UNIVERSITÉ de PARIS SACLAY

Faculté des Sciences du Sport

École doctorale « Sciences du sport, de la motricité, mouvement humain » (ED 566)

Mémoire présenté en vue de l’obtention du Master 2

« Politiques Publiques et Stratégies des Organisations Sportives »

**Etude de la mise en place d’atelier esportif en milieux scolaire :**

**les effets sur le climat scolaire**

par

Florian Strady

Année 2022-2023

Lieu de stage : Armateam

Directeur du mémoire : D. Sayagh

AVERTISSEMENT :

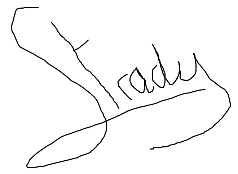
Les « copier-coller » représentent une imposture intellectuelle par l’appropriation non référencée de productions écrites (propriété intellectuelle des auteurs).

De ce fait, les « copier-coller » de documents en format papier ou électronique (Internet ou autres fichiers électroniques) utilisés dans des travaux étudiants destinés à une évaluation sont assimilés à de la fraude aux examens et sont donc passibles du conseil de discipline de l’université.

Je soussigné, Florian, STRADY certifie :

* avoir  rédigé personnellement ce document.
* avoir mis en italique ou entre guillemets tout texte ou partie de texte inséré par « copier-coller » ou tout autre mode d’insertion et avoir indiqué en notes de bas de page les références bibliographiques de cet extrait.
* savoir que le volume de citations d’un texte (du « copier-coller » qui peut venir en soutien rédactionnel) ne peut dépasser 20 % de l’ensemble du corps du document présenté par l’étudiant.
* savoir que, en cas de non respect de ces principes, l’enseignant en informera le jury qui prendra les mesures adéquates.

Florian, Strady : 01 octobre 2023



Sommaire

[Remerciements 4](#_Toc147137150)

[Introduction 5](#_Toc147137151)

[1 Le projet « Educ Esport » 8](#_Toc147137152)

[1.1 Genèse du projet 8](#_Toc147137153)

[1.2 Présentation des collèges 10](#_Toc147137154)

[1.2.1 Paul Bert 10](#_Toc147137155)

[1.2.2 Paul Verlaine 10](#_Toc147137156)

[1.2.3 Youri Gagarine 11](#_Toc147137157)

[1.3 Déroulement d’une séance-type 11](#_Toc147137158)

[2 Cadre théorique 13](#_Toc147137159)

[2.1 Définition des termes du sujet 13](#_Toc147137160)

[2.1.1 L’esport 13](#_Toc147137161)

[2.1.2 Climat scolaire 14](#_Toc147137162)

[2.2 Revue de littérature 16](#_Toc147137163)

[2.2.1 Jeux vidéo et esport : des pratiques constituées d’un public jeune 16](#_Toc147137164)

[2.2.2 Jeux vidéo et esport : des liens avec les compétences scolaires 16](#_Toc147137165)

[2.2.3 Comment une activité extra-scolaire influence le climat scolaire 18](#_Toc147137166)

[3 Méthodologie de l’étude de terrain 20](#_Toc147137167)

[3.1 Approche méthodologique 20](#_Toc147137168)

[3.2 Les observations 21](#_Toc147137169)

[3.2.1 Mise en place d’un cadre d’analyse 21](#_Toc147137170)

[3.3 Les questionnaires 21](#_Toc147137171)

[3.3.1 Modalité d’administration 22](#_Toc147137172)

[3.4 Les entretiens 23](#_Toc147137173)

[3.4.1 Elaboration des entretiens 23](#_Toc147137174)

[3.5 Les limites de notre recherche 25](#_Toc147137175)

[4 Résultat de recherche 26](#_Toc147137176)

[4.1 Présentation des ateliers 26](#_Toc147137177)

[4.2 Effet sur l’ambiance au collège 29](#_Toc147137178)

[4.3 Relation élèves-élèves 33](#_Toc147137179)

[4.4 Relation enseignants-élèves 39](#_Toc147137180)

[4.5 L’influence des ateliers esport sur le travail des collégiens 43](#_Toc147137181)

[4.6 Compétences pédagogiques et enseignement 44](#_Toc147137182)

[4.7 Le sentiment d’appartenance à leur établissement 45](#_Toc147137183)

[4.8 Les obstacles à la mise en place des ateliers 46](#_Toc147137184)

[5 Synthèse et discussion 48](#_Toc147137185)

[Conclusion 49](#_Toc147137186)

[Bibliographie 51](#_Toc147137187)

[Annexes 54](#_Toc147137188)

[Questionnaire 54](#_Toc147137189)

[Guide d’entretien 56](#_Toc147137190)

[Entretien Amélie Raoul 58](#_Toc147137191)

[Entretien d’Hamza 69](#_Toc147137192)

[Entretien Valentin Lacroix 75](#_Toc147137193)

[Entretien Lola Bourquin 88](#_Toc147137194)

[Entretien de Annabelle Lepert Feola 96](#_Toc147137195)

[Entretien Jérémie Rezkallah et Christelle Lefrançois 101](#_Toc147137196)

[Entretien avec Adrien Bernardeau 112](#_Toc147137197)

[Entretien de Zouhir Harnoufi 120](#_Toc147137198)

# Remerciements

Ce mémoire constitue la fin d'une étape qui m'a pesé pendant plusieurs années maintenant. J'ai connu des hauts et des bas et j'ai éprouvé beaucoup de difficulté à l'écrire. Malgré tout, je suis content de l'avoir terminé. Grâce à ce mémoire, j'ai pu travailler sur un projet pilote qui allie deux thématiques que j'affectionne beaucoup : la jeunesse et l'esport.

Je tiens à remercier Armateam, et notamment Rémi Chanson, pour m'avoir accordé leur confiance et permis d'intégrer le projet "Educ Esport". Ils m'ont permis d'en apprendre autant sur l'esport en quelques mois à peine. J'aimerais aussi exprimer ma gratitude envers tous mes collègues et ceux avec qui j'ai travaillé sur ce projet au sein d'Armateam : Pierre Branchu, Emmanuel Joscan, Jérémy Amzallag, Osama Erzzouin, Jean Fréneaux, Gaël Viste, Joan Peccatus. Une pensée particulière pour Théo Dalban, avec qui j'ai noué une amitié exceptionnelle et qui m'a soutenu tout au long du projet.

Un grand merci à Julien Volcov, avec qui j'ai eu la chance de travailler sur ce projet et de le présenter devant les acteurs éducatifs. Je te remercie pour nos échanges et les conseils que tu m'as apportés tout au long de l'année. Je te souhaite bonne chance dans cet exercice scientifique périlleux qu'est la thèse. Merci aussi à Nicolas Besombes, qui a supervisé le projet et nous a suivis tout au long de l'étude.

Je tiens à remercier toutes les personnes au sein des établissements qui ont pris le temps de discuter avec moi à propos de ce projet : Amélie Raoult, Hamza Hebbaj, Valentin Lacroix, Christelle Lefrançois, Jérémy Rezkallah, Lola Bourquin, Annabelle Lepert, Zouhir Harnoufi, Adrien Bernardeau, Anne Allaix et Samba, ainsi que la DANE et le SYN, qui ont rendu ce projet possible, notamment grâce à Emmanuelle Girod, Malika Alouani, Cyril Chartraire et Olivier Menard.

Merci à mon responsable de M2, M. David Sayagh, pour les conseils qu'il m'a prodigués.

Enfin, je tiens à exprimer ma gratitude envers tous mes amis qui ont été derrière moi pour m'empêcher d'abandonner lorsque j'étais démotivé. Merci à toi, Matthieu, d'avoir été là pour me détendre avec nos matchs de Clash Royale en 2vs2. Merci, Adam, pour ces longues heures de discussion qui m'ont permis d'y voir plus clair quand je doutais, mais aussi pour ces moments de détente en Double Up. Cependant, je tiens à remercier plus particulièrement Louise pour nos échanges et ses paroles qui ont su me rassurer au moment opportun.

Le plus grand des remerciements, je le garde pour ma maman, qui a été à mes côtés à chaque instant, et qui, malgré son manque de connaissances dans le domaine de l'esport, était toujours présente pour me donner des conseils et relire mon travail un nombre incalculable de fois

# Introduction

À partir du milieu des années 90 et jusqu'au début des années 2000, l’esport était un « épiphénomène ». Grâce aux évolutions technologiques notamment internet et l’arrivée des ordinateurs personnels, la pratique a connu une légère progression, passant d'une activité autrefois considérée comme marginale à un activité dite de niche. Le développement de licences emblématiques comme Counter strike, Starcraft ou Street fighter aide à la croissance de phénomène. Il faut attendre la venue du streaming, vers les années 2010, pour voir une popularisation et une massification de l’esport. L’arrivée de sponsors non endémiques marque un tournant de la pratique en un véritable spectacle et une professionnalisation (Besombes, 2019). Cette pratique est considérée par Laurent Tremel, sociologue des jeux vidéo, comme un « fait social ». Cette tournure n’est pas sans rappeler un autre sociologue : Marcel Mauss dans son livre « Essai sur le don ». Mauss soutient que les faits sociaux totaux sont des phénomènes qui interconnectent différentes dimensions de la vie sociale, notamment l'économie, la religion, la culture, la morale, et plus encore. Ils ne peuvent pas être compris ou analysés de manière isolée, car ils sont profondément imbriqués les uns dans les autres. Il considère que ces faits sociaux totaux sont essentiels pour comprendre la totalité sociale d'une culture ou d'une société. Ils sont des fenêtres à travers lesquelles on peut observer comment les différentes institutions et croyances d'une société interagissent et se renforcent mutuellement. Ainsi pour en revenir à Tremel, il catégorise l’esport comme un « fait social digne d’intérêt » par rapport à sa jeunesse au sein de notre société actuelle. Néanmoins, l’esport devient suffisamment conséquent pour toucher de nombreuses sphères de la société aussi bien économique, que sociale ou éducative.

Dans la suite de notre travail de recherche, nous allons travailler sur l’esport en milieu scolaire. Notre étude portera sur un projet pilote d’un nouveau genre en France « Educ Esport » qui a pour objectif d’utiliser l’esport pour améliorer le climat scolaire au sein du système éducatif. Ce sujet est particulièrement intéressant car il a encore très peu été étudié dans la littérature scientifique. L’esport est encore assez récent en comparaison à d’autres domaines et beaucoup de ces applications sont à découvrir. Mais avant de rentrer plus en détails sur l’aspect éducatif, il semble nécessaire de définir un peu plus clairement ce qu’est l’esport et ce que l’on entend par climat scolaire.

Pour ce faire, nous allons nous appuyer sur différentes lectures scientifiques. Pendant longtemps, il a été difficile d’avoir une définition précise faisant consensus mais avec la croissance de la pratique, de nombreux chercheurs ont travaillé pour en déterminer les limites. Pour commencer, Nicolas Besombes fait référence à 3 confusions courantes dans les jeux vidéo. Premièrement*, « Il faut distinguer le sport électronique des jeux vidéo mimant les pratiques sportives réelles. »* (Besombes, 2016)[[1]](#footnote-1) En effet, les jeux vidéo que l’on appelle des simulations sportives, sont un genre parmi tant d’autres. Même s’il peut y avoir de l’esport sur ces jeux, ils ne représentent pas la totalité de la pratique esport. Une deuxième confusion courante est la suivante, *« le sport électronique ne doit pas être entendu comme les jeux vidéo pratiqués sur les consoles à détection de mouvement. »* (Besombes, 2016). Comme nous le fait remarquer Nicolas Besombes, la mise en mouvement n’est pas une caractéristique essentiel définissant l’esport. Encore une fois, il est possible de voir de l’esport sur ce type de console comme avec Just dance sur Switch. Enfin la dernière confusion évoquée est que *« l’esport correspondrait à toutes les pratiques physiques supportées par des outils numériques »* (Besombes, 2016). Ces pratiques sont appelées « exergames » et sont à associer à une pratique sportive. Ces différents amalgames nous montrent que la notion d’esport ne se résume pas à l’approche numérique du sport. Néanmoins, il existe de nombreux points communs entre les deux pratiques. De plus, même si le jeux vidéo est la base de l’esport, tous les jeux vidéo ne sont pas des jeux esportif. Nous définissons la pratique esportive comme la confrontation de joueurs au travers d’un jeux vidéo compétitif, que cette pratique soit organisée de manière professionnelle ou amateur.

Dans les enquêtes nationales sur les expérimentations académiques récentes, nous observons une préoccupation croissante pour le bien-être et le climat scolaire, passant de 12 expérimentations en 2017-2018 à 27 en 2019-2020. Cela reflète l'importance grandissante accordée à cette question au sein de l'Éducation nationale. Pour contextualiser notre étude, nous débuterons par la définition des termes clés, en mettant en lumière le concept de climat scolaire tel qu'étudié depuis les années 1960 par Halpin & Croft (1963). Ils le définissent comme l'ensemble des perceptions, attitudes et interactions sociales caractérisant une école, influençant les performances académiques, la motivation, le bien-être émotionnel et le comportement des élèves. Ils identifient quatre dimensions essentielles du climat scolaire : structure, considération, relation élèves-enseignants, et autonomie. Cependant, nous recherchons une définition plus contemporaine, axée sur le contexte de l'éducation nationale. Cette définition évolue vers une perspective plus globale, intégrant le bien-être, la justice scolaire, et la sécurité, reflétant ainsi un climat scolaire résultant d'un processus complexe et en constante évolution (Debarbieux, 2015). Le « school climate center » propose une définition mettant en avant la qualité de vie à l'école, influencée par les normes, valeurs, relations interpersonnelles, pratiques d'enseignement, et structure organisationnelle. Cette définition subdivise le climat scolaire en 14 dimensions regroupées en cinq catégories, basées sur une approche interactionniste centrée sur les perceptions des intervenants : relations, enseignement et apprentissage, sécurité, environnement physique et sentiment d'appartenance. En résumé, nous adopterons une définition générique du climat scolaire comme étant "l'ensemble des éléments, internes ou externes, influant sur la qualité de vie et d'apprentissage au sein d'un établissement scolaire." Pour notre étude, nous nous concentrerons principalement sur l'impact des ateliers esportifs sur les relations sociales entre les acteurs éducatifs.

Aujourd’hui de plus en plus, les jeux vidéo sont utilisés à des fins éducatives, de nombreux jeux reprennent des faits et des lieux historiques phares ou des périodes entières étudiées dans les programmes scolaires. Nous avons le cas de Assassin’s creed et ses différents opus qui traversent le temps et les civilisations (les croisades, l’Italie de la Renaissance, la révolution Française, l’Egypte…) ou encore la série Total War (Rome : Total War, Medieval : Total War, Shogun : Total War) qui se déroule dans différentes époques selon l’opus. Il existe par ailleurs un Assassin’s creed Discovery Tour créé par Ubisoft, reprenant le jeu original et incorporant des visites guidées, des fiches de renseignements sur des faits historiques et des informations sur l’époques en générale. Ainsi, le joueur est plongé dans une époque historique où il peut se déplacer et interagir au sein de cet environnement. Romain Vincent, enseignant et doctorant sur la question de la scolarisation du jeu vidéo, décrypte et analyse ces outils et nous explique les intérêts éducatifs que peuvent avoir certains jeux vidéo pour l’apprentissage de l’histoire. Il parle de scolarisation du jeux vidéo. Cependant, il nous questionne sur la manière de faire et son utilisation notamment face à la perte partielle du gameplay[[2]](#footnote-2) dans ces situations. Pour lui, la partie gameplay est essentielle pour ancrer les apprentissages.

Ces paradigmes éducatifs liés au jeu vidéo suscitent une interrogation légitime quant à l'esport, qui constitue une manifestation compétitive inhérente aux jeux vidéo. Si le jeu vidéo démontre des potentialités pédagogiques, il convient de se demander ce qui entrave l'exploitation de bénéfices analogues pour le domaine éducatif de l'esport. En effet, là où le jeu vidéo est adapté afin d'incorporer un contenu éducatif, l'orientation compétitive de l'esport vise principalement à mettre en exergue la performance. Par ailleurs, les jeux compétitifs diffèrent substantiellement des jeux éducatifs, se présentant comme des expériences de confrontation hautement structurées et soumises à des règles rigoureuses. Dans ce contexte, il devient plus ardu d'appréhender les avantages que l'esport pourrait apporter au milieu scolaire. Néanmoins, les répercussions peuvent faire l'objet d'une analyse à divers niveaux, que ce soit sur les relations sociales, les rendements académiques, la motivation à participer en classe, l'enthousiasme à l'égard du numérique, ou encore les comportements à l'intérieur et à l'extérieur de l'établissement scolaire.

Dans le cadre de cette recherche, nous examinerons l'impact de la mise en œuvre d'ateliers d'esport sur le climat scolaire au sein de trois collèges situés dans le département des Yvelines. Notre objectif principal sera de résoudre la question de recherche suivante : Quel est l’influence des ateliers esport sur le climat scolaire ?

Dans le but de répondre à ces questions de recherche, nous avons adopté une approche méthodologique mixte, visant à tirer parti de la complémentarité des données recueillies. À cet égard, nous avons mis en œuvre trois méthodes de collecte de données distinctes : la distribution d'un questionnaire, la conduite d'entretiens semi-directifs ainsi que des observations sur le terrain. Le questionnaire a été diffusé aux collégiens afin de recueillir des données quantitatives concernant l'évaluation de l'impact des ateliers esportifs. Les entretiens semi-directifs ont été menés avec divers acteurs internes à l'établissement scolaire, notamment les enseignants, le personnel de direction, les surveillants et les intervenants, dans le but d'obtenir des perspectives qualitatives sur la question. En complément de ces méthodes, nous avons également réalisé des observations participantes en tant qu'intervenant au sein des ateliers esportifs. Cette approche nous a permis d'étudier de manière approfondie le comportement social des collégiens au sein de ces ateliers, en nous immergeant activement dans leur environnement. Cette triangulation des données, combinant des éléments quantitatifs et qualitatifs, nous offre une perspective plus complète pour répondre à nos objectifs de recherche.

Notre étude vise à examiner l'impact des ateliers sur les relations entre les élèves au collège, tout en analysant l'évolution globale du climat scolaire. Au cours de cette étude, nous cherchons à vérifier trois hypothèses spécifiques. Tout d'abord, nous postulons que les ateliers contribuent à améliorer le climat scolaire au sein de l'établissement. De plus, nous supposons que ces ateliers favorisent également l'amélioration des relations entre les élèves. Enfin, nous considérons que ces ateliers sont des moyens de recréer ou d’améliorer le dialogue entre enseignants et élèves dans un contexte scolaire.

Dans le cadre de notre étude visant à résoudre la problématique, nous débuterons par une exploration de l'origine du projet « Educ Esport » et une présentation de ses objectifs. Par la suite, nous examinerons en profondeur les avantages potentiels de l'intégration de la pratique esportive dans le contexte scolaire, en nous basant sur les recherches de Nicolas Besombes et Romain Vincent qui soulignent les bénéfices éducatifs et sociaux des jeux vidéo et de l’esport dans le domaine scolaire. Enfin, nous procéderons à une analyse des effets observés au sein des ateliers esportif, en nous appuyant sur des données empiriques et en nous référant aux travaux de Jansz (2005) et Kowert (2014) qui ont étudié les impacts sociaux de l’esport. Cette étude sera intéressante pour éclairer notre compréhension des dynamiques au sein des ateliers et pour répondre à notre question de recherche."

# Le projet « Educ Esport »

## Genèse du projet

Notre étude prend place au sein d’un projet pilote d’insertion de pratiques esportives au sein de trois collèges du département des Yvelines (Les Mureaux, Trappes et Chatou). Ce projet est porté en collaboration avec la DANE (Délégation Académique au Numérique Educatif) et le SYN (Seine-Yvelines Numérique). Il a débuté en 2019, mené par Gaelle Houssein, mère de Corentin « Gotaga » Houssein, ex-joueur professionnel de Call of Duty, et présidente de l’association Got To Share ; Nicolas Besombes, enseignant-chercheur en sociologie du sport à l’Université Paris Descartes ; Rémy Chanson, fondateur de la société Armateam et Yann Leroux, psychologue spécialisé dans l’usage des écrans et du gaming. Ces experts partent du constat que l’esport se développe beaucoup, notamment chez les publics jeunes, avec l’arrivée de joueurs professionnels d’esport toujours plus jeunes, comme Kyle « Bugha » Giersdorf, vainqueur de la world cup de Fortnite en 2019 à l’âge de 16 ans[[3]](#footnote-3) ou bien encore Alexis « Zen » Bernier[[4]](#footnote-4), jeune prodige de Rocket League. Ainsi, naît la volonté d'utiliser l'esport pour remobiliser les décrocheurs scolaires. De plus, c'est un moyen d'encadrer, de sensibiliser et d'informer sur cette pratique encore très récente et mal encadrée.

Ce projet d’un nouveau genre cherche à développer l’esport au sein du milieu éducatif. Les jeux vidéo et l’esport sont une pratique très prisée par les jeunes : selon une étude du SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs), 95% des jeunes de 10 à 17 ans jouent aux jeux vidéo. L’objectif principal de ce projet est de ramener les élèves décrocheurs au sein du milieu éducatif. Cependant, aucun lien de cause à effet n’a été mis en évidence au travers des études concernant un impact des jeux vidéo sur le décrochage scolaire (E. Boussand, O.Phan, L. Benoit, 2021). Les facteurs contribuant au décrochage scolaire sont principalement des troubles sociaux, médicaux ou de l’apprentissage : trouble anxieux, trouble dépressif, TDAH, trouble de l’apprentissage. Néanmoins, de nombreux élèves décrocheurs sont malgré tous des joueurs de jeux vidéo ou des consommateurs de contenus vidéoludiques.

Le projet se met en place pour sa première année en 2021 sous le nom de « Educ Esport ». Les trois collèges pilotes sont alors équipés d’une salle informatique de 10 PC, 4 PS5, 4 Xbox et 2 switch. Le projet se déroule sous forme d’ateliers hebdomadaires au sein des différents collèges. Le nombre d’ateliers et le jour d’intervention d’Armateam ont été décidés individuellement, en amont avec chaque collège. En fin d’année, une compétition inter-collèges est prévue afin de faire s’affronter les trois collèges. Lors de ce tournoi, trois autres collèges étaient présents. Cependant Armateam n’intervenait pas de manière régulière mais seulement ponctuellement avec des semaines de découverte.

Pour organiser ces ateliers, se pose alors la question des jeux à utiliser pour développer et maximiser les bienfaits sociaux. Cependant, une autre problématique entre en jeu, celle du PEGI. Le PEGI est une norme européenne définie par des experts du secteur vidéoludique et qui a pour but de recommander un âge minimum en fonction des contenus présent au sein d’un jeu vidéo. Durant le collège, la majorité des élèves sont âgés de 10 à 15 ans, la sélection des jeux pour les ateliers s’est donc adaptée à la tranche d’âge visée.

Ainsi, une liste de 9 jeux esport a été définie en amont pour leurs caractéristiques esportives et leurs recommandations PEGI adéquates. Parmi ces 9 jeux, 5 ont été sélectionnés pour l’affrontement inter-collèges.

Jeux présents au tournoi inter-collèges :



Mario kart 8 Deluxe

PEGI : 3 ans

Trackmania

PEGI : 3 ans



FIFA 2023

PEGI : 3 ans

League of Legends

PEGI : 12 ans



Smash Bros Ultimate

PEGI : 12 ans

Autres jeux présents au sein des ateliers :



Rocket League

PEGI : 3 ans

Fall Guys

PEGI : 3 ans



Forza Horizon 4

PEGI : 3 ans

Fortnite

PEGI : 12 ans

## Présentation des collèges

Dans le cadre de notre étude, nous allons présenter les différents collèges dans lesquels nous sommes intervenus ainsi que les temps, le format des ateliers et l’organisation d’une séance type. Nous nous sommes rendus dans trois collèges des Yvelines :

* Paul Bert à Chatou
* Paul Verlaine aux Mureaux
* Youri Gagarine à Trappes

### Paul Bert

Le collège n’a pas de catégorie socio-éducative particulière, il compte environ   
450 élèves. La catégorie socio-professionnelle des familles des élèves présents dans l’établissement est majoritairement une classe sociale moyenne voire élevée. Les élèves sont plutôt assidus, l’absentéisme y est peu présent et il en va de même pour les conseils de discipline qui restent assez exceptionnels. Concernant le format des ateliers, ces derniers se passaient le mardi à partir de 15h30 et nous menions 2 séances d’environ 1h pour finir à 17h30. Les inscriptions étaient libres et gérées par une des surveillantes. Cependant les classes de 3ème et 4ème étaient prioritaires. De plus, un autre professeur, ayant participé à des formations données par Nicolas Besombes, ouvrait la salle le lundi midi et le jeudi midi à d’autres élèves extérieurs aux ateliers du mardi. Lors des ateliers du mardi seule la surveillante passait, quand son emploi du temps lui permettait

### Paul Verlaine

A l’instar de Paul Bert, Paul Verlaine est un lycée classé REP[[5]](#footnote-5). Il compte environ   
600 élèves. Néanmoins, les catégories socio-professionnelles au sein de l’établissement sont classées dans des catégories moins élevées voir défavorisées. Même si les conflits semblent avoir diminués avec les années (CPE Mureaux), ces derniers restent présents et peuvent entacher l’ambiance globale et les relations dans le collège. L’absentéisme y est assez présent. Pour s’inscrire aux ateliers, il fallait avoir adhérer « au foyer ». L’adhésion s’élevait à 5€. Cependant, il n’y avait pas de restriction de classe ou d’âge pour participer aux ateliers. Les ateliers se déroulaient le jeudi après-midi à partir de 13h30 avec 4 séances d’une heure avec une pause de 30 minutes à 15h30 pour la récréation pour se finir à 18h. Deux professeurs référents se relayaient pour être présents avec les jeunes et parfois leur donner des conseils sur certains jeux.

### Youri Gagarine



Trappes est le collège présentant le plus difficultés, de nombreux problèmes d’absences, de bagarres et de violences verbales conscientes et inconscientes (certains élèves n’ont pas conscience du contenu violent et de la portée de leurs propos). Les élèves viennent pour la majorité des cités environnantes et ont une origine étrangère. Cette situation génère un manque de suivi de nombreux parents ne maîtrisant pas bien la langue française. Les catégories socio-professionnelles des familles relèvent souvent de catégories défavorisées voire précaires pour certains. Dans cet établissement, les ateliers se déroulaient aussi le jeudi de 13h30 à 18h avec une pause de 30 minutes pour la récréation à 15h30. Les inscriptions étaient ouvertes à tous les niveaux et sans priorisation d’âge ou de classe. Un professeur référent était présent sur tous les créneaux et le second passait sur les créneaux de la fin d’après-midi.

## Déroulement d’une séance-type

Pour chaque séance, nous nous rendions en avance afin de préparer la salle, mettre en marche les différentes consoles, et effectuer les dernières mises à jour nécessaires. De manière similaire à un cours traditionnel, les élèves attendaient devant la salle de classe jusqu'à ce qu'un enseignant ou un intervenant les invite à entrer. Selon les protocoles spécifiques de chaque établissement, une liste de présence pouvait être vérifiée ou un enseignant pouvait s'assurer que les élèves étaient correctement inscrits. Si des places supplémentaires étaient disponibles et que d'autres élèves souhaitaient participer, les enseignants pouvaient occasionnellement accepter des élèves supplémentaires pour leur faire découvrir les ateliers.

Au début de chaque séance, les intervenants introduisaient un segment de cours portant sur un sujet préalablement défini. Initialement, ces présentations visaient à familiariser les élèves avec les différents jeux disponibles dans les ateliers, couvrant des aspects tels que l'origine du jeu, une présentation du gameplay, les éléments de la scène compétitive associée, ainsi que les joueurs ou équipes renommés. Au fil des séances, les sujets abordés devenaient plus diversifiés, mais restaient toujours liés au domaine du numérique ou à la pratique des jeux vidéo. Ils pouvaient englober des thématiques telles que l'histoire du jeu vidéo et de l'esport, les professions associées à l'esport, les différents formats de compétitions existants, la création de jeux vidéo, le système de classification PEGI, et bien d'autres. Durant ces exposés, les élèves étaient encouragés à participer et à poser des questions. La durée de cet échange variait de 10 à 20 minutes en fonction des séances.

Après cette période d'échange initiale, les élèves étaient encouragés à utiliser les consoles. Lors de certaines séances, l'accent était mis sur des jeux spécifiques, dans le but d'introduire aux collégiens des jeux qu'ils ne connaissaient peut-être pas encore. Les intervenants étaient présents pour les guider dans cette découverte. Ultérieurement, les intervenants pouvaient proposer des exercices spécifiques ou offrir un coaching personnalisé, prodiguant des conseils aux jeunes. Pendant les séances, les enseignants veillaient à maintenir une atmosphère positive tout en participant activement en jouant et interagissant avec les élèves.

# Cadre théorique

## Définition des termes du sujet

### L’esport

Avant de traiter de la notion d’esport, il est important de s’intéresser à ce qu’est un jeu vidéo car l’esport n’est pas apparu du jour au lendemain. Il découle d’une série d’évolutions qui ont mené à la création d’un terme spécifique pour définir une certaine pratique vidéoludique. Le jeu vidéo est donc un format de jeu au travers d’un écran numérique qui nécessite une interaction homme-machine.

Les jeux vidéo trouvent leurs origines avec la naissance des nouvelles technologies comme moyen de divertissement. Même si les premiers jeux vidéo naissent dans les laboratoires de recherches grâce à la l’utilisation des outils technologies et l’intellect des chercheurs, dans les années 1950, la pratique du jeu nécessite d’avoir du temps libre, temps dont disposent sans problème ou dans restriction les enfants ou les adolescents

Les premières notions d’esport apparaissent à la fin des années 1990 avec la création en Allemagne de l’Electronic Sport League (ESL). Mat Bettington, membre de l’OGA, est le premier à comparer la pratique des jeux vidéo aux pratiques sportives. S’ensuivent dans les années 2000, les premiers travaux de recherche de Mora & Héras en 2003, Jansz & Martens en 2005 ou Wagner en 2006 en Europe puis Hemphill en 2005 et Hutchins en 2008 pour l’Asie. Tous ces chercheurs œuvrent à la compréhension de ce terme qu’est l’esport. Ainsi, la définition évolue et se précise au fur à mesure des années.

Dans son ouvrage « le guide l’esport », Rémy Chanson définit l’esport *comme « la pratique compétitive de jeux vidéo dans laquelle des joueurs s’affrontent directement par écrans interposés, en excluant toutefois les transpositions physiques des jeux existant. »* (Chanson, 2017) Dans cette définition, la notion d’affrontement entre joueur au travers d’un support numérique est essentielle néanmoins elle doit se faire sur un jeu exclusivement numérique. Cela exclus ainsi les pratiques comme les échecs, le go ou tout autre jeu de plateau jouable numériquement. La licence vidéoludique reste au centre de la pratique. Nicolas Besombes suggère de définir l’esport *« comme un affrontement codifié de joueur, par écran(s) interposé(s), lors de compétitions online ou offline de jeux vidéo »* (Besombes, 2016). Pour lui en plus de l’affrontement au travers d’un support numérique, c’est la codification garantissant l’équite lors des compétitions qui caractérise une pratique esport. Cette codification peut se faire de manière amateure ou bien professionnelle.

Selon Nicolas Besombes, pour définir une pratique d’esportive, il faut quatre éléments :

* un support vidéoludique au travers d’un console ou d’un appareil numérique ( PC, PS5, Xbox, téléphone..) ;
* un jeu vidéo sur lequel pratiquer l’activité vidéoludique ;
* une notion d’affrontement entre deux parties opposées, qu’il s’agisse de joueurs ou bien d’ équipes comptant plusieurs membres :
* et pour finir, une notion de codification et de réglementation de la rencontre qu’elle soit implicite (au travers du jeu et de ses limites) ou explicite (assurance d’une compétition équilibré par des organisateurs).

Nous définirons donc l’esport comme l’affrontement de joueur au travers d’écrans interposés que ce soit online ou offline dans un objectif de performance.

### Climat scolaire

Selon les enquêtes nationales[[6]](#footnote-6) sur les expérimentations académiques qui ont lieu chaque année, on peut observer qu’entre 2017-2018, le nombre d’expérimentations sur le bien-être et le climat scolaire s’élève à 12 contre 27 en 2019/2020. Cela montre que la question du climat scolaire est une question centrale depuis ces dernières années au sein de l’Éducation nationale.

Pour introduire ce sujet, il nous parait essentiel de définir les termes clé qui le compose. Le climat scolaire est étudié depuis les années 1960 avec Halpin & Croft (1963) notamment avec les premières recherches empiriques. Lors de leurs recherches résumées dans l’article « The organizational Climate of Schools »[[7]](#footnote-7), ils expliquent la façon dont les caractéristiques sociales et organisationnelles des établissements impactent sur l’environnement et le climat scolaire dans lesquels les élèves apprennent. Pour Halpin & Croft, le climat scolaire fait référence à « l’ensemble des perceptions, des attitudes et des interactions sociales qui caractérisent une école » (1963). Ils soutiennent que le climat scolaire a un impact significatif sur les performances académiques des élèves, leur motivation, leur bien-être émotionnel et leur comportement. Halpin et Croft identifient par la suite quatre dimensions importantes du climat scolaire.

1. La structure : il s’agit des caractéristiques organisationnelles telles que la taille de l’établissement, les politiques éducatives, la répartition des ressources…
2. La considération : cela concerne les interactions sociales positives entre les acteurs scolaires notamment les enseignants, les élèves et l’administration. Ils identifient cette dimension par la présence de soutien, de respect mutuel, de confiance et de collaboration entre les acteurs.
3. La relation élèves-enseignants : cette dimension met l’accent sur la qualité des relations entre enseignants et élèves. Selon eux, des relations positives et respectueuses peuvent favoriser un climat scolaire favorable à l’apprentissage et à la motivation des élèves.
4. Autonomie : cette dimension fait référence à la participation des élèves, à la prise de décision et à leur sentiment de contrôle sur leur propre apprentissage. Un climat scolaire qui favorise l’autonomie permet aux élèves de sentir responsables et engagés dans leur propre éducation

Cependant, l’ancienneté de cette définition nous a poussé à trouver une définition plus récente. Comme notre recherche se déroule au sein de l’éducation nationale, nous avons cherché à connaître comment cette dernière définissait le climat scolaire. Ainsi, le site du ministère de l’Éducation nationale et de la jeunesse nous renvoie vers la revue « Éducation et Formation » datant de 2015 regroupant une méta-analyse[[8]](#footnote-8) des différentes définitions du climat scolaire. On voit apparaître en parallèle de la notion de climat scolaire, la notion de bien-être, de justice scolaire abordé par (Ortega, Del Rey, Massé) mais aussi de sécurité (Debarbieux, Parents, Jasnoz). On observe de plus en plus une dissociation des préoccupations de l’élève, ou l’élève n’est plus l’unique dimension d’appréhension du climat scolaire mais un élément d’un système plus global. Selon Debarbieux, il existe un consensus dans la littérature récente pour considérer « le climat scolaire non seulement comme un état donné, mais aussi comme le résultat d’un processus complexe et mouvant. » (Debarbieux, 2015).

Debarbieux dans sa méta-analyse, reprend la définition du « school climate center » « Le climat scolaire renvoie à la qualité et au style de vie à l’école. Le climat scolaire repose sur les modèles qu’ont les personnes de leur expérience de vie à l’école. Il reflète les normes, les buts, les valeurs, les relations interpersonnelles, les pratiques d’enseignement, d’apprentissage, de management et la structure organisationnelle inclus dans la vie de l’école. » (Cohen, McCabe & al, 2009)

De plus, le « school climate center » subdivise le climat scolaire en 14 dimensions regroupées en 5 grandes catégories que reprend Debarbieux dans son analyse. Il nous parait essentiel de préciser que ces catégories sont basées sur une approche interactionniste notamment au travers des perceptions des interrogés.

1. Les relations : cette dimension fait référence aux relations avec les pairs et avec les enseignants mais aussi les perceptions face à la diversité (d’origine, genre).
2. Enseignement et apprentissage : cela prend en compte la manière dont l’enseignement va permettre aux enfants de développer des connaissances et des compétences scolaires mais aussi hors du système scolaire au travers de leurs relations sociales.
3. Sécurité : il évalue la sécurité sur différents plans impactants à l’intérieur de l’établissement (règlement, sentiment de sécurité physique et psychologique eu sein de l’établissement, sécurité online)
4. Environnement physique : cette dimension fait référence à tout ce qui peut impacter positivement dans l’établissement
5. Sentiment d’appartenance : il se compose du sentiment d’être relié à la communauté scolaire, à au moins un professeur pour les élèves, sentiment d’engagement dans l’établissement.

Dans une moindre mesure, d’autres critères peuvent permettre de rendre compte du climat scolaire comme les réactions face aux comportements à risques, la participation significative, attention portée par l’école à la vie familiale. Cependant, ces critères sont très dépendants des contextes de chaque établissement ou des individus présente.

Pour résumer cela en une définition plus générique par la suite, nous traiterons le climat scolaire comme « L’ensemble des éléments, internes ou externes, influant sur la qualité de vie et d’apprentissage au sein d’un établissement scolaire ». Dans notre étude, nous traiterons principalement de l’effet sur les relations sociales entre les acteurs éducatifs.

## Revue de littérature

Les recherches sur la thématique de l’esport se sont développées depuis les années 2000. Durant les dernières années, les recherches se sont beaucoup intéressées à l’étude des effets psychologique de l’esport (Saint-Jevin, Leroux, Palanichamy, Kocadag), sur la santé mentale (Madden, Harteveld, Leis, Lautenbach), sur les dangers (Chum, Sum, Chan), les aspects financiers (Schmidt, Mangeloja, Karhulahti). Cependant, peu se sont penchés sur la question des jeux vidéo comme facteur d’amélioration du climat scolaire. Pour ce faire nous allons mettre en lumière les avantages de l’esport puis ensuite voir l’intérêt d’une activité extra-scolaire sur le climat scolaire.

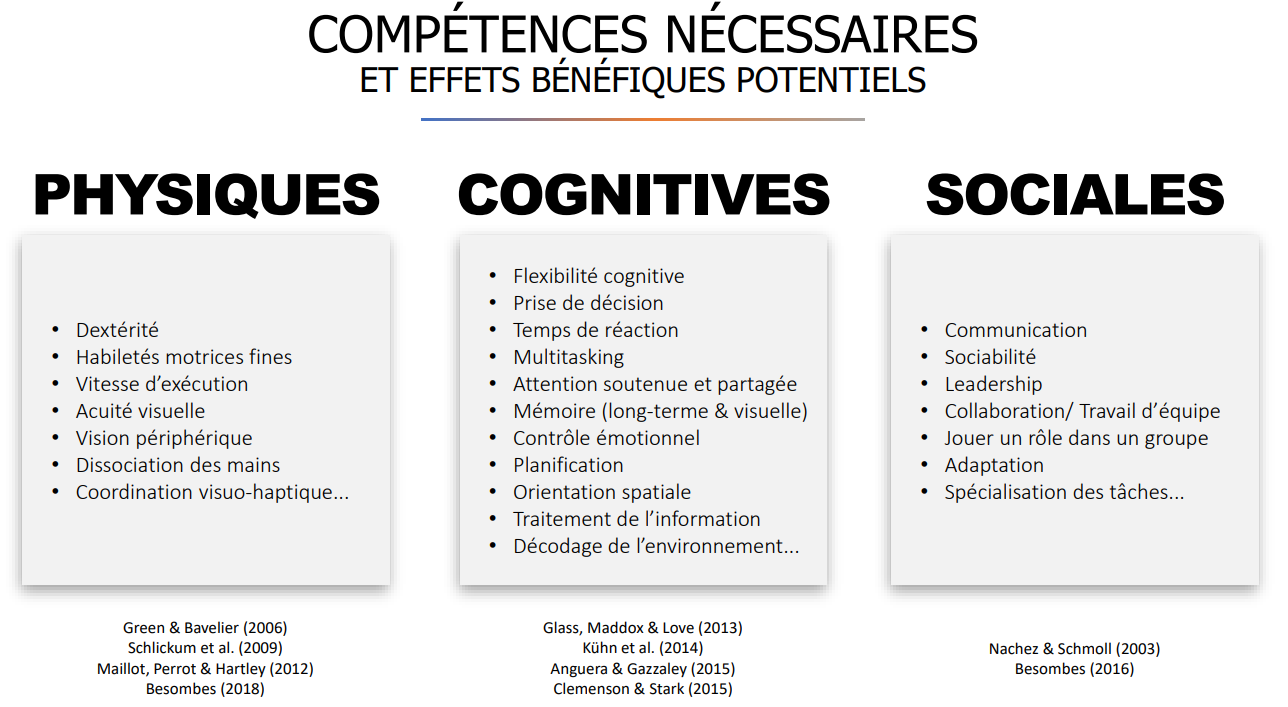
### Jeux vidéo et esport : des pratiques constituées d’un public jeune

Comme on peut l'entendre à de nombreuses reprises, l'esport est souvent décrite comme une pratique pour les jeunes adolescents qui se replient dans leur monde virtuel. Si l'on s'intéresse à l'âge moyen des joueurs, il est évalué à 39 ans selon une étude menée par le SELL en 2022. Cela peut paraître élevé, mais en étudiant plus en détail les tranches d'âge, on peut voir que 96% des 10-14 ans et 94% des 15-17 ans sont des joueurs, et ce pourcentage diminue avec l'avancée de l'âge jusqu'à atteindre 41 % pour les 65 ans et plus. Ainsi, malgré un âge moyen élevé, les mineurs restent l'un des plus gros viviers de joueurs. Une autre statistique intéressante de cette étude est la fréquence de jeu entre enfants et adultes. Chez les enfants (moins de 18 ans), 66% jouent tous les jours ou presque, contre 50% chez les adultes. 25% des enfants interrogés déclarent jouer 1 à 2 fois par semaine, et seulement 6% quelques fois par mois. Seuls 4% sont des joueurs moins réguliers. Chez les adultes, 23% jouent de manière hebdomadaire de temps en temps, tandis que 9% ont une pratique mensuelle. En revanche, contrairement aux enfants, 17% ne sont pas du tout des joueurs réguliers. Ce graphique illustre clairement que malgré une pratique de plus en plus intergénérationnelle, les jeunes demeurent une population qui joue fréquemment, les exposant ainsi davantage à ce domaine. On peut supposer que l'entrée dans l'enseignement supérieur et dans la vie active est un facteur de réduction du temps et de la fréquence de la pratique. L'esport, en tant qu'activité émergente, connaît une forte popularité parmi de nombreux jeunes. Il est fréquent de constater que les adolescents sont plus enclins à y participer que les adultes, qui optent souvent pour des jeux plus complexes et sophistiqués (Jolivalt, 1994)

### Jeux vidéo et esport : des liens avec les compétences scolaires

Maintenant que nous avons vu que le jeu vidéo est une pratique très répandue chez les jeunes, nous allons examiner dans la littérature scientifique les avantages qu'il pourrait offrir s'il était introduit dans un contexte scolaire. Nous nous pencherons donc sur la théorie de l'apprentissage par le jeu. Une étude menée par Sauvé, Renaud et Gauvin en 2007 démontre les impacts positifs du jeu sur l'apprentissage. Le jeu, en plus d'être une activité ludique et amusante, serait un moyen de renforcer la "*structuration des connaissances en ce qui concerne l'assimilation d'informations lors de l'apprentissage*". Cependant, lorsque l'on aborde la question de l'apprentissage à travers les jeux vidéo, apparaît rapidement la notion de "serious game" ou jeux sérieux. La définition d'un serious game serait "*tout jeu dont la finalité première est autre que le simple divertissement*" (Djaouti, 2005). À l'origine utilisé via des jeux de rôle ou des jeux de société, ce concept a fait un retour en force dans les années 2000 avec la montée en puissance des jeux vidéo. Le serious game, par des moyens ludiques, vise des objectifs sérieux, pouvant aller de la simple sensibilisation à une thématique à la diffusion de contenu ou à l'entraînement à des apprentissages spécifiques (Quinche, 2019). Cependant, l'auteur nous explique que la transformation de jeux commerciaux en jeux éducatifs aurait de nombreux avantages. Tout d'abord, les jeux commerciaux proposent de meilleurs graphismes que les jeux éducatifs. De plus, ils immergent le joueur dans un univers spécifique souvent plus réaliste que ceux des jeux éducatifs, notamment grâce à un budget de production plus élevé. Malgré tout, Romain Vincent explique que certains jeux commerciaux développés ou plutôt réadaptés pour devenir des serious games perdent une partie de leur gameplay et donc de leur attrait pour l'apprentissage. C'est notamment le cas pour Assassin's Creed et son adaptation éducative, le Discovery Tour. Pour Romain Vincent, la découverte du gameplay et la compréhension de l'intrigue sont essentielles pour susciter l'intérêt pour le contexte historique. Ainsi, le jeu vidéo seul ne constitue pas une source suffisante d'apprentissage, et "*le contenu pédagogique de l'activité n'est plus dicté par le jeu, mais proposé par l'enseignant*" (Quinche, 2019). Pour créer une situation d'apprentissage, il est nécessaire qu'un enseignant identifie ces situations et les mette en place pour favoriser un environnement d'apprentissage propice aux élèves.

Comme nous l'avons déjà mentionné, les jeux vidéo sont indispensables pour pratiquer l'esport. Cependant, tous les jeux vidéo ne relèvent pas de l'esport. C'est l'aspect de l'affrontement codifié qui fait de l'esport une pratique spécifique. Mais en quoi l'esport peut-il favoriser l'apprentissage ? Malgré une augmentation des recherches, de nombreux sujets restent peu explorés dans la littérature scientifique, et nous n'avons pas trouvé d'études permettant d'affirmer que l'esport développe des connaissances scolaires. Souvent, dans la littérature scientifique, les jeux vidéo sont interrogés et parfois considérés comme une cause de décrochage scolaire, d'abrutissement et de véhiculation de comportements agressifs (Ciklovan, 2019). Toutefois, Nicolas Besombes synthétise un certain nombre de compétences et d'effets bénéfiques que l'esport apporte sur les plans physique, cognitif et social.



