



# ACADÉMIE DE VERSAILLES

*Liberté*

*Égalité*

*Fraternité*

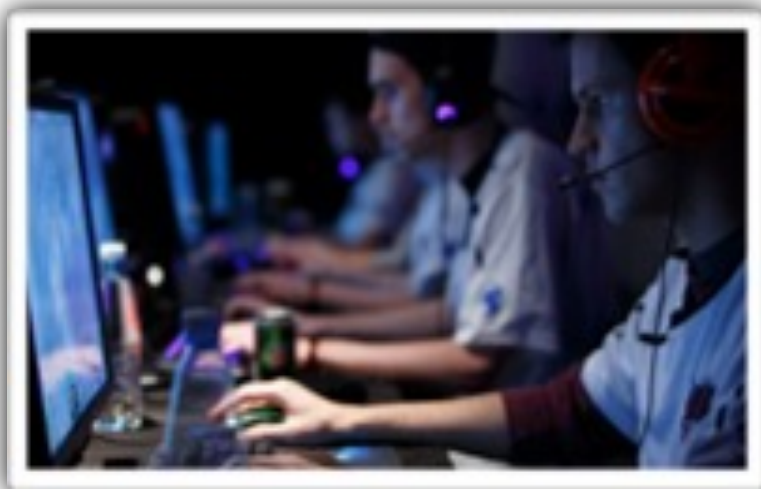
## PROJETS ESPORT

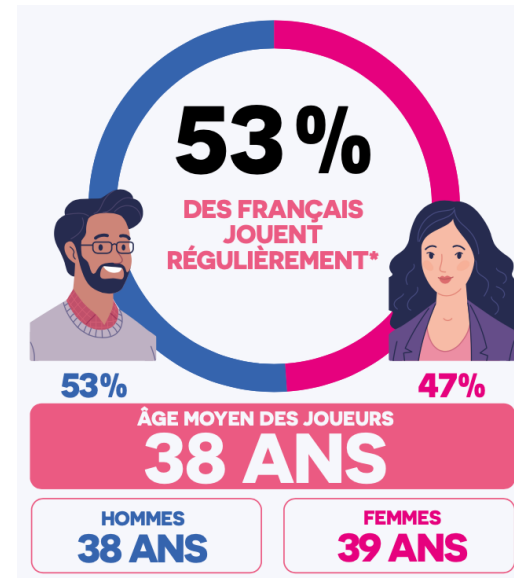
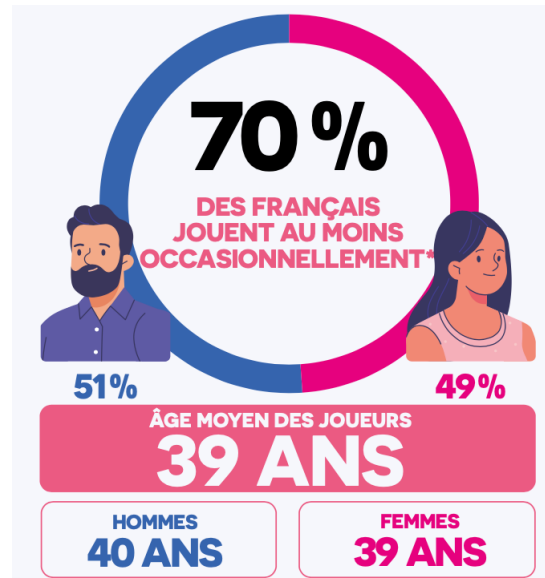
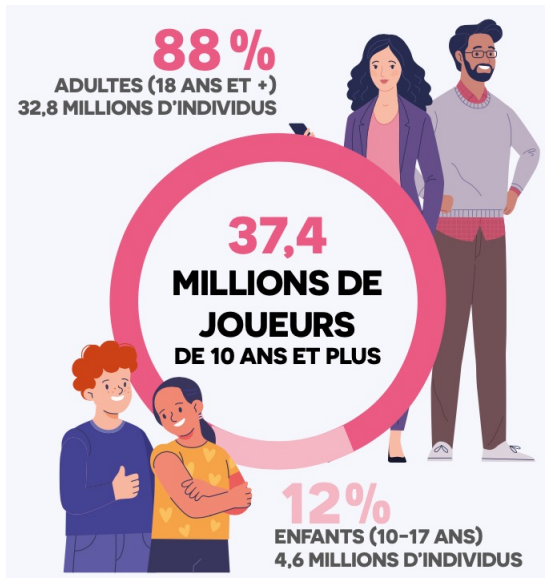
**OLIVIER MÉNARD**

*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 ?

