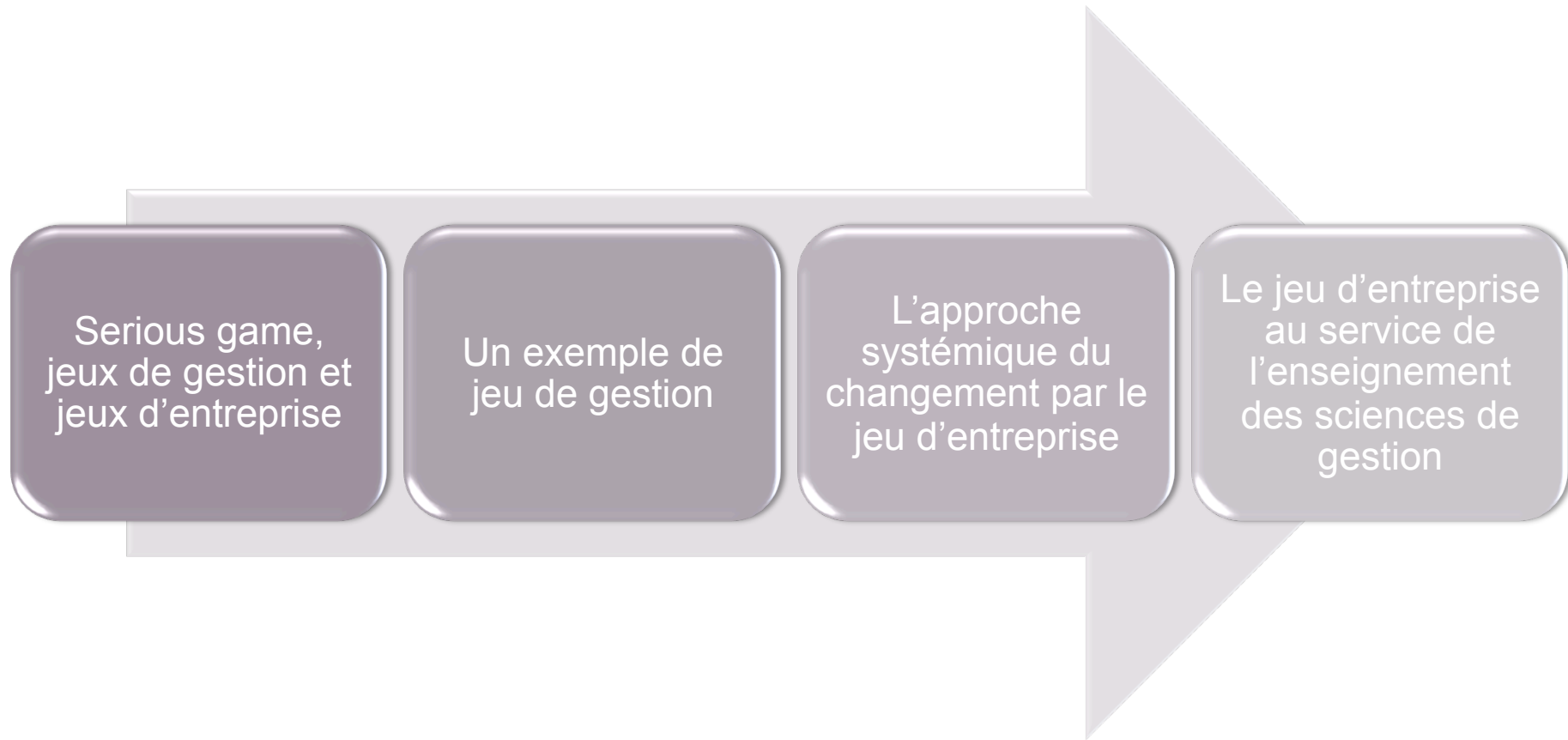


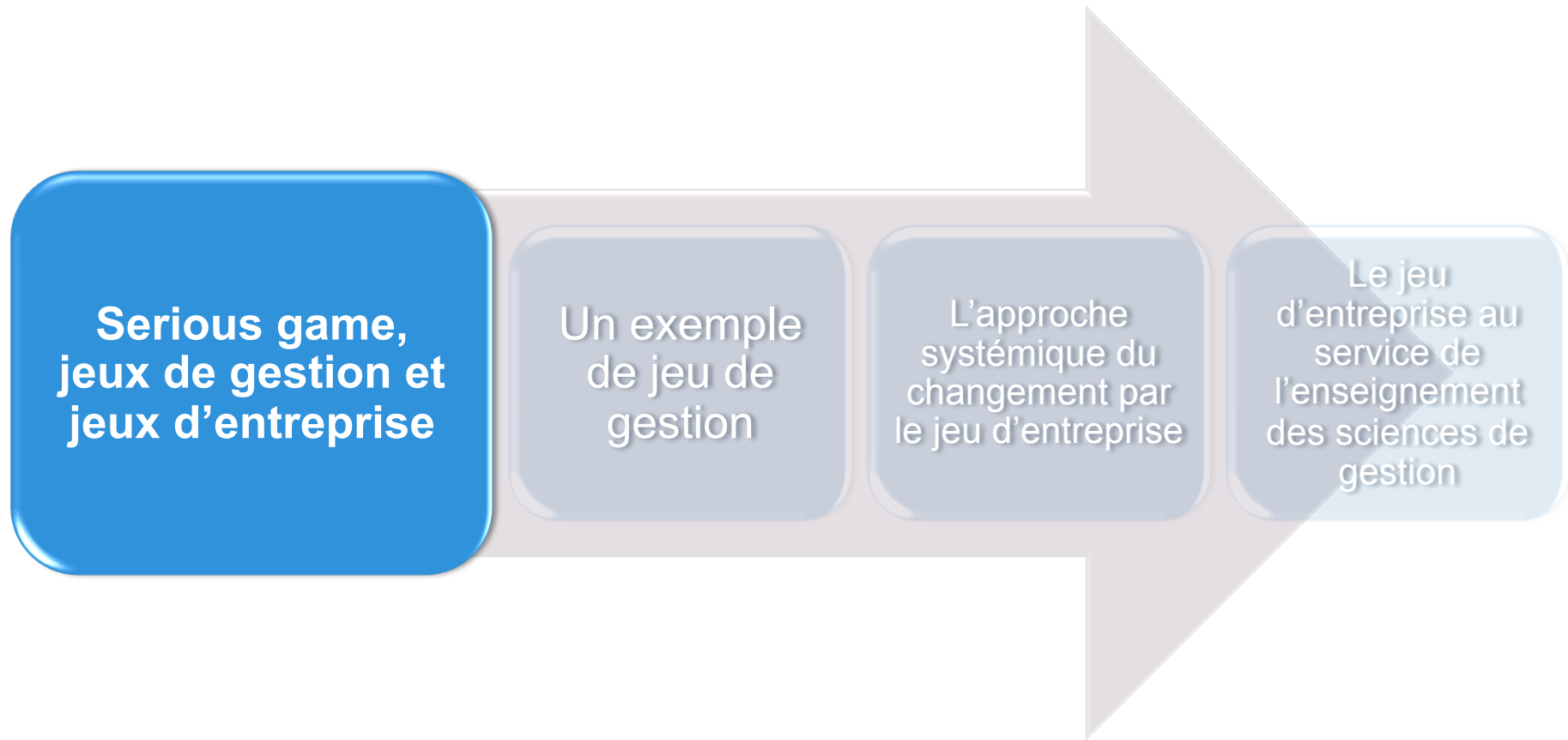
# Les jeux sérieux : des outils pédagogiques au service de l'économie-gestion