La figure ci-dessus nous permet de constater que l'esport développe des compétences, non pas scolaires, mais sociales et cognitives pouvant être utilisées en contexte scolaire. Il est bénéfique de cultiver ces compétences dès le plus jeune âge, car elles se révèlent précieuses tout au long de la vie. Toutes ces compétences, y compris les compétences sociales, peuvent être développées dans un environnement scolaire. En intégrant des ateliers esportifs dans le cadre éducatif, les collèges offrent aux jeunes l'opportunité de s'engager activement dans des activités qui les passionnent *« En raison des liens démontrés entre l'engagement, l'importance, le mentorat, les connexions significatives et la rétention, il est logique que l'e-sport puisse augmenter les effectifs, le recrutement et la rétention en attirant davantage d'étudiants ayant des intérêts similaires »* (McCarthy, 2019)[[9]](#footnote-9). En analysant les propos de l’auteur, l’esport serait un facteur pouvant réduire l’absentéisme de par sa nature attractive auprès d’un public passionné. En effet, « *Ce qui attire le plus les joueurs d'esport, en réalité, c'est la nature multijoueur du jeu et les interactions sociales entre les joueurs dans un environnement réel ou virtuel, plutôt que le jeu en lui-même.* » (Martončik, 2015) [[10]](#footnote-10) L'auteur montre que malgré la nature numérique des jeux vidéo, les possibilités de se retrouver sont l'un des facteurs importants de la pratique de l'esport. Les joueurs veulent pouvoir échanger entre eux, discuter des techniques et des tactiques à mettre en place. D'autres chercheurs mettent également en avant ces compétences. « *Cette recherche suggère que l'e-sport possède cinq dimensions de valeur éducative : favoriser les attitudes de compétences en communication, de coopération, de confiance en soi, de pensée critique, et une attitude d'amélioration continue dans un modèle à trois domaines (cognitif, affectif, psychomoteur).* » (Ibda, Al Hakim, Saifuddin, Khaq, Sunoko, 2023)[[11]](#footnote-11). Le jeu n'est intéressant que s'il est partagé, que ce soit par un affrontement, professionnel ou amical, ou bien au travers d'une coopération entre les joueurs pour atteindre un but commun. De cette façon, l'esport est un outil intéressant pour développer des compétences sociales. Par ailleurs, ce qui motive les joueurs de jeux vidéo à se déplacer pour des événements, c'est le contact avec d'autres joueurs et le désir d'en apprendre davantage sur les jeux (Janzs, 2005). La communauté des joueurs est une communauté forte, soudée et sociale qui cherche avant tout à partager des moments avec d'autres joueurs. L'esport peut alors servir de pont entre les générations, encourageant la communication intergénérationnelle. Nous avons pu voir que de bonnes relations avec les différents acteurs éducatifs sont un facteur d'amélioration du climat scolaire, et nous essaierons de faire le lien dans notre recherche

### Comment une activité extra-scolaire influence le climat scolaire

En France, l'école est obligatoire jusqu'à 16 ans et représente une étape incontournable pour l'entrée dans le monde adulte. Au cours de sa vie, un individu va passer entre 10 et 15 ans à faire face à de nombreux changements et expériences. L'école est considérée comme le premier espace de socialisation secondaire (Momberger, 2015). Aujourd'hui, selon un sondage réalisé lors de la conférence au Sénat sur l'éducation, plus de la moitié des Français ont une opinion négative sur l'école, et ce pourcentage est encore plus élevé chez les enseignants. Entre la perte de motivation chez les enseignants et le désintérêt d'une grande partie des jeunes qui estiment que l'école ne les prépare pas suffisamment bien, le climat scolaire se détériore. Ces problèmes scolaires sont d'autant plus exacerbés dans les quartiers défavorisés qui subissent une marginalisation due aux politiques mises en place (Mistiaen, Kesteloot, 1998). Malgré cela, on peut constater que les problèmes ne sont pas seulement externes, mais aussi internes à l'école. Face à la pression institutionnelle, au sentiment d'injustice et aux orientations mal adaptées, les élèves perdent peu à peu confiance dans le système éducatif et les enseignants (Van Zanten, 2000)

A l'image du sport, du théâtre ou d'autres activités, l'esport peut être considéré comme une activité parascolaire. Dans cet objectif, nous allons voir si les activités parascolaires peuvent influencer le climat scolaire et surtout sur quels facteurs. Une étude menée auprès de populations issues des classes moyennes et supérieures nous détaille deux motivations pour l'implication dans des activités parascolaires : la première est la passion, tandis que la seconde est une approche plus pragmatique, souvent perçue comme un investissement en vue de la réussite scolaire ou d'une future carrière (Couronné, Dupuy, Safarti, Simha, 2022). Une autre étude de Martinez, Coker, McMahon et Cohen va plus loin dans son analyse en comparant les activités parascolaires (sport, club et art) à trois des dimensions du climat scolaire que sont la sécurité, les relations et l'environnement de l'école. Elle s'est déroulée au sein de 28 lycées américains et a regroupé 15 000 lycéens participants. Les résultats indiquent que les lycéens participant à des activités parascolaires bénéficient d'un meilleur soutien de la part des adultes et entretiennent de meilleures relations avec leurs pairs. De plus, l'engagement dans des activités parascolaires contribue au développement du sentiment d'appartenance à leur établissement scolaire par rapport à leurs pairs qui ne pratiquent pas d'activités. Cependant, il est important de noter que la participation à plusieurs de ces activités ne conduit pas nécessairement à une augmentation proportionnelle du sentiment d'appartenance. En ce qui concerne la question de la sécurité, on observe des inégalités entre les activités. Seuls les pratiquants d'activités sportives montrent un fort sentiment de sécurité sur le plan social et émotionnel, les auteurs associent cela au statut social élevé dont bénéficie le sport, notamment aux Etats-Unis. Ainsi, les athlètes ont moins de chances de subir du harcèlement ou d'être exclus des groupes sociaux, ce qui évite l'isolement social. Contrairement à l'art, qui semble plus sujet à ce type de comportement. Il est important de noter que l'impact des activités parascolaires sur le climat scolaire peut varier en fonction de la nature spécifique des activités, de l'engagement des élèves, et de la manière dont ces activités sont intégrées dans la vie scolaire globale. Cependant, dans l'ensemble, les activités parascolaires ont le potentiel de contribuer de manière significative à la création d'un climat scolaire favorable à l'apprentissage et au bien-être des élèves

Lors de nos lectures, il ressort que le climat scolaire au sein d'un établissement peut influencer positivement l'amélioration des résultats scolaires (Brault, 2004). Cependant, il est important de noter que cette relation n'est pas nécessairement réciproque. L'amélioration des résultats scolaires ne garantit pas automatiquement une amélioration du climat scolaire. Néanmoins, dans une moindre mesure, nous souhaitons explorer si la mise en place de nos ateliers peut avoir des effets sur le lien entre l'amélioration des résultats et le climat scolaire.

Pour résumer notre revue de littérature, nous constatons que les domaines de l'esport et du climat scolaire ont été peu explorés dans la recherche scientifique. Nous avons examiné en premier lieu l'attrait de la pratique de l'esport par les jeunes, puis nous avons étudié les effets de l'esport sur diverses compétences liées à l'éducation, aux relations sociales et aux capacités cognitives. Ensuite, nous avons établi un lien entre l'influence des activités parascolaires et différents aspects du climat scolaire.

# Méthodologie de l’étude de terrain

Grâce à notre revue de littérature, nous avons pu définir les points clé à analyser pour étudier le climat scolaire. Dans cette partie, nous allons expliciter la manière dont nous avons procéder pour réaliser notre collecte de données.

## Approche méthodologique

Comme nous l’avons expliqué plus haut, l’objectif du projet est d’éduquer au travers de la pratique esportive mais aussi d’amener les jeunes à renouer avec le milieu scolaire, notamment les décrocheurs. Pour en revenir à notre question de recherche, nous souhaitons montrer l’influence et les effets des ateliers esports sur le climat scolaire. Lors de notre démarche de recherche, nous avons fait face à deux problématiques. La première consistait à trouver le moyen d’évaluer les facteurs influant sur le climat scolaire au sein des différents établissements. Quant à la deuxième, il s’agit de s’interroger sur les thématiques suivantes : comment les relations entre les élèves évoluent au sein des ateliers mais également en dehors de ces ateliers ? Quelles sont les relations avec les enseignants ? Les ateliers esportifs impactent-ils ces relations ? Observe-t-on une évolution des comportements et des habitudes de travail ? Lors de ces ateliers et du tournoi inter-collèges se créait-il un sentiment d’appartenance à son établissement ?

Pour répondre à ces questions, nous avons choisi une méthode mixte afin de confronter les différentes approches des acteurs et de dégager des pistes de recherches sur notre sujet. *« Ces méthodologies sont de plus en plus souvent abordées non pas sous l’angle de leurs différences, mais sous celui des complémentarités qu’elles peuvent apporter à la recherche. Une vision pratique de la recherche est en train de s’instaurer par laquelle le chercheur met en œuvre diverses méthodes de travail empruntées à l’une ou l’autre des méthodologies afin d’effectuer une recherche la plus utile et la plus instructive possible »* (Pinard, Potvin et Rousseau, 2004)[[12]](#footnote-12). Cette approche mixte se compose en trois axes : un premier qui consiste à faire des observations de terrain lors des ateliers dans les différents collèges. Le second moyen de collecte de données se traduit par une étude quantitative auprès des élèves des ateliers pour évaluer leur ressenti sur les ateliers et les relations au sein du collège. Enfin, une série d’entretiens semi-directifs avec les différents acteurs éducatifs (enseignants, personnels de direction, AED) présents dans les collèges clôture notre approche mixte. Ces trois axes nous permettent de recouper les différents points de vue de tous les acteurs de ce projet « Educ Esport » afin de mettre en lumière l’influence de l’esport sur l’éducation auprès des jeunes collégiens.

## Les observations

Lors des ateliers nous étions deux observateurs : Julien Volcov, thésard au laboratoire CETAPS[[13]](#footnote-13) de l’Université de Rouen qui réalisait des observations directes[[14]](#footnote-14) et moi-même en tant qu’intervenant, dont les observations étaient participantes[[15]](#footnote-15). Julien Volcov étant présent depuis plus longtemps dans les ateliers, il a pu réaliser 32 séances d’observations direct. Pour notre part, étant arrivée début février sur le projet nous avons réalisé 24 séances d’observations participantes. Au travers de ces observations, nous souhaitions évaluer l’ambiance, la motivation, l’engagement des élèves au sein des ateliers, les relations sociales, le bien être, les comportements…

### Mise en place d’un cadre d’analyse

Comme nous étions intervenant, notre priorité était d’assurer le bon déroulement du cours mais aussi proposer des exercices et donner des conseils aux élèves pour les faire progresser sur les différents jeux. Il nous était donc difficile de tous analyser en permanence. Après quelques séances de prise en main, nous avons établi une liste de critères que nous souhaitions observer au cours des séances :

* Nombre d’enfant durant la séance
* Nombre de fille et de garçon
* Jeux utilisé (changement si possible)
* Ambiance globale de la séance
* Comportement des élèves entre eux
* Comportement des élèves avec les professeurs
* Comportement des élèves avec les intervenants
* Autre(s) fait(s) à noter

Il nous a paru intéressant de diviser nos observations pour étudier les différences de comportements entre les différents acteurs des ateliers.

## Les questionnaires

Dans le cadre de notre méthodologie mixte, nous avons choisi une première approche auprès des collégiens via une évaluation par questionnaire. Dans ce contexte le questionnaire nous paraissait plus intéressant que des entretiens afin de récolter un maximum de données auprès d’une large population dans un temps restreint. Lors de ces questionnaires, nous voulions récolter les perceptions des collégiens sur leurs relations avec les enseignants, entre eux, l’ambiance globale ainsi que les perceptions de leur évolution au cours de l’année. Comme l’année était déjà entamée lors de notre arrivée sur le projet, nous avons choisi de faire une auto-évaluation rétro active afin de faire une comparaison de l’évolution des relations. Pour cela, 82 questionnaires ont été distribués aux élèves des ateliers.

Nos questionnaires étaient destinés à des jeunes de la 6ème à la 3ème peu habitué à ce genre d’exercice. Nous avons donc voulu faire un questionnaire simple et rapide tenant sur 1 page recto-verso (cf annexe).

Nous avons donc établi notre questionnaire en 3 parties en se limitant aux questions essentielles. La 1ère partie nous permettait de connaître le profil de répondant et le rapport aux jeux vidéo. Dans la seconde partie, nous avons voulu évaluer l’ambiance général au sein du collège au travers du sentiment de sécurité ainsi que la perception de leur relation avec les différents acteurs. Enfin dans la 3ème partie, nous souhaitions analyser la perception de l’influence des ateliers esportif sur les relations des élèves mais aussi le sentiment d’appartenance.

Profil des répondants :

* Sexe
* Age
* Classe
* Fréquence de jeux en dehors des ateliers

Mon établissement :

* L’ambiance dans l’établissement
* Le sentiment de sécurité
* Si insécurité d’où cela provient
* Relation avec les personnels/enseignants
* Relation avec les élèves
* Absence dû à l’ambiance à l’école

Les ateliers esportifs

* Motivation à venir au collège
* Amélioration de l’image de ton collège
* Amélioration des relations avec les adultes
* Amélioration des relations avec les autres élèves
* Apprentissage pendant les ateliers
* Recommandation de ton collège
* Personnes avec qui tu as joué
* Satisfaction des ateliers

Les réponses étaient pour la quasi-totalité fermée avec des réponses prédéfinies afin de rendre plus facile le remplissage pour les plus jeunes.

### Modalité d’administration

Pour distribuer ce questionnaire, nous les avons imprimer et distribuer durant les ateliers. Les 3 collèges étant différents les modalités d’administration quoi que similaire ont été légèrement différentes.

Au collège de Chatou, nous avons décidé de distribuer ces documents uniquement aux élèves qui participent à notre atelier du mardi, car nous avions des observations spécifiques liées à cette séance, ce que nous n'avions pas eu l'opportunité de faire lors des cours dispensés par le professeur le lundi et le jeudi midi. Par ailleurs, ces élèves n’étant pas nombreux cela explique le plus petit nombre de réponses obtenues.

Les horaires identiques des établissements des Mureaux et de Trappes ont compliqué notre présence dans les deux collèges. De plus, nous avions un rôle d'intervenant principal à Trappes. Pour ce qui est des Mureaux, l'administration a été gérée par les enseignants et un autre intervenant lors d'une séance d'atelier l'après-midi. À Trappes, nous avons pris en charge l'administration nous-mêmes. Cependant, de nombreux élèves sont venus pour découvrir les ateliers. Nous avons donc pris la décision de distribuer le questionnaire uniquement aux élèves qui fréquentaient régulièrement les ateliers, dans le but d'obtenir un retour significatif sur le long terme.

## Les entretiens

Pour finir, nous avons souhaité mener des entretiens plus qualitatifs auprès des enseignants référents, personnels de direction, assistants de direction. Ces entretiens, au nombre de 11, visaient à mieux comprendre la qualité de vie dans les collèges, leurs relations avec les enfants, l’absentéisme, les relations internes ainsi que leurs ressentis sur les ateliers et les effets observés au quotidien sur les élèves.

### Elaboration des entretiens

Dans le cadre de nos entretiens, nous avons élaboré un guide pour aborder en premier lieu les thématiques clé. Ces questions pouvaient être adaptées en fonction de l'évolution de l'entretien. (cf annexe)

* Profil des interviewer
* Perception du collège
* Perception des ateliers
* Relation avec les élèves
* Perception des relations entre les élèves
* Impact sur le travail
* Compétences développées
* Problématiques observées

À travers ces entretiens semi-directifs réalisés avec le personnel scolaire, nous avons pu adopter une approche plus qualitative. De cette manière, nous sommes en mesure de confronter les résultats obtenus grâce aux questionnaires avec les témoignages du personnel, ce qui nous permet d'affiner notre analyse. Malheureusement, certains enseignants avaient des emplois du temps très chargés, ce qui a rendu difficile la planification des entretiens dans la période de fin d'année scolaire. Par conséquent, certains entretiens ont été plus brefs que prévu. Néanmoins, tous ont suivi la même structure, avec des niveaux d'approfondissement variables selon les questions posées.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nom / Prénom | Poste | Collège | Date d’entretien | Méthode de passation | Durée de l’entretien | Retranscription |
| Amélie | Professeurs documentaliste | Youri Gagarine -Trappes | 15 mai 2023 | Discord | 1h45 | Oui complète |
| Hamza | Professeur physique-chimie | Youri Gagarine -Trappes | 11 mai 2023 | Face à face | 22min | Oui complète |
| Valentin | Chargé de prévention | Youri Gagarine -Trappes | 15 mai 2023 | Face à face | 1h | Oui complète |
| Lola | CPE | Paul Bert - Chatou | 09 mai 2023 | Face à face | 30min | Oui, complète |
| Annabelle | Principale | Paul Bert - Chatou | 23 mai 2023 | Face à face | 32min | Oui complète |
| Christelle | AED | Paul Bert - Chatou | 15 mai 2023 | Face à Face (duo avec Jérémy) | 30 min | Oui, complète |
| Jérémy | Professeur d’histoire-géographie | Paul Bert - Chatou | 15 mai 2023 | Face à Face (duo avec Christelle) | 30min | Oui, complète |
| Adrien | CPE | Paul Verlaine- Les Mureaux | 17 mai 2023 | Face à face | 32min | Oui, complète |
| Zouhir | Professeur de SVT | Paul Verlaine- Les Mureaux | 17 mai 2023 | Face à face | 1h | Oui, complète |
| Anne | Professeur d’une classe SEGPA | Paul Verlaine- Les Mureaux | 27 mai 2023 | Discord | 2h30 | Pas de retranscription |
| Samba | Vie scolaire | Paul Verlaine- Les Mureaux | 17 mai 2023 | Face à face | 35min | Pas de retranscription |

## Les limites de notre recherche

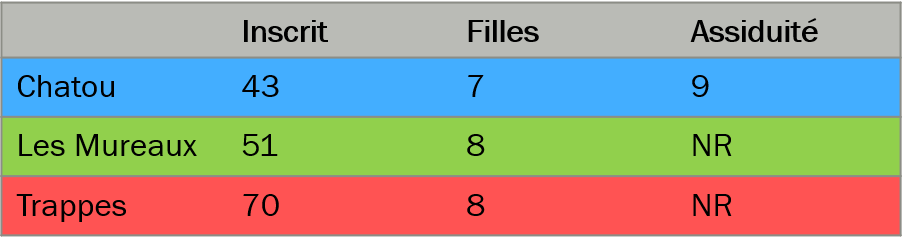
Au début de notre enquête, les ateliers étaient déjà en cours, ce qui nous a obligé à rejoindre le projet en cours de route. Par conséquent, il était plus complexe d'analyser les relations qui prévalaient avant le début des ateliers. Notre étude s'est principalement concentrée sur les élèves participants aux ateliers. Nous estimons qu'il serait bénéfique de recueillir également les opinions des élèves qui ne participent pas aux ateliers, afin d'obtenir une perspective plus globale du climat scolaire. Cependant, en raison de notre entrée tardive dans le projet en février, qui se terminait en juin, nous avons préféré nous concentrer sur les élèves participants. Cette même contrainte temporelle nous a empêché d'interroger les parents, bien que leur point de vue soit également important pour comprendre le climat scolaire. Enfin, nous avions l'intention de recueillir des données scolaires telles que l'absentéisme, les retards, le comportement des élèves et leurs résultats académiques, afin de les croiser avec nos résultats. Malheureusement, les procédures administratives et les exigences d'anonymisation des données ont rendu impossible la collecte de ces informations dans les délais nécessaires pour les analyser.

# Résultat de recherche

## Présentation des ateliers

Lors de notre étude, les ateliers étaient très différents d’un collège à l’autre. Pour commencer notre analyse des ateliers, nous avons voulu chercher à comprendre les profils généraux des élèves. Pour ce faire, nous nous sommes intéressés au nombre d’inscrits par collège. Cette première information permet d’évaluer combien d’élèves ont été touchés par le projet dans chaque établissement mais aussi de comparer le pourcentage de filles et de garçons.

**Tableau 1 : Inscription dans les ateliers**

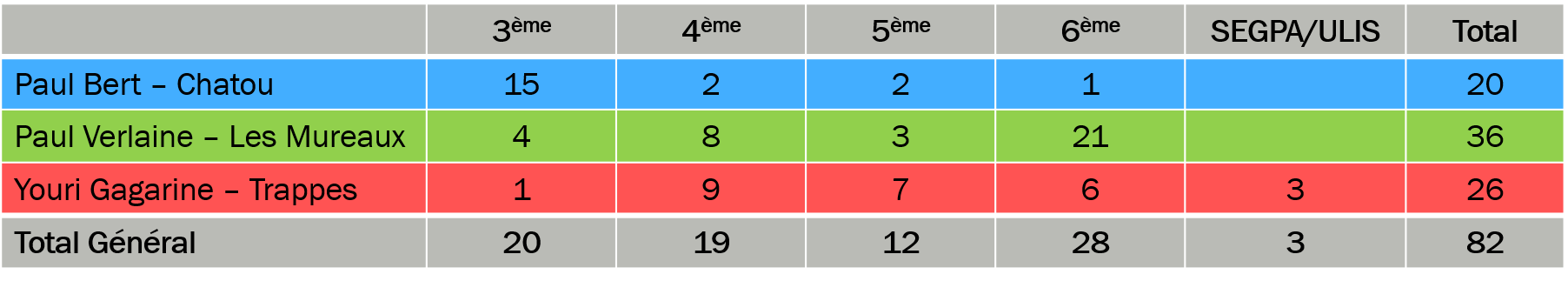


Sur l’ensemble des collèges nous avons recensé selon les listings, 164 enfants inscrits répartis de la façon suivante. Le collège le plus investi est celui de Trappes avec 70 inscrits. Cela s’explique par la présence d’enseignants promouvant l’activité esportive auprès d’un maximum de collégiens. De plus, la salle étant spacieuse, elle permet facilement d’accueillir un grand nombre de jeunes. Aux Mureaux, les inscriptions aux ateliers esportifs étant dépendantes de l’adhésion au foyer, cela a créé un « frein » pour les jeunes voulant accéder à l’activité. Cependant, les ateliers étaient malgré tout complets. Pour Chatou, l’établissement priorisait l’accès aux classes de 4ème et 3ème impliquant un nombre plus limité d’élèves touchés par l’activité et donc d’inscriptions. De plus, la salle étant beaucoup plus petite, il était difficile d’accueillir un grand nombre de collégiens simultanément de manière optimale.

Par la suite, nous nous sommes intéressés au rapport garçons / filles au sein des ateliers. Comme nous pouvons le voir dans le tableau ci-dessus, le nombre de filles comparé au nombre d’inscrits est bien inférieur. A Chatou et aux Mureaux, elles représentent 16% des effectifs contre seulement 11% à Trappes.

Enfin à Chatou à chaque début de cours, les enfants s’inscrivaient sur une fiche de présence. Cette liste a évolué au cours de l’année car certains élèves se sont rajoutés après les vacances de février. Ainsi, nous avons pu observer l’assiduité des élèves et seul 9 élèves sont venus à la quasi-totalité des cours. Parmi ces 9 élèves, 6 sont des 3ème et les 3 autres sont respectivement en 4ème, 5ème et 6ème . Dans les autres collèges, il n’y avait pas de réelle fiche de présence comme à Chatou, mais les professeurs géraient personnellement l’accès aux ateliers. Nous n’avons pu avoir le nombre exact des élèves présents à chaque cours. Cependant, nous avons pu constater que certains jeunes étaient très assidus.

**Tableau 2 : Répartition des élèves par classes et par établissement**



Par la suite, nous nous sommes intéressés à la répartition des élèves par classe dans les différents collèges. Cependant comme nous l’avons expliqué précédemment, les conditions d’inscription ne sont pas toujours les mêmes dans les établissements, ce qui entraîne certaines disparités. Ainsi, les élèves de 3ème sont plus présents à Chatou, en lien avec la politique de l’établissement d’ouvrir l’atelier principalement pour ce public. A l’inverse, aux Mureaux et à Trappes, les élèves de 3ème sont moins présents au sein des ateliers. Une explication peut être due à l’importance de l’année de 3ème dans le parcours scolaire. Cette année est synonyme de brevet national des collèges mais aussi du choix de son lycée (professionnel, général, technologique). Ainsi, les élèves de ces classes se concentrant sur ces échéances sont moins propices à donner du temps à un atelier extra-scolaire. Néanmoins, si la priorité leur est donnée, ces élèves peuvent se rendre disponibles pour participer. Aux Mureaux, on constate la sur-représentation des 6ème par rapport aux autres niveaux. Seul l’établissement de Trappes possède une répartition homogène.

Au global, on constate donc que chaque niveau scolaire est représenté dans les établissements. Pourtant, on observe des disparités pour un collège. Pour une grande partie, cela s’explique par la politique de l’établissement concernant les ateliers ou bien la communication des enseignants référents auprès de leur classe.

Pour continuer dans le profil type des élèves présents dans les ateliers, nous nous sommes questionnés sur leur pratique vidéoludique hors des ateliers. Les élèves des établissements participants aux ateliers sont-ils aussi des joueurs de jeux vidéo au quotidien ?

**Tableau 3 : Temps de pratique vidéoludique hors des ateliers**

e graphique permet de constater que 32% (N = 26) des collégiens jouent quotidiennement et 45% (N = 37) de manière hebdomadaire. Seulement 23% (N = 19) ne jouent que ponctuellement voire jamais. Cette analyse nous montre que les jeunes qui sont présents dans les ateliers sont pour une grande majorité des joueurs hors du cadre scolaire. Néanmoins, une part non négligeable des collégiens ne sont pas des joueurs réguliers, ce que l’on appelle des « joueurs occasionnels » ou « casual gamers ». Par ailleurs, sur les 11 filles de notre échantillon, 7 sont des joueuses occasionnelles et seulement 4 sont des joueuses qui se considèrent comme régulières en jouant de manière hebdomadaire.

Pour résumer, sur le profil types des jeunes présents dans les ateliers, nous avons constaté qu’il s’agissait de jeunes garçons principalement en 6ème adeptes réguliers de jeux vidéo sur leur temps libre.

Après avoir étudier le profil types des jeunes présents dans les ateliers, nous nous sommes intéressés à leurs retours globaux. Pour se faire, nous les avons interrogés sur leur niveau de satisfaction vis-à-vis des ateliers ainsi que leur motivation à venir au collège grâce aux ateliers.

**Tableau 4 : Évaluation de la satisfaction des ateliers esportifs**

Comme nous le montre le graphique ci-dessus, 52 des répondants sont très satisfaits et 26 sont satisfaits. Seulement 4 élèves ont un avis neutre. Il n’y a aucune réponse « peu satisfait » ou « pas du tout satisfait ». Ainsi, l’ensemble des collégiens interrogés semble avoir une très bonne opinion des ateliers présents dans leur collège.

Avoir la satisfaction des collégiens est un point très important mais à quoi cela sert-il ? Cela amène-t-il d’autres effets positifs au sein de l’établissement. Nous nous sommes intéressés à la motivation apportée par les ateliers esportifs. Dans notre questionnaire, nous avons posé la question suivante : « Les ateliers esportifs sont-ils une source de motivation à venir au collège ? ». Ainsi, nous avons voulu comparer si la motivation était similaire chez les filles et chez les garçons.

## Effet sur l’ambiance au collège

La présence de jeux vidéo et d’esport au sein du domaine éducatif se fait de plus en plus présent que ce soit dans des cursus universitaires ou lycéens. Les ateliers esportifs, que nous étudions au travers des différents collèges restent très précurseur dans le domaine. Cette évolution reflète la reconnaissance croissante du potentiel des jeux vidéo pour non seulement divertir, mais aussi pour engager les élèves, développer des compétences diverses et créer un environnement scolaire plus dynamique et novateur. Un aspect essentiel de cette transformation réside dans les effets que ces ateliers peuvent avoir sur le climat scolaire au sein des établissements d'enseignement. Au cours de cette exploration, nous allons examiner comment les ateliers esportifs peuvent influencer la motivation des élèves, leurs relations interpersonnelles, et leur engagement général dans le contexte scolaire. En comprenant ces effets, nous pouvons évaluer comment l'intégration des jeux vidéo peut contribuer à façonner un environnement d'apprentissage plus positif et enrichissant au collège.

**Tableau 5 : Perception de la motivation apportée par les ateliers esportifs pour venir au collège.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Oui** | **Non** | **Ne sais pas** | **Total général** |
| Un garçon | 46 | 18 | 7 | 71 |
| Une fille | 6 | 5 |  | 11 |
| **Total général** | **52** | **23** | **7** | **82** |

Au travers de ce tableau, on peut remarquer que 63% (N = 52) des élèves sont influencés positivement par les ateliers esportifs et estiment que ces derniers leur apportent une motivation supplémentaire pour venir au collège. Néanmoins, 28% (N = 23) considèrent que ces ateliers ne changent pas leur motivation à venir au collège. Enfin, 9% (N = 7) n’arrivent pas à estimer l’impact sur leur motivation. D’autre part, la motivation à venir au collège grâce aux ateliers est plus forte chez les garçons avec 64% (N = 46) que chez les filles avec 54% (N = 6)

**Tableau 6 : Perception de la motivation apportée par les ateliers esportif par collège**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Oui** | **Non** | **Ne sais pas** | **Total général** |
| Paul Bert - Chatou | 8 | 12 |  | 20 |
| Paul Verlaine - Les Mureaux | 25 | 4 | 7 | 36 |
| Youri Gagarine - Trappes | 19 | 7 |  | 26 |
| **Total général** | **52** | **23** | **7** | **82** |

Par contre, en comparant la motivation par établissement on repère des inégalités entre ces derniers. Dans les établissements dit en « difficulté » on voit que les ateliers sont un fort levier motivationnel pour les collégiens avec 69% (N = 25) aux Mureaux et 73% (N = 19) à Trappes de réponses favorables. A Chatou, il y a que 40% (N = 8) des élèves qui perçoivent les ateliers comme une source de motivation à venir au collège. Les catégories socio-professionnelles étant plus hautes à Chatou et les attentes de résultats scolaire plus élevées de la part du corps éducatif, nous estimons que les élèves du collège ont intégré l’importance de venir en cours. De ce fait, les ateliers ne sont pas primordiaux dans la motivation à venir en cours. Pourtant, cela reste quand même un plus pour certains élèves.

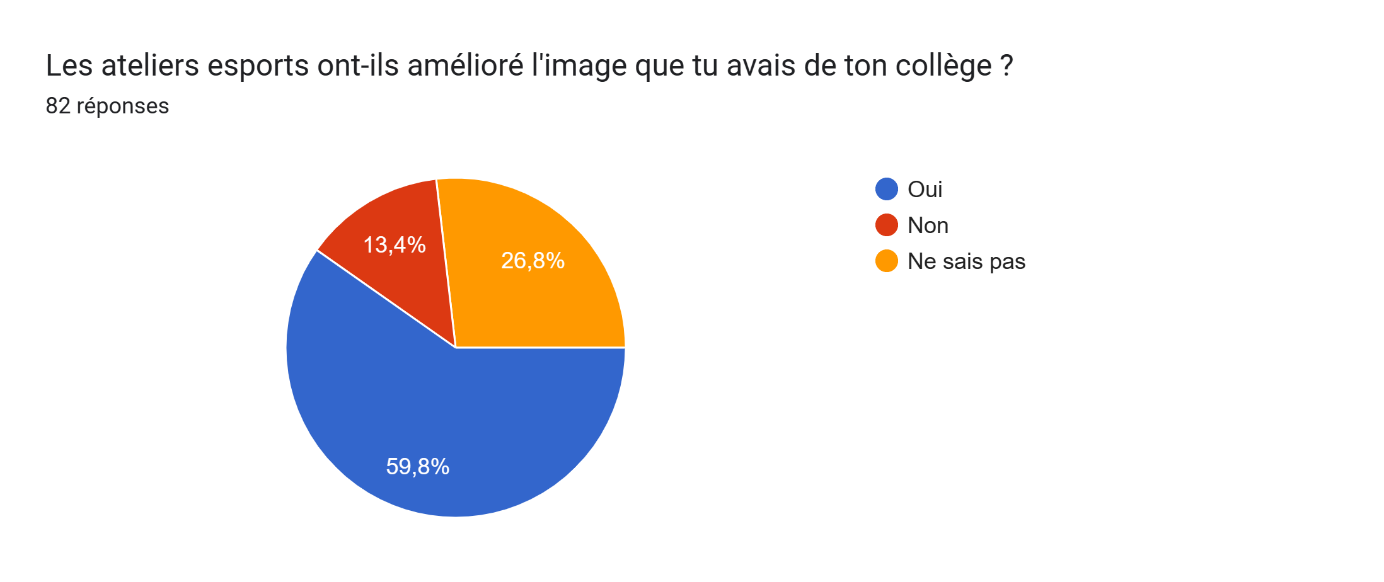
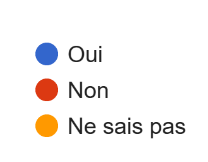
Par ailleurs, nous avons pu constater au cours de nos observations en présentiel des comportements d’élèves montrant de forte motivation à venir au collège grâce à ces ateliers. Nous avons pu observer à Trappes un élève en stage de 3ème revenir exclusivement pour venir à l’atelier esport. D’autres élèves n’ayant pas cours n’hésite pas à rester en permanence pour venir ensuite à l’atelier. Ces comportements spontanés nous montrent que le collège n’est pas un lieu boudé par les élèves, il faut cependant que ces derniers aient une motivation pour y rester.

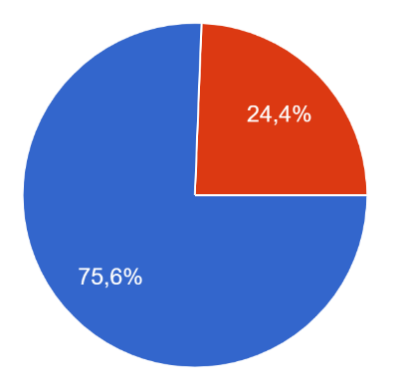
Pour conclure, sur les retours que nous avons pu analyser, le format et la manière dont les ateliers sont organisés semblent satisfaire la quasi-totalité des jeunes. De plus, il s’agit d’un facteur motivant pour eux pour venir au collège filles comme garçons. Ces ateliers contribuent aux changements de leur comportements au sein de leur établissement.

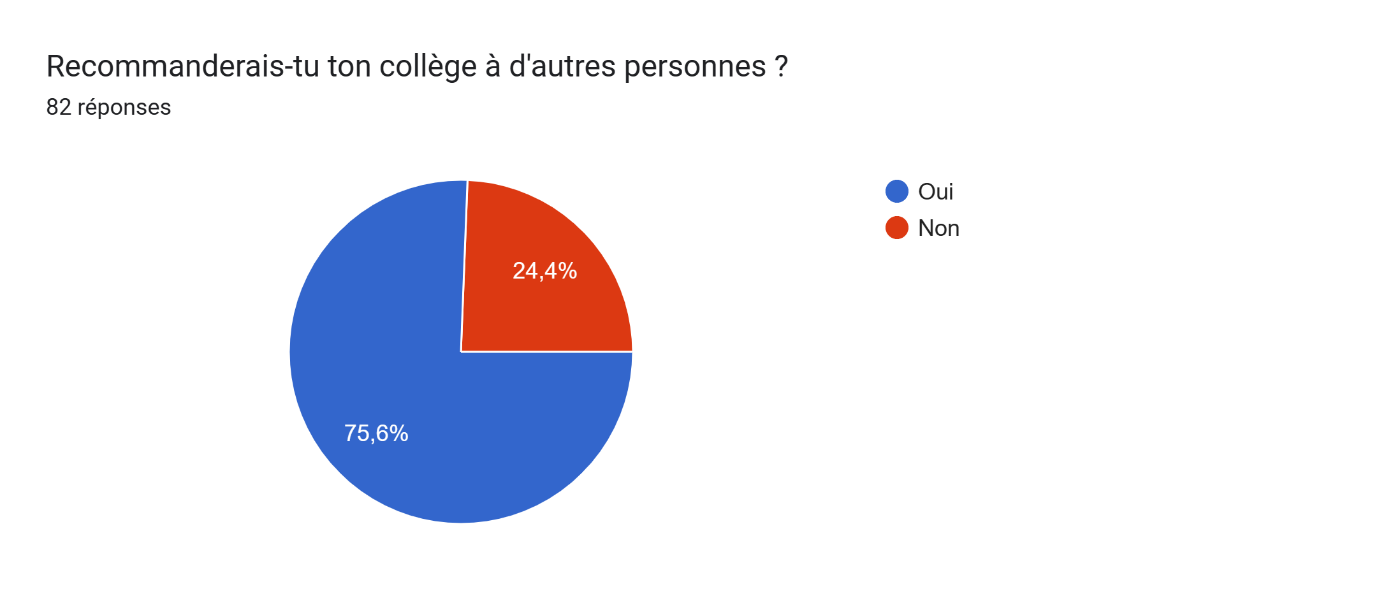
Ainsi, ces comportements amènent un autre questionnement. Au travers des ateliers, les jeunes collégiens deviennent plus motivés pour venir en cours mais cela crée-t-il un sentiment d’appartenance plus fort vis-à-vis de son collège ?

Le sentiment d’appartenance est un sentiment complexe à évaluer notamment chez des jeunes. Pour nous en faire une idée, nous nous sommes intéressés à l’évolution de l’image du collège mais aussi si les jeunes recommanderaient leur collège à d’autres personnes.

**Tableau 7 : Perception de l’amélioration de l’image de leur collège**



**Tableau 8 : Recommandation de leur collège par les collégiens**



On peut voir avec ces deux graphiques que les ateliers ont amélioré l’image qu’avaient les collégiens de leur collège. Par ailleurs, on sait qu’une image positive permet d’avoir une meilleure appréciation et un meilleur jugement. Ainsi, on peut estimer que l’image positive que les jeunes ont associé à leur établissement, renforce leur sentiment d’appartenance et leur vision de l’école de manière positive.

Dans le même temps, 75,6% (N=62) recommanderaient leur collège à d’autres personnes. A Trappes, ce sont 23 des 26 élèves sondés qui recommanderaient positivement leur collège

Pour finir sur ce point, le tournoi inter-collège de fin d’année crée une émulation qui pousse les jeunes à se surpasser. Les jeunes veulent représenter leur collège *«* *Non je n’ai jamais cours là, en plus y’a un tournoi à la fin de l’année, je vais le faire ».* Certains élèves cherchent à savoir les niveaux des joueurs dans les autres établissements pour évaluer leur chance de faire gagner leur collège sur un jeu. Tous cela nous montre qu’il y a un changement de position de la part des collégiens par rapport à leur établissement.

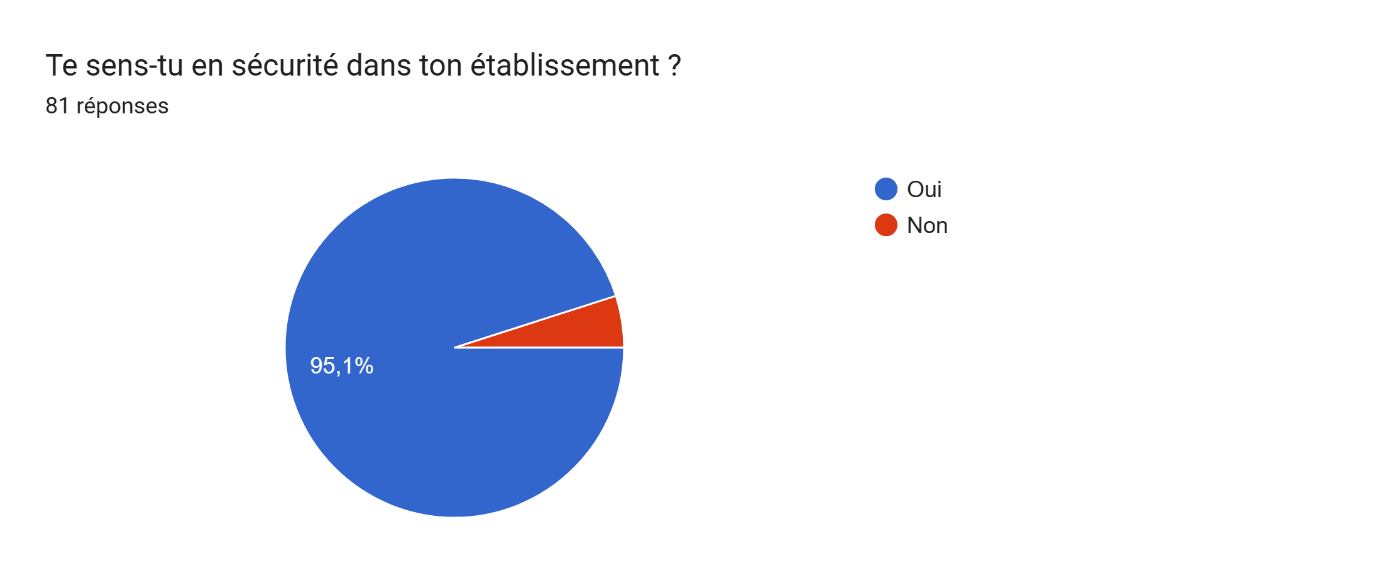
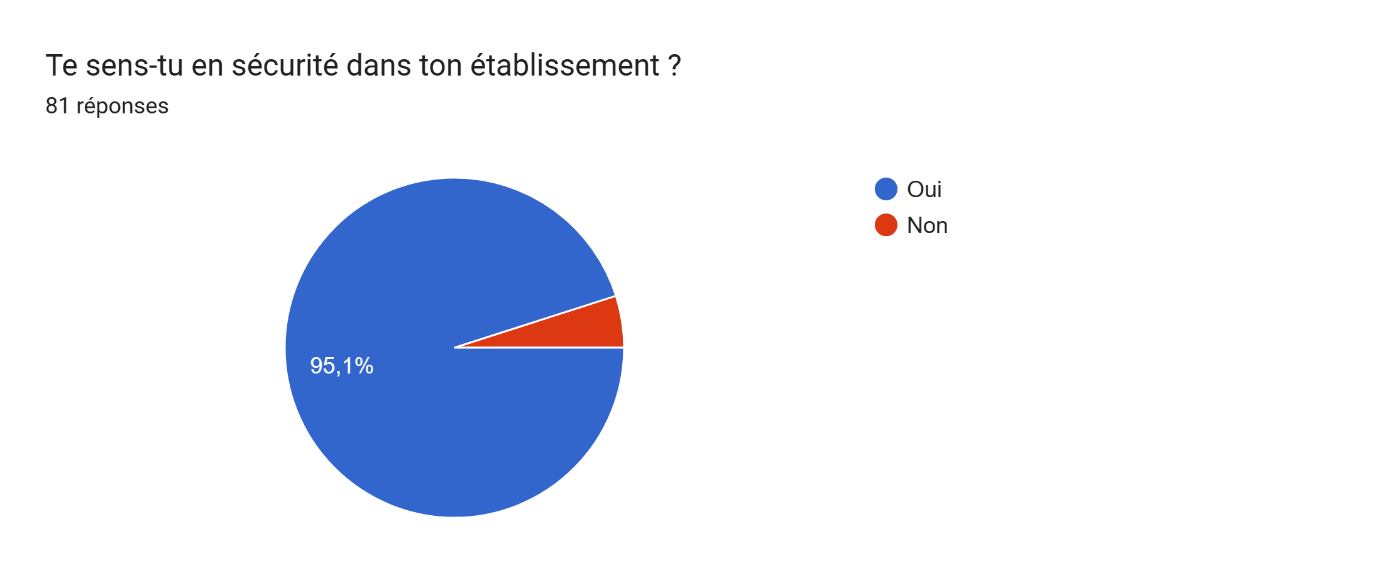
Un facteur important dans l’évaluation du climat scolaire est le sentiment de sécurité. Un bon climat scolaire permet aux collégiens de se sentir en sécurité. Ainsi, nous avons cherché à évaluer l’ambiance globale de l’établissement, l’ambiance générale dans les ateliers et le sentiment de sécurité des élèves.

**Tableau 9 : Evaluation de l’ambiance au collège**

Il nous parait important de préciser que nous n’avons sondé que des élèves présents aux ateliers esportifs. On constate que les collégiens présents dans les ateliers sont une majorité à avoir un avis positif sur l’ambiance au sein de leur établissement. Cependant, on peut voir des divergences d’un collège à l’autre. A Chatou, aucun élève n’a évalué l’ambiance négativement, pourtant c’est dans cet établissement que des jeunes ont été exclus suite à des problèmes de comportement. Néanmoins, cela ne semble pas affecté l’ambiance général du collège. Les enseignants semblent être du même avis : *« L’ambiance est bonne, il n’y pas vraiment de problèmes » (Enseignant de Chatou).* Sur les autres établissements, les avis sont plus étendus. Aux Mureaux et à Trappes, l’évaluation de l’ambiance globale du collège est similaire avec respectivement 86% (N = 31) et 88,5% (N = 23). Les opinions négatives sont plus diverses à Trappes avec des collégiens évaluant très négativement le climat au collège. *« De manière générale, l’ambiance reste correcte, il a quelques moments dans l’année où c’est plus tendu. » (Enseignant de Trappe).*

Un autre facteur influant sur le climat scolaire est le sentiment de sécurité. Ainsi lorsque l’on s’intéresse à ce sentiment, on constate que 95% des élèves des ateliers esportifs se sentent en sécurité dans leur établissement.

**Tableau 10 : Evaluation du sentiment de sécurité au sein de leur établissement**



Lors de nos observations dans les ateliers, nous avons pu constater certains comportements attestant d’un climat scolaire apaisé. Le premier comportement qui a attiré notre attention est la politesse naturelle d’une majorité de jeunes. Sans avoir à insister outre mesure, les jeunes arrivent souriant, disent « Bonjour » en entrant et « Au revoir » en sortant. Ce détail parait anodin mais dans les établissements en difficulté, ces comportements ne sont pas forcément innés vis-à-vis du corps enseignant. Par ailleurs, l’ambiance détendue et ludique qui est présente, permet aux jeunes de trouver un espace où s’épanouir : *« L’esport c’est comme une bouffée d’air pour eux [les élèves], un temps où ils peuvent se retrouver entre eux de manière plus libre […] pour certains élèves qu’on a repris, on a vu une amélioration hors des ateliers esports »* *(Enseignant aux Mureaux).* Les collégiens arrivent dans ce contexte à garder des comportements calmes et concentrés sur de longue période. De plus, on peut voir des comportements de provocation qui restent toujours « bon enfant » : « Les élèves grognent, se chamaillent, se provoquent gentiment, rigolent les uns des autres, ensemble »[[16]](#footnote-16). Malgré tout, il peut se produire des situations de conflit entre les jeunes mais ces dernières restent assez marginales et les enseignants comme intervenants trouvent des solutions pour régler les différends.

Pour conclure sur cette partie climat scolaire, on peut voir que, même si dans l’ensemble l’évaluation est très positive dans les différents établissements, il existe encore des difficultés, notamment dans les collèges en REP et REP+ influant sur le climat scolaire. Néanmoins, la majorité des jeunes ont une bonne image de leur établissement et le recommanderait, ce qui montre un certain attachement à leur collège. De même, le sentiment de sécurité au sein de leur établissement attestequ’ils se sentent à l’aise et en confiance et cela se voit au travers des comportements (motivation à venir, concentration et sérieux dans les ateliers, conflits marginaux qui se règlent à l’amiable).

## Relation élèves-élèves

Après avoir abordé la question du climat scolaire dans les établissements et dans les ateliers, nous allons maintenant nous concentrer sur les relations élèves-élèves au sein des ateliers. Comment sont ces relations ? Ont-elles évolué au cours de l’année ? Quels sont les comportements des élèves les uns envers les autres ? Quels types de relation se sont développés ? Des liens inter-classes se sont-ils créés ? Toutes ces questions vont nous permettre de mieux comprendre les relations qui se sont créées entre les collégiens des ateliers et ainsi de mesurer l’impact des ateliers sur l’évolution des relations sociales des jeunes.

Les ateliers esportifs jouent un rôle significatif dans la création et le renforcement des relations entre les élèves au sein d'un établissement scolaire. Ces espaces de loisirs partagés offrent une plateforme unique pour interagir, coopérer et développer des liens avec leurs pairs. Les interactions au sein de ces ateliers ont un impact direct sur le climat scolaire, favorisant un sentiment d'appartenance et de communauté parmi les élèves. Dans les ateliers, les collégiens sont assez libres de leurs mouvements. A l’inverse d’un cours plus « scolaire », il est possible de changer de jeu, de discuter avec ses camarades, d’observer les autres jouer, de leur donner des conseils, etc. En laissant cette liberté aux jeunes, on observe différents comportements qui ne se seraient pas nécessairement produits dans d’autres contextes. La présence du jeu est un moyen de briser la glace lors d’interactions sociales. Ainsi, on observe une plus grande ouverture sociale de la part de nombreux jeunes. Des élèves qui ne se seraient pas parlés (différence d’âge, cultures différentes, genre différent…) interagissent et débattent sur un jeu afin de confronter les meilleures stratégies possibles. Lors d’une session portes ouvertes, des ateliers où il était possible de faire venir les parents, nous avons pu observer l’échange suivant :

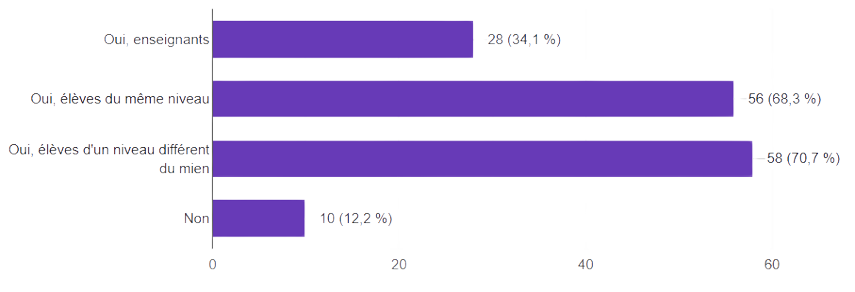
« Parents : *Est-ce que tu as rencontré des élèves à qui t’as jamais parlé avant ?*

Enfant : *oui, y’en a que je connaissais pas ou que j’aimais pas trop et l’esport on parle plus et bien »*

Cela nous montre que les ateliers sont un moyen d’échanger et de s’ouvrir à d’autres élèves dans un contexte spécifique. On peut voir que certaines interactions sociales au sein des ateliers perdurent en dehors.

Par la suite, nous avons cherché à quantifier et comprendre comment se font les interactions sociales entre les collégiens et surtout avec qui. Nous avons regroupé ces données dans un tableau

**Tableau 11 : Quantification des différentes personnes avec qui les collégiens ont joué pendant les ateliers**



Ce tableau nous décrit avec qui les jeunes des ateliers ont joué durant les temps d’ateliers. Il faut préciser que lors du questionnaire, les élèves pouvaient choisir plusieurs réponses parmi les 4 propositions.

