**Projet en BTS MUC sur les jeux sérieux**

La réflexion sur l’évolution de la pédagogie en BTS s’oriente vers :

* La pédagogie par les cas (expérimentation en BTS CGO)
* La pédagogie par la simulation.

1. **La pédagogie par la simulation à l’aide des jeux sérieux : le principe général**

La pédagogie par la simulation consiste à utiliser un jeu virtuel pour retranscrire un contexte d’entreprise simplifié pour apprendre à travers des simulations à prendre des décisions et à évaluer leurs impacts : les joueurs choisissent des valeurs sur certaines variables et observent l’évolution de différents indicateurs.

Exemples pour Simuland Niveau 1 (débutant) :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Domaines | Variables d’action | Indicateurs observés |
| R.H | Nombre de salariés  Budget de formation  Budget commercial  Niveau de salaires  Rémunérations variables | Satisfaction des salariés  Masse salariale  Coût des ressources humaines  Evolution de la clientèle |
| Equipement | Choix de machines | Productivité  Coût de fabrication |
| Production | Niveau de production  Choix de fournisseurs  Niveau de prix  Budget de Recherche & Dévt | Impact sur la qualité  Impact sur le coût du SAV  Impact sur la Demande  Indicateur de R&D |
| Mkg | Niveau de prix  Budget publicitaire | Notoriété  Niveau des ventes  CA  Marge  Résultat Net |

Cette pédagogie par la simulation se développe. Un article d’Economie et Management d’Octobre 2012, n°145 en atteste. Je vous le photocopierai. Il présente les différentes actions des académies en la matière et leurs différentes productions.

L’Académie d’Aix-Marseille est une académie test.

Bernard Leconte, Christine Darlay (Compta Ludik) et Emmanuelle Gambini (Simuland) testent les jeux sérieux dans le cadre de leurs cours de STMG.

Je travaille avec constance le sujet depuis un mois. J’ai visité 3 jeux.

1. **Les jeux visités : premiers constats**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Noms | Caractéristiques | Avantages | Inconvénients |
| Meet Business Game | Jeu italien créé en collaboration avec l’EN.  Le professeur animateur crée le challenge et anime le jeu.  Adresse : http://meetbusinessgame.it | Le professeur dispose de tableaux récap du jeu par étape, par équipe. Le jeu se déroule en milieu fermé (la classe est un marché, une équipe est une entreprise)  Ont été conçus le diaporama de démo, les modes d’emploi. | Je ne l’ai pas testé. Il aurait fallu que je joue toutes les entreprises… |
| The small Business Game | Jeu néo-zélandais : chaque équipe est le manageur d’un magasin de sport, gère toutes les variables du MUC | Application directe du cours de MUC | Jeu en anglais, comptabilité anglo-saxonne (Cash Flow).  A mener avec l’enseignant d’anglais de la classe  Animations du jeu de foot et de rugby qui font références aux évènements locaux. |
| Simuland | En version ouverte, le joueur est confronté à tous les joueurs de France à des heures données.  En fonction de son apprentissage, le joueur dispose de plus en plus de variables d’action.  Simuland existe en milieu clos (version établissement)  Négociation en cours d’une version de démonstration  Adresse :  http://simuland.net | Très ludique  Très bien fait  J’y joue depuis un mois, suis actuellement sur 3 jeux.  J’ai fait faillite sur ma première expérience lors du dernier tour… | Peu de connexion avec la GRC |

Les jeux sérieux ne sont pas une fin en soi. Il faut réaliser des animations pédagogiques pour leur donner du sens.

J’ai fait le point en utilisant le référentiel suite à mon expérience sur simuland.net

Ce constat n’est pas exhaustif, il s’agit de premières pistes de réflexion.

