

Missions du groupe de travail académique:

- Utilisation des TICE dans les espaces professionnels tertiaires
- Exploitation des jeux sérieux
- Utilisation pédagogique des TICE pour les objets d'études

Sommaire

I. Liste des jeux sérieux	2
II. Fiches d'analyse des jeux testés :	
○ Disney star	5
○ Marianne	7
○ Les signes de sécurité	9
○ Le cyber-harcèlement	11
○ Artisans du changement	12
○ Dans la peau d'un producteur de café	14
○ Sogélive	16
○ Blossom flower	18
○ Ma cyber auto-entreprise	20
○ Les risques du travail	22
○ Ex-machina 2025	24
○ Droit et EPN, le jeu !	26
III. Propositions d'exploitations pédagogiques :	
○ Objets d'étude :	
- Le commerce équitable avec « Dans la peau d'un producteur de café »	28
- Les libertés fondamentales avec « Le cyber-harcèlement »	30
○ Applications :	
- Reconnaître les faux billets avec « Les signes de sécurité –la cité de l'économie »	37
- Découvrir les bases de la vente avec « Disney star »	40



I Liste des jeux sérieux


Nom Evaluation : ***	URL	Description	Thème	Niveau	Fiche d'analyse	Proposition pédagogique
Disney Star ***	http://www.disneystars.com/fr/connexion-a-disneystars.html?referer=ma-formation.html	Jeu de simulation d'une vente d'un séjour Disney en s'adaptant aux profils des clients. Temps de jeu : 10 minutes par client ;	Accueil Vente	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input checked="" type="checkbox"/> CAP	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Marianne *	http://telechargement.modernisation.gouv.fr/Marianne-Interactive/Marianne_Interactive_version_online/index.html	Entraînement sur la charte Marianne ; Temps de jeu :	Accueil	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input type="checkbox"/> CAP	<input checked="" type="checkbox"/>	
Les signes de sécurité *	http://www.citedeleconomie.fr/Flash/jeu-signes-securite/	Comment reconnaître les faux billets. Temps de jeu : 15 minutes.	Vente	<input type="checkbox"/> Bac <input checked="" type="checkbox"/> CAP	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Jeutrabail **	http://www.jeutrabail.fr/	Jeu de questions/réponses droit du travail. (AVEC FICHES DE SYNTHÈSE)	Droit	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input checked="" type="checkbox"/> CAP		
Cyber-harcèlement ***	http://www.agircontreharcementalecole.gov.fr/quest-ce-que-le-harcement/le-cyberharcement/	Vidéo interactive « choc » sur les conséquences dramatiques du cyber harcèlement. Atelier à co-animer avec infirmière, co-psy, CPE. Temps de jeu : 2'24 minutes.	Droit	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input checked="" type="checkbox"/> CAP	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Mission Europe **	http://www.mission europe.eu/index.php?lang=fr	Découverte de l'UE et ses pays.	Economie Géographie	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input checked="" type="checkbox"/> CAP		
Neurodyssée **	http://neurodysee.org/2011/splash.php	Découverte de l'UE et ses pays.	Economie Histoire-Géographie	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input checked="" type="checkbox"/> CAP		
Artisan du changement ***	http://www.artisansduchangement.tv/jeu-de-simulation	Jeu de l'oie sur la gestion « durable » d'une entreprise et les choix sociétaux, environnementaux et économiques. Temps de jeu : 10 minutes.	Economie Gestion d'entreprise	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input type="checkbox"/> CAP	<input checked="" type="checkbox"/>	
Dans la peau d'un producteur de café ***	http://www.equisol.org/ressources/education-equitable/jeu_cafe_commerce_equitable.swf	Gestion d'une production de café (prix, bourse, emprunts...) Temps de jeu : 15 minutes par avatar.	Economie Gestion Entreprise	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input type="checkbox"/> CAP	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

