

# LA LUDIFICATION COMME AIDE À L'APPRENTISSAGE

Académie de Strasbourg – Région Grand Est



Région académique  
GRAND EST



# NOTE LIMINAIRE

*“Les enseignements d’économie-gestion prennent appui sur des approches dans lesquelles la ludification, mécanismes et leviers empruntés aux jeux dans un contexte qui en est dépourvu à l’origine, peut être utilisée comme support d’apprentissage, de révision, de différenciation, d’engagement ou encore de simulation.”*





# 2 PROJETS D'EXPÉRIMENTATIONS

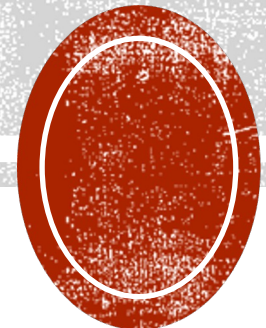


Région académique  
GRAND EST



Le 1<sup>er</sup> autour  
du Challenge Management  
(2<sup>nde</sup>, 1<sup>ère</sup> et terminale)

Le 2<sup>ème</sup> autour du thème  
de la Gamification  
(1<sup>ère</sup> et terminale)





1er Projet

# LE CHALLENGE MANAGEMENT

**Porteur de projet : Jean-Pierre SOUVANNE**

du lycée Koeberlé de Sélestat

Equipe : enseignants d'économie gestion de l'académie de Strasbourg

- **Objectifs : Les élèves...**

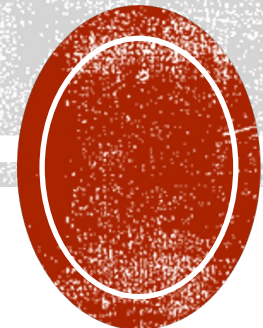
*enfilent le costume d'un chef d'entreprise !*

*prennent des décisions pour l'entreprise !*

*élaborent des stratégies pour faire face à la concurrence des autres joueurs !*

*mobilisent les notions étudiées en management !*

*Travaillent sur l'oralité en lien avec l'épreuve du grand oral,*







# LE CHALLENGE MANAGEMENT

- **Forme** : compétition inter-classe et inter-établissement au niveau de l'académie
- Pour l'édition 2023, ce sont pas moins de **37 classes** issues de **13 lycées** de l'académie, soit près de **1200 élèves**, qui sont inscrits pour le Challenge Management. Cette liste a été mise à jour à la fin des inscriptions le mercredi 8 mars





## Challenge Management

Pour les élèves :  
Se connecter  
à la partie

<http://student.simuland.net>

Accès à Simuland:  
Identifiant :

Mot de passe :

Durée : **20 tours**  
Début : **10h10**

Passage des tours :  
automatique  
toutes les 5 minutes

Fréquence des impôts :  
tous les 4 tours

Rappel : 1 tour = 3 mois  
et tour 1 = mois de  
janvier 2023

10<sup>ème</sup> édition  
la finale  
du 14 avril 2023  
Analysez  
Décidez  
Gagnez

Challenge Management



ACADÉMIE  
DE STRASBOURG  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

## 10<sup>ème</sup> édition **Finale Terminale** 14 avril 2023

### Le marché du « VTT électrique », paroles d'experts :

Votre entreprise se lance sur le marché en plein essor du « VTT électrique ». Sur ce marché, elle est en concurrence avec de nombreuses autres entreprises, les parts de marché sont identiques au départ. Des études récentes ont annoncé un fort potentiel pour ce produit.

#### Description du produit

- ➔ Prix de vente initial : 500 ~~Signs~~ et coût du stock : 10 ~~Signs~~.
- ➔ Caractéristiques techniques de base du produit : un cadre, un guidon, deux pédales, deux roues, deux freins, une chaîne, un moteur électrique et une batterie.
- ➔ Dimensions (hauteur x largeur x profondeur) :  
2000mm x 500 mm x 1500 mm

#### Prévisions des experts

Vous sollicitez des experts pour connaître les tendances de ce marché.

