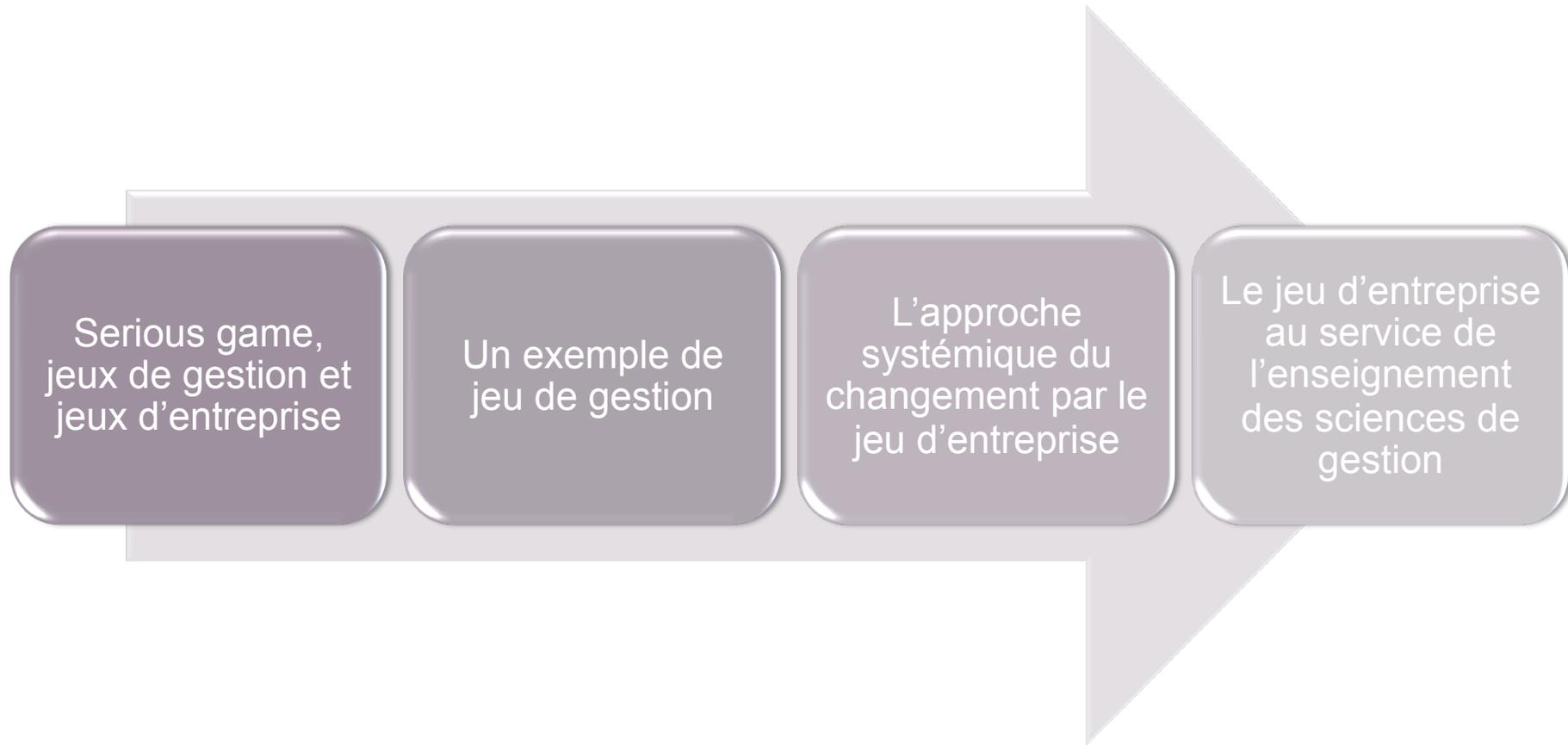


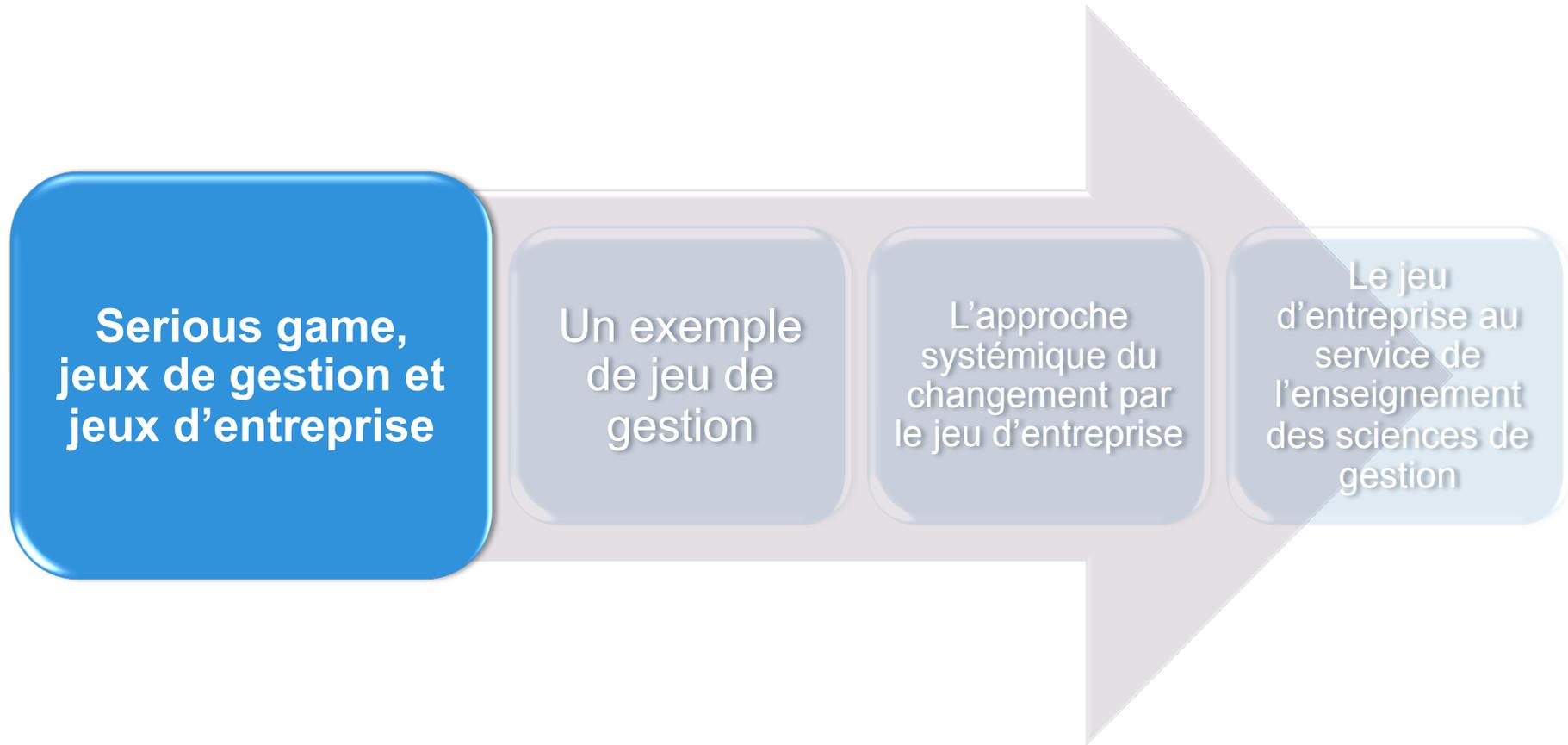
# Les jeux sérieux : des outils pédagogiques au service de l'économie-gestion



# Plan de l'intervention



# Plan de l'intervention



# Définition du Serious Game

Un jeu sérieux (de l'anglais serious game : serious, « sérieux » et game, « jeu ») est un logiciel qui combine une **intention sérieuse**, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement **avec des ressorts ludiques**.

La vocation d'un jeu sérieux est donc de **rendre attrayante la dimension sérieuse** par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques.



