

GIP Formavie
Responsable de service :
Nancy PONOT
Affaire suivie par :
Juliette LAURENT
Tél : 04 34 08 30 43
Mél : juliette.laurent@ac-montpellier.fr

1787 avenue Albert Einstein BP83
34000 MONTPELLIER

MARCHÉ PUBLIC DE PRESTATIONS DE SERVICE

**ACCORD-CADRE RELATIF À DES PRESTATIONS DE FORMATIONS DES ELEVES DU SECOND
DEGRE AU E-SPORT**

CAHIER DES CLAUSES TECHNIQUES PARTICULIÈRES

N° de marché : EsportTNE34_GIP-FORMAVIE

Date limite de dépôt des candidatures le :

10 Mars 2025 à 17h30

Appel d'offres ouvert en application des dispositions des articles L.2120-1, L.2124-1, L.2124-2 et R.2124-2-1 du code de la commande publique

Accord-cadre à bon de commande mono-attributaire en application de l'article R.2162-4 du code de la commande publique

Table des matières	2
1. OBJET DE LA CONSULTATION	3
1.1. Mode de passation	3
1.2. Forme du marché	3
1.3. Informations générales	3
2. MISSIONS DU PRESTATAIRE	3
2.1. Appel à candidature auprès des établissements	3
2.2. Planification des ateliers	4
2.3. Reporting et bilan	4
2.4. Contenu des ateliers	4
2.4.1. Description du parcours	4
2.4.2. Objectifs pédagogiques	6
2.6. Exemple déroulé d'atelier Esport 1h30	6
2.7. Compétences des intervenants	8

1. OBJET DE LA CONSULTATION

Le présent marché a pour objet la réalisation d'ateliers pour des élèves de l'éducation nationale du second degré dans le cadre de l'intégration des ateliers « e-sport » afin de travailler au sein des établissements sur les compétences dans les domaines cognitifs, affectifs, motivationnels, sociaux et de l'inclusion dans le cadre du plan investissement avenir (PIA) Territoires numériques éducatifs (TNE) sur le territoire de l'Hérault. (34)

1.1. Mode de passation

Le présent marché est passé en appel d'offres ouvert en application des dispositions des articles L.2120-1, L.2124-1, L.2124-2 et R.2124-2-1 du code de la commande publique.

1.2. Forme du marché

Le présent marché prends la forme d'un accord-cadre mono-attributaire (conclu avec un seul opérateur économique) à bons de commandes, exécuté dans les conditions du code de la commande publique prévues à ses articles R.2162-1 à R.2162-4.

Les commandes seront émises à l'aide de bons de commandes, émis au fur et à mesure des besoins.

1.3. Informations générales

Le présent marché concerne la mise en œuvre de la stratégie interministérielle « eSport 2020-2025 », encourage la pratique vidéoludique et e-sportive pour les établissements scolaires pour travailler sur les compétences dans les domaines cognitifs, affectifs, motivationnels, sociaux et de l'inclusion visant à promouvoir la culture du numérique auprès des élèves des seconds degrés de l'éducation nationale.

Afin de concrétiser cette politique dans les divers établissements scolaires du département, le titulaire du marché mettra en place divers ateliers à l'attention des élèves consistant à travailler l'optimisation et l'acquisition de compétences dans les domaines cognitifs, affectifs, motivationnels, sociaux et de l'inclusion.

Ces ateliers seront réalisés sur le temps scolaire auprès d'un public des seconds degrés.

Les prestations concerneront ainsi des ateliers en classe portant sur un parcours d'ateliers au sein des établissements.

2. MISSIONS DU PRESTATAIRE

Le prestataire organise et anime des ateliers en classe auprès des élèves du second degré, portant sur l'orientation des élèves et la découverte des divers métiers du secteur du numérique.

Ces ateliers sont estimés sur la répartition de 6 EPLE du TNE 34 par année scolaire dans le département de l'Hérault.

2.1. Appel à candidature auprès des établissements

Le prestataire est en charge de démarcher les divers établissements inscrits sur la liste fournie par la Direction de région académique du Numérique pour l'Éducation (DRANE).