Une première remarque qui nous saute aux yeux, est le nombre d’interactions entre les élèves qui est de 104 et 28 avec les professeurs. On peut voir que les collégiens ont quasiment autant d’interactions avec des élèves de la même classe qu’eux, qu’avec des élèves d’autres niveaux scolaires. Par ailleurs, les élèves semblent apprécier les ateliers notamment grâce aux rencontres qu’il y est possible de faire *« C’est vrai que la maison, c’est beaucoup plus calme mais ici c’est mieux, c’est bonne ambiance et on fait des rencontres avec de nouvelles personnes, de nouvelles amitiés, les profs sont sympas et nous aident un peu en tout puis surtout on apprend »[[17]](#footnote-17) (élève de Trappes)*. Les ateliers sont considérés par les élèves comme un lieu de partage, d’apprentissage et d’ouverture sociale aux autres élèves à travers une passion commune.

Nous avons pu observer également pendant les ateliers des comportements d’entraide de 2 types : l’entraide que l’on appellera entraide « naturelle » et l’entraide plus « spontanée ». Nous définirons l’entraide naturelle comme l’entraide nécessaire entre les joueurs pour progresser et performer au sein d’un jeu. On peut voir les joueurs faire preuve de capacité comme la coopération ou la communication. Cette entraide est « forcée » par le jeu car les joueurs sont voués à jouer ensemble dans le jeu pour pouvoir être le plus efficace possible. L’entraide spontanée est une entraide plus ponctuelle entre des joueurs qui ne se connaissent pas nécessairement. Nous avons pu constater lors du tournoi inter-collèges un élève venant naturellement donner des conseils à un élève d’un autre collège sans même connaître les prénoms les uns des autres *« si tu fais « ça » (geste sur les boutons), tu fais un saut sur un trampoline ». Elle essaie. « Tiens, t’as vu. – ouais, merci ».* En outre, ces contextes sont favorables aux apprentissages méthodologiques et sociaux. Les ateliers esportifs offrent un environnement propice au développement de compétences de leadership parmi les élèves participants. Dans ces contextes, les jeux esportifs nécessitent souvent une coordination d'équipe efficace pour atteindre des objectifs communs. Les élèves ont l'opportunité d'assumer des rôles de leader au sein de leurs équipes, ce qui les encourage à prendre des décisions éclairées, à guider leurs coéquipiers et à résoudre rapidement les problèmes. Les élèves apprennent à communiquer clairement, à élaborer des stratégies, à gérer les ressources et à s'adapter aux défis en temps réel. On observe des élèves prendre le lead et diriger oralement les autres *« Bot, bot, bot. Dès que je te dis, tu mets ton ulti »* ou *« Tous en mid » .* Ces expériences de leadership virtuel peuvent être transférées dans des contextes réels, comme la salle de classe ou d'autres activités parascolaires, où les compétences de leadership acquises peuvent contribuer à la création d'une culture collaborative et à l'épanouissement personnel des élèves.

En effet, les situations naturelles d’apprentissages sont un bon moyen de développer des compétences extra-scolaires. Toutefois, la mise en place de situation spécifique d’apprentissage par les intervenants semble accélérer le développement de ces compétences. Par exemple, leur d’une séance aux Mureaux, l’intervenant a forcé une situation de 2vs2 sur FIFA avec un premier match ou les joueurs ne devaient pas communiquer puis un second match où les joueurs pouvaient échanger pendant le match. Cela a permis aux jeunes de comprendre l’importance de la communication lors d’un jeu en équipes. De plus, les jeunes ont gardé cette disposition de 2vs2 sur les séances suivantes, ce qui montre l’intérêt qu’ils portent à la pratique en groupe. On a pu voir des situations proches du mentorat dans certains établissements ou les plus âgés apprenaient/coachaient les plus jeunes. Dans certains cas, le rapport de force s’inversait et les plus jeunes apprenaient aux plus âgés.

Cependant, même si les ateliers esportifs restent un lieu d’apprentissages, d’ouverture sociale et d’entraide, la pratique de jeu esportif peut engendrer des émotions parfois fortes pouvant alimenter des émotions et des comportements virulents. Ainsi, certains collégiens peuvent encore avoir du mal à gérer ces émotions, entraînant l’apparition de réaction excessives (élève qui tape du pied et crie, dispute pour cause de « triche », micro violence quand les intervenants et les professeurs ont le dos tourné…). Dans cette perspective, les ateliers esportifs deviennent une opportunité précieuse pour éduquer les élèves à canaliser leurs émotions *« Après, la gestion des émotions**pour certains élèves ça a été ouf. » (Enseignant de Trappes)*, à développer la résolution de conflits et à promouvoir des interactions respectueuses, garantissant ainsi un environnement sain et positif pour tous les participants. L'encadrement attentif et l'enseignement des compétences émotionnelles peuvent jouer un rôle crucial dans l'atténuation de ces réactions et dans la création d'une atmosphère de jeu agréable et constructive.

Par continuer dans notre raisonnement, nous avons voulu saisir l’évolution des relations entre les élèves. Pour cela, nous avons interrogé les collégiens sur leurs perceptions de leurs relations avec les autres élèves puis l’influence des ateliers sur cette évolution.

Les relations entre élèves dans le contexte scolaire sont un domaine d'étude clé pour les chercheurs en éducation. Selon une étude de Goulet, Cantin, Archambault, Vitaro (2015)[[18]](#footnote-18), des relations positives entre pairs sont associées à une meilleure adaptation scolaire et à un bien-être psychosocial accru. Les interactions entre élèves peuvent influencer leur engagement à l'école, leur réussite académique et leur satisfaction globale. Plusieurs chercheurs (Thibeault, 2009 ; Débardieux, 2015)[[19]](#footnote-19) montrent que les amitiés entre élèves peuvent jouer un rôle protecteur contre l'intimidation et d'autres problèmes sociaux.

**Tableau 12 : Perception des relations entre élèves**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Très bonnes** | **Bonnes** | **Neutre** | **Mauvaises** | **Total général** |
| **Paul Bert - Chatou** | **5** | **10** | **5** |  | **20** |
| 3ème | 5 | 6 | 4 |  | 15 |
| 4ème |  | 2 |  |  | 2 |
| 5ème |  | 1 | 1 |  | 2 |
| 6ème |  | 1 |  |  | 1 |
| **Paul Verlaine - Les Mureaux** | **11** | **21** | **2** | **2** | **36** |
| 3ème | 2 | 2 |  |  | 4 |
| 4ème | 2 | 5 | 1 |  | 8 |
| 5ème | 1 | 2 |  |  | 3 |
| 6ème | 6 | 12 | 1 | 2 | 21 |
| **Youri Gagarine - Trappes** | **9** | **13** | **3** | **1** | **26** |
| 3ème |  | 1 |  |  | 1 |
| 4ème | 1 | 5 | 2 | 1 | 9 |
| 5ème | 3 | 3 | 1 |  | 7 |
| 6ème | 3 | 3 |  |  | 6 |
| SEGPA /ULIS | 2 | 1 |  |  | 3 |
| **Total général** | **25** | **44** | **10** | **3** | **82** |

Ce tableau recoupe la perception des relations entre les élèves par collège et par classe. Pour répondre à cette question, il avait le choix entre 5 propositions (très bonne, bonne, neutre, mauvaise et très mauvaise). Une première constatation est l’absence de relation très mauvaise entre les élèves. Malgré les contextes plus tendus dans certains collèges, les relations globales semblent plutôt bonnes avec 84% (N = 69) des élèves qui perçoivent positivement leurs relations avec leurs camarades. Par ailleurs, sur 10 avis neutres, 5 sont issus de Chatou. En contrepartie, c’est à Trappes et aux Mureaux où l’on constate un plus grand écart entre les perceptions des relations. Grâce à cette constatation, nous pouvons déclarer que la présence de tensions dans les établissements influent négativement sur la perception des relations entre élèves.

Maintenant intéressons-nous aux effets des ateliers sur les perceptions des relations entre élèves. Les ateliers esportifs ont un impact significatif sur les relations entre élèves, selon des recherches récentes. Une étude menée par Miles et Marlatt en 2021[[20]](#footnote-20) a révélé que la participation à des ateliers esportifs favorise le développement de relations sociales positives. Les élèves qui partagent une passion pour les jeux vidéo se rassemblent souvent autour de cet intérêt commun, créant ainsi des amitiés plus solides et renforçant leur sentiment d'appartenance à la communauté scolaire. De plus, ces ateliers encouragent les compétences de communication et de coopération, comme le soulignent de nombreux auteurs (Nashez et Schmoll, 2003[[21]](#footnote-21), Podemia et al, 2013[[22]](#footnote-22) , Kowert et al, 2014[[23]](#footnote-23)), car les jeux esportifs exigent souvent une coordination d'équipe et une communication efficace pour réussir. En favorisant des interactions positives et des liens sociaux, les ateliers esportifs contribuent à améliorer le climat scolaire et à créer un environnement propice à l'apprentissage *« En termes de comportement pur, ça dépend des élèves par contre niveau concentration c’est impressionnant » (enseignant de Chatou)* et au bien-être des élèves *« Pour le bien-être au sein de l’établissement cela a été génial, mais aussi pour la confiance en soi et l’estime de soi* *» (enseignant de Trappes).* Selon Cole and Griffiths (2007)[[24]](#footnote-24) plus de 70% des joueurs estiment que les jeux vidéo leurs ont permis de créer de « bonnes amitiés ». Dans le cadre d’ateliers esportifs, même si cela n’aboutit pas la création d’une relation d’amitié hors cadre scolaire, nous voulons évaluer si cela améliore la qualité globale des relations amicales.

**Tableau 13 : Perception de l’évolution des relations entre élève grâce aux ateliers esportifs par collège et par classe**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Oui** | **Non** | **Ne sais pas** | **Total général** |
| **Paul Bert - Chatou** | **10** | **7** | **3** | **20** |
| 3ème | 6 | 7 | 2 | 15 |
| 4ème | 2 |  |  | 2 |
| 5ème | 1 |  | 1 | 2 |
| 6ème | 1 |  |  | 1 |
| **Paul Verlaine - Les Mureaux** | **27** | **3** | **6** | **36** |
| 3ème | 4 |  |  | 4 |
| 4ème | 7 | 1 |  | 8 |
| 5ème | 3 |  |  | 3 |
| 6ème | 13 | 2 | 6 | 21 |
| **Youri Gagarine - Trappes** | **21** | **2** | **3** | **26** |
| 3ème | 1 |  |  | 1 |
| 4ème | 8 |  | 1 | 9 |
| 5ème | 4 | 2 | 1 | 7 |
| 6ème | 5 |  | 1 | 6 |
| SEGPA /ULIS | 3 |  |  | 3 |
| **Total général** | **58** | **12** | **12** | **82** |

Nos résultats montrent que 71% (N = 58) des collégiens estiment avoir ressenti une évolution positive de leurs relations avec leurs pairs grâce aux ateliers esportifs et seulement 15% (N = 12) ne voient pas de changement. Sur ces 12 élèves, 7 estiment avoir de très bonnes ou bonnes relations avec leurs camarades, ce qui explique leurs réponses négative au vu de la constance de leurs relations déjà très bonnes. De plus 58% (N = 7) des collégiens n’ayant pas vu d’évolution dans leurs relations avec les autres élèves, sont des élèves de 3ème. La 3ème est la fin d’un cycle scolaire important et ces jeunes ont déjà passé 4 ans dans le même établissement pour la plupart. Une supposition que nous pouvons faire, et qu’il serait intéressant d’approfondir, serait que l’influence des ateliers est moins importante sur les jeunes en fin de cycle. Cependant, nous manquons de données pour pouvoir l’affirmer. A l’inverse, l’effet semble beaucoup plus important chez les 6ème avec 70% (N = 19) des élèves qui voient des améliorations dans leurs relations. Nous pouvons attribuer cela au fait que la 6ème, à l’opposé de la 3ème, est le début d’un nouveau cycle scolaire. Les jeunes ne se connaissent pas encore, peut-être que les ateliers esportifs sont un moyen de créer du lien entre ses néo-collégiens.

En résumé les ateliers esportifs sont un moyen pour les jeunes de se mélanger et de s’ouvrir socialement à d’autres élèves qu’ils ne côtoieraient pas habituellement. En outre, les ateliers permettent de créer du lien entre les différents niveaux scolaires que ce soit de manière naturelle ou lors de situations d’apprentissage ludique. Ces ateliers ont vu l’apparition de nombreux comportements sociaux positifs (entraide, mentorat, ouverture aux autres…) entre les collégiens. Il n’en reste pas moins que l’activité ludique qu’est l’esport peut amener à certains excès qu’il faut savoir gérer afin de permettre aux jeunes d’évoluer dans un environnement sain.

## Relation enseignants-élèves

Les ateliers esportifs, en tant qu'espaces d'apprentissage et de loisirs populaires au sein des établissements scolaires, suscitent un intérêt croissant en raison de leur capacité à engager les élèves. Au-delà de leur impact sur les relations entre élèves, il est tout aussi important d'examiner les relations entre enseignants et élèves dans ce contexte spécifique. Les enseignants qui supervisent ces ateliers esportifs jouent un rôle essentiel en tant que guides et facilitateurs, influençant non seulement l'apprentissage technique des élèves dans le domaine des jeux vidéo, mais également leur développement social, émotionnel et éducatif. Selon l’étude menée par David L. Clark, Linda S. Lotto et Martha M. McCarthy (1980)[[25]](#footnote-25), les bonnes relations entre les différents acteurs éducatifs sont une variable essentielle dans la réussite scolaire et l’amélioration du climat scolaire. Cette dynamique mérite une exploration, car elle peut avoir des répercussions sur la manière dont les élèves perçoivent l'école, la technologie et leurs enseignants, tout en façonnant l'environnement éducatif dans son ensemble. Par la suite, nous allons nous concentrer par la suite sur l’analyse de ces relations enseignants-élèves.

Comme pour les relations élèves-élèves, nous avons voulu connaitre en premier lieu la perception des collégiens sur leurs relations avec les différents acteurs scolaires dans leur globalité avec la même méthode.

**Tableau 14 : Perception des relation élèves-enseignants**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Très bonnes** | **Bonnes** | **Neutre** | **Mauvaises** | **Très mauvaises** | **Total général** |
| **Paul Bert - Chatou** |  | **14** | **6** |  |  | **20** |
| 3ème |  | 10 | 5 |  |  | 15 |
| 4ème |  | 1 | 1 |  |  | 2 |
| 5ème |  | 2 |  |  |  | 2 |
| 6ème |  | 1 |  |  |  | 1 |
| **Paul Verlaine - Les Mureaux** | **10** | **16** | **9** | **1** |  | **36** |
| 3ème | 2 | 2 |  |  |  | 4 |
| 4ème | 2 | 4 | 2 |  |  | 8 |
| 5ème | 1 | 2 |  |  |  | 3 |
| 6ème | 5 | 8 | 7 | 1 |  | 21 |
| **Youri Gagarine - Trappes** | **6** | **12** | **7** |  | **1** | **26** |
| 3ème | 1 |  |  |  |  | 1 |
| 4ème | 2 | 5 | 2 |  |  | 9 |
| 5ème | 1 | 2 | 3 |  | 1 | 7 |
| 6ème | 2 | 3 | 1 |  |  | 6 |
| SEGPA /ULIS |  | 2 | 1 |  |  | 3 |
| **Total général** | **16** | **42** | **22** | **1** | **1** | **82** |

On peut faire une première comparaison avec les relations entre élèves sur la répartition des perceptions. L’étendu des réponses est plus grande avec une personne évaluant ces relations avec les corps éducatifs comme très mauvaise. Néanmoins, ils ne sont que 2 à avoir cette perception négative. De plus, dans l’ensemble, il y a plus d’avis neutres et moins de très bons, comparé aux relations entre élèves mais le nombre d’avis bons est similaire dans les 2 tableaux. Au global, les relations avec les personnels éducatifs sont positives avec 70% (N = 58) des élèves qui perçoivent leurs relations comme bonnes ou très bonnes. Une autre constatation est l’absence de réponse « très bonne » au sein du collège de Chatou contrairement aux autres établissements où il y a respectivement 10 collégiens aux Mureaux et 6 à Trappes qui évaluent très positivement leurs relations avec le corps éducatif. Pourtant, si l’on se réfère à l’étude Bergeron (2008)[[26]](#footnote-26), *« les élèves de milieu défavorisé sont, en général, moins susceptibles d'avoir une relation optimale avec l'enseignant ».* Ainsi plusieurs hypothèses nous viennent à l’esprit concernant ces résultats. La hiérarchie académique et sociale est très présente dans les milieux favorisés créant une distanciation entre l’autorité du corps enseignants et les élèves. Une pression académique est mise par les professeurs pour exceller et la distanciation sociale est renforcée pour maintenir un sérieux académique. Par ailleurs, des attentes élèves envers les élèves peuvent également être un facteur contribuant à la distanciation sociale.

Ainsi, globalement les relations avec les enseignants et les personnels administratifs sont positives mais plus neutres que les relations avec les élèves.

Les enseignants comme les élèves peuvent aussi être des joueurs chacun à leur manière *«je joue de temps en temps de manière casual quand j’ai le temps mais surtout je regarde beaucoup de stream et je me tiens au courant » (Enseignant de Chatou)*ou encore *« Quand j’étais plus jeune, j’étais vraiment une grosse joueuse » (Enseignant de Trappes).* Même si la majorité ne sont pas des joueurs réguliers, ils s’intéressent à leur niveau au jeu vidéo et à l’esport. Cet intérêt pour la pratique vidéoludique de la part du corps enseignant est un premier pas vers les élèves plus passionnés. Beaucoup de jeunes ont l’image des enseignants qui ne sont présents que pour leur faire cours et donner des devoirs à la maison. Lors de l’arrivée dans les ateliers, plusieurs jeunes ont pu avoir des remarques comme « Vous jouez aussi au jeu vidéo ? » ou bien « Vous avez quel niveau sur FIFA ? ». Ces questions montrent bien que les collégiens, même s’ils ne sont pas forcément surpris, ne s’attendent pas à voir leurs enseignants avoir une pratique similaire à la leur. Cette première interaction est un pas qui a permis de briser la glace entre élèves et enseignants. Par ailleurs, on a pu observer lors des séances, que les enseignants supervisant les ateliers jouaient avec les élèves (cf tableau 10). Nous avons recensé 34% (N = 28) des collégiens de notre échantillon qui ont affronté ou joué avec un enseignant au cours des ateliers. Ces comportements créent une ouverture vers le dialogue entre les enseignants et élèves. Nous avons pu recueillir le témoignage d’enseignant pour qui cela été positif de jouer avec les élèves *« J’ai des élèves qui sont venus me voir pour me parler de mon implication dans les ateliers esportifs et ça, ça tisse des liens qui m’ont été vraiment utiles en classe » (Enseignant de Trappes).* Ces temps de jeux sont aussi des moments d’échanges avec les élèves qui s’ouvrent plus facilement. Nous avons l’exemple aux Mureaux d’un élève très discret et ne prenant jamais la parole en classe qui, lors des ateliers esportifs communique, parle et s’ouvre aux enseignants.

**Tableau 15 : Perception de l’évolution des relations élèves-enseignants**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Oui** | **Non** | **Ne sais pas** | **Total général** |
| **Paul Bert - Chatou** | **2** | **11** | **7** | **20** |
| 3ème | 1 | 9 | 5 | 15 |
| 4ème | 1 | 1 |  | 2 |
| 5ème |  |  | 2 | 2 |
| 6ème |  | 1 |  | 1 |
| **Paul Verlaine - Les Mureaux** | **15** | **12** | **9** | **36** |
| 3ème | 2 |  | 2 | 4 |
| 4ème | 4 | 3 | 1 | 8 |
| 5ème |  | 1 | 2 | 3 |
| 6ème | 9 | 8 | 4 | 21 |
| **Youri Gagarine - Trappes** | **11** | **8** | **7** | **26** |
| 3ème | 1 |  |  | 1 |
| 4ème | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 5ème | 4 | 1 | 2 | 7 |
| 6ème | 2 | 2 | 2 | 6 |
| SEGPA /ULIS | 1 | 2 |  | 3 |
| **Total général** | **28** | **31** | **23** | **82** |

Dans le cadre des perceptions de l’évolution des relations élèves- enseignants, on constate que les résultats sont répartis de manière équitable entre les différentes réponses. Pour autant, les élèves ne voyant pas de changement dans les relations, sont légèrement plus nombreux, ils représentent 38% (N = 31) des avis, contre 34% (N = 28) pour les avis positifs et 28% (N = 23) pour ceux qui ne se prononcent pas. On remarque qu’à Chatou, le « non » est majoritaire. Nous expliquons cela par l’absence de professeurs lors des ateliers. Seule une assistante d’éducation passe en milieu de cours lorsque son emploi du temps le permet. Ainsi, il nous est possible d’affirmer que même si la présence des enseignants n’est pas forcement facteur d’amélioration des relations, l’absence est clairement un frein dans l’évolution de ces relations.

Les ateliers esportifs peuvent contribuer significativement à réduire la distance qui peut parfois exister entre élèves et enseignants dans un cadre scolaire traditionnel. Ces ateliers offrent un terrain d'interaction informelle, où les élèves peuvent interagir avec leurs enseignants dans un contexte moins formel que l’environnement de classe. Les enseignants ont l’occasion de mieux connaître leurs élèves, leurs intérêts et leurs comportements, ce qui engendre un renforcement de la relation. Cette réduction de la distance favorise un sentiment de proximité, de confiance et d'ouverture entre enseignants et élèves, ce qui peut améliorer l'expérience éducative globale et créer un climat scolaire plus positif et inclusif. « *Un enseignant dit d’un air amusé « qui m’a pris ma place, rends-moi la manette ». L’élève qui avait pris la manette ajoute en rigolant « non mais je vous aidais, il trichait, il essayait de marquer quand vous n’étiez pas là » (Youri Gagarine – Trappes)*

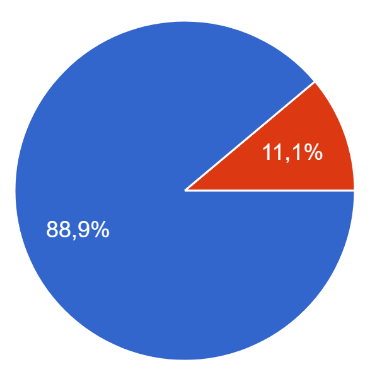
De plus, il arrive que les élèves profitent de ces temps informels avec les enseignants pour se livrer plus personnellement et aborder d’autres sujets *« Effectivement, ça rapproche l’adulte des élèves et parfois, ça permet d’aborder des problématiques qui n’ont rien à voir avec le jeu vidéo, plus personnelles. » (Enseignant de Chatou)*. Ces liens créés au sein des ateliers peuvent perdurer hors des ateliers. Ainsi, certains professeurs n’ayant pas les élèves en classe mais dans les ateliers, sont mieux respectés et écoutés par ces mêmes élèves dans l’établissement *« Un élève des ateliers esport, que je n’ai pas en cours, qui fait n’importe quoi dans un couloir j’interviens, nickel » (Enseignants des Mureaux).* Enfin, lorsque les collégiens ont une bonne entente avec leurs enseignants, cela peut entraîner une modification des comportements *« Après ce qui est intéressant, c’est qu’il y a des élèves que je n’ai pas en cours et qui ne passent pas beaucoup au CDI qui sont venus dans l’atelier esports et grâce à la relation qu’ils ont nouée avec moi, ils sont venus au CDI de manière très régulière. » (Enseignant de Trappes).*

Pour conclure cette partie, les ateliers esportifs ont le potentiel de remodeler positivement les relations enseignants-élèves au sein des établissements scolaires. En créant un environnement informel et en favorisant des interactions moins hiérarchiques, ces ateliers peuvent réduire la distance qui peut parfois exister dans les établissements. Ils offrent une occasion précieuse pour les enseignants d’échanger sur des sujets parfois plus personnels avec leurs élèves en dehors du contexte académique, tout en encourageant un échange de connaissances et de compétences dans un domaine qui passionne les élèves. Cependant, pour maximiser ces avantages, il est essentiel que les enseignants jouent un rôle actif en créant un environnement inclusif et en favorisant la communication ouverte.

## L’influence des ateliers esport sur le travail des collégiens

Après avoir abordé l'aspect relationnel entre les élèves et les enseignants, nous allons voir si les ateliers ont favorisé le développement de comportements de travail plus efficaces chez les jeunes. Ces ateliers permettent-ils d'acquérir des connaissances ou bien influencent-ils la manière de travailler des jeunes ?

Nos ateliers comprennent une partie d'échanges sur différents sujets liés à l'esport (métiers de l'esport, programmation, création d'un jeu vidéo, découverte de jeux esport…). Lors de nos questionnaires, nous avons voulu savoir si les élèves estimaient avoir appris des choses pendant nos ateliers."

**Tableau 16 : Graphique des réponses à la question « As-tu découverts/appris de nouvelles choses au travers des ateliers »**

Selon leurs propres évaluations, il apparaît que 89% (N = 72) des participants estiment avoir acquis de nouvelles connaissances au cours de ces ateliers. Bien que ces connaissances ne soient pas nécessairement d'ordre strictement scolaire, il semble que la majorité des élèves aient eu l'opportunité d'apprendre ou de découvrir de nouvelles informations. En ce qui concerne les autres élèves, il est difficile de déterminer la raison pour laquelle ils n'ont pas perçu d'apprentissage significatif. Une hypothèse plausible est qu'ils avaient déjà une connaissance préalable substantielle du domaine des jeux vidéo et de l'esport, ce qui aurait pu influencer leur expérience. « *Ce qui est marrant c’est que les élèves savent plus de choses que nous* » (Enseignant des Mureaux).

Nous tournons maintenant notre attention vers les effets des ateliers en dehors de leur cadre spécifique afin de déterminer s'ils ont eu un impact sur les comportements de travail des élèves. Sur cette question, les enseignants expriment des points de vue mitigés. Certains semblent peu convaincus : « *Je dirais que les élèves qui travaillent déjà à la base, je n'ai pas de problèmes avec eux, en esport comme en classe. Par contre, ceux qui ne travaillent pas, ça ne va pas vraiment changer non plus.* » (Enseignant de Chatou). Cependant, d'autres tentent de les utiliser comme un moyen d'impliquer les élèves, même si cela reste un moyen à court terme. « *ça peut être un moyen pour les mettre au travail pendant 10/15/20min, voire la moitié de la séance, enfin sur du court terme* » (Enseignant de Trappes). Certains considèrent même les ateliers comme une sorte de "carotte" pour inciter les élèves à s'engager dans des moments de travail, bien que cette notion suscite des avis divergents parmi les acteurs des différents établissements. Il semble que les professionnels de l'éducation à Chatou soient plus enclins à adopter cette approche que leurs homologues de Trappes et des Mureaux.

Malgré tout, le projet semble encore trop jeune pour que l'on puisse établir un lien entre les ateliers et une réelle influence sur les comportements de travail des élèves. « *Je pense que l’esport est encore trop embryonnaire pour avoir de l’effet là-dessus. Ils sont tout juste en train de prendre le pli* » (Enseignant des Mureaux). De plus, certains élèves nous semblent encore trop jeunes pour avoir la capacité de percevoir les connexions potentielles entre ces deux pratiques en ce qui concerne les méthodes de travail.

## Compétences pédagogiques et enseignement

Dans la continuité de notre réflexion précédente, nous allons maintenant aborder la pratique pédagogique des enseignants. Suite aux différentes formations que les professeurs référents ont pu suivre durant l'année, l'esport leur a-t-il apporté de nouvelles manières d'enseigner, de nouvelles approches ?

Au fur et à mesure des séances, les professeurs ont appris à connaître et comprendre les jeux, notamment pour les enseignants un peu moins familiers avec l'activité. Ainsi, certains professeurs ont relevé des parallèles entre les apprentissages scolaires et la pratique de l'esport. « *Mario Kart, quand ils doivent choisir leur véhicule, c'est complètement une démarche expérimentale.* » (Enseignant des Mureaux). Il leur arrive dans leurs cours de faire des comparaisons avec des situations présentes dans les jeux vidéo dans le but de faire comprendre des notions scolaires. D'autres professeurs vont plus loin en essayant de mettre les élèves en situation d'apprentissage en utilisant le jeu comme support de cours directement. À Trappes, l'un des enseignants a utilisé le jeu Forza pour mettre en lumière des principes de physique comme le mouvement, l'accélération et la vitesse. Pour cela, il les a amenés dans la salle et leur a permis de tester les notions vues en cours sur le jeu. Pour lui, cela présente deux avantages : le premier est d'avoir un modèle virtuel présent au moment de l'explication avec la possibilité de le manipuler en temps réel. Deuxièmement, il estime que le changement d'environnement peut être bénéfique pour l'apprentissage. Par ailleurs, un autre professeur de Chatou était engagé sur le projet Mine d'Histoire, un projet visant à recréer un château du Moyen-Âge au sein du jeu Minecraft. Grâce à ce programme, les élèves ont dû visiter certains châteaux afin de les reproduire dans le jeu Minecraft. Cela oblige les collégiens à s'intéresser à l'histoire et à l'architecture des châteaux de cette époque pour les reproduire le plus fidèlement possible dans le jeu.

Cependant, ces initiatives restent encore très peu mises en place dans les établissements. Il est donc difficile de déterminer si elles ont un réel impact sur l'apprentissage et sur la manière d'appréhender le climat scolaire

## Le sentiment d’appartenance à leur établissement

Nous avons examiné si les ateliers avaient le potentiel de cultiver un sentiment d'appartenance à l'égard du collège. Ce sentiment d'appartenance comprend les liens créés avec la communauté scolaire, qu'il s'agisse des élèves ou des enseignants, ainsi que l'engagement au sein de l'établissement.

Comme indiqué précédemment dans nos résultats, les ateliers semblent être un moyen efficace pour établir des liens tant avec les élèves qu'avec les enseignants. Cependant, il est plus complexe d'évaluer l'engagement envers le collège en lui-même. Lors de nos observations au sein des ateliers, nous avons constaté de nombreux comportements d'engagement, tels que l'apport de leur propre manette, un comportement volontaire lors des présentations en début de séance, et le désir de recueillir des informations sur les adversaires pendant les tournois. De même, lors du tournoi inter-collège à la fin de l'année, nous avons pu observer ces manifestations d'appartenance, notamment à travers les encouragements, les cris de joie lorsque des élèves de leur collège remportent des victoires, et les moments de célébration. « *Puis comme on est dans la même team à la fin contre d’autres établissement, il y a un sentiment d’appartenance* » (Enseignant des Mureaux). De plus, lorsqu'on se sent intégré dans un établissement, il est naturel de le recommander

**Tableau 17 : Recommandation des élèves de leur établissement**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Non** | **Oui** | **Total général** |
| Paul Bert - Chatou |  | 20 | 20 |
| Paul Verlaine - Les Mureaux | 17 | 19 | 36 |
| Youri Gagarine - Trappes | 3 | 23 | 26 |
| **Total général** | **20** | **62** | **82** |

En examinant ce tableau, il est évident que la majorité des élèves recommandent leur collège. Cependant, il est important de noter qu'un quart des élèves ne recommandent pas leur collège, principalement dans les établissements REP et REP+. Une observation intéressante concerne Les Mureaux, où les ateliers ne semblent pas suffire à susciter un sentiment d'appartenance unanime. Cependant, nous n'avons pas identifié de facteurs explicatifs de cette différence par rapport aux autres établissements.

D'un autre côté, nos discussions avec les divers acteurs de l'école et nos observations n'ont pas révélé un fort engagement au sein des établissements. En résumé, il est difficile de tirer une conclusion claire concernant le sentiment d'appartenance. Celui-ci semble plutôt ponctuel, se manifestant notamment lors de la compétition de fin d'année, mais il ne semble pas nécessairement transparaître dans les comportements quotidiens.

## Les obstacles à la mise en place des ateliers

Même si les ateliers esportifs ont montré de nombreux points positifs, le projet est toujours en phases d’expérimentation. Nous souhaitons, dans cette partie, mettre en avant les obstacles pouvant freiner le développement des ateliers et des objectifs fixer.

Les ateliers esportifs, bien qu'ils offrent de nombreux avantages, sont confrontés à certains obstacles qui peuvent entraver leur efficacité dans un contexte scolaire. Tout d'abord, la stigmatisation persistante entourant les jeux vidéo peut créer une barrière à l'adoption généralisée de ces ateliers. Pour surmonter cet obstacle, il est essentiel d'éduquer les parents, les enseignants et les administrateurs sur les avantages pédagogiques des ateliers esportifs et de démontrer comment ils peuvent contribuer au développement des compétences sociales, de la collaboration et de la résolution de problèmes chez les élèves.

Le manque de clarté dans les objectifs des ateliers est un point pouvant nuire à leur développement. L’esport est une pratique assez vaste et comme le sport il peut être de loisir/découverte ou compétitif. Certaines personnes s’affrontent dans un objectif uniquement ludique et d’autres dans un but de performance et d’amélioration de leurs capacités. Ces 2 types de publics n’ayant pas les mêmes attentes, il peut s’avérer difficile de motiver des jeunes à s’entraîner de manière assidue. Il nous parait pertinent de créer 2 types de créneaux avec des créneaux plus axés sur la compétition et d’autres, sur le loisir et la découverte.

Un autre défi à relever réside dans la mise en place de formations techniques à destination des professeurs, des formations pédagogiques pour les intervenants et la gestion humaine. Malgré l’existence de formation pour les professeurs, beaucoup ne se sentent pas nécessairement capable de tenir un atelier tous seul. Même s’ils découvrent les jeux et leurs possibilités tout au long de l’année, faire des séances organisées avec des objectifs de performance précis et observables n’est pas facile. D’autre part, les enseignants sont souvent le premier moyen d’échanger avec les parents sur les ateliers esportifs. Bien qu’ils soient ouverts à la pratique du jeu vidéo et de l’esport, ils ne sont pas tous aptes à tenir un discours structuré sur les bienfaits de l’esport. Une sensibilisation plus approfondie serait opportune.

Par ailleurs, les intervenants ne sont pas tous des personnes formées à l’enseignement et transmettre son savoir et ses connaissances à des jeunes peut s’avérer parfois complexe. Il nous parait intéressant de mettre en place des moyens pour permettre aux enseignants de partager leurs techniques pédagogiques aux intervenants. Enfin, il y a beaucoup de jeux différents dans les ateliers. Il peut être ardu de faire simultanément des coachings sur autant de jeux. En conséquence, augmenter le nombre d’encadrants afin d’avoir des apprentissages plus spécifiques sur chaque jeu nous semble utile.

Comme nous l’avons vu précédemment, les ateliers esportifs sont plébiscités par un public encore très masculin. Un des objectifs de ces ateliers et d’ouvrir le monde du jeux vidéo et de l’esport à un public plus féminin. A cette fin, nous pensons profitable de proposer d’autres jeux plus mixtes (Just Dance, Overcoock,…). Une autre proposition pourrait être d’ouvrir certains temps d’atelier uniquement aux filles pour les mettre en confiance et les familiariser avec l’environnement des jeux vidéo.

Pour finir, bien que les débordements soient rares, définir une charte comportementale explicite et claire, qui soit facilement applicable, peut être un repère pour les élèves comme pour les enseignants. Cette charte permettrait aux élèves de mieux saisir ce que nous attendons d’eux et les sensibiliser sur les comportements acceptables de ceux incorrects. De plus, cela faciliterait la gestion du groupe pour les enseignants pour mieux identifier les mauvais comportements et régler les conflits.

# Synthèse et discussion

Les résultats de nos études ont permis d’éclaircir les liens entre la notion d’esport et de climat scolaire. Ces 2 notions restent encore très peu abordées ensemble dans la littérature scientifique. Le projet « Educ Esport » a pour ambition de lutter contre l’absentéismes en améliorant le climat scolaire grâce à l’introduction de l’esport en contexte scolaire, mais aussi de sensibiliser et informer les jeunes passionnés par cette pratique. Ces 5 mois d’étude nous ont permis de récoltés des informations (observations, questionnaires, entretiens) auprès de différents acteurs scolaires.

En rejoignant le projet en cours, notre objectif était de comprendre le climat scolaire dans différents collèges et d'obtenir une vue d'ensemble de chacun d'eux. Cependant, étant donné que notre présence était limitée aux ateliers, il nous était difficile d'observer les comportements en dehors de ces activités. Néanmoins, grâce aux entretiens avec les élèves participants aux ateliers, nous avons pu répondre à certaines de nos questions. Nous avons pu confirmer notre hypothèse selon laquelle l'esport contribue à améliorer les relations entre pairs. À l'instar des activités parascolaires (Martinez, Coker, McMahon, Cohen, Thapa, 2016), il favorise la création de liens entre des individus partageant une passion commune. Toutefois, nous ne savons pas jusqu'où ces relations s'étendent et si elles perdurent en dehors de l'établissement. De plus, nous avons constaté une amélioration des relations entre les élèves et les enseignants, ces derniers notant des changements de comportement à leur égard, ce qui peut faciliter la communication en classe, notamment avec les élèves en difficulté. Cependant, il est important de souligner que ces améliorations restent individuelles, et la simple existence de l'atelier ne suffit pas à améliorer automatiquement la relation ; il faut construire un lien. Cette observation a été particulièrement visible à Chatou, où l'absence d'enseignants et de personnel éducatif a eu moins d'impact sur les relations entre les élèves et le personnel enseignant.

Cependant, en ce qui concerne le climat scolaire global, notre analyse est plus nuancée. Malgré les améliorations des relations, nous avons également observé d'autres aspects positifs, tels qu'une augmentation de la motivation chez certains élèves participant aux ateliers, ainsi qu'un moyen de lutter contre l'isolement de certains collégiens. Néanmoins, les conflits et les incivilités demeurent présents dans le reste de l'établissement, ce qui peut continuer à affecter le climat scolaire de manière négative. Ainsi, les ateliers, en eux-mêmes, ne peuvent pas miraculeusement inverser la tendance du climat scolaire dans un établissement. Cependant, ils peuvent offrir à certains jeunes un moment de bien-être et de détente. Il est complexe d'évaluer de manière précise comment les enseignements pédagogiques et le sentiment d'appartenance influent sur le climat scolaire. Nous pensons que les relations familiales et l'interaction entre les parents et l'établissement scolaire ont un impact majeur sur ces aspects. Néanmoins, faute d'avoir pu interroger les parents, il est difficile de confirmer cette hypothèse de manière définitive.

# Conclusion

Le projet d’ateliers esportifs en est encore à ses débuts, et notre étude s'est principalement concentrée sur l'impact de ces ateliers sur l'amélioration du climat scolaire. Cependant, nous avons dû faire face à certaines limites que nous jugeons pertinentes de mentionner.

En résumé, nous avons identifié plusieurs facteurs qui influent sur le climat scolaire, tels que la perception des relations entre pairs, les relations avec le personnel éducatif, et les comportements au sein d'un groupe. Ces facteurs sont liés aux différentes perceptions individuelles des élèves concernant leur établissement et les relations entre les différents acteurs scolaires. Lors de la collecte de données, nous avons constaté que les ateliers constituaient un moyen efficace de rétablir la motivation des jeunes à fréquenter l'école, en particulier dans les établissements défavorisés. Par conséquent, la motivation des jeunes découle d'une amélioration du climat scolaire, ou du moins d'un environnement où les collégiens se sentent à l'aise et inclus. En effet, la satisfaction au sein des ateliers s'est révélée très élevée, ce qui démontre que ces ateliers esportifs sont une source de bien-être pour les collégiens.

De plus, nos analyses ont montré que malgré de bonnes relations entre les élèves, les ateliers favorisent les échanges entre pairs. Ils créent un espace d'ouverture sociale et de bien-être en dehors du cadre scolaire traditionnel. Les classes d'âge, les origines sociales et culturelles se mélangent autour d'une passion commune. En d'autres termes, ces ateliers permettent aux élèves de mieux se connaître et d'apprendre dans un contexte différent. Nous avons observé l'apparition de comportements favorisant une bonne entente, tels que l'entraide, les conseils, le mentorat, ainsi que le développement de compétences sociales, notamment en communication, coopération, leadership, et gestion des émotions.

De plus, conformément aux recommandations de Débarbieux (2015), notre étude s'est efforcée de comprendre les effets des ateliers sur les enseignants et leurs relations avec les élèves. Bien que la perception des jeunes concernant l'évolution de leur relation avec le corps enseignant reste mitigée, les enseignants ont constaté de nombreux changements de comportement à leur égard, ainsi qu'une plus grande facilité à discuter de sujets parfois personnels. Une meilleure communication entre toutes les parties prenantes favorise positivement le climat scolaire (Thiébaud, 2005).

Il est essentiel de continuer à étudier les effets de ces ateliers sur le long terme, afin de déterminer si certains effets perdurent dans le temps ou si nous observons des changements ou des habitudes plus prononcés dans un contexte scolaire. Pour ce faire, il serait nécessaire de mettre en place une méthodologie longitudinale, suivant un même groupe de collégiens sur plusieurs années, pour observer l'évolution de leur comportement tout au long de leur parcours scolaire. De plus, il serait intéressant de comparer ces résultats avec un groupe témoin d'élèves n'ayant jamais participé aux ateliers esportifs, afin d'évaluer l'influence spécifique de ces ateliers sur les collégiens.

En parallèle, avec l'expansion du projet dans d'autres collèges et lycées, il serait essentiel d'augmenter la taille de l'échantillon pour obtenir des résultats plus précis. Enfin, notre approche est interactionniste, se basant sur les perceptions des différents acteurs académiques (élèves, enseignants, assistante d'éducation, personnel de direction), leurs comportements sociaux, et l'analyse de leurs interactions dans un contexte donné. Cependant, nous considérons qu'il serait également intéressant de coupler cette approche interactionniste avec une approche plus déterministe, afin de mieux comprendre les mécanismes sociaux en jeu lors des ateliers. Cela permettrait d'apporter une dimension explicative en mettant en lumière des schémas récurrents et en anticipant des comportements, contribuant ainsi à une analyse plus approfondie des dynamiques sociales.

Enfin, nous croyons qu'il serait bénéfique d'étudier les différents effets éducatifs des jeux présents dans les ateliers. Comme de nombreux auteurs l'ont souligné (Greenfield, 1994, McDermott, Bavelier & Green, 2014, Besombes 2018), la pratique esportive peut entraîner des améliorations physiques et cognitives. En analysant ces effets éducatifs en fonction des catégories de jeux, nous pourrions mieux comprendre comment les jeux vidéo peuvent influencer les compétences cognitives, sociales et émotionnelles des joueurs. Cela nous permettrait d'adapter l'utilisation des jeux vidéo en fonction des objectifs éducatifs spécifiques, en choisissant les types de jeux qui correspondent le mieux à ces objectifs.

# Bibliographie

Bergeron, J. (2008) « Les relations avec les enseignants, la motivation à apprendre et le désir de décrocher - Analyse contrastée en fonction du milieu socioéconomique ». Département de psychopédagogie et d'andragogie Faculté des sciences de l'éducation de l’Université de Montréal.

Besombes, N. (2019). [Esports Chronology](https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-chronology-896e2a7b2f7e). Medium.

Besombes, N. (2016). Sport Electronique, Agressivité Motrice et Sociabilité. Université Paris-Descartes.

Brault, MC. (2004) « L’influence du climat scolaire sur les résultats des élèves : effet-établissement ou perception individuelle ? » département de sociologie de Université de Montréal.

Ciklovan, L. (2019) « The influence of video game mechanics on youth’s developement of esport team ». Departement of integrated studies in education, McGill university Montréal

Couronné, J., Dupuy, C., Sarfati, F. & Simha, J. (2022). Le plaisir et le calcul : une analyse des activités extra-scolaires des étudiant·es. Sociologie, 13, 63-77.

David L. Clark, Linda S. Lotto and Martha M. McCarthy (1980) « Factors Associated with Success in Urban Elementary Schools » The Phi Delta Kappan [Vol. 61, No. 7 (Mar., 1980)](https://www.jstor.org/stable/i20385540), pp. 467-470 (4 pages)

Débardieux, E. (2015) Du « climat scolaire » : Définitions, effets et politiques publiques. Education et formation. N°105 p11-27

Delory-Momberger, C. (2015). Vivre l’école, vivre à l’école. Le sujet dans la cité, 6, 48-58.

Enquête nationale sur l’expérimentation académique 2017-2018 et 2019-2020 menées par le ministère de l’éducation nationale et de la jeunesse

Goulet, M., Cantin, S., Archambault, I., & Vitaro, F. (2015). L’influence des amis sur l’engagement scolaire au secondaire : La popularité des élèves comme variable modératrice ? [The influence of friends on school engagement in high school: The popularity of students as moderator?]. Canadian Journal of Behavioural Science / Revue canadienne des sciences du comportement, 47(2), 141–152

Greenfield, P. (1994) « Le jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive ». Réseau. Communication-Technologie-Société. Vol 12 n°67 p33-56

Halpin, A. W., & Croft, D. B. (1963). The Organizational Climate of Schools. Chicago, IL: Midwest Administration Center of the University of Chicago

Harvey, Miles M. Marlatt, Rick (2021). « Esport research and it s integration in education ». IGI Global, p-313

Helena Cole and Mark D. Griffiths. « Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers » CyberPsychology & Behavior. Aug 2007.575-583. Vol 10 issue 4

Ibda, H. Al Hakim, M. Saifuddin, K. Khaq, Z. Sunoko, A. (2023) « Esport Games in elementary school : a systematic literature review ». International journal on informatics visualization , 7(2), 319-329

Jansz, J. (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. New Media & Society, 7(3), 333–355

Jolivalt, B. (1994) Les jeux vidéo, Presse Universitaire de France

Kowert, R. Domahidi, E. Festl, R. Quandt, T. (2014) « Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents’ social circles », computer in human behavior, vol 36, p 385-390

Martinez, A. Coker, C. McMahon, S. Cohen, J. Thapa, A. (2016). « Involvement in Extracurricular Activities: Identifying Differences in Perceptions of School Climate ». The Educational and Developmental Psychologist, 33(1), 70–84.

Martončik, Marcel (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?. Computers in Human Behavior, 48(), 208–211.

Mauss, M. (1925) « Essai sur le don ». Livre.

McCarthy, Claudine (2019). « Get an insider's glimpse into potential impact of esports ». College Athletics and the Law, 15(12), 6–7.

McDermoott, A. Bavelier, D. Green, S. (2014) « Memory abilities in action video game players ». Computer in humain behavior. Vol 34 p69-78.

Mistiaen, P. & Kesteloot, C. (1998) « Socialisation et marginalisation des jeunes de la zone défavorisée de Bruxelles, un accès différencié à l'école ». Espace Populations Société. Vol 2 p249-261

Nachez, M. & Schmoll, P. (2003). Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne. Sociétés, N°82, 5-17.

Pinard, R. Potvin, P. Rousseau, R. (2004) « Le choix d’une approche methodologie mixte de recherche en éducation. Recherche qualitative. Vol 24 p58-82

Pobiedina, Nataliia; Neidhardt, Julia; Calatrava Moreno, Maria del Carmen; Grad-Gyenge, Laszlo; Werthner, Hannes (2013). [IEEE 2013 IEEE 15th Conference on Business Informatics (CBI) - Vienna (2013.7.15-2013.7.18)] 2013 IEEE 15th Conference

Sauvé, L., Renaud, L. & Gauvin, M. (2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l’apprentissage. Revue des sciences de l'éducation, 33(1), 89–107.

SELL (novembre 2022) « L’essentiel du jeu vidéo ». Médiamétrie

Thibeault, M. (2009). « Le lien entre la qualité des amitiés et les problèmes d'internalisation dans l'intimidation scolaire ». École de psychologie, Faculté des sciences de la santé et des services communautaires, Université de Moncton.

