

Travaux Académiques Mutualisés

2011 - 2012

Mars 2012

Académie de

Thème 2

Usages des jeux de gestion interactifs et multi-acteurs

- ◇ **Nom du professeur référent** : Gérard DUBAIL
- ◇ **Nom de l'IA-IPR ou de l'IEN-ET référent** : Dominique TOLLE
- ◇ **Composition du groupe de travail** :

Nom	Fonction
Elise BRESSON	Professeur PFEG/ STG / BTS
Jonathan KERLEAU	Professeur PFEG/ STG (GRH)
Jean-Michel CHENET	Professeur PFEG/ STG / BTS
Isabelle GIGOS	Professeur DCG
Marie-Pierre DELBEN	Professeur DCG
Laurence CHAUBELL	Professeur DCG
Pascal PERRIN (pour le jeu EXIGE)	Professeur DCG

- ◇ **Objectifs des actions menées dans l'académie** :
 - expérimenter des jeux sérieux (en ligne) en STG → voir pour STMG
 - organiser à terme un tournoi de gestion avec les sections de DCG
 - non prévu à l'origine : participation à la rédaction du cahier des charges pour une Plate-forme de Simulation Didactique en 3D
- ◇ **Calendrier de réalisation de l'action** :

Date ou période	Étape
octobre	Constitution du groupe
21/10/11	Présentation des objectifs du projet TRAAM
Octobre/dec	Découverte de jeux/ sélection / Expérimentations en classe
16/12/11	Présentation des premières expérimentations et projet de tournoi
Début janvier	Contacts avec M. Ramstein (CTICE) et les responsables du projet de plate-forme de simulation didactique en 3D
13/01/12	Présentation du Projet de plate-forme de simulation didactique en 3D et attente pédagogique

16/01/12	Proposition d'un premier scénario et de diverses pistes pour la plateforme de simulation
Février	Rencontre avec l'équipe d'animation du jeu EXIGE-INFOFI (en région parisienne)
Mars/avril	Réflexion autour de l'utilisation des jeux sérieux en STMG ; évaluation de jeux de gestion en ligne. Proposition de calendrier l'organisation d'une tournoi en 2013 (janvier-Mars)

- ◇ **Descriptif des actions menées et des publications :**
- ◇

1. Différentes expérimentations de jeux sérieux

• **Jeu LIFE CITY (expérimentation menée par Jean-Michel CHENET (Lycée CUVIER) en classe de première STG2 spécialité Communication :**

Jean Michel a proposé ce jeu à une classe de 18 élèves pendant trois séances. Il a présenté le jeu à ses élèves à travers un diaporama. Chaque élève devait compléter une fiche d'observation afin de faciliter la synthèse et l'analyse pour l'ensemble de la classe.

Les missions permettent à l'élève de découvrir les besoins de gestion d'une petite entreprise, l'activité commerciale, les indicateurs de performance de l'entreprise. Le principal inconvénient de l'expérimentation s'avère être le temps de téléchargement du fait d'un réseau peu rapide.

Le jeu est accessible à l'adresse suivante : <http://city.becomelife.org/#/fr/home>

Les documents pédagogiques élaborés par Jean-Michel CHENET sont disponibles sur le site académique à l'adresse suivante :

<http://missiontice.ac-besancon.fr/ecogest/spip.php?article483>

• **Jeu MAJOBVENTURE.FR (expérimentation menée par Jonathan KERLEAU (lycée Le Grand Chênois) avec des élèves de terminale CGRH :**

Jonathan a expérimenté le jeu avec une classe de terminale CGRH pour une durée totale de 4 heures. Cette expérience très appréciée par les élèves leur a permis de découvrir les problématiques de la vie au travail. A travers des missions liées à des niveaux de jeux les élèves abordent de manière ludique le droit du travail, les problèmes liés à l'embauche d'un salarié, au licenciement, à la formation professionnelle... Le principal frein est encore technique car le temps de chargement est très long et les temps de réponses insatisfaisants.

Le jeu est accessible à l'adresse suivante : <http://www.majobaventure.fr/>

Les documents pédagogiques élaborés par Jean-Michel CHENET sont disponibles sur le site académique à l'adresse suivante :

<http://missiontice.ac-besancon.fr/ecogest/spip.php?article484>

- **Jeu ARTISANSDUCHANGEMENT (expérimentation programmé en janvier par Elise BRESSON (lycée Le Grand Chênois) :**

Elise a noté des stratégies intéressantes de la part des élèves dans le choix des avatars qui les représenteront. En effet le personnage est construit à partir de questions au démarrage du jeu.... Et les élèves recommencent plusieurs fois en variant les réponses jusqu'à ce que le personnage leur convienne. C'est une piste intéressante car l'identification à un personnage virtuel semble être un élément important pour le «joueur».

Le jeu est accessible à l'adresse suivante:

<http://www.artisansduchangement.tv/jeu-de-simulation>

Les documents sont en cours de préparation.

La prochaine rencontre (AVRIL) sera consacrée à l'analyse des points des programmes de STMG pouvant être abordés à travers les jeux expérimentés ci-dessus.

2. Projet de «Tournoi de gestion- jeu d'entreprise» en DCG.

Le devis proposé par la société **COME CONSULTANCE** pour l'animation du jeu « Exige-Infofi» (cf. expérience de l'Académie de Versailles) est trop élevé (plus de 4000 €). Le projet est donc abandonné pour cette année. L'organisation d'un tournoi régional est à envisager pour l'année 2012-2013. Le délai supplémentaire nous permettrait de contacter des sponsors et de préparer une organisation un peu plus conséquente et d'y associer l'ordre des experts-comptables ou des commissaires aux comptes.

À l'invitation de M. Charron, deux collègues de DCG ont pu assister à la phase finale de leur tournoi en région parisienne.

Par ailleurs l'idée de vivre et de participer à un jeu d'entreprise est prévue au mois de juin. Des collègues de BTS MUC et NRC, nous ont proposé d'animer cette session de formation afin de nous permettre de nous familiariser avec le déroulement d'un jeu et de découvrir les différentes facettes de son animation.

De plus plusieurs contacts ont été pris pour tester des jeux en ligne (projet MEET du CERTA) et la société SIMULAND (<http://www.simuland.net/>).

3. Présentation du projet «Plateforme de simulation Didactique en 3D»

M. Didier RAMSTEIN (CTICE), sur proposition de M. Dominique TOLLE (IA-IPR), a demandé à Gérard Dubail de participer au groupe de pilotage d'un projet de développement d'une plateforme de jeu de simulation en 3D.

La société VEXOLIA (<http://www.voxelia.com/fr/>) a été sélectionnée pour la réalisation d'un prototype plus particulièrement destiné à un public de lycéens et pouvant servir de support d'enseignement dans les domaines de gestion et de management.

Le groupe TRAAM a été sollicité pour réfléchir et proposer des scénarii pour cette future plateforme. L'ébauche d'une situation de découverte de l'entreprise à travers les mondes virtuels est proposée dans un document intitulé «PistesPedagogiques-PLASID3D.pdf». Ce projet a été soumis à M. Ramstein (CTICE), mais pour le moment il ne constitue qu'un document de travail.