

# TraAM 2023/2024

## BILAN Académie de Strasbourg

### Thème : La ludification comme aide à l'apprentissage

J'ai expérimenté l'utilisation du jeu « aventure entrepreneur » en classe organisée en demi-groupe dans les deux versions proposées : en version plateau et en version numérique.

En **terminale STMG** et en **BTS comptabilité gestion**.

Les deux versions nécessitent de correctement expliquer le déroulement du jeu et en prérequis de faire un rappel sur les deux documents de synthèse comptable et de leur lien.

Le démarrage du jeu est plus simple avec la version plateau car les étapes (document fourni par la BDF) sont projetées au tableau, l'enseignant est écouté par tous et l'action est simultanée, ils sont organisés autour d'une table, ils communiquent, s'observent, s'entraident et l'enseignant a un regard sur l'ensemble.

En revanche, passé le premier tour, chacun avance à son rythme, certains élèves moins concentrés se perdent, ratent des étapes... certains trichent ou copient leur voisin sans réfléchir.... la bonne humeur, les bavardages et brouhaha s'installent...les questions fusent...ce qui rend la supervision plus difficile pour l'enseignant.

Pour vérifier et activer l'esprit de compétition, j'interroge et note au tableau le résultat et la trésorerie de chacun après chaque tour. C'est un vrai facteur de motivation et un moyen d'identifier l'objectif de l'entrepreneur. C'est un moment, calme, d'analyse réflexive pour chaque élève.

Cela ouvre à discussion au moment de choisir les cartes décision.

En version numérique, le démarrage est plus compliqué, il faut se déplacer de poste en poste et aider presque individuellement les élèves à démarrer. En effet, les élèves paniquent vite quand il faut utiliser un outil numérique qu'ils ne connaissent pas.

En revanche, le déroulement du jeu est facilité par le logiciel : seuls les élèves les plus démunis sollicitent l'aide de l'enseignant. Le suivi de la partie est également simplifié : je projette le tableau de bord au tableau.

Dans la mesure où le résultat de chacun est projeté automatiquement, il y a moins de fierté à annoncer, moins de mise en commun des performances ; moins de prise de parole des intervenants.

Le rythme est ralenti par les retardataires et par les élèves non motivés par le jeu. Il se peut que la mauvaise volonté des uns décourage les autres à force d'attendre pour pouvoir jouer. La lenteur des tours est un facteur important de démotivation et de perte de concentration. Une fois la patience bien entamée, certains élèves décrochent complètement.

Ce n'est pas le cas sur la version plateau. La version plateau produit l'effet inverse : elle suscite l'adhésion des moins motivés car le jeu semble « rigolo » alors il devient intéressant d'y participer.

L'excitation du groupe et l'envie de gagner est contagieuse en version plateau.

Evidemment la version plateau implique de gérer le matériel, de ne pas perdre les pions, de ne pas mélanger les boîtes etc

<p><b>Constat :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modification de la relation enseignants/élèves</li> <li>▪ Modification du rapport au temps et à l'espace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪</li> <li>▪</li> <li>▪ Le jeu participe à la bonne humeur et facilite les relations entre les élèves.</li> <li>▪ En début d'année, il leur permet de faire connaissance.</li> </ul>
<p><b>Éléments de réussite :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Adhésion et motivation des élèves</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ En plateau, il y a une émulation qui se crée grâce à la proximité physique des uns et des autres, à la bonne humeur, à l'excitation qui se perçoit chez certains, à la communication simplifiée par la table commune qui les réunit.</li> <li>▪ En version numérique ils sont plus concentrés ; cette concentration ne doit pas être affaiblie par la perte de patience. (attendre le passage des tours)</li> </ul>
<p><b>Compétences développées et acquise par les élèves :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Numériques et autres</li> <li>▪ Satisfaction des enseignants</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Un moment dynamique et sympathique pour l'enseignant</li> <li>▪ L'objectif de résultat et de trésorerie est clairement identifié dans la bonne gestion de l'entreprise</li> <li>▪ Les élèves découvrent une multitude de situations opérationnelles et de choix à faire, ils se connectent à la réalité de l'entreprise avec des exemples concrets et des illustrations percutantes. Ils comprennent les conséquences, le positionnement, le coût, le potentiel des décisions. Ils en déduisent également que gérer une entreprise n'est pas simple.</li> </ul>
<p><b>Difficultés rencontrées :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Matérielles, techniques,</li> <li>▪ Compétences et connaissances nécessaires pour l'enseignant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ L'enseignant doit quand même avoir quelques notions comptables pour donner du sens au jeu et aux décisions</li> <li>▪ Il est important de commenter les décisions opérationnelles, leurs conséquences comptables et financières et de valoriser les résultats d'un point de vue comptable également.</li> </ul>
<p><b>Perspectives et prolongements :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Décision de faire ou pas du Crédit client au cas par cas</li> <li>▪ Décision de payer les fournisseurs avant échéance pour bénéficier d'un escompte de règlement au cas par cas</li> </ul>