

Compte-rendu de la réunion à distance du 3 mai 2010 sur les Travaux Académiques Mutualisés Économie-Gestion 2009-2010

Participants :

- Jean-Christophe DUFLANC, professeur référent académie de Dijon
- Daniel PERRIN-TOININ, académie de Grenoble
- Nicolas DUPREY, professeur référent académie de Montpellier
- Paul HELLWIG, professeur référent académie d'Orléans-Tours
- Alain DECANG, professeur référent académie de Versailles
- Sylvie SOUQUET, professeur académie de Toulouse
- Daniel PELISSIER, professeur référent académie de Toulouse
- Christophe GOIDIN, correspondant SDTICE pour l'Économie-Gestion
- Thierry BOSSO, correspondant SDTICE pour l'Économie-Gestion
- Gaëlle PENNETIER, correspondant SDTICE pour l'Économie-Gestion

1. Rappel des deux thèmes proposés cette année en Économie-Gestion

La liste des thèmes est rappelée à l'adresse suivante :

<http://www.educnet.education.fr/ecogest/reseaux/AAM-actions-mutualisees/TRAAM-2009-2010>

Thème 1 : Exploitation des réseaux sociaux

Les attentes portent sur :

- le recensement et analyses des pratiques existantes dans l'enseignement et dans les entreprises ;
- l'exploration des offres adaptées et leur expérimentation dans les enseignements de spécialités d'Économie-Gestion.

La production attendue porte sur des transpositions effectives, notamment dans les enseignements.

Thème 2 : Usage des jeux de simulation

Les attentes portent sur l'identification de solutions adaptées aux différents contextes d'enseignement (enseignement professionnel, enseignement technologique, pré-bac, post-bac) et sur la proposition de scénarios pédagogiques liés aux diverses formes

d'exploitation : découverte, sensibilisation, approfondissement, évaluation. Ils mettent en évidence les apports didactiques et pédagogiques de l'introduction du jeu comme support d'activités individuelles et collectives.

2. Progression actuelle des travaux

Thème 1 : Exploitation des réseaux sociaux

Dijon :

- L'inventaire orienté GRH des réseaux sociaux au service du recrutement est terminé et un article sera publié dans quelques jours sur le site académique.
- En ce qui concerne l'expérimentation de Facebook (choisi car les étudiants sont majoritairement utilisateurs de cet outil), la finalité était d'utiliser un réseau social au service des étudiants et des enseignants comme substitut des annuaires étudiants.

Ces derniers sont généralement assez longs et complexes à réaliser et souffrent d'un manque de pérennité. Les possibilités offertes par le réseau social répondent ainsi à ces insuffisances.

Au delà de la simple création d'un réseau constitué des étudiants actuels et des anciens étudiants, l'idée de constituer un réseau fondé sur un certain corporatisme permet d'envisager des développements en matière de recherche de stages, de présentation de parcours professionnels voire, le cas échéant, de favoriser l'insertion professionnelle.

Plusieurs pistes d'expérimentation ont été simultanément développées : création de groupes, de fan page et de profil personnel. Les préférences et les précautions d'usage ont pu être rédigées suite aux différentes observations.

- Quatre établissements ont pris part à l'expérimentation avec des volets d'exploration différents : l'accès au réseau social a été plus ou moins fermé en fonction des établissements. Il semble que le plus efficace soit d'utiliser un espace relativement fermé.

- Au départ, il y a eu un fort engouement, mais les flux de passage sur la page sont finalement très irréguliers et évoluent en fonction de l'activité sur la page. Plusieurs constats ont donc émergé :

→ la fan page ne fonctionne pas sans animation. Quant à savoir qui anime, le professeur ou un élève président d'association par exemple, plusieurs pistes restent ouvertes avec chacune des avantages et des inconvénients.

→ les étudiants conçoivent l'espace Facebook comme un lieu de liberté. La page dédiée à la STS concernée doit trouver un délicat équilibre entre convivialité et responsabilité. Le travail de paramétrage de l'espace est donc fondamental. Un guide à destination des administrateurs a été conçu à cet effet.

- Tous ces travaux ont permis de réaliser un diaporama, des modes opératoires ainsi qu'un long article. Ces derniers seront publiés d'ici deux semaines sur le site académique.