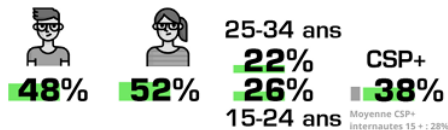
### JOUEUR GRAND PUBLIC

**9,8 MILLIONS** ↗+0,1M

**20%** des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . SANS classement
- . SANS compétition



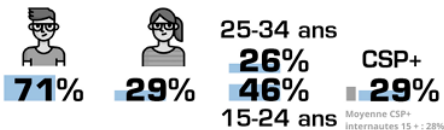
### ESPORTIF LOISIR

**2,8 MILLIONS** ↗+0,1M

**5,8%** des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . AVEC classement
- . SANS compétition



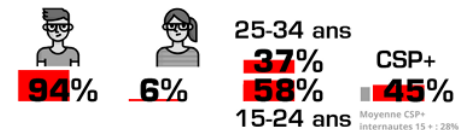
### ESPORTIF AMATEUR

**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 ?**
-

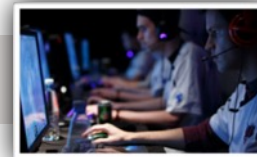
# AU PROGRAMME

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.

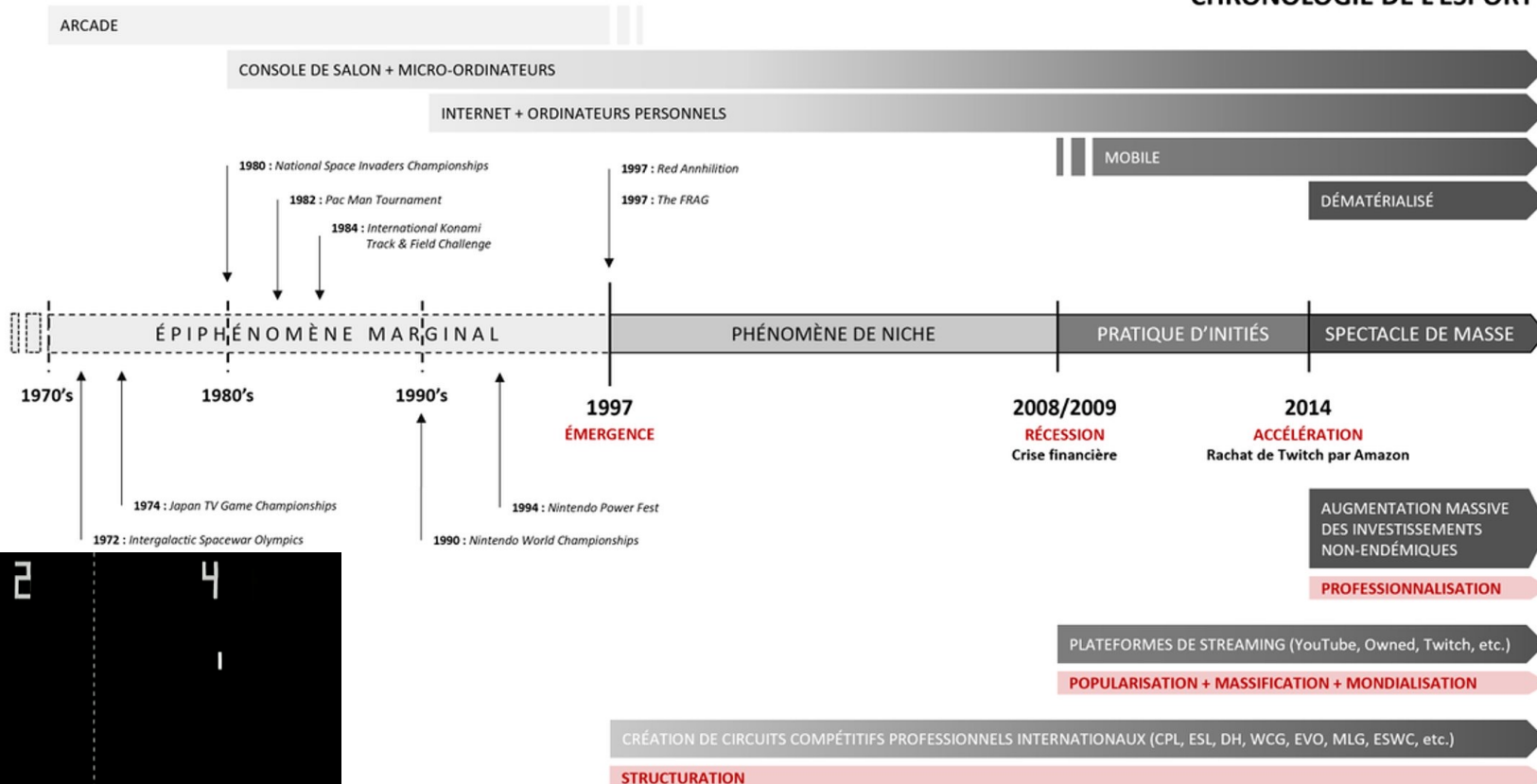
Ces jeux se pratiquent sur des **supports variés** et développent des compétences multiples.