<http://fr.wikipedia.org>

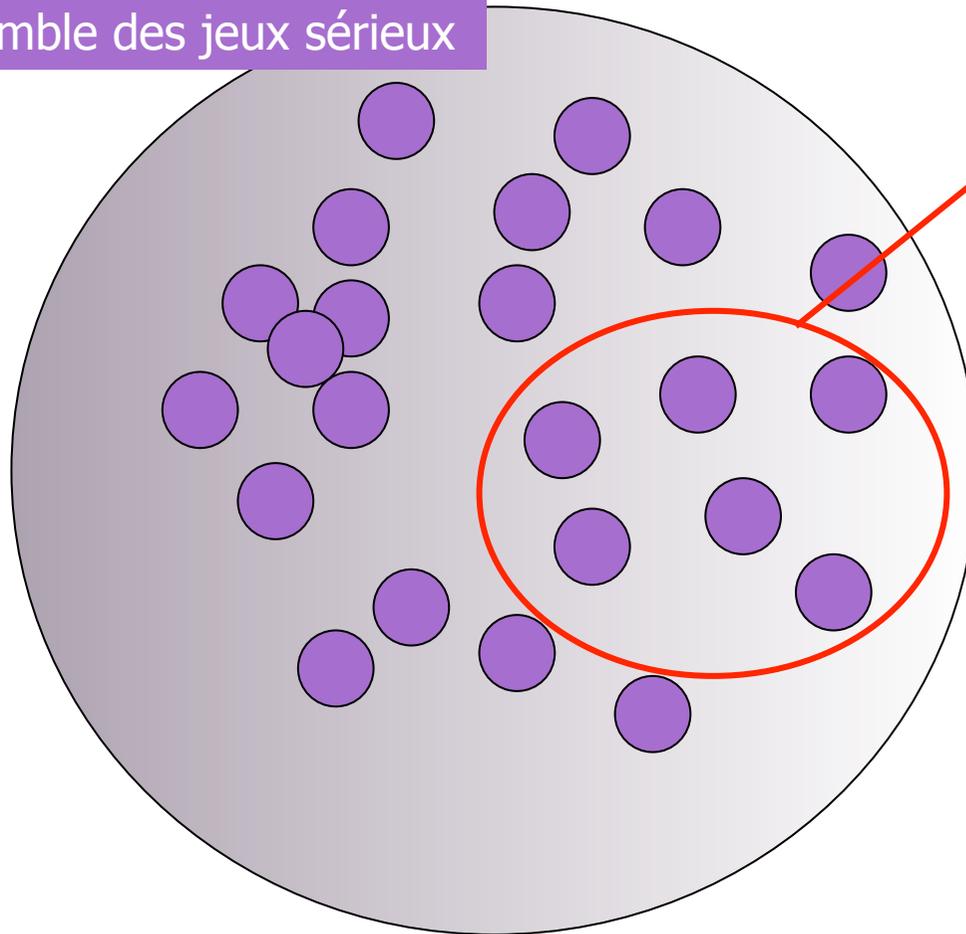
# Jeux sérieux

- Méthode **didactique** utilisée comme soutien à l'apprentissage grâce à une **simulation** de gestion.
- Expérience selon laquelle les joueurs (les étudiants) sont **immersés** dans un environnement économique/commercial/managérial virtuel dans lequel ils prennent des **décisions de gestion**.
- Dans le cadre d'une **situation économique donnée**, et en intégrant les **décisions des autres équipes** en concurrence, il s'agit d'atteindre un **objectif pré-établi** pour remporter la partie.



# Jeux de gestion

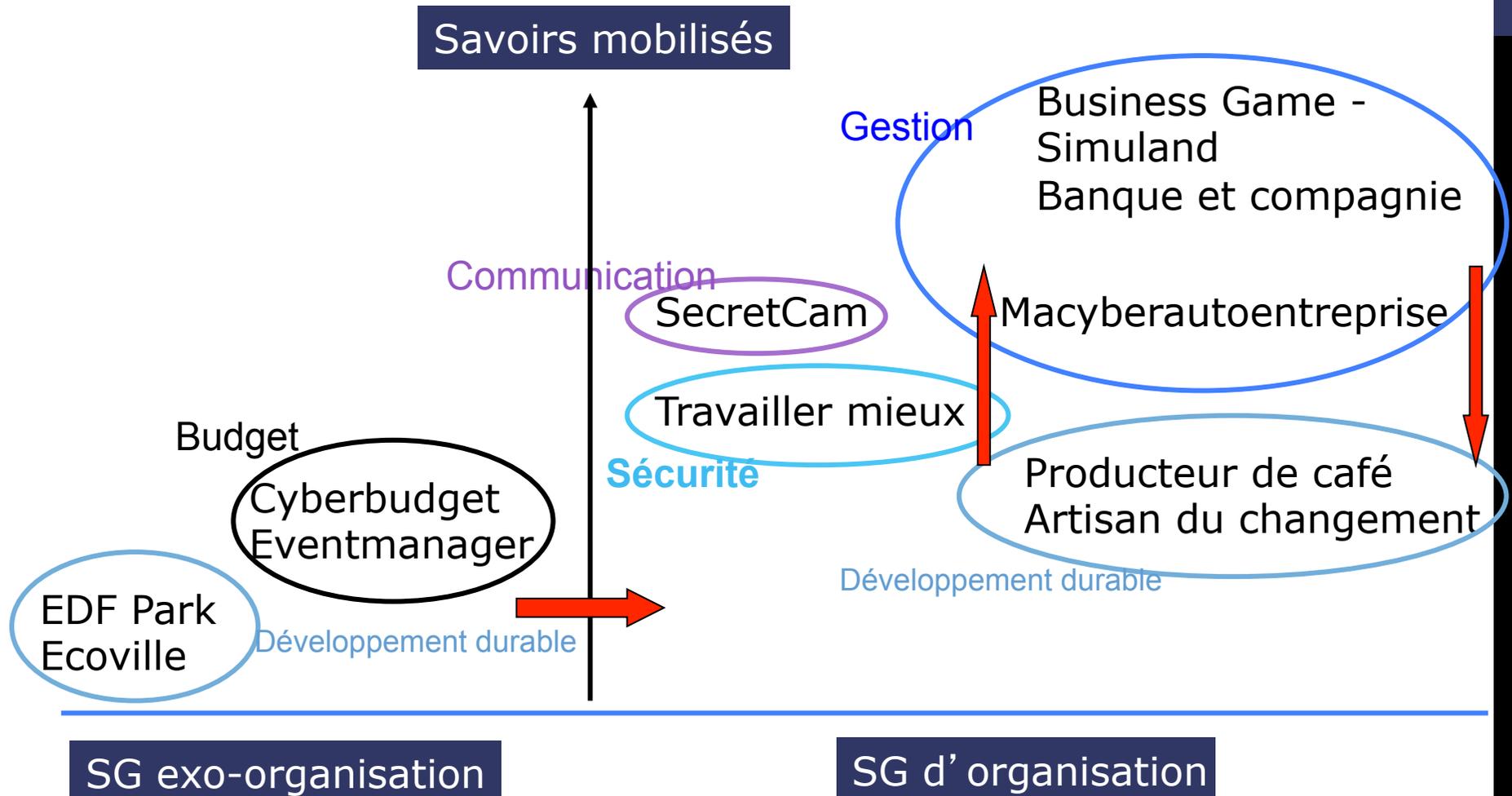
Ensemble des jeux sérieux



Une situation de gestion se présente lorsque des participants sont réunis et doivent accomplir, dans un temps déterminé, une action collective conduisant à un résultat soumis à un jugement externe.

*(J. Girin)*

# Jeux sérieux en économie-gestion



# De nombreux domaines

- **Ressources humaines**
- **Programmation**
- **Droit**
- **Stratégie d'entreprise**
- **Vente**
- **Recrutement**
- **Création d'entreprise**
- **Gestion de PME**
- **Sécurité informatique**
- **Internet et responsabilité**
- **Développement durable**
- **Droit et justice**
- **Gestion budgétaire**
- **Fiscalité**
- **Macroéconomie**
- **Management d'équipe**
- **Découverte de l'action syndicale**
- **Simulation d'entretien d'embauche**
- **Conseil clientèle en agence bancaire**
- **Gestion de projet**
- **Ethique des affaires**
- **Gestion des compétences**
- **Gestion des risques**
- **Budget de l'Etat**
- ...



