



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

Fiche mise à jour le 04 avril 2013

Auteur de la fiche : E. BOURGART/ Lycée M. Rudloff

Nom du jeu sérieux	EDF Park		
Adresse du site	http://www.edf.com/html/edf_park/web/index.php		
Condition d'accès	Gratuité	Oui	
	Compte utilisateur à créer	Non	
	Installation spécifique au préalable	Non	
Description sommaire du jeu	Construction et gestion d'un parc d'attractions en incluant les paramètres de production électrique pour alimenter le site dans le respect de l'environnement et dans le but de fidélisation de la clientèle.		
Axes du programme	Thème du programme	Compétences abordées	
Axe 3 : L'organisation de l'activité, Axe 4 : La vie de l'organisation, Axe 5 : Les mutations et leurs incidences.	Thème 3.1 : L'activité commerciale, Thème 3.2 : L'organisation de la production et du travail, Thème 4.1 : L'organisation créatrice de richesses, Thème 5.1 : Les mutations de l'environnement.	C.3.1.1 : définir le positionnement, c.3.1.2 : caractériser la politique commerciale, C.3.2.2 : repérer les différents modes de production, C3.2.5 : dégager les enjeux et les conséquences de la productivité et du rendement C.5.1.3 : identifier les enjeux du développement durable, C.5.1.4 : repérer les actions mises en œuvre en faveur du développement durable.	
Temps à consacrer avec les élèves	45 minutes		
Utilisation du jeu sérieux	Individuellement	Oui	
	En groupe	Oui	
Niveau de formation recommandé	Seconde		

Points forts du jeu sérieux

Le joueur doit relever un défi, à savoir construire l'attraction ultime « la tour infernale » avant 2085.

Si le joueur atteint un bon score, il peut l'enregistrer et le publier. Ainsi, l'esprit de compétition peut être développé et créer une émulation positive entre les élèves.

Ce jeu est surtout adapté à des classes d'électrotechnique, l'objectif étant de sensibiliser les élèves aux différents moyens de production de l'énergie électrique (coûts, contraintes techniques et environnementales, notions de réseau, de continuité d'approvisionnement, de coût....).

Pour développer le parc, il faut aussi répondre à des questions sur l'énergie ce qui permet à un joueur en difficulté à être débloqué et gagner de l'argent pour avancer dans le jeu. Tout cela peut favoriser l'appropriation des notions abordées en cours.

Un menu d'aide est disponible à tout moment, le joueur est guidé très régulièrement par des messages qui lui sont envoyés.

Limites du jeu

Le jeu n'est pas si évident, il faut recommencer plusieurs parties avant de gagner, ça peut être démotivant.

Les centrales ne sont pas très puissantes, ce qui oblige l'importation d'énergie et la démarche n'est pas automatique, ni clairement définie.

Pour mémoriser les types de production d'énergie, il faut prendre le temps d'aller lire les fiches.

La répétitivité des questions du quiz.

L'absence de sauvegarde des parties.

L'absence d'interactivité entre les joueurs.

Informations complémentaires

Le joueur se trouve sur une planète sur laquelle il doit construire et exploiter un parc d'attractions. Or ces attractions consomment de l'électricité et rapportent de l'argent grâce aux visiteurs, ainsi, plus le joueur construit d'attractions, plus le nombre de visiteurs augmente mais la consommation d'électricité aussi. Il doit donc adapter la gestion des attractions à leur consommation en électricité en construisant un « mix énergétique » adapté aux besoins tout en préservant l'environnement.

Le joueur a une influence sur les résultats en fonction des actions qu'il choisit (attractions, type d'énergie...)

Cependant, l'issue du jeu est aussi déterminée par des événements aléatoires, ainsi, un joueur peut faire les mêmes choix et avoir un parcours différent selon différents événements imprévisibles (prix du pétrole....)

Vignette

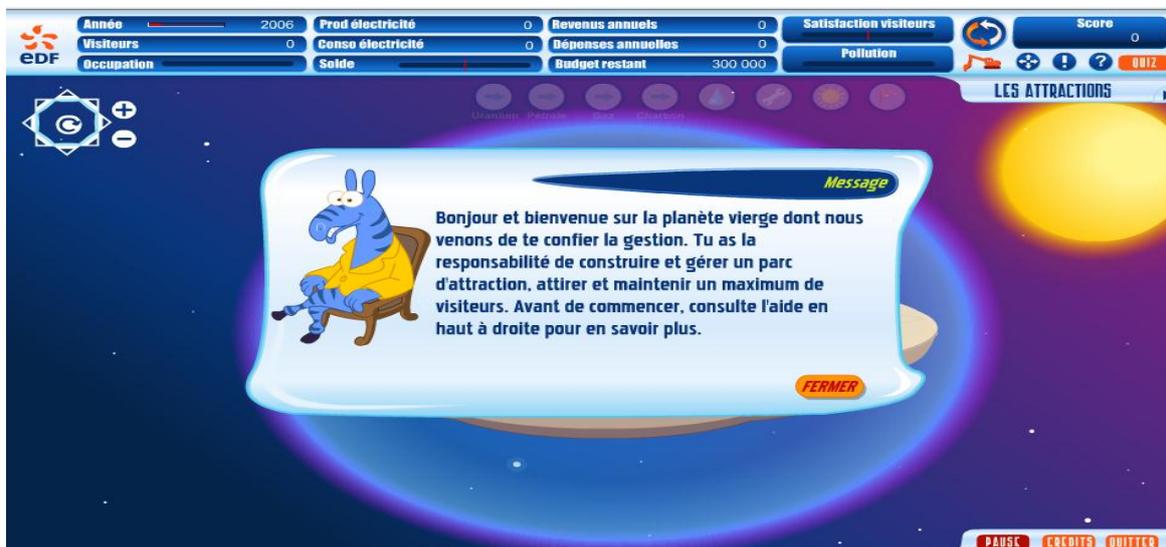


Figure 1 - Source site