

# **Compte-rendu de la réunion à distance du 1er février 2010 sur les Travaux Académiques Mutualisés Économie-Gestion 2009-2010**

---

## **Participants :**

- Daniel PERRIN-TOININ, académie de Grenoble
- Nicolas DUPREY, professeur référent académie de Montpellier
- Paul HELLWIG, professeur référent académie d'Orléans-Tours
- Alain DECANG, professeur référent académie de Versailles
- Sylvie SOUQUET, professeur académie de Toulouse
- Christophe GOIDIN, correspondant SDTICE pour l'Économie-Gestion
- Thierry BOSSO, correspondant SDTICE pour l'Économie-Gestion
- Gaëlle PENNETIER, correspondant SDTICE pour l'Économie-Gestion

## **Excusés :**

- Jean-Christophe DUFLANC, professeur référent académie de Dijon
- Daniel PELISSIER, professeur référent académie de Toulouse

## **1. Rappel des deux thèmes proposés cette année en Économie-Gestion**

La liste des thèmes est rappelée à l'adresse suivante :

<http://www.educnet.education.fr/ecogest/reseaux/AAM-actions-mutualisees/TRAAM-2009-2010>

### **Thème 1 : Exploitation des réseaux sociaux**

Les attentes portent sur :

- le recensement et analyses des pratiques existantes dans l'enseignement et dans les entreprises ;
- l'exploration des offres adaptées et leur expérimentation dans les enseignements de spécialités d'Économie-Gestion.

La production attendue porte sur des transpositions effectives, notamment dans les enseignements

### **Thème 2 : Usage des jeux de simulation**

Les attentes portent sur l'identification de solutions adaptées aux différents contextes

d'enseignement (enseignement professionnel, enseignement technologique, pré-bac, post-bac) et sur la proposition de scénarios pédagogiques liés aux diverses formes d'exploitation : découverte, sensibilisation, approfondissement, évaluation. Ils mettent en évidence les apports didactiques et pédagogiques de l'introduction du jeu comme support d'activités individuelles et collectives.

## 2. Progression actuelle des travaux

### **Thème 1 : Exploitation des réseaux sociaux**

#### **Dijon :**

- Deux projets sont en cours : un inventaire des usages des réseaux sociaux dans le champ GRH et une utilisation des réseaux sociaux à des fins pédagogiques en liaison avec les anciens élèves et la gestion des stages.
- Actuellement, l'académie est en phase d'expérimentation Facebook.

#### **Montpellier:**

- Une étude de l'utilisation commerciale par les entreprises des réseaux sociaux comme outil de mercatique avec les élèves de BTS MUC a été mise en oeuvre.
- La partie « prise en main des outils » n'a pas commencé, mais l'objectif sera d'utiliser notamment le mailing pro, les blogs et des pages Facebook, donc d'utiliser un maximum d'outils comme le font les entreprises.

#### **Orléans-Tours :**

- Les travaux sur ce thème sont, pour l'instant, peu avancés.
- Une phase d'échange avec l'académie de Versailles a débuté, notamment sur le projet Euroast.

#### **Toulouse (partie lycée professionnel) :**

- Une expérimentation a démarré sur 6 établissements avec des élèves allant de la seconde à la terminale.

Les travaux déjà réalisés portent sur :

- La définition des différents réseaux sociaux ;
- La comparaison entre les réseaux sociaux (Twitter, Facebook, Myspace, Viadéo...) et l'étude de leur structure (cible, mise en page, contenu...);
- La construction d'un blog professionnel à partir d'un blog personnel ;
- La prise de conscience des atouts et des dangers des réseaux sociaux ;
- L'analyse d'un profil personnel (liste des éléments constituant un profil personnel, étude sur la visibilité, apprentissage du paramétrage, intérêt de l'actualisation de son profil).

Un scénario pédagogique a été publié sur le site du tertiaire administratif de l'Académie.

Les travaux à réaliser porteront sur :

- La réalisation et le dépouillement de deux enquêtes. Le dépouillement des enquêtes auront lieu au mois d'avril et les résultats seront ensuite publiés.
  - a) La première enquête portera sur l'utilisation des réseaux sociaux auprès des 2500 élèves des 6 établissements engagés dans l'expérimentation
  - b) La deuxième enquête portera sur l'utilisation des réseaux sociaux auprès des tuteurs professionnels ;
- L'utilisation des réseaux sociaux (Viadéo et/ou Facebook : à définir) en partenariat avec l'association de professionnelles SECRETOP ;
- La création d'un dossier d'information portant sur les réseaux sociaux (sitographie, bibliographie, podcast, vidéos.....) ;
- L'utilisation de Second Life, avec des élèves en situation de handicap, pour créer un réseau avec quelques étudiants étrangers.

**Versailles :**

- Le projet consiste à exploiter des réseaux sociaux professionnels afin de faciliter la mobilité internationale des étudiants. Quatre classes de BTS AM de quatre établissements ont travaillé très inégalement sur ce projet jusqu'à présent.
- Au début de l'expérimentation, une exploitation spontanée des réseaux sociaux a été faite par les élèves. Plusieurs difficultés ont vu le jour, notamment celle de faire en sorte qu'ils acceptent de publier une photo sur leur profil professionnel, mais aussi celle de concevoir un profil.
- Les objectifs principaux sont d'apprendre aux élèves à choisir un réseau social en fonction de ses objectifs, à construire un profil, à protéger ses données professionnelles, à mener des recherches efficaces et à exister sur un réseau en tant que groupe.
- Cette action pourrait être transposée avec d'autres élèves de BTS sans difficultés (pas uniquement avec les AM).

