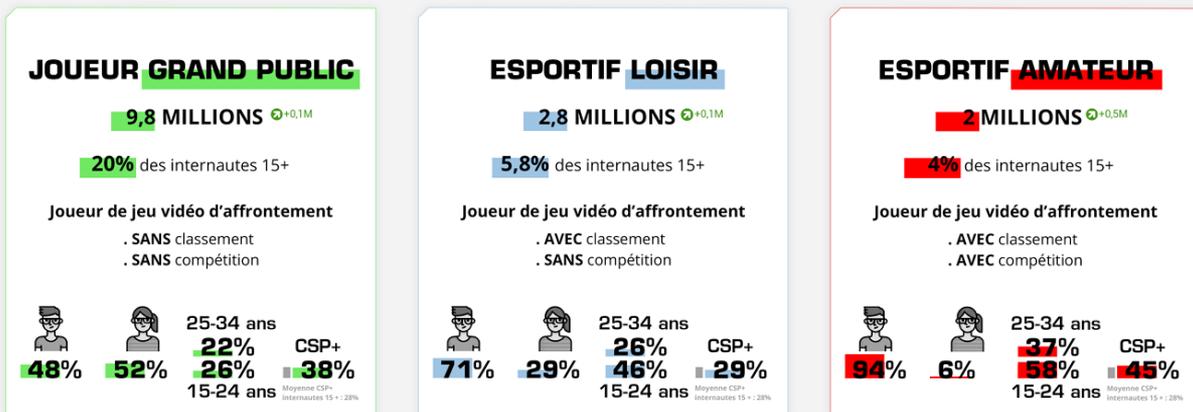


- 1 Envoyez **@GDQXJF** au **06 44 60 96 62**
- 2 Vous pouvez participer

# Constat



## QUI SONT LES JOUEURS D'ESPORT ?



<https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2022/10/France-Esports-Barometre-2022-Infographie.pdf>