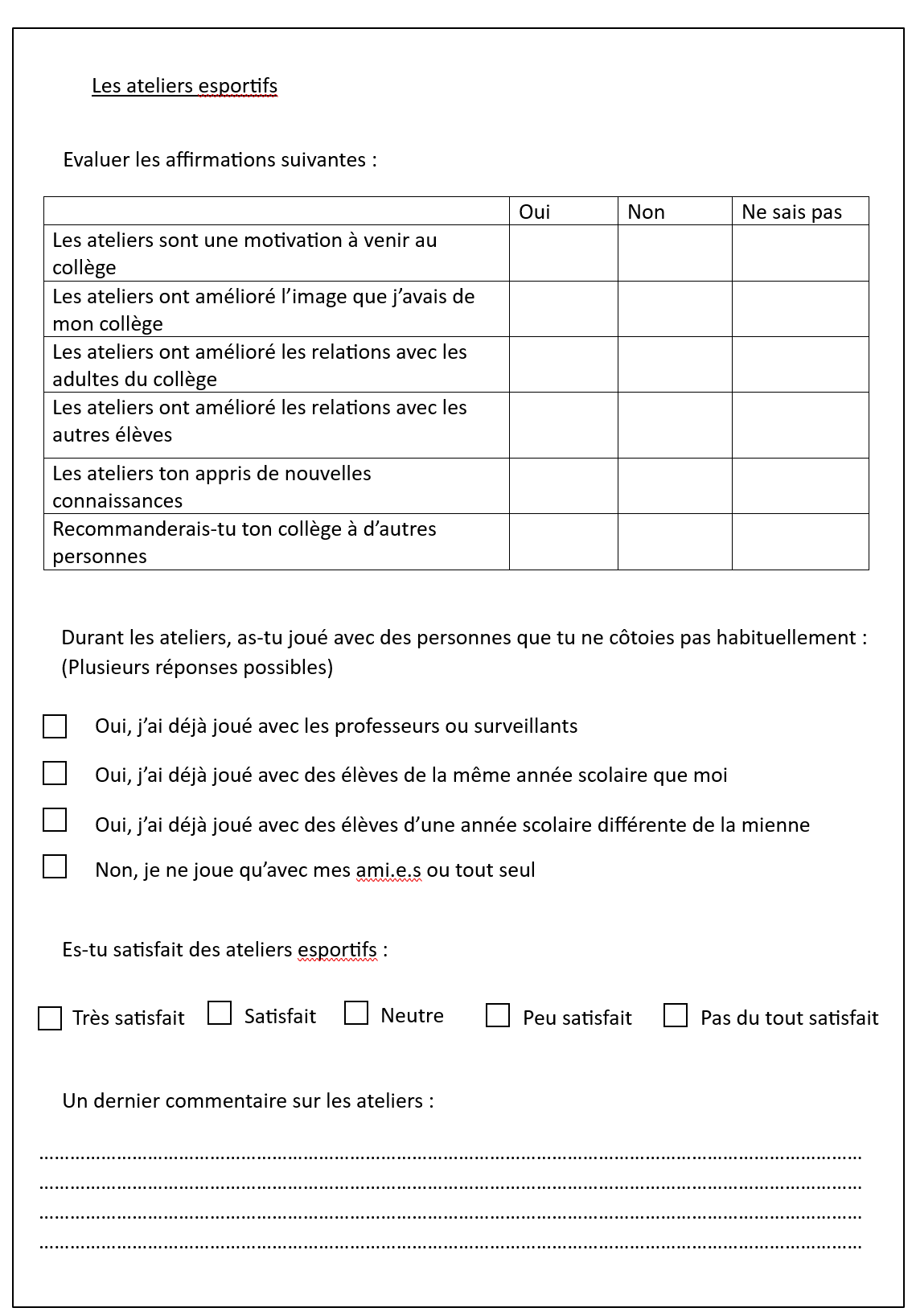
Tremel, L. (2010) « Les recherches sur les jeux vidéo : images du jeune et conception de l’université nouvelle », Presses universitaires de Rennes, p343-352

Van Zanten, A. (2000). « Le quartier ou l'école ? Déviance et sociabilité adolescente dans un collège de banlieue ». Déviance et société. Vol 24 N°4 p377-401

Vincent, R. (2021). Du jeu vidéo au document de travail : la scolarisation d’Assassin’s Creed. Le Temps des médias, 37, 183-199

# Annexes

## Questionnaire



## Guide d’entretien

**Présentation**

* Qui es-tu ?
* Quel âge as-tu ?
* Tu enseignes quelle matière ?
* A quelles classes
* Depuis combien de temps enseignes-tu ? Et dans ce collège ?
* Motivation à être prof ?
* Quelle est ton rapport au numérique, jeux vidéo et l’esport ?
* Es-tu joueur/joueuse ? A quelle dose ?

**Perception du collège**

* Te sens-tu stresser quand tu viens au collège ?
* Comment définirais-tu l’ambiance du collège ?
* Y a-t-il des conflits et sont-ils récurrents ? Comment évaluerais-tu la présence des conflits ?
* As-tu déjà fait l’objet d’agression verbale direct de la part des élèves ?
* Comment sont les relations avec le personnel de direction ?

**Les ateliers**

* Que représente les ateliers pour toi ?
* Pourquoi as-tu voulu prendre part à ce projet ?
* Comment perçois-tu les ateliers esportifs ? Qu’est-ce que tu penses des ateliers esports ?
* Observes-tu des changements de comportement sur les élèves des ateliers lorsqu’ils sont aux ateliers ? (Excité en dehors et calme à l’intérieur)
* As-tu remarqué que les élèves étaient plus motivés à venir à l’école ?
* Y vois-tu des dérives ou aspects négatifs ? (Prise de confiance à outrance, exclusion à cause des capacités différentes)

**Perception des relations avec les élèves**

* Comment perçois-tu et définirais-tu la relation que tu entretiens avec les élèves dans les différentes classes ?
* Est-ce plus ou moins similaires avec toutes les classes ou tu peux observer des classes plus turbulentes que d’autres ?
* As-tu des élèves avec lesquelles il est plus difficile d’échanger ?
* Si oui est ce que ces élèves vont aux ateliers esportifs ?
* As-tu vu une évolution dans ta relation avec les élèves depuis le début des ateliers ?
* De quelle manière ?
* Observes-tu une différence de relations entre les élèves des ateliers et ceux qui n’y sont pas ? Explique ?
* Est-il arrivé d’avoir à faire pression sur les ateliers esports pour avoir l’attention/recadrer un élève y participant ?

**Impact sur le contexte de travail**

* Penses-tu que les ateliers ont modifier les attitudes de travail de élèves ?
* Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?
* De quelle manière ?

**Compétences pédagogiques**

* Les ateliers vous ont-ils données une nouvelle approche pédagogique ?
* Avez-vous l’impression d’avoir acquis de nouvelles compétences en numérique ou dans d’autres domaines ?
* Différentes manières d’enseigner ? Plus ludique ?

**Problématiques rencontrées**

* Des problématiques en termes de moyens humains
* Problématiques avec les autres professeurs
* Avec des élèves
* Problématiques techniques ou manque de connaissance techniques
* Les formations ? Assez bien formée

## Entretien Amélie Raoul

Professeur documentaliste au collège Youri Gagarine à Trappes

A : Amélie

F : Florian

\*discussion autour de la problématique ainsi que des précédents entretiens durant une dizaine de minutes\*

**F : Pour commencer est-ce que tu peux te présenter rapidement, quel est ton poste et depuis combien de temps tu enseignes dans ce collège ?**

A : J’ai 26 ans et je suis professeur documentaliste (Prof-Doc) au collège Youri Gagarine depuis 2 ans.

**F : En tant que professeur documentaliste, comment cela se passe au niveau des classes ?**

A : J’ai toutes les classes de 6ème à l’année, 1h par semaine dans le cadre de l’éducation aux médias et à l’information, ce que l’on appelle EMI. J’ai également une classe à option médias de niveau 4ème et j’interviens en collaboration ou parfois toute seule sur d’autres niveaux de classes de manière moins ponctuelle. Je travaille beaucoup avec les SEGPA (Section d’Enseignement Général et Professionnel Adapté) aussi et sinon les élèves de 6ème en ULIS sont en intégration dans mes classes. Donc j’ai un peu de tous les publics en termes d’élèves.

**F : Et avant Youri Gagarine, tu as fait d’autres collèges / écoles ?**

A : Oui, j’ai fait une cité scolaire en Ariège au pied des Pyrénées, c’était un collège lycée. D’ailleurs, là-bas, j’ai mené une expérimentation autour du jeu vidéo dans un contexte pédagogique de mon propre chef. Malheureusement, ça n’a pas du tout fonctionner. Mes collègues étaient effarés de voir ce genre de projet dans un petit établissement de campagne Toulousaine. Je suis arrivée avec ma console, des idées bien définies et cela a bien marché auprès des élèves et de mon collègue prof-doc mais ma direction était contre et on m’a demandé de retirer la console. Mes collègues professeurs n’étaient pas du tout d’accord avec mon projet. L’objectif de ce projet était aussi de travailler sur le climat scolaire, ainsi j’avais mis la console dans le CDI pour attirer un nouveau public et ouvrir la porte notamment du CDI à des élèves et pour leur faire voir d’autres choses. Leur faire passer la porte d’un endroit, c’est déjà un début prometteur.

**F : Pour finir sur l’aspect présentation, comment te définirais-tu en tant que joueuse ?**

A : Quand j’étais plus jeune, j’étais vraiment une grosse joueuse. Je jouais tellement que je pense que j’avais développé une « addiction » aux jeux vidéo quand j’étais au collège/lycée je dirais. Quand je suis arrivée à l’université, je me suis un peu calmée mais j’avais tous mes potes qui étaient gamers donc des fois, on se faisait des LAN jusqu’à 7h du matin. Cela a duré environ toutes mes études supérieures, soit environ 5-6 ans. Puis lorsque je suis devenue prof, cela a fait que j’ai commencé à jouer de moins en moins mais aujourd’hui je me définirais comme une joueuse entre « régulière » et « occasionnelle ». Par contre, mon type de jeu a beaucoup changé. Maintenant, je me fais des petites parties de League of Legends, quelques parties de TeamFight Tactics, de temps en temps du Overwatch. J’aime bien aussi me poser devant les SIM’S ou Planet Zoo, des jeux un peu plus calmes. Sinon, j’achète des petits jeux indépendants et je joue tranquille. Dernièrement, j’ai séché Hogwart Legacy. En tout cas, j’ai une belle bibliothèque. Ah oui et je joue surtout sur PC, je n’ai pas de console.

**F : Maintenant, je vais aborder un coté perception et premièrement comment tu définirais l’ambiance du collège ?**

A : Bah, écoute ça se passe très bien. Avec les collègues, ça se passe bien, tranquille et il n’y a pas de problème. Enfin, c’est une ambiance de prof, tu ne t’entends pas forcement avec tout le monde mais tu fais ce que tu peux. Par contre avec les élèves, j’ai une posture qui est très particulière car ils peuvent me retrouver en tant qu’enseignante dans une classe et en tant que documentaliste dans le CDI mais aussi en tant que référente sur tous les projets numériques de l’établissement et personne ressource de tout et n’importe quoi. Ce qui fait que je n’ai pas la même relation avec eux que mes collègues. Donc au global, cela se passe super bien malgré le public difficile. Parfois c’est dur mais franchement ce sont des élèves super chouettes et j’entretiens de bonnes relations avec eux, surtout une relation de confiance je pense.

**F : Maintenant, toi, est-ce que tu constates beaucoup de conflits, de bagarres ou autres problèmes de violences ?**

A : J’adore cette question parce que c’est un établissement REP+ donc j’ai envie de te dire que sont des enfants comme les autres mais pas vraiment. On a des gros problèmes de conflits. Alors qu’est ce que j’entends par conflit ? On a des insultes très développées et qui vont très loin et ils sont dotés d’une capacité à être très violents entre eux de manière totalement naturelle sans que cela ne les choque. Donc parfois on voit des élèves qui se prennent des claques, des coups de poings, de pieds, etc mais pour eux, c’est normal, cela ne pose pas de problème. Alors après, quand il y a des bagarres qui sont vraiment conflictuelles, il faut faire extrêmement attention car cela peut être très violent. Il y a eu des moments vraiment chauds. Donc c’est un climat quand même tendu, le contexte fait qu’il y a des conflits entre les cités, entre les grands frères, des problèmes de drogue et pas mal de choses qui font que cela peut être un peu compliqué.

**F : Pour toi, les élèves le ressentent et l’assimilent ?**

A : Ah oui, ils en ont complétement conscience. Quand ils s’attendent à la sortie du collège avec d’un côté le quartier A et de l’autre le quartier B. Au sein du collège, tu ne peux pas mélanger tous les élèves parce que le grand frère a un problème avec le grand frère d’un autre élève et les conflits vont se transmettre aux petits frères.

**F : Je vois ! En fait, ce qui est en dehors du collège se retranscrit dedans.**

A : En fait, c’est le reflet de la politique de l’Etat. On a parqué des gens dans des endroits et on les a empêchés d’en sortir ce qui fait que le lien de communauté est très fort et très soudé. Forcément, ce qui est en dehors du collège est aussi à l’intérieur.

**F : Et du coup, tous ces conflits n’impactent pas ton moral lorsque tu viens au collège ?**

A : Je pense qu’il faut être très fort mentalement pour affronter chaque matin. Déjà l’ambiance générale du collège qui est très agitée, même s’ils sont très gentils, il faut être constamment sur le qui-vive. Mais aussi en classe, il y a de grosses difficultés de comportement et au niveau scolaire. Je pense que ce n’est pas donné à tout le monde d’enseigner en REP+ et si tu n’es pas bien, il faut en partir mais je pense qu’on peut quand même s’épanouir dans ce genre d’endroit.

**F : Et avec le personnel de direction, comment est l’ambiance ?**

A : Avec la direction, c’est lointain, c’est cordial. J’ai eu enfin, on a eu des difficultés notamment avec le changement de direction, le pauvre, il a dû prendre tous les projets à bras le corps sans savoir trop ou il était, donc ça l’a fait galérer mais nous aussi, je ne te cache pas. Donc on va dire que c’est ok mais tout n’est pas non plus parfait. Part ailleurs, ce changement nous a beaucoup chamboulé pour l’atelier esport. Il nous a empêché d’avancer alors qu’on avait plein d’idées, les moyens de faire. Au niveau de la direction, ils nous ont d’abord poussé à le faire puis lorsqu’ils ont se sont rendus compte qu’on n’acceptait pas de faire tout ça de manière 100% bénévole sur notre temps libre, ce qui prend beaucoup de temps, ils ont un peu reculé et arrêter de nous soutenir. Il faut savoir aussi que le directeur n’a jamais mis les pieds dans cette salle et il en va de même pour le proviseur adjoint qui est resté sur le pas de la porte pour engueuler un élève.

**F : Est-ce que cette distance est uniquement avec l’atelier esport ou bien tous les ateliers en général ?**

A : Alors sur tous les projets sur lesquels je suis, c’est comme ça. Après, je ne sais pas si c’est à cause de moi ou pas. Après, je ne te cache pas qu’il n’y a pas grand-chose dans le collège à par ce qu’on propose.

**F : Mais qu’est ce qu’il y a en termes d’activités extra-scolaires dans le collège ?**

A : Il y a moi et Hamza et voilà c’est tout. Pour tous te les citer, il y a un « club journal » pour faire le journal du collège, un atelier « rap et slam » mis en place par des Assistants d’Education (AED) mais comme cela se passe dans le CDI. Je leur donne un coup de main, donc on a l’atelier esport et l’atelier création de jeux vidéo que je fais aussi avec Hamza. Après, Hamza fait aussi un atelier « Yes we code », je fais un atelier « gouter littéraire » que je mène avec une prof de Français sur le thème de la lecture. Et pour finir, on a un club manga qui est peu actif cette année mais qui était très actif l’année dernière. Malheureusement, comme je ne peux pas me dédoubler, j’ai dû me contraindre.

**F : Pour toi, que représente l’atelier esport et pourquoi as-tu voulu prendre part à ce projet ?**

A : C’est un peu hasard que je suis dans ce projet. En fait, il s’agit de mon collègue de technologie, qui n’est plus là, qui avait candidaté à l’appel à projet de Seine-Yveline Numérique car il trouvé le projet intéressant et qu’il aimait les jeux vidéo. Il se trouve que l’on a été retenu et quand je suis arrivée en septembre, il a su que j’aimais bien les jeux vidéo et comme il était seul dessus, il m’a proposé d’y prendre part. Comme au bout d’un mois il a vu que j’étais à fond, il s’est détaché pour s’occuper d’autres trucs et il m’a laissé faire. L’année dernière, j’étais donc la seule référente. Mais comme je viens de Toulouse, c’est vraiment un hasard que je tombe dans cet établissement précis et qui a ce projet.

Et ce que ce projet représente pour moi ? Sincèrement, je pense que si j’avais eu cette chance d’avoir ce genre de projet quand j’étais jeune, je pense que je ne serais pas devenu prof aujourd’hui. Je me mets à la place de ces élèves, si on m’avait offert l’opportunité de découvrir et développer mon attrait pour les jeux vidéo au sein de mon établissement avec des professionnels, je serais partie là-dedans. Je ne serais pas restée toute seule dans ma chambre j’aurais fait beaucoup plus de trucs. Et c’est pour cela que ce projet me tient à cœur. Puis aussi parce qu’il n’y a pas d’autre collège qui fait ça et c’est hyper intéressant. Je me régale. C’est mon univers et je suis comme un poisson dans l’eau, je ne découvre rien mais de temps en temps, j’apprends des choses avec ce que vous apportez comme connaissances. Mais je trouve que c’est incroyable et ça me teint vraiment à cœur, c’est pour ça que je continue quand même à le faire malgré le fait que cela ne se passe pas toujours comme je voudrais. J’aimerais que ce projet dure longtemps et qu’il soit carré pour donner l’opportunité à d’autres gamins de sortir de leur chambre pour pratiquer dans un cadre fantastique.

**F : Comment tu perçois les ateliers ?**

A : Je vais te livrer une explication très claire et précise puisque je suis là depuis le début mais aussi très personnelle. Je pense que lorsque l’atelier est arrivé, tout d’abord il s’agissait d’une découverte, les élèves étaient très curieux mais ils ne comprenaient pas l’intérêt d’avoir ça dans l’établissement. Beaucoup se disaient « j’ai une console chez moi, qu’est ce que je vais faire à rester dans le collège jusqu’à 18h ». Donc au début, beaucoup sont juste venus voir comme ça mais on n’avait rien pour les attirer vraiment, il n’y avait pas de concret. Un élève, tu ne peux pas lui dire de rester s’il n’y a rien de concret à faire, même jouer à la console ça ne suffit pas. Et je pense que cela à bien évoluer au cours des 2 années. La première année, on avait de plus en plus d’élèves de plus en plus assidus et qui commençaient à s’installer en prenant goût à jouer ensemble. Cela a vraiment favorisé la mixité entre niveaux et entre élèves. Et je pense sincèrement, c’est mon point de vue personnel, que le fait que ce soit moi qui me sois chargée de ce projet a permis à celui-ci de s’étendre un maximum dans le collège car je connais tous les élèves. En fait, quand ils ont une question ou quelque chose, ils savent ou me trouver et ils n’hésitent pas à venir me voir. Ce qui faisait que la 1ère année je ne pouvais pas faire un pas sans avoir des élèves qui venaient me poser des questions sur l’esport. Donc au début ils ne voyaient pas l’intérêt. En plus, il n’y avait pas de connexion et la salle n’était pas aménagée. Puis au fur et à mesure, ils ont vu que c’était de plus en plus cadré et le fait que vous ajoutiez des cours au début de chaque intervention, c’est ce qu’il manquait. C’est ce qui fait que l’enfant, qui a une psychologie différente de l’adulte, il ait trouvé sa place dans l’atelier. Au-delà, de la mixité entre niveau que j’ai tout fait pour favoriser car c’est moi qui faisais tous les groupes d’élèves chaque semaine. Je faisais en sorte que tout le monde soit mélangé, en fonction des affinités, etc. Maintenant, j’ai plus besoin de faire de liste, ça roule tout seul.

**F : Tu parles justement de liste, mais comment cela s’est passé pour les inscriptions ? C’est toi qui as choisi qui y aller, à quelle heure en fonction des emplois du temps ?**

A : oui, comme nous c’est le jeudi de 13h30 à 18h et les 2 premières heures sont sur des heures de cours, ce que j’ai fait c’est que chaque semaine… ça c’était pénible. En fait, au début j’ai ouvert les inscriptions à tout le monde et il y avait 150 inscrits, tu vois. Et dans ma tête, il fallait que je réussisse à faire participer ces 150 gamins aux ateliers. Pour y arriver, il fallait que se soit organisé donc chaque semaine j’allais sur « pronote » et je constituais les listes en fonction des emplois du temps des élèves. J’allais voir chaque emploi du temps de chaque classe pour les caser à chaque fois comme il fallait et faire attention à ce que les niveaux soient bien mélangés, etc. Donc chaque semaine, les groupes tournaient car il y en a qui avaient permanence, cours, pas cours, des fois des obligations hors école. Surtout, comme il y avait trop de monde et que je ne pouvais pas tous les faire participer, je faisais un roulement 1 semaine sur 2. C’était assez chiant à gérer car les élèves n’étaient pas contents à chaque fois. Et j’affichais les listes à chaque fois, donc je les faisais le mardi pour les envoyer à ma direction pour qu’ils les affichent sur « pronote » et que les élèves aient une trace de leur présence, ce qui me permettait aussi d’avoir une fiche d’appel. Et j’affichais aussi devant le CDI pour que les élèves puissent savoir en avance leur créneau.

**F : Mais du coup, les derniers créneaux sont plus libres au niveau de l’inscription, j’ai eu l’impression de voir beaucoup de changements ou d’élèves « s’incruster » avec ton accord ?**

A : Il y avait quand même les groupes mais je mettais plutôt les 3ème en fin de journée parce que j’avais pas envie que les 6ème renter à 18h30 chez eux, je trouve que cela fait trop tard pour des petits. Souvent, ils rentrent à pied et en hiver il fait nuit. Alors l’année dernière, ça s’est goupillé d’une manière un peu différente car on avait le club manga de 15h30 à 17h30 et la plupart des élèves allait 1h au club manga puis 1h en esport, donc ils avaient toute l’après-midi d’activités. Et moi, je me dédoublais pour courir entre la salle et le CDI.

**F : Selon toi, est-ce que les élèves ont réussi à assimiler des connaissances pendant ces ateliers ?**

A : En termes de compétences scolaires, il n’y a aucun apport particulier. Par contre, en termes de compétences générales, ce que nous, dans l’éducation nationale, on appelle le socle commun (communication, langage, vivre ensemble, etc), il y a eu vraiment quelque chose. Mais en termes de connaissances, tu as dû le remarquer toi aussi, c’est ce qu’on fait en tant que prof, on revient sur la semaine d’avant pour savoir s’ils se souviennent de ce dont on a parlé la semaine précédente et souvent ils se rappellent. Alors après, il y a des élèves qui ont eu un cours sur la lumière bleue en technologie et qui l’ont réutilisé en esport ou inversement. Bon là-dessus, on peut avoir une assimilation de compétences sur un sujet précis utilisé dans le milieu scolaire. Cependant, le contexte fait qu’ils retiennent plus facilement puisque c’est un autre endroit que la salle de classe donc je pense que le fait de changer d’environnement, d’avoir un interlocuteur différent et d’avoir quelque chose derrière avec les consoles, ça joue.

**F : Sur le sujet de l’absentéisme, je n’ai pas les chiffres et je ne sais pas si tu les as ?**

A : Le taux d’absentéisme est colossal. Alors je n’ai pas les chiffres mais ça dépend des périodes. Chez nous, les élèves, en début d’année, arrivent plus tard, on a des élèves qui arrivent jusqu’à 1 mois après la rentrée, souvent parce qu’ils sont encore au bled. Je dirais 20% semaine en retard et 5% 1mois en retard. Mais ce n’est pas la seule car souvent ils partent avant aussi. On a fonctionnement très spécial puisque début juin il doit y avoir entre 20 et 30% des élèvent qui partent en vacances dans leur pays, ce qui fait que chez nous, tout s’arrête très tôt et le 15 juin, il n’y a plus personne. Ça c’est pour te donner un contexte, en période de fête comme le ramadan et l’aïd, il n’y a plus d’élève non plus. Pour donner un exemple concret, on est à peu prêt 430 élèves et l’après-midi de l’aïd il devait y en avoir 10 élèves. Mais, oui sur l’absentéisme, on a un vrai problème, même aux examens et aux examens blancs, il ne se pointent pas. Et parfois, ce ne sont pas des petites absences ponctuelles, il arrive que certains ne viennent pas pendant 1 mois.

**F : Et il y a des raisons spécifiques pour ces absences-là ?**

A : Non, se sont des contextes vraiment spéciaux parce qu’ils ont des décès dans leurs familles, soit ils doivent rentrer au pays parce qu’ils ont des problèmes avec leur famille, soit ils ont des problèmes de violences qui les obligent à rester à la maison, le fait qu’ils n’aient pas de parents, etc. C’est vraiment dû à des contextes sociaux particuliers.

**F : On peut considérer cela comme de l’absentéisme involontaire du coup ?**

A : Alors si, il y a de l’absentéisme involontaire mais il y a quand même beaucoup d’absentéisme volontaire. Ils en profitent, leurs parents ne parlent pas français donc le collège appelle … ça peut être compliqué. Heureusement, on a des collègues qui parlent arabes mais pour le peul ou autres pas forcement. Donc quand les parents ne savent ni lire, ni écrire, ni parler le français le suivi peut être compliqué. Quand il s’agit de parent d’origine maghrébine, certains enseignants et surveillant parlent arabe sans problème. Quand ils sont d’origine turque, sénégalaise, indienne, etc c’est chaud. En fait, c’est l’élève qui traduit pour les parents et c’est là que c’est compliqué.

**F : Pour en revenir aux ateliers, est ce que vous avez communiquer avec les parents sur les ateliers ?**

A : Alors encore un fois c’est un contexte spécial et qui est propre à notre établissement. Les parents sont complétement à l’ouest et ne sont pas du tout investis dans la scolarité de leur enfant, ce qui fait que peu importe l’information que tu leur passes, ils n’en ont rien à faire ou bien ils ne comprennent pas. Donc quand tu leur parles d’ateliers esport, pour eux, ça ne représente rien. Alors on a quand même eu une rencontre avec les parents en janvier qui s’est super bien déroulée et il y avait pas mal de parents intéressés. Il a dû y avoir 14 ou 15 parents, ce qui est énorme pour nous. Alors que l’année dernière, lors des portes ouvertes, il y avait 3 ou 4 parents qui sont venus voir. Donc oui, il y a eu une augmentation mais j’ai dû les prévenir 1 mois avant, puis les appeler, envoyer plusieurs mieux en instant sur l’importance de venir.

**F : Mais du coup, cela vous a-t-il permis d’échanger avec des parents avec lesquels vous n’auriez pas échangé ?**

A : Oui, ils avaient plein de question. Ils étaient trop fans. Ils ont appris plein de trucs et découvert plein de choses. C’est pour cela que ces rendez-vous sont importants et je pense qu’il en faudrait au moins 2 dans l’année des échanges avec les parents car c’est quelque chose qui est tellement loin pour eux.

**F : Tu sais si ce sont plutôt les enfants qui ont amené leurs parents ou bien si les parents sont venus d’eux-mêmes ?**

A : On ne va pas se mentir, les parents qui sont venus sont des parents d’élèves sérieux, donc des parents qui sont déjà investis dans la scolarité de leurs enfants. Les parents présents étaient, pour la majorité, des parents d’élèves de 6ème. Et il y a des élèves qui sont venus sans leurs parents, juste pour participer à la réunion. Encore une fois, ce sont des élèves extrêmement sérieux qui représentent une minorité du collège. Le 9 juin, il y a les portes ouvertes du collège et avec Hamza, s’il est là, on va faire la présentation des ateliers esport. En tout cas, on va faire en sorte que les parents passent le maximum dans cette salle et que les élèves/enfants leur montrent.

**F : A ton avis, les ateliers esports aident-ils à l’entrée en 6ème ?**

A : Alors oui, dans la majorité des collèges, ils ont une journée où on se « passe un bâton », truc d’EPS. Je n’ai rien contre les profs d’EPS mais bon voilà ... Quand tu proposes à des 6ème de jouer aux jeux vidéo, ils vont te répondre oui. Moi je les ai en classe, donc ce que j’ai fait, c’est qu’au début de l’année, je les ai amenés dans cette salle et je leur ai dit, voilà ce que l’on a et voilà ce qu’on peut faire. C’est trop stylé. Venez ! A la suite de cela, j’ai eu peut être 80% des 6ème qui sont venus s’inscrire en début d’année à l’atelier esport, ce qui a fait qu’à un moment, toutes les classes de 6ème étaient mélangées et c’est là qu’ils se sont dit trop cool, on voit les autres 6ème et on peut sympathiser. Puis ensuite, au cours de l’année, j’ai commencé à séparer les 6ème pour les mettre avec d’autres niveaux. Là, ils ont vraiment pu d’intégrer avec d’autres classes et maintenant dans le collège, ils connaissent un peu tout le monde.

**F : Mais dans le collège, ils ne se voient pas trop ?**

A : Bah si dans la cour mais les 6ème d’un côté, les 5ème de l’autre.

**F : Je comprends, mais les 6ème entre classe, ils ne se mélange pas trop ?**

A : Non pas trop, en tout cas, en début d’année, pas du tout.

**F : Alors maintenant qu’on a pas mal parlé d’aspect positif, est-ce que tu aurais vu des aspect plus négatifs aux ateliers esport ?**

A : Alors il y en a tellement d’autres des aspects positifs !

**F : Vas-y je t’écoute !**

A : Mais j’en ai plein puisque je suis les gamins depuis longtemps et que je les connais bien et que c’est moi qui porte le projet à bout de bras depuis un moment, je vois plein de trucs. Alors en matière de positif : la confiance en soit des élèves. J’avais des élèves de 3ème qui étaient dans des positions très complexes, on avait des élèves déscolarisés qui sont revenus en classe, des gamins qui étaient tout seuls, enfin on avait vraiment des cas compliqués et en les poussant à venir aux ateliers, ils se sont tellement bien intégrés au sein d’un groupe qu’ils ont créé un groupe de copains composé de différents niveaux 5ème, 4ème, 3ème. Tu vois le groupe smash, l’année dernière, ils étaient 2 fois plus que ça. C’est ce groupe smash que j’ai le plus remarqué parce qu’il y a eu une évolution de malade et c’est ce terrain d’étude qui est hyper intéressant. Au début, il y avait 2 élèves qui jouaient à super smash, puis un 2ème, un 3ème, un 4ème et à la fin ils étaient 15. Non seulement il y a eu un aspect très bénéfique sur l’aspect social donc ils ont pu échanger, communiquer, apprendre, faire une forme de tutorat où les plus vieux apprenaient aux plus jeunes, parfois le plus jeune apprenait au plus vieux. Parfois, ils organisaient des mini-tournois entre eux, sans qu’on ne leur demande rien. Ils étaient hyper bienveillants et en termes de confiance en soi, je ne sais pas si cela a été un sujet qui a beaucoup été abordé durant les formations, mais un adolescent ça n’a tellement pas confiance en lui d’un point de vue physique mais aussi émotionnel, psychique et tout. Avec la pratique du jeu vidéo en groupe, le fait de pouvoir gagner des parties, de pouvoir apprendre à d’autres comment jouer, de pouvoir apprendre à d’autres à se servir d’une console, d’une manette ou bien des touches, de pouvoir être en autonomie sur une machine ou dans un espace scolaire, cela les a transformé. D’ailleurs, j’ai recroisé un élève dans la rue qui avait fait l’atelier et qui s’était complétement révélé. Je pense, ils sont une dizaine dans le même cas, à s’être ouverts de fou alors qu’avant, il était très difficile de discuter avec eux. Ils étaient tristes et tous malheureux mais ensuite le rendez-vous du jeudi, c’était le rendez-vous à ne pas manquer. Parfois, ils rentraient chez eux parce qu’ils n’avaient pas cours de la journée et ils revenaient juste pour faire l’atelier, être avec leurs copains, être avec des adultes, échanger avec d’autres élèves. Vivre ensemble, ok. Le bien-être au sein de l’établissement trop bien, et surtout la confiance en soi et d’estime de soi, point qui a été peu abordé mais qui a été vraiment essentiel. Après, gestion des émotions pour certains élèves, ça a été ouf.

**F : Dans quel sens ? Ils ont réussi à se contrôler ?**

A : oui, il y a des élèves que tu as vu toi, dans les ateliers qui sont sujets à des crises. Ce que j’appelle crise, c’est frapper, jeter, se rouler par terre, hurler, s’enfuir, etc. Mais quand ils sont dans les ateliers, c’est le seul moment où ils sont assis, tout se passe bien, ils disent bonjour, merci, au revoir, ils respectent les autres, ils s’écoutent, ils participent, ils parlent et communiquent, ils ne cassent rien quand ils perdent, ce n’est pas grave. A ce moment-là, apprendre ce n’est pas une tâche insurmontable parce qu’il y a des élèves qui ont tellement peur de l’échec que ça les met dans des états incontrôlables. Mais dans cet atelier, tu ne peux pas deviner qui est sujet à crises ou pas.

**F : Effectivement, à part ceux dont tu m’as déjà parlé, les autres je n’en ai aucune idée. Après je vois ils ont des temps d’énervement parce qu’ils perdent ou autre.**

A : Certes, mais c’est très tranquille en comparaison de ce qu’il peut y avoir à d’autres moments. C’est pour cela que je suis contente quand ils sont comme ça parce que quand tu les vois exploser au moindre truc …

**F : Tout à l’heure, tu me parlais bien-être. Est-ce que tu peux un peu plus développer ?**

A : Et bien ils sont contents d’être là tout simplement. C’est tout ce qu’on leur demande tu sais. Un ado, s’il est content d’être là, c’est bon. Il sait qu’il a son rendez-vous hebdomadaire et il est bien c’est tout. D’ailleurs faudrait que je te passe, j’ai fait des interviews des élèves.

**F : Tu parles pour le tournoi ou… ?**

A : Non des interviews des élèves de l’année dernière. Des questions ouvertes pour leur demander ce qu’ils ressentaient et tout. Je te les passerais parce que c’est super chouette ce qu’ils ont dit.

**F : Maintenant qu’on a évoqué les points positifs, est-ce que tu as vu des points négatifs ? Il n’y a pas eu d’exclusion à Trappes ?**

A : Attends, laisse-moi réfléchir ! Je pense à un gamin en particulier… en fait, il… il n’y a pas eu de…

**F : Mais toi en tant qu’enseignante, il n’y a aucun élève à qui tu as dit « tu ne remets plus les pieds dans l’atelier ».**

A : Ça aurait pu, sincèrement. Il y a des moments ou cela était mérité. Mais je ne l’ai pas fait.

**F : Cela veut dire que derrière tu n’as pas eu besoin de le refaire et donc que les comportements se sont calmés.**

A : Parce que j’ai préféré le dialogue à la punition.

**F : Oui, mais au final si l’effet a été qu’il a réussi à s’intégrer, tu n’as pas eu à l’exclure et tu as trouvé une solution pour qu’il reste intégré. Donc il n’a pas été exclu.**

A : on va dire ça oui.

**F : C’est-à-dire ? Il ne vient plus à l’atelier ?**

A : Si si, enfin, un peu moins.

**F : Non mais ma question de base concernait l’exclusion des élèves de l’atelier.**

A : Si, il y en a un. Lui, il a abusé.

**F : Et si ce n’est pas trop indiscret qu’est-ce qu’il a fait ?**

A : L’année dernière, pendant la sortie scolaire, il a frappé des élèves qui n’étaient même pas du collège et qu’il ne connaissait pas, il a volé le brise-vitre dans le bus du retour et il a insulté mon collègue prof sur le retour. Cette année, il est en totale roue libre, je me suis dit que j’allais essayer et je l’ai remis une fois dans l’atelier. Imbuvable. Donc je l’ai sorti direct parce que c’était impossible.

**F : Donc finalement, qu’un seul véritable exclu définitivement, même s’il y a pu avoir des moments plus chauds.**

A : Mais ça c’est ma façon de faire. J’ai d’autre collègues qui sont plus intransigeants et qui les sortent dès la première connerie, moi je leur laisse une voire trois chances parfois.

**F : Oui, mais au final même en leur laissant plusieurs chances ils se sont calmés.**

A : Ah oui, toujours.

**F : Bon sinon à part les exclusions, est-ce que tu aurais vu des points négatifs comme un élève qui gagne souvent et qui se permettrait des comportements déplacés envers toi ou d’autres élèves ?**

A : Au contraire, ça a toujours était l’inverse ça. Moi je ne vois pas de côté négatif. Il doit peut-être y en avoir en tout cas je n’en vois pas du côté des élèves et le seul point négatif que je verrais, n’est pas propre à l’atelier.

**F : C’est-à-dire ?**

A : Bah ça casse le crâne d’être 4h dans une salle avec 30 gamins qui hurlent, c’est fatiguant.

**F : Je comprends. Pour continuer une question qui peut être un peu personnelle mais comment cela s’est passé le fait que tu sois une femme qui organise un atelier d’esport ?**

A : Ce qu’il s’est passé, enfin il s’est passé plusieurs choses. Comme ça fait seulement 2 ans que je suis arrivée dans ce collège, au début les élèves vont forcément te tester pour savoir qui tu es. Le contexte fait que c’est différent des autres établissements parce que j’arrive, je suis une femme très jeune, je fais très jeune et lorsque tu es une femme prof dans ce type d’établissement, c’est beaucoup plus simple pour eux de te remettre en question car certains parents considèrent qu’une femme n’a pas à devenir professeur, n’a pas à enseigner quelque chose à un enfant et n’a pas à être en posture de « pouvoir ». Une femme ne peut pas donner d’ordre à un garçon. Donc avant même que les ateliers esports commencent, j’ai eu un travail de position à avoir dans l’établissement face aux élèves qui ont été un peu compliqués au début. Mais une fois qu’ils ont intégré qu’ils devaient faire attention à ce qu’ils disaient et comment ils se comportaient, ça s’est bien passé. Une fois dans l’atelier esport, ils se sont juste ditg « ah mais madame vous jouez aux jeux vidéo, c’est trop cool ». En tout cas, moi je n’ai jamais eu d’attaque parce que j’étais une femme. Par contre, entre eux, ça arrive qu’ils disent les filles ça ne jouent pas à FIFA. Ce n’est pas mon genre qui pose problème mais plutôt que je sois une adulte et que je joue.

**F : Concernant les autres profs, je sais que de temps en temps, il y en a qui passent. Comment eux perçoivent les ateliers ? Est-ce que tu discutes, échanges avec eux sur les ateliers ?**

A : Franchement, l’année dernière, c’était un sketch. Déjà, ils n’étaient pas du tout contents que cela arrive. A chaque fois que je devais présenter le projet, puisque dans les établissements scolaires il faut toujours présenter les projets en début et en fin d’année pour avoir des financements qui passent par un commission composée d’autres professeurs, ils n’étaient pas d’accord parce qu’on devait réquisitionner une salle, pas d’accord que l’argent soit dilapidé dans des trucs comme cela, pas d’accord pour que je sois payée pour faire ça, pas d’accord que les élèves jouent dans l’établissement. Toujours devoir se battre, en plus parfois mes collègues ne sont pas des lumières. Parfois à la cantine les profs d’EPS s’assoient à côté de moi, encore une fois je n’ai rien contre les profs d’EPS, et critiquent les ateliers esport : « non mais là, on va faire quoi dans cet atelier de la dextérité des doigts, du tir à l’arc sur la console ». Donc c’est toujours un peu compliqué avec les autres collègues, après ça va de mieux en mieux. On travaille beaucoup avec les élèves de SEGPA et il y a des collègues qui sont curieux, que j’essaye d’amener vers la salle. Quand il y avait le jour de l’Aïd avant les vacances, je me suis retrouvée avec 6 profs qui ne vont pas dans cette salle normalement et comme ils n’avaient pas grand-chose à faire je leur ai ouvert la salle plutôt que de les mettre devant un film nul. Et c’était très cool : on avait 30 gamins pour 6 profs et tout le monde était très content d’être là, les profs ont joué. C’est à ce moment-là qu’ils se sont dit que c’était stylé.

**F : Et ce temps-là a permis un échange entre profs non référents et élèves.**

A : Oui, là il y a eu des trucs bien mais le contexte était spécial et fallait les forcer un peu.

**F : Pourtant, j’ai vu pas mal de prof passer et regarder ?**

A oui, c’est un travail de longue haleine. Et je dois les faire chier en salle des profs à leur dire de venir.

**F : Est-ce que tu as une relation différente avec les élèves dans les ateliers et dans la classe ?**

A : Je dirais plutôt similaire parce que je ne suis pas dans le schéma classique du prof qui est sur son estrade et qui donne son cours. Cependant, en classe je suis forcement un peu plus différente car il faut beaucoup les cadrer et le contexte est différent. Après, ce qui est intéressant, c’est qu’il y a des élèves que je n’ai pas en cours et qui ne passent pas beaucoup au CDI, qui sont venus dans l’atelier esport et grâce à la relation qu’ils ont nouée avec moi, ils sont venus au CDI de manière très régulière. Le fait que ce soit moi dans 2 endroits différents a fait qu’ils n’ont pas développé que les jeux vidéo mais cela leur a permis de développer un attrait pour la lecture, le jeu de société ou d’autres activités. Inversement, il y a des filles qui sont tout le temps au CDI et qui sont venues en esport parce que je suis là. Je suis un peu le pont entre 2 lieux.

**F : Okay intéressant.**

A : Mais c’est pour ça aussi qu’il faudrait des professeurs de plusieurs disciplines qui s’en occupent puisque c’est tellement différent à chaque fois.

**F : Mais quand ils viennent à l’esport puis au CDI, qu’est-ce que tu fais pour les faire revenir au CDI ?**

A : En fait, ce que je fais souvent, c’est que comme Hamza prend l’heure de 15h30 à 16h45 de temps en temps, à cette heure-là, je prends les élèves qui attendent pour la séance d’après et on fait des trucs (on lit des livres, on discute, on échange, on fait un jeu de société, etc) puis souvent de bouche à oreille ça se transmet.

**F : Donc tu as vu une évolution plutôt positive de la manière dont tu échangeais avec les élèves au cours des 2 ans ?**

A : Carrément et l’atelier esport, ça aide beaucoup. Cela permet d’être dans un contexte plus détendu. Tu peux rigoler avec eux sans problème. Ils peuvent te battre, tu peux les battre. En fait, ça remet en question la posture de l’élève et du prof qui sont au même niveau et non en décalage sous une forme hiérarchique.

**F : Sur les questions de travail, est-ce que tu as pu remarquer une amélioration des attitudes de travail chez les élèves ?**

A : Non pas du tout et mes collègues non plus.

**F : Okay. Donc juste les élèves travaillant déjà bien vont continuer à bien travailler. Mais en termes de concentration, est-ce qu’il y en a qui, parce que tu fais l’atelier esport avec eux, essayent d’être plus concentrés, plus attentifs et essayent d’être dans une meilleure dynamique de travail ?**

A : Oui, mais cela dépend des jours. Dans une tendance globale, je te dirais oui mais pas de manière franche.

**F : Okay, donc ça dépend vraiment de leur excitation au jour le jour.**

A : Pourtant je joue beaucoup dessus. Je leur dis « mais vous vous rendez-compte de tout ce que je fais pour vous, des efforts que je dois produire pour faire ça ou ça ». Ça les culpabilise et ils se rendent compte un peu de la charge de travail et ils s’excusent donc ça, ça marche.

**F : Ah oui, je reviens sur une question liée à l’établissement mais niveau avertissement de travail et de conduite il doit y en avoir beaucoup.**

A : Oui, énormément.

**F : Les ateliers n’ont réduit ces chiffres ou influé d’une quelconque manière ?**

A : Non

**F : En termes de compétence pour toi, est ce que les ateliers t’ont donné une nouvelle manière de voir l’enseignement ?**

A : Je pense que je ne pourrais pas répondre à cette question car comme j’ai commencé l’enseignement il n’y a pas longtemps et que depuis mes débuts je suis dans ce projet.

**F : Même si tu as fait un diplôme sur en lien avec le numérique, est-ce que tu as appris des choses ?**

A : J’ai envie de te dire non. Enfin j’ai appris des petites choses mais ce n’est pas une découverte.

**F : Mais tu penses que cela peut apporter à d’autres professeurs ?**

A : Complétement, je dirais même que c’est indispensable. Il faut qu’ils viennent à ce genre de trucs parce qu’ils sont largués.

**F : Quelles sont les problématiques que tu as rencontrées dans ce projet ?**

A : Je pense que ma première problématique c’est le nombre d’acteurs importants et qui ne sont pas tous qualifiés et bienveillants, faisant parfois obstruction au développement du projet.

**F : Et quand Armateam partira, tu n’auras aucun problème pour la gestion des cours ? Tu te sens assez formée ?**

A : Aucun. Par contre, ce n’est pas grâce à la formation de DANE. Si je n’avais que cette formation, je serais dans la galère, c’est uniquement grâce à mes compétences et mon bagage personnel.

**F : Il va donc y avoir un problème avec les autres profs.**

A : Non mais oui, regarde Hamza par exemple, il ne connaissait pas du tout l’esport. Demain je le laisse tout seul, il a beau être extrêmement intelligent et avoir toutes les qualités du monde, il y a un moment où la formation qui a été donnée ne suffit pas pour quelqu’un de novice. Après, cela dépend de ce que l’on demande dans l’atelier et des objectifs fixés. Si c’est juste pour jouer, à la limite, si tu fais un cours sur la lumière bleue ou le PEGI, ça va. Après, quand tu veux approfondir sur le jeu, les stratégies, comment tu joues, c’est beaucoup plus long à apprendre. Nous, on ne s’en rend pas compte car on a toujours évolué dans ce milieu. Pour nous, un MMO, un MOBA c’est logique mais pour d’autres, c’est impossible, il y a tout un jargon qui n’a pas été abordé en formation et qui nécessiterait une année entière. Pareil d’un point de vue technique, je n’ai rien contre mes collègues, mais ne serait-ce que synchroniser une manette sur une console, c’est compliqué. Il a un problème en termes de qualité et de quantité.

*\*discussion article sur les ateliers présentés dans le monde\**

## Entretien d’Hamza

*Professeur de physique chimie*

H : Hamza

F : Florian

H : Je parle d’un inversement de rôle. Parfois ce sont des majeurs qui sont capables de reproduire le rôle de professeur et ce qui compte c’est le déroulement du jeu … et ils sont bienveillants envers eux-mêmes, leur père et leur professeur également et ça leur tient beaucoup à cœur de jouer avec leur professeur. Moi je me rabaisse un petit peu pour pouvoir jouer avec eux, ce qui n’est pas le cas, je pense que tu l’as bien remarqué ... Il y a actuellement deux professeurs qui travaillent alors que, normalement, dans un établissement scolaire, il y a une trentaine ou une quarantaine de professeurs. J’ai la chance de pouvoir m’impliquer dans ce genre d’ateliers et ils ont cette chance de m’avoir car je me connais bien, je suis quelqu’un qui essaye de casser les barrières et ça a été accéléré à travers l’esport. Donc aujourd’hui, certes, c’est un élève, mais moi j’ai un regard d’adulte car son comportement, il est irréprochable.

**F : Et tu sens que tu arrives à mieux communiquer avec eux ?**

**Première question : est-ce que tu as des élèves dans l’atelier qui sont dans ta classe de physique / chimie ?**

H : Soit ils sont dans l’atelier. Moi, j’ai une dimension de récompense. Cela veut dire que si par exemple, certains élèves ont un comportement troublant qui pose un problème ou qui perturbe l’ensemble de la classe, au lieu de prendre son carnet de correspondance, et bien qu’est-ce que je lui propose « Ecoute, toi, viens me parler, et si tu changes ton comportement, je peux te proposer quelques heures d’esport ». Et cela peut marcher. J’ai proposé à Nicolas de mettre en place, pour voir ce que cela peut donner.

**F : OK. Mais il n’y en aucun dans les ateliers maintenant**

H : Si on fait une partie avec les élèves, on a un regard complètement différent. Le rapport est complètement différent.

