

- ◇ **Nom du professeur référent** : Olivier Delarue
- ◇ **Nom de l'IA-IPR ou de l'IEN-ET référent** : Eric Deschaintre
- ◇ **Composition du groupe de travail** :

Nom	Fonction
Sébastien Toulouze	Enseignant
Gilles Sébastien	Enseignant
Philippe Palacin	Enseignant
Audrey Steinmann	Enseignante
Agnès Rousson-Lepaul	Enseignante

- ◇ **Objectifs des actions menées dans l'académie** :

Etude et analyse de jeux sérieux.

Réalisation de comptes-rendus d'expérimentation à l'attention des enseignants

Proposition de ressources pédagogiques avec recours aux jeux sérieux, notamment dans le cadre de la réforme STMG

- ◇ **Calendrier de réalisation de l'action** :

Date ou période	Étape
Novembre - décembre	Expérimentation entre enseignants du jeu Business Game
Janvier - Février	Rédaction d'une grille d'analyse du jeu/rédaction d'une synthèse de partie (Business Game)
Janvier	Réalisation et publication d'une vidéo de démonstration (Business Game)
Février	Réalisation de supports utilisables dans le cadre du jeu (grille de suivi des décisions, diaporama de présentation finale) –Business Game
Février-Mars	Expérimentations avec plusieurs classes d'élèves : rédaction de comptes-rendus d'expérimentation – Business Game
Mars	Publication des premières ressources

Date ou période	Étape
Décembre-janvier	Réalisation d'une ressource pédagogique sur l'utilisation de secretcam
Décembre - janvier	Réalisation d'une ressource pédagogique sur l'utilisation de macyberautoentreprise

◇ **Descriptif des actions menées et des publications :**

**Business Game :**

Le 1<sup>er</sup> objectif était de découvrir et maîtriser le jeu afin de le faire découvrir aux enseignants. Une partie a été jouée entre quelques enseignants volontaires. Cette partie aboutit à la rédaction d'une grille d'analyse du jeu (grille proposée par l'académie de Toulouse), par la rédaction d'une synthèse de la partie accompagnée de documents d'analyse (rapports du jeu, rapports des joueurs...).

Pour expliciter encore le fonctionnement du jeu, une vidéo a été faite et publiée sur [dailymotion](https://www.dailymotion.com).

Le 2<sup>nd</sup> objectif est l'utilisation avec les élèves. L'idée est de proposer des témoignages/retour d'expérience avec les élèves afin d'illustrer le plus clairement possible comment se déroule une partie en classe.

Dans un 3<sup>ème</sup> temps, les participants au projet pourront proposer une ressource pédagogique relative à l'utilisation de ce jeu, notamment en STMG.

Dans un 4<sup>ème</sup> temps, il est envisageable de proposer des ressources d'auto-formation pour les enseignants sur ce jeu via la plateforme académique moodle (liaison des 2 thèmes traam).

**Secretcam :**

Réalisation d'une ressource pédagogique pour l'utilisation du jeu en sciences de gestion (illustration du thème1).

Ressource en cours de validation

**Macyberautoentreprise :**

Réalisation d'une ressource pédagogique pour l'utilisation de ce jeu en sciences de gestion.

Après expérimentation avec les élèves, l'auteur réécrit actuellement son scénario.

**EuroCartel 3000 :**

Utilisation de ce jeu sérieux dans le cadre de l'enseignement d'exploration PFEG. L'objectif est de faire appréhender la notion d'entreprise aux élèves de 2<sup>nde</sup>. Des étudiants de BTS viendront en aide aux élèves de 2<sup>nde</sup> sur certaines notions.

Le projet sera vraisemblablement mis en place en mars.