



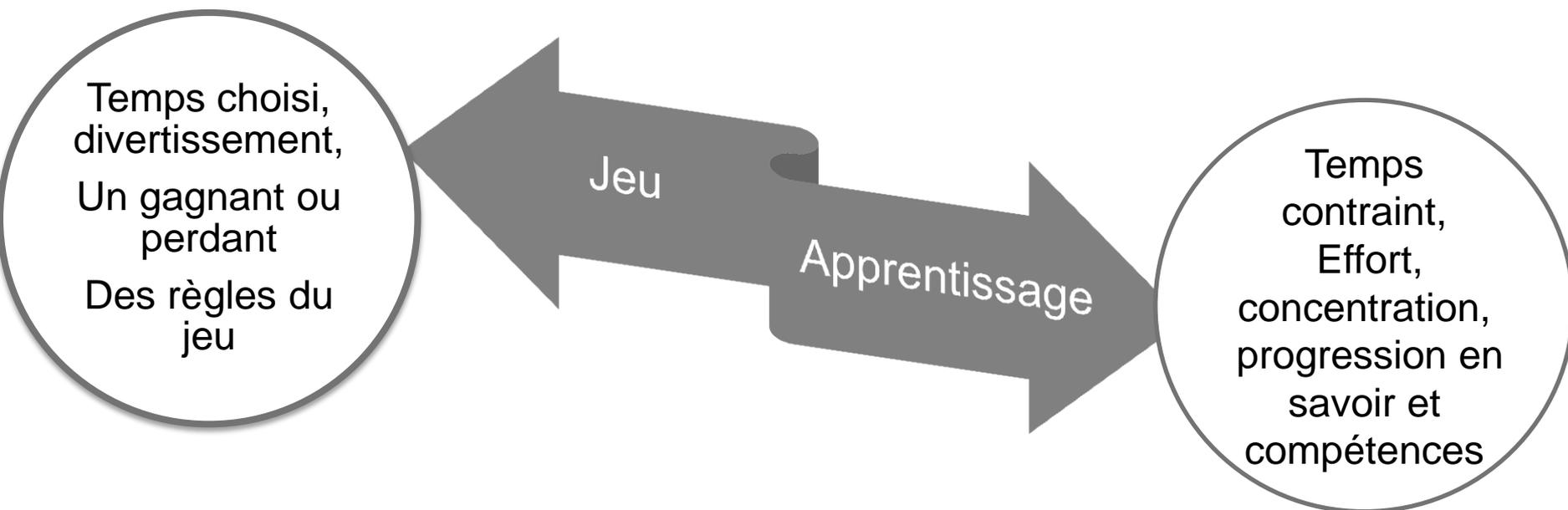
# Sciences de gestion Classe de première