# Des approches diversifiées

---

***Découverte***

---

***Sensibilisation***

---

***Acquisition d'une compétence ciblée***

---

***Développement de compétences transversales***

---

***Evaluation diagnostique***

---

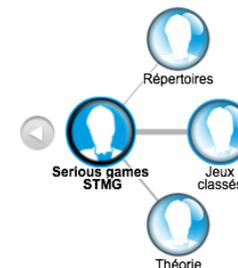
***Evaluation finale à l'issue d'une formation***

---

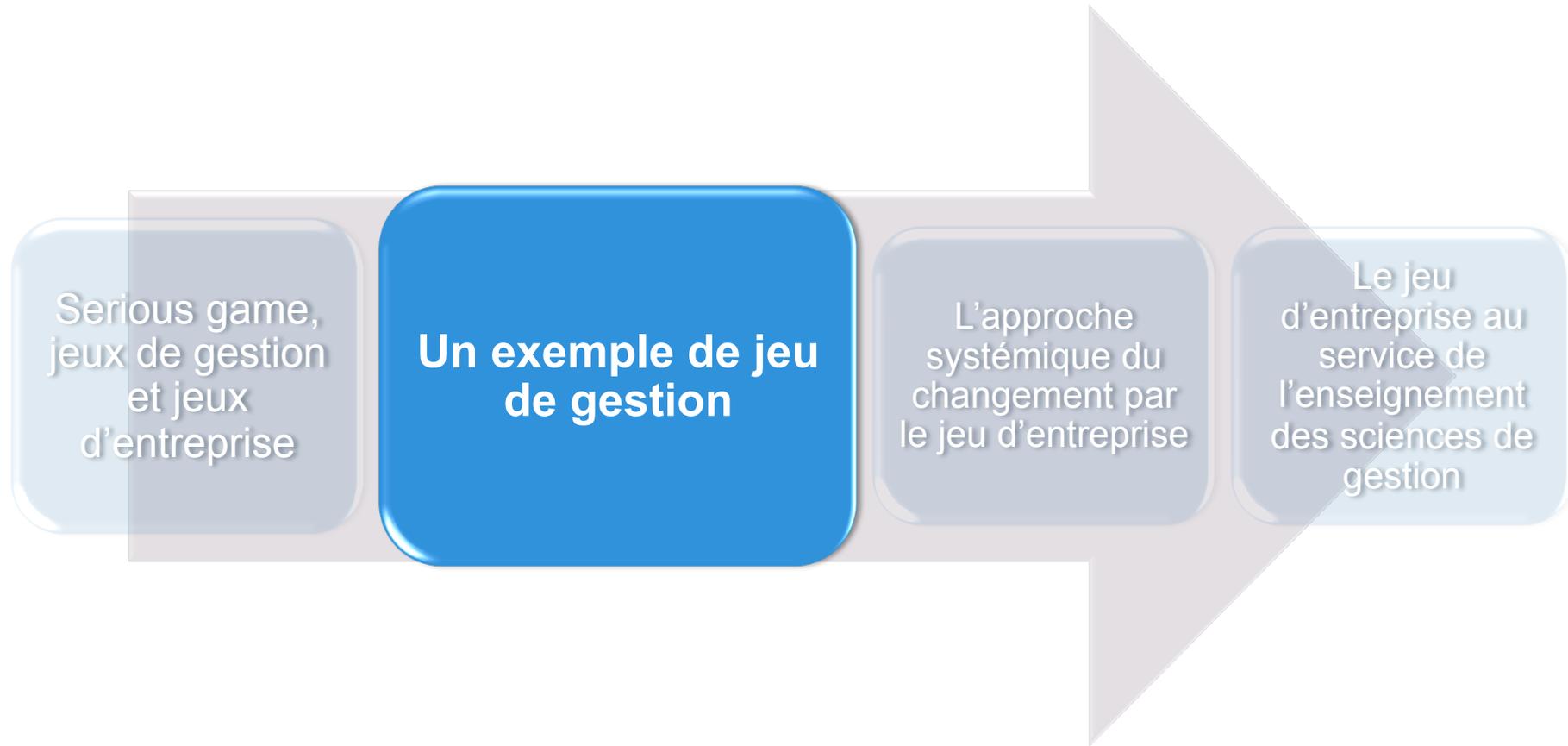
***...***

# Quels jeux ?

- Les jeux expertisés par l'académie de Toulouse
- Les jeux expertisés par l'académie de Créteil
- Les jeux expertisés par l'académie de Montpellier
- Les jeux utilisés comme supports de scenarii par le CRCOM
  
- Les jeux repérés par les équipes académiques
  
- Les jeux signalés par les collègues



# Plan de l'intervention



# Dans la peau d'un producteur de café

## ➤ Pour lever certains freins :

- Jeu gratuit
- Aucune d'installation requise :  
[http://www.equisol.org/ressources/education-equitable/jeu\\_cafe\\_commerce\\_equitable.swf](http://www.equisol.org/ressources/education-equitable/jeu_cafe_commerce_equitable.swf)
- Facilité d'appropriation

## ➤ Pour répondre aux attentes de la réforme STMG:

- Transversalité des concepts
- Elève en position d'acteur
- Situation d'organisation



**DANS LA PEAU D'UN PRODUCTEUR DE CAFÉ**

**PRIX DE VENTE DU SAC**

Dépenses courantes: 150 \$  
Coûts de production fixes: 180 \$  
Production annuelle: 6 sacs

Désormais producteur, le café représente votre unique ressource financière. Le coyote vous achètera bientôt votre production annuelle. Préparez-vous à la négociation !  
Sachant que vous avez des coûts de production fixes de \$180 pour 6 sacs de café et des dépenses courantes minimums (alimentation, logement) de \$150 par an.  
**Quel est le prix de vente minimum d'un sac?**  
(il s'agit du prix au dessus duquel vous pouvez espérer réaliser des bénéfices)

35 \$

45 \$

55 \$

LIENS

AIDE

# Questionnement possible

1. **Citez les agents économiques mobilisés dans la production et la distribution de café. Schématisez leurs relations.**
2. **Rappelez la finalité économique d'une entreprise.**
3. **Calculez le résultat réalisé par le producteur de café s'il fixe un prix :**
  - Inférieur à ce prix minimum ?
  - Égal à ce prix minimum ?
  - Supérieur à ce prix minimum ?
4. **Quel est l'intérêt de déterminer un prix de vente minimum?**
5. **De quoi dépend ce prix de vente minimum (aidez-vous du panneau de gauche) ?**
6. **Que conseillez-vous au producteur comme prix de vente ?**
7. **Comment peut-on diminuer le prix de vente minimum ?**



# Quels sont les apports didactiques ?

## Sciences de Gestion

- *Comment un individu devient acteur ?* **Interaction individu-groupe**
- *Une association, une entreprise peuvent-elles être gérées de la même façon ?* **Objet social, acteurs internes et externes**
- *Qu'est-ce qu'une organisation performante ?* **Performance financière vs sociale**