SOGELIVE **	http://www.jobinlive.com/soge_live/	Simulation entretien d'embauche (dont UK). Temps de jeu : 5 minutes d'entretien vidéo.	Entretien d'embauche	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input checked="" type="checkbox"/> CAP	<input checked="" type="checkbox"/>	
Blossom flower **	http://city.becomelife.org/#/fr/hallofgames	Jeux gestion d'entreprise. Activités quotidiennes d'une entreprise : règlement facture, relance ... Temps de jeu : Plusieurs Sessions de 30 minutes.	Gestion d'entreprise	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input type="checkbox"/> CAP	<input checked="" type="checkbox"/>	
Macyber autoentreprise *	http://www.macyberautoentreprise.pme.gouv.fr/	Création et gestion d'entreprise en 4 étapes : démarche création d'entreprise, prospection, règlement facture, relance. Temps de jeu : 4 étapes de 1h.	Gestion d'entreprise	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input type="checkbox"/> CAP	<input checked="" type="checkbox"/>	
Staying alive ***	http://www.stayingalive.fr/	Premiers secours.	PSE	<input checked="" type="checkbox"/> Bac		
Happy night **	http://www.secrethappynight.com/	Les dangers de l'alcool.	PSE	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input checked="" type="checkbox"/> CAP		
Les risques du travail *	http://www.travailler-mieux.gouv.fr/Caissier-libre-service.html	Visite entreprise virtuelle pour découvrir les risques de divers métiers+ vidéos bonnes pratiques. Temps de jeu : 10 minutes par « risque du travail »	PSE	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input checked="" type="checkbox"/> CAP	<input checked="" type="checkbox"/>	
Exmachina2025 ***	http://www.205exmachina.net/espace-pedagogique/presentation	Enquête policière sur les bons usages des TICE (droits à l'image, liberté d'expression...) Temps de jeu : De 1h à 4h.	TICE Droit	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input checked="" type="checkbox"/> CAP	<input checked="" type="checkbox"/>	
EPN/droit à l'image **	http://www.creatif-public.net/DEPN/	Bd interactive sur les droits d'expression et le droit à l'image. Temps de jeu : 30 minutes par thème.	TICE Droit	<input checked="" type="checkbox"/> Bac	<input checked="" type="checkbox"/>	
Yoogle *	http://yoogle.be/spip.php?page=start_yoogle	Découvrir les coulisses du Web 2.0. Temps de jeu : 10 minutes par profil.	TICE	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input type="checkbox"/> CAP		
Les premiers combats **	http://www.knowtex.com/nav/premiers-combats-film-interactif-qui-assure-la-promotion-de-la-formation-professionnelle-par-l-apprentissage_28211	Découverte de l'apprentissage (film interactif).	Orientation	<input checked="" type="checkbox"/> 3DP		

Mon APB *	http://www.onisep.fr/Choisir-mes-etudes/Au-lycee-au-CFA/La-procedure-Admission-Post-Bac/Le-Serious-Game	Définir ses choix relatifs à son orientation.	Orientation	<input checked="" type="checkbox"/> Bac <input checked="" type="checkbox"/> CAP		
Bienvenue à Graphoville	http://www.euro-cordiale.lu/nos-outils-gratuits-en-ligne/bienvenue-a-graphoville	Histoire visant à la découverte des métiers et remédiation en langue (Français ou anglais).	Orientation/français	<input checked="" type="checkbox"/> 3DP		
Hairbe12 **	http://www.hair-be12.com/	L'Oréal/ gestion d'un salon de coiffure.	coiffure	<input checked="" type="checkbox"/> CAP		
Reveal the game **	http://www.reveal-thegame.com/france/	Découverte de l'Oréal (produits, métiers)	Coiffure	<input checked="" type="checkbox"/> CAP		
British Museum **	http://www.britishmuseum.org/explore/young_explorers/play/time_explorer.aspx	Enquête policière en anglais pour découvrir le British Museum	Autres	<input checked="" type="checkbox"/> Bac		
Theleme *	http://jouer.theleme-lejeu.com/	Progresser en Français	Autres	<input checked="" type="checkbox"/> CAP		