## Jeux sérieux : jouer et quoi encore ! Secret Cam

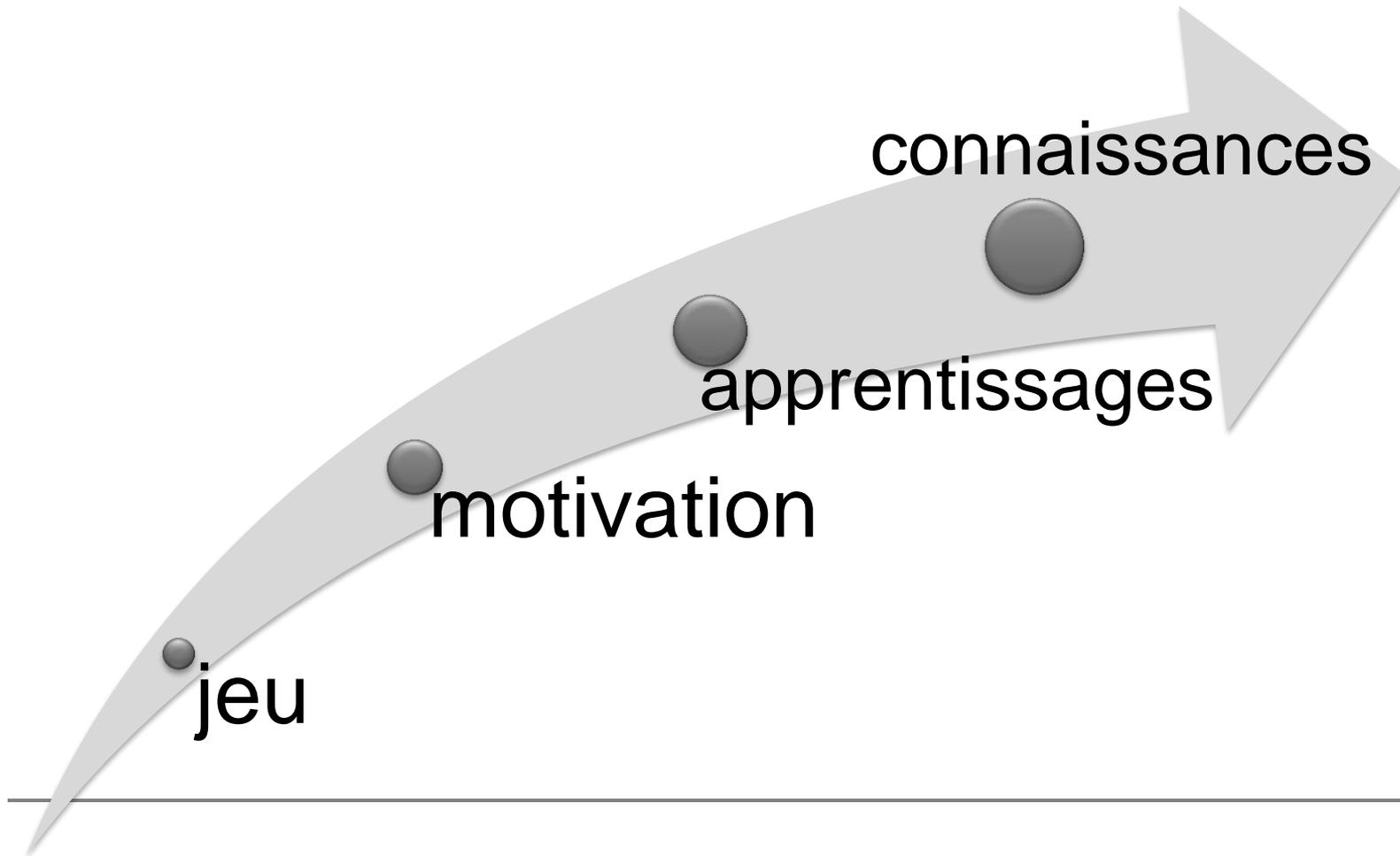
Magali BRETON  
Elisabeth CAMPAIN

# Jouer en classe?

## Et quoi encore ...!



# Se divertir et Apprendre? ... Le lien



# Et l'enseignant ?

## Place déterminante

le jeu n'est pas une  
fin en soi

détermine les  
règles du jeu

Rôle arbitre,  
Animateur,  
manager

un avant-jeu :  
objectifs  
un après-jeu :  
analyse

les conditions  
temps, espace

---

# OU trouver des jeux sérieux ?

Eduscol : présentation par Fanny Hervé,

Académie de Toulouse :

- <http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ecogest/spip.php?rubrique91>

Académie de créteil :

- <http://jeuxvideo.crdp-creteil.fr/>

Quelques jeux sérieux :

- Ma cyber auto entreprise, ma job aventure, EDF Park, cyber budget
  - + grille d'analyses
-

---

**Atelier :**

# **Question de Gestion et jeu sérieux**

**Thème : de l'individu à l'acteur**

- **Comment un individu devient-il acteur dans une organisation ?**
-

# Contexte et finalités

**L'individu, qui possède des caractéristiques propres, devient un acteur au sein de l'organisation par les relations formelles et informelles qu'il établit dans son activité de travail.**

**Il communique et interagit donc en permanence, en cherchant à la fois à affirmer son individualité tout en s'inscrivant dans l'action collective. C'est en partie de cette tension que naissent les phénomènes relationnels au sein des organisations.**

*À partir de scénarii, de vidéos, de jeux de rôles, de l'observation de situations de communication, de simulations orales, de l'analyse de pratiques technologiques, de l'exploitation de récits, d'articles ou de témoignages, l'élève est en mesure :*

- ❑ de caractériser les comportements individuels au sein des groupes ;
- ❑ de repérer ce qui, dans les relations, révèle la culture et les valeurs de l'organisation ;
- ❑ de décrire, caractériser et analyser les situations de communication à partir de leurs composantes et des phénomènes relationnels qu'elles contribuent à développer.

# Contexte, situation pédagogique :

## Vidéos, observation de situations de communication : SECRET CAM

- Accueil
- Commentez !
- Questionnaire
- En savoir +

### Prérequis

Adobe Flash Player 9.3  
100Mo Ram disponible  
Bande passante > 512Kb/s

J'aime 83



serious game  
**secretCAM**<sup>®</sup>  
handicap

« Secret Cam handicap » est un jeu vidéo sérieux (serious game vidéo).

