

Bilan de l'expérimentation

Marie Lesage – enseignante d'Économie Gestion en sections industrielles

Académie de Strasbourg

Lycées Blaise PASCAL à Colmar et Lazare de SCHWENDI à Ingersheim

Niveau de la classe et diplôme préparé	<p>Seconde baccalauréat professionnel Electrotechnique Energie Equipements et Communicants dans le cadre de l'accompagnement personnalisé</p> <p>Terminale baccalauréat professionnel Artisanat et Métiers d'Art option couture en classe entière (15 élèves)</p>
Matière où l'expérimentation a été faite	<p>Cours d'économie gestion</p> <p>Accompagnement personnalisé classe de seconde</p>
Compétences et connaissances mises en oeuvre dans ce jeu sérieux	<p><u>La création d'entreprise</u> C4.3.2 Identifier les différentes phases de concrétisation du projet C4.3.6 Définir la notion de positionnement et de stratégie commerciale C4.3.8 Repérer les différentes démarches obligatoires</p> <p><u>Les relations avec les partenaires extérieurs</u> C4.2.1 Identifier les différents partenaires C4.2.2 Identifier les relations de l'entreprise avec l'administration fiscale C4.2.3 Repérer les opérations réalisées et caractériser les documents échangés C4.2.5 Communiquer efficacement avec ses partenaires</p> <p><u>L'activité commerciale</u> C3.1.1 Définir le positionnement C3.1.2 Caractériser la politique commerciale</p>
Activités à situer dans le référentiel du diplôme préparé	<p><u>Premiers pas</u> : les différentes phases de préparation et concrétisation du projet (C.4.3. La création d'entreprise)</p> <p><u>Au quotidien</u> : gérer son auto entreprise, avec les activités professionnelles, administratives et commerciales (C.4.2. Les relations avec les partenaires extérieurs)</p>

<p>Avis du professeur sur la pratique pédagogique du jeu</p>	<p>Le jeu permet d'aborder plusieurs notions du référentiel d'économie gestion et de la certification (construction d'un dossier projet professionnel, dans lequel les élèves peuvent aborder la création d'entreprise).</p> <p>Le jeu mis en œuvre très simplement, permet de varier les pratiques pédagogiques et les élèves ont montré de l'intérêt.</p> <p>Pratiquement, cette mise en œuvre requiert une salle équipée de postes informatiques performants et que les classes soient réparties en groupes de maximum 12 élèves.</p> <p>La notion de groupe limité à 12 élèves relève du fait que si certains élèves sont très autonomes dans l'utilisation de l'outil informatique d'autres ont besoin d'un accompagnement presque personnalisé (le cas des élèves de seconde).</p> <p>L'expérience menée avec les terminales en classe entière a pu être réalisée grâce au degré d'autonomie des élèves et aussi du fait que nous avons pu utiliser la salle informatique du CDI équipée d'une vingtaine de postes. Par contre, les postes très lents n'ont pas permis le démarrage du jeu.</p>
<p>Avis des élèves sur l'intérêt du jeu et sa présentation</p>	<p>Ce jeu sérieux est très intéressant et très riche, les élèves y ont joué d'une manière intuitive. Les scores étaient un moyen de se mettre en compétition à l'intérieur du groupe.</p> <p>La plupart ont trouvé le jeu intéressant, certains l'ont comparé au jeu SIM'S et ont soit aimé, soit pas du tout.</p> <p>Dans l'ensemble, les filles s'identifient à Emma et les garçons à Sami à quelques exceptions près où les élèves ont fait le choix d'inverser les identifications par rapport aux avatars proposés.</p> <p>Certains ont bien retenu les activités et les organisations qui les ont aidés dans les démarches lors du jeu, d'autres non.</p> <p>Chacun a pu exprimer son intérêt particulier pour une des activités (commerciales, administratives ou de création ou service).</p>
<p>Autres points</p>	<p>L'expérience a été très positive avec les groupes qui ont expérimenté le jeu.</p> <p>De plus la durée limitée du jeu est un aspect positif, car autrement les élèves satureraient vite.</p> <p>Toutefois, nous avons rencontré des limites au jeu, notamment :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emma doit contacter le client impayé mais celui-ci est absent des contacts - Dans la phase « développer », les élèves regrettaient de devoir rester toujours sur la même journée - Lorsque le jeu bloquait, on repartait systématiquement par la case départ - Lors du jeu (dans la phase développer), deux élèves ont changé de personnage sans en avoir fait le choix