Grille d'analyse Disney Star

Présentation générale

Nom du jeu	Disney Stars « L'agence virtuelle » 
URL	http://www.disneystars.com/fr/ma-formation.html
Type de jeu (jeu de plateau, jeu de simulation, quizz, ...)	Jeu de simulation. « L'agence virtuelle » : Vente d'un séjour Disney (hôtel, transport, options)
Description	Un client se présente au comptoir pour acheter un séjour « Disney ». Votre mission est de cerner ses besoins, afin de lui faire des propositions adaptées en termes d'hôtels, de transport et d'options
Niveau(x) d'enseignement envisageable(s)	Étapes 1 et 2 « L'aventure gourmande » : Bac Pro Hôtellerie Restauration (Mémorisation des menus et propositions adaptées) Étape 3 « L'agence virtuelle » CAP EVS option B et C, Bac pro Commerce et Accueil.
Notions abordées/liens avec le référentiel/classe	Les étapes de la vente (découverte des besoins, proposition d'une prestation adaptée, traitement des objections, vente complémentaire d'option, conclusion)

Aspect technique

Mode d'installation	En ligne (Obligation de créer un faux profil d'entreprise pour accéder au jeu !)
Rapidité/fluidité/ réseau	Fluide sur réseau

Déroulement du Jeu

(images, sons, personnalisation de l'avatar ...)	Son désactivable
Jouabilité/interface	Jeu par clic sur les bonnes réponses
Description du jeu: <ul style="list-style-type: none"> – quelles étapes /phases de jeu ? – quel ordre de progression entre les étapes? 	<p>Un client se présente, l'agent d'accueil dispose d'un crédit de 10 actions pour conclure la vente, en passant par les étapes :</p> <p>« faire connaissance », « vente de nuitée », « vente d'une prestation de transport », « vente d'option », « conclusion de la vente ».</p> <p>Phase de « traitement d'objections » lorsque le joueur a suffisamment progressé.</p> <p>« Historique » de la vente consultable à chaque étape de l'entretien.</p>
Mode opératoire, tutoriel, explicitation des règles du jeu	<p>Tutoriel disponible.</p> <p>Étape « traitement des objections » jouable dans le Tutoriel en 14 actions.</p>
Sauvegarde possible ?	Profil réutilisable avec visualisation du niveau « d'expérience » atteint.
Mesure des performances	Niveau, point d'expérience, récompense

Pistes d'utilisation en classe

Découverte et expérimentation virtuelle des étapes de la vente.

Assistance et conseil aux clients

Grille d'analyse Marianne

Présentation générale

Nom du jeu	Marianne	
URL	http://telechargement.modernisation.gouv.fr/Marianne-Interactive/Marianne_Interactive_version_online/index.html	
Type de jeu (jeu de plateau, jeu de simulation, quizz, ...)	Quizz	
Description	<p>10 questions générées aléatoirement afin de vérifier sa maîtrise de la charte en l'espace de 3 minutes</p> <p>4 thèmes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - accueillir les usagers - optimiser l'accès - répondre dans les délais - prendre en compte les avis 	
Niveau(x) d'enseignement envisageable(s)	1^{ère} Bac pro accueil	
Notions abordées/liens avec le référentiel/classe	L'accueil	

Aspect technique

Mode d'installation	Téléchargement ou on line
Rapidité/fluidité/ réseau	Fluide, quelques ralentissements possibles selon le réseau

