

Jeux Vidéo et Parentalité

Comment accompagner la pratique dans de bonnes conditions ?



Une banque de ressources à disposition sur le thème de la parentalité



Des supports pour les familles et les enseignants afin de faciliter le dialogue et les échanges



Protection des données, vie privée. La référence incontournable



L'association vous accompagne et répond à vos questions



Pédagojeux propose de nombreuses ressources à destination des parents



Plus d'informations



<https://www.dane.ac-versailles.fr>

<https://educ-esport.fr>

Généralités sur l'Esport
<http://acver.fr/esport>

Conférences eSport à la Cité des Sciences
<http://acver.fr/citesciences>

Expérimentation eSport 78
<http://acver.fr/expe>

Parentalité
<http://acver.fr/parental>

Formation
<http://acver.fr/formesport>

Pour nous suivre



@DANEversailles



@daneversailles



@daneversailles



<http://acver.fr/ytdane>



ACADÉMIE DE VERSAILLES

Liberté
Égalité
Fraternité



EDUC ESPORT

L'ESPORT AU SERVICE DE L'ÉDUCATION

D'un atelier expérimental à un projet de recherche sur 5 ans



Esport - De quoi parle-t-on ?

L'Esport désigne les compétitions de jeux vidéo en réseau local ou via Internet sur PC ou Consoles aujourd'hui retransmis sur des chaînes dédiées

39,1 MILLIONS DE JOUEURS
DE 10 ANS ET PLUS



40 ans d'évolution sur le plan technique mais aussi dans les pratiques



Un pas vers les jeux olympiques dans lesquels de nombreux établissements s'impliquent

“ Entre 40 et 62 % des enfants jouent aux jeux vidéo tous les jours voir plusieurs fois par jour ”

93%
DES ENFANTS JOUENT AUX JEUX VIDÉO (10-17 ANS)

53%

54%
DES FRANÇAIS JOUENT RÉGULIÈREMENT**

47%

HOMMES
37 ANS

38 ANS
ÂGE MOYEN DES JOUEURS

FEMMES
39 ANS

Source : <https://www.sell.fr/lindustrie>

Quelles compétences ?

Les ateliers Esport favorisent l'émergence de compétences transverses identifiées par l'OMS autour des 5 paires suivantes :

- Savoir résoudre des problèmes / Savoir prendre des décisions
- Avoir une pensée créative / Avoir une pensée critique
- Savoir communiquer efficacement / Être habile dans les relations interpersonnelles
- Avoir conscience de soi / Avoir de l'empathie pour les autres
- Savoir gérer son stress / Savoir gérer ses émotions

Aujourd'hui, avec les ateliers, elles sont complétées par l'acquisition de compétences numériques, du XXIe Siècle et comportementales.

“ Le fait de jouer à des jeux vidéo a tendance à plutôt développer les compétences attentionnelles ”

Corentin GONTHIER - Professeur en Psychologie du développement



Exemples d'activités

- ▶ Apprendre à gérer ses émotions au travers d'une partie de jeu vidéo
- ▶ S'appuyer sur les statistiques de jeu et faire un relevé de performances sur Mario Kart pour fixer ses prochains objectifs
- ▶ Impliquer les élèves dans les parcours éducatifs
- ▶ Découverte des métiers du jeu vidéo et de l'édition lors d'un temps dédié
- ▶ S'entraîner à l'oral par le streaming jeu vidéo

Projet Educ Esport

Validé dans le cadre d'un AMI, 20 établissements **s'engagent** dans ce projet pour **une durée de 5 années** en proposant **une salle dédiée** qui sera **équipée par du matériel Esport**. Cette salle pourra également être utilisée pour d'autres usages pédagogiques.

L'EPLÉ **nomme deux professeurs** qui seront les **référents Esport en co-animation avec un animateur sportif recruté dans le cadre du projet**. Leurs objectifs :

- mettre en place et animer des sessions Esport auprès des élèves
- promouvoir et accompagner les enjeux de cette culture vidéo-ludique.

Quels Objectifs ?



Ateliers eSport Collèges

- ▶ Un partenariat Collectivité / DANE de Versailles / Société eSport Pro Armateam
- ▶ Un équipement complet pour une salle gaming (PC, PS5, Switch, Xbox)
- ▶ Des jeux ciblés Esport et compétences
- ▶ Des temps d'animation/sensibilisation chaque semaine