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

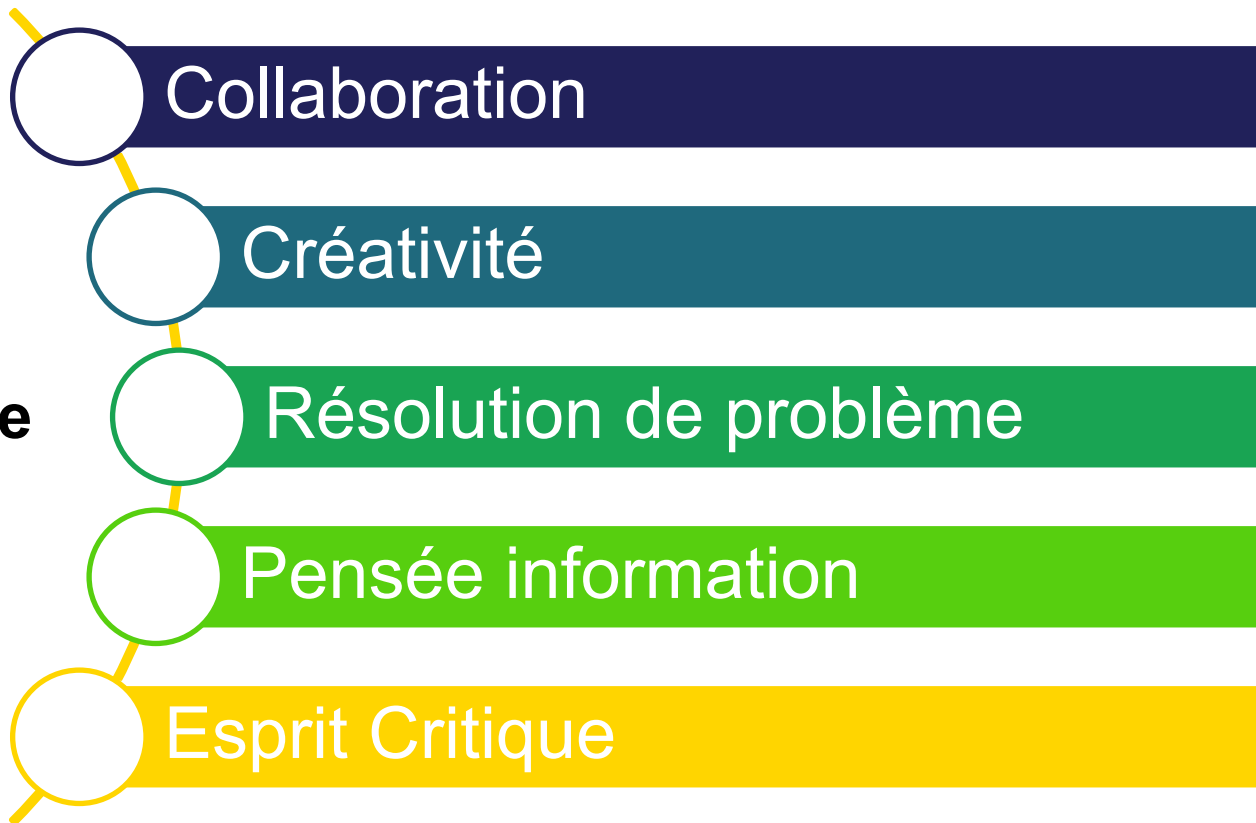
# 3. Les compétences élèves visées

## 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

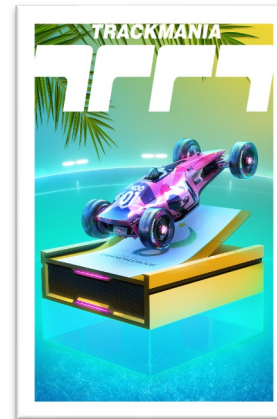
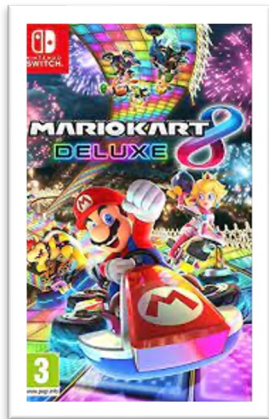
- ❖ Sensibilisation des élèves
- ❖ Animation par Armateam hebdomadaires
- ❖ Temps de club midi
- ❖ Temps périscolaires



**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

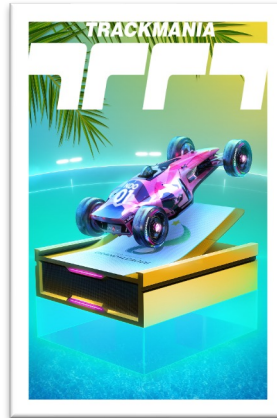
