

Ludification des enseignements, réalisation d'escapes games

Thématique(s) de travail :

- Usages pédagogiques des tablettes numériques en classe
- Digitalisation des métiers du tertiaire commercial
- Digitalisation des professions
- Apprendre à apprendre

P

présentation :

La ludification des enseignements en sciences de gestion et numérique permet d'avoir un engagement tout au long de l'année scolaire des élèves, notamment en fin de trimestre, ou en fin d'apprentissage par rapport à une thématique donnée. L'importance du jeu permet aux apprenants d'être acteurs de leur apprentissage en le renforçant.

Les 4 escapes games présentés ici ont été créés dans le cadre de la réforme du programme de première STMG.

Chaque escape game vient clôturer chaque thème pour pouvoir dynamiser la classe, ré-engager les élèves dans leur démarche d'apprentissage, et donner du sens à l'acquisition des connaissances et des notions clés sur le socle commun en spécialité pour mieux s'investir en classe. Le premier escape game concerne le thème 1 : l'individu comme acteur dans une organisation. Le deuxième escape game concerne le thème 2 : le numérique et l'intelligence collective. Le troisième escape game concerne le thème 3 : la création de la valeur et performance. Enfin, le quatrième et dernier escape game concerne le thème 4 : le temps et le risque pour les organisations.

Téléchargement de l'application

Pour aller plus loin...

Les ressources du site **QRCode**
académique :

Le site de l'application :
<https://dgxy.link/2PFCg>



O

bjectifs pédagogiques poursuivis:

Maîtrise des notions clés du programme.

- Comprendre l'enjeu des phénomènes relationnels et la place d'un individu dans une organisation.
- Comprendre l'enjeu du numérique dans la transformation des organisations et sa place dans la mobilisation d'une intelligence collective.
- Appréhender la contribution des différents acteurs à la création de valeur et de qualifier la performance dans une organisation.
- Mettre en évidence l'importance de l'intégration du temps dans les prises de décisions et du recours aux moyens pour limiter les risques associés.

Bilan :

Collaborer et coopérer en classe

Travailler en équipe

Favoriser l'agilité

Utilisation du numérique

Préparation de la certification PIX

Découverte des différents métiers

En voie professionnelle et

technologique – Pré

PostBAC

E

xpérimentations pédagogiques :

Contextes : hybride, distanciel, présentiel.

Niveaux de l'expérimentation :
1^{ère} stmg, à chaque fin de thème.

*Seconde Management, Conseil
Vente. Terminale STMG début
d'année scolaire.*

BTS Métiers PRO/Techno.

BUT/IUT, début d'année scolaire

Bilan/ Rayonnement de l'action:

L'activité est très appréciée par les élèves. Notions revus du cours par automatisme pour s'assurer de l'apprentissage.

Favorise l'engagement individuel dans les apprentissages. Un dispositif à déployer au niveau de filières/groupes/classes.

Rayonnement au niveau établissement/national. Multi-niveaux.

Pilotage de l'outil : Madkouri Ahmed,
Professeur d'économie-gestion, Académie
de Créteil. ahmed.madkouri@ac-creteil.fr