Déroulement du Jeu


(images, sons, personnalisation de l'avatar ...)	Son désactivable, sous titres
Jouabilité/interface	Par clic sur les réponses
Description du jeu: <ul style="list-style-type: none"> - quelles étapes /phases de jeu ? - quel ordre de progression entre les étapes? 	Choix du thème <ul style="list-style-type: none"> - Cinématique d'introduction au thème (obligatoire) - Explication des règles avant le lancement du quizz - Quizz - synthèse et correction
Mode opératoire, tutoriel, explicitation des règles du jeu	Explication des règles avant le lancement du quizz
Sauvegarde possible ?	Non, pas d'une session à l'autre
Mesure des performances	Score de bonnes réponses Échelle de points, bonnes réponses en vertes, fausses en rouges

Pistes d'utilisation en classe

Révision sur les chartes de qualité

Grille d'analyse des signes de sécurité

Présentation générale

Nom du jeu	Trouve les signes de sécurité 
URL	http://www.citedeleconomie.fr/Flash/jeu-signes-securite/
Type de jeu (jeu de plateau, jeu de simulation, quizz, ...)	Jeu de puzzle,
Description	reconstituer un billet déchiré et trouver comment vérifier son authenticité le plus rapidement possible
Niveau(x) d'enseignement envisageable(s)	CAP
Notions abordées/liens avec le référentiel/classe	caisse

Aspect technique

Mode d'installation	Sur navigateur
Rapidité/fluidité/ réseau	fluide

Déroulement du Jeu

(images, sons, personnalisation de l'avatar ...)	Son paramétrable
Jouabilité/interface	Touches multidirectionnelles
Description du jeu: – quelles étapes /phases de jeu ?	Jeu jusqu'à reconstitution du billet Prévoir 10 minutes


– quel ordre de progression entre les étapes?	
Mode opératoire, tutoriel, explicitation des règles du jeu	Tutoriel au début du jeu Aide possible à chaque question
Sauvegarde possible ?	non
Mesure des performances	Non, avancée par réponse exacte

Pistes d'utilisation en classe

Utilisation possible lors de l'étude de la caisse, en application avec un guide de questionnement

Grille d'analyse cyber-harcèlement

Présentation générale

Nom du jeu	<p style="text-align: center;">LE CYBER-HARCÈLEMENT</p> 
URL	http://www.agircontreharcelementalecole.gouv.fr/quest-ce-que-le-harcelement/le-cyberharcelement/
Type de jeu (jeu de plateau, jeu de simulation, quizz, ...)	Vidéo interactive « choc » sur les conséquences dramatiques du cyber harcèlement. Atelier à co-animer avec infirmière, co-psy, CPE
Description	
Niveau(x) d'enseignement envisageable(s)	Tous
Notions abordées/liens avec le référentiel/classe	B2i et comportement citoyen

Aspect technique

Mode d'installation	Vidéo streaming
Rapidité/fluidité/ réseau	Fluide

Déroulement du Jeu

Description du jeu:	Vidéo dont le joueur est le héros ... ses choix conditionnent le destin d'une jeune fille
<ul style="list-style-type: none"> - quelles étapes /phases de jeu ? - quel ordre de progression entre les étapes? 	

Grille d'analyse d'artisan du changement :

Présentation générale

Artisan du changement



URL	http://www.artisansduchangement.tv/jeu-de-simulation
Type de jeu (jeu de plateau, jeu de simulation, quizz...)	Jeu de l'oie
Description	Jeu de l'oie avec des décisions durables à prendre
Niveau d'enseignement envisageable	Première Bac professionnel
Notions abordées /liens avec le référentiel/classe	Développement durable
Aspect technique	
Mode d'installation	En ligne
Rapidité/fluidité/réseau	Rapide
Déroulement du jeu	
Image, son, personnalisation de l'avatar ...	L'avatar est personnalisable en répondant à un quizz ou aléatoire, au choix.
Jouabilité / interface	Simple, ludique et rapide
Description du jeu : Quelles étapes / phases de jeu ? Quel ordre de progression entre les étapes ?	L'objectif de ce jeu est de faire prospérer une entreprise dans l'optique du développement durable. Il faut donc faire les bons choix afin de trouver l'équilibre entre les facteurs sociaux, économiques et environnementaux. En fonction de son profil, le joueur se voit attribuer un capital économique, écologique et social en début de partie et doit faire des choix cohérents pour mener à bien l'activité de son entreprise ...sinon la partie est perdue !