# 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>

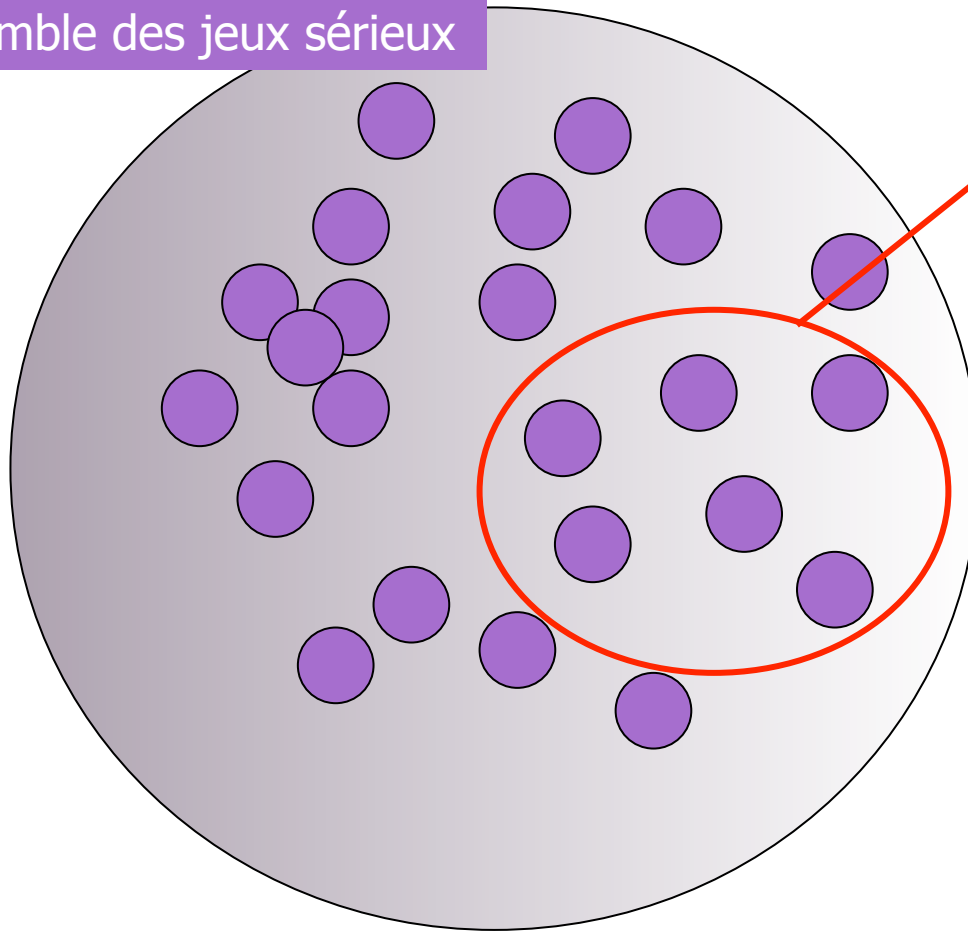
# Jeux sérieux

- 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

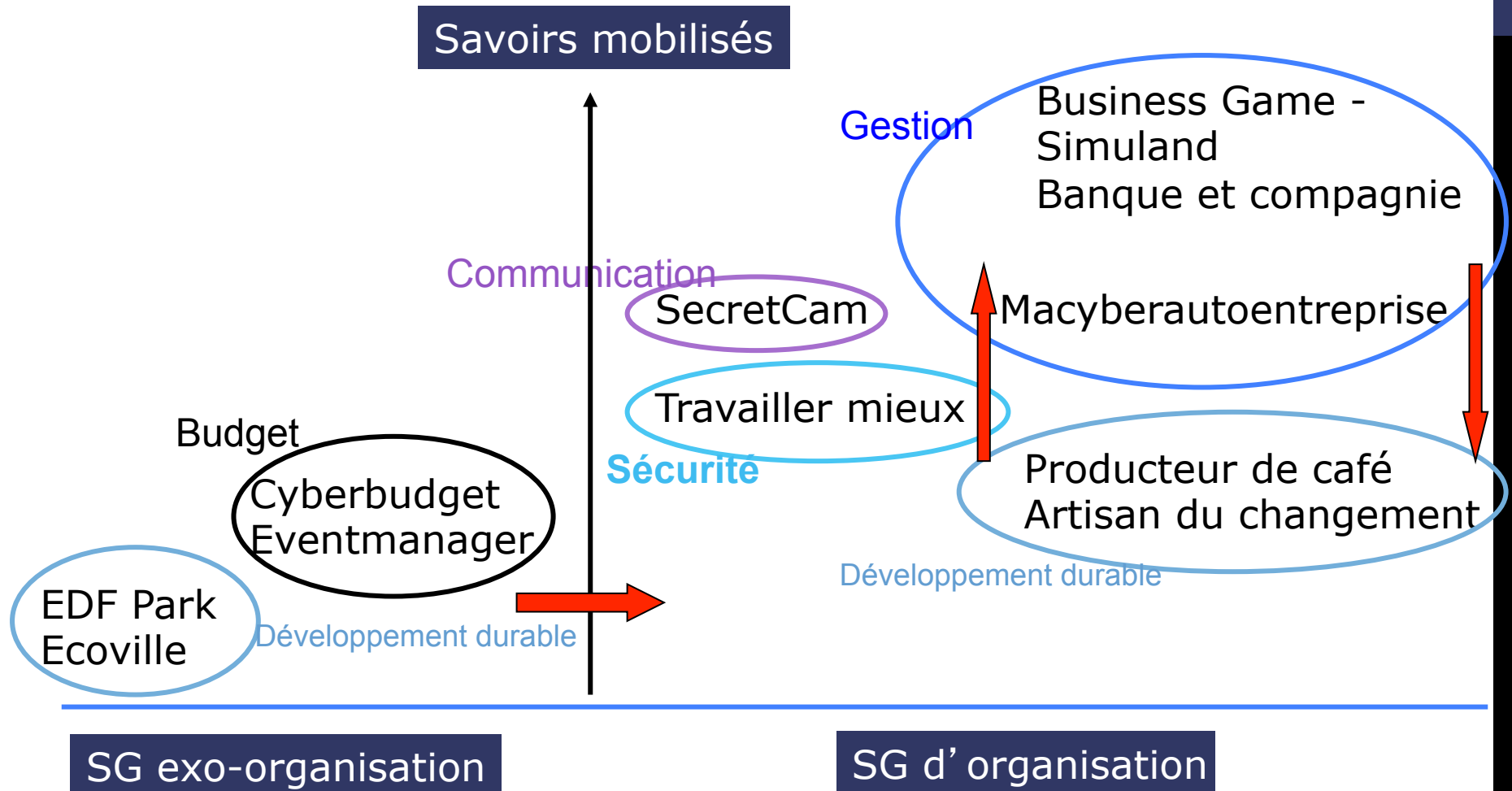
Ensemble des jeux sérieux



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***

---

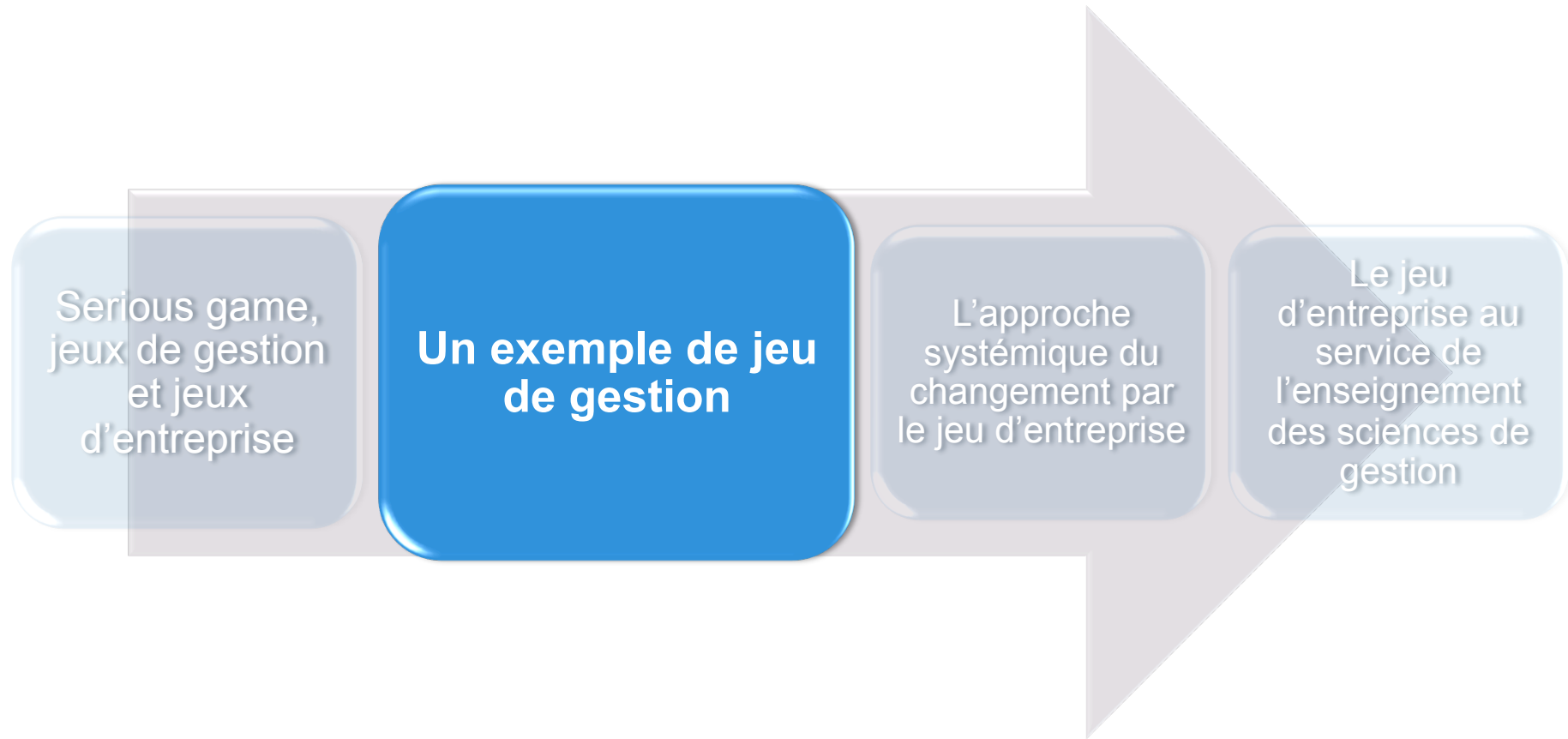
***...