Après le démarchage, le prestataire recueille les candidatures des établissements intéressés par les ateliers prévus.

2.2. Planification des ateliers

Le prestataire, en contact avec l'établissement candidat, planifie et organise l'emploi du temps des ateliers sur l'année sur le temps scolaire des élèves.

2.3. Reporting et bilan

Le prestataire suit l'avancement des ateliers, leur nombre et les dépenses engendrées pour leur réalisation. Au terme de chaque session (une session correspondant à une période d'un an), le prestataire effectue un bilan à l'attention du pouvoir adjudicateur. Ce bilan servira à établir la facture que le prestataire présente au pouvoir adjudicateur afin de procéder au paiement.

2.4. Contenu des ateliers

Le prestataire organise au sein des établissements candidats un parcours d'ateliers esport des élèves du second degré pour la mixité et l'inclusion.

Ces ateliers se réalisent à l'occasion du temps scolaire, en classe et en face à face.

2.4.1. Description du parcours

Découverte :

Objectif : Évaluer le parcours gaming des élèves et découvrir leur aptitude au jeu.

Contenu :

- Discussion collective sur le parcours et les expériences vidéoludiques des élèves.
- Initiation à Rocket League avec des parties courtes pour évaluer les compétences de communication, la prise de décision et la réactivité.
- Débriefing sur les premières impressions de jeu et les stratégies observées.

Découverte améliorée :

Objectif : Introduire un jeu plus complexe et commencer l'apprentissage.

Contenu :

- Introduction à League of Legends (LoL), le jeu principal de l'expérimentation.
- Explication des bases du jeu : objectifs, rôles, fonctionnement de la carte.
- Partie découverte en mode simplifié pour familiariser les élèves avec l'interface et les mécaniques de base.
- Débriefing sur les premiers défis rencontrés et stratégies initiales.

Maîtrise des bases de LoL (League Of legend)

Objectif : Approfondir la compréhension des mécaniques de base du jeu.

Contenu :

- Focus sur les rôles des champions et la gestion des ressources (or, mana, santé).
- Explication des phases du jeu (early, mid, late game) et des objectifs d'équipe.
- Pratique en groupe pour renforcer la communication et la coordination.
- Analyse des parties jouées pour identifier les points d'amélioration.

Stratégie et communication

Objectif : Développer les compétences en stratégie collective.

Contenu :

- Étude des différentes stratégies de jeu (split push, teamfight, control map).
- Exercices pratiques sur la communication efficace pendant le jeu : call-outs, priorisation des objectifs.
- Organisation de parties en équipe pour tester les stratégies apprises.
- Feedback et analyse vidéo pour ajuster les décisions en jeu.

Gestion du stress et de la prise de décision

Objectif : Aider les élèves à gérer le stress et à améliorer la prise de décision sous pression.

Contenu :

- Introduction à la gestion du stress dans un environnement compétitif.
- Simulations de scénarios de jeu complexes pour travailler la prise de décision rapide.
- Techniques de relaxation et de focus pour les moments critiques en jeu.
- Débriefing sur la gestion émotionnelle pendant les parties.

Travail d'équipe approfondi

Objectif : renforcer la cohésion de groupe et la répartition des rôles.

Contenu :

- Ateliers sur la synergie des champions et la complémentarité des rôles.
- Travail sur la coordination des actions d'équipe et l'importance de la vision de jeu.
- Parties en équipes avec changements de rôles pour renforcer la flexibilité.
- Réflexion collective sur les points forts et les axes de progression des équipes.

Préparation à la compétition

Objectif : Préparer les élèves à un environnement compétitif et à une compétition simulée.

Contenu :

- Organisation d'une mini-compétition en interne pour simuler les conditions réelles de jeu compétitif.
- Préparation des stratégies en amont et gestion des ressources pendant les parties.
- Focus sur la gestion du mental avant, pendant et après les parties.
- Analyse post-match pour identifier les points clés de la victoire ou de la défaite.

Bilan et Découverte des métiers de l'esport

Objectif : Faire le bilan de l'expérimentation et découvrir les métiers liés à l'esport.