**F : Parmi tous ceux qui sont dans les ateliers le jeudi, est-ce qu’il y en a qui sont avec toi en cours le reste du temps ?**

H : Oui, bien sûr. J’ai quelques élèves …

**F : Et bien avec ceux-là, est-ce que tu as observé une amélioration des comportements ?**

H : Oui. J’ai observé nettement pour un élève qui a vraiment des troubles, un handicap. J’ai utilisé cette baguette magique de l’esport. Dans un premier temps, comme je vais dans « devoirs faits » [sur le site de référence similaire à ProNotes], c’était un élève qui bénéficie d’un dispositif qui s’appelle ULIS (Unité Localisée d’Inclusion Scolaire). Ce sont des élèves qui ont un handicap mental et donc il avait un problème dans la séance « devoirs faits » et à chaque fois, il posait un vrai problème. Aucun moyen pour le contrôler. Et comme en fait, je n’ai pas fait attention qu’il était inscrit, parce que c’était une collègue, Mme Raoult qui l’avait inscrit dans l’atelier, eh bien je l’ai exclu cette fois-ci. Alors quand j’exclus un élève c’est vraiment que j’en peux plus parce que j’essaye quand même de m’arranger mais là c’était trop. Là, c’était la goutte qui fait déborder le vase. Comme d’un autre côté, j’avais un surveillant qui voulait en fait lui parler devant moi, il l’a sorti de l’atelier esport. Et là j’ai dit « ah, le petit, il est inscrit à l’atelier epsort ». Du coup je me suis dit, pour ne pas mettre la pression, mais le guider en utilisant un moyen de contrôle. Je lui ai dit « dis donc, tu es inscrit à l’atelier d’esport, tu as deux moyens, deux solutions, soit tu vas respecter ton professeur et comme cela tu peux garder en tête tes heures d’esport, tu peux aller encore plus loin en participant à des tournois, des heures supplémentaires, soit tu répètes ton comportement et ton obligation de t’exclure de l’esport .Ce jour-là, le comportement, de manière générale, a complètement, radicalement changé.

**F : Et tu arrives maintenant à échanger ?**

H : Oui, oui.

**F : Vous avez vraiment une bonne relation de prof à élève ?**

H : Comme c’est un élève atteint d’un handicap, il ne faut pas parler de relation parce qu’il peut avoir des troubles mais il sait qu’à un moment donné, il subit des dérapages inconscients et incontrôlés, il y a toujours cet automatisme, qui lui dit qu’il va à l’atelier d’esport. Tu vois ce que je veux dire …

**F : il s’auto-régule mieux**

H : nettement mieux. Je n’ai aucun souci, tout simplement, parce que là, il y a un atelier esport. C’est là que j’ai vu une nette amélioration à 360 degrés. Je pense que l’atelier esport a, pour l’instant, un effet positif, très positif sur les élèves qui sont atteints d’un handicap.

**F : oui, des élèves qui sont un peu isolés ou qui ont des comportements particuliers**

H : Mais sur d’autres élèves, ce n’est pas nettement mieux, ça peut tenir pendant 10 minutes ou 5 minutes ou 15 minutes mais après, ils reprennent leurs habitudes.

**F : pour les autres élèves que tu as, il y a le comportement mais en termes ce travail …**

H : cela change l’environnement de travail. Cela m’est arrivé de proposer des cours de Forza, pour le mouvement et la vitesse, c’était un moyen pour changer l’environnement de travail. Et c’était très bien. Il y avait un impact car on avait uniquement trois Xbox, et sur les trois Xbox, il n’y en avait que deux qui marchaient.

**F : Du coup, tu as fait comment ?**

H : Dans la salle d’esport

**F : Tu mettais le jeu et tu leur expliquais des choses sur la …**

H : Comme en fait, on n’avait pas assez de matériel, on avait des contraintes d’ordre technique, donc j’ai fait un travail différencié c’est à dire, j’ai à la fois expliqué pour certains sur une video à partir de you tube, par exemple pour le jeu Forza, j’ai expliqué la notion de vitesse limitée, la trajectoire, le mouvement, et en même temps, je laissais de temps en temps, certains élèves s’approprier du matériel pour eux-mêmes sur des trajectoires de vitesse accélérée et ralentie.

**F : Et comprendre ces mouvements de force.**

H ; Je ne cache pas qu’un seul prof, c’est un peu difficile. J’aurais bien aimé avoir un accompagnant qui parle ou au moins avoir un regard, un œil sur le matériel. C’est là où j’ai été confronté à une tentative de vol d’une manette. J’ai remarqué cela uniquement deux fois. Je suis fier de mes élèves car ils étaient respectueux et bienveillants.

**F : Il y a des jeunes qui, pendant que tu as fait ton cours, ils ont essayé de récupérer la manette.**

H : Un seul élève sur 35.

**F : C’est un élève qui a déjà des problèmes de comportement,**

H : c’est un élève malin. C’est un élève que je connais bien, menteur, qui fait un peu le malin et qui n’est pas forcément mauvais

**F : dès qu’il y a quelque chose qui traîne, hop là, il le prend, c’est un moyen de filouter, à droite, à gauche,**

H : Heureusement que j’avais l’œil sur le matériel. Je précise qu’aujourd’hui, on a aucun vol.

**F : Cela montre que, quand même, dans les ateliers, il peut y avoir des tentatives et qu’il faut être vigilent. Une autre question non plus liée aux ateliers mais au collège en général : est-ce que, toi, tu es confronté à cette problématique de vol en dehors des ateliers ? En termes d’ambiance, je ne peux pas le voir au niveau du collège, étant limité aux ateliers. Je vois seulement les enfants jouer au foot le midi mais toi, comment définirais-tu l’ambiance au collège ? Elle est plutôt cool ? Y-a-t-il beaucoup de problèmes de bagarres ou en es-tu témoin ? Y a-t-il des problèmes d’insultes ou liées à des comportements mettant une mauvaise ambiance ?**

H : Cela dépend de la personnalité du prof. Cela dépend de nous, comment on va instaurer un climat propice à l’épanouissement des élèves en dehors. Je ne remets pas en cause le travail des autres profs mais il n’est pas évident de travailler dans un établissement REP+ tout le temps. Moi, j’ai l’avantage de travailler dans deux établissements scolaires. Cela veut dire que je change d’environnement. Cela revient un peu à apaiser mon esprit et avoir de l’énergie. C’est un établissement normal et un établissement REP +, donc j’ai un avantage. Je suis un cas particulier. J’ai également une expérience. Il y a plusieurs critères qui comptent pour définir l’ambiance : il faut prendre en compte l’expérience, la personnalité du prof, comment est la classe, si on tombe sur une bonne classe ou non, mais on peut avoir des insultes entre élèves. Mais de manière générale, l’ambiance reste correcte. Il y a quelques moments dans l’année, au moment des vacances scolaires, on peut être confronté à un public qui est excité, parce qu’il est aussi épuisé, fatigué. Il a envie de s’amuser, ce qui est normal, ce sont des élèves, des enfants parfois difficiles à gérer. Ça dépend du moment de plein de variable. Mais effectivement ça reste un établissement qui est en difficulté.

**F : Mais en dehors de tes cours à toi, est ce que tu observes beaucoup de problèmes ?**

H : Oui, il y a des problèmes, parfois des menaces, parfois des insultes envers des profs.

**F : Et du coup ces ateliers servent à certains élèves à les apaiser ? ou tout du moins à se dire que c’est bien qu’il y ait ça dans leur collège et en être reconnaissant ?**

H : J’ai vu effectivement des améliorations pour des élèves qui ont été demandeurs. Alors ces élèves sont davantage épanouis. Pour des élèves qui sont en difficulté, je ne vais pas généraliser mais pour l’élève qui est atteint de handicap c’est complètement mieux. Il arrive à lire des magazines que je lui propose alors qu’avant il ne lisait pas du tout. Je peux lui demander un travail. Comme je sais qu’il est à l’atelier esport, je peux m’en servir comme d’un appui. Si je lui demande de faire un devoir, il peut le faire car il sait que j’ai la main sur son inscription dans l’atelier. Pour les autres, ça peut être un moyen pour les mettre au travail pendant 10/15/20min, voire la moitié de la séance, enfin sur du court terme.

**F : Oui, de toute façon au bout d’un moment, l’élève n’en peut plus et même avec une récompense à la fin, quand il n’en peut plus, il n’en peut plus. Il ne faut pas forcer.**

H : Oui voilà c’est du court terme. Ça peu marché avec les élèves qui ne sont pas atteints d’un trouble. Mais pour les élèves qui ont un trouble, ça s’est vraiment amélioré et sur le long terme.

**F : Et est-ce que tu as observé une motivation pour les jeunes à venir en cours ?** **Enfin est ce que tu as déjà des retours de jeunes qui viennent te parler des ateliers ?**

H : Oui, toujours. Enfin pas vraiment de l’atelier mais de mon implication dans l’atelier. Par exemple, « Monsieur, je voudrais bien jouer contre vous » « Monsieur, est ce que c’est vrai que vous avez fait ça ? » « Monsieur vous jouez à FIFA ? ». Et cela permet de tisser des liens avec ces élèves et ça m’a été vraiment utile durant mes classes parce que ça permet comme une sorte de confiance en eux mais aussi d’avoir confiance en moi. En fait, si un prof de science physique est capable de les battre … Donc du coup, ils se disent moi aussi je peux être un prof parce que le prof joue à FIFA et comme je joue aussi à FIFA, je peux être un prof. Et je peux aller encore plus loin. En tout cas, ça permet aux élèves de se dire je peux faire comme M.Hebbaj parce qu’il joue à FIFA.

**F : Oui ça rapproche et ça crée un lien.**

H : Donc je peux être un exemple proche de ces élèves tout simplement parce que je joue à l’esport avec eux. Et ça c’est très bien !

**F : Est-ce qu’il y en a qui ont trop pris la confiance par rapport à cela ? C’est-à-dire que tisser le lien, c’est bien, mais à la fin, ils te prennent un peu trop pour un pote et ils se permettent des comportements déplacés ?**

H : Non, ils sont très respectueux. Enfin, ça dépend de la personne et de ce qu’on dégage comme charisme tu vois. Mais moi je n’ai jamais remarqué ça.

**F : Oui donc aucun élève n’est arrivé en mode « vous êtes mon pote ».**

H : Non, ils sont encore plus respectueux justement.

**F : Okay. Justement peut-être parce que te voir jouer ça leur a fait comprendre que tu étais comme eux.**

H : Oui, ils sont davantage respectueux, davantage reconnaissants. Et ils veulent idéalement voire davantage de profs faire la même chose. Donc, non, en aucun cas, j’ai vu un élève se montrer irrespectueux à mon égard parce que tout simplement je jouais à FIFA. C’est l’inverse.

**F : Et en termes de…**

H : En termes de bien être des professeurs aussi c’est pas mal. Je ne te cache pas que cela me permet, si j’ai un trou, par exemple, je ne me sentais pas bien après 3 ou 4 h avec des classes d’avoir un moment d’évasion dans un monde virtuel. Je peux me faire un petit tout seul ou avec un collègue et jouer avec lui. Et ça m’a permis des moments de bien-être.

**F : Et justement, tu as utilisé cette salle en dehors des temps, ça c’est intéressant. Et il y a d’autres profs qui viennent dans cette salle durant leur temps libre ou bien il y a que toi qui viens parce que tu es référent ?**

H : Oui je ne te cache pas que je suis venu parce que j’avais envie de faire des parties et que je me sens bien puis ça me fait plaisir.

**F : Mais tu l’as fait avec d’autres profs des fois ?**

H : Oui

**F : Tu as dit à ton collègue « viens le midi, on se fait une partie et les autres profs ils ont ...**

H : Alors c’est souvent des profs retissants dans un premier temps, il fallait vraiment les pousser. Mais ça m’est arrivé de faire 2 parties avec 2 surveillants. Il y avait aussi un prof de musique et des animateurs pendant l’école ouverte. On est parti loin parce qu’on a voulu faire des ateliers pendant les vacances et cela a très bien marché. C’était un atelier totalement dédier à l’esport et ils [élèves d’autres écoles] étaient très satisfaits, je pense, et l’atelier marchait très bien. Ils étaient très motivés et très heureux. Après j’ai même entendu des remarques comme quoi ils voulaient avoir cela dans leur établissement. C’était trop stylé de jouer dans notre établissement, donc ils avaient des retours très positifs. Cela nous a aussi permis d’avoir des idées à mettre en place dans d’autres temps.

**F : D’autres moments pour proposer plus de choses.**

H : Voilà et cela marchait très bien. Je pense qu’aujourd’hui si on utilise l’esport pour faire venir les élèves sur un temps périscolaire et hors de leur scolarité, cela marchera encore plus, ça marchera toujours. Là, c’était pendant les vacances et ils ne savaient même pas qu’il y aurait de l’esport mais je pense qu’ils vont vouloir se réinscrire les vacances prochaines parce qu’ils auront en tête cette expérience ludique.

**F : Et ils en parleront probablement donc cela va ramener plus de monde**

H : Oui voilà donc ça sera prisé.

**F : Est-ce que tu as vu d’autres problématiques, outre les problématiques de sécurité dont tu m’as parlé tout à l’heure ? Est-ce que tu as vu d’autres problèmes d’utilisation ou autres ? Et est-ce que tu vois des points d’améliorations dans les ateliers ? Après, c’est le début donc il faut expérimenter mais est-ce que tu te sens limité dans la salle ? Est-ce que tu voudrais utiliser la salle à d’autres fin ?**

H : Oui j’ai déjà fait des cours dedans.

**F : En fait, tu es celui qui l’a le plus utilisé.**

H : Je pense aussi à ma collègue M.Raoult mais parce que j’essaye toujours de chercher un moyen pour proposer un apprentissage dans un environnement différent. Cela pousse les élèves à apprendre différemment. C’est comme moi, quand j’ai besoin de bosser sur une évaluation, je vais aller dans un café ou une bibliothèque mais pas chez moi parce que je crois réellement que l’environnement joue un rôle important. J’essaye de faire la même chose pour mes élèves. C’est pour ça que si je sens, à un moment donné, qu’ils ont besoin d’un changement d’environnement ou bien j’estime qu’un changement d’environnement serait bénéfique pour eux, eh bien on a la salle juste en bas. Après, on est allé encore plus loin en investissant dans un casque virtuel, ça c’était notre idée de départ puisqu’on voulait favoriser la mixité entre filles/garçons et cela a bien marché. Malheureusement, il y a un jeu qui a été perdu l’année dernière, c’était hors de notre volonté, c’était par la DANE. On leur prêtait du matériel et ils ont perdu ce jeu. Mais c’était un jeu intéressant car il pourrait encore nous aider à favoriser la mixité entre garçons et filles parce que c’est le jeu Just Dance qui marche bien pour les filles comme pour les garçons.

## Entretien Valentin Lacroix

*Chargé de prévention au collège Youri Gagarine de Trappes*

V : Valentin

F : Florian

**F : Pour commencer, peux-tu te présenter parce que justement comme tu es intervenant prévention, du coup, c'est particulier.**

V : Alors on dit « chargé de prévention ». Il faut être clair parce que c’est un poste autour de la prévention. Il y a « chargé de prévention », à ne pas confondre avec « l'assistant prévention-sécurité ».

**F : D'accord mais lui, il est dans le collège ?**

V : oui, il est dans le collège et il est de l’éducation nationale. Comme je suis chargé de prévention, je suis extérieur [au collège], techniquement je suis intervenant d'une association sauf qu’indirectement, c'est le département qui finance. Donc je suis présenté comme un intervenant du département mais techniquement, non, je suis d'une association.

**F : Okay, mais tu es intervenant extérieur comme nous, on est intervenant extérieur sur les ateliers. Mais quelles sont tes missions ?**

V : Les mission dépendent du collège où j'interviens. Ici, en fait, c'est un peu compliqué, enfin, non, ce n’est pas le terme. En fait, c'est M. SILLY, le principal, qui a commencé cette année, donc il ne connaissait pas du tout le chargé de prévention, donc il m'a dit de voir ça avec Mme Valera, la CPE. Comme elle connaissait un peu plus, je me suis d'accord avec elle et on a plus ou moins défini les missions ensemble. Et les missions qu’on a définies, c'est que j'accompagne parfois certains exclus, plutôt qu’ils soient enfermés en permanence avec un surveillant et que ce soit toujours la même chose, ils viennent avec moi et on parle d'autre chose.

**F : Ah oui, en fait, tu discutes, tu débats, ce n’est pas 1h de colle.**

V : En fait, l'objectif du chargé de prévention, c'est que les élèves reprennent goût à venir au collège. Moi c'est comme ça que je le vois et que je le définis. Comme je suis extérieur au collège, je ne suis pas prof, je suis pas surveillant, je ne suis pas non plus assistant social ou rien de tout ça. Donc c'est quelque chose d'autre pour essayer de redonner du goût, redonner quelque chose, comprendre pourquoi on va au collège. C'est comme ça je le vois en tout cas.

**F : D'accord mais tu mets prévention.**

V : Cela ça vient après en fait. Quand on a défini le job, elle m'a dit « tu as 6 mois de carte blanche ». Pendant 6 mois c'est du diagnostic. Tu vas dans le collège et tu comprends comment le collège fonctionne, quels sont les problèmes et c'est au bout de 6 mois que l’on peut commencer à faire de la prévention et créer des ateliers

**F : En fonction des sujets, des choses que tu as observés les 6 premiers mois.**

V : Exactement

**F : Et il y a combien de temps que tu as commencé ?**

V : J'ai signé mon contrat le 2 janvier et j'ai commencé le 3 janvier.

**F : Ok, donc il te reste 2 mois de diagnostic ! Et donc tu n’as commencé que cette année dans ce collège-là ?**

V : Oui, parce que je travaille aussi dans un autre collège de Trappes, Gustave Courbet. Là-bas, mes missions sont complètement différentes. En fait, mon rapport avec les personnels de l'équipe est complètement différent parce que la principale de Courbet, ça fait plus longtemps qu'elle est principale et elle connaissait le chargé de prévention. Donc c'est elle qui a directement plus ou moins chapeauté mes missions. Elle a dit je veux surtout que tu fasses ça, ça et ça. Mais voilà, elle a directement beaucoup plus chapoté et je suis en soutien de la vie scolaire

**F : Mais du coup tes missions étaient beaucoup plus claires mais tu n’as pas fait de diagnostic parce qu'elle l'avait déjà plus ou moins.**

V : Je le fais quand même. Même si c’est elle qui définit plus ou moins mes missions, je peux dire oui ou non. Donc là, elle aime beaucoup que je puisse accompagner les sorties et moi aussi parce que ça me permet de les voir dans un autre cadre. La semaine dernière, j'ai fait 2 sorties avec le collège. C’était lundi férié et j'ai fait 2 sorties alors qu’on avait 4 jours de cours : une sur les éco délégués. C'était quelque chose que je veux accompagner donc c'est ça m'intéressait de pouvoir participer.

**F : Les éco-délégués, ce sont des délégués mais pour l'écologie ?**

V : Exactement, ce sont des gens qui sont élus pour défendre l’écologie en plus des délégués classiques. Il y a aussi des ambassadeurs culture qui sont nommés par le référent culture du collège. Donc il y a beaucoup de choses que j’ai découvert. J’ai aussi accompagné les éducateurs culture de Gustave Courbert pour redécouvrir ce qu’on pouvait faire autour de la culture et tout ça. Eco-délégué, ça m’intéresse aussi. J’essaye un peu de voir ce qu’on peut faire et j’ai rencontré des professionnels d’autres collèges Saint-Cyr et Versailles pour voir, eux, ce qu’ils font.

**F : Et tu es dans ces collège quels jours ?**

V : A Gagarine le lundi et le jeudi, et le mercredi une semaine sur 2. Mardi et vendredi à Courbet et mercredi l’autre semaine sur 2.

**F : Okay, du coup pour revenir sur l’esport, c'est quoi ton rapport avec le jeu vidéo et avec l’esport ?**

V : C'est une longue histoire mais en vrai parler du jeu vidéo, ça en reviendrait presque à faire ma biographie, tu vois à quel point c'est ancré en moi. En gros, mon père jouait avant que je naisse, il est fan de Sonic tout ça, donc moi quand je suis né, j’ai toujours joué. En fait, j’ai un grand frère qui a pavé le chemin et comme mon grand frère, c’est mon exemple. Quand il jouait à un jeu, je voulais jouer aussi. L’esport, j’ai découvert tard, enfin ça dépend du point de vue. Mais j’ai découvert l’esport en 5ème donc environ 13 ans. Je jouais déjà énormément aux jeux vidéo pendant le collège et lors d’une LAN avec des amis, un ami joue à Starcraft II et j’avais joué à Warcraft 3 pendant mon enfance mais je ne savais pas qu’il y avait une scène compétitive. Et je me suis dit que cela ressemblait beaucoup à Warcraft 3 sauf que c’est plus réactif. Je suis rentré chez moi, j’ai demandé à mes parents de m’acheter le jeu et je me suis dis qu’il fallait que je m’améliore en regardant des vidéos sur YouTube. Puis je tombe sur des vidéos de Pomf et Thud, qui sont les pionniers de Starcraft II, qui commentaient des parties de joueurs classés puis de fil en aiguille, ils ont commenté des compétitions.

**F : Et tu joues toujours maintenant ou tu as réduit ?**

V : Très largement réduit oui.

**F : Donc tu es un joueur qui joue régulièrement quand tu as le temps et tu suis, on va dire, un peu, enfin tu es alerte sur ce qui se passe dans l’esport.**

V : Je regarde globalement tout ce qui se passe oui voilà, même des jeux auxquels je n’ai jamais joué.

**F : Oui en gros, c’était pour avoir ton niveau d’esport.**

V : On peut le dire, je suis passionné d’esport.

**F : Oui voilà, tu n’es pas perdu comme d’autres.**

V : En fait je comprends mieux les fanatiques de foot qui regardent tous les jours et en fait, moi, c'est ça avec l'esport. Et même l'esport, en règle générale, parce que même des jeux auxquels je n'ai jamais touché, je me dis qu'il faut que je comprenne les règles. Par exemple DOTA, j’ai joué beaucoup à League Of Legends au collège mais je n’avais jamais joué à DOTA et il y « The international » la compétition à plusieurs millions sur DOTA. Donc je voulais comprendre et je n’ai même pas joué au jeu. Je suis allé dans le jeu lire les sorts des champions et ensuite j’ai regardé la compétition. Et ça m’a permis de comprendre le jeu. Mais je n’avais pas envie d’y jouer, je voulais juste me renseigner et comprendre compétition.

**F : Donc toi sur les ateliers, tu es venu de ton propre chef, enfin tu voulais les voir dans un autre contexte, c’est pour ça que tu es venu ? Et vu que tu es passionné, tu t’es dit « 2en 1» je suppose.**

V : Oui c’est ça. En fait, je ne savais même pas que cela existait quand je suis arrivé au collège. Et comme je m’entends bien avec Mme. Raoult, je me suis dit que j’avais envie de travailler avec elle parce que je pense qu’on a un peu près le même rapport avec les jeunes, on a envie de partager quelque chose. Le club esport, je vois cela non seulement comme le partage d’une passion, ce n’est pas uniquement se taper dessus, mais aussi approcher les jeunes d’une autre manière. Même si on est au collège, il y a quelque chose d'autre. En fait, c'est ce que je te disais au tout début, où l’objectif c'est retrouver, redonner du sens au fait de venir au collège. Et je pense que je mets ça au même niveau que l’AS en fait, on vient pour sa passion, pour quelque chose qui nous motive.

**F : Oui c’est ça, il y en a qui aime le sport et d’autre les jeux vidéo. Alors quelles est la perception du collège que toi tu as en tant qu'intervenant extérieur, en dehors des ateliers ? parce que moi, comme je ne suis là que dans les ateliers, je ne vois que ça. Donc comment tu vois l'ambiance du collège en termes de sécurité, de conflit. Comment tu la définirais ?**

V : Alors tout d’abord, il faut savoir que Youri Gagarine, ça une réputation terrible globalement mais quand on travaille dedans ce n’est pas… On pourrait croire que c'est extraordinaire mais pas dans le bon sens du terme alors qu'en fait... comme je travaille aussi dans un autre collège de Trappes et honnêtement, on a les mêmes problèmes problématiques globalement. Il y a d'autres chargés de prévention dans d'autres collèges des Yvelines et quand je discute avec eux on a les mêmes problématiques. Donc finalement je me dis la réputation de Gagarine n’est pas forcément méritée. Mais il faut quand même nuancer parce qu’il y a…

**F : Ce sont des quartiers difficiles.**

V : Même si on a les mêmes problématiques, ça ne veut pas dire que les problématiques sont faciles à gérer. Moi c’est quand même cela que je veux dire. Ils ont des rapports à la violence, à la vie globalement qui sont particuliers.

**F : Parce que l'autre collège dans lequel c'est aussi un REP+ ?**

V : Non c’est un REP.

**F : Mais tu as les mêmes problématiques, enfin, il n’y a pas tant de différence finalement entre un entre un REP et un REP+ en termes de population, que tu croises à l'intérieur.**

V : Je pense que le discours est différent pour les professeurs. J’ai pu parler avec quelques professeurs et il y a un autre professeur qui est ici et à Coubert.

**F : Hamza ?**

V : Non ce n'est pas Hamza. Il s’appelle *\*cite le professeur\*.* Non, je crois que Hamza, il est à Plaisir. Mais du coup, ce professeur m’a dit à l’inverse qu’ici, il n’y arrive pas, mais là-bas, cela se passe mieux.

**F : Mais il n’a pas spécialement d'explication, enfin après tu n’as pas forcément discuté de ça avec lui.**

V : Si, si ça m'intéresse. Mais comment ça se fait ? Pourquoi est-ce qu'il a l'impression que là-bas oui et ici non ? Est-ce que c'est la direction ? Après peut-être qu’il ne veut pas forcément le dire, si c'est la direction.

**F : Tu disais ici qu’il y avait beaucoup de rapports à la violence, etc. Mais il y a beaucoup de bagarres ou de choses comme ça ?**

V : Pas forcément mais ils passent leur temps à se taper dessus, mais ce n’est pas des bagarres. C'est on joue, mais on joue en se tapant dessus.

**F : Okay, du style « ça se met un coup dans l'épaule et ensuite on est quand même les meilleurs amis ».**

V : Même pas forcément physique, même verbal mais ils passent leur temps à se taper dessus, s’insulter mais c'est un jeu. Il n’y a pas du harcèlement, ce n’est pas de la méchanceté. C'est vraiment juste on s'amuse, on joue.

**F : Est-ce que pour toi ça crée une ambiance bizarre. Enfin est-ce que ça nuit à l'ambiance du collège ou il s'adapte et ça passe quoi ?**

V : Compliquée cette question mais comme je ne suis pas très âgée dans le collège, je n'ai pas envie de dire « ça devrait être comme ça ou plutôt comme ça ».

**F : Non bien sûr, mais toi tu le ressens comment ? Est-ce que tu vois les élèves ? Ça leur pèse ou ils sont tous habitués et c'est devenu une routine ?**

V : C’est complétement ça, c’est devenu une routine. Mais moi ce qui m'inquiète, c'est l'après collège. Ah oui, ça je ne l’ai pas dit mais une des missions dans les 2 collèges, on me l'a plus ou moins attribué, c'est l'accompagnement des 3ème pour tout et n'importe quoi. Donc s’il y a un 3ème qui veut parler d'orientation et que la conseillère d'orientation n’est pas là, on peut discuter un petit peu pour savoir le pourquoi du comment. S’ils veulent parler du lycée, on peut parler du lycée. S’ils veulent faire une lettre de motivation, je peux faire ça. Donc moi ce qui m'inquiète, j'ai pu avoir la discussion avec une fille d'ailleurs, c’est qu’elle me disait « il faut qu'il y ait de l'ambiance ». Et en fait, ils viennent au collège avec l'idée que si on est calme, qu’il ne se passe rien, qu’on est juste là pour écouter et qu’on ne rigole pas et bien on s'ennuie, ce n’est pas vraiment le collège. Il faut quand même qu'il y a quelque chose, qu'il y ait une espèce de conflit.

**F : Je vois, pour créer un attrait.**

V : Il y a en a certains qui vont avoir le problème, arrivés au lycée. Parce qu’ils vont aller dans des lycées en dehors de Trappes. Et là, ils vont se rendre compte que le rapport à l'adulte est complètement différent, qu’eux ils pouvaient plaisanter avec des AED ou des profs donc il y a un rapport qui était assez différent.

**F : Oui beaucoup plus proche.**

V : Exactement plus proche. Mais au lycée, cela ne va plus rigoler, on va leur dire « toi lycéen tu restes à ta place de lycéen ». Et donc cette jeune fille m’a expliqué que ces grands frères étaient allés dans des lycées en dehors de Trappes et ils avaient fait marche arrière directement pour aller au lycée à la plaine de Neauphle parce que ce n’est pas possible. En fait, ils arrivent dans un autre monde. Moi je me dis que ça m'inquiète un petit peu quand même parce que je me dis qu’il ne faut pas avoir peur de se confronter aux autres et sortir. Mais eux, vraiment ils voient ça comme sortir de leur monde, ils ne savent pas où ils vont.

**F : Okay, ça fait que tous ceux qui étaient au collège ensemble se retrouvent dans le même lycée et ne vont pas voir ailleurs et du coup il n’y a pas de d'interaction avec l'extérieur. Enfin ça ne permet pas de découvrir ce qui se passe ailleurs.**

V : Globalement, ils restent enfermés entre eux.

**F : OK c’est intéressant […] et quand on ne vient pas de ces quartiers, on ne le voit pas forcément.**

V : C'est pour ça globalement dans les médias, ils vont parler de communautarisme mais en soi, c'est lié. C'est juste que je crois qu'on est tous plus à l'aise avec des gens qui pensent comme nous sauf que parfois on est un peu obligé d'aller… sauf que là dans les collèges, je me dis qu’il y a peut-être une mentalité qui est trop différente par rapport au lycée et donc en fait, ils arrivent là-bas et ils se disent que ce n’est pas possible et qu’ils ne peuvent pas travailler dans ces conditions. Du coup, ils retournent là où c'est plus proche du collège.

**F : Au final, ça les dessert car se sont souvent des collèges qui sont moins bien.**

V : Ça les dessert tout le temps. La plaine de Neauphle, c’est le Gagarine des lycées. Il a une réputation désastreuse. L'année dernière, il y avait déjà une polémique parce qu’il y a un prof de philo qui avait inventé des histoires enfin bref …

**F : Ok donc beaucoup de problèmes.**

V : Oui, oui mais c’est pour ça. Enfin, il faut voir d’autres que les potes du quartier. Moi c’est ce que j’avais fait j’étais à un collège à côté d’Elancourt. Et plutôt que d'être au lycée à Elancourt, j'étais parti plus loin, il fallait prendre le bus pour y aller.

**F : Cela t’a fait voir d’autres choses.**

V : C'est ça. En 2nde, je ne connaissais personne.

**F : Revenons sur les relations entre élèves et profs. Je ne sais pas si tu vois vraiment le contexte élèves-profs ou si tu n’as vraiment que des élèves seuls. Mais est-ce que du coup entre élèves et profs, il y a de la violence verbale ou plutôt de la proximité verbale ? Est-ce que les élèves sont respectueux ou ils se permettent des choses osées envers les profs ou envers toi ?**

V : Alors c'est une question que je me suis posée directement avec M. Silly parce que je ne suis pas AED, je ne suis pas prof donc est-ce que je veux que les élèves me vouvoient ? Est-ce que je veux qu'ils me tutoient ? est-ce que je veux qu'ils m'appellent monsieur Lacroix ? Par simplicité, je me suis dit, pour définir mon travail, que je suis un surveillant mais plutôt pour aider à travailler. Donc j'ai essayé d'inventer quelque chose pour rendre la chose plus simple. Ainsi, comme les surveillants, ils les appellent par leur prénom et ils les tutoient.

*\*sonnerie de classe\**

Pour reprendre, il y a une certaine proximité. J'ai l'impression qu'ils respectent quand même mais ils ont un gros problème avec l'autorité. Pas tous, parce qu’évidemment on ne peut pas dire tous les élèves, c'est n'importe quoi, il y en a qui sont adorables et qui savent exactement leur position en tant qu'élèves. Mais il y en a qui ont oublié ce que c'était d’être élève et ils viennent en fait pour être avec leurs potes.

**F : Et tu les déranges, ils te recalent comme si t'étais…**

V : Exactement, même demander de ranger son téléphone. Donc ils ont un rapport à l’autorité très inégale.

**F : Okay. Il y en a quelques-uns mais ce n’est pas une majorité. Mais même en termes de parole, de vocabulaire, ils te parlent comme si tu étais leur pote ?**

V : Alors vocabulaire et ton. J’ai eu l’exemple, enfin c'est mauvais de résumer une situation parlant d'une expérience, mais en fait c'est une classe qui récidive on va dire ça comme ça. Mais ce n'est qu’une classe.

**F : Parce que tu avais toute la classe entière ?**

V : Non, je les ai vu dans le couloir et eux je les connais maintenant. A chaque fois, ils se baladent dans les couloirs comme si c'était un poulailler, ils font des bruits d'animaux. On leur dit d’arrêter car il y a les cours puis après il y a un prof qui les interpelle pour leur demander des explications et là ils vont le tutoyer, ils vont lui dire « t'es qui pour me parler ». Enfin vraiment … je ne sais pas si je devrais en dire autant…

**F : Non, mais c'est intéressant de voir que même des 6ème se permettent ce genre de comportement parce qu'on pourrait penser que ça c'est des 3ème qui se le permettent.**

V : C’est exactement ce que je voulais dire.

Mais eux, il y a plus l'effet de groupe, où je pense qu'ils osent parce qu’en groupe, ils se sentent forts alors que je parle sans savoir mais c’est une impression que j’avais eu. Ils se sentait forts parce qu'ils étaient en groupe.

**F : Souvent c'est le cas quand on est en groupe, on se sent pousser des ailes. Cela a été montré maintes et maintes fois que tu as en effet grégaire qui fait que quand tu en as un qui fait un truc, ça entraine les autres.**

V : Pour le rapport avec les profs, je ne sais pas trop. J’ai l’impression qu’avec certains, ça a l'air d'être compliqué, je vais le dire comme ça. En fait, il a beaucoup de problèmes à l'autorité, le rapport à l'autorité est vraiment compliqué.

**F : Et avec le personnel de direction, enfin, plutôt entre toi et la direction. Est-ce que tu sens que ça va ou est-ce que tu vois des choses ? déjà parce que comme t'es intervenant tu ne les vois peut-être pas forcément mais….**

V : Tu veux dire mon rapport avec eux ?

**F : Alors ton rapport avec le personnel de direction et peut-être si tu le vois, le rapport entre les profs et le personnel de direction. Comment vois-tu le personnel de direction ? Est-ce que qu’il est impliqué ? Est-ce qu’il essaye de faire des choses mais ça ne marche pas ? Comment tu perçois tout ça ?**

V : Alors moi, j'ai la chance, enfin, j'ai l'impression, dans les 2 collèges, d'être dans des bonnes équipes qui m'ont tout de suite impliqué et de faire comprendre les choses. Par contre, le rapport professeur et personnel de direction, c'est autre chose ça. Dans les 2 collèges, ils sont presque ennemis.

**F : Ah oui carrément, tu sens qu’il y a une tension ?**

V : En fait, les professeurs vont reprocher au personnel de direction d'être trop dans … Je ne sais pas comment dire ça … Ils ne vont pas les soutenir, on va dire comme ça. Ils ne vont pas les soutenir, ils vont prendre le parti des élèves ou le parti des parents parce qu'ils vont toujours réessayer de lisser, de ne pas faire de vague. Il faut que l'établissement soit bien vu. Donc j'ai l'impression que les profs ne se sentent pas forcément soutenus et puis d’un autre côté, en fait, le personnel de direction bah ils font … Moi un des premiers rapports que j'ai lus, enfin ce n'est pas « on a écrit quelque chose », mais il y avait une professeur qui est venue me voir et qui m'a parlé de son problème qu'elle avait. Je lui ai demandé si elle en avait parlé au principal et elle m’a dit « je n’y avait pas pensé ».

**F : La communication entre les 2 ne se fait pas forcément naturellement.**

V : Après, je peux comprendre mais moi de mon point de vue naïf qui vient tout juste d'arriver dans l'établissement, je me suis dit « j'ai un problème, je vais voir le principal et je lui demande ce qu'on peut faire ». Ensuite, pour une autre raison, je suis allé parler au principal puis le sujet est venu sur la table et il m’a dit qu’il n’était pas au courant. Le problème a été réglé dans la semaine.

**F : Là ils ont quand même pris en compte l’avis de la prof.**

V : Parfois, simplement un problème de communication. La prof était complétement tendue parce qu'elle avait l'impression que personne ne l'aidait et qu’elle n’était pas soutenue par le personnel direction. Mais c’est pareil dans mon autre collège où la principale a une très mauvaise réputation, il la considère un peu comme un tyran.

**F : Mais pareil, du coup, cela entraine des problèmes.**

V : En vrai, la relation personnelle direction et professeurs, c'est une histoire, on pourrait en écrire un livre.

**F : Peut-être mais pour en revenir sur les ateliers, c’est pour avoir une vision de l’ambiance globale, parce que si les profs sont tendus, cela peut se faire ressentir au niveau des élèves en créant un climat négatif et lorsque l’on fait nos ateliers, on se retrouve avec cette charge qu’on doit gérer alors qu’on n’est pas au courant.**

V : C’est justement la principale de mon autre collège qui m’avait expliqué ça. Elle m'avait dit qu’il faut toujours faire attention parce qu’il peut se passer des conflits et qu’on n’est pas forcément au courant. Et quand il se passe des conflits, il faut être aux aguets parce que ça peut exploser pour rien et c'est assez impressionnant. Là quand je dis ça, on pourrait penser que l'ambiance est délétère mais moi je le dis, j'ai été vraiment [bien accueilli] et je pense que je n’aurais pas tenu mes 2 mois de période d'essai si j'étais dans une autre équipe. Vraiment ils m’ont bien accueilli.

**F : L'ambiance n'est pas au beau fixe mais ça va, l'ambiance globale, ce n’est pas non plus horrible et tu ne viens pas en étant stressé, enfin et de ton point de vue les profs non plus.**

V : Alors si forcément mais c'est pour beaucoup d'autres raisons.

**F : Oui, il y a beaucoup de choses qui rentrent en jeu mais on va dire qu’en termes d'ambiance, ce n'est pas ça qui leur fait… c’est plutôt des élèves avec qui ça se passe mal et ça créé une tension et cetera […] Pour revenir sur les ateliers, depuis que tu es là, en mars je crois, comment tu perçois les ateliers ?**

V : Peut-être un peu avant. De base, je suis quelqu’un de très introverti donc au début je n’osais pas trop. Puis, on m'a mobilisé sur d'autres choses donc vers février mars.

**F : Et tu les fais toutes ?**

V : Quand je suis là et que je n’ai rien d’autre de prévu.

**F : Mais je ne me rends pas compte, combien tu en as fait depuis le début de l’année ? Une dizaine d’ateliers ?**

V : Peut-être un peu moins, un peu moins.

**F : Les fois où tu es venu, comment est-ce que tu as perçu ça de ton point de vue extérieur ? Je suppose que tu en avais peut-être certains que tu voyais à l'extérieur et que tu voyais dans l'atelier ? Sans parler des élèves particuliers, au global, comment as-tu perçu ces ateliers ?**

V : Tout de suite, ce qui m’a surpris, c’est qu’il y avait une file d’attente au collège. L’endroit où personne ne veut être, ils n’y vont pas forcément, mais là, il y avait une file d'attente. Quand j'ai vu ça, je me suis dit qu’ils ont réussi à faire venir des élèves. C'est quand même déjà exceptionnel à la base. Ensuite, non seulement il y a une file d'attente mais à quel point ils sont engagés dans la file d'attente en mode « s'il vous plaît laissez-moi rentrer, s'il vous plaît ». C'était vraiment impressionnant, c'est vraiment la première chose qui m'a surpris. Autre chose, c'est qu'on peut négocier autour du club … Enfin, ce que j'apprécie avec le club, c'est que ça peut être une récompense. Donc il y avait Mme Raoult qui m'avait proposé de mettre au point plus ou moins … Certains n’avaient plus le droit de venir au club s'ils ne faisaient pas leur devoir. Donc je faisais leur devoir avec eux et après quand ils avaient fini, ils pouvaient venir. Donc c'était une récompense mais sans être trop une carotte parce que je déteste fonctionner comme ça.

**F : Mais c’est du donnant-donnant.**

V : Tu as le droit au club si tu fais tes devoir. Après, est-ce qu’ils ont un comportement différent ? En regardant les switch, ça me fait penser au smasher (les joueur de smash), dans la cour, je les vois en général … J'ai l'impression qu'ils sont quand même globalement entre eux. Alors qu’au club ils sont aussi entre eux mais si on a des questions et qu’on a envie de s'intégrer, j'ai l'impression qu’ils vont accepter le partage. Dans la cour, je n’ai pas l'impression qu'ils n’ont aucune raison de se mélanger alors que là, il y a un peu plus une raison de se mélanger.

**F : Oui ils n’hésitent pas à se déplacer.**

V : Donc là, ce serait un comportement qui change. Après, je ne connais pas trop ceux qui jouent à FIFA parce que je n’y joue pas trop. Puis avec ceux de FIFA, on a moins l'opportunité de parler parce qu'’ils viennent pour jouer entre eux. Alors si, il y en a quelques-uns quand même qui ont tendance à avoir des problèmes, que ce soit facilement exclus de cours ou autres, et bien quand ils viennent on peut discuter avec eux, partager quelque chose sur League of Legends. Je pense à un en particulier. Le jeu est un prétexte pour partager quelque chose, c'est comme ça je le dirai. Donc nous, on peut leur expliquer quelque chose, et en même temps quand on leur explique quelque chose, ils vont commencer à se dévoiler, à parler de leur vie, pourquoi aujourd'hui ça ne va pas, pourquoi hier ça allait pas.

**F : Tu as réussi, toi, à échanger avec des élèves plus qu’en dehors ou qu'à d'autres moments. Même si d’habitude tu essayes déjà de faire autrement, ils le prennent un peu comme une corvée alors que dans les ateliers, ça leur fait plaisir, donc ils échangent.**

V : On peut discuter, j’avais une idée en tête mais je viens de perdre... on verra cela reviendra plus tard.

**F : Pour toi, les élèves sont-ils plus motivés à venir, est-ce qu’il y a des élèves qui ont discuté avec toi de ces ateliers ?**

V : Oui.

**F : Dans ce cas qu’est-ce qu’ils t’en disent ?**

V : Déjà, il y en a qui plusieurs qui me demandent à plusieurs reprises si je viens. Par exemple, la semaine dernière, je n’ai pas pu venir parce que j'étais en sortie, comme parfois, je ne peux pas venir. Mais s’il y a cours le matin, tu peux être sûr qu’il y en a qui vont me demander si je viens. En fait c'est un moment où on se retrouve.

**F : Ah oui les jeunes viennent te chercher.**

V : Ils viennent me chercher exactement. Je n’avais pas osé jusqu’à pas si longtemps que ça, mais ça y est je commence à oser jouer aussi.

**F : C’était la prochaine question que je voulais te poser mais est ce que tu joues avec eux ? Je sais que je t'avais vu une fois faire un FIFA avec un jeune parce qu’il était tout seul. Mais je ne sais pas si t’as joué à d’autres jeux ?**

V : On a fait 1vs1contre Mme. Raoult mais c’était plus informel. J’ai fait aussi un Fortnite avec un autre jeune car il avait insisté. Mais en tout cas maintenant, j’ose plus.

**F : Oui, si tu sens qu’il y en a un qui est un peu tout seul, tu n'hésites plus à aller le voir.**

V : Je n’ai pas envie d'être le « relou », enfin, l’adulte « relou ». J’ai envie que ça reste leur moment. Je n’ai pas envie que ça devienne un moment où l’on fait de la prévention, ça reste le club de sport. Je n’ai pas envie que chaque fois qu'on joue avec moi, on se retrouve à parler de trucs dont on n’avait pas envie de parler.

**F : Tu as raison mais tu pourrais être avec eux, proposer une partie sans pour autant faire de prévention, que ce soit juste pour créer un lien sur un jeu. Et peut-être aussi si tu as moins le temps de les voir dans d'autres contextes, je pense aux smashers parce que je n’ai pas l'impression que tu les vois en dehors notamment car tu ne les as pas en prévention. Mais si tu fais une partie Smash potentiellement avec eux, tu apprends à les connaître et du coup, si jamais il y a un souci, après dans le futur tu as déjà eu un contact avec eux.**

V : Ce que je voulais dire c'est que, quand je fais une partie avec eux, ce n’est pas en ayant une arrière-pensée. Je n’y vais pas en me disant « Ah oui comme ça… », j'y vais en me disant on va jouer, si on arrive à parler et bien tant mieux. J’essaye d’éviter de forcer. Ça reste un club d’esport, je respecte l’esport. Je n’ai pas envie que ça… Je ne sais pas pourquoi au début je ne jouais pas. Je pense c’était un rapport aux jeux vidéo où je me disais jouer au travail est-ce que vraiment…

**F : Si ça aide dans le travail, c’est ça la question.**

V : Le regard des autres, non je ne crois pas que ce soit ça. Non, je ne sais pas pourquoi je pense c’est juste ma timidité au début.

**F : C'est vrai que quand on commence … Enfin moi, c’était pareil au début, j'étais en mode « quand je travaille, je ne joue pas » mais maintenant que je travaille avec ça, bon … Je suis obligé. Après il faut savoir timer en se disant, là c'est un instant de travail et là c'est un instant où on joue. Parfois, nous, ne serait-ce que pour le travail, on doit faire des tests. Donc tu lances une partie pour faire un test. Maintenant j’en vois l'intérêt et quand il y a un élève qui me propose de jouer, je considère que ça fait partie du travail de jouer avec eux. Je pense que c'est un peu pareil et il faut le temps que tu te dises « ça fait partie de mon travail de faire une partie avec eux » pour justement créer un lien. Mais du coup, est-ce que tu fais des vrais cours de prévention sur des addiction ou autre ?**

V : Ça va venir. En fait je suis déjà en collaboration avec les infirmières, et c’est pour ça que je dis qu’il y a une équipe qui a essayé de m'impliquer. Elles ont eu un problème avec les écrans en début d'année donc avant que j'arrive, enfin non avec les réseaux sociaux. L’idée est venue de faire un atelier autour des réseaux sociaux pour de la prévention. Donc elles m’ont demandé si je voulais intervenir avec elles. Et le mois dernier, on a créé une activité justement pour intervenir autour des réseaux sociaux mais c'est en débat à la direction je crois, et je n’ai pas encore eu de retour. Dans l'objectif, je devrais un jour faire des interventions autour de la prévention. Pour l’instant, il y a quelques grands thèmes que j'ai déjà remarqués. Le premier c'est l'égalité Femmes / Hommes, c'est le truc qui saute aux yeux. Après, potentiellement je peux faire, je pourrais faire des interventions sur les addictions, des trucs comme ça, mais après il faut que je fasse attention, ce n’est pas moi tout seul dans mon dans mon coin qui vais décider. Je vais aller voir les partenaires donc les infirmières, les profs pour voir s’il y a des choses qui sont faites, à quel moment, pourquoi et après j'essaie de m'inscrire dans le programme de prévention.

**F : C'était la question qui suivait, mais est-ce que tu vois qu'il y a beaucoup de problèmes. Là, tu m'as cité « réseaux sociaux » mais est-ce qu'il y a des problèmes autres que les réseaux sociaux ou c'est « écran » en général ? Est-ce qu'il était nécessaire de faire une prévention « écran » ou plus « réseaux sociaux » ou c'est vraiment les réseaux sociaux qui qui posent problème ? Parce que je sais que j'ai discuté un peu avec l'infirmière de Chatou qui me parlaient de problème d’écran le soir […] Donc est-ce que les infirmières t’ont parler de chose ?**

V : Globalement de ce que j’ai entendu et vu, c’est assez similaire de ce que l’infirmière de Chatou avait pu dire. En fait, je suis même assez surpris du peu de problèmes autour des jeux vidéo. Du coup, je peux le dire, moi, au collège, j'étais un énorme geek, je jouais énormément. Je me rends compte que, et je pense que c'est l'effet REP+, comme ils n’ont pas beaucoup de moyens pour la plupart, ils n’ont pas d'ordinateur chez eux, ils n’ont pas de console chez eux. Je veux dire, à la limite, une PlayStation. Cependant, dans tous les problèmes que j'ai pu rencontrer, c’est surtout au niveau du téléphone et de la tablette, en utilisation abusive le soir. C'est assez rarement des enfants qui se couchent à pas d'heure parce qu’ils sont en train de jouer à FIFA. J’en ai eu quelques-uns qui me disent « je n’ai pas dormi j'étais sur tik tok jusqu'à 5h ». Sans doute qu'il y en a, mais de tous ceux que j'ai pu rencontrer, j'en ai au moins 4 ou 5 qui me viennent à l'esprit, c'était que réseaux sociaux.