***

# 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



# 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**

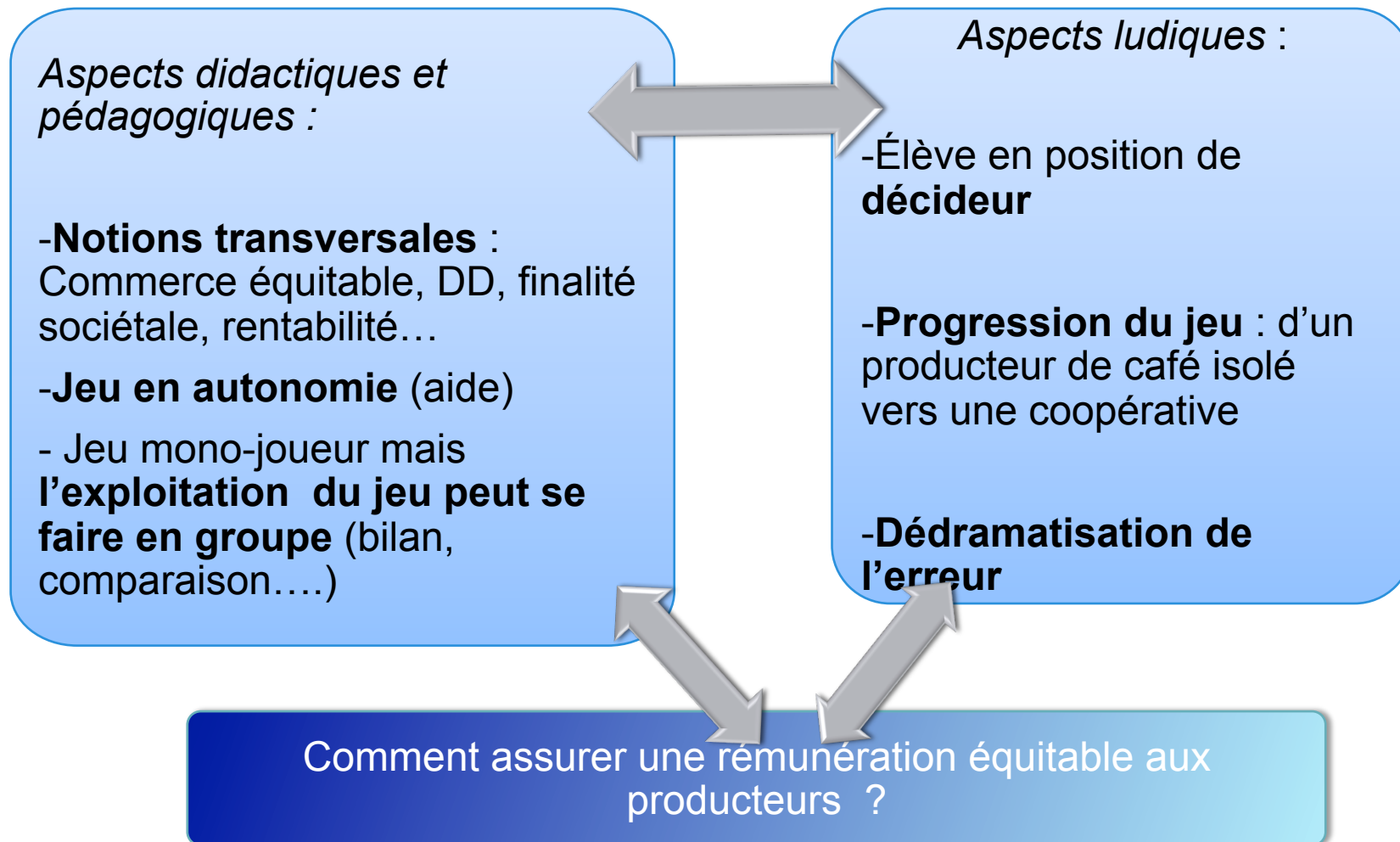
## Management

- *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

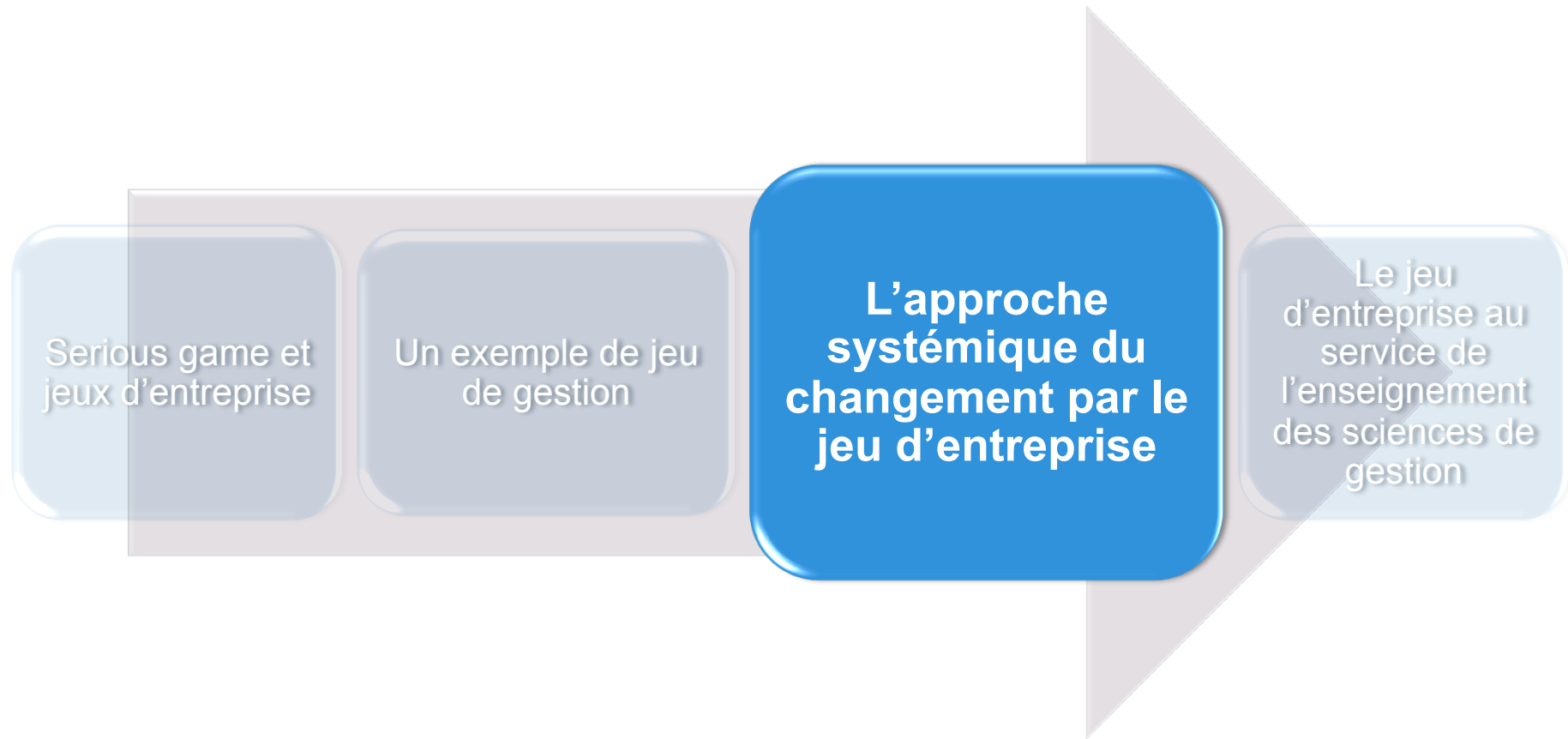
- *Quelles sont les grandes questions économiques ?* **Production.**
- *Les marchés des B/S sont-ils concurrentiels ?* **Loi de l'offre et demande**
- *Quelle est l'efficacité de l'intervention sociale de l'Etat ?* **ESS**
