



LE JEU SERIEUX

DANS L'ENSEIGNEMENT DE L'ECONOMIE-DROIT

Les artisans du changement

Classe de Terminale STMG

- Disciplines concernées
- Objectifs
 - Economie-/ Management
 - Vérifier l'assimilation des notions d'économie et de management
 - Démontrer la transversalité entre les disciplines
 - Réaffirmer leur complémentarité
 - Diversifier les méthodes pédagogiques



Les artisans du changement

- Intérêts
 - Les jeux sérieux peuvent être source de motivation et favoriser la réussite d'élèves plutôt défavorisés.
 - Cela permet de PERSONNALISER LES APPRENTISSAGES, on entre dans l'apprentissage par le ludique, le plaisir
 - Il y a une sensibilisation, une écoute, une réactivité.

Présentation du jeu Artisans du changement



- Jeu de simulation d'entreprise
- Deux entreprises: « la vieille cuvée » et « la pomme sucrée »
- Un entrepreneur avec un profil particulier
- Objectifs :
 - Faire prospérer une entreprise dans l'optique du développement durable
 - Trouver un équilibre entre les facteurs sociaux, économiques et environnementaux.



Notions et capacités du programme mobilisés en Economie

Thèmes	notions	Capacités
XI. Pourquoi mettre en œuvre une croissance soutenable?	<ul style="list-style-type: none">• <u>La croissance et :</u><ul style="list-style-type: none">-Les inégalités sociales-La démographie-L'épuisement des ressources naturelles• Le développement durable	<ul style="list-style-type: none">• Apporter un éclairage du développement durable sous l'angle économique• Comprendre les interactions entre l'environnement écologique et les enjeux économiques et sociaux
XI.1. Les déséquilibres actuels de la croissance		
XI. 2. La nécessité d'une nouvelle forme de croissance		

Notions et capacités du programme mobilisés en Management

Thèmes	notions	Capacités
1. le rôle du management dans la gestion de l'organisation 1.1 qu'est-ce qu'une organisation?	<ul style="list-style-type: none"> - Actions collectives - Objectifs - Éléments caractéristiques d'une organisation: finalité, nature de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les éléments constitutifs d'une organisation - Repérer dans une organisation simple les problèmes de gestion qui se posent - Repérer les décisions relevant du management stratégiques et celles du management opérationnelles.
1.2. Qu'apporte le management à la gestion des organisations?	<ul style="list-style-type: none"> - Management stratégique et opérationnel - Décisions stratégiques, décisions opérationnelles 	
2. Les critères de différenciations des organisations 2.1 La finalité de l'entreprise se limite-t-elle à la réalisation d'un profit?	<ul style="list-style-type: none"> - Type d'entreprise : statut, secteur, métier 	<ul style="list-style-type: none"> - Caractériser une organisation.
3. Le management stratégique 3.2 Sur quoi porte les décisions et comment sont-elles prises?	<ul style="list-style-type: none"> - Décisions stratégiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les objectifs et les décisions stratégiques. - Repérer les facteurs environnementaux influençant la stratégie.

Présentation du jeu

- Quand ? 
- Comment ? 
- En terminale
- En ½ groupe + groupe de 2 élèves en salle informatique
- Remise du dossier à compléter
- Remise du dossier pour la préparation du débat.

Présentation du jeu



- Les élèves répondent à un quizz pour déterminer leur profil
- Un profil d'artisan est attribué à l'élève ainsi qu'une entreprise.
- Deux entreprises sont possibles : « La vieille cuvée », fabricant de vin et « La pomme sucrée », fabricant de tarte aux pommes.
- Une dizaine de questions est posée à l'élève relatant un problème économique et/ou social et/ou environnemental.
- Trois propositions seront proposées, l'élève prendra une décision.

Présentation du jeu

ETAPE 1

Prise de connaissance du jeu

- Caractériser le profil de l'artisan
- Caractériser l'organisation
- Détermination des objectifs de l'organisation
- Rappel des notions de management :
 - ↳ Décisions stratégiques/décisions opérationnelles
- Rappel des notions d'économie :
 - ↳ Développement durable et ses fondements
 - Croissance et développement durable

Présentation du jeu

ETAPE 2

Lancement du jeu

- Analyse du problème sur le plan économique, social et environnemental
- Analyse des solutions proposées et de leurs impacts
- Prise de décision justifiée

ETAPE 3

Bilan

- Succès ou échec ?
- Analyse du bilan social, économique et environnemental
- Échange et comparaison des décisions prises avec les autres groupes
- Conclusion.

Présentation du jeu

Une aide



- Chaque joueur dispose de ressources écologiques, sociales et économiques.
- Ces ressources évoluent en fonction de ses décisions
- Ainsi chaque joueur pourra gérer ses ressources tout au long du jeu et ainsi atteindre les objectifs fixés.
- A la fin du jeu, un bilan écologique, social et économique est proposé.

Place au jeu !

[DOCUMENT ELEVE JEUX SERIEUX.doc](#)