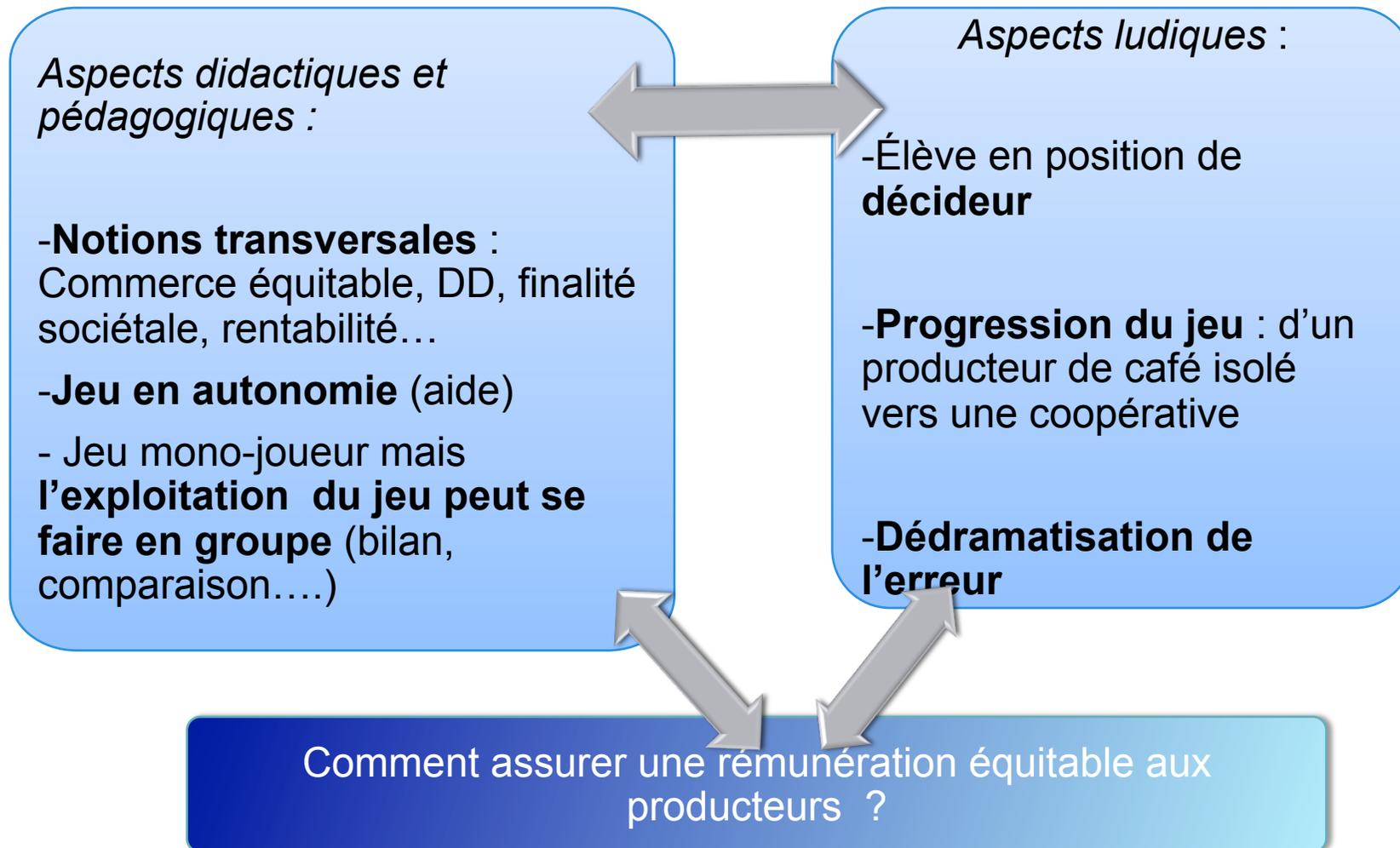
## Management

- *Qu'est-ce qu'une organisation ?* **Action collective, groupe organisé**
- *La finalité d'une entreprise se limite-t-elle à faire du profit ?* **valeur ajoutée et bénéficiaires ; Finalité sociale, et sociétale de l'entreprise.**

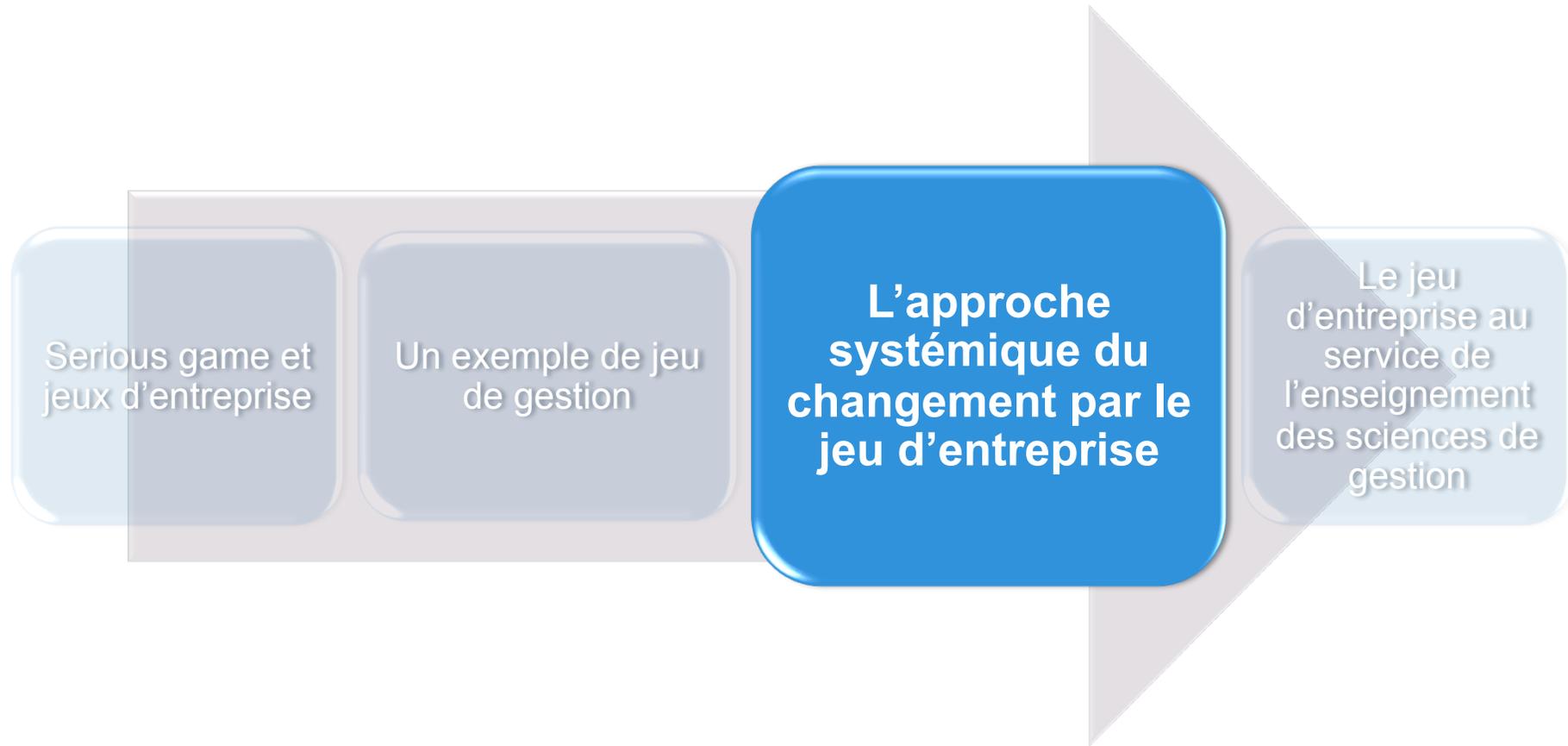
## Economie- droit

- *Quelles sont les grandes questions économiques ?* **Production.**
- *Les marchés des B/S sont-ils concurrentiels ?* **Loi de l'offre et demande**
- *Quelle est l'efficacité de l'intervention sociale de l'Etat ?* **ESS**
- *Pourquoi une croissance soutenable ?* **Instruments du développement durable**

