

Annexe 1: fiche présentation des formations



ACADEMIE
DE NORMANDIE

Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Orne



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

Liberté
Égalité
Fraternité



ACADEMIE DE
CANOPÉ

RESEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS



RNE
Réseau des acteurs
éducatifs ornais

FORMATIONS « REZORNE – LE RESEAU DES ACTEURS EDUCATIFS ORNAIS » 2025

| | |
|--------------------------------|--|
| INTITULÉ | Créer et animer un espace e-sport dans les collectivités et espaces jeunes |
| PUBLIC | Animateurs d'accueils collectifs de mineurs péri et extrascolaires Directeurs d'accueils collectifs de mineurs péri et extrascolaires Coordinateurs de services animation-enfance-jeunesse Elu.e.s en charge de politiques éducatives enfance-jeunesse |
| EFFECTIF | 6 participants minimum à 16 participants maximum |
| DUREE | 2 jours |
| DATE(s) | A définir |
| LIEU | Atelier Canopé 61 – 25 rue Balzac – 61000 Alençon Possibilité de délocaliser la formation dans l'Orne |
| INTERVENANT(s) | Romain Vasnier |
| OBJECTIFS DE FORMATION | <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les enjeux et bonnes pratiques autour de la médiation jeune par le e-sport <ul style="list-style-type: none"> ◦ Promouvoir un usage responsable des jeux vidéo et favoriser le vivre ensemble et l'inclusion ◦ Accompagner les parents et les professionnels dans la gestion de la parentalité autour des écrans ◦ Appréhender les perspectives professionnelles dans l'e-sport et le numérique • Projeter et co-construire l'aménagement et l'animation d'un espace e-sport <ul style="list-style-type: none"> ◦ Élaborer un diagnostic partagé et une feuille de route ◦ Mobiliser un réseau de partenaires spécialisés et financiers ◦ Concevoir un programme d'animations et d'événements pilotes |
| CONTENUS ET DÉROULEMENT | <p><u>Contenus abordés :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduction à l'e-sport et à ses impacts sur les jeunes • Aménagement et équipement d'un espace e-sport (matériel, ergonomie, accessibilité) • Organisation d'animations et d'événements e-sportifs inclusifs • Gestion du vivre ensemble et prévention des comportements toxiques • Parentalité et écrans : accompagner les familles et sensibiliser aux bonnes pratiques • Les métiers du jeu vidéo et de l'e-sport : panorama et parcours possibles • Méthodologie de projet de financement aménagement d'un espace dédié <p><u>Définition:</u> L'e-sport se définit comme la pratique compétitive de jeux vidéo, encadrée lors de compétitions réglementées telles que des tournois, des ligues et des championnats. Cette pratique se joue principalement sur PC et consoles, mais aussi sur tablettes, smartphones, parfois sur casque</p> |

VR. A la différence du vidéoludisme, elle implique systématiquement et obligatoirement un **affrontement de joueurs** et représente un **processus de "sportification" du jeu vidéo**.

Déroulement de la formation :

Jour 1 : Identifier les enjeux et bonnes pratiques autour de la médiation jeune par le e-sport

Accueil et introduction

- Présentation des participants et de leurs attentes
- Objectifs et déroulé de la formation
- Introduction à l'e-sport et son impact social, éducatif et économique

La médiation jeunesse par l'e-sport : enjeux et bonnes pratiques

Objectif : Identifier les enjeux et bonnes pratiques autour de la médiation jeune par l'e-sport

- L'e-sport comme levier éducatif et social : état des lieux
- Études de cas : retours d'expériences de collectivités et structures jeunesse
- Atelier collaboratif : identifier les besoins et freins rencontrés dans sa structure

E-sport et vivre ensemble : sensibilisation et bonnes pratiques

Objectif : Promouvoir un usage responsable des jeux vidéo et favoriser le vivre ensemble

- Stéréotypes et réalités du jeu vidéo : déconstruire les idées reçues
- Prévention des risques : addiction, cyberharcèlement, discours toxiques
- Atelier : création d'un guide de bonnes pratiques pour un espace e-sport inclusif

Parentalité et écrans : comment accompagner les familles ?

Objectif : Accompagner les parents et les professionnels dans la gestion de la parentalité autour des écrans

- Comprendre les inquiétudes des parents et des éducateurs
- CQDLR : Ce que dit la recherche
- Cadre législatif et outils de médiation numérique

Métiers et opportunités professionnelles dans l'e-sport et le numérique

Objectif : Appréhender les perspectives professionnelles dans l'e-sport et le numérique

- Panorama des métiers liés à l'e-sport et au jeu vidéo
- Formation et parcours professionnels : quelles opportunités pour les jeunes ?
- Brainstorming : comment intégrer l'orientation professionnel dans un projet éducatif ?

Jour 2 : Construire et structurer un projet e-sport en collectivité

Concevoir un espace e-sport adapté aux jeunes

Objectif : Projeter et co-construire l'aménagement et l'animation d'un espace e-sport

- Choix du matériel et de l'aménagement : accessibilité, ergonomie, sécurité
- Organisation et animation d'un espace e-sport en collectivité
- Atelier pratique : conception d'un projet d'espace e-sport pour sa structure

Diagnostic et feuille de route

Objectif : Élaborer un diagnostic partagé et une feuille de route

- Diagnostic territorial et national
- Définition d'objectifs et d'indicateurs d'impact local

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> Atelier : co-construction d'une feuille de route pour un projet e-sport local <p>Mobilisation de partenaires et financements</p> <p>Objectif : Mobiliser un réseau de partenaires spécialisés et financiers</p> <ul style="list-style-type: none"> Cartographie des acteurs de l'e-sport et des dispositifs de financement Rédaction d'un argumentaire pour convaincre élus et financeurs Atelier : pitch individuel de son projet e-sport devant un jury fictif <p>Construire un programme d'animations et d'événements pilotes</p> <p>Objectif : Concevoir un programme d'animations et d'événements pilotes</p> <ul style="list-style-type: none"> Exemples de formats d'animations adaptés aux jeunes et familles Organisation de tournois, ateliers pédagogiques et actions de sensibilisation Atelier : élaboration d'un calendrier d'animations pour sa structure <p>Bilan et clôture de la formation</p> <ul style="list-style-type: none"> Retours et évaluation de la formation Échanges de contacts et perspectives de collaboration Evaluation de la formation |
| MODALITÉS D'ÉVALUATION | Questionnaire de positionnement à l'entrée en formation QCM le vrai du faux sur le e-sport Grille d'évaluation pitch de son projet e-sport par jury |
| CONTRIBUTIONS PROPOSÉES POUR www.rezorne.org | Fiche technique sketchnotées d'implantation d'un espace E-sport et de ses composantes partenariales |
| CONTACT INSCRIPTION | Romain Vasnier 02 59 09 01 91 romain.vasnier@reseau-canope.fr |