RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE
Liberté
Égalité
Fraternité

Parcours « Esport et bien-être »

Niveau de classe : 5ème
Etablissement : Collège Jean Perrin - Kremlin Bicêtre (94)
Effectif : 12 élèves
Date : jeudi 14 novembre 2024 10h-15h
Professeur : ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
Référent DRANE : ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

Contenu : ce parcours a été conçu pour les classes porteuses du projet esport, en leur proposant des animations s'inscrivant dans l'environnement des jeux vidéo.
Ce parcours permettra aux élèves de les sensibiliser aux compétences spécifiques pour interagir en ligne, tout en se projetant dans des métiers liés au secteur du jeu vidéo.

Séance	Horaire	Lieu	Objectif
1	10h-11h (groupes en alternance)	Stand Asus (J5) Espace conférence	Rencontre avec un chercheur et un gamer sur les questions d'inclusion et de pratique du jeu Vidéo. Comprendre, interagir communiquer pour questionner l'importance des enjeux d'inclusion pour renforcer des valeurs citoyennes avec Jerome Dupire et Jeremy Lecerf.
2	11h-12h (groupes en alternance)	Stand Asus (J5) Espace gaming	Atelier découverte du jeu « League of legends » A l'aide d'un scénario alternant des temps de routine, de gaming, de communication et de relaxation physique ; les élèves mettent à l'épreuve leur capacité à coopérer, communiquer, persévérer, faire preuve de résilience, se concentrer, analyser, ajuster des stratégies et gérer leur stress.
3	12h-12h30 (panel)	Stand Drane Idf (K55) Espace Kiosque	Restitution orale/témoignage avec webradio
Pause de 12h30 à 14h			
4	14h- 15h	Stand Epson (K47)	Développer des compétences psycho-sociales et d'empathie à l'aide d'un jeu interactif collaboratif faisant intervenir le corps. Améliorer la mémorisation en suivant les séquences de mouvements à reproduire avec le jeu « Just dance ».

CRCN mobilisées :

Domaine 2. Communication et collaboration
- o Compétence 2.1 : Interagir
- o Compétence 2.3 : Collaborer
- o Compétence 2.4 : S'insérer dans le monde numérique

Domaine 3. Création de contenus
- o Compétence 3.4 : Programmer

Domaine 4. Protection et sécurité
- o Compétence 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement