



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



N°19

Novembre 2023

Cette lettre ÉduNum n°19 s'adresse aux enseignants de **Sciences Économiques et Sociales**. Elle met en avant des ressources numériques développées au sein de différentes académies en présentant des scénarios et usages concrets du numérique. Ce numéro dans sa seconde partie est plus spécifiquement centré sur la **ludification pédagogique**, thématique qui peut être abordée pour le niveau de seconde ainsi que pour l'enseignement de spécialité en première et terminale.



Source : Pixabay

Sommaire

ACTUALITÉS	3
LE PASSEPORT EDUCFI.....	3
LE PRIX LYCÉEN - LIRE L'ÉCONOMIE	3
LES CONFÉRENCES EN LIEN AVEC LES PROGRAMMES DE SES.....	4
LA COMPÉTITION EUROPÉENNE DE STATISTIQUES.....	4
PRATIQUES PÉDAGOGIQUES	4
EXPÉRIMENTER PAR LE JEU	4
RÉVISER EN JOUANT	5
LA LUDIFICATION PÉDAGOGIQUE SUPPORT D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION.....	6
TRAVAILLER DES COMPÉTENCES ÉCRITES, ORALES ET DE COOPÉRATION À TRAVERS LE JEU.....	7
USAGES ET EXPÉRIMENTATIONS.....	8
POUR ALLER PLUS LOIN	8

Le passeport EDUCFI

Le passeport EDUCFI vise au développement d'une éducation économique budgétaire et financière afin que les élèves disposent des compétences nécessaires pour mieux appréhender les décisions économiques qu'ils devront réaliser en tant que citoyens. Afin de poursuivre ce dispositif au lycée, 4 [parcours thématiques](#) ont été créés en collaboration avec la **Banque de France** et le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse :



- ✓ Parcours 1 - Formation, lien social, inégalités et culture financière.
- ✓ Parcours 2 - L'environnement : enjeux économiques et politiques publiques.
- ✓ Parcours 3 - Financement de l'économie, politique monétaire et gestion des risques en période de crise.
- ✓ Parcours 4 – Production, entreprise et mondialisation.

Le prix lycéen « Lire l'Économie »



Source : Pixabay

Le [prix lycéen « Lire l'Économie »](#) est organisé conjointement par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse ainsi que le **ministère de l'Économie et des Finances** en partenariat avec l'association **Lire la société**. Basé sur la sélection de trois ouvrages dans les catégories essai et BD, l'objectif pédagogique de ce prix est de familiariser les lycéens de seconde, première et terminale à la littérature économique. Les élèves

réalisent leurs différentes lectures de septembre à novembre puis communiquent leurs votes. Le lauréat sera décerné le mercredi 13 décembre 2023 lors de la **Journée du Livre de l'Économie**.

Les conférences en lien avec les programmes de SES

Les **Journées de l'économie 2023** auront lieu à Lyon les 14, 15 et 16 novembre 2023. Différentes conférences seront organisées autour du thème principal : [Surmonter nos fragilités](#). Enseignants, élèves, étudiants ou autres personnes intéressées peuvent suivre les différents débats sur site ou en ligne. Afin de compléter ce programme, [éduscol](#) répertorie les conférences et débats des dernières éditions concernant les Journées de l'économie, le Printemps de l'économie ainsi que les Entretiens Enseignants-Entreprises.

La compétition européenne de statistiques

La compétition organisée par l'organisme Eurostat ainsi que les 19 instituts nationaux de statistiques dont l'Insee pour la France se donne l'objectif d'initier les élèves à l'analyse de données statistiques. Ouverte à un public âgé de 14 à 18 ans, les lycéens doivent collaborer en groupe afin de relever le défi des statistiques. La [compétition européenne de statistiques](#) se déroule en deux périodes : une première étape organisée par l'Insee au mois de décembre puis un second temps à l'échelle européenne pour les équipes sélectionnées.



Source : [éduscol](#)

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

La **ludification pédagogique** a été la thématique des Travaux Académiques Mutualisés pour les années 2021-2022 et 2022-2023. À cette occasion, de nombreuses ressources numériques ont été produites pour accompagner les pratiques pédagogiques des enseignants de sciences économiques et sociales. Ces différentes activités sont venues compléter les ressources utilisant le **jeu comme outil d'apprentissage**.

Expérimenter par le jeu

La démarche expérimentale permet de découvrir et d'assimiler des mécanismes à travers la pratique du jeu. Les élèves peuvent ainsi travailler sur des concepts théoriques des programmes de sciences économiques et sociales. Le marché est une notion étudiée en

seconde puis approfondie au sein de l'enseignement de spécialité de première et terminale. Différents exemples d'expérimentations sont possibles pour améliorer la compréhension de ce concept. Ainsi, l'**académie de Toulouse** propose [deux scénarios](#) à travers une application du concours de beauté de **John Maynard Keynes** ainsi qu'un développement numérique du jeu du marché défini par **Charles Holt**. Cette activité permet notamment de simuler le fonctionnement d'un marché et la fixation d'un équilibre de marché.

L'**académie d'Amiens** présente plusieurs ressources pour appréhender les principaux mécanismes économiques à travers la ludification. Le [jeu du pouvoir de marché](#) permet de sensibiliser les élèves sur le fonctionnement des marchés imparfaitement concurrentiels, le rôle de la politique de concurrence pour développer une concurrence loyale mais aussi les effets de la politique monétaire sur le financement des entreprises.

CALCUL DES BENEFICES NETS D'IMPOTS SELON LE NOMBRE D'ENTREPRISES DETENUES DANS UN SECTEUR ET LA TAILLE DU CARTEL					
Taille du cartel →	1 entreprise	2 entreprises	3 entreprises	4 entreprises	5 entreprises
Nombre d'entreprises détenues ↓					
1 entreprise	300	400	500	700	1200
2 entreprises		900	1000	1200	1600
3 entreprises			1500	1600	2000
4 entreprises				2600	3000
5 entreprises					4000

Source : site académique d'Amiens pour les SES

Un autre [scénario](#) est proposé pour illustrer et mettre en pratique le processus de mise à l'agenda politique à travers la pollution d'une rivière. Les élèves représentent un des acteurs participant à la construction des questions environnementales et peuvent appréhender les relations de coopération et de conflit entre les différents interlocuteurs.

Réviser en jouant

Le travail de révision est un moment important pour fixer les apprentissages et notions acquises tout au long de l'année. Le jeu peut permettre de développer des mécanismes réguliers d'évaluation. L'**académie de Strasbourg** a produit différents outils numériques permettant aux élèves de terminale de réviser les notions et mécanismes du programme. Les élèves peuvent en autonomie utiliser des [cartes mémoires](#) pour développer leur mémorisation ou des [questionnaires à choix multiples](#) pour vérifier leurs connaissances.

L'**académie de Nantes** a créé le projet « [En route pour le bac](#) ». Il s'agit d'un mur collaboratif réalisé par le groupe de travail académique et qui regroupe différentes activités de révision et mémorisation. À destination des élèves de terminale, il a vocation à être utilisé de manière autonome.



Source de la vignette : <https://pixabay.com/fr/>

Dans cette même optique, l'**académie d'Amiens** propose le dispositif « [Qui veut décrocher son bac ?](#) » où les élèves vont réviser les notions de différents chapitres de terminale. Le jeu peut être utilisé en classe ou de façon autonome par les élèves.



Source : site académique d'Amiens pour les SES

La ludification pédagogique : support d'apprentissage et d'évaluation

Les jeux sérieux sont des outils qui peuvent être utilisés afin de développer les apprentissages des élèves. Les jeux d'évasion sont créés à travers un scénario pensé par l'enseignant pour rendre l'élève acteur. L'**académie de Paris** met à disposition [quatre jeux d'évasion](#) dont les thèmes sont la socialisation, l'engagement politique dans les sociétés démocratiques, les sources de la croissance économique ainsi que les chiffres de la délinquance. Différentes académies ont produit d'autres jeux sérieux :

- ✓ L'**académie de Toulouse** propose [deux scénarios](#) basés sur la découverte de la nomenclature des Professions et Catégories Socioprofessionnelles ainsi que sur l'organisation du pouvoir politique.
- ✓ [Trois activités](#) intégrant un aspect ludique ont été aussi développées par l'**académie de Créteil**.



