

La valeur ajoutée des jeux sérieux dans l'enseignement de l'économie gestion en baccalauréat professionnel

Fiche mise à jour le 06 mars 2013 Auteurs de la fiche : M MOUSSA L. / Lycée des Métiers J. Verne de Saverne

Nom du jeu sérieux	My Cyber Auto Entreprise	
Adresse du site	http://www.macyberautoentreprise.pme.gouv.fr/	
Condition d'accès	Gratuité Compte utilisateur à créer Installation spécifique au préa	Oui Oui alable Non
Description sommaire du jeu	Jeu ludique permettant de se mettre dans la peau d'un jeune auto-entrepreneur qui se lance.	
Axe du programme	Thème du programme	Compétences abordées
Axe 4 : La vie de l'organisation	Thème 4.3 La création et la reprise d'entreprise	- Estimer le marché au niveau quantitatif et qualitatif - Identifier les principales sources de financement complémentaire : aides, exonérations et incitations - Repérer les différentes démarches liées à la création d'entreprise - Identifier l'aide potentielle apportée par l'agence pour la création d'entreprises, les centres de formalités des entreprises
Temps à consacrer avec les élèves	Assez long, prévoir au moins ?	2 heures
Utilisation du jeu sérieux	Individuellement En groupe	Non Oui
Niveau de formation recommandé		Terminale

Points forts du jeu sérieux	Vivre les difficultés réelles, se rendre compte de toutes les contraintes.
Limites du jeu	Peut-être un peu trop long et l'élève n'est pas assez orienté.
Autres avis – Conseils	A faire par groupe de 2 car c'est un jeu qui peut vite devenir complexe et répétitif dans les déplacements. Un mode « encadrant » existe permettant à l'enseignant de visualiser les étapes des élèves. Se connecter et ensuite choisir dans la colonne de droite, le mode encadrant. Compte commun : eco-gestion-alsace

Mot de passe : eco-gestion-6768

Vignette



Figure 1 - Source site