**F : Donc le problème vient beaucoup plus des réseaux sociaux qu’aux autres écrans.**

V : Oui, je suis assez surpris à quel point les jeux vidéo ne sont finalement pas tant problématiques et je n’en entends pas plus parler voilà. Au final, j'entends parler dans certains groupes, dans les 2 collèges, il y a 1 ou 2, un peu geek qui vont parler sur le sujet et qui peuvent parler de jeux vidéo tout ça. Mais moi, ce qui m'a vraiment surpris, mais dans le mauvais sens du terme, c'est à quel point ils ne savent pas utiliser un ordi, c'est un hallucinant. Le retour en arrière, l'utilisation d'un clavier…

**F : Comme tu dis, le fait qu'ils soient en REP + et qu'il y ait moins de moyens, peut faire que la PlayStation est plus accessible qu’un ordinateur.**

V : Mpi je pense que c’est juste le temps sur le téléphone, comme le téléphone c'est un mini-ordinateur. Sauf que quand on leur demande d'écrire une lettre de motivation, c'est un truc honnêtement, on pourrait faire ça en une demi-heure mais je pense que j'ai besoin d'une séance de 2h juste parce qu’ils ne sont pas habitués à écrire sur un clavier. C’est même frustrant parce que normalement, tu fais un copier/coller et tu as juste à changer 2-3 trucs et voilà en 30min c'est fait. Mais non, on passe 1h30 parce que…

**F : Après c’est leur première donc peut-être ont-ils plus de mal ?**

V / Oui je le dis entre nous hein ?

**F : Oui c'est un constat que tu fais mais c'est un constat qui est intéressant de faire, de voir qu’avec les PC, ils ont du mal […] En termes de travail, est-ce que tu peux observer une amélioration du travail ou de la manière de travailler avec les enfants qui sont dans les ateliers et avec toi enfin après toi ?**

V : Ça je ne sais pas trop. Il y en a qui vont en « perm » parce qu’il n’y a plus de place dans les ateliers ou bien on va au CDI, le temps qu’il y ait de la place. On va lire, discuter d’un sujet ou même travailler des fois. Si, je me souviens de fois on l’on a fait des devoirs mais ce n’est pas la première chose qu’ils font. Après, c’est un autre sujet mais ils n’ont pas forcement de devoir donc ça serait plutôt à moi de venir avec quelque chose.

**F : Est-ce que justement tu as pu échanger avec d’autres profs sur l’atelier ? Il y a beaucoup d’enseignants que je vois rentrer dans la salle, comparé aux autres établissements.**

V : J’ai vu aussi quelques profs entrer dans la salle dont un prof qui n’aimait pas trop les jeux vidéo mais qui disait qu’il y avait un intérêt pédagogique. Donc elle voyait l’idée, ce qui était très agréable. Quand je suis arrivé, on m’a présenté le collège et on a fait un petit tour avec la CPE et directement elle m’a montré la salle esport mais je sentais que ce n’était pas une fierté. Après je n’ai pas pu tant en parler que ça avec d’autres profs.

**F : Mais les profs ne sont pas venus te voir pour en parler ?**

V : Non, ils ne viennent pas forcément me voir pour parler. Il y en a certains, je ne sais même pas qui ils sont.

**F : Oui donc dans l’ensemble, les profs ne sont pas trop chauds, ils viennent voir, pour certains, par curiosité.**

V : Ceux qui ont la curiosité, vont venir pour voir, s’intéresser un peu et puis il y en a qui vont être un peu plus vieux jeu, pour eux c’est une perte d’argent.

**F : Oui, c’est ce que me disait Mme Raoult mais il n’y a pas beaucoup d’ateliers ici.**

V : Oui c’est difficile de mobiliser. C’est pour cela que le monde, c’est impressionnant. Pareil dans mon autre collège de Trappes, ils essayent de mettre plein d’ateliers en marche. Il y avait atelier cinéma mais il a fermé car il ne fonctionnait pas. Ils font 2-3 autres trucs mais bon… Je n’ai pas envie de tout remettre sur l’élève comme quoi il n’accepte pas les mains tendues mais je pense qu’il y a un problème sur comment les intéresser. Atelier cinéma, je vois l’idée mais ils ont un rapport au cinéma inexistant. Il faut juste trouver la bonne manière de présenter

*\*Digression sur atelier cinéma en colonie\**

V : Donc pour reprendre, je ne pense pas qu’ils soient foncièrement contre, juste ils ne sont pas hyper investis. Je n’ai pas non plus envie de les accabler.

**F : Bien sûr. Après, je comprends qu’il y en ait certains qui ne voient pas l’intérêt. Chacun à son avis. Ah oui la question m’est revenue sur la sociabilité entre les élèves : est-ce que, toi, tu as vu que ces ateliers permettaient à des élèves d’être plus sociables à l’extérieur ?**

V : J’avoue que c’est compliqué, je les vois plutôt de façon sporadique. J’ai quand même l’impression qu’ils restent beaucoup entre potes, ce qui est normal car au collège ça fonctionne beaucoup en groupe. J’essaye de voir si je me rappelle de moment ou je ne m’imaginais pas les voir entre eux.

**F : Oui ou peut-être que des fois, leur capacité sociale leur a évité un conflit. Mais si tu n’as rien qui te vient en tête, c’est qu’il n’y a rien de significatif.**

## Entretien Lola Bourquin

*CPE au collège Paul Bert à Chatou*

L : Lola

F : Florian

**F : est-ce que globalement vous avez vu depuis le début des ateliers, enfin je ne sais pas depuis combien de temps vous êtes là…**

L : Moi, ça fait 5 ans que je suis dans ce collège.

**F : Voila donc depuis les 2 dernières années, vous avez vu des changements de comportement ?**

L : Alors n’y a pas de réel absentéisme, enfin pas d'élèves qui sèchent. On a de l’absentéisme mais sur des gros cas de phobie scolaire ou d’élève spécifique où l’on sait que c’est une problématique récurrente. Mais sur ces élèves-là, il n’y a pas de changement.

*\*Reçoit un appel\**

**F : Donc il n’y a pas de réel absentéisme d’élèves qui sèchent ?**

L : On en a un peu mais de l’absentéisme dans le sens pur du terme, on n’en a pas. Au niveau du collège, on est à 3% d’absentéisme pour toute l’année.

**F : Tout confondu ?**

L : Toutes classes confondues sur l’année. Donc dans mes stats globales, au niveau établissement, pour les absences, toute l’année scolaire, j’ai 3%. Donc ce n’est pas une vraie problématique.

**F : Okay, je comprends. Et en termes de comportement ? Même si les élèves ne sont pas absents, il doit y avoir des problèmes de comportement. J’image que celui qui vient de sortir, c’est pour une certaine raison. Justement, lui est dans les ateliers esport. Par exemple, l’élève juste avant, je l’ai vu 3-4 fois en 6 semaines donc sur des élèves comme lui, est-ce que vous avez vu des changements ?**

L : On a des élèves sur qui c’est un bon levier. Par exemple *\*cite un enfant\** qui vient beaucoup, qui vient même alors qu’il est censé être en histoire-géographie. On s’est fait épinglé par sa mère parce qu’il est marqué tout le temps absent le lundi midi, un moment dans lequel il est censé être en histoire-géographie et comme il n’y a pas d’appel qui est fait à l’atelier ...

**F : Alors nous, à l’atelier, on a une fiche d’appel. Alors le lundi, je ne sais pas top comment ça se passe avec M.Rezkallah.**

L : Donc on a ce souci-là, mais c’est vrai que sur certains élèves, ça nous permet d’avoir un vrai levier. Quand on leur dit, en début d’année, que tout le monde ne sera pas inscrit et que cela dépendra du comportement et que s’il y a un souci dans n’importe quelle matière, ils seront privés d’esport. Est-ce que d’eux même ils se disent « Ah ils sont sympas au collège Paul Bert, ils ont mis cet atelier-là, on va être sympa avec eux », Non. Il n’y a pas une espèce de reconnaissance. Alors oui, ça participe quand même un petit peu évidemment. Je voyais la question sur le climat scolaire, parce qu’ils sont occupés et que pendant ce temps ils ne sont pas à faire autre chose. Oui encore un fois sur l’aspect de levier, un peu comme une carotte.

**F : « Soyez réglos et on sera sympa avec vous ».**

L : Voilà et vous aurez le droit d'y aller. Maintenant, vous parliez de l’enfant qui vient de sortir, typiquement, lui pas du tout.

**F : C'est-à-dire qu'il y avait des problèmes de comportement avant ?**

L : Je ne pense pas qu'il y ait de lien ni avec avant ni avec après. Le comportement c’est dégradé depuis la 4ème.

**F : Oui voilà, mais il n’y a pas eu quoi que ce soit en pire ou en mieux …**

L : Oui pour moi il n’y a pas d’impact, c'est cool il aime bien y aller mais il ne le mesure pas comme étant une chance ou un ou comme étant quelque chose sur lequel il pourrait s’appuyer. Je pense que sur des élèves déjà perdus à la cause, ça ne marche pas. Mais sur les élèves un peu entre les 2, ça peut fonctionner.

*\*Reçoit un appel\**

L : Sur des élèves très difficiles, alors après ça fait que 2 ans, donc les mômes qui sont en 3ème et qui le suivent depuis 4ème / 3ème, je ne vois pas spécialement … Enfin, ça fonctionne sur les très gentils mais qui sont de toute façon très gentils, le ventre un peu mou qui peut un peu bouger, sur qui ça fait un levier. Par contre, il y a toute une partie d'élèves sur qui ça n'a aucun impact, ni en bien ni en mal voilà. Après, peut-être que sur du plus long terme, sur des mômes qui sont arrivés en 6ème avec déjà cet atelier, peut-être qu'arrivés en 3e, où là ils se mettent en général là à bien bouger, voilà 4ème /3ème.

**F : Plus de confiance.**

L : Ils sont plus grands ils viennent, plus durs plus voilà peut-être que oui. Après, moi, ce que je regrette, c'est la parité filles / garçons.

**F : Evidemment, on essaie au maximum.**

L : A chaque fois que je passe la tête, il y a 2 pauvres filles au milieu de ce groupe avec des garçons qui n’ont pas toujours un langage très adapté.

**F : On essaye effectivement de faire attention à ça, on essaie de motiver les filles et il y en a qui viennent de temps en temps. Apparemment, je crois, il y en a plus qui sont censés venir avec les jours d'été parce que je sais que les 3e étaient souvent absents à cause, je crois, d’une sortie scolaire qu’ils ont eue. Enfin en tout cas, avant les vacances, il y avait beaucoup de 3e qui n’étaient pas là parce que d’une part, ça finissait tard et le soir pour rentrer, quand il fait nuit … et d’autre part, il en y a d’autres qui ont eu des examens blancs ou des deadlines qui tombaient sur des jours d’atelier.**

L : Est-ce qu’ils travaillaient les garçons ?

**F : Je ne sais pas, mais je pense qu'il y avait des garçons qui n’étaient pas là aussi. En tout cas, cela a freiné les filles déjà peu présentes. J'avais déjà eu ces retours qui me disaient qu’au global, ça avait réduit les filles mais aussi un peu les garçons à cause de toutes ces échéances. Après, nous, on essaie de motiver les filles bien sûr, mais c'est vrai qu’on regrette un peu cette parité. Si je ne me trompe pas, c'était réservé aux 4ème /3ème.**

L : Parce qu’il y avait des jeux interdits au moins de 12 ans et qu'en 6ème, ils n’ont pas tous 12 ans.

**F : C'est ça, mais du coup, ça peut être un frein pour les filles qui seraient plus jeunes qui voudraient venir. Je n’ai pas…**

L : Tous les tenants et aboutissants. Après, il y a un truc qui est assez positif, et ça vous n’en parlez pas du tout dans votre étude, ce que je trouve dommage, parce qu’au-delà de des problématiques de comportement, ça nous sert vachement sur des mômes isolés.

**F : Ok, effectivement ce sont des choses que je n’ai pas forcément vues mais je suis ravi de l'apprendre, je ne me rendais pas compte. Mais c’est-à-dire ?**

L : J'ai un exemple, on a un élève qui était très seul, qui a un peu des difficultés sociales mais bon, la mère le sait et il fait partie d'un groupe d’habilités sociales tout ça. Cet enfant avait du mal avec ses camarades de classe, il avait du mal à trouver des gens qui avait la même façon de réfléchir tout ça et en participant à cet atelier, il s'est rapproché de gens. Maintenant, il a des copains avec qui il joue, avec qui il joue en ligne même de retour chez lui de temps en temps. Enfin, cela reste quand même très cadré par la maman. Mais c'est vrai que cet aspect social de trouver des gens qui sont attirés un peu par les mêmes choses que nous, en plus quand on est un peu fort, forcément on gagne en estime des autres. Donc ça a un impact socialement. Un impact sur le comportement tel que vous le décrivez là, dans le nombre d’heures de retenue.

**F : J’étais sur du comportement scolaire mais je m'intéresse aussi aux comportements sociaux mais là c'était plutôt des informations numériques chiffrées que je voulais sur ces données pour voir s'il y avait vraiment des effets. Par exemple, on passe de 10% à 3% d'absentéisme, ce qui n'est pas le cas ici. Mais là, c'était vraiment des informations chiffrées, je m'intéresse en parallèle avec les observations que je peux faire au travers des différents ateliers sur lesquels je suis. Je m’intéresse à comment ils évoluent. Après effectivement, comme je ne connais pas avant […] Tout du moins, dans les ateliers je n’ai pas l’impression qu’il y ait des élèves qui soient vraiment isolés, ils jouent tous plus ou moins ensemble ou avec un pote qui est sur l’écran d’à côté. Donc si vous me dites que ça a des effets contre l’isolement, c’est super.**

L : Nous on a 2 élèves qu’on a inscrits un peu volontairement parce qu’on s’est dit que ça leur ferait du bien. En plus, ça évitait qu’ils soient dans la cour à la merci d’être embêtés ou quoi que ce soit d’autre. Cela a très bien fonctionné.

**F : Ok du coup, comment ça se passe sur les temps du midi ?**

L : Bien moi, sur le temps du midi, j'ai 475 gamins dans la cour et j'ai 5 surveillants. Donc c'est vrai que d'avoir des élèves … alors on a le CDI qui est ouvert, on a d'autres ateliers qui se passent un temps, il y a l’AS donc c'est vrai que ça en ça en dispatch un petit peu. Mais c'est vrai que à surveiller, on ne peut pas être partout. Chaque année, on supprime des surveillants. Donc à un moment donné, on est humain, on ne peut pas tout voir. C'est vrai que les élèves qui demandent beaucoup d'attention parce qu’ils sont des « proies faciles », qu’ils soient en train de faire des ateliers en y prenant plaisir tout en rencontrant des gens qui ont les mêmes centres d’intérêt qu’eux et qui du coup sont contents de venir au collège, ça oui, ça à un impact positif en termes de ressenti et de bien-être au collège, ça à un gros impact.

**F : Okay, ça c’est pour des enfants isolés mais pour ceux « déjà en place »**

L : Ah mais non alors, à 100% c'est un impact positif, de façon il n’y a pas d'enfant qui n’est pas content d'avoir des jeux vidéo dans le collège.

**F : Oui oui, effectivement, voilà, il y en a qui pourraient être, on va dire moins, impactés ou qui pourraient prendre ça un peu plus à la rigolade.**

L : Ah oui mais enfin, je veux dire, si demain on fait un sondage en disant « est-ce que vous trouvez ça bien ou pas bien », si vous ne leur laissez pas le choix de je m'en fiche, vous voyez ce que je veux dire, ils sont tous contents d'avoir ça. En plus il y a un petit côté, parce que faut pas croire, mais quand ils en parlent, « moi dans mon collège y a un chien, il y a des jeux vidéo » enfin voilà. Bien évidemment qu’ils sont contents. Après nous, en termes de vrai retour établissement pur et dur, sur tout ce qui est absentéisme, et bien on n’a pas d'absentéisme. Sur tout ce qui est avertissement / conduite / travail, j'ai envie de vous dire, ceux qui les ont depuis la 6ème, en ont toujours en 4ème / 3ème, enfin voilà en 2 ans ça n’a pas changé le travail. J'ai en tête quelques élèves pour qui ça n’a pas changé, sauf pour ceux qui n’en n’étaient pas à avoir un avertissement de travail, qui était un peu ventre mou, sur qui ça a fait carotte et qui du coup font un petit effort.

**F : Ok ils essayent de remonter plus haut que juste la moyenne quoi.**

L : Ils font le petit effort pour se tenir bien et pour travailler le minimum syndical. Après, sur cette idée d'isolement de certains élèves, alors après ça ne marche pas sur tous les élèves. Si un élève n’aime pas les jeux vidéo et qu’on lui dit « tu es tout seul va jouer aux jeux vidéo » ça ne fonctionne pas. Ensuite, ça c'est nous qui ne connaissons nos élèves. Donc sur les mômes qui aiment déjà les jeux vidéo, ça contribue fortement à les sortir de l'isolement. Après, on en a qui sont isolés mais qui n’aiment pas ça, qu'on envoie à l'atelier théâtre et ça fonctionne très bien aussi, vous voyez. Mais en termes de lien social, ça a un impact.

**F : Ok, ok. Alors sujet un peu « touchy » : je voyais l'affiche sur votre porte contre le harcèlement. Est-ce que c'est parce qu'il y a beaucoup de harcèlement ici ? Enfin est-ce que c’est parce qu’il y en a ou que vous voulez faire de la prévention / sensibilisation ?**

L : Les 2. En fait, on a peu voire pas du tout de harcèlement pur et dur comme on l'entend dans la définition initiale et dans ce qui est vraiment défini par la loi. Nous, ce qu'on a, mais c'est comme beaucoup d'endroits, c’est des moqueries, il n’y a pas une volonté de nuire et de faire mal. Il y a des moqueries, des « bah ce n’est pas mon copain » et quand à15 ans, on n’est pas copain, on est ennemi. Il n’y a pas de de juste milieu. Donc quelqu’un qu’on n’aime pas et bien on va dire aux autres qu’il ne faut pas l'aimer non plus.

**F : En fait, ce sont des petites choses qui font que ça rend les choses lourdes à la fin.**

L : Mais il n’y a pas de raquette par exemple. Il n'y a pas de raquette…

**F : Niveau sécurité, il n’y a pas de, enfin, pas d'histoire de vol tous les 4 matins.**

L : Si des 4 couleurs !

**F : C'est vrai mais il n’y a pas de vol…**

L : Mais ça c'est une vraie problématique, vous rigolez, mais c’est un vrai problème avec les 4 couleurs.

**F : Ah mais ça en est devenu un problème parce que pour moi, les 4 couleurs, c'est un stylo, c'est embêtant. Mais j'allais dire, il y a des vols plus graves que ça. Moi j'étais plutôt dans l’étape au-dessus. Mais il y a une vraie problématique de vol de crayons ?**

L : Oui, oui.

**F : Mais à un point de détériorer l'ambiance ? Au point de créer, on va dire, une ambiance pesante ?**

L : Il y a 2 ans ça a fait ça, parce qu'en fait on n'avait pas de casier encore pour les 3ème. Les 3ème mettaient leurs sacs sur des racks sur le temps du midi et en fait, tous les jours, ils revenaient et il y en a qui venait me dire que leur trousse avait été vidée. Il y avait une espèce d'ambiance de soupçons les uns vers les autres tout le temps, c'était insupportable. Donc on a investi dans des casiers pour tout le monde.

**F : Ah oui, vous en étiez à ce niveau de problématique.**

L : Oui, c'est qu'on avait 35 dans leurs trousses et qui nous maintenait mordicus que non, non c'est leur mère qui leur avait tout acheté. Les profs se faisaient piquer leur 4 couleurs. Les 4 couleurs étaient devenus des lingots c'était…voilà. Donc ça reste effectivement moins grave, quand on prend un peu de hauteur, on se dit bon si on n'a que des problèmes de 4 couleurs, c'est que ça va, ça pourrait être pire par rapport à certains bahuts. Cette année, on a un souci avec un élève, je pense qu'il venait à l'atelier *\*cite le nom de 2 élèves\**. Est-ce que ça vous parle ?

**F : Cela ne me dit rien comme ça mais c'est vrai que je n’ai pas encore bien tous les noms.**

L : Alors à mon avis, ils ont été punis, eux 2.

**F : Alors oui si y en a qui ont été renvoyés, je les ai pas connus parce que je suis arrivé juste après. Apparemment, quand je suis venu ça faisait 2-3 semaines qu'ils étaient renvoyés. Et je ne sais pas si c’était eux mais il y a eu un problème de porte dans les toilettes.**

L : C’est eux.

**F : Ok, je les ai pas connus eux mais j'en ai entendu parler évidemment.**

L : Eux, par exemple, aucun impact. Ils passent en Conseil de discipline jeudi pour harcèlement sur des 6ème.

**F : Mais eux, ils ont déjà fait plusieurs bêtises, enfin je ne sais pas combien il y en a.**

L : C'est des fameux dont je parlais : eux, ils étaient déjà perdus pour la cause.

**F : Mais ils ont déjà fait plusieurs collèges avant ?**

L : Non

**F : Ils n’arrivent pas d’un autre collège ? Je croyais qu'ils avaient déjà été renvoyés d’un autre collège avant de venir ici.**

L : On en a qu’un comme ça c’est *\*cite un élève\** mais pour le coup c'est un vrai absentéiste, je pense qu'à lui tout seul, il prend au moins 1,5% sur les 3% [d’absentéisme]

**F : Il ne vient carrément pas et lui les ateliers, il ne s’est même pas chauffé pour se dire il y a un tournoi FIFA, j'ai envie de montrer que je suis fort à FIFA.**

L : Non non.

**F : Donc eux ont été renvoyés, mais ils ont vraiment comme vous avez l’avait dit des problèmes de comportement qui étaient déjà là avant. Ils ont voulu venir aux ateliers, on leur a laissé leur chance et ils n’ont pas respecté le contrat.**

L : Mais déjà l'année dernière avec Mehdi, c'était compliqué. C'était celui qui était le responsable, l'année dernière, et qui est parti cette année. Déjà il m'a dit qu’il ne pouvait plus les supporter à l'atelier. Mais ça, c'est des mômes qui ont déjà de base une sale mentalité, avec les camarades, c'est compliqué, ils sont dans l'ultra compétition alors qu'ils ont 3 de moyenne. Donc ils sont sur de la compétition mais sur d’autres choses, ils rabaissent tout le temps les autres pour pouvoir exister, donc c'est insultes, menaces non-stop. Dès qu'ils jouaient, ça ne se passait pas bien, 0 mentalité 0 fairplay. Enfin, il n’y a rien parce qu’ils ont une mentalité avec qui on ne veut pas, on ne peut pas jouer et on ne peut rien faire avec des mômes comme ça.

**F : Et c'était comme ça déjà en dehors aussi, enfin même en cours les profs ont les mêmes retours.**

L : En sport, ça s’est très mal passé, dès que ce sont des sports d'équipe, c'est l'enfer, ils ne veulent pas faire avec les autres, ils ne veulent pas, ils insultent. C'est pour ça, qu’eux, je les sors.

**F : C'est des cas à part et peu importe ce qui se passe ce sera toujours comme ça. On aura beau on leur tendre la main, ils n’en prendront aucune.**

L : C'est ça oui. Enfin, pour moi, un collège ça reflète une société. Dans une société, il y a 5% d'irréductible, quoi qu'on fasse, quoi qu'on leur donne, quoi qu'on leur propose, ils continueront à être hors loi parce que c’est comme ça. Enfin, pour moi, ce sont des gens qui se posent tout le temps en victimes, qui ne reconnaissent pas du tout leurs torts, pour qui c'est toujours de la faute des autres donc quand on est comme ça, on ne peut pas avancer. Donc si on vole, ce n’est pas parce qu'on vole, c'est parce que lui m'a obligé par son attitude à voler. Je vole dans les magasins pas parce que je vole mais parce qu’il n’y a pas de caméra et parce que c'est trop cher. Enfin vous voyez on est dans des logiques différentes. Donc pour moi, c'est comme une vraie société. Il y a des gens, on aura beau tout leur donner, ils continueront à mal se comporter. Donc eux c'est la partie des 5% casse-pied.

**F : Au niveau des profs, vous échangez avec eux sur les ateliers ?**

L : Non pas vraiment. A part qu’il y des élèves qui sèchent leur cours pour y aller et que ce n’est pas régulier. Quand ils s’inscrivent, ça n’a pas été vérifié s’ils étaient vraiment dispo à ce créneau-là.

**F : Et comme ils sont sur la liste, on les accepte alors qu’en fait, ils ont des cours. C’est une information intéressante pour les prochaines années, il faut avoir le point en tête. Il faut trouver une solution. Dans le mail que je vous ai envoyé, j’avais d’autres questions.**

L : Alors le pourcentage filles / garçons. Nous, on a beaucoup plus de garçon, dans l’établissement.

**F : Vous avez un chiffre approximatif ? Enfin même si ce n’est pas récent, ce n’est pas grave, c’est pour avoir un ordre d’idée.**

L : Je crois qu’on est sur du 65% / 35%

**F : Ah oui je ne m’attendais pas à un aussi grand différentiel. Cela explique peut-être une partie de la parité. Déjà, l’esport est un milieu assez masculin, si en plus il y a moins de filles dans l’établissement, ça n’aide pas.**

*\*Reçoit un appel\**

L : Je pense à *\*cite un élève\**. Lui, c’est compliqué, mais ça le tient, ça le contient. Cela permet d’avoir une carotte, ça bouge un peu mais ça contient un certain nombre de choses.

**F : Oui, je vois comme ça manque un peu de cadrage au niveau des inscriptions, ça serait un peu plus clair. Et comme c’est un peu flou, il en profite pour passer entre les mailles du filet.**

L : Exactement.

**F : J’ai l’impression que pour la majorité des cas, les comportements qui se retranscrivent dans le collège sont liés à ce qui se passe en dehors du collège.**

L : C’est exactement ça.

**F :** **Et l’atelier ne change pas ces comportement-là.**

L : Après, moi je pense qu’il y a de très bonnes choses à garder. Moi personnellement, je déteste ça, les jeux vidéo, enfin ce n’est pas vous, mais le système qui est très hypocrite. On nous demande de faire de l’éducation au « sans écran ».

**F : Ah, on vous demande de faire de l’éducation sans écran ?**

L : Bien sûr, nous on fait des semaines de … Enfin je vais reprendre depuis le début. En fait, il y a une asso qui s’appelle « 10 jours pour voir autrement » qui est une asso de lutte contre les écrans. Donc ils font tous un tas d’action à Chatou et dans les écoles / collèges pour lutter contre les écrans. Donc on a organisé toute une journée pendant cette semaine pour faire découvrir des activités qu’on pourrait faire, autres que d’être sur un écran. On nous demande de faire de la sensibilisation aux écrans, on nous demande de lutter contre tous les élèves qui sont accro, de faire du repérage, de faire de la sensibilisation comme quoi c’est mauvais pour la santé, c’est mauvais pour tout. Toutes les études montrent que la télé, les écran « blabla », les réseaux sociaux, ça ne va pas et tout. Et on nous fout du jeux vidéo là.

**F : C’est vrai que dit comme cela, c’est ambivalent. Aprè,s nous quand on est là, on sensibilise et on essaye de leur faire comprendre qu’il faut modérer. Mais je comprends que du point de vue éducatif, c’est compliqué de mettre une chose et son contraire au même endroit. Après, c’est un avis personnel mais je ne pense pas que ce soit incompatible.**

L : C’est comme tout, c’est ce que je passe mon temps à dire aux élèves, pour moi, ça ne sert à rien d’interdire, tout peut être utiliser de manière raisonnée. Après, c’est un discours d’adulte. Moi je sais, quand j’ai trop utilisé mon portable, j’ai mal aux yeux, je vais le poser faire autre chose, prendre un livre, je vais sortir avec mes enfants. Bien sûr, on passe notre journée devant les écrans et moi beaucoup, donc j’ai aussi envie de faire autre chose car je sais que ce n’est pas bon et je vais être capable de me raisonner. A leur âge, on tombe vite dans les addictions quelles qu’elles soient. Bon après, moi je suis tombé dans la clope, mais si demain je fume un joint je ne vais pas tomber dedans. Et du coup je trouve compliqué pour eux d’avoir ce discours assez ambivalent mais ce n’est pas que le jeu vidéo, l’année prochaine, on leur file des tablettes. Ils sont en train d’équiper tous les établissements scolaires de tablettes, les parents crient au scandale. Ils vont chez le pédiatre, le pédiatre ne cessent de leur dire qu’il ne faut pas exposer les enfants aux ordinateurs et aux écrans. Pendant le confinement, on leur faisait passer leur journée devant les écrans, on leur file des tablettes, tout est numérique, les exercices de math sont tous sur l’ordinateur. Vous voyez ce que je veux dire. Les mômes sont paumés. Pourquoi pour faire des math on aurait le droit d’être devant l’écran toute la journée et pour jouer au jeu vidéo on ne peut pas.

**F : Oui, on met des choses pas nécessaires sur des écrans et quand on fait des pratiques qui ont besoin d’écrans, ça fait beaucoup.**

L : Bah oui …

**F : Mais du coup, est-ce que vous avez remarqué des élèves qui étaient vraiment « addict » et cela se ressentait sur leur note ?**

L : Sommeil, de note, de comportement avec les parents ils deviennent très agressifs.

**F : Et vous savez si ces élèves sont aussi des élèves des ateliers ?**

L : Je ne sais pas car je n’ai pas de liste. Cela serait plus l’infirmière qui connaitrait mieux le sujet.

## Entretien de Annabelle Lepert Feola

*Principale de Chatou*

A : Annabelle

F : Florian

*Présentation du déroulé de l’entretien*

A : Tout d’abord, on est un établissement assez calme. Ce que je peux noter, c'est que l’esport résout des conflits, des élèves qui ne se parlaient pas ou qui se parlent plus ou il y a eu des petites histoires. Je pense à un élève en 4e qui était un petit peu isolé, qui a mal vécu certaines choses et qui a retrouvé ses copains et à un moment, il y a une sorte de fracture, il a retrouvé ses copains grâce à l’esport. L’esport a recréé du lien, enfin les a rapprochés à un moment où il se sentait un petit peu isolé. Il avait des problèmes, il y avait des tensions et du coup les parents sont allés jusqu'à dire qu'il était harcelé alors que ce n’est pas tout à fait le cas. C'était un élève dont les parents m'avaient demandé de le mettre avec ces élèves-là et à un moment, dans l'année, je ne sais pas trop pourquoi, cela s’est mal passé et j'avais reçu les familles, c'était allé assez loin. Mais là, grâce à l’esport, il retrouve ses copains, il se refait de nouveaux liens. Il a même d'autres copains avec qui il ne pensait pas être proche parce qu’ils le mettaient un peu dans la case intello, un peu spéciale. Grâce à l’esport, il retrouve et élargit son groupe d’amis, donc ça c'est pas mal, c'est quand même une chose qui arrive. Certains élèves me disent « ah oui mais je ne savais pas qu'ils faisaient de l’esport voilà et c'est bien et comme ça on arrive à communiquer ». Il y a aussi quand même un peu plus de communication entre les filles et les garçons, même si on n’a pas un nombre (important) de filles. Ça rapproche quand même un peu les filles et les garçons, ça c'est vrai parce que sinon dans la cour, ils sont très séparés. Si on fait une intervention, c'est toujours les filles d'un côté, les garçons de l’autre. Je pense que c'est une tendance propre au collège mais du coup ça a quand même tendance à les rapprocher. Puis du coup, en termes d'isolement, un élève isolé avec l’esport, ça lui permet d'avoir d'autres amis aussi, c’est surtout ça que je vois. On ne l'utilise pas vraiment comme carotte, à part sur quelques-uns, mais ce n'est pas tellement une problématique qu’on a là.

**F : En effet, quand j'ai discuté avec la CPE, Madame Bourquin, elle me disait qu'effectivement en termes d'absence, il y en avait très peu.**

A : On a très peu d’absence, donc les ateliers ne sont pas des leviers comme j'imagine à Trappes et aux Mureaux. On n’a pas les mêmes problématiques que les autres établissements. Nous, c’est plus pour créer davantage de solidarité, lutter contre l'isolement, rapprocher les élèves, résoudre les conflits, c'est plutôt ces choses-là. Mais cela impacte positivement le climat scolaire de l’établissement.

**F : Justement, vous le définiriez comment le climat scolaire, en tant que principale, entre les élèves ?**

A : Il est quand même plutôt bon. En plus, on travaille avec une association qui s'appelle Astrée pour que les élèves soient attentifs aux autres.

**F : Ah oui, vous mettez déjà en place de la prévention !**

A : oui, justement pour que le climat soit le plus serein possible. Et surtout, beaucoup de pédagogie de projets. En fait, lorsque les élèves sont dans des projets et l’esport en fait partie, les élèves sont plus sereins. Plus les élèves sont occupés, plus le climat est serein. On est tous gagnants. Vous voyez, on a investi sur des jeux sur le temps du midi, il y a de la corde à sauter, du ping-pong, on va investir pour mettre des marelles au sol, enfin plein de choses quoi. Il faut des projets sur le temps du midi. Donc on a les ateliers esport le lundi et le jeudi, animés par Monsieur Rezkallah, mardi après-midi, on a bloqué les 2 créneaux car en parallèle on la mini-entreprise, on a du théâtre aussi. Avec tout cela, on est dans autre chose que des cours classiques et globalement je trouve que ça apaise le climat de façon générale.

**F : Il y a beaucoup d'autres ateliers. Enfin si vous me parliez du coup de l'atelier théâtre, etc ?**

A : On a un atelier chorale, on a un atelier webradio, on a un atelier théâtre en anglais. On essaie de mettre beaucoup de projets bien différents pour que chacun puisse s'inscrire, s'il le souhaite, dans un atelier.

**F : Et ces autres ateliers, c'est sur le temps du midi ou plutôt les temps du soir ?**

A : Sur les temps du midi. Ici on a quand même un public avec des situations favorisées et qui fait beaucoup d'activités extra-scolaires. Donc le soir, on n’a pas de demande des familles, ils quittent le collège justement pour aller à leur entraînement ou autres activités. Voilà je pense qu’on n’a pas un établissement qui ressemble à nos collègues de Trappes et des Mureaux, on n'a pas du tout les mêmes problématiques.

**F : En termes de conseil de discipline et comportement, est-ce qu'il y en a beaucoup ici ?**

A : Alors, il n’y en a pas beaucoup cette année, mais j'en ai fait plus que d'habitude parce que j'en fais un en moyenne par an et là, j'en ai fait 4, ce qui est quand même exceptionnel. Mais cela se produit parce qu’on a plus de garçons que de filles. Malheureusement, ça peut faire « cliché » mais un établissement où on est en déséquilibre garçons / filles, ça se ressent malgré tout sur l'ambiance générale. C'est pour ça qu'il faut mettre des ateliers, il faut les occuper et l’esport c'est quand même bien.

**F : Alors je ne sais pas si ces élèves particulièrement sont en esport ou pas ?**

A : Alors certains venaient de temps en temps.

**F : Ah oui j’ai entendu l’histoire de jeunes qui ont été virés de l’atelier, ça doit être eux !**

A : Mais alors ceux-là, ils ont été exclus du collège. Alors un conseil de discipline ne conduit pas forcément à une exclusion de l’établissement. L’année dernière, j’en ai fait un et l’élève s’est pris une semaine d’exclusion de l’établissement mais ont était sur des faits …

**F : Mais du coup ces élèves faisaient déjà n’importe quoi avant, ce n’est pas quelque chose de récent ?**

A : Non, effectivement c’est surtout qu’on a été très patient. Puis on s’est dit avec l’esport, il y avait peut-être, il y a quelque chose à faire mais j’ai dû les enlever de l’esport. Je les ai pris à part et je leur ai demandé ce qu’ils ne comprenaient pas dans « il faut avoir un bon comportement pour venir en esport ». Pas de bon comportement pas d’esport. Mais ils sont revenus régulièrement, enfin ils ont essayé. Ils font un effet sur 1h et ils pensent que cela va suffire mais je ne veux pas un effort ponctuel, je veux un effort dans la durée.

**F : Malheureusement, ça n’a rien changé dans la durée !**

A : Non, il y a des indécrottables. En plus, ils sont dans un établissement où quand on arrive à un conseil de discipline c’est quand même qu’on a déjà tenté beaucoup de choses. Donc l’esport, c’était un levier pour les remettre dans le « droit chemin ».

**F : Et comment le projet est arrivé à Chatou ?**

A : On m'a demandé si j'étais intéressée par le projet et j’ai dit oui. On a pensé à moi car j’avais bossé sur d’autres projets avec Mathieu Cornet qui m’a proposé si j’étais intéressée pour amener les ateliers esport au collège. Alors je n’y connais rien, mais je me dis qu'on ne peut pas laisser toutes ces nouvelles pratiques à la porte des établissements. On est là aussi pour apporter justement des bonnes pratiques et quand ça se fait dans l'établissement, c'est mieux. En tout cas, c'est bien, c'est complémentaire. S’il y a des bonnes pratiques à apprendre pour nos jeunes, autant qu'ils le fassent dans l'établissement. Mais comme je vous expliquais, je suis à fond sur la pédagogie de projet. Je pense que le projet … Plus les jeunes sont intéressés, plus ils sont en mouvement mais de façon positive et plus le climat scolaire est serein. Après, c'est un tout. Et je ne vois pas pourquoi à l’ère du numérique on va laisser l’esport à la porte des collèges. Je pense qu’il faut prendre tout ce que l’on peut prendre et voir comment faire en interne.

**F : En interne, cela c’est gérer comment ?**

A : Il s’est avéré que Mehdi m’a dit qu’il connaissait bien et qu’il était super fort. Donc il a pris le projet

**F : Mais comme il est parti, c’est Christelle qui a repris le projet !**

A : Oui, c’est Christelle qui a repris avec Monsieur Rezkallah qui va partir l’année prochaine. Mais j'aimerais bien avoir quelqu'un au CDI qui s’occupe du projet. En fait, j'ai quelqu'un du CDI qui est parti parce qu’il avait réussi le concours personnel de direction et il est parti à Lyon. Il m'appelle régulièrement pour des conseils notamment et il me dit que ca ne lui plaît pas et qu’il veut revenir à Chatou. Donc j’appuie pour qu’il revienne ici. En plus, je sais qu’il est intéressé mais comme il préparait le concours qui est assez lourd il ne pouvait pas tout faire.

**F : Et vous vouliez vraiment que ce soit quelqu’un du CDI ?**

A : Je me suis dit le CDI ça laisse aussi beaucoup plus de latitude en termes d'organisation. Le faire sortir du CDI 3 ou 4h, c'est plus simple qu'un prof, qui lui est forcément sur la pause méridienne. L’emploi du temps est beaucoup plus souple.

**F : Donc pour les relations entre les élèves, elles étaient déjà apaisées, mais vous trouvez que cela les a apaisées encore plus ?**

A : Je pense que cela contribue à la sérénité du climat global et ça c'est quand même important.

**F : Et le fait que vous ayez ouvert les ateliers au 6ème, quel est l’impact ?**

A : Alors j’ai ouvert tardivement au 6ème, en janvier, mais parce que je veux qu’ils prennent leurs marques d’abord. Mais sinon, je n’ai pas trop d’avis je n’ai pas encore le recul nécessaire. Puis le fait qu’on ouvre en janvier, les autres sont déjà installés, ce n’est pas forcément facile de trouver sa place. Moi, ce que je vois, c’est ouvrir spécifiquement au 6ème pour les mettre un peu en confiance, parce que 6ème et 3ème ensemble ce n’est pas toujours facile. On peut mettre en place une sorte de tutorat ou quelque chose autour de ça.

**F : C’est donc un choix de ne pas l’avoir ouvert au 6ème !**

C : Je veux qu’ils s’approprient d’abord le collège et je n’ai pas souhaité qu’ils aillent à l’atelier dans un premier temps. J’avais des réflexions de parents mais j’ai dit non. Ils s’approprient les lieux, un rythme de travail puis on verra. C’est quand même un gros changement avec le CM2.

*\*Je lui explique le fonctionnement dans les autres collèges\**

**F : Mais pour en revenir à l’entretien, est ce que vous avez eu des retours des parents ?**

A : Alors oui, il y a eu une réunion au retour des vacances de Noël mais les parents sont plutôt assez contents qu’on offre cette possibilité aux élèves parce que je pense que ce que je leur dis, c’est que ça leur permet aussi peut-être de réduire le temps d'écran aussi à la maison. Les 4ème, on sent que c'est un peu compliqué et je leur dis qu’on peut peut-être jouer là-dessus. Ils en font au collège mais en contrepartie ils en font moins à la maison, il y a cette espèce de petit contrat.

**F : Vous avez beaucoup de parents qui font face à ces problématiques de temps d’écran ?**

A : oui, pas mal. Avec des familles qui cadrent mais qui n’y arrive pas surtout avec les élèves de 4ème.

**F : Spécifiquement les 4ème, pas les 3ème ni les 5ème ?**

A : Plutôt les 4ème effectivement, forcément il y a des 3ème mais c’est vraiment plutôt les 4ème.

**F : Mais du coup, comment s’est passée la réunion avec les parents ici ? Ils ont découvert la salle ? Ils jouent ? Il y a un temps d’échange ?**

A : On leur avait proposé durant cette réunion un temps d’échange et de découverte. Après il y en a qui doivent jouer avec leurs enfants mais ils ne le disent pas

**F : Okay, donc il n’y a pas de temps de pratique !**

A : On pourrait mais là, on n’a pas pris cette option puisque je n’ai pas eu de demande. On a 2 fédérations de parents dans le collège et on communique bien, donc je pense que, s’il avait eu la moindre demande, elle serait passée par eux. Après, peut-être doit-on être à l’initiative. Pour moi, c’est encore un peu récent, on n’a pas de stabilité sur la personne qui gère. Tout cela est plus facile quand on a une personne qui reste stable, on a eu une première année avec Medhi, une deuxième avec Christelle et Monsieur Rezkallah. L’année prochaine, Christelle va poursuivre, elle a l’air motivé mais si on peut avoir quelqu’un qui l’appuie et quelqu’un du CDI, cela serait super.

**F : Les autres professeurs, qu’est-ce qu’ils en pensent ?**

A : A un moment, on devait faire une soirée et on s’était dit ~~pour~~ qu’on ne l’utiliserait pas. On ne l’a pas fait car le moment était compliqué mais on l’a en tête. Il n’y a pas de collègue qui s’oppose. Enfin, il y en a peut-être qui l’on dit, mais ce n’est pas remonté jusqu’à moi. Après, je leur dis si vous ne voulez pas faire, ce n’est pas grave mais on n’empêche pas les autres de faire ce qu’ils ont envie de faire.

**F : Mais la salle n’est pas utilisée sur d’autre temps ?**

A : Non

**F : Ce n’est pas ce parce qu’il y a une autre salle informatique qui est utilisée ?**

A : Oui, notre autre salle informatique est utilisée pour tout ce qui est évaluation 6ème, PIX, Eva langue, ASSR et aussi pour les professeurs qui l’utilisent pour leurs pratiques. Et maintenant, on va être équipé de tablettes. Donc nous, on fait partie de ce qu’on appelle la vague 2, les professeurs vont être équipés le 6 juin et les élèves en novembre de l’année prochaine sur le groupe 6ème et 4ème et l’année d’après, cee sera les 2 autres niveaux.

**F : Quels va être l’utilité de ces tablettes ?**

A : C’est une initiative du département de développer le numérique. Comme on a qu’une salle informatique, quand elle est utilisée, les autres ne l’ont pas et il y a un système de réservation. On a répondu à des appels à projet et donc on aura des tablettes dans des chariots roulants et cela sera beaucoup plus simple, ça évite de réserver la salle pour certaines choses.

**F : Pourtant, vous travaillez avec une association, je me souviens plus bien du nom, mais pour réduire les écrans ?**

A : 10 jours pour voir autrement !

**F : Oui voilà c’est ça ! Est-ce que ce n’est pas un peu contradictoire ?**

A : 10 jours pour voir autrement c’est surtout pour amener une réflexion pour réduire son temps d’écran. Cela n’a pas pour but de supprimer les écrans puisque maintenant on est tous connecté. Donc le but c’est de réfléchir à l’utilisation des écrans, en faire une utilisation intelligente et si on est trop addict, réduire effectivement. Suite à ça, on a eu des retours d’élèves qui nous ont dit avoir fait des jeux en famille, des balades en forêt. Donc ça marche mais pas sur tous. Après, ce n’est pas 10 jours sans écran mais 10 jours pour voir autrement, donc c’est vraiment pour la réflexion.

**F : Justement, vous arrivez à voir si les enfants ont ce recul sur leur temps d’écran, de pratique ? Est-ce qu’il arrive à être conscient de leur propre dérive ?**

A : Certains oui. Donc on a fait ça avec les 5ème. Pendant une journée, ils ont fait d’autres activités et on les a fait réfléchir sur combien de temps ils utilisent leur téléphone, s’ils pensaient que c’était trop. Il y en a qui disent oui, d’autres non. Certains n’ont pas de téléphone. Les élèves peuvent se sentir en décalage quand les autres parlent de chose qu’ils ont vu sur leur téléphone et qu’eux non. Mais quand on leur pose la question « si ça leur manque tant que cela », ils me disent non. Souvent, ces enfants ont beaucoup d’activité à coté et ce leur permet d’arriver à gérer cela. Pour les autres, desfois on remarque que c’est plus un refuge et donc là c’est plus compliqué notamment pour la prise de conscience.

## Entretien Jérémie Rezkallah et Christelle Lefrançois

*Professeur d’histoire-géographie et Assistante d’Éducation (AED)*

J : Jérémie

C : Christelle

F : Florian

**F : Pour commencer, je vous laisse juste vous présenter, ce que vous faites dans le collège et depuis combien de temps.**

C : Moi, c'est Christelle, je suis AED donc surveillante au collège depuis septembre donc ma mission principale, c'est vraiment de surveiller les élèves depuis cette année.

J : Jérémie Rezkallah, je suis prof d'histoire géo et ça fait 7 ans que je suis là.

**F : Quel est votre rapport à tous les 2 par rapport au numérique et aux jeux vidéo justement ?**

J : J’ai toujours un peu joué mais je ne suis pas un « hardcore gamer », j'ai toujours eu un petit pied dedans, toujours été intéressé par ça. Sinon je suis très « stream » et je suis pas mal ce qui se passe à droite et à gauche

C : Je jouais à l’époque dans ma jeunesse mais moins maintenant ça c'est sûr

**F : Au niveau du collège, comment vous voyez le collège en termes d’ambiance ?**

J & C : Ouais, non non, l’ambiance est bonne.

J : La direction est plutôt cool on ne va pas se mentir et à l’écoute au besoin. Par contre, vis-à-vis de l'esport, c'est plus compliqué le regard qu’il peut y avoir.

C : ouais, ça c’est difficile.

**F : Okay et entre les élèves, ou ce que vous voyez avec les élèves, est-ce qu'il y a beaucoup de conflits entre les élèves ou c'est vraiment très ponctuel ?**

C : on n’a pas vraiment de bagarre par rapport à d'autres collèges, je trouve qu’enfin, depuis le début de l'année, ça se compte sur les doigts d'une main. Voilà après, il y a eu des petits soucis mais tous les collèges, c’est un peu pareil.

J : Ouais je pense qu’il y en a toujours.

C : Mais ce n’est pas un collège plus problématique qu'un autre

**F : ok ok et du coup, vous, avec les élèves, vous avez plutôt de bonnes relations, il n’y a pas de problème de respect avec les profs en général ?**

J : Non, on a de tout en termes d’élèves, il y en a qui sont plus chiants que d’autres on ne va pas se mentir, mais ils sont connus, encadrés et tout ce qu’il faut, mais la plupart des gamins sont quand même très cool quoi.

C : Même pour les plus « relous » franchement, on arrive toujours à avoir un dialogue.

**F : Maintenant plus sur les ateliers. Pour vous, ça représente quoi ces ateliers et qu'est-ce qui vous a fait prendre part au projet ?**

J : C'est pour moi un moyen de faire autre chose que le simple rôle de prof, même si on a toujours le nez dedans. De toute façon, ça reste de l'encadrement mais on est plus sur la détente, les gamins, je ne dirais pas qu'ils se sentent plus proches, mais quand même, il y a un côté aussi un peu plus détente avec eux et puis, quand ils nous ont proposé ça, moi je me suis dit bah c'est plutôt cool comme idée quoi, c'est un bon projet. Après, je me demandais où est-ce que ça nous mène ? Quelle est la finalité autre ? Et c'est vrai que sur les premiers temps, l'an dernier, ça a été un peu décousu j'ai trouvé, mais en même temps, j’étais engagé sur le projet Minecraft donc c'est vrai que c'était un peu…

**F : Un projet Minecraft ?**

J : Ouais c'est un projet mine d'histoire qui était mené par la DANE aussi et, où en gros, il y avait des classes qui étaient sélectionnées via un appel à projets et on avait un Minecraft éducation, qui est installé sur 30 PC, qui avait pour but de reconstituer un château du Moyen-Age. Pour cela, on avait des visites et ça c'était hyper prenant mais très très cool pour le coup à faire aussi, alors je trouve que c'était un beau projet. Je me dis « tu vois Minecraft sur la scène esport, ce n’est pas non plus impossible, tu peux en faire des compets ».