# En quoi ce jeu est-il sérieux ?



# Plan de l'intervention

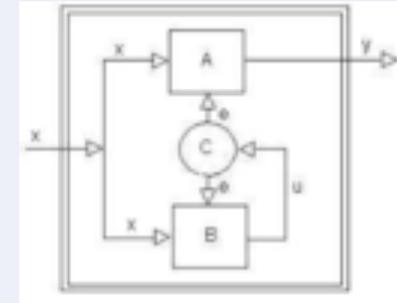


# Une organisation n'est pas une boîte noire

## “Boîte-noire”



## L'organisation “transparente”



**Même input → même output**

**Même input → peut-être pas le même output**

**Méthode synthétique** (qui procède par la reconnaissance globale sans décomposition des caractères)

**Méthode analytique** (qui procède par décomposition explicite des caractères, du fonctionnement interne)

Seules des variables **exogènes** ont une influence sur l'organisation

Des variables **exogènes et endogènes** peuvent agir

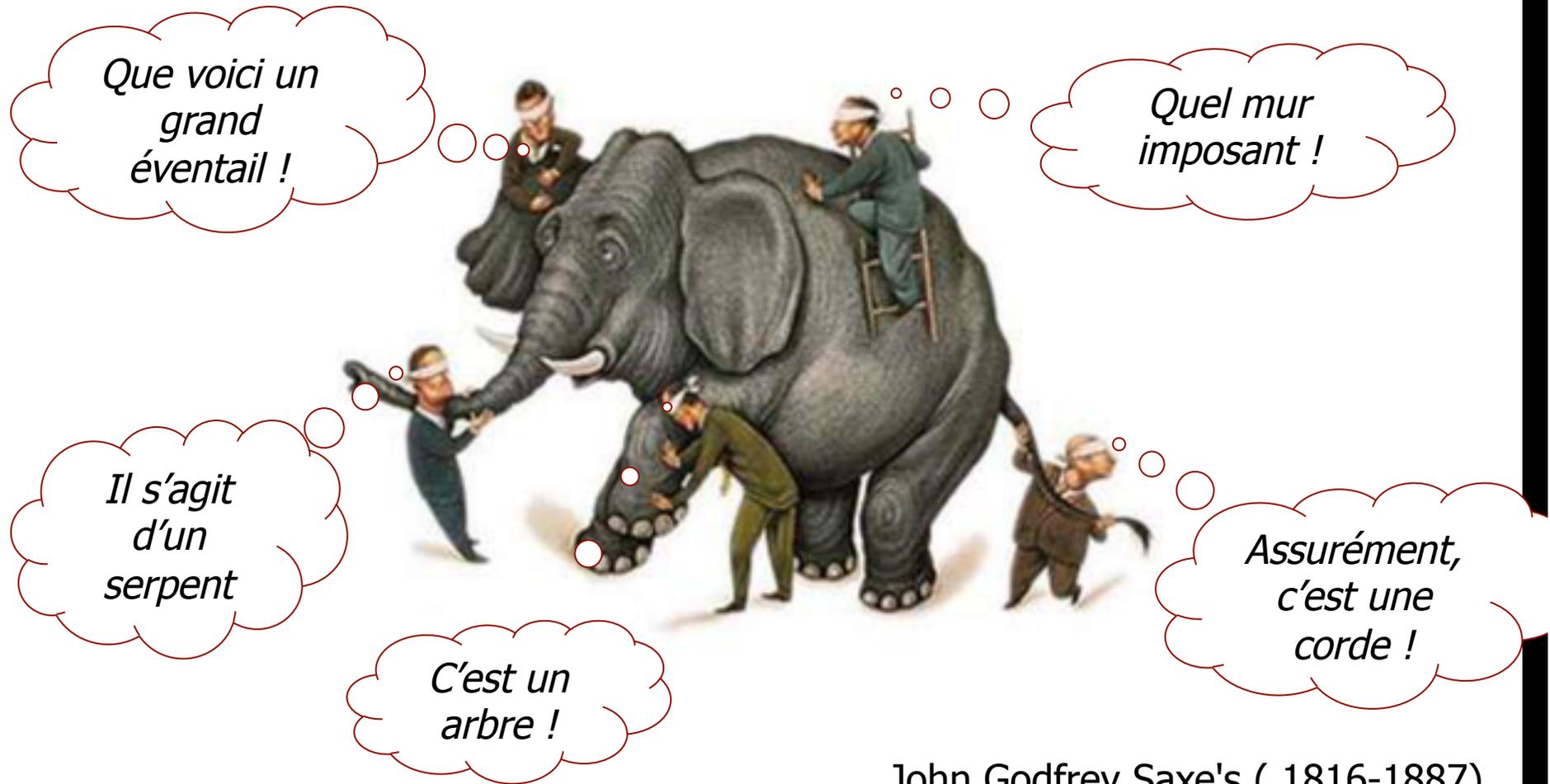
**Déterminisme** : principe de causalité

