



Collège du Saint Sacrement

E-sport au Collège du Saint Sacrement

Qu'il soit numérique, physique ou hybride, le jeu, pris isolément ou intégré dans un dispositif ludopédagogique, est dorénavant largement accepté dans les salles de cours. Cela offre un nouveau regard sur l'enseignement et sur la place de l'enseignant en classe.

De nombreux supports émergent comme les dispositifs de réalité virtuelle, augmentée et mixte (notion de réalité étendue) autorisant à la fois de nouvelles possibilités d'apprentissage mais aussi des réflexions sur la pédagogie elle-même (Fowler, 2015).

Dans un autre contexte, le jeu peut devenir une activité sportive en tant que telle où l'apprentissage de techniques de haut niveau caractérise la pratique de l'*e-sport* (Besombes et *al.*, 2018). Aujourd'hui, les entreprises traditionnelles, initialement en dehors de l'*esport*, n'hésitent plus à investir pour avoir leur propre équipe *esportive* ou pour devenir sponsors lors de grandes compétitions mondiales à l'instar des LCS (*League of Legends Championship Series*).

Le Collège du Saint Sacrement a pour ambition d'associer les deux thématiques : la ludopédagogie et l'*e-sport* en proposant une initiation au e-sport et e-game. L'objectif est de permettre à tous nos élèves de s'épanouir, d'apprendre en conciliant plaisir, culture et apprentissage avec les valeurs fondamentales qui nous sont chères : tolérance, communication, respect, confiance afin d'en faire des personnes équilibrées et autonomes. Et ainsi de :

- Développer l'esprit d'analyse, de résolution, de proposition, d'explication,
- Développer des aptitudes sociales (communication, échanges et partages, le respect des autres,...)
- Acquérir des connaissances, une culture, des méthodes faisant référence au E-sport,
- Concevoir et construire une solution,
- Travailler en équipe,
- Mobiliser ses connaissances...

Il y a une finalité aussi d'orientation car Il y a une pénurie de talents dans tous les domaines, tout particulièrement pour les métiers techniques, les nouveaux métiers créatifs, du business et de l'e-sport.

Nous avons découpé cette option en plusieurs modules :

L'histoire et culture de l'E-sport :

Cours orienté sur la naissance de ce courant issu du gaming, exploration des tendances. Comprendre l'évolution de l'E-sport depuis ses prémices à aujourd'hui...

Création d'un jeu :

Permet d'acquérir les connaissances sur la création d'un jeu et de laisser libre court sur la créativité individuelle et à la collaboration collective grâce à des logiciels spécifiques.



Collège du Saint Sacrement

Les métiers de l'E-Sport :

Permet de prendre connaissances des différents métiers (créateur, technicien, joueur, animateur, blogueur...) qui gravitent autour du monde de l'ESport. Échange avec des professionnels

Le travail collaboratif :

Permet de développer des aptitudes collaborative, communicationnelle et spécifique à la recherche de résolution de problèmes ainsi que d'analyser les parties, les réussites et les échecs puis à apprendre à jouer ensemble et de maintenir l'esprit d'équipe.

Préparation physique et mental :

Permet d'acquérir les conditions physiques pour que l'élève puisse endurer le stress, la fatigue et avoir un mentale équilibré avec l'EPS

Gaming:

Permet à l'élève de mettre en pratique les stratégies abordées, coordonnées les actions en équipes, valoriser les atouts de chaque équipier...

L'objectif aussi est de créer une équipe de E-gaming qui représentera l'établissement dans les compétitions

Lien vers la page e-sport du site du collège : <http://www.stsa17.org/option-gaming/>

Lionel Redon
Chef d'établissement du Collège du Saint Sacrement