- *Pourquoi une croissance soutenable ?* **Instruments du développement durable**

# En quoi ce jeu est-il sérieux ?





# Plan de l'intervention

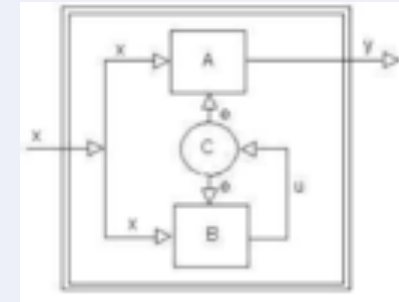


# Une organisation n'est pas une boîte noire

## “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

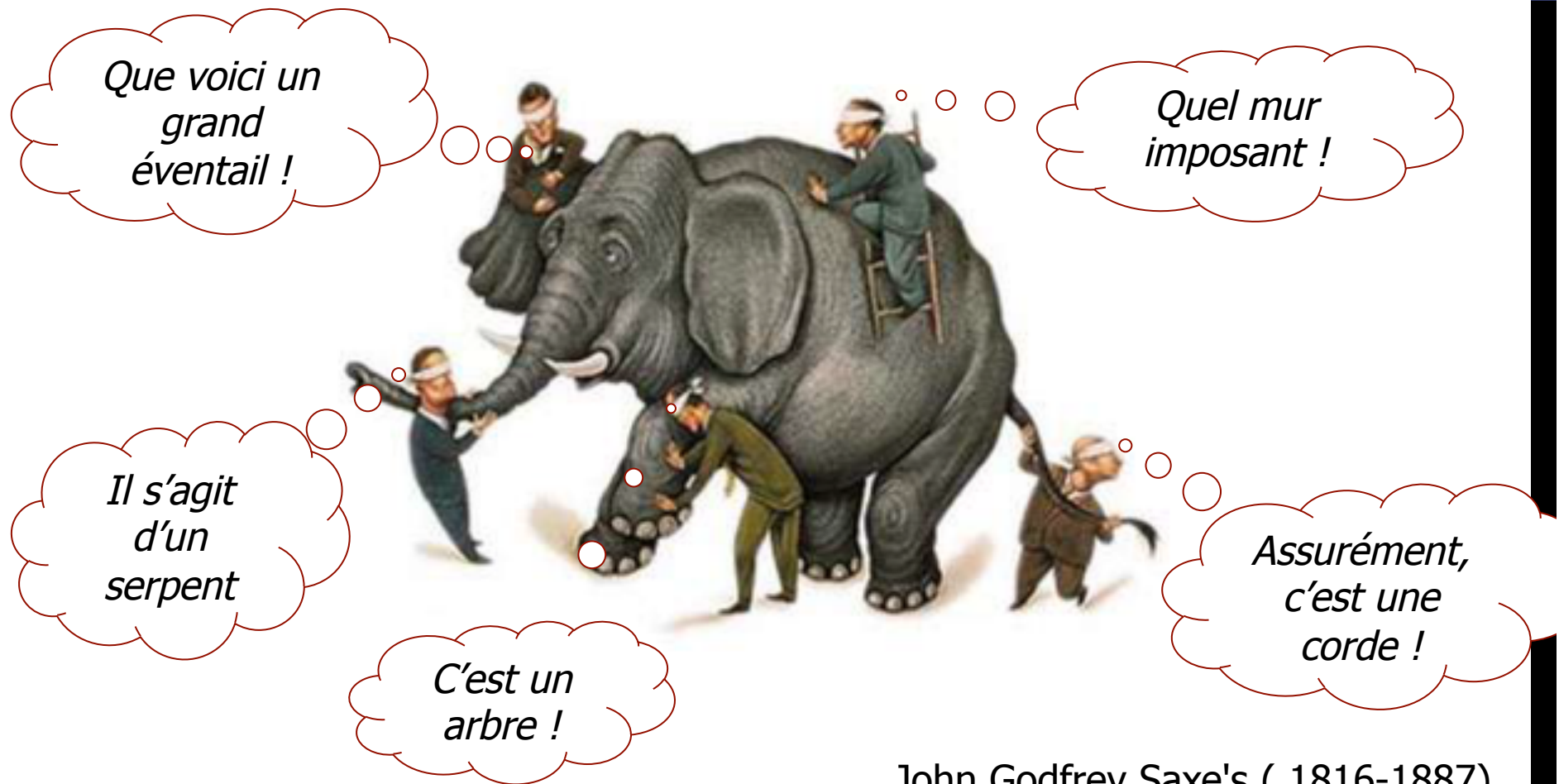
**Déterminisme** : principe de causalité