Montpellier :

- Le projet porte sur la construction et le suivi d'une campagne de buzz marketing en BTS MUC 2ème année.
- L'idée est née du fait d'une mauvaise communication sur l'ouverture du nouveau lycée avec un résultat très négatif au départ. Il était donc nécessaire d'attirer le public en « amenant la plage au lycée ».
- Le projet est actuellement terminé et le compte-rendu est mis en ligne sur le site du lycée, il le sera sur site académique dès que possible.
- Le premier volet du projet concerne le marketing numérique et le buzz marketing : les étudiants ont réalisé des diaporamas et des exposés qui sont accessibles depuis le compte-rendu.
- Le deuxième volet du projet concerne la campagne de buzz marketing : un premier clip vidéo a été réalisé (« la plage au lycée »). Il a été suivi d'une étude sur le déroulement sur YouTube et Facebook. Plus tard, un deuxième clip a été monté (« on ne vient pas au lycée pour la plage mais pour éveiller à l'esprit critique, etc. »). Une synthèse, réalisée conjointement par les étudiants et les enseignants, est mise en ligne.
- Ce projet a rencontré un vrai succès, si bien que des étudiants de première année (de BTS AM en particulier) souhaitent maintenant réaliser un lip dub pour l'année prochaine.
- Ces travaux sont accessibles sur : <http://www.lyc-prevert-stchristollesales.ac-montpellier.fr/?La-plage-a-Prevert,172>

Orléans-Tours :

- Une focalisation sur les jeux sérieux n'a pas permis d'avancer sur le thème des réseaux sociaux.

Toulouse (partie lycée professionnel) :

- Six établissements en lycée professionnel (LP Françoise, LP Jolimont, LP R. Garros, LP le Mirail, LP Vincent de Paul, CSES J. Lagarde - ASEI) ont participé au projet, en bac pro, via la plate-forme collaborative Agora Project.
- Les travaux n'ont pas encore été mis en ligne, mais ils le seront prochainement via un livre numérique créé avec Keeboo qui recense tous les travaux des enseignants. Ce livre comporte 13 chapitres intégrant à la fois les supports pédagogiques des 9 enseignants ainsi que les travaux des élèves.
- Les chapitres se déclinent ainsi :
 - Introduction
 - Définir et comprendre les réseaux sociaux : réalisation de notes de synthèse relatives aux Web 1.0, 2.0, aux atouts et aux dangers des réseaux sociaux. (LP Jolimont, CSES J. Lagarde)
 - Réaliser une enquête et une synthèse sur les réseaux sociaux : auprès de

2300 élèves de LP (LP Tournefeuille) et auprès de tuteurs accueillant des élèves en entreprise (LP le Garros). Séquence observée lors d'une inspection (AM Giacometti)

- Utiliser les réseaux sociaux en entreprise : à partir d'un profil fictif sur Facebook, rechercher et traiter des candidatures chez CGI Immobilier en vue de recruter une secrétaire comptable. (LP le Garros)
- Réaliser un dossier de presse sur les réseaux sociaux : dossier de présentation et sitographie) (LP le Mirail)
- Organiser une conférence sur « Les droits du Net » : échanges, débat avec les élèves. (LP Jolimont). Conférence animée par un étudiant en Master 2 (Droit et Système d'Information et Réseaux à l'Université de Toulouse 1) et filmée par un étudiant en Master 2 (Audiovisuel)
- Construire son profil personnel sur les réseaux sociaux (Viadeo) (LP Garros et LP Vincent de Paul)
- Créer, exploiter et améliorer un CV en ligne (préparer son CV, créer un CV 2.0 à partir de son profil Viadeo, réaliser un CV en ligne en mettant en lien le CV DoYouBuzz avec le profil Viadeo) (LP Vincent de Paul à Tarbes). Séquence observée lors d'une inspection (AM Giacometti)
- Evaluer la connaissance des réseaux sociaux (LP Françoise, LP Vincent de Paul, CSES J. Lagarde)
- Conclusion
- Fiches pédagogiques
- Ressources (fiches ressources sur la réalisation de notes de synthèse, de CV, guide Viadeo, mode opératoire DoYouBuzz)
- Publications.