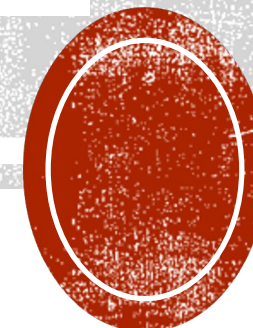
- ➔ Selon les experts, le « VTT électrique » permet de faire des trajets quotidiens ou des balades sans difficulté. Il s'inscrit également dans une démarche écologique. C'est un produit qui plait beaucoup aux jeunes adultes. Il va falloir vendre ce produit sur un marché en croissance moyenne, à un prix de base de 500 SIM.
- ➔ Les experts n'écartent pas le risque de voir apparaître de temps à autre des aléas sur le marché du « VTT électrique » liés aux problèmes d'approvisionnement en matière 1ère.

#### Liste des événements :

Événement	Tour de l'événement	Répétition (tous les N tours)
🚫🚫🚫 Ete	2 (Impact au passage du tour 1 au tour 2)	4
🚫🚫🚫 Coupe du Monde de Vite	2 (Impact au passage du tour 1 au tour 2)	4
🚫🚫🚫 Impôts	4 (Impact au passage du tour 3 au tour 4)	4
🚫🚫🚫 JO 2024 PARIS	6 (Impact au passage du tour 5 au tour 6)	-
🚫🚫🚫 Guerre en Ukraine	10 (Impact au passage du tour 9 au tour 10)	-

# LE CHALLENGE MANAGEMENT

- **Outils** : #Avenir Entrepreneur de la Banque de France, des fiches scénarios pour le jeu, des questionnaires pour l'oral, un Eduflash pour sensibiliser au jeu, etc...
- Une phase de préparation en classe, une demi-finale en distanciel et une finale à l'EM de Strasbourg
- Une page académique dédiée : <https://pedagogie.ac-strasbourg.fr/ecogestion/innovations-pedagogiques/edition-2024/>







# LE JEU : #AVENTURE ENTREPRENEUR

Lien vers la vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=OwatLOaHn6w&t=14s>