**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

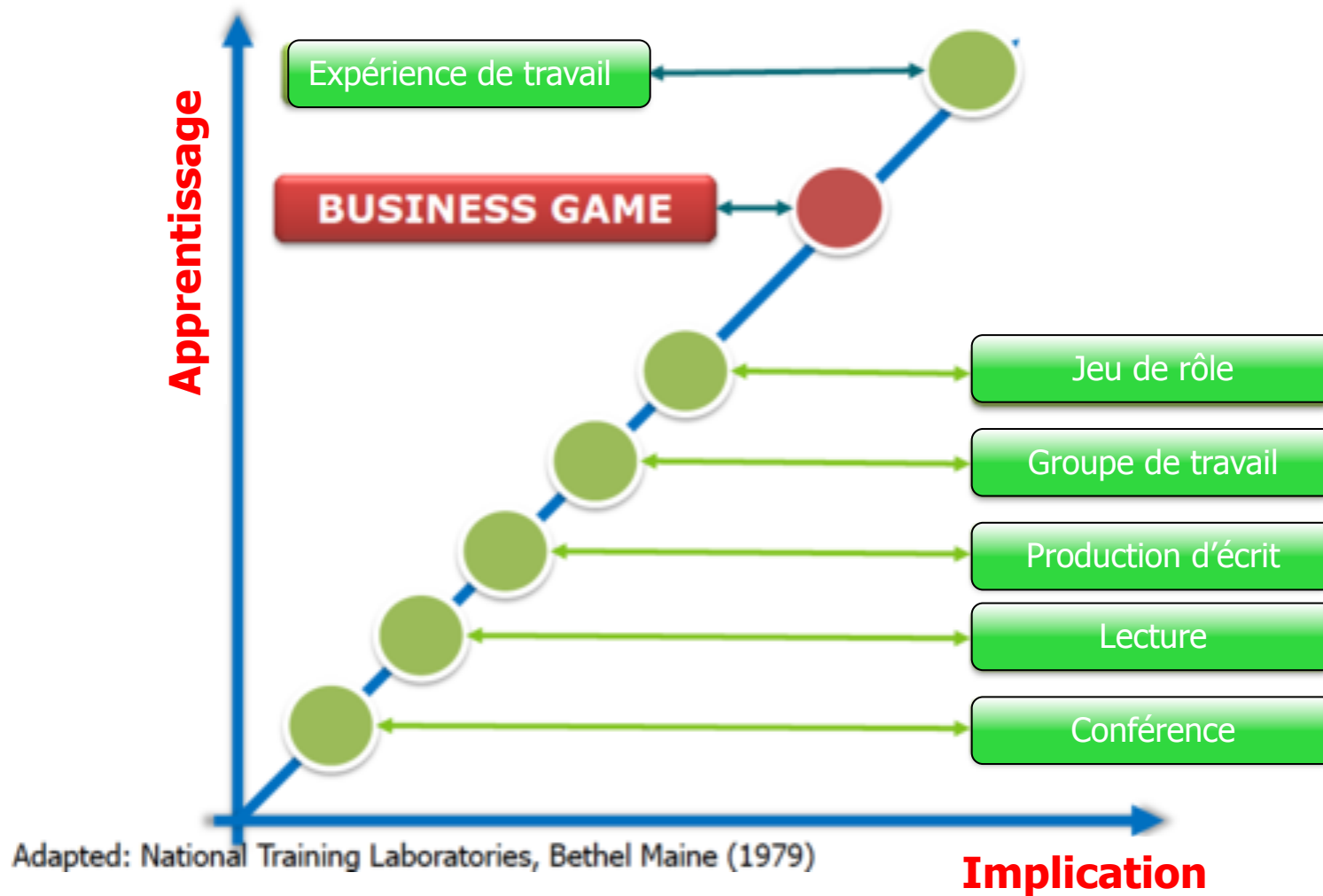
Serious game et  
jeux d'entreprise

Un exemple de  
jeu de gestion

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

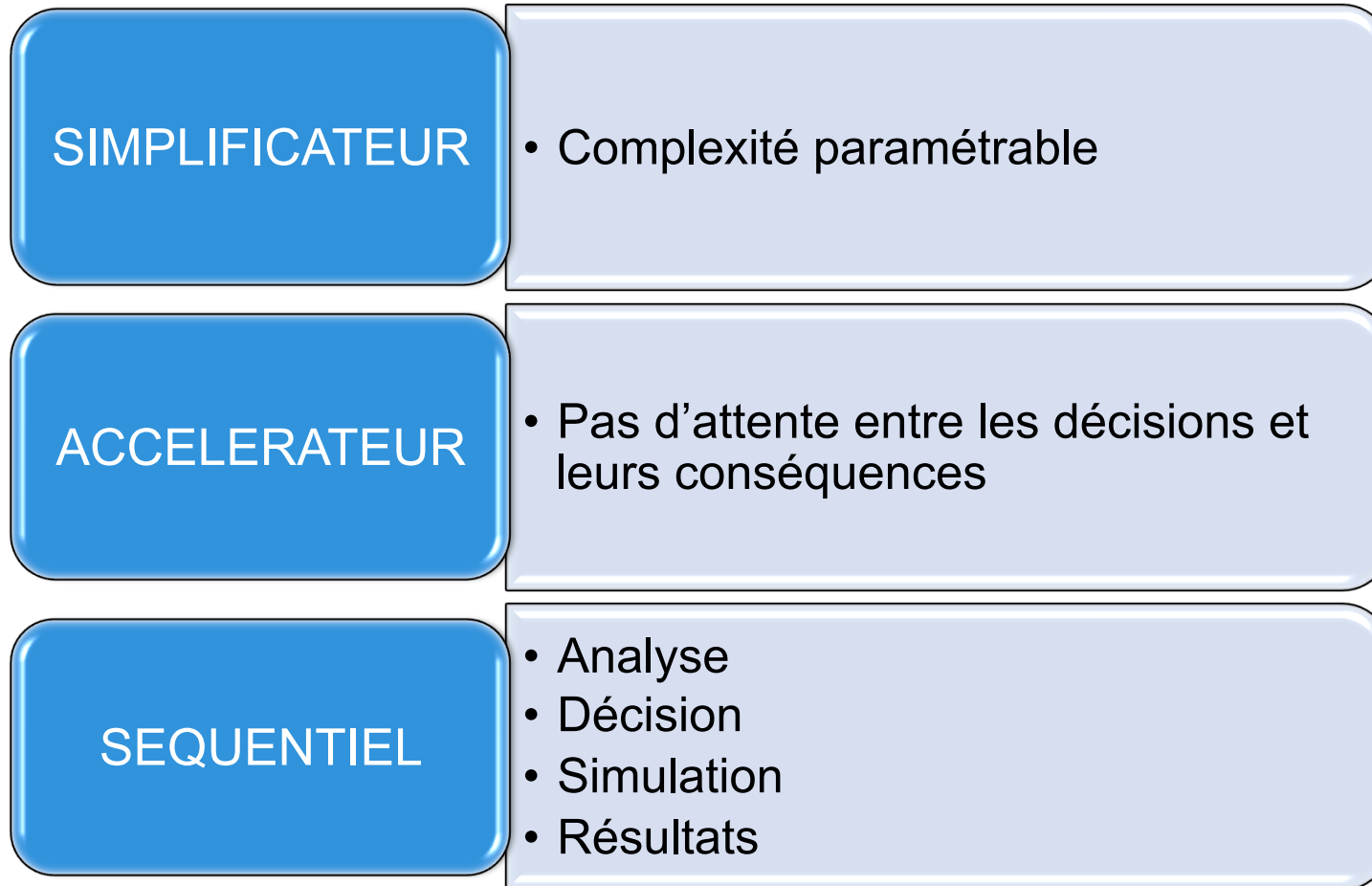
**Le jeu d'entreprise au  
service de  
l'enseignement des  
sciences de gestion**