Il traite de la question de l'intégration des personnes en situation de handicap dans le milieu professionnel ordinaire.

Mettez-vous dans la peau d'un personnage et participez au quotidien de la vie d'une équipe.

A vous de jouer !

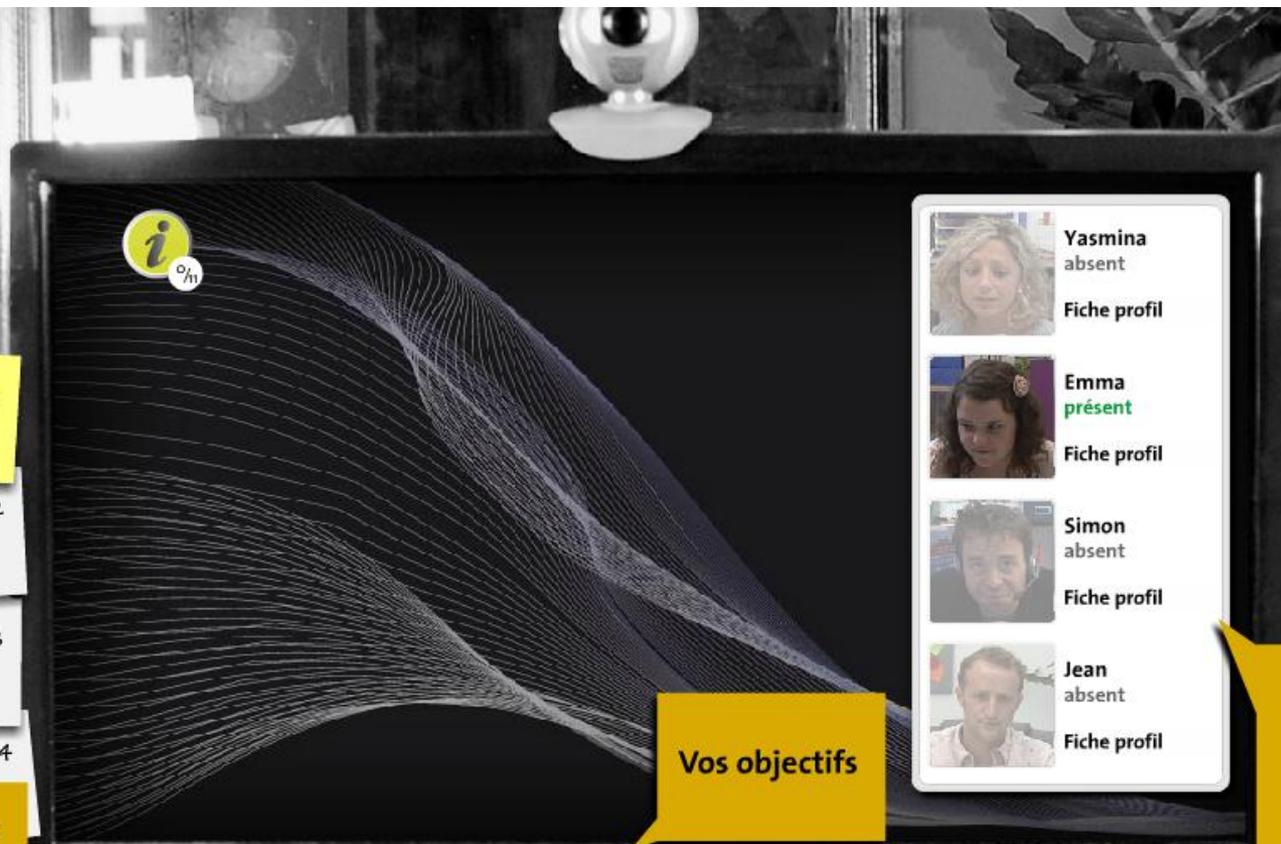
Nouveau jeu

Reprendre

# Contexte :

## Mise en place de moyens d'interaction

secretCAM®



mission 1

mission 2

mission 3

mission 4

Descriptif de la mission

**Mission 1**  
Parvenir à ce que les collègues ayant le plus d'ancienneté (Emma, Simon et Yasmina) aient confiance en vous pour l'organisation du salon.