## 2. Les objectifs fixés

Sensibilisation

Orientation

Mixité

Inclusion

Climat  
scolaire

Sociabilisation

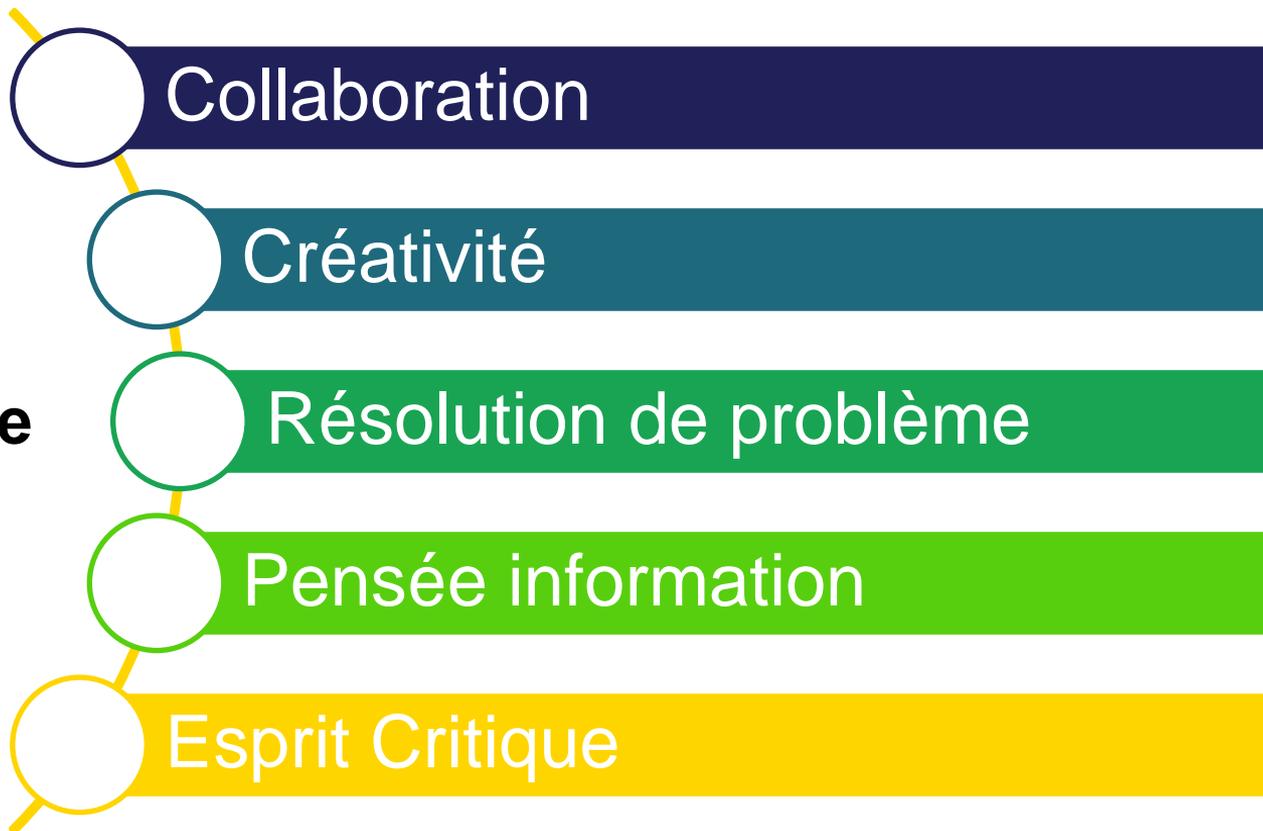
### 3. Les compétences élèves visées

## Compétences Comportementales



### 3. Les compétences élèves visées

**Compétences  
Du XXIème siècle**

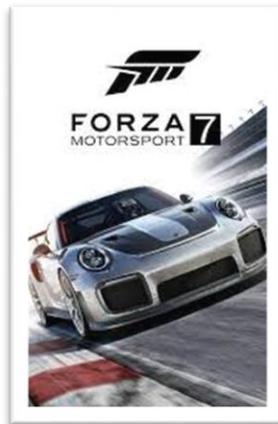


### 3. Les compétences élèves visées

**Compétences  
Numériques**



# 4. Les jeux sélectionnés



PEGI :



matériel / Installation / RGPD / AMON



# 5. Dispositif eSport 78

## 5.2 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**

# 5. Dispositif eSport 78

## 5.4 Grilles d'observation

Fiche d'observation

Pourquoi ?
Qui ?
Quoi ?

**L'OBSERVATION**

Quand ?
Comment ?

Alternier

**Fiche d'observation d'un élève dans un club eSport**

Dates

Nom : ..... Prénom : .....
   
 .....
   
 .....
   
 .....

Observation dans le cadre du club eSport

Catégories	Thèmes	Evolution				
		①	○	↗	↘	Ⓜ
		S1	S2	S3	S4	S5
Règles	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respect des règles du jeu</li> <li>Respect des consignes</li> <li>Respect des règles du club</li> </ul>					

# 5. Dispositif eSport 78

## 5.5 Ateliers Parents



### Les 3 collèges de la vague 1

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



- 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 ?

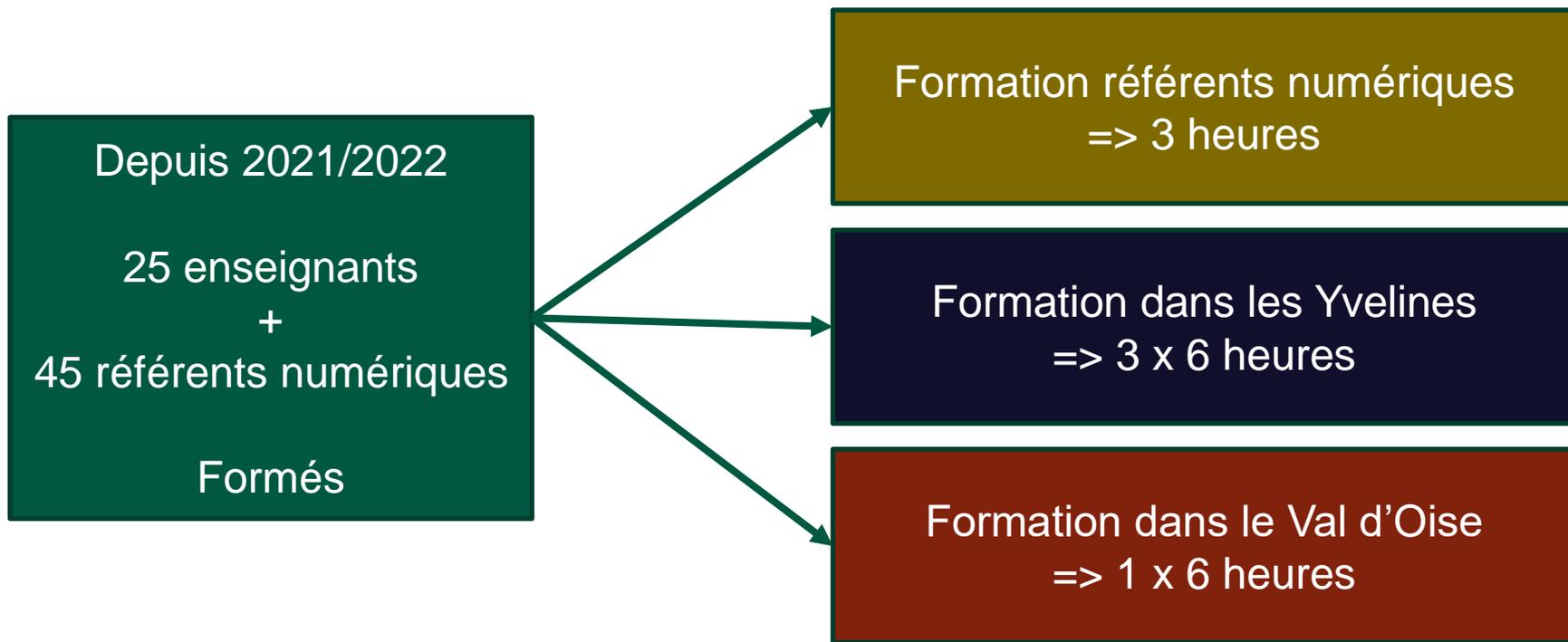
Aspect jovial  
des échanges

Rapprochement  
adultes - jeunes

Entraide  
Fierté  
Réussites  
Rires

Connaissances  
Compétences  
Attitudes  
Pratiques

# 7. Formation et accompagnement des enseignants



# Des Questions ?

