

> PROGRAMME  
**eSports**



**CE PROGRAMME VALORISE ET PROMOUVOIT L'ADOPTION DE SAINES HABITUDES D'UTILISATION DES JEUX VIDÉOS TECHNOLOGIES ET DES ÉCRANS.**

Le profil eSports propose un programme d'entraînement en milieu techno-numérique :

- Développement technique (Habiletés de jeu, communication stratégique et maîtrise des outils);
- Développement personnel (Confiance, persévérance, autonomie et gestion des émotions);
- Collaboration (Travail d'équipe et communication);
- Discipline (Respect et responsabilité)

Les élèves intéressés par le programme eSports doivent s'engager à respecter un suivi sur leur consommation de jeux vidéo (incluant ceux à la maison) et à suivre divers ateliers sur les problèmes liés au jeu en ligne.

> PROGRAMME  
**eSports**



**CE PROGRAMME VALORISE ET PROMOUVOIT L'ADOPTION DE SAINES HABITUDES D'UTILISATION DES JEUX VIDÉOS TECHNOLOGIES ET DES ÉCRANS.**

Le profil eSports propose un programme d'entraînement en milieu techno-numérique :

- Développement technique (Habiletés de jeu, communication stratégique et maîtrise des outils);
- Développement personnel (Confiance, persévérance, autonomie et gestion des émotions);
- Collaboration (Travail d'équipe et communication);
- Discipline (Respect et responsabilité)

Les élèves intéressés par le programme eSports doivent s'engager à respecter un suivi sur leur consommation de jeux vidéo (incluant ceux à la maison) et à suivre divers ateliers sur les problèmes liés au jeu en ligne.

> PROGRAMME  
**eSports**



**CE PROGRAMME VALORISE ET PROMOUVOIT L'ADOPTION DE SAINES HABITUDES D'UTILISATION DES JEUX VIDÉOS TECHNOLOGIES ET DES ÉCRANS.**

Le profil eSports propose un programme d'entraînement en milieu techno-numérique :

- Développement technique (Habiletés de jeu, communication stratégique et maîtrise des outils);
- Développement personnel (Confiance, persévérance, autonomie et gestion des émotions);
- Collaboration (Travail d'équipe et communication);
- Discipline (Respect et responsabilité)

Les élèves intéressés par le programme eSports doivent s'engager à respecter un suivi sur leur consommation de jeux vidéo (incluant ceux à la maison) et à suivre divers ateliers sur les problèmes liés au jeu en ligne.

## Objectifs du Programme

- Offrir une activité rassembleuse selon les champs d'intérêt d'une catégorie d'élèves;
- Briser l'isolement parfois occasionné par le jeu vidéo en rassemblant les joueurs dans un local spécialement aménagé;
- Encourager la persévérance scolaire en proposant une activité éducative originale;
- Détecter et agir pour contrer la cyberdépendance et la cyberintimidation.

### Calendrier (40 semaines)

4 périodes par cyle - 2 h par semaine.

### Coûts : 490 \$

(Tarifs 26-27 - Coûts révisés annuellement)

Les coûts incluent les services d'un coach et l'accès aux équipements techniques.

Veuillez noter qu'un moyen de financement est offert à tous les élèves du programme leur permettant de financer la totalité du coût d'inscription.

### ★ Places limitées

Programme offert sous réserve d'un nombre suffisant d'inscriptions.

## Objectifs du Programme

- Offrir une activité rassembleuse selon les champs d'intérêt d'une catégorie d'élèves;
- Briser l'isolement parfois occasionné par le jeu vidéo en rassemblant les joueurs dans un local spécialement aménagé;
- Encourager la persévérance scolaire en proposant une activité éducative originale;
- Détecter et agir pour contrer la cyberdépendance et la cyberintimidation.

### Calendrier (40 semaines)

4 périodes par cyle - 2 h par semaine.

### Coûts : 490 \$

(Tarifs 26-27 - Coûts révisés annuellement)

Les coûts incluent les services d'un coach et l'accès aux équipements techniques.

Veuillez noter qu'un moyen de financement est offert à tous les élèves du programme leur permettant de financer la totalité du coût d'inscription.

### ★ Places limitées

Programme offert sous réserve d'un nombre suffisant d'inscriptions.

## Objectifs du Programme

- Offrir une activité rassembleuse selon les champs d'intérêt d'une catégorie d'élèves;
- Briser l'isolement parfois occasionné par le jeu vidéo en rassemblant les joueurs dans un local spécialement aménagé;
- Encourager la persévérance scolaire en proposant une activité éducative originale;
- Détecter et agir pour contrer la cyberdépendance et la cyberintimidation.

### Calendrier (40 semaines)

4 périodes par cyle - 2 h par semaine.

### Coûts : 490 \$

(Tarifs 26-27 - Coûts révisés annuellement)

Les coûts incluent les services d'un coach et l'accès aux équipements techniques.

Veuillez noter qu'un moyen de financement est offert à tous les élèves du programme leur permettant de financer la totalité du coût d'inscription.

### ★ Places limitées

Programme offert sous réserve d'un nombre suffisant d'inscriptions.



### Autentis - Secondaire Privé

Métabetchouan-Lac-à-la-Croix  
Québec G8G 1A8  
Téléphone : (418)349-2816  
[www.autentis.ca](http://www.autentis.ca)



Rejoignez notre COMMUNAUTÉ



### Autentis - Secondaire Privé

Métabetchouan-Lac-à-la-Croix  
Québec G8G 1A8  
Téléphone : (418)349-2816  
[www.autentis.ca](http://www.autentis.ca)



Rejoignez notre COMMUNAUTÉ



### Autentis - Secondaire Privé

Métabetchouan-Lac-à-la-Croix  
Québec G8G 1A8  
Téléphone : (418)349-2816  
[www.autentis.ca](http://www.autentis.ca)



Rejoignez notre COMMUNAUTÉ