

Les objectifs

Pour l'établissement :

- **Favoriser la diversité et encourager la mixité** : en lien avec des partenaires, des actions concrètes sont menées dans les établissements : mise en place d'ateliers non genrés, valorisation de rôles modèles féminins, sensibilisation aux stéréotypes de genre, et accessibilité du matériel pour tous les élèves.
- **Sensibiliser les parents** : en favorisant le dialogue et la coéducation, ces ateliers parentalité contribuent à lever les incompréhensions et à construire une approche partagée et sereine du jeu vidéo à la maison comme à l'école.
- **Améliorer le climat scolaire** : les premiers retours montrent une diminution des tensions, un regain de motivation chez certains élèves, et une dynamique plus apaisée au sein des groupes, favorisant les apprentissages et le vivre-ensemble

Les objectifs

Pour les élèves :

- **Encadrer la pratique des élèves** : les séances suivent un déroulé précis mêlant échauffement, cohésion de groupe, pratique vidéoludique encadrée et réflexion
- **Développer des apprentissages** : étayé par les publications de chercheurs, il est montré que dans certaines conditions, par l'utilisation de certains jeux, auprès de certains élèves, il leur est possible de développer des compétences : physiques, cognitives, psycho-sociales ou encore numérique
- **Découvrir la diversité des métiers** : l'esport peut offrir une opportunité concrète pour leur orientation. Durant les ateliers, des temps de rencontre avec des professionnels, hommes et femmes, leurs sont proposés afin de se familiariser avec l'écosystème

Le projet

« Explorer, coopérer, progresser : l'esport au service des apprentissages »

Lauréat de l'appel à manifestation d'intérêt « Innovation dans la forme scolaire » (France 2030), le projet Educ Esport est porté par ArmaTeam, la délégation régionale académique au numérique éducatif Île de France et l'Institut des Sciences du Sport-Santé de Paris. Doté d'une subvention de 2 millions d'euros, il explore le potentiel éducatif, social et sportif de l'esport.

Un projet éducatif innovant

- 20 établissements de l'académie de Versailles engagés
- Ateliers hebdomadaires d'esport : de League of Legends à FIFA 23
- Deux compétitions inter-établissements par an, réunissant plus de 600 élèves

Une démarche scientifique inédite

L'Institut des Sciences du Sport-Santé de Paris pilote une étude sur les effets psychosociaux et pédagogiques de l'esport. Un comité scientifique d'experts accompagne le projet pour en garantir la rigueur et l'évaluation continue.

Un espace de partage et de formation

- 18 heures/an de formation sont proposées aux référents esport
- Des journées d'étude
- Mise à disposition d'un centre de ressources pour diffuser outils, études de cas et bonnes pratiques

Les partenaires



Premier bilan

Tout au long de l'année, les référents des établissements ont suivi un parcours de formation de 18 heures, articulé autour de plusieurs axes :

- Structurer et valoriser un projet esport au sein de l'établissement
- Analyser les jeux pour en identifier les apports pédagogiques
- Apprendre à jouer pour mieux faire apprendre
- Développer les compétences orales à travers le streaming
- Aborder les questions d'orientation et favoriser la mixité dans les pratiques

Au-delà des compétences développées, plusieurs effets positifs ont été observés chez les élèves impliqués :

- Meilleure assiduité en cours
- Regain de motivation
- Sentiment accru d'appartenance à leur établissement
- Amélioration du climat scolaire, en renforçant la coopération entre élèves et en valorisant des profils parfois éloignés des circuits scolaires classiques

L'année 2024-2025 s'est clôturée par le tournoi d'été au centre Athlética à Eaubonne (95) qui a réuni plus de **600 élèves compétiteurs et 200 élèves supporters**, répartis en équipes mixtes, illustrant les valeurs de collaboration, de respect et d'inclusion portées par le projet.



Innovation

dans la forme scolaire, un projet porté par la délégation régionale académique au numérique éducatif d'Île-de-France dans l'académie de Versailles



<https://edurl.fr/EducEsport>