**TRAVAUX DE SYNTHÈSE PRÉVUS :**

- Quels intérêts pédagogiques à l'utilisation des réseaux sociaux ?

**ÉLÉMENTS A NE PAS NÉGLIGER :**

- Pour chaque expérimentation menée, penser à signaler les transpositions qui pourraient être réalisées vers d'autres classes.

**Thème 2 : Usage des jeux de simulation**

**Grenoble :**

- L'expérimentation porte sur un jeu de simulation de gestion en classe de 1ère.

- Le principe est d'aborder la gestion de manière ludique et de développer l'intérêt dans les classes en utilisant un PGI.
- L'étude des principes communs des jeux d'entreprise et des fonctionnalités logicielles a montré :
  - Les possibilités suivantes : créer une situation d'entreprise avec des contraintes (externes / internes) et des pistes stratégiques, mettre en concurrence des équipes.
  - Les limites imposées par l'outil : utilisation d'un véritable « modèle économique », interactions entre les équipes, principes des aléas en cours de jeu, principes et scénarios retenus.
- Les équipes vont représenter la même entreprise et travailler en parallèle. Il y aura ensuite comparaison des résultats obtenus par chaque groupe.
- Étant donné la difficulté de bloquer des journées entières pour réaliser le jeu, cette exploitation se fera sur 4 à 6 semaines, sur les heures existantes.
- Les premiers travaux menés ont consisté à proposer un PGI simplifié en restreignant l'interface de Cegid (à l'aide des droits d'accès) afin de l'adapter à un niveau 1ère. Cette phase prend beaucoup de temps mais permet d'avoir un produit plus accessible.
- Ces travaux ont permis de conduire (sur 3 ou 4 semaines), en classe de première, une activité d'utilisation du PGI simplifié grâce aux droits d'accès, avec un contexte d'entreprise de départ (nouvellement créé) pour pouvoir avancer.
- Il reste encore beaucoup de travail à réaliser sur le scénario du jeu lui-même, tout en répondant aux questions : Où faut-il s'arrêter dans la difficulté du jeu ? Faut-il introduire des aléas ou non au fil des étapes ?
- L'objectif visé est d'être capable de tester la situation en mai-juin.

### **Montpellier :**

- L'expérimentation n'est pas basée sur une solution d'éditeur, mais sur un jeu relativement ancien : le jeu de l'île (économie, management).
- Il a fallu s'approprier le jeu et préparer une première adaptation TICE qui n'existait pas dans la version originale du jeu (via Excel).
- Ce jeu, qui dure une journée, va être testé le 2 février 2010 avec des Terminales STG mercatique à 35 divisée en 3 groupes. Il y aura un animateur, trois responsables de groupe et un observateur. La matinée sera consacrée à la simulation et l'après-midi au débriefing et à l'exploitation de l'expérimentation (en éco-droit et management).
- Une deuxième simulation aura lieu en BTS MUC (mars – début avril).
- Ce jeu pourrait également avoir leur place l'année prochaine en Enseignement d'exploration de seconde, mais il faudrait trouver comment le faire fonctionner différemment en le découpant en plusieurs séquences.
- Une autre évolution pourrait être envisagée l'année prochaine : l'utilisation d'une plateforme collaborative en plus afin d'avoir un vrai jeu de simulation TICE.
- Il pourrait également être question de filmer les échanges pour ré-exploiter les vidéos avec les élèves.

### **Orléans-Tours :**

- L'académie a organisé une réunion avec 6 enseignants dont 2 qui ont déjà testé des jeux en DCG et 4 enseignants STG et BTS.
- La société Arkhé a envoyé à cette équipe 3 jeux qui peuvent être testés jusqu'au 30 juillet prochain.
- Vendredi dernier, le professeur référent a co-animé un jeu très complexe à l'IUT de Tours, avec Arkhé, pour des étudiants de tous horizons. Cela faisait un mois que ces derniers avaient le sujet et qu'ils préparaient ce jeu. Ils ont d'ailleurs développé un site web sur une entreprise fictive (entreprise commercialisant des savons) et une présentation en anglais. Le jeu a commencé par une saisie des données, s'en est suivi une analyse comparative.
- Suite à cette expérience, l'académie envisage de mettre en place un tournoi avec un jeu plus modeste à destination des 1ère et terminales.
- Pour cela, chaque enseignant du groupe de travail se verra confier un jeu à tester afin de produire un tableau comparatif des jeux : nature du public, liens vers le référentiel, exploitations pédagogiques possibles et possibilités d'utilisation avec les contraintes temporelles. L'utilisation du jeu choisi pourrait également se faire lors de journée d'intégration des étudiants de BTS, il servirait ainsi d'accroche.
- Les tournois sont financés par la région, par l'intermédiaire de la chambre des experts comptables. Il y a un tournoi par département puis une finale régionale. Le coût d'un tournoi est proche de 10000€ par jour avec les animateurs, mais considérant qu'Arkhé loue un jeu 500€ la journée, le coût d'un tournoi pourrait diminuer grandement en mobilisant des collègues enseignants pour l'animer.

### **TRAVAUX DE SYNTHÈSE PRÉVUS :**

- Quels intérêts pédagogiques sont liés à l'utilisation des jeux de simulation ?

### **ÉLÉMENTS A NE PAS NÉGLIGER :**

- Pour chaque expérimentation menée, penser à signaler les transpositions qui pourraient être réalisées vers d'autres classes.

**Prochaine réunion à distance : le 3 mai 2010 (matin).**