Mode opératoire, tutoriel, explicitation des règles du jeu	Règle du jeu simple, Aide disponible à chaque étape
Sauvegarde possible ?	Non
Mesure des performances	Bilan final : bilan économique, social et écologique Chaque bilan est noté sur 10 points et accompagné d'un commentaire.

Pistes d'utilisation en classe

- **Objet d'étude d'économie-droit en Première Bac Professionnel :**
Thème 4.3 Croissance et développement économique


Axe : Le développement durable

Objet d'étude « Les actions d'une entreprise en faveur du développement durable »

Exemple d'objectif opérationnel : « Identifier les piliers et les enjeux du développement durable pour une entreprise »

Grille d'analyse dans la peau d'un producteur de café


Présentation générale

Dans la peau d'un producteur de café	
URL	http://www.equisol.org/ressources/education-equitable/jeu_cafe_commerce_equitable.swf
Type de jeu (jeu de plateau, jeu de simulation ...)	Jeu de rôle
Description	L'élève joue le rôle d'un producteur de café et opère des choix stratégiques et éthiques
Niveau d'enseignement envisageable	Première Bac professionnel
Notions abordées /liens avec le référentiel/classe	Calcul de prix de vente, de production, de bénéfice, de remboursement d'emprunts, de résultat, canaux de distribution Le commerce équitable
Aspect technique	
Mode d'installation	Pas d'installation
Rapidité/fluidité/réseau	fluide
Déroulement du jeu	
Image, son, personnalisation de l'avatar ...	Son « bonne réponse »
Jouabilité / interface	Simple et ludique
Description du jeu : Quelles étapes / phases de jeu ? Quel ordre de progression entre les étapes ?	Tel un jeu de rôle, l'élève avance dans le jeu en apportant des réponses : <ul style="list-style-type: none"> • Aux calculs de prix de vente, de production, de bénéfices et de remboursement d'emprunts • Aux calculs de résultats annuels • Aux choix des canaux de distribution avec coopérative et groupement de producteurs • Aux pays d'origine des produits équitables <p style="text-align: center;"><u>Notions équitables abordées par le jeu :</u></p> <p style="text-align: center;">Les acteurs du commerce équitable</p> <p style="text-align: center;">La charte commerce équitable</p> <p style="text-align: center;">Le label Max Havelaar</p>

	<p>La « consom'action »</p> <p>Les déséquilibres du commerce international</p> <p>Les avantages du commerce équitable pour les petits producteurs</p> <p>Le micro crédit solidaire</p> <p>...</p> <p>La fin du jeu est consacrée à la promotion du commerce équitable avec une bibliographie et des liens vers des sites internet « équitables »</p>
Mode opératoire, tutoriel, explicitation des règles du jeu	<p>Aide sur les concepts théoriques disponible à chaque étape</p> <p>Calculatrice tactile dans le jeu pour aider aux calculs</p>
Sauvegarde possible ?	oui
Mesure des performances	Au bout de 2 mauvaises réponses, la bonne réponse est apportée et expliquée
Pistes d'utilisation en classe	
<ul style="list-style-type: none"> Objet d'étude d'économie-droit en Première Bac Professionnel : Partie 4 : La création de richesse Thème 4.3 Croissance et développement économique Axe : Le développement durable Objet d'étude « Le commerce équitable » Exemple d'objectif opérationnel : « Identifier les acteurs du commerce équitable et leurs fonctions » Exercice de découverte des calculs commerciaux ou des canaux de distribution 	

