

# Les jeux sérieux en économie et gestion

## Un projet global

- au niveau de la discipline
- au niveau de l'académie
- au niveau de la région

# Au niveau de la discipline

## 2012-2013

- ✓ création d'un parcours Pairform@nce « usages de jeux sérieux en économie et gestion »
  - 42 enseignants formés
- ✓ information d'enseignants ressources en LP

## 2013-2014

- ✓ évolution du parcours vers M@gistère
  - 51 enseignants formés
  - + 14 de l'académie de Corse

# Au niveau de l'académie

## Actions réalisées ou en cours

- ✓ groupe de compétence jeux sérieux (personnes ressources, veille, accompagnement pédagogique...)
- ✓ rubrique du site académique pédagogique
- ✓ développement d'un jeu sur l'histoire des mathématiques : SCOLA (jeu + plateforme + salle virtuelle...)
- ✓ collection de parcours M@gistère sur le modèle économie et gestion : anglais, technologie, éducation à... (sur 2 ans : 155 stagiaires)

# Au niveau de l'académie

## Actions envisagées

- ✓ création de parcours en SVT, EDD, histoire et géographie, accompagnement de SCOLA
- ✓ élargissement sur le premier degré
- ✓ réalisation d'une base de données sur les usages de jeux sérieux dans l'éducation à partir d'un glossaire M@gistère accessible à tous

# Au niveau de la Région

## CORRELYCE

- ✓ mise en contact d'éditeurs de jeux avec la Région pour intégration dans **Correlyce** (Daesign, Qovéo, Simuland, KTM Advance, Nathan...)
- ✓ intégration de 4 jeux de l'éditeur Qovéo :
  - Recruter et manager sans discriminer
  - Sensibilisation à la diversité
  - Bien-être en entreprise et prévention des risques psycho-sociaux
  - Embarquement immédiat – Gestion des RH

# Le parcours M@gistère

ACADÉMIE D'AIX-MARSEILLE lec bersand (Déconnexion) Rechercher... Support Aide

 **m@gistère** FAIRE ENTRER L'ÉCOLE DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE #EcoleNumerique

Accueil ▶ Mes cours ▶ Usages JS en EG - 2014 ▶ Accueil ▶ Bienvenue

## Usages de jeux sérieux en économie et gestion - Session 2014

### Bienvenue

**SOMMAIRE**

- ▶ Accueil
- ➔ **Bienvenue**
- ▶ Les temps du parcours
- ▶ Se présenter

**PERSONNES**

- Participants

**UTILISATEURS EN LIGNE**

(5 dernières minutes)

- lec bersand
- Chantal Bru

**ACCÈS AU PARCOURS**

Merci de répondre à cette première question toute simple !

### Présentation de la formation

Les formations sur le thème des jeux sérieux, ressources innovantes, sont encore peu nombreuses. C'est une équipe académique impliquée dans le numérique en général, et plus particulièrement dans les usages de jeux sérieux, qui est à l'origine de celle-ci.

Le parcours de formation auquel vous vous êtes inscrit a été proposé au catalogue académique de formation dans le but d'outiller et d'accompagner les enseignants désireux d'utiliser des jeux sérieux en classe avec leurs élèves.

**Les objectifs**

**DERNIÈRES NOUVELLES**  
(Aucune brève n'a encore été publiée)

**RECHERCHE FORUMS**

Recherche avancée ?

**CONTACT**

- Anne Wix
- Sandrine Lecas
- Bernard Leconte

**Forum général**  
(Il n'y a pas encore de discussion dans ce forum)

# Profil des stagiaires

Année	1 - Pas	2 - Seul	3 - Élèves
2012-2013	65 %	20 %	15 %
2013-2014	65 %	14 %	22 %

1 – Ne connaît pas du tout les jeux sérieux

2 – A utilisé un jeu à titre personnel

3 - A utilisé des jeux sérieux avec des élèves

# Motivation des stagiaires

- ✓ **adeptes** : ont pour objectif d'intégrer les JS dans leur enseignement rapidement (88%)
- ✓ **curieux** : veulent découvrir les jeux sérieux (10%)
- ✓ **sceptiques** : expriment une réticence mais veulent découvrir (2%)

Au niveau des objectifs pédagogiques :

- ✓ pédagogie interactive
- ✓ dynamiser, différencier, diversifier les cours