|  |
| --- |
| **Expérimentation et bilan Cartel Euros 3000** |

**Enseignant :** Roussou-Lepaul Agnès

**Descriptif :** L’entreprise et le marché avec Cartel Euros 3000

|  |  |
| --- | --- |
| Classes concernées | 3 classes de seconde dans le cadre de l’enseignement d’exploration « Connaissance du Monde Economique » (réunion expérimentale des 2 enseignements d’exploration Sciences Economiques et Sociales/Principes Fondamentaux de l’Economie et Gestion). |
| Auteurs et testeurs | Auteur : Agnès Roussou-Lepaul  Testeurs :   * Sophie Pignalosa : professeur de Ses * Ossama Megchiche : professeur de Ses * Agnès Roussou-Lepaul : professeur d’Economie et Gestion   Cette publication a été réalisée dans le cadre des travaux de la Commission TICE Economie et Gestion. |
| Descriptif général du  cadre et des objectifs expérimentaux | Cartel Euros 3000 permet d’aborder des points de programme suivants :   1. Dans le programme des Principes Fondamentaux de l’Economie et Gestion :   Thème 2 : Les décisions de l’entreprise  Qu’est-ce qu’une entreprise ?  Comment l’entreprise crée- t-elle de la valeur ?   1. Dans le programme de Sciences Economiques et Sociales   Thème 3 : Marchés et prix  Comment se forment les prix sur un marché |
| Période et temps consacrés à l’expérimentation | Il a été expérimenté en avril 2013.  Ce jeu nécessite :   * Une séance d’expérimentation de 2h par les professeurs concernés * 3 heures avec nos classes respectives |
| Nombre d’utilisateurs (individuel, groupes, etc.) | 24 élèves par classe. Jeu individuel. |
| Notions et compétences sur lesquelles porte l’expérimentation | Ce jeu permet à l’élève :  -d’aborder les fonctions de l’entreprise :  Il crée son entreprise. L’objectif est de produire des ordinateurs. Pour cela, il est nécessaire d’acheter, de recruter du personnel, de produire, de vendre, d’emprunter…..  -de cerner le fonctionnement du marché : en particulier l’ajustement du prix en fonction des variations de l’offre et de la demande |

**Etapes de l’expérimentation :**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Personnes concernées | Contenu |
| Etape 1 | 2 h | 2 professeurs de SES  1 professeur Economie et Gestion | Expérimentation par l’équipe de professeurs |
| Etape2 | 1/2h | 3 professeurs  3 classes | Présentation du jeu |
| Etape3 | 1h 1/2h | 3 professeurs  3 classes | Jeu |
| Etape 4 | 1h | 3 professeurs  3 classes | Bilan |

**Aspects techniques :**

Il est nécessaire de :

* disposer d’une salle équipée d’un poste par élève et d’un vidéoprojecteur
* d’installer le jeu (gratuit)

La session Cartel Euros 3000 a une durée de 75 minutes ce qui est suffisant.

**Aspects ludiques :**

* les élèves, y compris ceux qui ne sont pas spécialement intéressés par la discipline se prennent rapidement au jeu
* la plupart joue aux jeux vidéo et sont très habiles
* ils abordent des notions de cours sans même s’en rendre compte et intègrent de fait le fonctionnement global d’une entreprise, la notion de concurrence.
* au départ, les décisions sont prises de façon hasardeuse. Par exemple, la partie relative à la fixation du prix et des quantités est difficile à comprendre. Les informations défilent sur l’écran très rapidement. L’élève ne comprend pas toujours les mécanismes. Mais au fur et à mesure, les échecs successifs permettent à l’élève de recommencer une session et de réajuster les décisions.

**Aspects pédagogiques et didactiques :**

* Les élèves expérimentent des situations proches de la réalité
* Ils découvrent des notions de sciences de gestion et de sciences économiques

**Evaluation par l’auteur de l’expérimentation :**

Ce jeu sérieux comporte quelques inconvénients de fonctionnement certes mais il a le mérite d’obliger les élèves à recommencer plusieurs sessions successivement. Ces répétitions impliquent des modifications de stratégies qui vont permettre à l’élève de comprendre les mécanismes de la fixation des prix sur un marché concurrentiel.

**Evaluation par les élèves :**

Une évaluation collective a été réalisée en classe.

Les points positifs du jeu vus par les élèves : ils ont apprécié :

* l’étude des fonctions de l’entreprise
* le fonctionnement du marché : loi de l’offre et la demande
* la responsabilité prise dans le cadre de la gestion d’un budget de leur entreprise

Les points négatifs :

* l’impossibilité de revenir sur les propositions d’achat,
* l’impossibilité aussi de choisir les quantités et les prix des composants
* la gestion du crédit client sur un délai de 3 mois qui impacte la trésorerie
* les décisions prises entraînent dans les premières simulations une faillite rapidement

**Synthèse globale :**

Le jeu sérieux allie divertissement et apprentissage : Il rend l’apprenant-joueur plus réceptif, concentré et engagé dans l’activité.

C’est un jeu ni trop dur ni trop facile. Il permet à l’utilisateur de se sentir efficace et de maintenir son intérêt pour le jeu.

Il **incite à la réflexion et à la résolution de problèmes** : les élèves se trouvent face à des obstacles, des contradictions et des incertitudes dans le jeu, et sont incités à les surmonter pour gagner la partie.