Contenu :

- **Bilan personnalisé** : Chaque élève recevra un retour sur ses progrès, ses points forts et les domaines à améliorer, notamment sur les aspects tels que la communication, la stratégie et la gestion du stress.
- **Présentation des métiers de l'esport** : Découverte des différentes carrières dans l'esport, telles que :
 - Joueur professionnel : Exigences, entraînements et gestion de carrière.
 - Coach et analyste : Rôle de l'entraîneur dans l'amélioration des performances des équipes, analyse de stratégies.
 - Caster/Commentateur : commenter les matchs en direct, comprendre le jeu et captiver le public.
 - Manager/Agent : Gestion des équipes, relations avec les sponsors, et organisation des déplacements.
 - Chargé de production événementielle : Organisation de compétitions, de tournois en ligne ou physiques.
 - Créateur de contenu : Streamers, YouTubeurs et influenceurs dans l'univers de l'esport.

- **Intervention d'un professionnel (optionnel)** : Inviter un acteur de l'esport (joueur, coach, manager) pour partager son expérience et répondre aux questions des élèves.
- **Débat ouvert** : Discussion avec les élèves sur leur perception des métiers de l'esport et les compétences qu'ils pourraient développer dans ce domaine.

2.4.2. Objectifs pédagogiques

- **Acquérir**, développer et mobiliser des compétences à travers l'utilisation saine et bienveillante du jeu vidéo et de l'eSport.
- **Sensibiliser**, acculturer et accompagner les élèves, les enseignants et les parents vers une pratique saine de l'eSport.
- **Développer** les compétences transversales telles que la collaboration, la communication, la résolution de problèmes et la prise de décision.
- **Favoriser** la maîtrise des outils technologiques et des nouvelles technologies.
- **Encourager** la créativité et la réflexion stratégique chez les élèves.
- **Découvrir les métiers** du jeu vidéo.
- **Encourager la mixité** dans les filières et les métiers du numérique.

Un levier pour l'inclusion et la persévérance scolaire :

Pratiquer l'eSport dans un environnement scolaire ou péri-scolaire, c'est donner l'occasion aux élèves de sortir de l'isolement de leur chambre dans leur pratique des jeux vidéo pour s'inscrire dans une démarche de partage, d'échange et de communication.

C'est leur donner la possibilité, de se retrouver dans un même lieu et de se confronter ensemble dans un cadre compétitif ou "semi compétitif".

Le eSport constitue une voie pour "raccrocher" des élèves démotivés et en rupture avec l'école et représenter une piste pour des actions d'inclusion et de persévérance scolaire.

Le concept d'éducation à la citoyenneté numérique du Conseil de l'Europe considère les jeux vidéo comme un outil culturel capable de provoquer la pensée critique, de promouvoir l'apprentissage et le développement de la personne.

ASPECT SOCIAL ET CO-ÉDUCATION

- Promouvoir une culture du jeu vidéo pour dépasser le stéréotype des jeux comme simple forme de divertissement.
- Considérer les jeux vidéo comme un support complexe offrant de nombreuses opportunités de réflexion autour de sujets d'intérêt social. Dans cet item, le prestataire organise la rencontre entre les élèves du second degré et des professionnels du secteur du numérique.

Les professionnels présentent leur métier et leur parcours, avant d'entamer un temps d'échange avec les élèves.

2.6. Exemple déroulé d'atelier Esport 1h30

1. Accueil et Introduction (10 minutes) :

- Accueillir les participants et les encadrants.
- Présenter l'objectif de l'atelier et les jeux qui seront abordés.
- Rappeler les règles de conduite et de sécurité à respecter pendant l'atelier.

2. Échauffement et Briefing (15 minutes) :

- Proposer un échauffement physique léger pour préparer les participants à la session de jeu.

- Point sur les jeux qui seront joués, en expliquant les objectifs, les règles et les mécaniques de jeu importantes.

3. Session de Jeu (50 minutes) :

- Diviser le temps de jeu en plusieurs sessions, en alternant entre différents jeux ou modes de jeu pour maintenir l'engagement des participants.
- Encourager la coopération et la communication entre les participants pendant les sessions de jeu.
- Fournir des conseils et des stratégies aux participants pour les aider à améliorer leurs compétences et leur compréhension du jeu.