**F : Oui oui y a du « speed run ».**

J : Au vu du nombre de gamins qu'on a, on pourrait appliquer aussi du Minecraft après tout sur la journée de restitution esport, je trouvais ça très drôle. C'est vrai que j'ai découvert aussi le côté jeux vidéo des élèves, tu sais qu’ils jouent mais j'ai découvert vraiment l'aspect gamer de certains et, surtout, certaines aussi et ça c'était bien cool. Beaucoup plus sur PC que sur console en plus. Il y a un nombre de gamines qui jouent particulièrement à ce genre de jeux Roblox, Minecraft, etc et elles sont beaucoup impliquées et ca c'était hyper cool. En tout cas, c'est vrai que j'ai pas eu le nez dans l’esport vraiment mais j'y suis arrivé « sur le tard » cette année donc c'était un peu décousu au début. Par contre, j'ai trouvé que la dernière journée de formation qu'on a eue a été hyper cool.

C : Ouais.

J : Elle était hyper instructive et interactive. Justement parce que c'est aussi ça qui nous a été reproché par les équipes et autres, c'est le l'aspect pédagogique de la chose et j'ai trouvé justement que tout ce que Nicolas a amené comme conseil ou comme expérience qu’il avait pu mener, c'était hyper intéressant pour se baser dessus et le refaire aussi « à notre sauce » avec les élèves. Je pense que l'année prochaine on aura vraiment une démarche beaucoup plus axée sur le jeu vidéo, l'aspect ludique mais aussi l'aspect progression, pédagogie, encadrement, analyse de mon travail et aussi un volet sur le comportement. Je trouve que vraiment, ça prend beaucoup plus son sens, parce que par moment, je me demandais où est-ce qu'on va ! Donc là, ouais, j'ai trouvé vraiment qu'il y avait un côté hyper cool et je me suis dit « OK là on commence à mettre le pied dans un truc qui m'intéresse », et je me dis « là, il y a des finalités qui sont vraiment intéressantes sur le projet.». Malheureusement, je ne pourrais pas le mener à bien car je ne serais plus là, mais je me dis qu'il faudrait qu’il y ait des gens qui travaillent avec Christelle pour mettre au point un truc qui soit vraiment cool.

**F : Oui, ça va être la grande question de l’année prochaine de savoir s’il pourra y avoir un référent avec Christelle. Et du coup pour toi Christelle ?**

C : Je suis arrivée là en septembre. Quand je suis arrivée, du coup, c'est Mehdi qui m'en a parlé parce que c'était son projet et moi quand il m'a dit on a une salle d’esport, je lui ai répondu « c’est quoi ? ». Il me dit « c'est les jeux vidéo », je lui ai répliqué « des jeux vidéo ici ? » je me suis dit que ce n’était pas possible dans un collège. Et justement quand il m'a montré ça, je me suis dit, mais c'est trop bien pour les élèves. Effectivement, je rejoins son côté, pour moi les ateliers ça leur fait du bien. C’est peut-être un moyen de s'échapper un petit peu de ce côté scolaire des cours et cetera et là, c'est vraiment détente. Puis c'est un peu aussi la carotte de dire « bon bah voilà tu te tiens à carreaux, tu peux jouer et aller au bout du projet ». Je trouve que, même la journée de restitution, c’est super cool. Donc je me suis dit pourquoi moi. Premièrement, parce que déjà ça m'intéressait bien, le jeu vidéo pourquoi pas. J'ai joué un petit peu avant et à la maison je suis baigné tout le temps de toute manière. Deuxièmement, comme je suis une nana, je me suis dit que cela pourrait amener des nanas à venir jouer aux jeux vidéo et passer le pas de la porte

**F : Est-ce que vous avez observé des changements des élèves quand ils sont à l'extérieur de la salle et quand ils sont dans la salle, enfin des changements de comportement radicaux.**

J : Je dirais que ça dépend vraiment des gamins. En fait, il y en a pour qui ça ne change rien de nature, et ils vont être très calmes. Ce qui est assez impressionnant, je trouve pour les avoir en classe pour la plupart, c'est la concentration qu’ils sont capables d'avoir. J’ai l’exemple de *\*cite un enfant\**, c’est une pile électrique. Quand je commence mes cours avec cette classe-là, c’est   
«Bonjour. Asseyez-vous, on va faire l'appel. *\*cite un enfant\** ton manteau, ton sac, ton cahier, tes affaires, tu tournes et tu commences ». C'est systémique et ça fait 8 mois que je suis en cours avec eux et la phrase d'accueil c'est ça, parce qu’il est hyperactif et qu’il part dans tous les sens. Quand je le fous devant un écran, quelle que soit l'activité, il est focus et il n’y a plus rien qui l'entoure. Il est hyper calme, il est concentré dans son jeu. Je me dis qu’il y a vraiment un « switch » qui s'opère vis-à-vis de ça. En classe, il est aussi capable quand il y a une carotte au bout. Il va être capable d'être plus concentré mais il y a l'environnement classe, il y a du bruit autour. Mais en esport il est vraiment capable de construire une bulle autour de lui et parfois j’ai envie de lui dire « tu vois ce que tu es capable de faire en esport, fais-le en classe ». Ça, c’est des gamins où je me dis que ça peut être un point d’appui pour les cours. Comment t’explique qu’en esport t’es focus sur le truc et en classe c’est plus difficile.

**F : Il n’arrive pas encore à faire le parallèle ?**

J : Il jongle mal.

**F : Oui, il n’arrive pas à être aussi focus, alors que là, il le fait naturellement devant un écran et quand il faut le conscientiser c'est plus compliqué.**

J : En esport, il est capable d'être double tâche, il est capable de donner les ordres, de dire ce qu'il est en train de faire, de repérer un truc sur l'écran et en même temps de jouer. Alors qu’en classe, il ne va pas être capable de prendre le cours quand il est projeté au tableau sans parler ou sans qu'il y ait un truc qui le dérange. Il y aurait ton pote qui te parle pendant que tu joues qu’il serait capable de l'occulter, soit de lui répondre tout en continuant ce que t'es en train de faire. Donc quand t'as un stylo dans la main, que tu sois capable de dire « Tom il me parle mais en même temps je copie ». Il y en a qui se révèlent du côté négatif, l'aspect mauvais joueur, l'aspect énervement.

C : Ouais.

J : C'est un jeu en fait, calme-toi, t’as perdu mais il y a un côté frustration très présent.

C : Il y en a pas mal le mardi, on les voit. Beaucoup plus sur FIFA.

J : Oui ça c'est vraiment, c'est la concentration, peut-être pas de haine parce que je trouve que le mot est fort, mais ça fait ressortir chez certains élèves un aspect je trouve hyper, violent hyper négatif, et parfois même injurieux, même s’ils se contiennent. On a l’impression qu'il y a certains qui ont une rage à l'intérieur.

C : Des fois, c’est limite.

J : En fait, ça révèle aussi parfois certains instincts hyper primaires chez certains, tu te dis « waouh ». Typiquement dans les équipes qu'on emmène pour la fin de l'année à la restitution, il y en a certains, même si en classe ils paraissent très gentils, quand tu les vois en esport, tu dis mais je ne l’emmène même pas en fait. Je n’ai pas envie qu'il y ait des insultes à tout bout de champ ou même que tu jettes la manette, que tu t'énerves, c'est qu'un jeu. Donc c'est intéressant sur l'aspect comportement chez certains.

C : Moi j’en ai vu sur Mario Kart, c'était un mardi, ils étaient plusieurs devant l'écran. La séance était terminée, je leur ai dit d’arrêter mais eux ils voulaient continuer. C'est des gamins qui sont hyper calmes. Et alors là, c’est parti mais en mode bon enfant, vraiment rigolo parce qu’il y en a un qui a gagné, tu les vois extérioriser un truc de malade. Alors que dans d’autres contextes, ils sont tout timides, ne disent rien. On les voit dans la cour et on ne les entend pas. C'est ça qui est vraiment incroyable avec le jeu vidéo comme ça peut les changer.

J : Ouais, les sortir de leurs zones de confort. Ils se révèlent plus parce que je pense qu'il y a aussi le côté école qui s'efface. En effet, certains élèves sont vraiment timides, réservés, ou ont tendance à se mettre en retrait en public. Cependant, lorsqu'on les observe dans ce contexte, on peut voir qu'une sorte d'environnement spécial se forme, et à l'intérieur, on a l'opportunité de vraiment les découvrir, voir qu’ils s’ouvrent vraiment à nous. Certain, ils n’iront jamais nous parler en temps normal et là, d'un coup, dans le cadre de l'esport, ils vont passer d’un truc puis à d'autres choses. Cela nous permet aussi de les découvrir sous un autre angle qui est hyper intéressant.

**F : Pour en revenir sur ce que vous avez dit, la gestion problématique des comportements, c’est surtout sur FIFA plus que sur les autres jeux ?**

J : J'ai eu à intervenir sur Smash. En fait, on va se calmer, tu t’es pris une rouste, t'es sorti de l’arène, cela ne fait pas de ton adversaire un \*\*\*\*\*\*. C'est juste que le problème il se situe entre la manette et le siège, pas à côté. Si t'as perdu, c'est qu'il est plus fort, auquel cas il faut t’entraîner plus, ou que t'as mal joué, mais ça ne sert à rien de s’énerver. L’esport sert aussi à faire comprendre chez certains qu’on n’arrive à rien sans effort. Si le personnage n’avance pas assez vite, si la passe ne s'est pas faite au bon timing, c'est que tu as encore des progrès à faire. C'est aussi intéressant de leur faire comprendre ça. Par ailleurs, je pense qu'en termes de support pédagogique, cela est utile. En effet, leur faire comprendre que ça ne sert à rien de dire qu'un exercice est trop dur, il est trop dur si tu décides qu'il est trop dur. Et ça c'est comme dans le jeu vidéo, il fonctionne par palier de progression et à un moment donné, tu la décroches ton étoile. Donc, ouais, ça c'est intéressant de voir ça avec eux.

**F : Est-ce que vous avez des retours, plutôt des élèves, qui vous parlent de ces ateliers et qui vous montrent que ça les motive à venir ou pas ?**

J : Moi je les vois, ils courent dans les couloirs pour me demander s’il y a atelier aujourd'hui. Donc il y a une attente depuis que j'ai lancé sur FIFA un championnat le lundi et le jeudi avec un classement. Alors tous les lundi et jeudi, suivant les élèves que j'arrive à avoir, je leur ai fait des poules et ils doivent obligatoirement s'affronter avec les personnes de la poule dans la mesure du possible. Effectivement avec le brevet, ils ne sont pas forcément toujours dispo, mais là ils sont motivés. Ils viennent me voir pour me dire qu’ils se sont entraînés, me demander le classement pour savoir s’ils peuvent encore gagner. Ils ont une attente et vraiment la compétition, ça les draine pas mal. Ils aiment bien se confronter, quand ils jouent entre eux, c'est rigolo, mais là il y a un côté « je vais être le meilleur, je veux passer les poules ». On voit qu’il y a des plus jeunes qui sont très demandeurs aussi, on sent qu'il y a un appel du projet. Ils ont envie de voir ce que c'est, ils ont envie de se confronter aux plus grands.

**F : Le fait qu’ici il y a eu d'abord, que les 3ème et 4ème la première année, puis une ouverture aux 5ème et 6ème, en termes de mixité entre les tranches d'âge, comment cela s’est passé ?**

J : Cela a été compliqué pour certains, pour les plus jeunes de s'imposer, d'avoir une légitimité à dire « nous aussi on peut jouer il n’y a pas que les 3ème». Cette légitimité est d'autant plus forte quand ils mettent une tôle aux 3èmes. Je trouve ça très bien. Je leur dis « tu vois il a 2 ans de moins que toi et en fait, il t'a ridiculisé là, parce que très clairement tu fais le mariole. » Donc ils sont obligés parfois de passer par ce côté légitimité de « je suis plus fort que toi » et donc en fait tu vas me respecter, je peux m’imposer et je suis légitime à venir. Il faut ouvrir plus pour avoir la légitimité de tous niveaux à venir jouer. Il y a une demande de leur part aussi de pouvoir se confronter entre eux ou aux autres. Je n’ai pas eu de problème d'intégration des élèves de tout âge parce qu'en fait la majorité ne joue pas à FIFA. C'était vraiment préempté par les troisièmes qui sont à fond dessus. Donc quand j'ai fait l'atelier tous les autres jeux, ils ont été occupés par les autres niveaux qui sont naturellement venus parce qu'en fait, j'ai que 2-3 gamins qui jouent à FIFA en 5ème, sinon tous les autres sont sur switch ou PC. Donc en fait, il n’y avait pas ce problème d’il y a déjà les 3ème c'est difficile de venir. Les 3ème sont dans leur coin, ils jouent à FIFA et nous, on joue à autre chose et ça nous va très bien. Donc il n’y a pas encore forcément une mixité entre tous niveaux parce qu’il y a ce côté les grands sur FIFA. Mais je n’ai pas eu de problème à légitimer la place des petits qui viennent jouer. Au début, les 3ème pensaient que l’esport leur était réservé mais je leur ai fait comprendre que non, c'est tout le monde et donc là c'était un peu plus tranquille.

**F : Au niveau de ta relation avec les élèves, il y deux grosses questions surtout. Est-ce que toi, t'as vu que c'était plus simple de les gérer en classe et que t'avais peut-être une meilleure relation avec eux donc c'était plus facile d'échanger ? Et niveau travail, est-ce que t'as vu du coup, que tu pouvais peut-être les mettre plus facilement au travail ?**

*\*sonnerie de fin de cours sonne Christelle s’en va pour gérer les changements de cours\**

J : pour la question travail, c’est très compliqué parce que qu'en termes de relationnel déjà, j'ai aucun problème avec eux. Je suis parfois quand même obligé de leur rappeler que coucou il y a un adulte et je ne suis pas que votre encadrant en fait. J'ai toujours la casquette de prof sur la tête donc les règles qui s’appliquent au collège restent les mêmes dans l’atelier. Même si on est plus détente et que je peux plus facilement rigoler avec vous que je le fais déjà en classe. C’est moins un problème pour moi cette barrière-là mais il faut leur rappeler qu’on n’est pas en classe certes mais il y a une autorité qui est là, des règles à respecter. Ça permet d’être plus proche de certains élèves, ça rapproche l’adulte de l’élève. Ça permet parfois d’aborder des problématiques qui n’ont rien à voir avec le jeu vidéo ou les cours, et qui sont plus personnelles. Dans ces moments-là, ils ont tendance à baisser les barrières et se livrer plus donc sur certains trucs, on comprend mieux certains comportements en classe ou l’origine des difficultés. Il y a un côté psy qui est intéressant, permettant à certains élèves de se livrer plus facilement parce qu’ils oublient la casquette de prof. Niveau travail, cela dépend vraiment. Je te dirais que les élèves qui travaillent déjà à la base, je n’ai pas de problèmes avec eux, en esport comme en classe. Par contre, ceux qui ne travaillent pas, ça ne va pas vraiment changer non plus. On peut faire le parallèle et je ne me prive pas sur ce qu’ils ont fait en esport. Souvent, ils me répondent que ce n’est pas la même chose. Et bien si, la finalité n’est pas la même effectivement, tu n’es pas devant un écran mais un cahier et l’objectif il est le même à la fin réussir ta quête enfin dans le jeu vidéo et réussir l’exercice en cours. Donc parfois cela peut faire écho, mais je dirais que ça fait plus écho chez les plus jeunes que chez les plus âgés. Je le vois avec deux ou trois 5ème que j’ai, où je prends le temps avec des élèves qui ont des difficultés scolaires un peu plus importantes. Je leur dis qu’ils sont capables de faire des choses similaires en esport alors que face à un exercice tu baisses les bras beaucoup plus facilement que lorsque tu es devant un écran. Alors oui, il y a le côté ludique que je n’ai pas en classe, enfin beaucoup moins que face à un écran, mais c’est aussi les amener à comprendre que la démarche est la même. C’est ce qui les entoure qui est différent mais que finalement, le cheminement et la finalité sont les mêmes. On est dans une progression, dans une quête, dans un objectif, un entraînement pour arriver à passer des paliers. C'est vrai qu’il faudrait qu'ils prennent peut-être plus conscience ou que je les fasse plus conscientiser de cet aspect-là, de se dire que et finalement le processus il est le même. Je pense que ça, ça peut être un levier qui est très intéressant à utiliser avec les élèves pour les remobiliser ou pour leur donner une dynamique de travail différente en classe.

**F : Et pour finir en une minute parce qu'il est déjà 10 h ! En termes de compétences pédagogiques est-ce que ça t'a permis de développer des choses, peut-être d'imaginer des trucs que tu pourrais faire avec le jeu vidéo ?**

J : Je pense qu’il y a des aspects mais je n’ai pas passé assez de temps à creuser là-dessus. Je pense qu'il y a un véritable objet à prendre en main et à utiliser parce qu’il y a des applications qui peuvent être hyper intéressantes, on peut penser à GéoGuessr dans certaines petites classes plus que dans des grandes classes. Ou encore l'utilisation des cinématiques dans les jeux vidéo pour contextualiser, pour montrer ce que c'est parce que la cinématique est une reconstitution finalement. On peut penser pas mal aux jeux de guerre ou même à Assassin's Creed qui permet d'avoir une vision d’une période et il y a un vrai travail historique qui est hyper intéressant. Après sortie de ma matière, il est possible de faire un parallèle important et c’est que je disais juste avant. C'est un travail, qui je pense, est important à faire de notre part, où il faut arriver à bien l'expliquer aux élèves et à bien le contextualiser, mais l'éducation nationale travaille beaucoup maintenant à passer à l'évaluation par compétence, donc finalement évaluer un élève sur du travail de groupe, sur de la coopération sur ci ou sur ça. Parfois dans nos matières, on se dit c'est un peu compliqué pour moi, à part les mettre en travaux de groupe, j’ai pas de solutions. Là, je me dis les faire bosser sur certains jeux genre overcook qu’on a vu à la formation. Tu te dis ce sont des moments où, sur une ou deux séances, sortir du côté pédagogique pur et utiliser le jeu vidéo mais pour travailler la compétence et leur montrer aussi derrière de travailler en groupe, prendre le lead, être capable d'écouter ce que les autres ont à dire, c'est ça. Et donc je pense qu’il y a a certains jeux vidéo qui peuvent être hyper intéressants à utiliser comme support pédagogique, justement comme aide dans le développement des compétences, dans la compréhension aussi de ce que c'est que un travail de groupe par exemple. Si on reste sur cette idée de travail de groupe, cela leur permet d'identifier et de translater la compétence qu’ils ont développée dans le jeu vidéo sur un travail papier.

**F : Il faut mettre en parallèle les compétences « in game » et à l’extérieur mais du coup, pas scolaire en l’occurrence dans ce cas.**

J : Finalement nous aussi quand on travaille en groupe, parfois on va leur dire il y a un responsable du groupe qui va être chargé de distribuer les tâches, un qui est responsable du temps, un qui est responsable du volume sonore, il y en a un qui peut être secrétaire et dans les petites classes, ils jouent vachement le jeu mais c'est une compétence qui peut se perdre avec le temps. Au final, on arrive en 4ème 3ème et ils sont là en mode « s’il n’y a pas de note bats les reins ». Il demande sans cesse si cela est noté mais si je dis non tu ne vas rien faire donc je vais te dire oui puis à la fin je te dirais que non ce n’est pas noté parce que j'ai la flemme de le faire.

Voilà, je me dis que cela peut être aussi un support pour leur montrer l'importance des rôles et aussi pour débloquer certaines habitudes. Donc je pense que ça peut être des choses qui peuvent être sympas dans la coopération à utiliser en plus. Effectivement, il faudrait pousser les profs installer leur logiciel sur les PC ou autres parce que ça ne peut pas rester une salle qui est utilisée exclusivement le mardi après-midi ou du midi s’il y a un prof qui le fait. Je pense qu’il y a une nécessité à ce que les professeurs se saisissent de ça.

**F : Oui parce que pour l’instant elle n’est utilisée qu’avec toi pour l’esport ?**

J : Pourtant je leur ai dit qu’ils pouvaient faire du montage vidéo, de la 3D donc je sais que t'as la prof de techno qui se dit pourquoi pas pour de la 3D ou de la programmation. Ce n’est pas comme les PC de la salle info ou il a 30 PC lambda qui n’arrivent pas forcément à faire tout tourner. Il faut que ces PC servent à autres choses que seulement du « trackmania » ou du League of Legends

*\*départ en cours de Jérémy et retour de Christelle pour finir l’entretien\**

**F :: Je m’étais arrêté à la relation avec les élèves. Toi comme tu es là depuis moins longtemps, je ne sais pas si tu l'observes ou pas, mais est-ce que, toi, ta relation avec les élèves a évolué ? Comme tu arrives en ce début d'année, tu n'as pas eu le temps d'avoir des liens avant avec les élèves et du coup de voir au travers des ateliers s'il y avait une évolution. Mais est-ce que du coup le fait que tu sois arrivée plus tard et donc que tu sois directement allée dans les ateliers, cela t-a-t-il permis de créer des liens tout de suite avec certains élèves et de tout de suite de pouvoir échanger facilement avec certains élèves ?**

C : comme c'est un c'est moi qui gérais les inscrits, oui ils sont tous venus me voir, moi j'étais nouvelle. Du coup, tout de suite ils sont venus me voir pour me demander comment ça se passait et encore, moi, j'ai pris le projet qu'en novembre parce que Mehdi était là jusqu'en jusqu’au 15 octobre. Oui c'est lui en début de l'année. Je n’ai rien ouvert du tout. Donc du coup, moi j'ai pris en novembre. C'est là qu'on a mis en place le truc et après tout le monde venait me voir, même les petits les sixièmes venaient me voir pour savoir si on pouvait s'inscrire et moi je trouve ça dommage effectivement qu'on n’ait pas pu ouvrir l’atelier dès le début en fait aux 6ème et 5ème. Plein d'élèves étaient hyper déçus qu'on ne puisse pas les inscrire. On a refusé des 6ème et 5ème parce que priorité aux 3ème. Après on a dit bon les 4e éventuellement, les grands, et puis les 5ème au fur et à mesure mais Madame Leclerc ne voulait pas les 6ème parce qu'elle nous a dit « ils viennent d'arriver, qu'ils se concentrent sur leur année de 6ème . Mais finalement, ils étaient très demandeurs et pas pour jouer à FFIFA, pas forcément …

**F : c'est intéressant parce que là, lors de mon entretien avec Amélie de Trappes, elle me disait justement qu'avec les 6ème, c'était très bien parce que ça leur permettait de s'intégrer beaucoup mieux. Je comprends les deux avis mais peut-être c'est parce qu’à Trappes, le projet est monté d'une certaine manière à Trappes. Mais, au niveau 6ème, elle a vu pas mal de points positifs : des 6ème qui étaient un peu isolés, avec les ateliers, ils ont pu s’intégrer. Malheureusement, là on ne le verra pas parce que c'est qu’il s’agit de gens qui sont déjà intégrés et qui sont déjà là depuis longtemps.**

**Donc, toi tu n’as pas vu trop de changements … Est-ce que ça discute avec les profs de l'atelier ou pas ? parce que je quand je discute avec les profs j'avais l'impression qu’ils n’étaient pas trop au courant de l'atelier**

C : Moi, je ne vais pas en en salle des profs et du coup, je ne sais pas trop. J'en avais parlé en tout cas avec Madame LEPER,T sachant que Jérémy ne sera pas là l'année prochaine. Elle m'a dit « on va trouver ».J'espère ….

**F : Donc du coup il n’y a pas d'échange entre toi et les profs … Je suis un peu dubitatif car alors comment les profs discutent entre eux ?**

C : Oui. Jérémy, lui il a accès à la salle des profs, nous aussi mais on n’y va pas parce qu’on est là pendant les récréations puis ils vont en cours et je ne peux pas les croiser.

**F : Ça se passe comment en termes de discussion entre la direction et les profs et les AID ?**

C : Nous, on ne passe que par la direction, les profs passent par la direction ou sinon s'il y a des profs veulent nous demander quelque chose, forcément ils viennent nous voir directement. Mais je n’ai jamais vu de profs qui sont venus me voir …

**F : Il n'y a pas de profs qui sont venus voir ou qui ont dit « j'ai envie de rentrer voir ce qui se passe » …**

C : Pas du tout. Je penser que cela n’a pas assez communiqué sur cela.

**F : En termes de relations entre les élèves, quand y a un souci, on vient de voir toi ou les autres collègues ? est-ce qu’en termes de relations élèves/élèves, tu as vu des différences ou des choses comme des élèves qui ne s'aimaient pas du tout au début et au final il se retrouvent ici ensemble et cela a apaisé des tensions.**

C : Il n’y a pas vraiment de tension. Ici ils sont tous … enfin ils se connaissent, ce sont déjà des groupes en fait qui se connaissent et du coup, qui viennent jouer ensemble. Il n’y a pas vraiment de changement au niveau du comportement. Par exemple, dans les récrés …

**F : ce ne sont que des groupes qui viennent entre eux.**

C : Oui

**F : Est-ce qu’ici ils échangent plus avec les autres ou pas du tout, enfin est-ce que tu les vois plus échanger ? Est-ce que tu vois des personnes que tu pensais qu’elles ne discuteraient ensemble et là elles discutent ensemble ?**

C : Par exemple le petit gamin, Thimothé, il joue à FIFA. Du coup il échange avec des personnes. Mais après, dans la cour, pas du tout. Ils sont en fait les 3ème avec les 3ème et les 5ème avec les 5ème. Ils sont tous par grappe comme ça mais ne se mélangent pas.

**F : ils sont vraiment rangés, entre années, ils ne se mélangent pas.**

C : Pas du tout.

**F : Ils n’échangent pas ; Il n’y a pas de projet qui fait que les 3ème pourraient être avec des 4ème quatrièmes.**

C : Par exemple, on a le la soirée des talents donc là c'est n'importe qui du collège des élèves qui peuvent … Ils font leur petit show mais il n’y a pas vraiment de mélange.

**F : Il n’y a pas de projet qui mixe différentes tranches d'âge …**

C : Pour la mini entreprise, c'est que des 3ème. Mais cela aurait été bien d'avoir un truc comme ça mais en mélangeant les classes qui pourraient travailler ensemble.

**F : OK. Il y a d'autres ateliers ici dans le collège**

C : Il y a l’AS (Association Sportive) la semaine, à midi. Mais du coup, c'est un mélange aussi de niveaux. Mais là moi je n'ai pas accès.

**F : Il y a l’AS où ils peuvent se mélanger mais il n’y a pas d'autres ateliers type atelier dessin atelier. En dehors des heures de cours, il n’y a vraiment aucune activité extrascolaire dans le lycée**

C : Non. Au lycée, il y a quelque chose pour les devoirs faits où là c'est pareil, on mélange un petit peu mais c'est pour faire des devoirs.

**F oui ce ne sont pas des trucs extrascolaires**

C : Il y a un atelier manga je crois. Au CDI (centre de documentation et d’Information), je ne sais plus quel jour, c'est sur le temps du midi, pareil mais c'est un tout petit groupe, un tout petit noyau.

**F : C’est vrai qu'en termes d'échanges, il n’y a pas tant de temps qui permettent aux élèves d'échanger entre eux ou de manière « intergénérationnelle », même si c'est la même génération. Pour toi, en termes de compétences (j'allais dire compétences scolaires mais là, comme tu n'enseignes pas de matière à proprement parler …), est-ce que toi en termes de compétences est ce que tu as pu trouver un intérêt ou quelque chose qui te faisait développer des compétences (même non scolaires) à travers cet atelier ? Est-ce que tu as pu développer des compétences au travers des formations que tu as pu avoir ?**

C : Moi je me projette du coup plutôt pour l'année prochaine. Par rapport à la dernière formation de la semaine dernière, comme Jérémy me disait, on a pas mal cogité sur ce qu'on pouvait amener pour l'année prochaine. Moi je réfléchis déjà beaucoup sur cette fameuse grille, comment élaborer les grilles pour vraiment me projeter sur l'atelier l'année prochaine et comment m'investir aussi beaucoup plus parce que là, cette année c'est hyper compliqué. Je n'arrive pas à me mettre vraiment dans le projet parce que toujours prise ailleurs. Je souhaite coup mettre des choses en place pour l'année prochaine dès la rentrée et pas attendre 3 mois.

**F : Ce sont les premières années, donc c'est normal. Cela a mis du temps à se lancer, c'est normal. Cela peut mettre plusieurs années pour tourner à pleine vitesse !**

**Par rapport au genre, vu que tu es une femme, est-ce que des élèves ont eu des comportements en disant « Ah, c'est toi, t'es une fille, tu gères un atelier d’esport, ce n'est pas fait pour toi » ?**

C : Pas les élèves, ils se disent peut-être elle va nous laisser plus rentrer que si c'était un garçon ou un des autres surveillants. Mais la CPE,, oui, quand je lui ai proposé de reprendre le projet, elle m'a regardé avec des yeux et dit « toi, le jeu vidéo, ça t'intéresse ? » Elle était contre le projet donc du coup je voulais changer … Au début, elle était très dubitative sur ce projet et elle l'est encore

**F : Oui, elle l’est encore à sa manière mais, pour avoir discuté avec elle, elle y voit un peu plus d'avantages qu'au début.**

C : Oui, c'est mieux.

**F : La principale ; elle ; est plutôt motivée. Elle était contente que vous repreniez le sujet…**

C : Oui, elle était contente. Elle m’a dit « c'est vous qui reprenez le projet c'est mieux ». Ça a amené des filles

**F : As-tu eu des retours de filles qui t'ont dit que, parce que tu étais là, elles sont venues ?**

C : Non.

**F : Donc pour l'instant tu ne sais pas trop si tu as réussi à amener des filles ou si c'était juste des filles déjà motivées.**

C : on verra l’année prochaine …

**F : oui, j’allais dire que cela se verra sur le temps. Mais le fait que tu sois là depuis moins longtemps, c'est sûr que tu as moins de recul de l'impact que, toi, tu as pu avoir dans le projet. Est-ce que le fait que ce soit toi qui en aies parlé avec elle de FIFA plus que quelqu'un d'autre t a été un déclencheur ? Est-ce que tu penses que si ça avait été Jérémy, elles auraient réagi autrement ?**

C : Non parce que c’était un prof. Ce n’est pas pareil. Pour deux filles, Karen et Doussouba, je pense que ça a joué pour l’esport. Pour la mini-entreprise, je les avais en permanence. Je leur en ai parlé, au départ elles hésitaient, je leur ai dit « venez, je suis aux ateliers ». Elles sont en cours avec Jérémy.

**F : Est-ce que tu sens que le fait que tu ne sois pas 100% dans les ateliers ça fait que tu as moins d'impact sur les élèves, c'est plus compliqué d'échanger avec eux et c’est donc plus difficile de les ramener sur les ateliers ou bien, au final, cela ne change rien ?**

C : Cela ne change pas grand-chose parce qu’ils savent quand même que c'est moi qui au début ai géré les inscriptions et je pense qu'ils se tiennent aussi à carreaux, dans le sens où j'ai quand même un poids là-dessus, en leur disant « si tu ne te tiens pas à carreau, tu dégages ». J'ai un peu ce côté de surveillante qui revient

**F : tu n’as plus ce rôle de surveillante.**

C : Ils ne vont pas venir se confier à moi.

**F : Ils vont vraiment te dire « c'est elle qui gère, elle fait elle fait les inscriptions » donc si on a une question, on lui pose de manière très « administrative », en termes de gestion.**

C : Exactement mais pas sur les jeux video.

**F : Ils n’échangeront pas plus, ils n’iront pas plus loin s'il y a un problème. Il n’y en a pas qui se sont confiés à toi d'autres choses parce qu’ils étaient aux ateliers.**

C : Une fois où Balthazar, mais c'est parce que j'étais là, présente, du coup on a pu échanger un petit peu sur la fin. Parce qu’il avait des problèmes familiaux, on a pu un peu discuter. Après un an ils viennent, ils viennent beaucoup me parler, il y a Zacky, Gabriel, Dominique qui vient de temps en temps, c'est pareil, lui, il vient toujours me parler. Enfin on a des petits élèves qui parlent beaucoup avec moi depuis le début de l'année, mais par contre, les 3ème, pas du tout.

**F : Pour finir, est-ce que tu vois des problèmes autres que tu aurais rencontrés du fait que tu ne sois pas là à 100% ? Qu'est-ce qui, sur les ateliers, a été positif ou négatif ?**

C : Moi, par rapport aux élèves, je trouve qu’ils communiquent entre eux par rapport à parce qu'on peut voir nous dans la cour. En tout cas, quand même il se mélangent, ils n’ont pas peur de venir parce que je sais qu'il y a des petits, même des 6ème, (les 3ème, ils n’en ont rien à faire), ils viendraient volontiers mais bon, on leur a dit non maintenant.

C'est vraiment au niveau de l'organisation que c’était compliqué. On n'a pas été peut-être assez briefé. Je pense que Mehdi ne voyait pas le projet comme ça non plus, parce que lui il voit peut-être du jeu vidéo mais il ne voyait pas tout le projet derrière. Quand j'ai repris ici, je n'étais pas au courant, on est lancé dans le truc et j'ai dit oui. Et c'est pour ça que je dis vraiment cette année pour moi, c'est vraiment l'année test et l'année prochaine je pense qu'on sait maintenant ce qu'il faut faire et pas faire.

## Entretien avec Adrien Bernardeau

*CPE aux Mureaux des classes de 6ème et 5ème*

A : Adrien

F : Florian

**F : Je vais commencer par vous demander de vous présenter ? Cela fait combien de temps que vous etes dans votre collège ?**

A : Je vais faire ma troisième année là. Je suis arrivé en 2020.

**F : Avez-vous choisi ce collège ou bien on vous a attribué ... ?**

A : C’est comme les profs.On fait des vœux et sachant qu’il y a beaucoup de titulaires pour le recrutement, dpnc je n’avais pas envie de ce poste-là parce qu’il n’apparaissait pas comme vacant, et au départ, quand on m’a dit le numéro REP et finalement ça va. Je ne m’en plaindrai pas.

**F : OK. Comment avez-vous perçu le collège depuis trois ans, en termes d’ambiance, pour vous et les personnels de direction et ensuite, plutôt au niveau ds élèves ?**

A : Je trouve qu’il y a pas mal de violence, pas forcément en augmentation mais ce n’est pas des gros conflits mais ça part …

**F : en petits conflits**

A : Il y a du mal dans la gestion des émotions, dans la moindre broutille, la moindre phrase, il arrive même que le moindre regard de travers, ça peut partir très vite. On a plus de 600 élèves. Les gros, gros soucis, ça concerne ... une quarantaine d’élèves. C’est une moyenne. On a une très bonne génération de 3ème l’année dernière, celle d’avant était très compliquée. Là, cette année, les 6ème sont très cools. Donc, ça dépend des années. Globalement, c’est … Il y a des périodes où c’est plus facile que d’autres. Avant, les vacances, on sent bien que c’est compliqué pour eux comme pour nous. Sinon, je pense qu’il n’y pas un élève qui se sente plutôt bien ici. Je n’ai pas l’impression que les Mureaux soient une si petite ville que ça. Mais j’ai l’impression que tout le monde se connaît.

**F : S’il y a déjà beaucoup de gens qui se connaissent, à l’extérieur du collège ...**

A : Oui ou par quartiers

**F : C’est une question qui est revenue dans les autres collèges mais est-ce que les problèmes qu’il peut y avoir en dehors du collège se retrouvent dans le collège ?**

A : Cela peut se faire et cela se fait surtout plus avec les réseaux sociaux. Depuis trois ans, je vois une montée en flèche des problèmes qui sont sur les réseaux sociaux, qui se transposent au collège, ou l’inverse, du collège vers les réseaux sociaux. Il y a une élève qui a été violente envers une autre, au mois de février, derrière ca a monté sur les réseaux sociaux. Elle est passée en conseil de discipline et elle a été exclue mais elle avait déjà eu des problèmes avec les réseaux sociaux l’année dernière et bien souvent cela aggrave. Quand cela va sur les réseaux sociaux, c’est problématique. Et on n’a pas la main sur ça. On n’a pas de moyens de pression et j’ai fait avec l’assistance sociale une intervention surtout en classe de 6ème sur le harcèlement. Donc on a fait ça en salle informatique, sur internet, et j’ai demandé qui avait un téléphone à cette occasion et quasiment toute la classe à lever la main et qui était sur les réseaux sociaux et il y avait à peu près la moitié de la classe. Je leur ai dit « Vous êtes en 6ème et vous avez moins de 13 ans, et normalement, moins de 13 ans, c’est interdit ». Et il y en a plein qui se sont quand même dessus, qui se mettent sur You Tube et qui ne savent pas que c’est un réseau social.

**F : Vous faites donc de la prévention sur ce sujet ?**

A : Sur les réseaux sociaux, oui ; On essaye mais ceux qui y sont en 6ème y sont déjà dessus avant, au collège. C’est sous couvert de groupe de classes, pour échanger les devoirs ou choses comme ça et ça dérape. Le téléphone est interdit au collège mais il y en a plein qui l’utilisent, quand même en cachette.

**F : Interdit de l’avoir ou interdit d’utilisation ?**

A : Interdit d’utilisation.

**F : Ils peuvent l’avoir dans la poche.**

A : Oui mais ils n’ont pas le droit normalement de le sortir, c’est la loi.

**F : Et dans un collège, ils n’ont pas du tout le droit d’avoir …**

A : Non, c’est interdit depuis 4 ou 5 ans, je crois. Au final, il y en a quand même qui l’utilisent, même s’ils n’ont pas le droit, donc on les confisque.

**F : Cela doit être dur de faire a police dans les couloirs pour vérifier qu’ils …**

A : C’est surtout dans la cour mais on ne peut pas mettre un gendarme derrière chaque élève.

**F : Y a t-il beaucoup d’absentéisme ?**

A : Quand il y a des conseils de classe

**F : Mais en général, outre les périodes « après les conseils de classe » ?**

A: Je trouve qu’il y en a pas mal. Il y a des élèves pour qui c’est chronique. Quand il y en a beaucoup, on fait des signalements à l’Académie. Normalement, quand il y a quatre demi-journées d’absence qui ne sont pas justifiées, je suis censé faire un signalement. Si je faisais cela, je signalerais pratiquement tout le collège.

**F : Mais ce sont des absences justifiées ou non justifiées ?**

A : Non justifiées. Quatre demi-journées, ça ne fait que deux jours. On fait des commissions de sûreté quand il y en a trop. Mais il y a pas mal d’absentéisme perlé, une heure par-ci, une heure par-là, une heure le matin …

**F : En fait, ils loupent juste une heure de cours qui ne leur plaît pas et ils reviennent après.**

A : on peut prendre l’exemple du cours de musique. Ou alors le cours d’histoire / géo, il était absent juste pour le dernier cours. Normalement, le dernier cours de 17h à 18h, c’est l’aide aux devoirs. C’est compliqué parce qu’en fait, on vérifie les carnets mais le cours de devoirs n’est pas marqué sur l’emploi du temps. Oui, il y a des élèves qui loupent par-ci par-là.

**F : Et les élèves qui sont absents, ce sont souvent les élèves qui ont d’autres problèmes ou alors des élèves qui n’ont que de l’absentéisme ?**

A : il y en a qui n’ont que de l’absentéisme mais la plupart du temps, ceux qui sont absents, ce sont ceux qui ont des problèmes de comportement au travail. Et je trouve qu’il y a beaucoup de manque de travail perso sur tous les niveaux. Depuis que je suis là, à chaque fois, il y a très peu de travail perso. Je ne sais pas si c’est un effet COVID. Les 6èmede cette année, en 2020, ils étaient en CE2, donc

**F : Peut-être, ils ont passé la période un peu plus encadrée** **que**...

A : Oui, je ne sais pas mais c’est quand même pas mal

**F : Vous, en tant que CPE, cela se passe-t-il plutôt bien avec les élèves ou alors y a-t-il des tensions ?**

A : Moi, c’est plus facile car les élèves, je les reçois soit en face à face, soit à deux ou trois, voire quatre et jamais à 25. C’est très rare que j’en ai 25 ensembles. Souvent, quand je les vois, c’est après le coup de chaud qu’il y a eu, après le problème donc la tension est retombée, donc c’est Après, il y a des élèves avec qui ça ne se passe pas bien car quand je les reçois dans mon bureau, ce n’est jamais bon signe. Et puis, il y a des élèves que je vois tous les jours. Globalement, quand je vois des élèves dans le couloir, cela se passe plutôt bien. Les élèves avec qui cela ne se passe pas bien, je les connais. L’avantage qu’on a, c’est qu’on suit les élèves pendant quatre ans, c’est dire que cette année, j’ai les 6ème/5ème et l’année d’après j’aurais les 5ème/4ème puis 4ème/3ème et ainsi de suite, les 6èmes, ce sont des nouveaux mais les 5èmes, ça fait 2 années que je les suis, mon collègue, les 3èmes, ça fait quatre ans qu’il les a.

**F : Donc il y a un lien, « ils ne s’adressent qu’à vous » et vous, « vous ne vous adressez qu’à eux » ...**

A : Ils savent que c’est moi le référent, puis avec les parents, ils me connaissent aussi. Ce n’est pas pour autant qu’ils me font plus confiance mais compliqué aussi avec les parents. Dans l’ensemble, ils me soutiennent plutôt. Mais des fois, pour une heure de colle ou même une remontrance, j’ai les parents au bout du fil.

**F : C’est plutôt les élèves qui ont plus de problèmes ou juste les parents ...**

A : Ça dépend.

**F : Et l’ambiance avec les profs ? Vous les voyez plutôt de loin mais l’ambiance élèves / profs ?**

A: Moi ? Je m’entends très bien avec les profs mais on a une équipe assez jeune aussi. L’autre fois, je me faisais la réflexion que la moyenne d’âge était en dessous de 30 ans. Moi, j’ai 31 ans, je suis à l’âge médian. Il y a l moitié qui est en dessous et une moitié au-dessus. Il y a pas mal de turn over, ce n’est pas simple. Tous les ans, il y a 30 % de turn over. Après, il y a aussi des profs qui sont là depuis plus de 15 ans. Ceux qui sont plus âgés sont là depuis un certain temps. Entre profs et élèves, ça dépend des profs, ça dépend des élèves. J’ai quand même l’impression que, dans l’ensemble, les élèves font confiance aux profs.

**F : Il n’y a pas de choses exceptionnelles qui se sont passées. Il y a des problèmes, comme dans tous les collèges, mais il n’y a pas eu d’agressions de profs ou de choses extrêmes**

A : Je ne crois pas. Moi, je me suis fait agresser physiquement par une élève, il y a deux ans. Une 3ème qui a complètement explosé. Elle m’a mis un coup de poing. Elle voulait frapper une prof, je l’en ai empêché et elle m’a frappé au visage.

**F : Ce n’est pas vous qu’elle visait au départ mais comme vous vous êtres interposé …**

A : Oui donc je me suis pris un coup de poing au visage et mon collègue a été blessé aussi à la main. Il a fallu se mettre à trois pour le maîtriser. C’était une 3ème qui ne posait pas de problème. Absence, c’est tout et là, elle a explosé.

**F : C’était exceptionnel.**

A : Oui, c’est arrivé une fois. … Des fois ils sont énervés, on a l’impression qu’ils veulent frapper mais ils savent leurs limites.

**F : Il y avait une raison particulière ?**

A : C’était suite au conseil de classe. La prof l’avait plutôt encensé au conseil de classe. Je ne sais pas pourquoi elle a explosé comme ça. Cette année, on a beaucoup moins de conseil de discipline que les autres années. Quand je suis arrivé, on était à 19, je crois, l’année dernière, une quinzaine et maintenant, on est à 9. Si vous en parlé aux profs, ils vous diront qu’il n’y en a pas assez. On aurait pu en faire plus mais cette année on en a 9. On a très peu d’élèves exclus. On en a une dizaine par an. Pour l’instant, on est à trois.

**F : C’est bientôt la fin de l’année donc ….**

A : On était en conseil de discipline mais on n’ira pas sur des exclusions définitives, à ce moment de l’année, je ne pense pas, sauf fait grave.

**F : Sauf agression par exemple**.

A : S’il y a agression physique d’un adulte, le principal est obligé de faire un conseil de discipline. C’est une obligation légale.

**F : Il y a moins de ...**

A : oui forcément sur l’esport.

**F : J’allais venir sur les ateliers pour savoir si , effectivement, vous l’attribuez à l’esport ou pas. Comment ressentez-vous les ateliers, vous d’un point de vue extérieur ? Est-ce que vous trouvez que c’est une bonne chose ? Quel rapport avez-vous avec les ateliers à l’heure actuelle ?**

A : Je n’ai pas de problème avec ça. M. Menard m’a expliqué clairement ce que ça pouvait apporter. Ça a peut-être un peu manqué de comm. Il y a plein de profs qui disent « on ne vient pas au collège pour jouer aux jeux video » et ils ne comprennent pas l’intérêt pédagogique. M. Ménard m’a expliqué des trucs. Cela se fait sur des temps qui sont hors cour, l’esport, on a quand même pas mal de misère sociale ici, il y a des élèves qui ne peuvent pas ... qui n’ont pas de console chez eux car ça coûte de l’argent et il y en a beaucoup qui peuvent jouer ici. Cela peut permettre à certains élèves d’avoir accès à des loisirs qu’ils ne peuvent pas faire chez eux. Après, il y en a qui disent que ce n’est pas le rôle du collège je ne sais pas moi …

**F : Tant que cela se passe bien …**

A : C’est ça. En fait cela ne nous cause pas de souci ou de problème. En plus, les élèves sont contents donc à partir de là, on est aussi là pour l’épanouissement personnel des élèves. Tant que cela n’empiète pas sur les apprentissages, sur le climat scolaire, ça ne génère pas de problème, moi, je n’y vois pas d’inconvénient. C’est même plutôt positif au final puisque ça ne nous cause pas de problème en plus, ça ne nous crée pas de travail en plus.

**F : y a-t-il beaucoup d’ateliers extra-scolaires ici ?**

A : Pas beaucoup cette année. Avant, il y a du théâtre, mais la prof qui gère cela est en congés maternité. Il y a un club potager avec des élèves UPE2A (Unité Pédagogique pour Elèves Allophones Arrivants. C’est une classe pour les élèves qui ne parlent pas forcément le français.

**F : C’est un peu comme ULIS ?**

A : ULIS, c’est pour les handicapés. UPE2A, c’est pour les élèves qui arrivent de l’étranger et qui ne parlent pas forcément français ou qui ont des difficultés avec le français. Ils sont 25, je crois. Ils ont une classe spécifique où ils sont tous ensemble, tous les niveaux, de la 6ème à la 3ème, ils ont certains cours où ils peuvent être en interclasse, donc les cours de sport par exemple où il n’y a pas beaucoup besoin de comprendre le français ...

**F : Oui on peut s’en sortir …**

A : l’anglais, les maths (ce sont des chiffres), on essaye de voir …

**F : … d’essayer de les intégrer au maximum**

A : Le but c’est qu’ils ne restent pas en UPE2A l’année d’après, qu’ils aillent dans la classe … On a les SEGPA aussi. Ce ne sont pas des élèves handicapés, ce sont des élèves qui ont des difficultés dans le système classique et du coup ils ne sont que 15 par classe. On en a une par niveau (6ème, 5ème, 4ème, 3ème) et ils n’ont que 3 ou 4 profs. Les profs qui font français, maths, histoire / géo, SVT, ce sont des profs des écoles. Il n’y a que l’anglais et le sport qui sont faits par des profs de série générale. Et en 4ème, 3ème, ils ont des ateliers de cuisine et bâtiment ;

**F : Et là, ce sont plus des élèves à problèmes que les autres ?**

A : Clairement. Ils ne sont pas à leur place dans le système classique

**F : Avec les élèves, cela crée d’autres tensions ?**

A : Ce n’est pas les SEGPA contre le reste. Non. Je n’ai pas l’impression qu’ils sont stigmatisés, on pourrait le croire mais non.