**Non déterminisme** : existence d'un ensemble de possibles équivalents

**Résultat prévisible**

**Résultat imprévisible**

# L'importance de la vision systémique



John Godfrey Saxe's ( 1816-1887)  
version of the famous Indian legend

# Plan de l'intervention

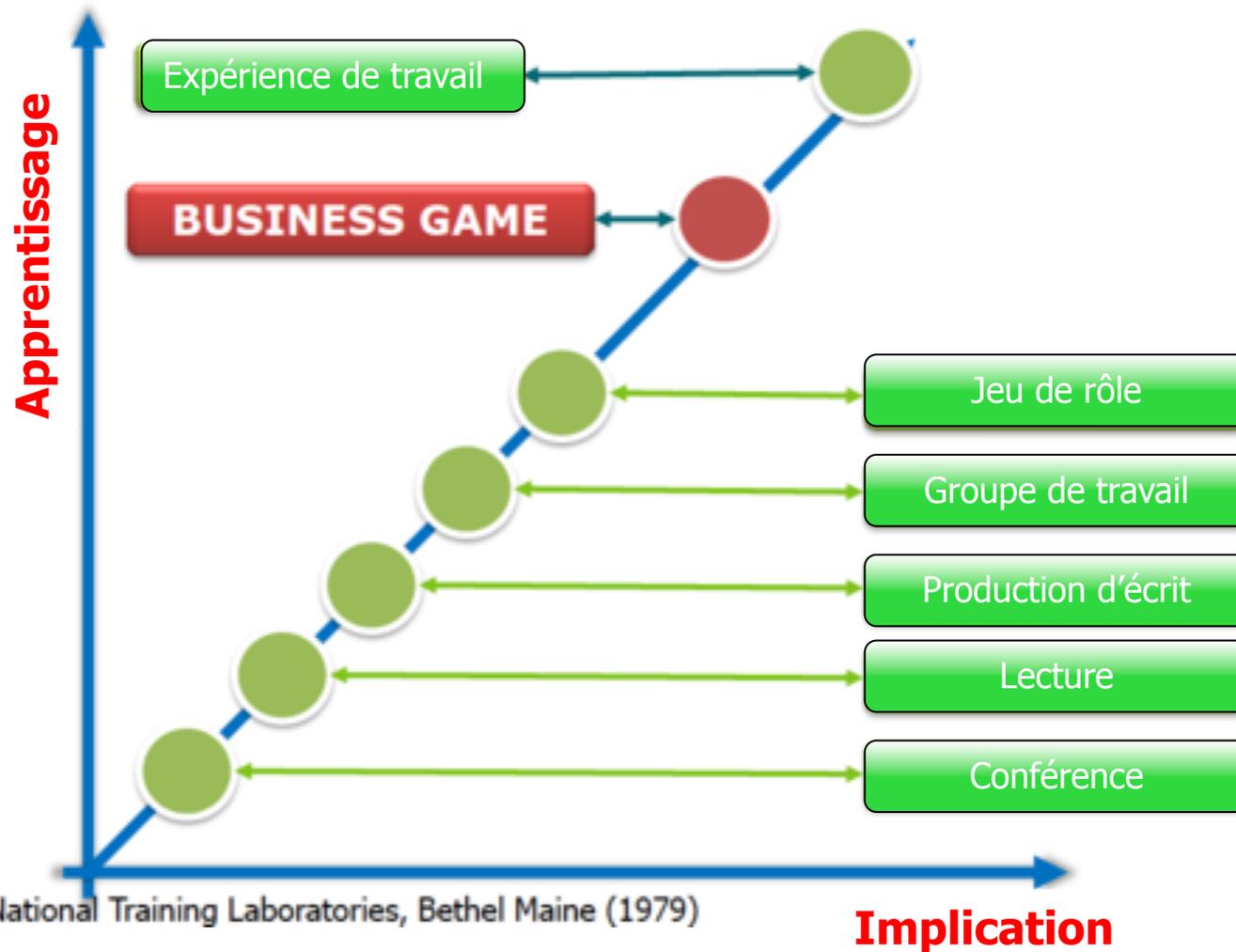
Serious game et jeux d'entreprise

Un exemple de jeu de gestion

L'approche systémique du changement par le jeu d'entreprise

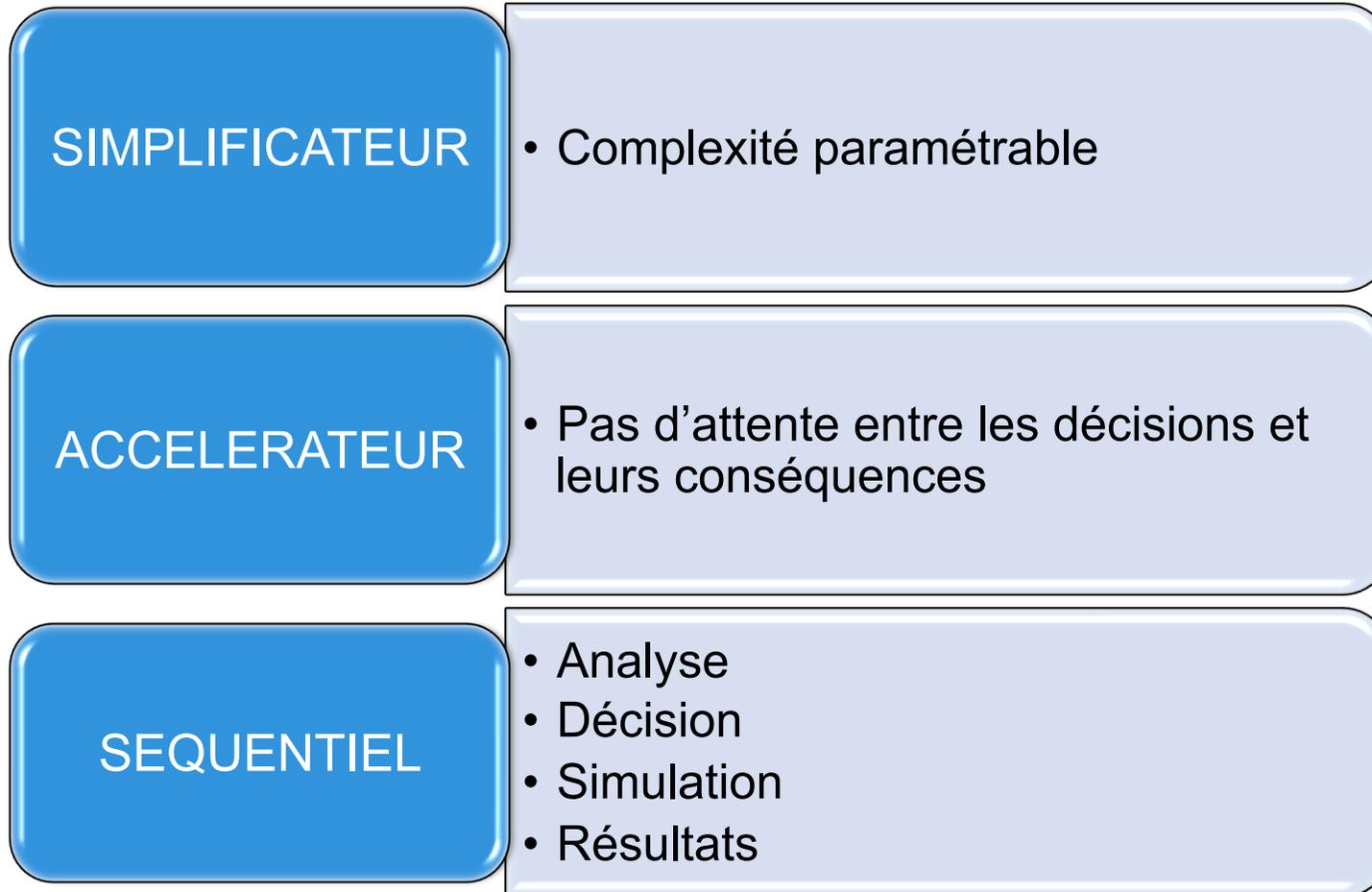
**Le jeu d'entreprise au service de l'enseignement des sciences de gestion**

# Pourquoi les jeux sérieux dans l'apprentissage des sciences de gestion?



# Une simulation de gestion réaliste...

Repose sur un modèle



**... qui conduit l'étudiant à agir...**



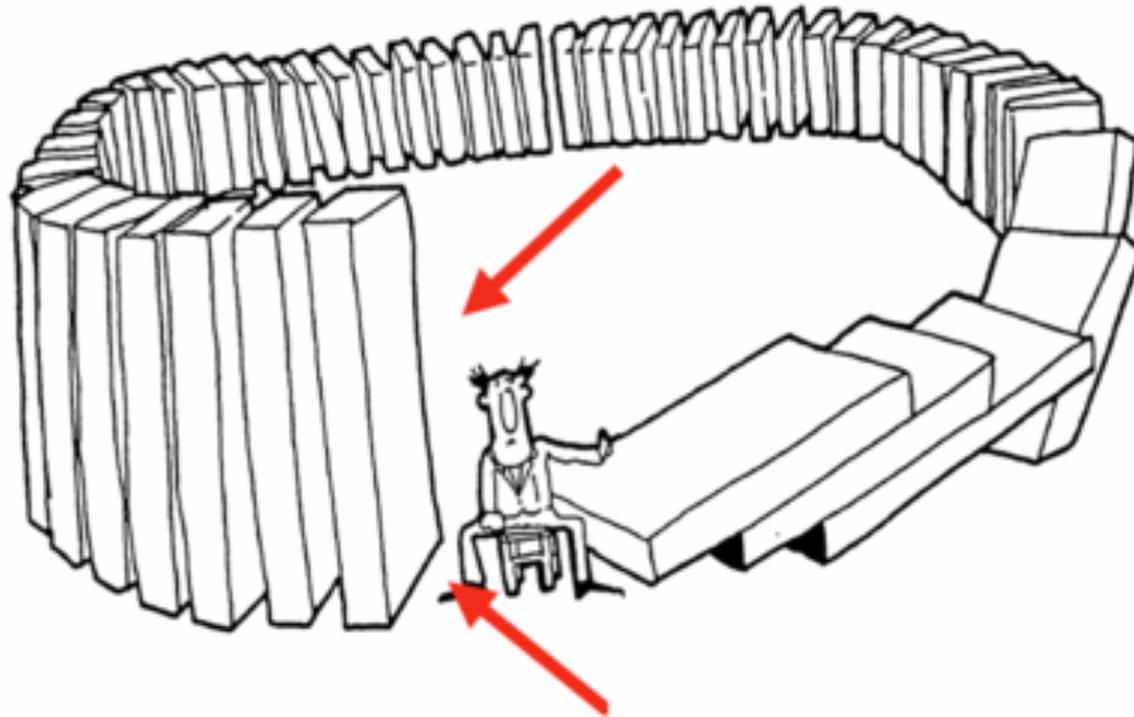
**...à appréhender les effets de ses actions...**



**...dans un environnement  
concurrentiel et incertain...**



**...avec des risques non négligeables...**



**...mais relatifs puisqu'il s'agit d'un jeu...**

# Un outil pédagogique...

## Des objectifs :

- Acquérir un savoir, un savoir-faire, un savoir-être,
- Apprendre à s'organiser en équipe, à se poser des questions, ...
- Appliquer, respecter des règles.