- Sous la supervision de Nicolas Besombes (Université Paris I)
  - **2 Actions-Recherche en cours :**
    - Julien VOLCOV (Influence sur le climat scolaire)
    - Florian STRADY (évaluation de l'impact de ces ateliers à l'aide d'interviews des Personnels de Direction, Enseignants, Elèves,...)



# 3. Dispositif eSport 78

## 3.10 Journée de Restitution

### ➤ Plusieurs tournois



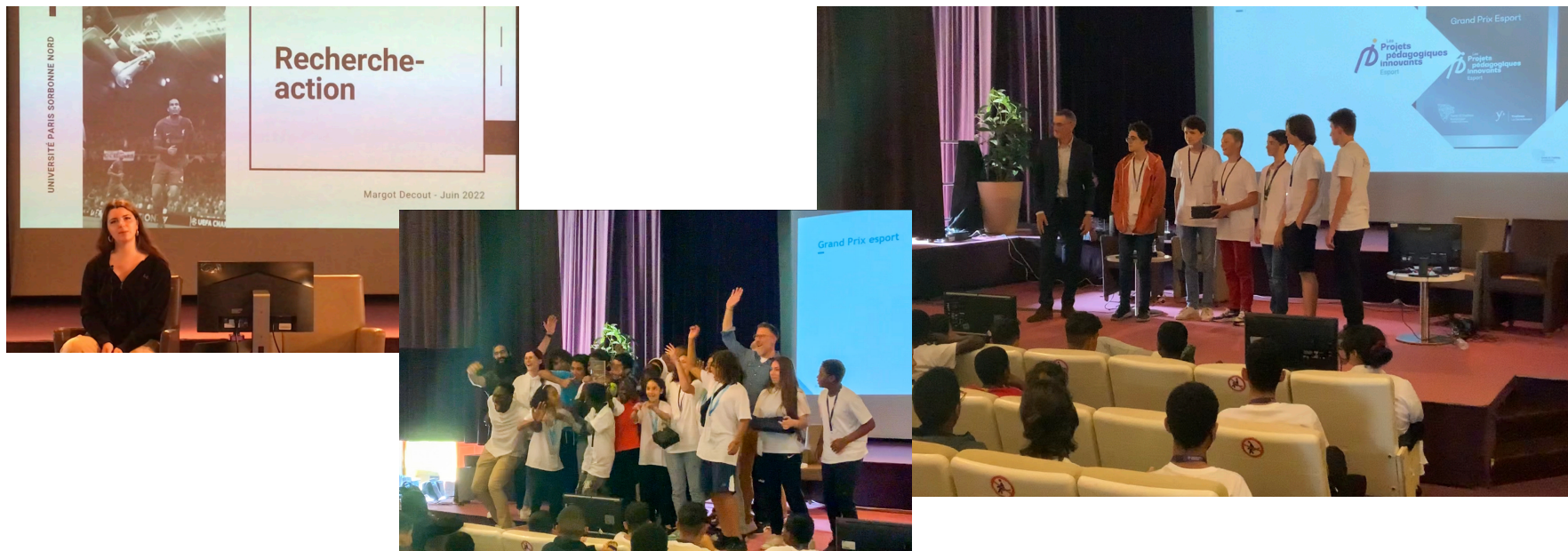
### ➤ Des échanges, des ateliers ...