Toulouse (partie lycée technologique) :

- Réseaux sociaux et entreprise durable : la publication sur un site non éducatif n'a pas pu être assurée assez fréquemment et les lycées d'autres académies qui devaient s'impliquer dans l'expérience n'ont pas donné signe de vie... Le projet a été réintégré dans le projet sur l'espace entreprise de l'ENT (voir suite) ;
- Réseaux sociaux et Viadeo : les étudiants d'une classe de BTS sont inscrits sur l'interface ; 2 professionnels utilisant l'outil vont venir expliquer l'utilisation de Viadeo dans le cadre d'une recherche d'emploi ou de stages. L'utilisation par les étudiants est ponctuelle selon la recherche de stages ou d'emploi. L'inscription au hub semble plus appréciée ;
- Réseaux sociaux et ENT : le projet « entreprise durable » a été récupéré dans l'espace entreprise ; de façon plus générale, l'espace entreprise s'ouvre à des projets spécifiques du lycée ce qui s'est concrétisé par l'organisation d'une journée développement durable, la publication des résultats d'un questionnaire sur la

perception du développement durable en entreprise (<http://alexis-monteil.entmip.fr/relations-externes/initier-une-demarche-de-developpement-durable/ressources-utiles/enquete-generation-durable-2892.htm>) et la participation à une conférence d'une association professionnelle sur la mise en place du bilan carbone. Le travail engagé, à cette date, concerne essentiellement la communication sur l'espace aux entreprises et aussi aux autres professeurs de l'académie à travers les journées de formation à l'ENT.

Versailles :

- Sur les quatre classes de BTS AM concernées, seules trois ont vraiment travaillé.
- Une transposition des actions menées est possible vers d'autres classes.
- La contrainte majeure : les élèves sont en recherche de stage pour ce nouveau BTS et, pour certains étudiants, il y avait la nouveauté de la possibilité du stage à l'étranger. La demande immédiate des élèves était de trouver un stage en pensant que poster un CV sur un réseau social suffisait ! Ils avaient vraiment besoin d'être guidés. De plus, force est de constater que les réseaux sociaux professionnels ne sont pas connus des élèves et pas si attractifs que cela au regard des autres réseaux sociaux type Facebook.
- Il a fallu, pour les enseignants, concevoir un ordre de séance qui pourrait permettre d'appréhender ce sujet.
- Les principaux travaux menés à bien (une observation des profils existants, un enrichissement des profils et la réalisation d'un tableau comparatif des réseaux sociaux relativement simple) ont été réalisés en ayant toujours le souci qu'il correspondent aux items du référentiel du BTS AM. Une fiche professeur a d'ailleurs été rédigée.
- Le bilan est relativement positif, bien qu'assez modeste, mais une réflexion est née : la naissance d'un réseau professionnel est une démarche qui prend beaucoup de temps et un an de TRAAM n'est pas suffisant pour aboutir, d'autant plus qu'il nécessite une phase d'apprentissage par les enseignants.

TRAVAUX DE SYNTHÈSE PRÉVUS :

- Quels intérêts pédagogiques à l'utilisation des réseaux sociaux ?

ÉLÉMENTS A NE PAS NÉGLIGER :

- Pour chaque expérimentation menée, penser à signaler les transpositions qui pourraient être réalisées vers d'autres classes.

Thème 2 : Usage des jeux de simulation

Grenoble :

- L'avancement a été moins rapide que prévu entre autres en ce qui concerne les résultats attendus. Il y a peu de chance pour que les séquences puissent être testées

d'ici la fin de l'année.

- Les scénarios sont construits sur 4 séances de 2h en classe de première.
- Des groupes de 4 élèves utilisent une version de Cegid simplifiée et adaptée au public visé, notamment via les droits d'accès.
- Les applications utilisées sont la gestion commerciale, la comptabilité et la trésorerie.
- Le travail se déroule en 4 étapes :
 - 1ère étape : la situation de départ est la même pour tous et concerne une entreprise qui vend des barbecues. Les objectifs et critères de réussite du jeu sont définis à partir de l'observation de cette situation initiale. Une saisie des opérations d'un mois doit être réalisée. On attend des élèves la production des résultats correspondant aux critères de réussite (compte de résultat, analyse de trésorerie, situation des créances et des dettes).
 - 2ème étape : 4 hypothèses différentes sont proposées aux groupes (H1 – commercialisation d'un produit chinois à bas coût, H2 – développement les ventes grâce à la mise en place d'un site web, H3 – distribution d'un barbecue haut de gamme, H4 – opportunité de débouchés en volume offerte par la grande distribution). Pour chaque scénario, l'enseignant fournit les données d'un nouveau mois d'activité. Les élèves vont alors les saisir puis ils remettront les mêmes états que précédemment.
 - 3ème étape : à partir de là, chaque groupe est confronté à une situation problème et aura des choix à faire (H1 – défection du produit, H2 – panne du service pendant une semaine, H3 – les objectifs de vente ne sont pas atteints, H4 – difficultés de paiement de la société de grande distribution et de sur-stockage).
 - 4ème étape : chaque groupe saisit les opérations correspondant à ses choix. Il devra produire les mêmes documents que précédemment et rédiger une synthèse pour conclure.
- Les groupes sont évalués en fonction de leurs résultats et de leur synthèse.
- Le groupe de travail des enseignants se réunit jeudi prochain pour tester ces 4 hypothèses, mais le problème de la période pour la mise en test reste entier (du fait des examens), les tests réels risquent donc d'être faits uniquement l'année prochaine.
- Cette utilisation de jeu sérieux est programmée au PAF de l'année prochaine, au second semestre.

