

Révision en Sciences de Gestion et Numérique,

Escape Game Genially



Thématique(s) de travail :

- Usages pédagogiques des tablettes numériques en classe
- Digitalisation des professions
- Apprendre à apprendre

P

ésentation :

Un jeu sérieux permet de motiver les élèves à mieux s'investir dans leur scolarité, notamment lors des activités de révision en classe.

Cet escape game ou jeu sérieux a été créé pour remobiliser les élèves en temps de confinement après les vacances de Pâques en Avril 2020.

Il s'agit d'une activité conçue d'abord pour un enseignement à distance et qui peut être redéployée en présentiel ou en mode hybride en cas de demi-jauge.

A la fin d'une séquence, d'une séance ou d'un chapitre/thème, un escape game permet de réviser les notions déjà explorées en cours. Les élèves sont amenés à développer de nouvelles compétences liées à la certification PIX, mais également à développer les « soft skills » ou les « compétences douces » nécessaires au travail collaboratif et à l'esprit d'équipe.

Accès à la plate-forme :

<https://www.genial.ly/>

Le site de l'application :

<https://bit.ly/2zeL3oU>

O

bjectifs pédagogiques poursuivis:

Maîtriser les notions du cours pour le thème 4 « temps et risque » en se focalisant sur l'un des chapitres sur la gestion du temps et sa prise en compte pour une organisation dans les prises de décision.

- Comprendre l'enjeu du temps comme source d'incertitude ;
- Repérer l'importance d'une information actualisée pour la prise de décisions importantes, qu'elles soient d'ordres tactiques, opérationnelles ou stratégiques ;
- De distinguer la différence entre horizon à court terme, moyen et long terme ;
- De comprendre l'utilité du diagramme de Gantt dans une organisation et des différentes contraintes de planification ;

Bilan :

- *Collaborer en classe*
- *Travailler en équipe*
- *Favoriser la coopération*
- *Utilisation du numérique pour favoriser de l'agilité en classe*
- *Avoir plus d'adhésion des élèves*
- *Motiver les élèves et les impliquer davantage sur leur projet d'orientation en spécialités de terminales (GF – Merca – RHCom et Mercatique*

E

xpérimentations pédagogiques :

Contextes : hybride, distanciel, présentiel

Niveaux de l'expérimentation :

1^{ère} stmg, en fin d'année scolaire

Terminale, début d'année scolaire

Bilan/ Rayonnement de l'action:

L'activité est très appréciée par les élèves, ce qui les pousse également à revoir les notions du cours ou bien les définitions quand celles-ci ne sont pas complètement acquises.

Quand une classe est en pleine immersion dans le jeu, cela permet de créer une synergie de groupe. Une classe expérimentant ce dispositif peut-être une classe motrice et diffuse à son tour l'information dans les temps hors de classe. Des élèves d'autres niveaux deviennent plus curieux en tentant également de jouer au jeu. Cette activité permet aussi de rendre la filière STMG plus attractive auprès des élèves de seconde pour une possible orientation en première.

Pour aller plus loin...

Les ressources du site académique :

<http://economie-gestion.ac-creteil.fr/spip.php?article949>

QRCode



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