Source : Pixabay

Les questionnaires à choix multiples peuvent être également utilisés en cours pour accompagner les apprentissages des élèves et permettre de les évaluer tout au long d'une séquence. L'**académie de Lyon** propose des exemples de questions sur le [commerce international](#).

Ce type d'activité peut également être utilisé pour travailler les épreuves du baccalauréat et l'utilisation des données quantitatives. L'**académie de Strasbourg** a produit des questionnaires à choix multiples portant sur [le raisonnement argumenté](#) ainsi que sur [l'étude du document](#) de l'épreuve composée. L'**académie de Poitiers** a développé une [activité](#) ludique sous la forme d'un questionnaire à choix multiples portant sur la maîtrise des outils statistiques liés à la mesure des inégalités.

Travailler des compétences écrites, orales et de coopération à travers le jeu

Différentes compétences comme la collaboration et la coopération entre les élèves peuvent être développées à travers la pratique de la ludification pédagogique.

L'**académie de Besançon** a réalisé le [jeu Kairos](#) où des élèves de seconde répartis en plusieurs groupes doivent coopérer au sein d'une microsociété afin d'affronter le jeu. Différents défis permettent de travailler des aspects du programme de l'année à travers divers rôles : l'économiste, le sociologue, le syndicaliste, le citoyen, la personnalité politique, le journaliste et l'entrepreneur.



Source : site académique de Besançon pour les SES

La ludification pédagogique peut également être employée pour agir sur la motivation des élèves afin de travailler sur des compétences spécifiques telles que l'écrit. L'**académie d'Amiens** a développé un [scénario](#) basé sur la ludification pédagogique afin de travailler l'argumentation. Les élèves doivent réaliser un raisonnement argumenté sur les avantages des différents modes de financement des entreprises en prenant appui sur un jeu d'évasion qui introduit des activités préparatoires à l'activité d'écriture.

Enfin, la ludification pédagogique peut être utilisée pour travailler les compétences orales des élèves. L'**académie de Créteil** propose [LogoSES](#), jeu numérique pédagogique et collaboratif qui



Source : site académique de Créteil pour les SES

permet de remobiliser des notions, concepts, mécanismes et auteurs étudiés en classe. En s'appuyant sur un aspect ludique, les élèves doivent présenter leurs réponses à l'oral en réutilisant leurs connaissances. Cette activité se réalise en classe pour permettre aux élèves de s'entraîner dans l'optique de l'épreuve du Grand oral.

USAGES ET EXPÉRIMENTATIONS

La ludification pédagogique au service des apprentissages des élèves et de leur évaluation a été la thématique des Travaux Académiques Mutualisés (TraAM) pour les sciences économiques et sociales lors des deux dernières années. Vous pouvez retrouver le bilan national pour [l'année 2021/2022](#) qui centralise l'ensemble des scénarios produits. Une analyse des effets positifs et négatifs de la ludification pédagogique est également présentée.

Afin d'accompagner les enseignants souhaitant utiliser ces différentes ressources, l'**académie de Lyon** en tant que participante aux TraAM a mené une réflexion sur l'enseignement granulaire à l'aide de questionnaires à choix multiples. Un [article](#) a été publié sur le site académique pour établir un guide de rédaction des QCM. Cet outil permet de diagnostiquer les connaissances des élèves et permet de faire émerger leurs représentations.

POUR ALLER PLUS LOIN



Le site [SES-ENS](#) propose une réflexion sur l'économie expérimentale en tant qu'outil pédagogique. **Nicolas Eber**, professeur de sciences économiques à Sciences Po Strasbourg, développe l'intérêt de recourir à ce type d'activité à travers un exemple. Un article plus détaillé de la démarche est proposé en bibliographie : « *Jeux pédagogiques : vers un nouvel*

enseignement de la science économique ».

**Lettre ÉduNum proposée par la direction du numérique pour l'éducation
Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur (DNE-TN3)**

 [Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre SES

Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum SES ?

[Abonnement / Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (articles 15 et suivants du RGPD).

Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).