**Objectif 1**  
Parvenir à ce qu'Emma et Yasmina aient confiance en vous pour l'organisation du salon.

Vos objectifs

**Yasmina**  
absent

Fiche profil

**Emma**  
présent

Fiche profil

**Simon**  
absent

Fiche profil

**Jean**  
absent

Fiche profil

Stress



Popularité

50%

Joker ☆ x 3

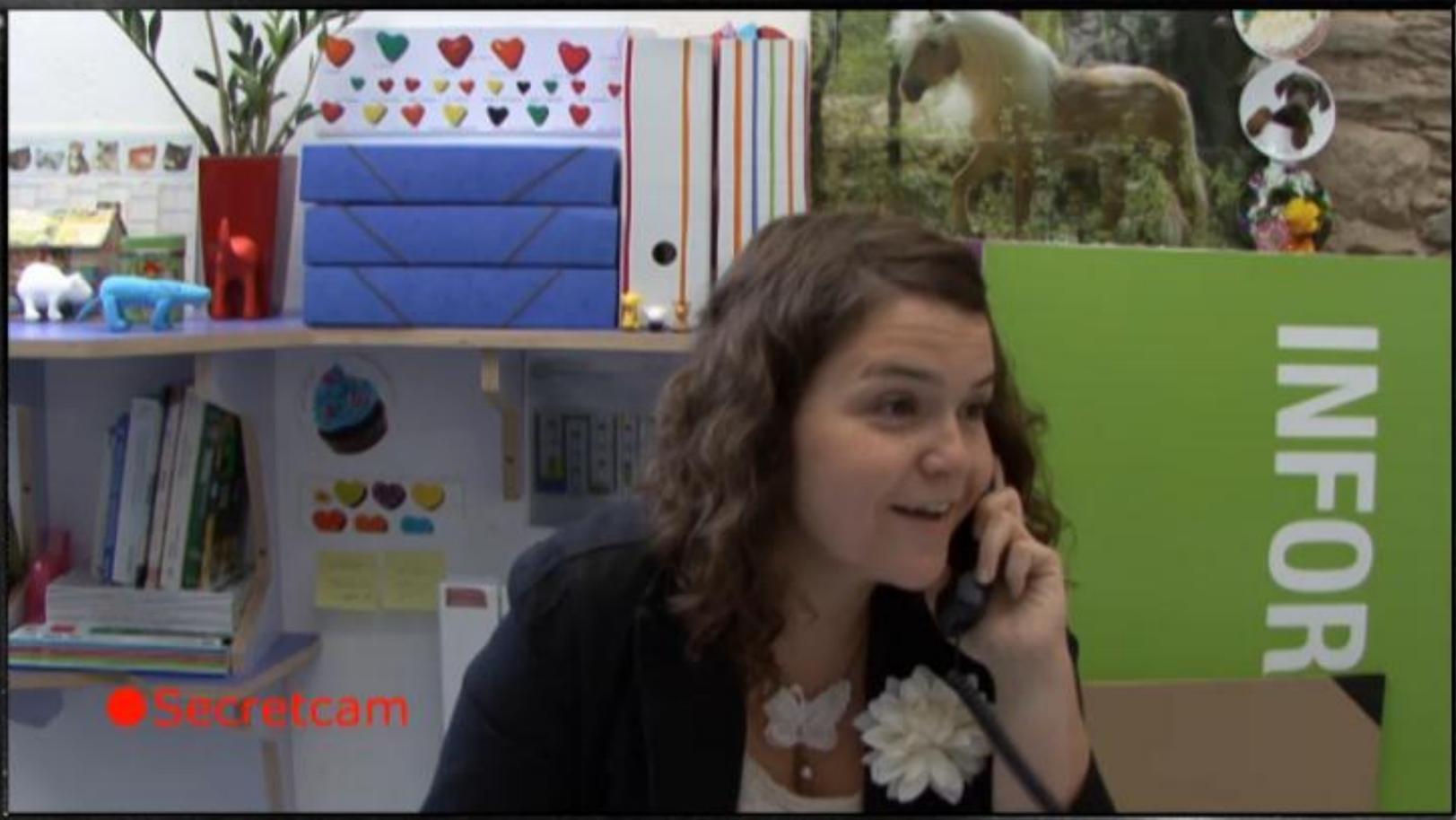
Pour atteindre vos objectifs, communiquez avec vos collègues dont la photo est active. Vous pouvez également visualiser les fiches profils.

mission 1

mission 2

mission 3

mission 4



*Mission 1*  
Parvenir à ce que les collègues ayant le plus d'ancienneté (Emma, Simon et Yasmina) aient confiance en vous pour l'organisation du salon.