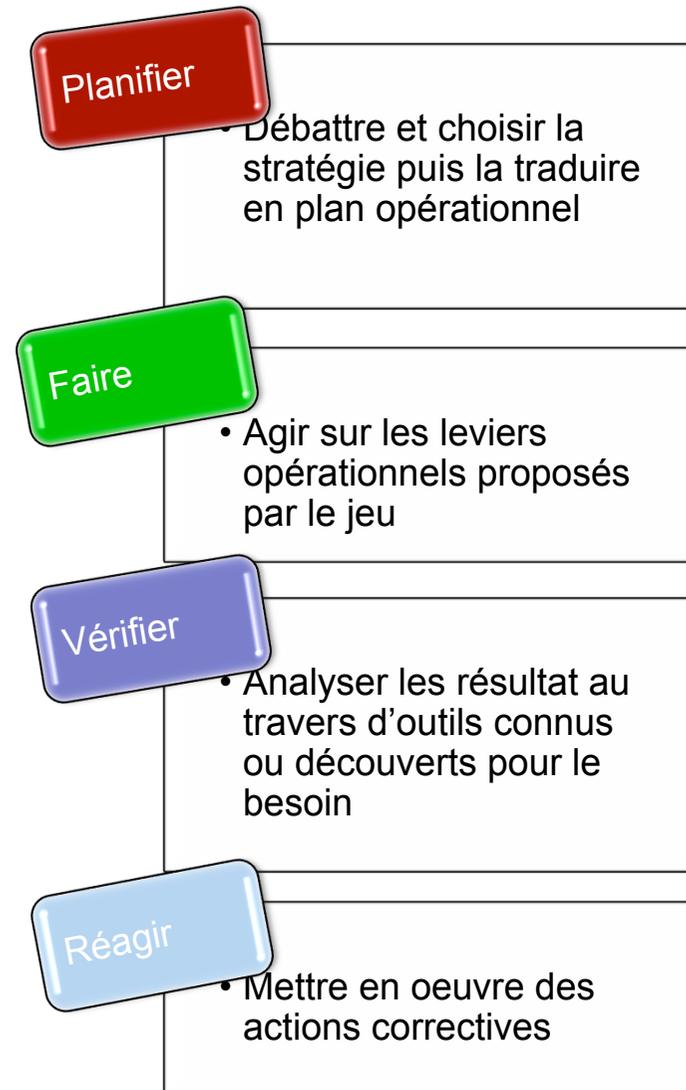
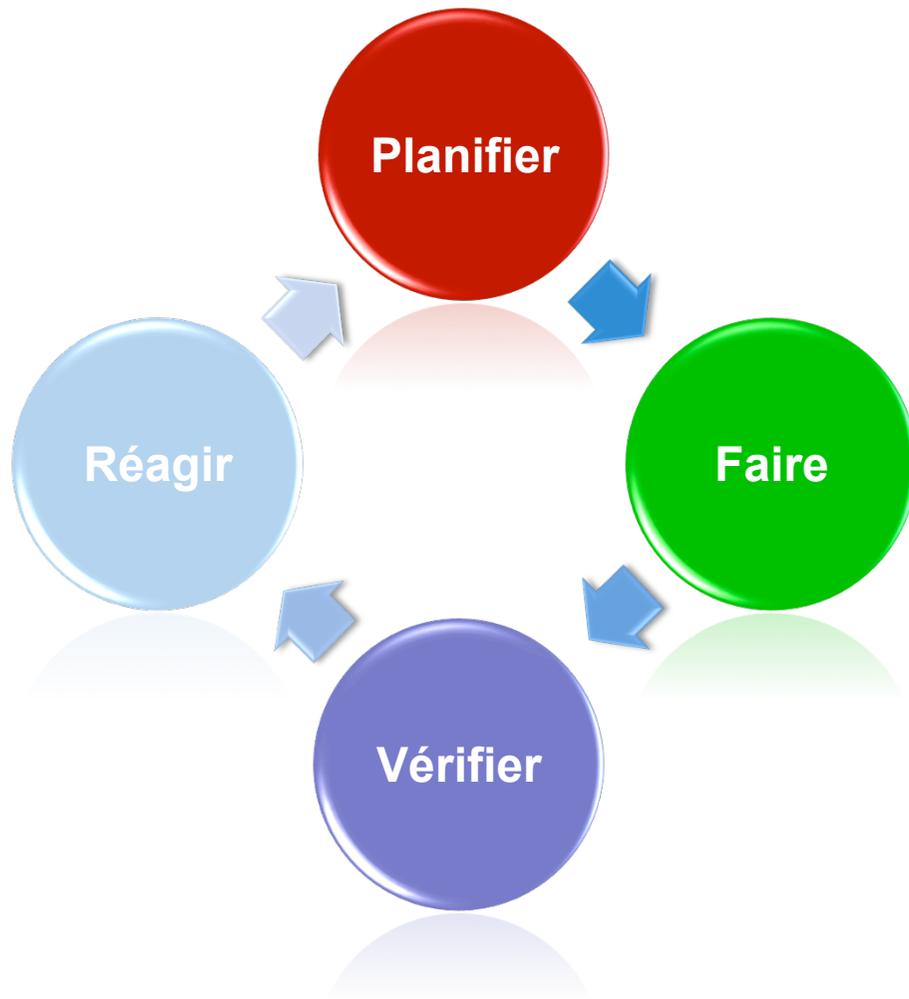
## Une méthode pédagogique plus active :

- Analyse, réflexion, action à partir de modèles de simulation du réel,
- Une nécessaire implication des joueurs/apprenants,
- Une dialectique constante entre réflexion/action, approche déductive/approche inductive, théorie/pratique, savoirs/savoir-faire, expérience/conceptualisation.

## Qui ne doit pas succomber au seul aspect ludique :

- Il s'agit d'apprendre en jouant, par l'expérience,
- mais le jeu n'est qu'un support...

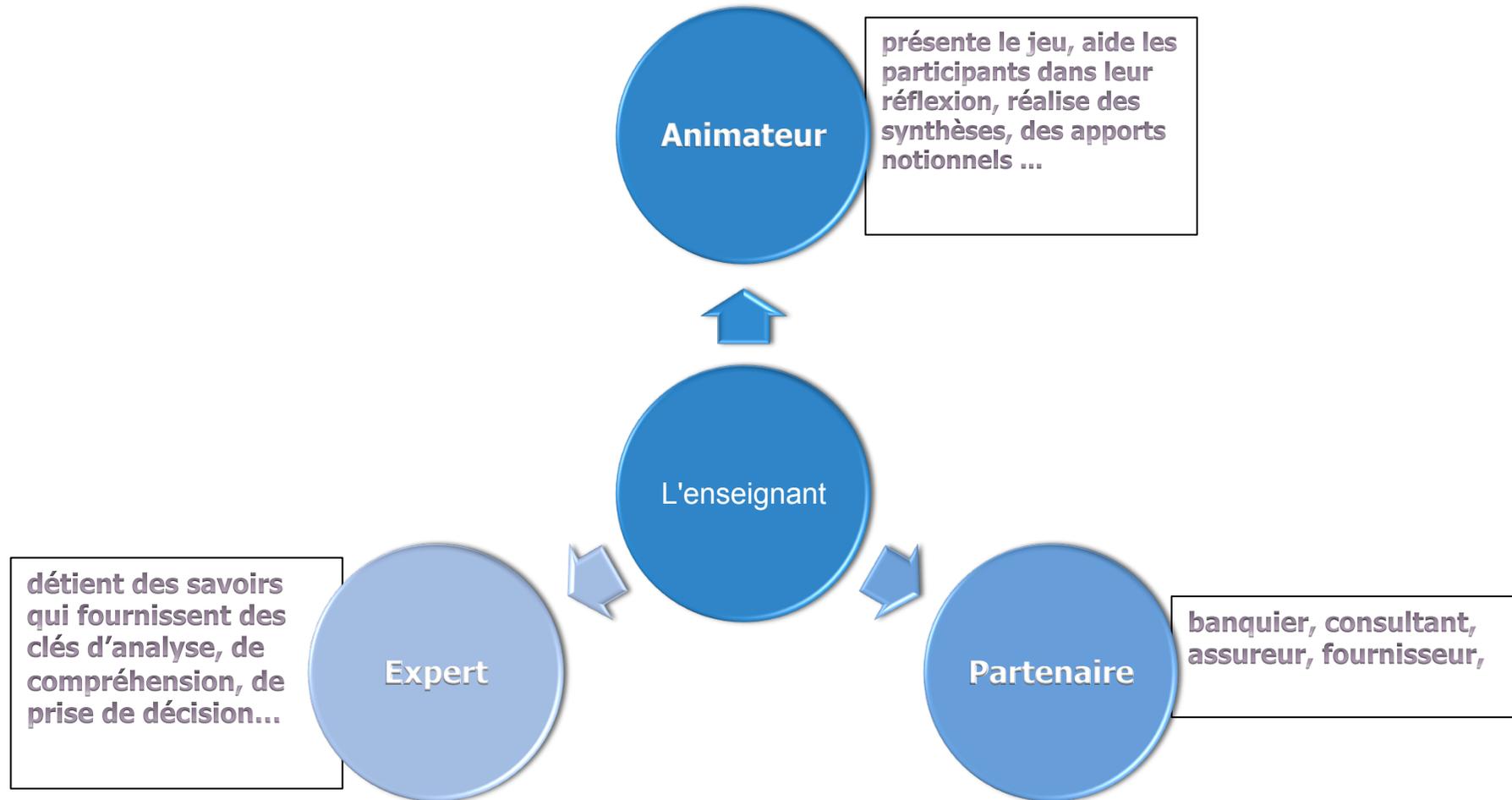
# ... qui fonde un cercle vertueux...



# ... pour une amélioration continue

- Apprentissage des **méthodes** de gestion et les pratiques
- Vision plus **systemique** pour l'approche stratégique
- Prise de **confiance** vis-à-vis des situations à risque et d'incertitude
- Enrichissement de la **capacité décisionnelle** en termes de rapidité et de l'efficacité
- Enrichissement des **compétences transversales** des participants (leadership, travail en équipe, utilisation d'outils de travail collaboratifs...)