Montpellier :

- La mise en situation prévue pour le « jeu de l'île » a été réalisée avec une classe de terminale sur une journée complète. Les rôles ont été répartis de la manière suivante : trois collègues observateurs dans les groupes, un élève observateur dans chaque groupe, un maître du jeu et le professeur référent en renfort.
- Malgré une classe difficile, les élèves ont été très motivés et tout le monde très

impliqué. De plus, le proviseur et son adjoint ont assisté au debriefing ce qui révèle une implication collective.

- Des exploitations ont été réalisées en économie-droit et management, sans réappropriation formelle du jeu, mais en réutilisant cette expérience dès que possible en classe.
- Le compte-rendu est en cours de rédaction et la conception de l'outil pour le maître du jeu a bien avancé.
- Le principal souci réside dans l'intérêt du jeu qui ne doit pas être révélé. En effet, si l'utilisateur n'a pas d'idée a priori sur le jeu, dès que le compte-rendu sera publié, il risque de découvrir la stratégie optimale. La difficulté réside donc dans le fait de rédiger un compte-rendu qui ne révèle pas tout.
- Les conditions d'exploitation sur une journée sont complexes à mettre en place, c'est pourquoi l'idée de faire des blocs de 3h ou 4h rendrait son utilisation plus aisée et son utilisation est envisagée comme 'journée d'intégration' à la rentrée prochaine pour certaines sections : en 1ère année STS MUC, mais aussi en seconde (PFEG, SES et professionnelle) en fonction des équipes.
- Il serait également possible d'intégrer une demie journée sur l'introduction d'une monnaie, une autre demie journée sur l'étude des stratégies.
- Il était prévu de tester le jeu avec des BTS MUC lors d'une nouvelle session, mais le temps risque de manquer cette année.

Orléans-Tours :

- L'académie a testé le jeu Bilboket de la société Arkhé.
- Un tournoi en 4 tours aura lieu dès septembre avec une finale le 20 octobre prochain.
- Des jeux-tests ont déjà eu lieu avec des élèves de 3ème, sur un jeu simplifié, et avec des classes de première.
- Forts de cette expérience, F. Saillard IA-IPR a proposé de mettre en place le tournoi dès la rentrée de septembre.
- Le scénario est le suivant : les élèves ont un bilan de départ avec le résultat de l'année précédente. Ils partent tous à égalité et doivent réaliser des calculs de coûts, ils doivent aussi déterminer les éléments de leur stratégie, notamment le prix de vente, le budget publicitaire et l'achat d'études. Il y a 4 tours avec un point d'étape à la fin de chaque tour (les points du référentiel de 1ère STG couverts sont mis en évidence).
- Le tournoi de septembre concernera toutes les équipes de 1ère STG volontaires. Les 10 meilleures seront conservées pour la finale au cours de laquelle il faudra faire du marketing mix en temps réel sur une journée avec un jeu piloté par visioconférence (et non plus sur une semaine pour chaque prise de décision).
- Une plaquette à l'attention des enseignants va être diffusée pour recruter les futurs participants au tournoi. Un cours en ligne sera ouvert pour les enseignants qui assisteront les équipes.

- Ce projet est réalisé en partenariat avec des experts-comptables et le jeu est prêté par Arkhé (Shadow manager fait aussi un jeu intéressant, Winfirme également).
- Les éditeurs proposeront (à l'étude et en tractation) des jeux à des prix intéressants pour les établissements, il faudrait exploiter ces possibilités.
- L'objectif à moyen terme serait de proposer, suite à cette expérience, des tournois au sein d'une classe afin de l'intégrer dans des séquences pédagogiques.

TRAVAUX DE SYNTHÈSE PRÉVUS :

- Quels intérêts pédagogiques sont liés à l'utilisation des jeux de simulation ?

ÉLÉMENTS A NE PAS NÉGLIGER :

- Pour chaque expérimentation menée, penser à signaler les transpositions qui pourraient être réalisées vers d'autres classes.