# 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...**

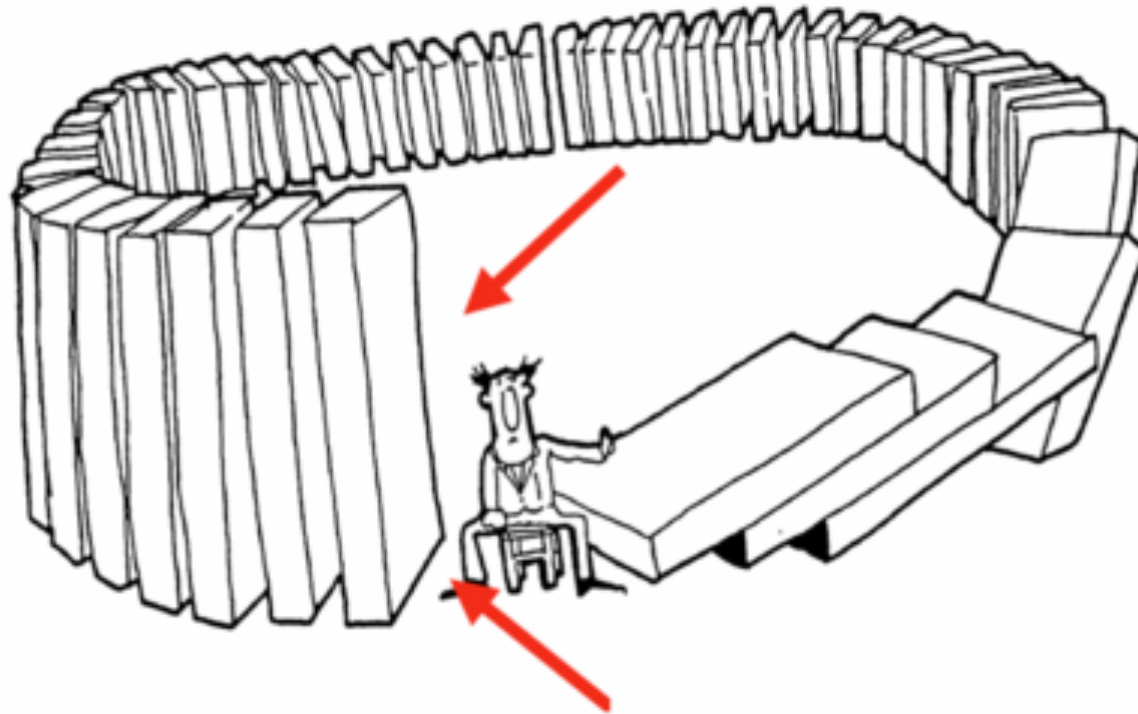




**...dans un environnement  
concurrentiel et incertain...**



**...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.

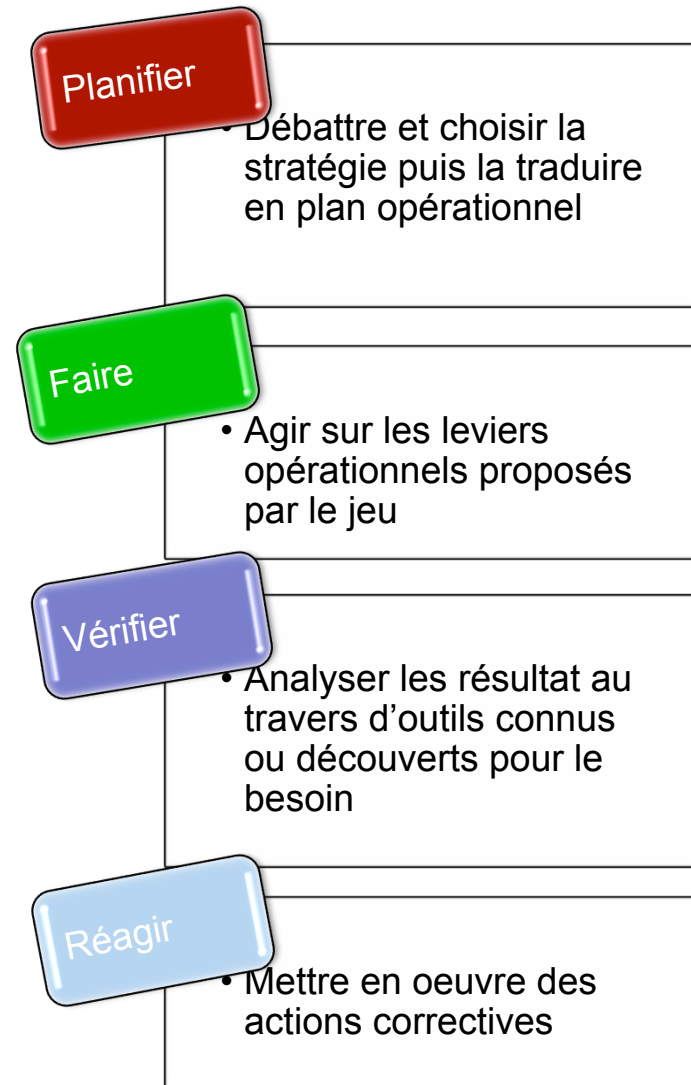