# Une nouvelle posture pour l'enseignant



# UN NÉCESSAIRE QUESTIONNEMENT PRÉALABLE

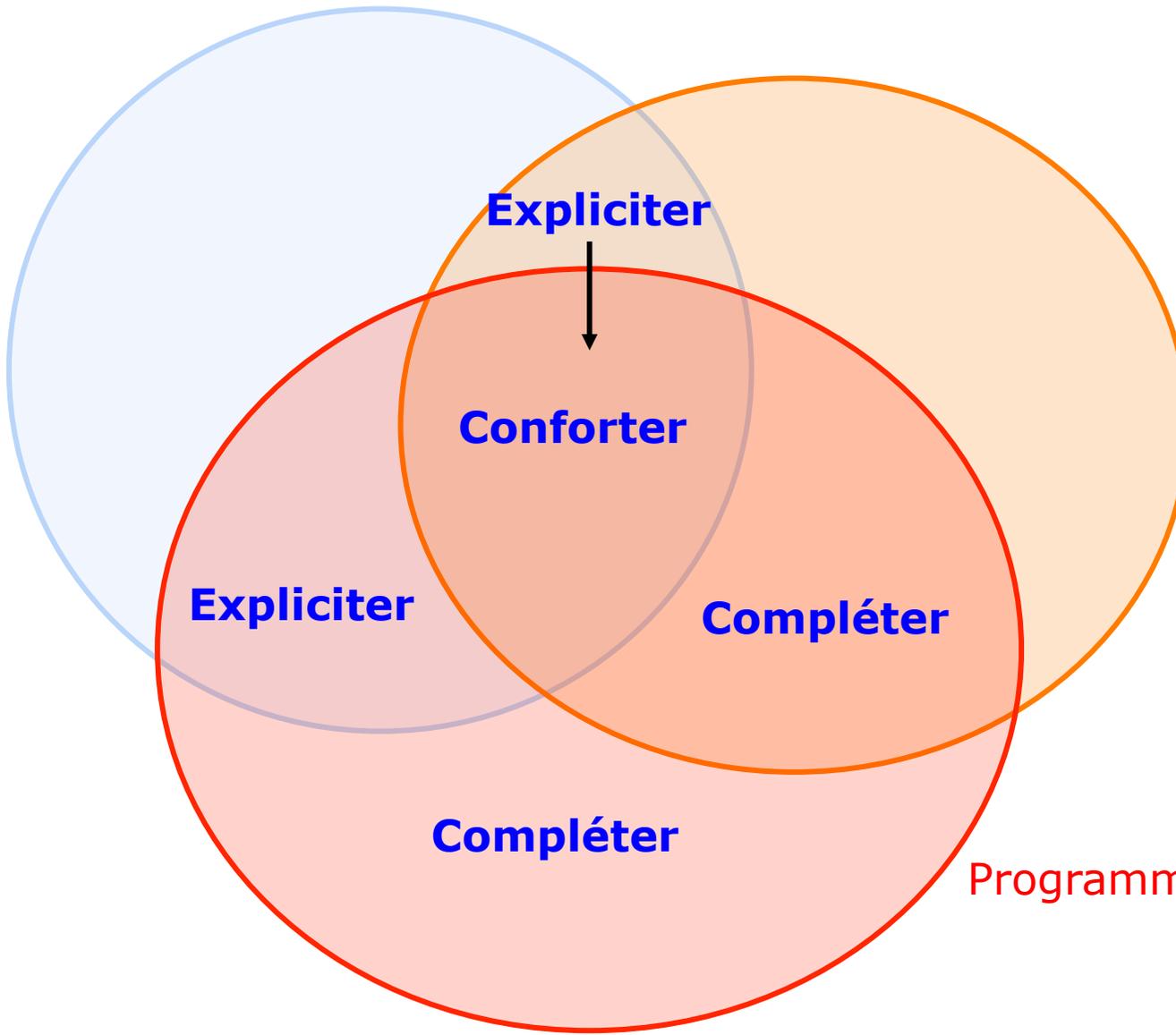
- **Quel public ? Quels pré-requis ?**
- **Quels objectif(s)**
- **Quelle organisation ?**
  - **Des journées bloquées / sur plusieurs semaines.**
  - **Travail en classe/hors la classe.**
  - **Travaux d'analyse intermédiaires formalisés ou non.**
- **Quels moyens ?**
  - **Humains**
  - **Matériels**

# Un nécessaire questionnement préalable

## **Quels savoirs et compétences à transmettre ?**

- Un impératif : didactiser les contenus du jeu utilisé.
- Quelle scénarisation de la séquence : importance de la scénarisation « hors jeu ».

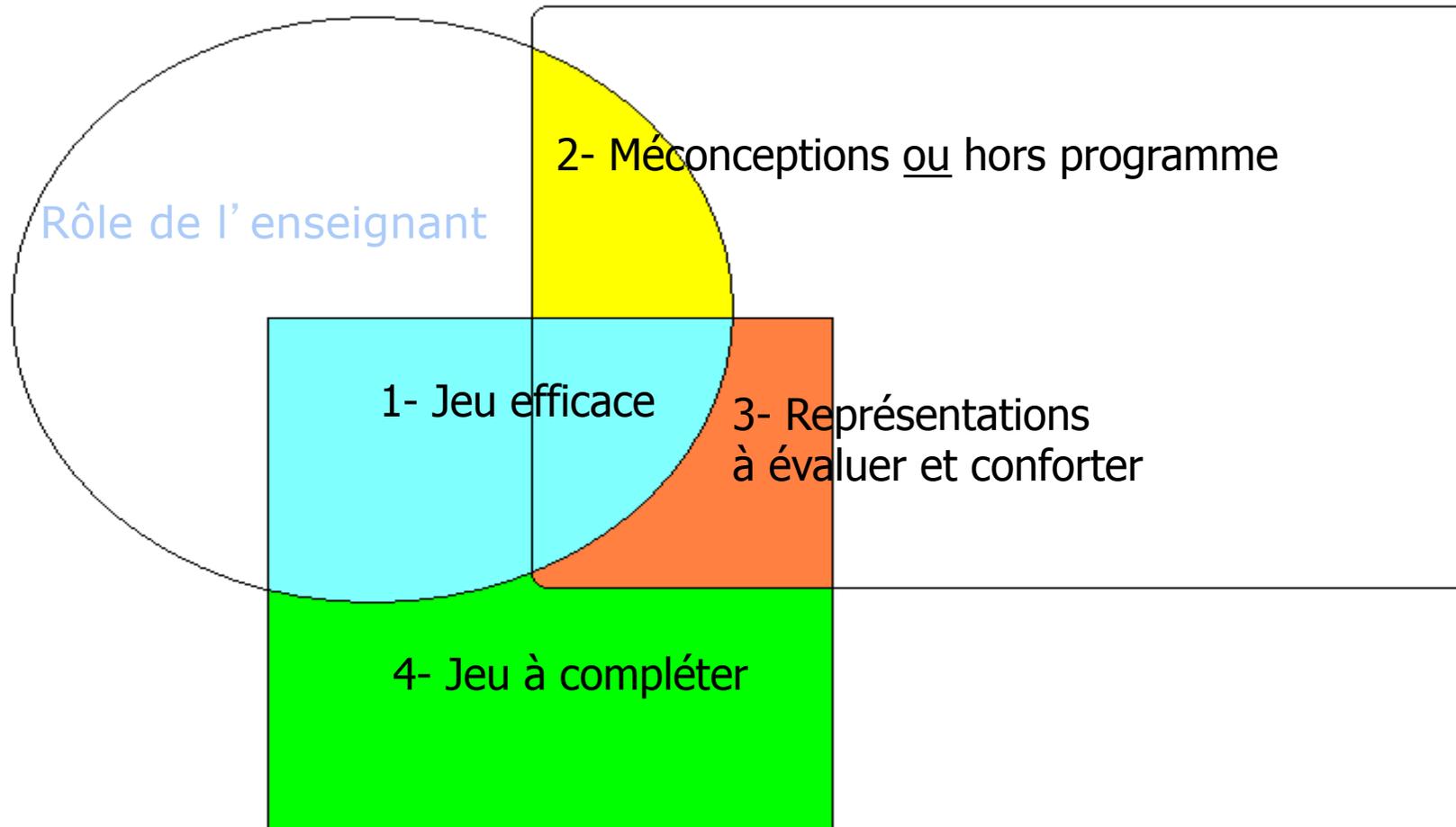
Modèle du jeu



Représentations  
des élèves

Programme STMG





# Un nécessaire questionnement préalable

## Quelle évaluation ?

- Challenge uniquement ou objectifs pédagogiques ?
- Evaluer les performances (résultats) des entreprises ? Bénéfice, situation nette, parts de marché, équilibre financier ...
- Le travail (l'activité) des équipes : réalisation d'un tableau de bord, la présentation en AG, un budget de trésorerie ...