

Professeur référent : Fabio Pasqualini

IA-IPR référent : Hervé Gouvenaux

Composition du groupe de travail

Nom	Fonction
Fabio Pasqualini	Professeur Économie et Gestion (D)
Bruno Demont	Chef de travaux tertiaire
Vincent Barbarin	Professeur Économie et Gestion
Brigitte Vincent Petit	Professeur Économie et Gestion

Objectifs des actions menées dans l'académie

- Production d'un jeu sérieux en lien avec les exigences de l'enseignement de PFEG ;
- Production d'une architecture technique qui permette :
 - l'utilisation du jeu en mode multi-joueurs
 - l'interaction entre les décisions des équipes
 - l'utilisation de deux familles d'équipes
 - le suivi en temps réel du résultat des actions des équipes
 - l'adaptation du contexte (champ organisationnel, questionnement, attente, ...)
par un non-informaticien
- Expérimentation et proposition de séquences pédagogiques à l'aide du jeu sérieux

Calendrier de réalisation de l'action

Date ou période	Étapes
Septembre 2011	Intégration d'un jeu sérieux de gestion dans le cadre d'un tournoi de gestion pour des élèves de 2ndes professionnelles Métiers de la Relation aux Clients et aux Usagers, Métiers des Services Administratifs, Sécurité - Prévention et Logistique et Transport, ainsi qu'à ceux issus de la classe de 2nde générale ayant opté pour l'enseignement d'exploration de principes fondamentaux de l'économie et de la gestion (PFEG). Choix d'un nouveau contexte (Cinéma) Rédaction d'un cahier des charges techniques.
Octobre à Novembre 2011	Rédaction des scénarios constitutifs des 5 phases du serious game.
Novembre 2011 à avril 2012	Collecte et production des ressources artistiques et pédagogiques
Janvier à mars 2012	Production de la partie technique du serious game. Développement d'un produit qui puisse s'adapter aux contextes souhaités.
Avril 2012	Tests puis cobayages.
16 Mai 2012	Mise en œuvre dans le cadre de la finale académique
Mai 2012	Debriefing de la session

Descriptif des actions menées et des publications

Interventions

- Forum académique TICE (15 février 2012)

www.forumatice.fr

Présentation par les étudiants de 1ère année du BTS SIO et Fabio Pasqualini, enseignant au lycée Roosevelt, du jeu sérieux « Nigloland » au forum@tice académique.

Productions

Cahier des charges techniques

http://www.bts-sio.org/doc_tg_2011/synthese_technique.pdf

Production d'un jeu sérieux

L'objectif est de produire un jeu sérieux qui puisse s'adapter aux contraintes et aux contextes des enseignants.

Sur la base de 5 phases, les enseignants pourront adapter tant sur la forme (images du contexte) que sur le fond (questions posées) le jeu sérieux afin que celui ci réponde aux exigences de la ou des séquences pédagogiques prévues.

Par ailleurs, le jeu sérieux devrait être opérationnel pour le 18 avril 2012 puis être testé, cobayé et finalisé pour le Mercredi 16 mai 2012, date de la finale académique.

Mutualisation des ressources produites

Don de l'ensemble des productions à :

- L'Académie de Montpellier ;
- L'Académie de Poitiers.

Construction d'un cadre de partenariats inter académiques pour la production future de jeux sérieux.

L'architecture technique étant détachée du contenu, il est envisageable de produire des packs de contenus réutilisables.