1. **Référentiel BTS MUC et le jeu simuland.net : les savoirs et les compétences développées sur les disciplines professionnelles de spécialisation**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Discipli-nes | Savoirs | Limites de connaissances | Compétences potentielles à développer |
| Com | S722 Les relations avec les acteurs : introduire les notions de statut et de rôle  Introduire les notions d’autorité et de pouvoir en distinguant influence et domination  Analyser les différentes situations relationnelles dans l’équipe | La prise de décision dans l’équipe | A partir d’une prise de recul par rapport au processus de décision, capacité à distinguer les facteurs d’influence, l’importance des rôles dans la prise de décision et la prise en compte des résultats obtenus. |
| Com | S725 La communication professionnelle : règles et outils | Réalisation de rapports d’activité  Réalisation de supports de présentation orale  Réalisation de la charte graphique de l’entreprise | Appuyer sa pratique professionnelle sur la maitrise du bon outil de communication.  Insérer ces outils dans une démarche générale de communication d’entreprise. |
| Com | S732 La communication et le management de projet | Clarifier le rôle de chacun  Favoriser l’adhésion au projet à l’interne | En spécialisant les fonctions de chacun dans le groupe, développement de l’ensemble des compétences de communication, de construction d’outils et d’analyse. |
| Info | S861 L’élaboration des TB Définition et choix d’indicateurs | Recourir à l’automatisation des calculs | Baser toutes analyses sur le recours optimisé d’un tableur |
| Info | S872 Elaboration des supports de commun. | Justifier le recours aux logiciels adaptés | En fonction des différentes tâches demandées, savoir choisir le logiciel adéquat. |
| DUC | S412 La demande globale | Préciser les niveaux et les indicateurs de la demande  Montrer l’importance de la prévision de la demande | Savoir repérer que la prévision de la demande est un point de départ de nombreux processus de décision |
| GRC | S422 La concurrence | Identifier les caractéristiques de la demande locale | Savoir analyser les indicateurs informant sur les choix de la concurrence |
| GRC | S423 La communication locale | Préciser les enjeux de la com locale | En fonction des objectifs et des budgets disponibles, savoir réaliser un projet de communication locale. |
| GRC | S425 Les performances commerciales et financières | Repérer les principaux indicateurs et commenter leurs évolutions | A partir de la maitrise des indicateurs, bâtir le raisonnement de la prise de décision. |
| MGUC  Mngt | S521 Les missions du manageur | Montrer qu’un manageur d’une UC gère un centre de profit et anime une équipe commerciale | Situer le rôle du manageur |
| Mngt | S522 Les outils du manageur | Présenter les outils d’aide à la décision | Utiliser les outils adaptés à la prise de décision |
| Gestion | S614 Les stocks  Coûts, volumes | Prendre en compte les dimensions opérationnelles | Gérer les volumes en fonction des prévisions |
| Gestion | S615 La trésorerie | Identifier les composantes de la trésorerie | Distinguer liquidités et bénéfice  Anticiper les besoins de liquidités |
| Gestion | S616 Analyse de l’exploitation | Mettre en valeur les SIG | Faire la liaison entre les variables d’action et les SIG |
| Gestion | S621 La notion d’investissement | Caractériser les contraintes du choix d’investissement | Anticiper les investissements en fonction des prévisions |
| Gestion | S622 et S623 Les ressources de financement | Analyser l’équilibre financier | Maitriser l’usage du bilan fonctionnel et l’intérêt des Ratios  Savoir calculer les annuités d’emprunt  Anticiper les impacts sur les documents financiers |
| Gestion | S631 Les coûts | Distinguer les structures de coût | Simuler la rentabilité par une anticipation de l’évolution des coûts |
| Gestion | S632 La fixation des prix | Prendre en compte les différents facteurs qui influencent la fixation des prix | Evaluer l’impact d’un niveau de prix |

Il y a donc de nombreuses opportunités d’animation de séance de cours ou de TD en utilisant l’outil de simulation.

Les thèmes de TD sont nombreux.

1. **Thèmes de TD à mener en équipe (étudiants) projet : liste non exhaustive**

* Etude du processus de décision au sein d’un groupe
* Ecrire un story-telling de l’entreprise
* Mener une campagne de communication
* Créer une charte graphique
* Création de tableaux de bord, support de la prise de décision
* Analyse sur une variable (ex : budget publicitaire) sur l’évolution des différents acteurs du marché
* Réalisation d’un projet d’investissement : justification du choix, détermination du financement, calcul de coût, réalisation de documents de suivi

1. **Proposition d’animation du groupe de travail sur le jeu simuland.net**

Afin de réfléchir à l’utilisation d’un jeu sérieux dans notre pédagogie en BTS MUC, je vous propose, si vous êtes intéressés de nous retrouver au Lycée St-Charles durant la semaine où nos étudiants de 1° et de 2° A sont en stage : la semaine du 3 décembre.

Je vous remercie de signaler si vous êtes intéressés par ce projet.

Si oui, je vous remercie de vous positionner sur le planning en donnant votre préférence pour une demi-journée de travail.

* **Inscription**

Vous me répondez pour me dire si ce projet vous intéresse ou pas du tout.

* **Propositions de rencontre**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Jours | Matin (8h) | Après-midi (13h30) |
| Lundi 3 décembre |  |  |
| Mardi 4 décembre |  |  |
| Mercredi 5 décembre |  |  |

Personnellement, je ne suis pas libre le mercredi 5 décembre après-midi, je me suis engagée auprès des CPGE de St-Charles à participer à un exercice d’évaluation.