**F : vous avez quels problèmes alors ?**

A : Problèmes de comportement surtout, en classe mais même en dehors de la classe.

**F : Avec les professeurs ou juste entre eux ?**

A : Entre eux et avec les profs aussi.

**F : C’est intéressant parce que Anne [la référente esport], elle amène presque toute une classe, tout un niveau pour un atelier (les 4ème je crois). Voit-on des améliorations pour ce type de public ?**

A : Ce que j’ai entendu dire, c’est que les 4ème SEGPA sont plutôt sympas. Cela se passe plutôt bien par rapport aux autres.

**F : Du coup, vous avez les 5èmeet les 6ème et eux, comment sont-ils ?**

A : Ils sont chauds. Après les SEGPA c’est la 4ème année qu’ils ont un directeur différent

**F : Cela a été un des gros turn over ;**

A : Quand je suis arrivé, il y en a une qui partait en retraite et une autre qui a eu un concours de direction donc elle est passée principale. Il y en a un, qui était un contractuel etil y en a un qui est arrivé cette année

**F : Comme il y a beaucoup de changement, c’est compliqué d’avoir un vrai suivi.**

A : Cela ne facilite pas les choses.

**F / Du coup, je n’ai pas la liste des ateliers ... Il y a quelques 6ème (6ème  F , 6ème B, 6ème A, 6ème C), on a des gros groupes de 6ème. Est-ce que cela peut être un moyen de les intégrer quand ils entrent en 6ème? Puisque vous avez des 6ème, est -ce que vous avez remarqué que cela les aidait à mieux s’intégrer ? Notamment les 6ème A, qui sont des SEPA**

A : De toute façon, « cela ne peut pas faire de mal ». Si un élève qui a du mal à s’intégrer peut s’intégrer par l’esport …

**F : Oui mais avez-vous constaté, vous, des choses ou pas du tout ?**

A : Je ne sais pas quels élèves ...

***F :****\*cite le nom d’élèves\**

A : Je ne sais pas, il n’y a pas trop de problème d’intégration.

**F : OK et ces élèves-là ne sont pas particulièrement …**

A : *\*cite un des élèves\** mais les autres, ça va … Là, le groupe que vous avez ….

*\*cite le nom de la liste des enfants en esport pour voir si des noms lui évoquent quelque chose\**

**F : Je ne sais pas si dans ceux que j’ai cité, il y en a « problèmes » ou c’est plutôt des enfants calmes.**

A : Non non, il n’y a aucun élève qui pose problème. *\*cite un élève\** en 6ème un peu

**F : Oui voilà, c’est léger.**

A : *\*cite un élève\** en 6ème B est un peu seul, j’ai l’impression qui cherche beaucoup l’attention des adultes mais après il n’est jamais venu m’en parler. Les profs ne m’en ont pas parlé non plus mais j’ai cette impression.

**F : Ça c’est très intéressant car si je vois Anne ou Zouhir, peut-être auront-ils des retours sur cette élève en particulier ?**

A : En tout cas, c’est le sentiment que j’ai.

**F : Isolé ?**

A : Oui , enfin un peu à l’écart. Tu vois j’ai l’impression qu’il n’est pas à l’aise en 6ème, qu’il a la maturité…

**F : Ah oui, il est plus mature donc il se sent un peu en décalage.**

A : Oui, en plus sa classe est un peu plus compliquée. Peut-être que c’est un ressenti totalement faux mais je ne sais pas.

**F : Bien sûr, je me le note dans un coin pour voir si j’ai d’autres retours.**

A : Par contre, je remarque un truc dans ce que vous m’avez dit mais cela serait bien de féminiser un peu plus, non ?

**F : Bien évidemment, je ne dis pas le contraire, après là je n’ai pas précisé le genre**

A : Bah il y a *\*cite des filles\*…* mais il y a beaucoup de garçons.

**F : Malheureusement, il y a quand même une majorité de garçons donc on essaye au maximum […] mais je suis d’accord avec vous on en est encore loin. Et c’est intéressant de voir qu’il y des filles qui sont là dès la 6ème**

A : Bah c’est intéressant si… enfin ça serait intéressant de voir elles continuent l’année prochaine.

**F : Oui bien sur mais je ne pourrais pas m’en charger car je dois rendre mes résultats pour la journée de restitution.**

A : Le club c’est quand même développé. Enfin je veux dire, il y a des journalistes du monde et de France 3 qui sont venus donc fait parler en tout cas.

**F : D’ailleurs vous avez eut des retours des élèves sur ces reportages ?**

A : Non, désolé aucun. En fait, c’est surtout que les ateliers sont le jeudi après-midi et je ne travaille pas ce jour là

**F : Ahhhh enfin ils auraient pu vous poser des questions comme vous faites partie de la direction. Amis c’est vrai que si vous travailler pas le jeudi vous voyez moins les ateliers.**

A : Effectivement

**F : Mais parce qu’il y a d’autres ateliers si je ne me trompe pas. Anne fait un atelier aujourd’hui non ?**

A : Peut-être cette après-midi.

**F : Bah je crois qu’elle voulait faire des coachings avec l’équipe League Of Legends qui est motivée et qui voulait s’entrainer ensemble. Mais pour en revenir sur les comportements, vous voyez une amélioration mais ce n’est pas particulièrement lié au esport**

A : Je ne suis pas convaincu que ce soit forcement ça.

**F : Bien sur mais du coup est ce que vous savez la raison de cette amélioration ?**

A : Je pense que c’est un politique de la direction de faire moins de conseils de discipline

**F : Et je voulais revenir sur les élèves isolés, il y en a beaucoup ici ?**

A : Je n’ai pas l’impression qu’il y en ait beaucoup. Quand il y en a on les repère, on essaye de faire en sorte que cela se passe mieux. Après, en début d’année il y en a un peu plus.

**F : Surtout chez les 6ème je suppose ?**

A : Mais globalement ils arrivent vite à se faire des copains et si ce n’est pas dans leur groupe, il y en a aussi qui voit que les élèves sont tous seuls et vont vers eux.

**F : Et il y a beaucoup de nouveaux arrivants mais pas ne 6ème ?**

A : J’ai l’impression que oui. Par exemple, en 5ème, depuis le début de l’année, j’en ai vu une quinzaine en plus.

**F : Et pour quelles raisons ?**

A : Alors il y en a qui arrivent de conseil de discipline car ils sont exclus d’ailleurs. Mais ce n’est pas la majorité. Mais sinon ce sont des déménagements.

**F : Et les élèves exclus des autres collèges, je suppose qu’ils posent des problèmes ?**

A : Pas forcement. Par exemple, il y a un 6ème qui est arrivé chez nous en cours de route et qui a redoublé, on a dit qu’il serait horrible et insupportable. Finalement, cela se passe bien. Mais il y en un autre qui est arrivé au mois de janvier et il est reparti au mois de mars. Enfin, pour la majorité, ça se passe bien ou du moins pendant un certain temps, après ça peut se redétériorer mais globalement il y a toujours une période au début où cela se passe bien car comme ils se sont faits exclure ils se tiennent à carreau.

## Entretien de Zouhir Harnoufi

*Professeur de SVT au collège des Mureaux*

Z : Zouhir

F : Florian

**F : Pour commencer est ce que tu peux te présenter, ce que tu enseignes comme matière et depuis combien de temps tu enseignes dans le collège ?**

Z : Je suis prof de SVT dans ce collège depuis 20 ans ce qui m’a permis de voir beaucoup de choses et d’évoluer dans mon métier. Une petite parenthèse, je suis aussi issu de REP moi-même, j’ai été surveillant en REP et aussi en REP+ donc j’ai choisi de venir ici. J’ai choisi de venir ici parce que j’avais vraiment envie de trouver des solutions car on sait très bien que les élèves en milieu défavorisé ont beaucoup moins de chance de réussir que des jeunes des milieux favorisés. Comme moi, l’école m’a beaucoup aidé, j’avais envie d’en faire mon métier, j’avais envie d’aider des jeunes à s’en sortir et c’est aussi pour ça que je suis ici depuis si longtemps et que je ne craque pas. Donc je suis assez partant pour expérimenter des choses. La SVT, c’est ma matière de prédilection mais c’est aussi une matière expérimentale que les élèves apprécient généralement puisque l’on manipule. Cependant, il y a quand même une forte absence de travail, une forte absence de motivation, des mauvaises habitudes de travail, un manque de maturité et de mesure des enjeux de façon globale chez les élèves. Ils pensent qu’ils vont toujours trouver une solution à tout et donc cela entraîne des ambitions à la baisse. Et moi, avec tout ce que j'ai pu tester, je suis arrivé à une conclusion qui est quand même assez simple, que ça ne marche pas par la punition, ça ne marche par la sanction. Il en faut un peu pour le cadre, mais ça ne peut pas être le moteur de motivation. Donc j'ai longtemps cherché. Je suis passé par une phase dans laquelle j'ai fait des formations en neuroscience, avant d'arriver à l’esport, donc le fonctionnement du cerveau c'est plutôt en lien avec ma discipline, donc c'était cool. Et d'essayer de comprendre, ça m’a beaucoup aidé sur l'apprentissage, pourquoi les élèves y arrivent ou n'arrivent pas, comment cela se passe. Dans certains moments de ces formations, on glissait un peu vers la notion de création d’un jeu vidéo, j'ai entendu des petites choses comme ça en formation et ça m’a quand même un peu interpellé. Puis quand est arrivé le projet, moi au départ, j'ai vu ça comme une opportunité. Comme je suis aussi le président du foyer, avant le projet, je me disais déjà que je voulais mettre une console au foyer et je vais essayer d’en faire « la carotte ». Au foyer t’as le droit de jouer mais par contre, tu fais des efforts de comportement. J'ai essayé de mettre l’accent sur un volet plus positif en me disant qu’ils aiment jouer aux jeux vidéo donc on fait du donnant-donnant. Et ensuite, Olivier m'a présenté le projet innovant esport. On s'est dit plutôt que d'avoir une console, pourquoi pas avoir un atelier esport et qu'on utilise cet atelier pour peut-être raccrocher des élèves décrocheurs. Ça c'était l'idée de départ. Ce qu’on n’avait pas prévu, c’est que les élèves qui sont inscrits, étaient de tous les profils. Des bons comme des élèves en difficulté. La première année on a été beaucoup dans l'observation parce qu'on ne savait pas du tout où on allait, on était dans le brouillard. On s'est dit, il y a il y a quelque chose parce que les élèves, eux, ça les motive. Et on se dit toujours que si les élèves, ça les motive, c'est qu’il s’agit d’un levier pour quelque chose. La première année, on a vu pas mal de choses sur le climat scolaire, la relation prof-élève, la relation élève-élève. En avançant dans le projet, on s'est rendu compte qu'en fait, il y avait pas mal de compétences, pour pas te dire beaucoup, qu'on pouvait travailler. Donc on a fait évoluer un petit peu le projet en réaménageant un peu l'atelier, en déplaçant la salle, en adaptant un créneau horaire, on pouvait avoir un maximum d'élèves. La première partie de l'année où on était complètement équipé, on a commencé à faire des observations un peu plus poussées et on s'est dit que les élèves développaient beaucoup de compétences en autonomie ou par eux-mêmes. Quand tu vois des élèves sur FIFA qui maîtrisent les paramètres du jeu, alors que moi, je galère à trouver où est le truc d'entraînement. Eux, t’as l’impression qu'ils naviguent dans un environnement de manière si fluide. Mais au-delà des paramètres, ils ont une carte mentale du jeu, ils connaissent les équipes, les stats des équipes, les performances, les positions des joueurs. Et tu te dis que là, des élèves qui ne fonctionnent pas forcément bien en classe, pas forcément bien en math ou dans d’autres disciplines, qui ne mémorisent pas leur leçon, là ils sont tout à fait capables de le faire. Donc tu dis c'est motivationnel, il y a aussi l'intérêt quand tu joues, tu passes un bon moment, en classe tu n’y vois pas forcément l'intérêt. C'est là que j'ai commencé à comprendre aussi que le volet compétitif de l’esport était peut-être sous-estimé. Mettre les élèves dans des situations de compétition, ça leur donnait des challenges dans lesquels il n’y a pas beaucoup de risques mais eux ça les booste. Du coup, cette année dans mes apprentissages, j'emploie de plus en plus le terme de performance, améliorer ces performances et ce n'était pas un mot qui était dans le vocabulaire de profs. Quand je parle de performance du cerveau, performance dans la mémorisation, je leur dis « vous pouvez encore plus performants ». Donc j'associe de plus en plus dans mes cours le terme performance, je fais des comparaisons concrètes entre des situations d’esport ou de jeu vidéo à ce qu’on a dans la vie. Un des derniers exemples en date, c'était justement sur des expériences où on changeait les paramètres. Je prenais l’exemple de Mario kart, quand ils doivent choisir leur véhicule, c’est complètement une démarche expérimentale. Quand tu testes un véhicule, une fois que tu as fait le test, tu changes les roues pour essayer de voir si elles sont plus performantes, après tu testes un autre véhicule. En fait, ils sont en train de faire une démarche expérimentale. Il y a un véhicule de départ, c’est votre témoin puis vous changez jusqu’à trouver le résultat qui vous convient. Et ensuite, ils viennent naturellement te le dire « Monsieur, pour moi celle-là, c’est la meilleure combinaison » et ils justifient, argumentent. Donc c’est tout ce qu’on leur demande de faire sur le papier dans le socle de compétences que l’on doit valider scolairement. Eh bien, en esport, je sais qu’il sait le faire. Mais sur un bout de papier, il ne le fait pas pour X raisons, cela ne le motive pas, il ne voit pas l’intérêt, il ne voit pas que c’est le même raisonnement. J’essaye de plus en plus de faire le lien et c’est beaucoup plus simple avec ceux que j’ai en atelier. Je dis « tu te rappelles ce qu’on a vu là en atelier et bien, c’est pareil ».

**F : Et ils arrivent bien à lier les deux ?**

Z : Ils arrivent à transposer beaucoup plus facilement puisque c’est du concret. L’apprentissage qu’est-ce que c’est ? J'apprends mais j'ai un support d'apprentissage, j'ai déjà une base et sur cette base j'ajoute quelque chose de nouveau. Et en fait, ils ont des bases, sauf qu’ils ne le savent pas. Moi-même je ne mesurais pas, mais tu te rends compte que si. Comme il y en a beaucoup qui jouent, ce sont des exemples qui sont parlants pour eux. C'est pour ça qu'on est en train de travailler carrément sur des séquences pédagogiques. On se dit là, il y a moyen de les emmener sur une séquence dans laquelle on va utiliser une console, prendre une situation, et leur montrer que ce qu’ils font avec la console, c’est exactement ce qu’on va lui demander dans un contexte scolaire. Ensuite, on essaye de leur faire prendre du recul. On développe aussi tout un tas de compétences numériques. Nous, on a ce qu’on appelle des parcours, on doit faire de l’orientation. Notre hiérarchie nous a demandé de parler orientation dès la 5ème. Alors on leur a signalé qu’en esport on le faisait déjà avec des élèves de tous âges (6ème, 5ème, 4ème, 3ème). En esport, il y a des professionnels qui viennent leur parler d’un thème en lien avec leur univers et les jeunes peuvent leur poser des questions. On fait du parcours santé, enfin, on pourra faire du parcours santé car on peut les faire réfléchir sur le temps d’écran et on sensibilise les parents. On peut aborder des thèmes comme le cyberharcèlement et autres, on peut faire ce qu’on appelle un parcours citoyenneté, mixité et inclusion. On a remarqué qu’on pouvait proposer aux enseignants un levier sur plein de sujets. Par exemple, en techno, il y avait un sujet « L’évolution d’un objet technique » comme la montre. En jeu vidéo, on a pas mal de support, on peut parler d’un jeu, d’une console, de la manette. Donc on a tous ces supports regroupés en un seul endroit, après on peut les faire sortir de la salle si besoin et on sait que les élèves accrochent. Lorsque l’on crée une séance pédagogique, la première chose qu’on apprend, c’est qu’il faut une accroche et une fois que tu as l’accroche, tu peux lancer un questionnement ou une problématique. Et c’est là qu’on est hyper gagnant, c'est qu'ils sont motivés et accrochés. On le voit quand Emmanuel vient faire ses présentations. Ils sont en train d'écouter, alors que des fois en cours, tu vas arriver avec ta présentation que tu as bossée, mais tu as du mal à les canaliser. Moi, ça m'a conforté dans l'idée qu’il y a peut-être un autre levier que celui de la punition, la sanction ou même de la carotte, parce que ce n'est pas une carotte. Mais un levier dans lequel on arrive à les mettre dans le bain de l’apprentissage.

**F : C’est un donnant-donnant, ils font des efforts et on fait des efforts.**

Z : Oui, ils le voient comme ça. Je crois aussi que c'est révélateur du fait qu’à l'école, déjà ils ne s’en rendent pas compte, les profs sont là pour eux. Ils ont l'impression qu'on les force à venir. Alors qu’il y a un donnant-donnant : je vais te donner mes cours et avec ça tu vas pouvoir progresser puis t'orienter et aller vers un parcours scolaire et un métier qui te plaît.

En fait, ça, ils sont trop petits pour le voir, ils sont dans l'âge un peu intermédiaire. Ce ne sont pas des tout petits qui se mettent plus facilement à la tâche et ce ne sont pas des lycéens matures, on est vraiment dans l’âge difficile.

**F : L’âge où ils prennent conscience d’eux et ils débordent parfois.**

Z : C’est ça, ils prennent conscience de l’environnement et donc c'est un peu plus dur.

**F : Alors tu as parlé de beaucoup de choses et c’était super intéressant mais toi en dehors de l’école, quel est ton rapport au numérique ?**

Z : Pas spécialement, je ne suis pas très jeu vidéo alors un peu sur mon téléphone portable et j’ai déjà joué à des jeux quand j'étais plus jeune (NES, Mario…) mais je n’étais pas un grand joueur, je joue pour le plaisir de temps en temps, en famille avec la Wii U, avec un petit bowling mais je peux m'en passer, ce n’est pas mon univers. Je ne suis pas dans ce projet parce que je suis un gamer.

**F : Donc tu as vraiment saisi qu’il y avait un truc à faire avec les jeunes !**

Z : Oui pour moi, il y avait une expérimentation à faire dans leur intérêt je me suis dit il y a quelque chose à faire. Moi je suis référent numérique parce que depuis quelques années, environ 5-6 ans, on a introduit les tablettes dans les établissements scolaires mais aussi d’autres outils numériques et des salles multimédias. Donc j'avais envie de me former sur ces outils pédagogiques proposés par l'éducation nationale. J'étais dans ce volet-là du numérique mais le gaming pas du tout. C'est vraiment un univers que je ne maîtrise pas du tout. Les noms de joueurs, les noms d’équipe tout ça, je ne connais pas. Alors que tu me dirais le nom d’un joueur de sport comme le foot je connais un peu Mbappe, Zidane ou De Bruyne, je vois à peu près. L’esport, je ne savais pas ce que c’était. Je savais qu’il pouvait y avoir des compétitions de jeux vidéo. Ce qui est marrant, c’est que pendant la formation, je comprenais qu’il pouvait y avoir des spectateurs qui regardent des gens jouer mais maintenant c’est moi qui suis devenu spectateur. J’ai regardé des vidéos de streamers et je me suis dit qu’ils avaient une capacité d’analyse importante pour pouvoir commenter le jeu. Il faut connaître le jeu, les personnages, savoir ce qu’il se passe à l’écran, connaître les joueurs et là, tu te dis que c’est un sport.

**F : Effectivement, il y a tout un tas de connaissances à avoir.**

Z : Ce qui est intéressant c'est que du coup, les élèves savent plus de choses que nous. Et là, tu vois, tu n’es plus dans la position du prof. Quand on est petit, le prof c'est celui qui sait tout. Là, tu dis je suis comme eux, et même que vous savez plus de choses que moi. Gotaga, je ne connaissais pas. Lorsqu’il est passé au collège avec sa maman, je suis passé à côté du lui, je lui ai dit « bonjour » mais je n’ai pas fait attention. Quand j’ai prononcé son nom, les élèves se sont tous excités.

**F : Oui, pour certains élèves c’est comme une star alors que pour toi, c’est juste une personne normale.**

Z : Oui c’est ça, c’est un univers avec ces champions, ces stars, ces modèles et donc je me suis dit que, pour les élèves, il y avait une culture spécifique. Pour moi, l’école ne peut pas passer à côté, on ne peut pas sélectionner et hiérarchiser les cultures. Ne pas l’ignorer, c’est important et plus encore donner le sentiment aux élèves qu’on rentre dans leur univers, c’est une sorte de respect, de considération. Ça intéresse nos profs de savoir ce qu’on fait pendant notre temps libre et on n’est pas forcément débile quand on joue à un jeu vidéo. L’image que renvoie le jeu vidéo est encore très négative chez beaucoup d’adultes qui ont beaucoup d’a priori alors que nous luttons nous-mêmes contre ces derniers. Mais on a parfois du mal à le faire, moi le premier. Avant que je sois dans le projet esport, mes enfants n’avaient pas le droit de sortir la console en dehors des vacances scolaires. Depuis qu’on a les formations, j’ai complètement changé d’avis. Maintenant ils ont le droit de jouer mais c’est cadré un peu comme un temps de sport. Tu as fini tes devoirs, maintenant tu as un temps pour jouer. J’ai changé car je me suis rendu compte que c’est moi qui avais une vision erronée.

**F : Mais du coup, est-ce que tu as amélioré tes relations avec tes enfants ?**

Z : Complètement, maintenant ça m’arrive de jouer avec eux plus souvent qu’avant et ça leur fait plaisir de me mettre une raclée puisqu’ils ont FIFA, Mario Kart, Smash. Par contre, ça m’a permis de les utiliser un peu comme cobaye pendant mes vacances en leur demandant de tout tester devant moi et je comprends de mieux en mieux. Alors j’en ai un qui est plutôt PC, il joue en ligne avec ces copains et l’autre qui vient d’avoir Zelda : Tear of kingdom, donc là, il va rentrer de ses concours blancs et il va jouer. C’est comme quand tu attends le dernier album d’un chanteur ou un film, c’est un univers culturel et je pense qu’il ne faut pas le négliger ni le sous-estimer.

**F : Donc pour en venir avec tes relations avec les élèves, tu as combien de classes ?**

Z : J’ai 9 classes mais je n’ai pas de 4ème mais les 4ème de cette année je les ai eues en 5ème l’année dernière.

**F : Je n’ai pas la liste à jours de cette année mais…**

Z : Oui cette année il y a eu des changements

**F : Oui par exemple je n’ai que les 6èmeA durant la 1ère heure**

Z : Oui la liste s’est un peu étoffée et elle a évolué. Par exemple, le créneau de 17h, les 6ème ne venaient plus mais ils vont revenir et d’autres se sont rajoutés. Donc je peux te donner la nouvelle liste.

**F : Oui ça serait intéressant de voir les changements pour voir comment cela a évolué.**

Z : Il y a des élèves qui sont repartis, d’autres qui sont venus.

**F : Ah il y en a certains qui ont arrêté ?**

Z : Oui, il y a une minorité d’élèves qui ont arrêté mais vraiment pas beaucoup. Il y en a un qui n’y trouvait pas son compte, un autre qui venait avec des copains mais il a eu son compte et donc il ne vient plus mais c’est très récent. Certains ont compris qu’ils ne seraient pas sélectionnés à FIFA pour le tournoi et ont abandonné.

**F : Ah oui donc la compétition leur donnait envie de venir ?**

Z : L’idée d’avoir une chance et de voir que d’autres étaient meilleurs qu’eux les a démotivés. Donc je pense que l’année prochaine on organisera aussi des tournois internes. On est en train de réfléchir et l’on va se réunir à la fin de l’année mais je me demandais si on ne devait pas faire une team 6ème, un team 5ème, une team 4ème, une team 3ème et un team ou tu mélanges les niveaux. Mais faire quelque chose ou tu augmentes les chances qu’ils aient la possibilité de se qualifier ou de s’affronter parce que tu sens que ce tournoi de fin d’année les motive et qu’on ne peut pas se contenter d’avoir celui-là uniquement. Pour moi, il faut qu’il y ait plus d’échéances parce que quand tu as commencé à comprendre tout seul que les autres étaient meilleurs que toi, c’est dur. Puis aussi, on n’a pas forcément été bon dans les entraînements puisqu’il faut cibler. Et cela demande une telle organisation, comme un coach, tu les connais tous, leurs performances, etc. Quand on a mis en place des fiches d’évaluation de leurs performances, on s’en est rendu compte qu’il faudrait un suivi comme un suivi en classe et c’est lourd à mettre en place. On l’a mis en format papier mais il aurait peut-être fallu le mettre en tableur pour gagner du temps et pouvoir plus facilement exploiter les données et mieux cibler les entraînements. Mais on commence à y venir. Donc il y avait peut-être des élèves qui espéraient qu’on les accompagne mieux et ils n’ont pas progressé à la hauteur de ce qu’ils espéraient et ils ont fini par abandonner, comme dans un sport. On n’a pas envie de l’échec et quand on tombe contre des personnes trop fortes qui jouent 8h par jour, ça démotive.

**F : Mais tu penses que les jeunes ici ont plutôt les consoles chez eux ?**

Z : On a de tout. On en a beaucoup qui ont des consoles mais ils n’ont pas forcément FIFA 23. Parfois, ils ont un truc plus ancien parce que les parents ne vont pas acheter un jeu à chaque fois, mais ce que m’ont dit les élèves lorsque je discutais avec eux, c’est qu’ils ont la possibilité de ne pas jouer tous seul. C’est le fait de se retrouver avec d’autres, entre copains ou d’affronter d’autres personnes et la possibilité d’avoir une revanche la semaine d’après. D’ailleurs, il y a un élève qui m’a interpelé ce matin en disant « Monsieur, on rattrape l’atelier de la semaine prochaine du jeudi férié ». Ça m’a beaucoup surpris. Mais c’est marrant car aucun élève ne dirait ça pour des cours.

**F : Et donc ça les motive vraiment à venir ? Parce que en discutant avec la vie scolaire, j’ai vu qu’il y avait beaucoup de retard dans les cours.**

Z : Oui, parce qu’en fait on n’a pas réussi à faire qu’il y ait une cohésion d’établissement pour que les collègues s’emparent du projet. Récemment, il y a des collègues qui ont été surpris que l’on ait des élèves sous fiche de suivi. Un élève sous fiche de suivi, c’est un élève qui a fait des bêtises et au bout de 3 bêtises, il est puni. Et pour certains, l’interprétation, c’est que s’il y a un élève sous suivi, il ne doit pas être en esport car au début du projet on était sur cette idée de carotte. Mais mes collègues n’ont pas forcément compris que ça devrait être le contraire. Ces élèves-là, il faut qu’on les accueille et qu’on utilise ce levier pour les faire changer de comportement. Puisque si on regarde ce qui pose problème, c’est le retard en cours. En esport, ils ne le sont pas. Les bavardages, en esport ils ne sont pas bavards quand on leur demande d’être attentifs. On leur demande d’être respectueux et en esport ils le sont. En fait, ce qu’on demande aux élèves en classe et qu’on leur reproche, en esport ils sont capables de le faire. Donc ce que tu fais en esport, on aimerait que tu le reproduises le reste du temps sans qu’il y ait du chantage ou une grosse pression, mais faut qu’on trouve le bon dosage. Donc on a des collègues qui n’ont pas encore compris les enjeux, ce qui est normal, mais qui ne vont pas venir vers nous pour nous dire qu’il y a un souci avec des élèves. Alors que nous on peut prendre cet élève et être médiateur. Moi j’ai déjà vu un élève des ateliers esport faire n’importe quoi dans un couloir, je ne l’ai pas en classe, mais quand j’interviens il s’arrête nickel. Je ne le connais pas, je viens de le découvrir cette année et je ne suis pas son prof pourtant j’ai de l’autorité sur lui. Donc on peut améliorer la relation. Qu’est ce qui justifie cela ? Alors que des fois, il y a des élèves que tu n’as pas. Si tu lui demandes son carnet, si tu n’es pas son prof, il ne te le donne pas. Donc il y a un levier et je pense qu’on peut obtenir l’autorité sans que ce soit dans l’affrontement. Est-ce que les élèves de l’esport sont moins en retard en cours ? Alors là, il faudrait qu’on trouve la solution pour faire un pont entre les ateliers esport et les profs principaux. Pour l’instant, ce n’est pas le cas, mais par exemple, il faudrait qu’un référent esport aille dans les conseils de classe des élèves qui sont à l’atelier.

**F : Est-ce que les élèves viennent plus te parler naturellement ?**

Z : Ouai, c’est une relation plus de confiance, euh…

**F : Plus de confiance ?**

Z : Euh... ouais c’est ça ! Euh

**F : Il y a un échange plus naturel ?**

Z : Exactement, c’est exactement le terme, c’est assez naturel et de confiance. De toute façon, tu as bien vu en atelier, il n’y a pas de barrière. Il ne va pas y avoir un froid car il est obligé d’écouter ce que tu lui dis, c’est limite, et je mets des gros guillemets, mais c’est limite « familial ». On est presque dans ce qui se passe au sein d’une relation parents-enfant quand ça se passe bien. Enfin, une relation normale. Je pense que c’est ça la normalité qu’on devrait avoir.

**F : Oui malheureusement, on n’est là que dans un espace et un temps défini.**

Z : Et quand on parle de certains élèves, moi je me dis, avec moi, il n’est pas du tout comme ça. Je pense encore une fois que c’est parce qu’ils estiment qu’on a prêté attention à quelque chose pour laquelle ils ont de l’intérêt et dans laquelle ils sont intéressés. Quand tu fais ton cours quelque part, tu fais ton cours et les élèves ne se le sont pas encore approprié. Là c’est différent, ce sont eux les acteurs et toi tu es en retrait et tu les accompagnes, tu leur donnes des billes qu’ils n’ont pas forcément et tu n’es pas dans la maîtrise. Je pense qu’ils sont dans une situation où dans la relation, c’est comme si cela disait « vous êtes là pour mon bien ». Ils ont vraiment le sentiment qu’on est là pour eux.

**F : Ce n’est pas eux qui sont obligés d’être là.**

Z : On ne leur dit pas la fameuse phrase de prof « Que tu le fasses ou pas, de toute façon je suis payé à la fin ». Puis comme on est dans la même team à la fin contre d’autres établissement, il y a un sentiment d’appartenance. Il faut qu’on ramène la coupe, on veut gagner et on va être déçu si on ne la ramène pas, vraiment c’est du challenge !

**F : Effectivement, comme vous avez quasi tout gagné l’année dernière. En plus, je pense que le niveau a bien augmenté.**

Z : J’espère et je reviens sur cette idée de travail de la performance.

**F : Le fait de parler de perf, ça les booste ? Et même quand tu utilises le terme en cours ça les motive ?**

Z : J’en parlais encore tout à l’heure. On a un atelier petit déjeuner avec les 5ème animé par des 3ème la semaine prochaine et du coup on parlait des performances cognitives et des performances du cerveau. Pourquoi on prend un petit déjeuner avant d’aller à l’école. En plus, comme c’était une classe où j’avais des élèves qui viennent sur le dernier créneau, j’ai fait un parallèle. Comme on améliore nos performances en sport ou en esport et bien on peut améliorer nos performances à l’école en améliorant nos performances du cerveau.

**F : Tu sentais qu’ils étaient réceptifs ?**

Z : En fait, c’est plus parlant que le mot progrès. Dans la notion de progrès, tu peux tout le temps avancer mais tu as la notion d’évolution dans un seul sens. Alors que dans la notion de performance, tu as une notion de victoire, de réussite. C’est comme dans le domaine du sport, on dit tu progresses mais on parle surtout de performance, on va voir sa perf. En réalité, on va tester ton niveau, c’est comme une évaluation. Je pense que ce vocabulaire-là est plus rassurant et il parle mieux. Le mot contrôle avec les élèves…euh

**F : Tu sens que c’est pour te ficher et cela à une connotation négative pour beaucoup**

Z : C’est ça alors que tu dis on va prendre tes stats et voir ou vous en êtes, ça passe mieux pourtant, ils sont en train de faire un contrôle.

**F : Mais j’ai l’impression que dans cet établissement, il y a un vrai esprit de compétition ! Je ne sais pas si tu as enseigné dans d’autres établissements ?**

Z : J’ai déjà fait un lycée mais c’est tout. Alors après, j’ai cette comparaison parce que je suis aussi parent d’élèves et délégué de parents d’élèves. Maintenant dans les écoles, on ne classe plus les élèves. Moi je me souviens quand j’étais petit, on classait 1er, 2ème, 3ème etc, et on avait trop envie d’être premier et quand on gagnait une place, on était trop heureux. Mais ensuite, on a estimé que c’était trop dur pour les élèves en bas de classement. Il vivait très mal l’échec scolaire sauf qu’il y avait quand même cette idée que tu es en challenge avec les autres. Là, tu ne le retrouves plus trop dans les classes. Avant, les élèves ils se disaient, il faut que je batte un tel ou un tel. Maintenant, ils s’en fichent, ils ont juste leur note. De temps en temps, ils s’intéressent à qui a la meilleure note mais ça ne va pas très loin.

**F : Oui, ça ne pousse pas au dépassement de soi.**

Z : Oui, il n’y a pas d’émulation ou de moteur de classe qui entraîne. Parce que pour entraîner, il y a cette idée, qu’on trouve encore dans d’autre pays, de « on vise le top ». Je trouve que ça manque. Tiens d’ailleurs là, j’ai l’idée à chaud mais il faudrait presque proposer plutôt que classer tout le monde, classer juste les 5 premiers.

**F : Ah oui, juste le top 5 et les autres ne savent pas.**

Z : Oui, juste les 5 meilleurs sur l’évaluation, le trimestre ou une période définie et le but c’est de rentrer dans le top 5. Comme ça, tu en as 20, peu importe leur position, ils se demandent s’ils peuvent entrer dans le top 5. Puisque lorsqu’on utilise des applications comme Kahoot, mes élèves ils adorent, il y a un podium, tu vois les 3 premiers et tu ne vois pas les autres. Ils voient, eux, individuellement où ils sont, mais ils ne le vivent pas mal car les autres ne le savent pas. Et tu vois, on vient de vivre une situation à chaud. Ce qu’on a vécu en esport vient de me donner cette idée à mettre en place sur mon temps scolaire. Il y a une stratégie pédagogique que je vais mettre en place l’an prochain en me basant sur ce que j’ai pu voir en esport. Si ça fait boule de neige, peut-être qu’il y aura d’autres profs qui vont le mettre en place. Ensuite tu peux mettre une stratégie à plus grande échelle où tu fais un classement avec les 5 meilleurs par niveau de tout l’établissement.

**F : Okay, intéressant et tu ferais une sorte de compétition entre les classes pour créer une émulation même au sein de la classe pour pousser les élèves vers haut.**

Z : Oui, vraiment il y a clairement quelque chose qui se joue sur l’esprit compétitif.

**F : Mais est-ce que tu penses que c’est adaptable partout ? Parce que j’ai discuté avec Samba à la vie scolaire et j’avais l’impression qu’il avait ce même esprit de compétition mais est-ce que c’est transposable ?**

Z : Bah tu vois l’année dernière sur FIFA, il y avait une vraie compétition entre Chatou et nous et on a senti la tension. Même entre les élèves ça a chauffé mais parce que c’était important pour eux. Tu sens que la compétition c’est quelque chose qui tire les élèves vers de meilleures performances. Mais je pense qu’on n’a pas besoin d’entraîner toute une classe, il faut un moteur de classe et si tu arrives à avoir suffisamment élèves qui sont dans cette dynamique-là, tu vas avoir des élèves moyens qui vont être entraînés. Voir des élèves progresser, ça motive à progresser. Quand tu ne vois personne progresser, cela a tendance à ne pas fonctionner. Quand on se pose cette question de « pourquoi les moteurs de classe ne tirent pas vers le haut », il faut comprendre qu’on a des schémas et des profs d’âge et de générations très différentes et donc avec des méthodes très différentes. Peut-être qu’on fait encore référence à cette époque où il y avait des classements et qu’en fait, on ne se rend pas compte que cela ne marche pas parce qu’on a fait évoluer l’école mais que nos schémas de fonctionnement dans la classe ne sont plus bons. Moi, quand j’étais à l’école primaire, j’étais en compétition dans les premiers et ça m’a laissé des bons souvenirs, on te donnait une petite carte pour montrer que tu progressais. Lors des inter-classes, tout le monde attend de voir la classe qui va gagner la coupe. L’année dernière, j’ai puni un élève qui s’était battu et même la prof d’EPS est venue me voir pour me dire que je lui enlevais le meilleur. Ce gamin, il aurait dû être exclu mais comme c’était la fin de l’année, il y avait des enjeux importants, l’orientation. Je l’ai juste collé mais on sentait que c’était important pour toute la classe. Toute la classe m’a dit que s’il n’était pas là il perdrait.

**F : Bon comme tu as parlé de beaucoup de choses, j’avais fait un plan mais on est en train de le faire dans l’autre sens. Mais niveau de perception du collège, est-ce que tu estimes qu’il y a beaucoup de bagarres ou de conflits ?**

Z : Alors conflit, il y en a pas mal mais la violence a pas mal diminué !

**F : Ah donc il y en avait avant !**

Z : Oui. Indépendamment de l’esport , on a des élèves de moins en moins violents physiquement. Il y en a, mais je trouve que cela s’est normalisé par rapport à ce qu’il y avait avant dans les REP/ZEP. Moi j’ai connu ce collège il y a 20 ans, c’était beaucoup plus violent. Il y avait parfois des bagarres tous les jours. Maintenant, ce sont d’autres formes de violence. On va avoir du cyber harcèlement, des violences verbales qui sont assez fortes, des incivilités. Avant, on avait des élèves beaucoup violents entre eux mais beaucoup plus sujets à l’autorité de l’enseignant. Tu leur disais une fois et c’était réglé. Maintenant, tu as l’impression que tu ne les impressionnes pas du tout, tu peux leur dire 50 fois et ils n’en auront rien à faire. Alors ensuite, tu as des profs très sévères qui punissent tout de suite, mais les élèves vont se plaindre et quand tu leur prouves qu’ils sont en tort, ils n’acceptent pas. Je ne suis pas psychologue mais j’ai le sentiment qu’ils se sentent hyper protégés et du coup ils n’ont pas du tout peur des sanctions. Il faut une grosse sanction pour qu’ils se disent qu’ils ont été trop loin.

*\*téléphone vibre\**

Donc il y a plus d’incivilités et plus de difficultés à instaurer un climat de travail propice. Tu vois les ateliers esport, je les trouve beaucoup moins fatiguant que mes heures de cours. Je peux faire 3-4h d’atelier esport sans pause, ça ne me dérange pas. Je fais 8h-18h avec les ateliers et ça se passe bien et j’ai le même retour dans des établissements par REP alors qu’il n’y a pas d’atelier. Donc les ateliers fonctionnement comme un cours normal, alors qu’en cours, on n’y arrive pas. Est-ce que c’est lié à la motivation ou autre chose, je ne sais pas mais en tout cas, c’est pour ça que je travaille beaucoup sur cela aux Mureaux, maintenir leur attention, être concentré, ne pas bavarder. On teste plein de trucs mais ça ne marche pas. C’est pour cela que j’ai envie d’expérimenter de plus en plus le volet compétition parce que je pense que cela peut être un bon moteur de travail. Un élément qui va dans ce sens-là, qu’on a supprimé cette année et que les élèves ont mal vécu, ce sont les mentions (félicitations, compliments, encouragements …). C’est la seule chose qui les motivait en conseil de classe. Ce qu’on marque dans le bulletin, ça passe à la trappe. En fait, s’ils avaient une récompense, ils étaient super contents, s’ils avaient une mise en garde, ils faisaient la tronche. Cela m’a fait réaliser que ces mentions, c’est comme si on leur donnait une médaille, ce qu’on note, les conseils qu’on donne, ils n’y prêtent pas attention. Donc on a retiré cela pour qu’ils soient obligés de lire ce qu’il y a dans le bulletin mais on verra les résultats avec le recul.

**F : Donc les avertissements sont maintenus mais pas les félicitations. Mais du coup est-ce que tu penses que l’esport a modifié les comportements de travail ?**

Z : Je pense que l’esport est encore trop embryonnaire pour avoir de l’effet là-dessus. Ils sont tout juste en train de prendre le pli. En fait, c’est éducatif, l’éducation, c’est apprendre à agir petit à petit. Ils sont en train de prendre le pli de ce qu’on attend d’eux au sein d’une séance. De là à ce que ce soit parfait, non, mais en tout cas, ils voient qu’ils en sont capables. D’ici à ce qu’on le transpose en dehors, c’est un peu compliqué. Ils ont cette capacité intentionnelle, cette capacité à participer à lever la main, tu vois bien que ce n’est pas le bazar. Moi, je te le dis ce que j’ai en esport, je le vois pas en classe.

**F : Tu me parlais de relation presque familiale à un moment mais est ce qu’il y en a qui sont devenus justement trop familiers ou qui aurait trop pris la confiance ?**

Z : Pour l’instant on ne l’a pas eu.

**F : Et entre élèves ?**

Z : Entre élèves, on a eu quelques petites chamailleries mais on les a réglées beaucoup plus facilement que si on les avait eues dans d’autres situations. Pour te dire je peux les quantifier : il y en a eu 2 dont une qui s’est réglée avec une manette et l’autre c’était lorsqu’un 6ème voulait noter ces stats, un autre élève lui a fermé la page avec les statistiques de la partie entraînant une tension verbale.

**F : Et donc sur les relations élèves-élèves, t’as remarqué que cela créer des liens même entre les niveaux ?**

Z : Ce que je disais tout à l’heure à la directrice de SEGPA, c’est qu’il n’y a plus de frontière d’âge, de niveau, garçon/fille. Justement des fois, il n’y a plus de place sur un jeu donc tu vas en tester un autre mais du coup, ils vont jouer avec quelqu’un avec qui ils n’ont jamais joué. On se retrouve à League Of Legends avec une équipe composée de tous les niveaux et des élèves qui ne se connaissaient pas mais qui forment maintenant une équipe. En fait, on en a un peu plus et on a des plus jeunes qui apprennent avec les plus grands. Effectivement, au départ, quand ils arrivent, ils sont plutôt regroupés entre copains, mais très vite lorsque des places se libèrent ils jouent avec d’autres personnes, ils se retournent et ils vont demander s’ils peuvent jouer à ce jeu et ils se retrouvent à jouer avec quelqu’un qu’ils ne connaissaient pas.

**F : okay, il faut le temps qu’ils rentrent un peu de dedans et qu’ils s’accaparent la salle.**

Z : Effectivement, ce ne sont pas les premières séances que tu vois ça mais c’est comme ça qu’on a eu des élèves sur Trackmania. On a allumé les PC pour regarder un peu le jeu et faire des fiches dessus et il y a un élève qui passe puis qui demande s’il peut jouer.

1. Besombes, N. (2016). Sport Electronique, Agressivité Motrice et Sociabilité. Université Paris-Descartes. [↑](#footnote-ref-1)
2. Le gameplay regupe les caractéristiques d’un jeu vidéo aussi bien son intrigue que la façon dont on y joue. [↑](#footnote-ref-2)
3. [Fortnite World Cup : Kyle « Bugha » Giersdorf, 16 ans, remporte la coupe du monde et empoche 3 millions de dollars - CNET France](https://www.cnetfrance.fr/news/fortnite-world-cup-kyle-bugha-giersdorf-16-ans-remporte-la-coupe-du-monde-et-empoche-3-millions-de-dollars-39888431.htm) [↑](#footnote-ref-3)
4. [zen - Liquipedia Rocket League Wiki](https://liquipedia.net/rocketleague/Zen) [↑](#footnote-ref-4)
5. Réseau d’Education Prioritaire. Il s’agit d’une classification des établissements basés sur différents critères afin de cibler plus facilement structure en difficulté. Cette classification s’appuie sur des critères comme la catégorie socio-professionnel, le nombre d’élèves boursiers, le nombre de résidant en QPV… [↑](#footnote-ref-5)
6. Enquête nationale sur l’expérimentation académique 2017-2018 et 2019-2020 menées par le ministère de l’éducation nationale et de la jeunesse [↑](#footnote-ref-6)
7. Halpin, A. W., & Croft, D. B. (1963). The Organizational Climate of Schools. Chicago, IL: Midwest Administration Cente0r of the University of Chicago [↑](#footnote-ref-7)
8. Débardieux, E. (2015) Du « climat scolaire » : Définitions, effets et politiques publiques. *Education et formation.* N°105 p11-27 [↑](#footnote-ref-8)
9. McCarthy, Claudine (2019). « Get an insider's glimpse into potential impact of esports *». College Athletics and the Law*, 15(12), 6–7. [↑](#footnote-ref-9)
10. Martončik, M. (2015).  « e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? ». *Computers in Human Behavior*, 48(), 208–211. [↑](#footnote-ref-10)
11. Ibda, H. Al Hakim, M. Saifuddin, K. Khaq, Z. Sunoko, A. (2023) « Esport Games in elementary school : a systematic literature review ». *International journal on informatics visualization*, 7(2), 319-329 [↑](#footnote-ref-11)
12. Pinard, R. Potvin, P. Rousseau, R. (2004) « Le choix d’une approche méthodologie mixte de recherche en éducation ». *Recherche qualitative*. Vol 24 p58-82 [↑](#footnote-ref-12)
13. Centre d’Etude et des Transformations Activités Physiques et Sportives [↑](#footnote-ref-13)
14. Les observations directes sont une manière de collecter les données dans une situation sans modifier l’environnement dans lequel se déroule l’objet d’étude. [↑](#footnote-ref-14)
15. Les observations participantes sont à l’opposées des observations directes car elle engage le chercheur à une interaction sociale avec son sujet d’étude. [↑](#footnote-ref-15)
16. Observations faites par Julien Volcov Thésard au Laboratoire CETAPS de Rouen et travaillant aussi sur le thématique des ateliers esportifs. [↑](#footnote-ref-16)
17. Propos recueillis lors d’une mini interview par un enseignant référent des ateliers esportifs [↑](#footnote-ref-17)
18. Goulet, M., Cantin, S., Archambault, I., & Vitaro, F. (2015). L’influence des amis sur l’engagement scolaire au secondaire: La popularité des élèves comme variable modératrice? [The influence of friends on school engagement in high school: The popularity of students as moderator?]. Canadian Journal of Behavioural Science / Revue canadienne des sciences du comportement, 47(2), 141–152 [↑](#footnote-ref-18)
19. Thibeault, M. (2009). « Le lien entre la qualité des amitiés et les problèmes d'internalisation dans l'intimidation scolaire ». École de psychologie, Faculté des sciences de la santé et des services communautaires, Université de Moncton.

    Debarbieux, É. (2015). Du «climat scolaire». Éducation & formations, 88(01), p-11. [↑](#footnote-ref-19)
20. Harvey, Miles M. Marlatt, Rick (2021). « Esport research and it s integration in education ». IGI Global, p-313 [↑](#footnote-ref-20)
21. Nachez, M. & Schmoll, P. (2003). Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne. Sociétés, no<(sup> 82), 5-17. <https://doi.org/10.3917/soc.082.0005> [↑](#footnote-ref-21)
22. Pobiedina, Nataliia; Neidhardt, Julia; Calatrava Moreno, Maria del Carmen; Grad-Gyenge, Laszlo; Werthner, Hannes (2013). [IEEE 2013 IEEE 15th Conference on Business Informatics (CBI) - Vienna (2013.7.15-2013.7.18)] 2013 IEEE 15th Conference [↑](#footnote-ref-22)
23. Kowert, R. Domahidi, E. Festl, R. Quandt, T. (2014) « Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents’ social circles », *computer in human behavior*, vol 36, p 385-390 [↑](#footnote-ref-23)
24. Helena Cole and Mark D. Griffiths. « Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers » *CyberPsychology & Behavior.* Aug 2007.575-583. Vol 10 issue 4 [↑](#footnote-ref-24)
25. David L. Clark, Linda S. Lotto and Martha M. McCarthy (1980) « Factors Associated with Success in Urban Elementary Schools » *The Phi Delta Kappan* [Vol. 61, No. 7 (Mar., 1980)](https://www.jstor.org/stable/i20385540), pp. 467-470 (4 pages) [↑](#footnote-ref-25)
26. Bergeron, J. (2008) « Les relations avec les enseignants, la motivation à apprendre et le désir de décrocher - Analyse contrastée en fonction du milieu socioéconomique ». *Département de psychopédagogie et d'andragogie Faculté des sciences de l'éducation de l’Université de Montréal*. [↑](#footnote-ref-26)