*Objectif 1*  
Parvenir à ce qu'Emma et Yasmina aient confiance en vous pour l'organisation du salon.

# Notions :

**Individu** : personnalité, émotion, perception, attitude, comportement,  
Communication interpersonnelle

**Interactions individu-groupe** : caractéristiques des groupes,  
identité et statut dans les groupes, référence et appartenance aux  
groupes



**GRILLES D'ANALYSE**



# Organisation

- Travail de groupe : 2
- En heure à effectif réduit
- Prérequis : néant
- Déroulement entre 30 min et une heure



# Individu : grille d'analyse

- Observation des personnages lors du jeu
- Choix d'un individu
- Analyse de sa personnalité, attitude, comportement...



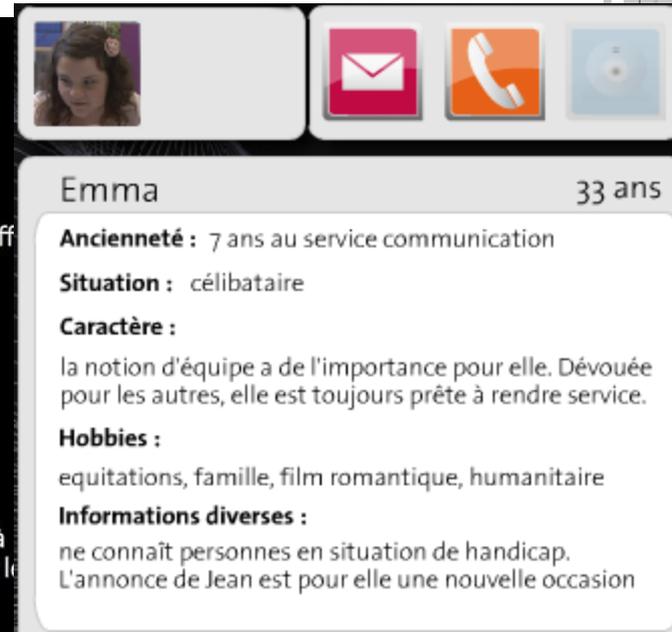
**VOTRE PERSONNAGE**

Prénom : Anne  
Age : 34 ans  
Caractéristique dans le jeu : Intervient uniquement en voix off

**BUT DU JEU**

L'équipe du service communication de votre entreprise doit tenir un stand sur le prochain salon professionnel. Votre manager vous en a confié l'organisation : gestion du stand, planning...

Vous venez d'arriver dans ce service. Votre mission consiste à motiver vos collègues pour que la préparation se passe pour le mieux. Vous allez devoir gagner leur confiance...



Emma 33 ans

**Ancienneté :** 7 ans au service communication

**Situation :** célibataire

**Caractère :**  
la notion d'équipe a de l'importance pour elle. Dévouée pour les autres, elle est toujours prête à rendre service.

**Hobbies :**  
equitations, famille, film romantique, humanitaire

**Informations diverses :**  
ne connaît personnes en situation de handicap.  
L'annonce de Jean est pour elle une nouvelle occasion

# Interactions individu-groupe : grille d'analyse

- Questionnement préalable au jeu : Groupe,
- Analyse de la situation de communication :

Où se déroule la réunion ? Quelle est la particularité de ce lieu ?

Quelle relation unit les acteurs ?

Quels sont les enjeux de chacun des acteurs ?

Quels sont les signes verbaux et non verbaux les plus significatifs échangés par les acteurs ? Comment interprétez-vous ces interactions ?

Les acteurs n'assument pas tous le même rôle dans cette situation. Quels sont les différents rôles que vous avez repérés ?

Quelle est la réaction de Yasmina lorsqu'elle entre dans la pièce ? Que traduit cette réaction ?

En quoi peut-on dire que chacun de ces individus est acteur au sein du groupe ?

# Suite possible...

Installer les **notions** : Interactions individu-organisation: représentations, stéréotypes  
Phénomènes relationnels : relations formelles et informelles, argumentation et influence, relation d'autorité

Jeux de rôle d'une situation après le retour du salon,  
Analyse autour du handicap ...

---

# SOURCES

Les jeux sérieux :

- Article Marie Musset et Rémi Thibert
- Académie de Toulouse, Fanny Hervé

Analyse de Secret Cam

- Académie d'Amiens, A-Sophie GROSSEMY
  - Disponible sur CRcom
-