### ➤ 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

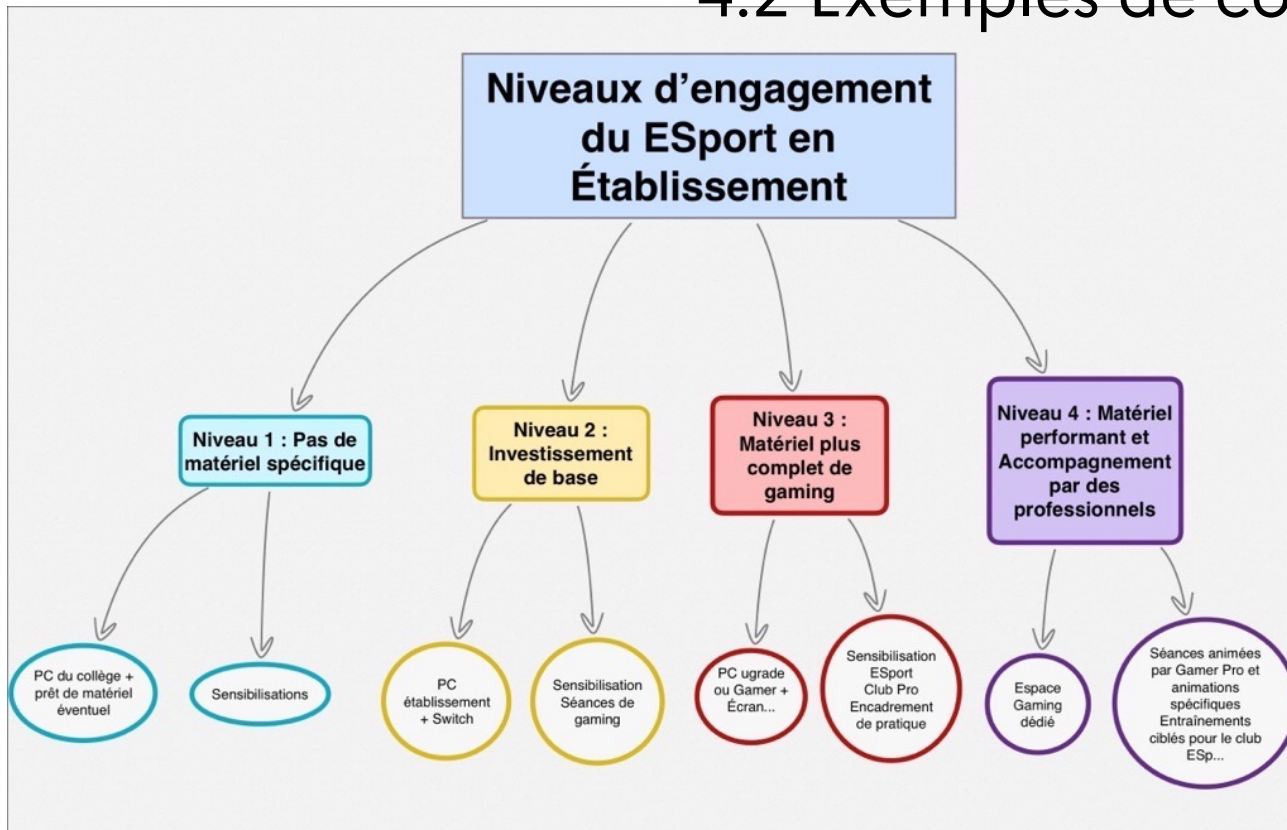
#### Piste d'usages en classe

- ✓ 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