4. Pause (5 minutes) :

- Faire une courte pause pour permettre aux participants de se détendre, de s'hydrater et de se dégourdir les jambes.

5. Activité de débriefing (15 minutes) :

- Organiser une discussion en groupe pour recueillir les impressions des participants sur les jeux joués.
- Encourager les participants à partager leurs expériences, leurs réussites et leurs défis rencontrés pendant les sessions de jeu.
- Faciliter une réflexion sur les compétences développées et les leçons apprises pendant l'atelier.

6. Conclusion et Feedback (10 minutes) :

- Récapituler les points forts de l'atelier et remercier les participants pour leur participation.
- Inviter les participants à fournir des retours d'expérience et des suggestions d'amélioration pour les futurs ateliers.
- Transmettre des informations sur les prochains événements ou activités sportives.

7. Clôture (5 minutes) :

- Conclure l'atelier en rappelant les règles de sécurité et les consignes de départ.
- Encourager les participants à continuer à pratiquer et à développer leurs compétences en jeu vidéo de manière responsable.

La mise en place avec les élèves

Deux groupes mixtes d'élèves de tout âge seront inscrits pour l'expérimentation à un atelier hebdomadaire d'1h30 (2 groupes de 10 élèves soit 20 élèves d'un établissement).

L'expérimentation durera une dizaine de semaines.

Un enseignement spécifique sera programmé aux élèves avec l'intervention de spécialistes d'eSport.

Règles et code de conduite

Encadrement sécuritaire : sécurité physique et émotionnelle des participants. Veiller à l'utilisation appropriée des équipements, la prévention des blessures et la nécessité de signaler tout comportement dangereux ou inapproprié.

Fair-play et respect mutuel : décourager les comportements antisportifs tels que la tricherie, les insultes, le harcèlement ou toute forme de discrimination.

Utilisation responsable des équipements et des ressources : énoncer clairement les directives concernant l'utilisation des équipements et des ressources disponibles. Cela peut inclure des consignes sur l'entretien des équipements, la gestion du temps de jeu et l'utilisation responsable des plateformes en ligne.

Résolution pacifique des conflits : les règles doivent inclure des procédures pour la résolution pacifique des conflits entre les participants. Cela peut impliquer l'intervention d'un encadrant pour aider à la médiation et au

règlement des différends de manière constructive et respectueuse.

Confidentialité et respect de la vie privée : directives sur la protection des informations personnelles et la nécessité de respecter la vie privée des autres joueurs, tant en ligne qu'hors ligne.

Participation active et engagement : encourager la participation active et l'engagement des participants en définissant des attentes claires quant à leur implication dans les activités proposées, ainsi que les conséquences en cas de non-respect de ces attentes.

2.7. Compétences des intervenants

Le prestataire est responsable de la qualité pédagogique de ces ateliers et doit veiller à sélectionner des intervenants aptes à mener à bien ces temps pédagogiques aux standards de l'Éducation nationale.

Le prestataire organise les ateliers avec des intervenants justifiant :

- Passion pour le jeu vidéo : comprendre les tendances actuelles et les différents genres de jeux.
- Expérience pratique : en tant que joueur compétitif, entraîneur ou organisateur d'événements.
- Compétences pédagogiques : transmettre ses connaissances de manière efficace et adaptée à un public jeune, en utilisant des méthodes pédagogiques innovantes et engageantes.
- Sens de la responsabilité : envers les jeunes qu'il ou elle encadre, en veillant à leur sécurité physique et émotionnelle.
- Capacité d'écoute : être à l'écoute des besoins et des préoccupations des participants, en favorisant un environnement inclusif et respectueux.
- Esprit d'équipe : favoriser le travail d'équipe et encourager la coopération entre les participants, tout en cultivant un esprit de fair-play et de respect mutuel.
- Adaptabilité : s'adapter rapidement et efficacement diversité des profils et des niveaux des participants, en proposant des activités variées et en ajustant son approche pédagogique en conséquence.