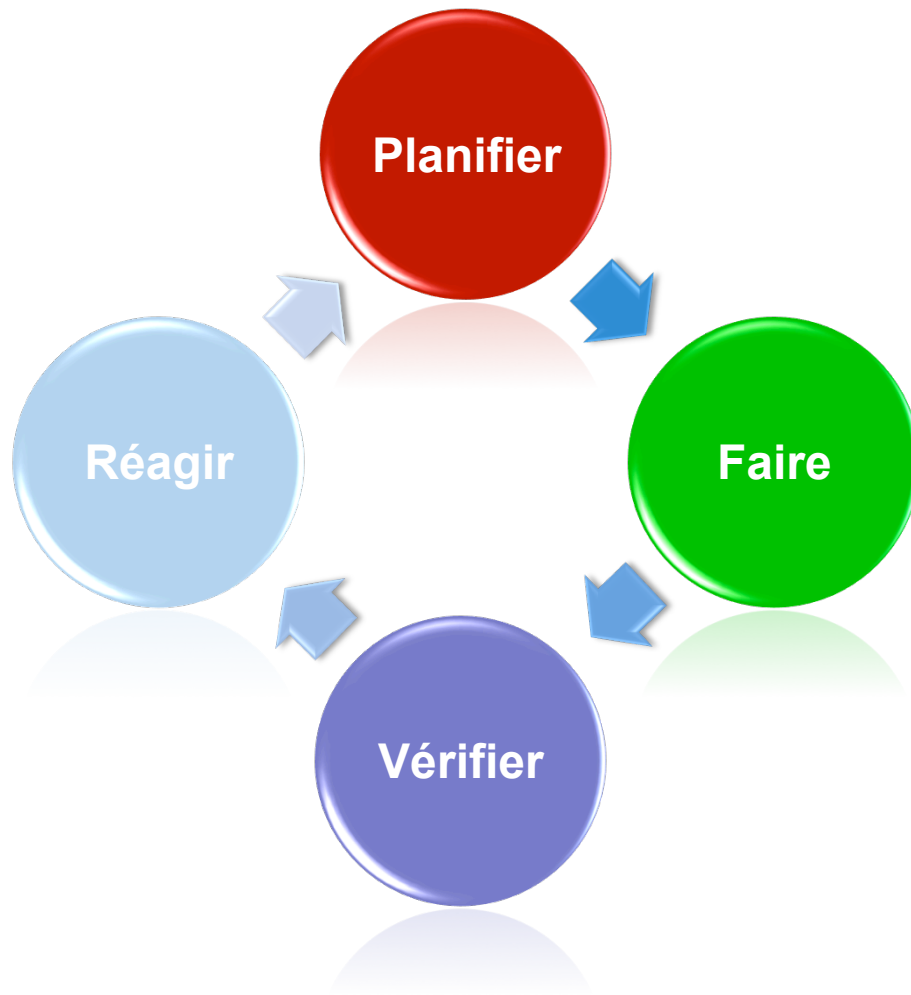
## Une méthode pédagogique plus active :

- 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...

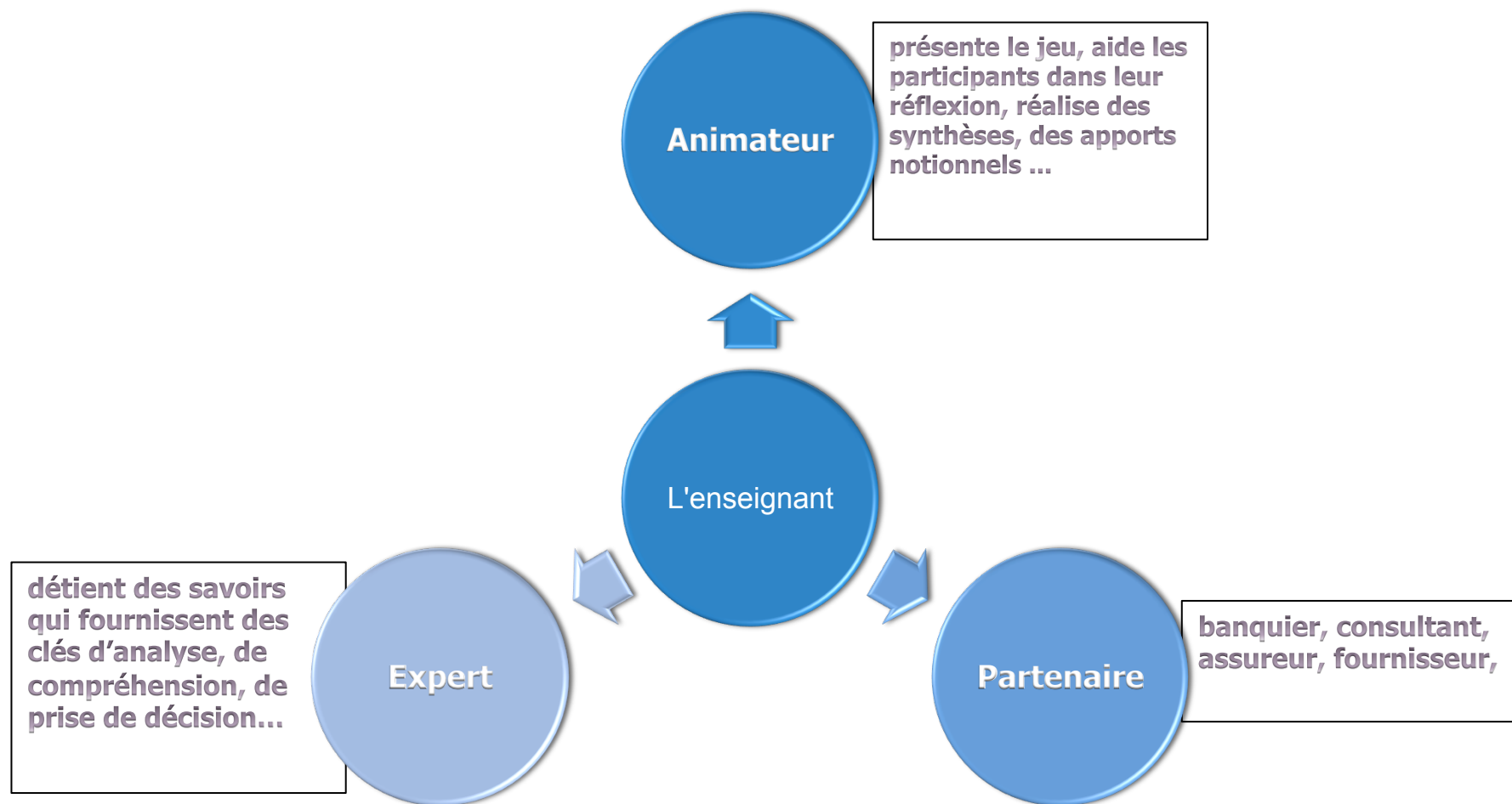
## ... qui fonde un cercle vertueux...