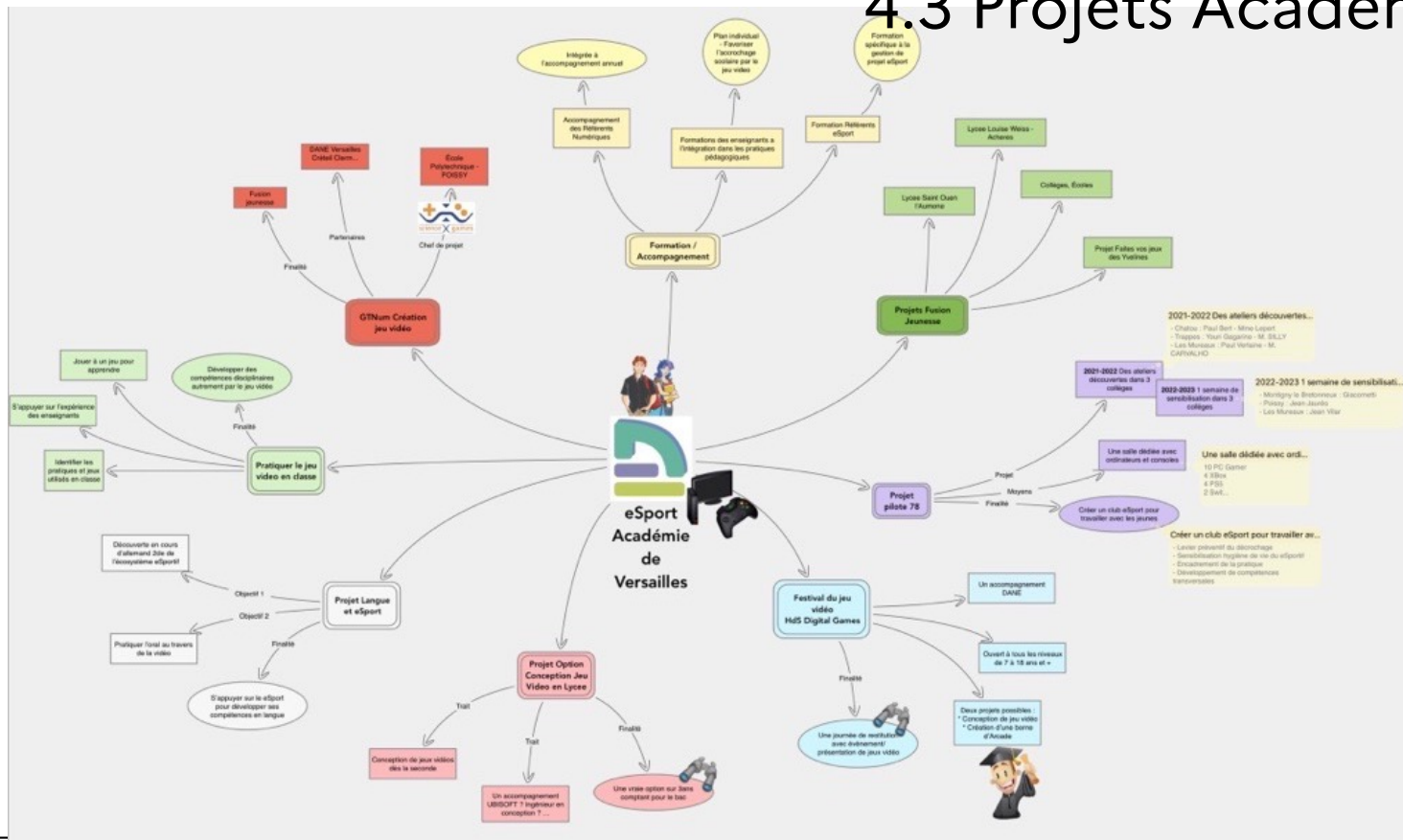
# 4. Conclusion et ouvertures

## 4.2 Exemples de construction



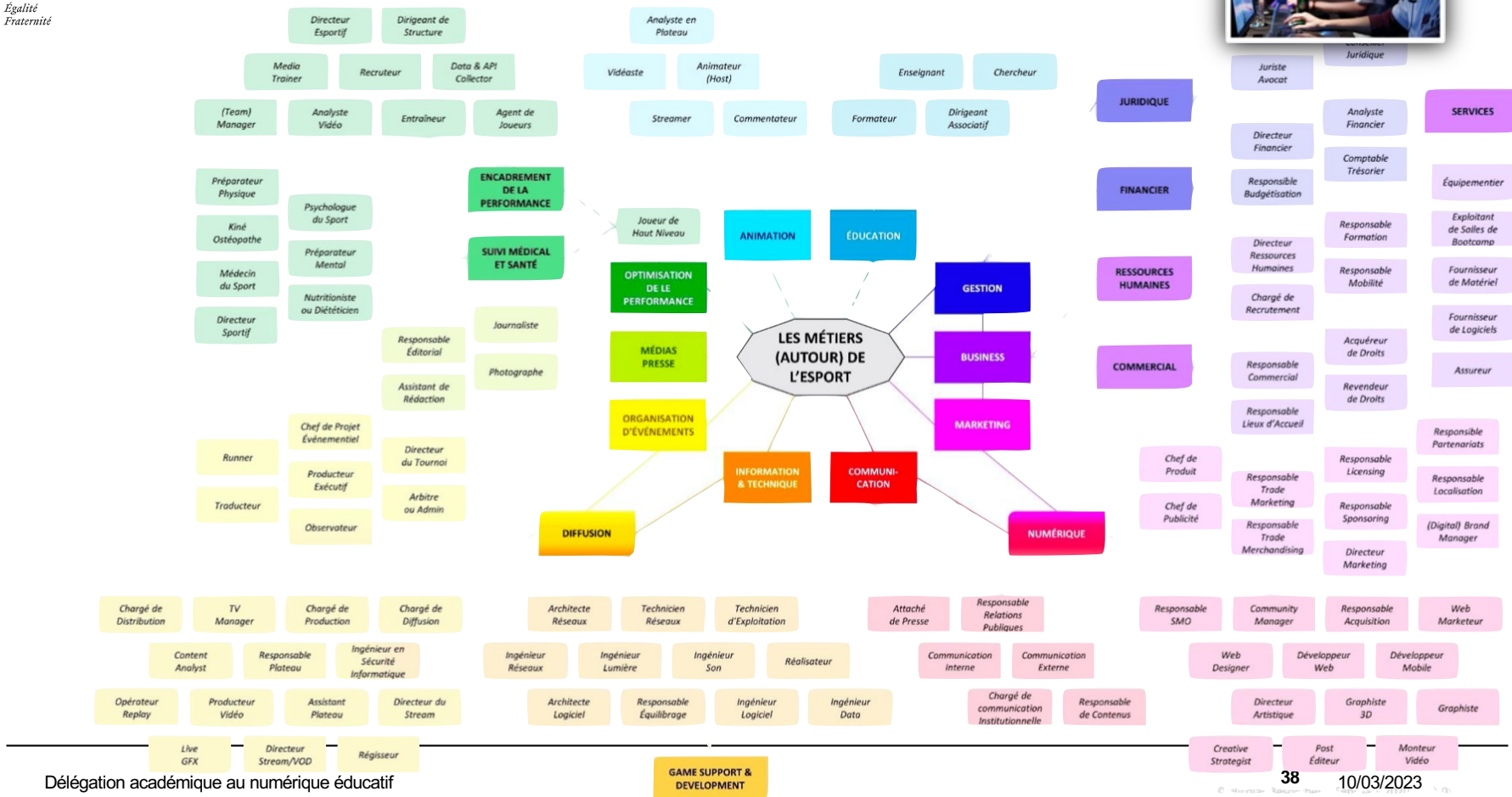
