

LES OBJECTIFS

- Développer l'esprit d'analyse, de résolution, de proposition, d'explication,
- Acquérir des connaissances, une culture, des méthodes faisant référence au Esport,
- Concevoir et construire une solution,
- Travailler en équipe,
- Mobiliser ses connaissances...

ADRESSE

36, place de la République
17290 Aigrefeuille d'Aunis

NOUS CONTACTER

Tél. 05 46 35 50 48

Fax 05 46 35 59 51

secretariat@stsa17.org

e-sport@stsa17.org

INITIATION À LA CULTURE ESPORT ET GAMING

COLLÈGE SAINT SACREMENT

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.



LES MODULES

L'histoire et culture de l'Esport:

Cours orienté sur la naissance de ce courant issu du gaming, exploration des tendances. Comprendre l'évolution de l'Esport 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.

Introduction à la réalité virtuelle:

Permet une introduction à la réalité virtuelle par le biais d'animations et de logiciels

Les métiers de l'Esport:

Permet de prendre connaissances des différents métiers (animateur, blogueur...) qui gravitent autour du monde de l'Esport.

La veille numérique:

Permet à l'élève de savoir ce qu'est une veille numérique, comment effectuer et organiser une veille numérique.

Outils informatiques et collaboratifs:

Permet d'acquérir les connaissances opérationnelles nécessaires en matière d'outils informatiques

Travaux de groupe:

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.

Gaming:

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



LES COMPÉTENCES

La culture et les jeux vont permettre aux élèves de développer de nombreuses qualités et compétences indispensables dans la vie :

- Maîtrise de soi
- Autonomie
- Travail d'équipe
- Gestion du stress
- Leadership
- Capacité d'adaptation
- Anticipation
- Raisonnement stratégique
- Communication
- Esprit d'équipe
- Gestion de l'échec
- Patience
- Respect
- Entraide entre pairs
- Écoute
- Persévérance
- Culture
- Créativité...