Au cours de la séance sur les sujets d’ACRC, j’ai proposé aux collègues d’autres lycées de participer à notre réflexion : collègues du Lycée de l’Arc, Lycée Esclangon, Lycée Jean Monnet. J’envisage de faire une proposition au Lycée Joliot Curie et au Lycée Gambetta.

* **Proposition de déroulement**

1. Vous vous positionnez sur le planning. Nous choisirons la date qui suscite du plus grand

nombre d’adhésion.

1. Pour comprendre la notion de jeu sérieux, **il faut jouer.**

Je vous propose de vous rendre sur le site de <http://simuland.net>

Vous choisissez un identifiant (anonyme ne faites pas comme moi !)

Vous choisissez un mot de passe

Vous choisissez un jeu. Contrainte à prendre en compte.

Il existe différents jeu pour débuter (niveau 1) qu’il faut choisir en fonction de leur répétition :

* Il existe des jeux toutes les 24 h : vous donnez des valeurs aux variables, le jeu mouline et les résultats paraissent 24 h plus tard. Ce n’est pas contraignant et on a le temps de comprendre ce que l’on fait.
* Toutes les 3h : assez contraignant
* Toutes les heures (60 mn) c’est très contraignant
* **Toutes les 5 mn : cela dure 3 heures en tout. On a donc une partie très resserrée ce qui permet de comprendre le jeu. Et vous n’êtes pas obligés d’aller jusqu’au bout.**

Ma suggestion vous pousse à vous inscrire sur un jeu de 36 tours toutes les 5 mn (donc 3 h).

Attention, il n’y en a pas tout le temps, il faut donc anticiper. N’attendez pas la veille de notre rencontre.

1. On se retrouve sur la ½ journée choisie par le groupe.

J’espère que d’ici là j’aurai reçu la version de démonstration envoyée par le webmaster. Nous bénéficierons alors d’un marché clos.

* Je vous propose dans un premier temps de jouer deux fois pour échanger sur nos impressions.
* Puis je vous propose de réfléchir à l’utilisation dans nos classes : thèmes à développer, calendrier d’utilisation
* Nous réalisons un TD ensemble

1. Nous finalisons chacun un TD
2. nous achetons une version établissement si vous êtes convaincus.
3. Nous expérimentons dans nos classes
4. Nous rédigeons un rapport d’expérience
5. Nous finalisons un parcours de formation dans le cadre du BTS MUC
6. **Proposition de TD : la prise de décision dans un groupe**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Discipli-nes | Savoirs | Limites de connaissances | Compétences potentielles à développer |
| Com | S722 Les relations avec les acteurs : introduire les notions de statut et de rôle  Introduire les notions d’autorité et de pouvoir en distinguant influence et domination  Analyser les différentes situations relationnelles dans l’équipe | La prise de décision dans l’équipe | A partir d’une prise de recul par rapport au processus de décision, capacité à distinguer les facteurs d’influence, l’importance des rôles dans la prise de décision et la prise en compte des résultats obtenus. |

|  |  |
| --- | --- |
| Intitulé de la séance : | La prise de décision au sein d’un groupe  Facteurs d’influence, leadership  Evolution des rôles en fonction des résultats obtenus |
| Jeu sérieux support | Simuland.net, en milieu clos au sein de la classe de BTS MUC. |
| Déroulement : | L’équipe est constituée. L’équipe représente une entreprise, actrice sur un marché. Lors de chaque phase du jeu, les membres de l’équipe doivent prendre des décisions sur les variables en jeu.  Un membre de l’équipe ne participera pas aux décisions, il sera observateur sur la partie. Il observera tous les éléments, tous les aspects, tous les facteurs, tous les évènements qui se dérouleront lors du processus de décision. Il devra les noter, créer des catégories. Il repèrera toutes les évolutions en fonction des résultats obtenus, ainsi que l’impact de ces résultats sur la cohésion du groupe.  Cet observateur rédigera un document, sous la forme qui lui semble la plus appropriée, pour restituer l’histoire de la communication au sein de ce groupe sur ce projet.  Ce document sera évalué sur la forme, sur le fond et contribuera à l’évaluation globale du groupe.  Exposé : A l’aide de documents supports de la communication orale, présentation d’évènements majeurs ayant influencé la prise de décision au sein du groupe. |
| Durée : | Toute la durée du jeu : 2 heures pendant le jeu  Puis mise en forme des documents en dehors de la période de jeu. |
| Période | Janvier |

Proposition de projet : Isabelle Colombari, 24 novembre 2012