# 4. Conclusion et ouvertures

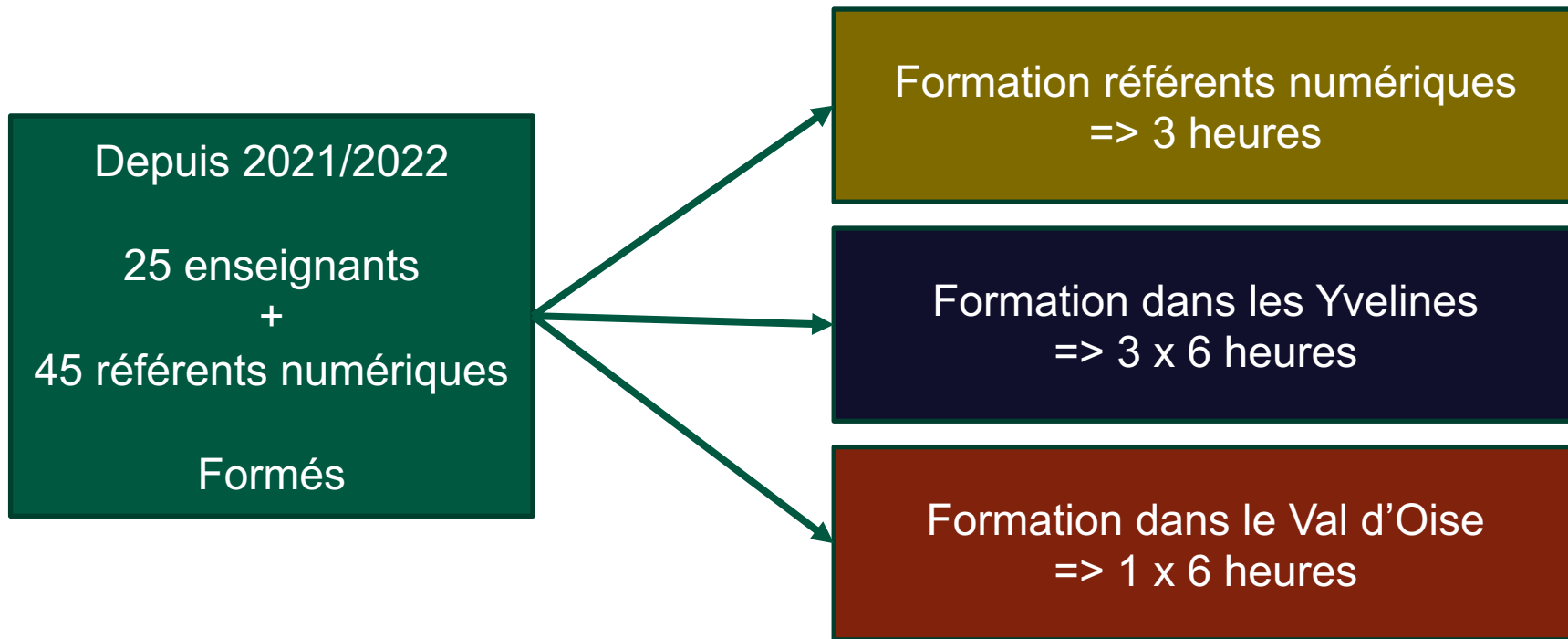
## 4.3 Projets Académiques





# Des Métiers, une Orientation





# Des Questions ?





# ACADÉMIE DE VERSAILLES

*Liberté*

*Égalité*

*Fraternité*

## MERCI POUR VOTRE ATTENTION

**Olivier MENARD**

[olivier.menard@ac-versailles.fr](mailto: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