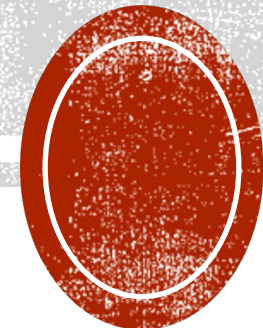






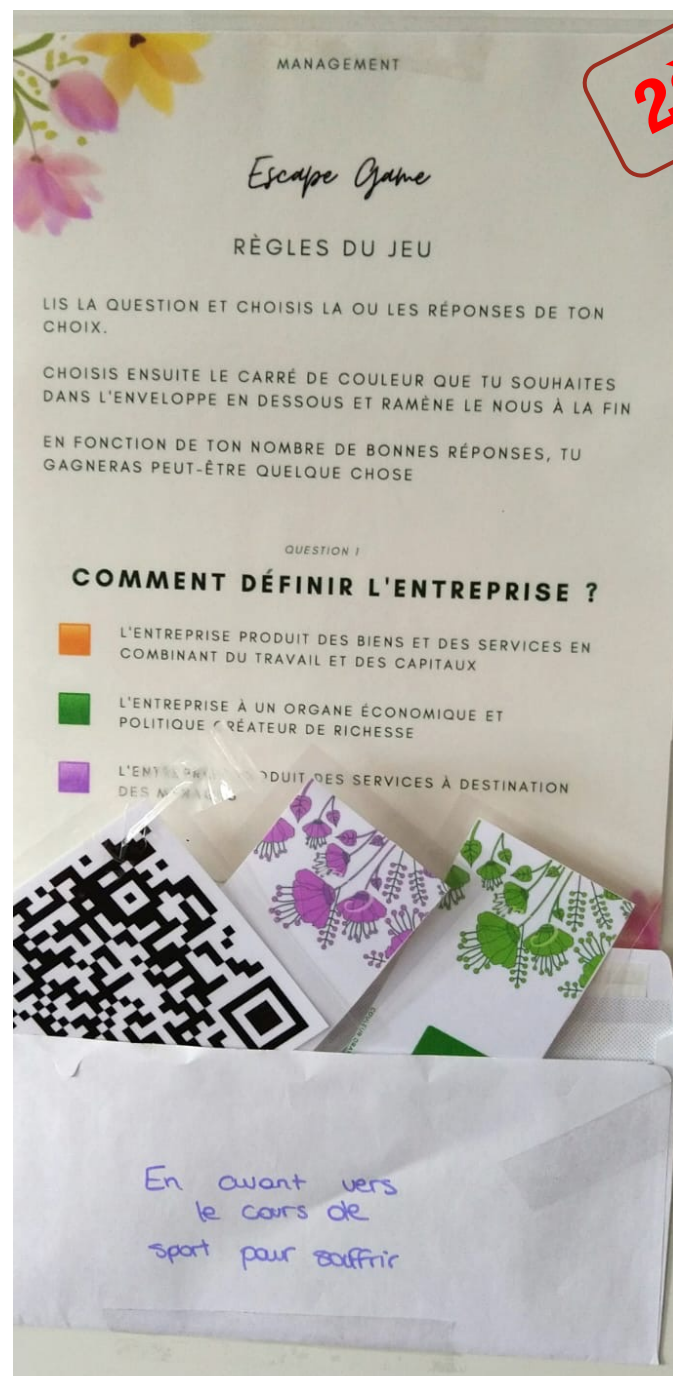
# LE CHALLENGE MANAGEMENT

- **Planification** : démarrage après les vacances de la Toussaint
- 2 webinaires avec la Banque de France et 6 séquences de jeux avec les collègues





2ème Projet

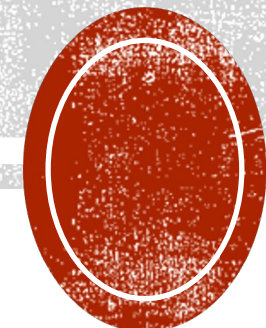


# LA GAMIFICATION

**Porteur de projet : Christine BOLIN, Sandrine HECKETSWEILER et Valérie DAHAN**

lycée Dr Koeberlé de Sélestat, lycée Saint André de Colmar et lycée Jean Monnet de Strasbourg

- **Objectif** : L'expérimentation vise à proposer différentes activités sous forme de mini-jeux afin d'améliorer le processus d'implication de mémorisation en suscitant l'intérêt de l'élève.
- **Forme** : Cette approche pourra prendre la forme numérique, mais pas uniquement, des jeux de plateau sont également envisagés.
  - **Escape game en MSDGN et RHC**
  - **Les minis jeux dans le cadre du projet Semaine du bien-être et développement des compétences psychosociales**



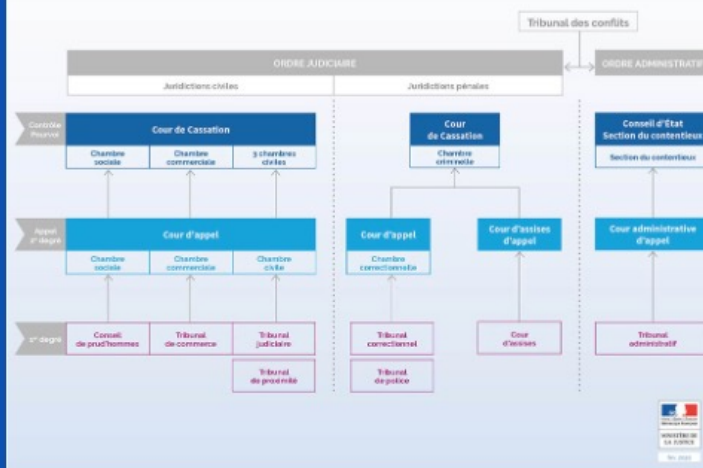


### MINI JEU SUR L'ORGANISATION JUDICIAIRE



### LE DEROULEMENT DE LA JUSTICE CIVILE

### L'ORGANISATION JUDICIAIRE EN FRANCE



### LES ETAPES DU PROCES CIVIL



### LE RECOURS AU JUGE



### LES ORDRES DE JURIDICTION

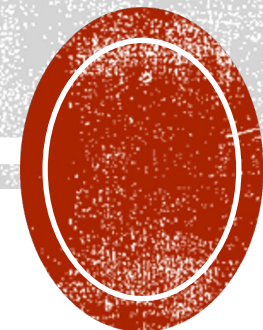






# LA GAMIFICATION

- **Organisation** : L'élève peut à la fois être concepteur, animateur ou joueur. Les expérimentations se déroulent en droit et économie, en management et en spécificité ressources humaines et communication.
- **Planification** : Elles se déroulent en classe ou durant de projet d'établissement, notamment pour les capacités psychosociales.





# MERCI DE VOTRE ECOUTE



Région académique  
GRAND EST

académie  
Strasbourg



**TraAM** >>

**Economie Gestion**

Référent des projets : M Souvanne, IAN - Académie de Strasbourg

Superviseur : M Olivier Delarue, IA-IPR