

Jeux sérieux de gestion

Travaux Académiques Mutualisés



Organisation

- Présentation générale des jeux sérieux de gestion
 - Jeux sérieux et jeux d'entreprise
 - Objectifs pédagogiques
 - Expérimentations académiques
 - Référentiel STMG
- Jeu et simulations
- Expérimentation des jeux sérieux de gestion dans les Travaux Académiques Mutualisés.

Jeux sérieux de gestion

- Jeux sérieux (*serious game*)
 - Logiciel utilisant la dimension ludique des jeux à des fins pédagogiques, informatives, communicationnelles.
 - Domaines d'activité variés : Éducation, Santé, Sécurité, ...
 - Intentions variées : Éducation, Publicité, ...
- Jeux de gestion (*jeux d'entreprise*)
 - Domaine d'activité : Gestion.
 - Dimension didactique.
 - Simulation de gestion à des fins pédagogiques.

Jeux sérieux de gestion

- Simulation de gestion d'entreprise à usage pédagogique
 - Modélisation de l'activité des entreprises dans un environnement concurrentiel.
 - Vision systémique de l'entreprise.
 - Simplification du réel, complexité paramétrable.
 - Élèves immergés dans un environnement économique, commercial, managerial virtuel.
 - Utilisation peu développée dans nos enseignements.

Jeux sérieux de gestion

- Objectifs
 - Acquisition de savoirs, savoirs-faire, de savoirs-être en relation avec les domaines de la gestion et du management.
 - Professionnalisation de l'enseignement :
 - compréhension de situations d'entreprise,
 - sensibilisation aux interactions des décisions
 - anticipation, analyse et prise de décisions.
 - Capacités d'organisation, de communication, et d'autonomie : travail de groupe.
 - Stimulation de la motivation et re-valorisation des élèves (filière STMG).

Jeux sérieux de gestion

- Expérimentations académiques
 - Dans l'enseignement de PFEG
 - Impulser une dynamique auprès des élèves de seconde pour encourager le choix de la filière STG-STMG.
 - Dans l'enseignement de STG
 - Aborder des notions et concepts fondamentaux de gestion et de management.
 - Placer les élèves dans des situations professionnelles, développer leur curiosité et valoriser leur travail.
 - Dans les sections post-bac
 - BTS Banque

Jeux sérieux de gestion

- Sciences et Technologies du Management et de la Gestion (STMG)
 - Sciences de gestion
 - "Le recours [...] aux jeux sérieux de gestion, [...] sera généralisé dans les démarches d'apprentissage, en découverte comme en application".
 - Management des organisations
 - "L'utilisation de supports faisant référence à des exemples tirés de la réalité, issus de sources variées ([...], articles de presse, ressources Internet, jeux sérieux...)"

Jeux sérieux de gestion

- Sciences et Technologies du Management et de la Gestion (STMG)
 - Gestion et finance
 - "Les jeux de gestion sont [...] adaptés pour effectuer des comparaisons entre des résultats obtenus selon les décisions prises ou pour analyser les conséquences d'une décision".
 - Systèmes d'information et de gestion
 - "A partir d'une mise en situation à l'aide d'un jeu sérieux, l'élève est capable d'apprécier le rôle d'une information dans un processus de gestion".

Jeux sérieux de gestion

- Nouvelle interface pour répondre aux besoins pédagogiques.
- Enrichissement des compétences.
- Motivation renforcée des joueurs/apprenants.
- Mode d'apprentissage naturel : exploration et découverte.
- Renforcement de la cohésion de la classe.

Jeux sérieux de gestion

- Rôle déterminant de l'enseignant
 - Guide (animateur).
 - Formateur :
 - Jeu : support à l'apprentissage
 - Objectifs pédagogiques à atteindre.
 - Le jeu ne doit pas l'emporter sur le sérieux
- Coût de la solution retenue
 - Adaptée aux objectifs de formation
 - Coût

Jeux sérieux de gestion



Meet.thebusinessgame.it

Jeux sérieux de gestion



Simuland.net

Partie MarathonWELand



Tour: 37
Classement: 3ème / 29
Prochain tour: bientôt
Avancement: 77%

- Résultats
- Employés
- Machines
- Production
- Infrastructures
- Marketing
- Comptabilité

Jeux sérieux de gestion

- Sitographie
 - [Sitographie.pdf](#)
 - http://www.netvibes.com/verdi-veillecogest#Jeux_serieux

TraAM

- Projets pédagogiques numériques
 - Développement des usages des TICE
- Projets, innovants
 - Thèmes de travail nationaux.
 - Expérimentations.
 - Plus value aux apports didactiques et pédagogiques dispensés lors de l'utilisation des TICE.

TraAM

dans l'académie de DIJON

- Exploitation des réseaux sociaux
 - Bac STG : Collaboration interdisciplinaire et inter-établissements sur le projet à l'aide d'un réseau social.
 - Utilisation du réseau social *Facebook* pour créer une communauté d'étudiants : recherches de stages, d'emplois, ...
- Accompagnement du travail des élèves en liaison avec la classe
 - Bac STG : Suivi de l'étude avec les outils de *Google Documents*.
 - Utilisation d'une plateforme collaborative de travail en STS.

TraAM

- Objectifs des expérimentations
 - Mise en évidence des apports didactiques et pédagogiques, comme supports d'activités individuelles et collectives.
 - Proposition de scénarii pédagogiques selon diverses formes d'exploitation :
 - Découverte,
 - Approfondissement,
 - Évaluation.

TraAM

- Publication sur le site national *Eduscol-EcoGest*.
- Référencement dans la base nationale de ressources TICE *Edu'Bases*.
- Mutualisation des pratiques pédagogiques.
 - Partage d'exemples d'usages concrets testés dans chaque académie.
 - Mise à disposition de ressources pour les non spécialistes.
- ➔ Accompagnement du développement des usages des TICE

Expérimentations académiques

- Thème 1 : Exploitation pédagogique des environnements virtuels
 - Amélioration de la communication orale des étudiants du BTS CGO.
 - Rencontres avec des professionnels à distance.
 - Problématique de l'organisation de réunions de travail.
- Thème 2 : Exploitation pédagogique des jeux sérieux