## ... pour une amélioration continue

- Apprentissage des **méthodes** de gestion et les pratiques
- Vision plus **systémique** 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

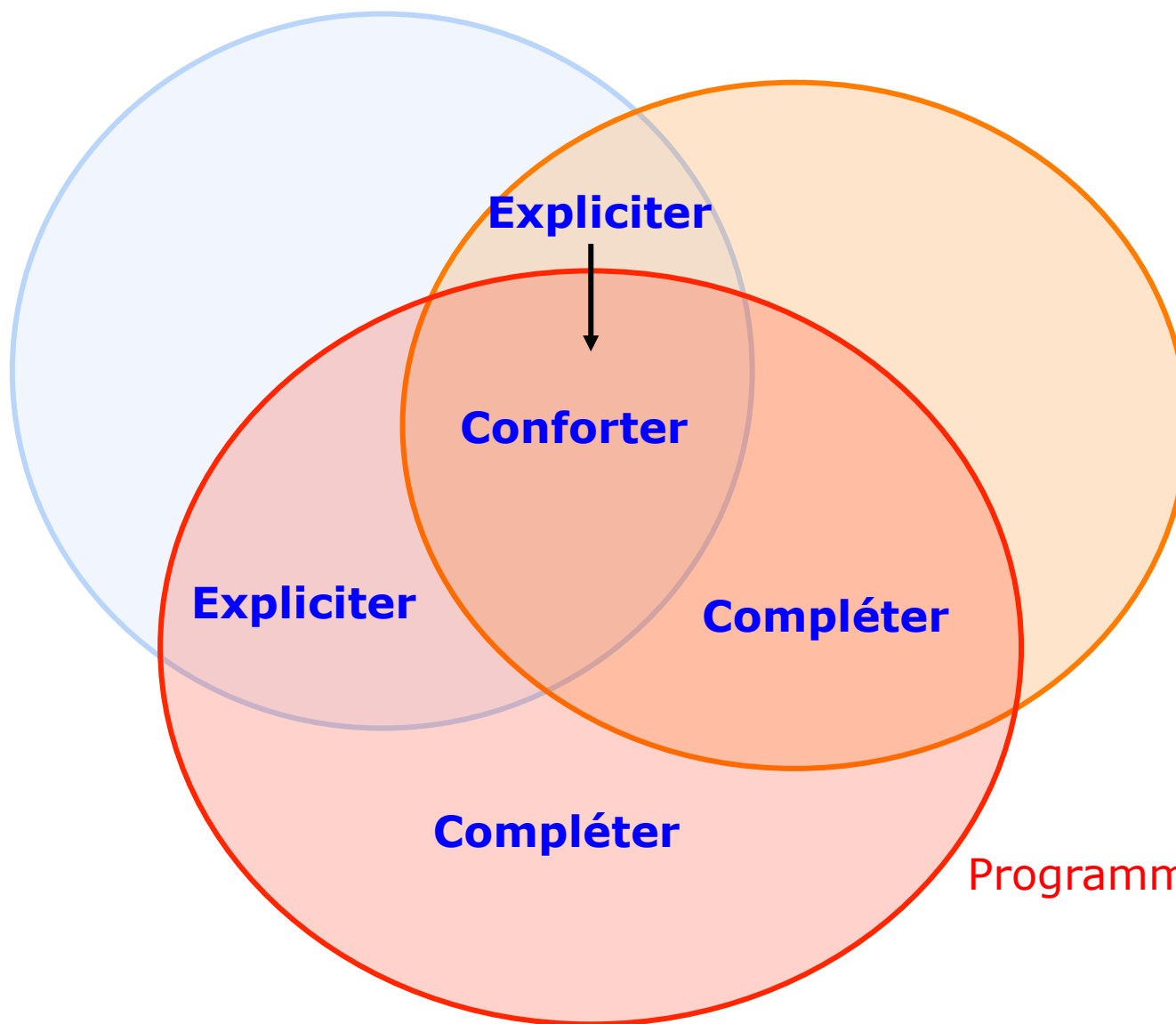
# Un nécessaire questionnement préalable

## **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 ».

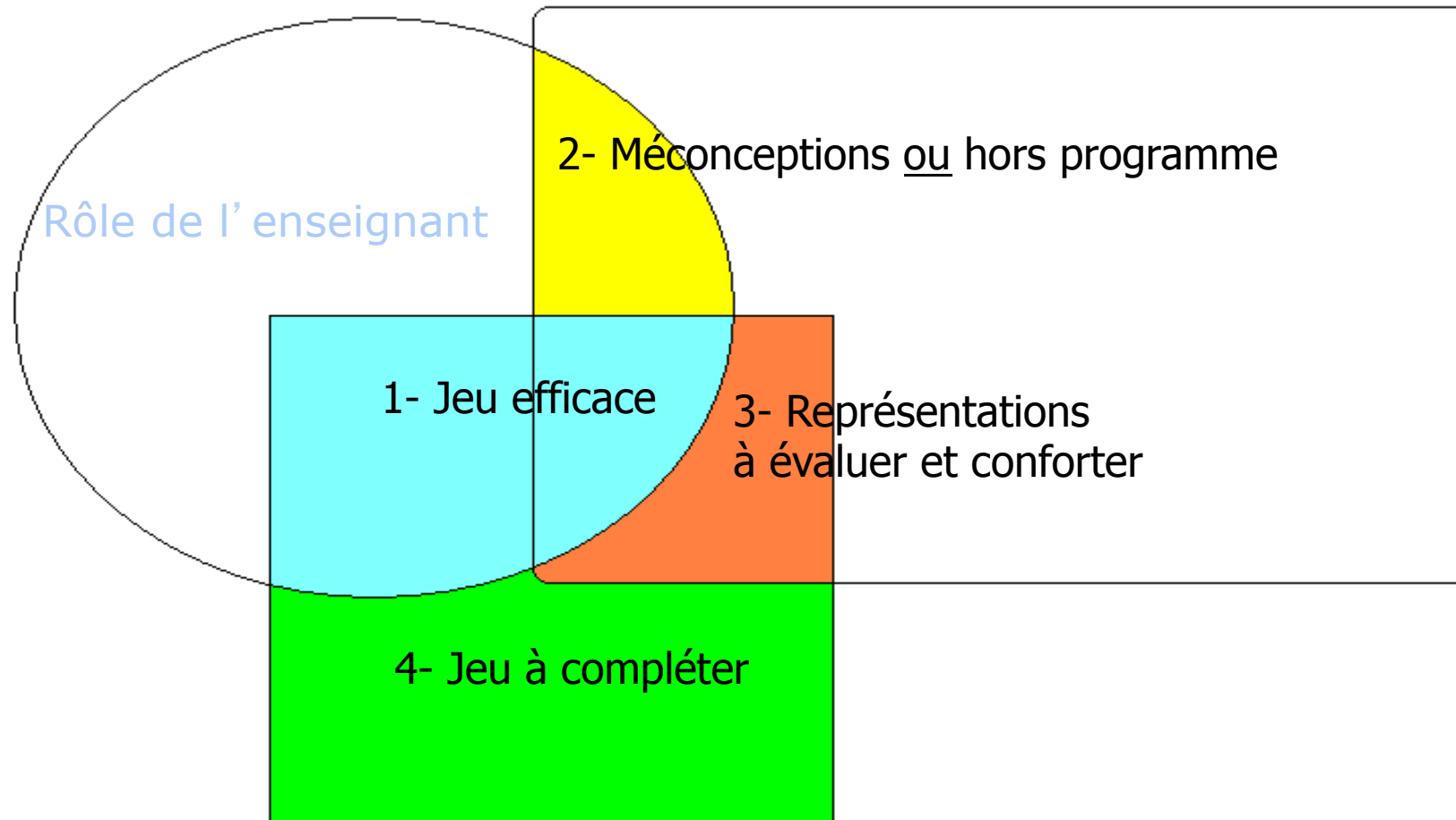


Modèle du jeu



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 ...