Grille d'analyse Sogelive

Présentation générale

Nom du jeu	SoGé Live	
URL	http://www.jobinlive.com/soge_live/	
Type de jeu (jeu de plateau, jeu de simulation, quizz...)	Jeu de simulation	
Description	Simulateur d'entretien d'embauche de la Société Générale : Un recruteur virtuel fait passer un entretien d'embauche à un candidat filmé par l'intermédiaire d'une webcam.	
Niveau d'enseignement envisageable	Bac professionnel	
Notions abordées /liens avec le référentiel/classe	La communication verbale et non verbale Le bilan personnel	
Aspect technique		
Mode d'installation	En ligne. Webcam nécessaire	
Rapidité/fluidité/réseau	Fluide	
Déroulement du jeu		
Image, son, personnalisation de l'avatar ...	Sa propre image par l'intermédiaire de la webcam Son de qualité médiocre notamment sur l'entretien en anglais	
Jouabilité / interface	Simple.	
Description du jeu : Quelles étapes / phases de jeu ? Quel ordre de progression entre les étapes ?	Le candidat à l'embauche choisi un métier dans la liste déroulante : Commercial/relation client Gestion administrative Logistique/ achat/immobilier Marketing/communication Entretien en anglais L'entretien d'embauche commence Le candidat est filmé et recommence aussi souvent que nécessaire	

<p>Mode opératoire, tutoriel, explicitation des règles du jeu</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: right;">Bonjour et bienvenue sur le Training Vidéo Coach Fermer</p> <p>Tout d'abord, sélectionnez votre métier sur la page principale de l'application.</p> <p>Une fois l'application ouverte, appuyez sur "Commencer" pour démarrer l'entraînement.</p> <p>L'entraînement commence et vous allez voir apparaître dans la zone de gauche de l'application un recruteur virtuel.</p> <p>Il vous posera 5 questions, auxquelles vous devez répondre brièvement. Pendant l'entretien, regardez le plus possible la webcam. Pensez également à être souriant et spontané dans vos réponses.</p> <p>Lorsque vous répondez à une question, une barre de progression apparaît sur l'écran et vous indique le temps restant pour répondre à la question.</p> <p>Lorsque vous avez fini de répondre à une question (avant la fin du temps qui vous est imparti), cliquez sur le bouton "Suivant" ou appuyez sur la barre ESPACE de votre clavier pour passer à la question suivante.</p> <p>Le bouton "Suivant" apparaît au bout de quelques secondes après le début de la question.</p> <p>Vous pouvez arrêter votre entretien à tout moment en cliquant sur le bouton "STOP".</p> <p>Si la qualité de l'enregistrement n'est pas satisfaisante, vous pouvez modifier les paramètres d'enregistrement en fonction de votre bande passante en appuyant sur le bouton "Paramétrage".</p> <p>L'entraînement vidéo que vous allez réaliser n'est pas enregistré et en aucun cas visible par l'entreprise Auchan.</p> <p style="text-align: center;">Allez prêt, c'est à vous</p> <p>Et n'oubliez pas, vous pouvez recommencer autant de fois que vous le voulez cet entraînement.</p> </div>
<p>Sauvegarde possible ?</p>	<p>Non</p>
<p>Mesure des performances</p>	<p>-</p>
<p>Pistes d'utilisation en classe</p>	
<p>Entraînement à l'entretien d'embauche en projet ; DNL</p>	

Grille d'analyse Blossom flower

Présentation générale

Nom du jeu	Blossom flower 
URL	http://city.becomelife.org/MOSR1/MosSrv/index.htm?idk=372T53131312d393131652dRR3165R6236646533373235R6634353939652T56637&mpk=561696T&stg=BLOSSOM_1_LAST_FR&sco=item-2b3522c6-ee60-7d63-d816-054bcbc37d6e
Type de jeu (jeu de plateau, jeu de simulation, quizz, ...)	Jeu de rôle
Description	Maya reçoit une lettre de son cousin qui lui demande de prendre soin de son affaire pendant son absence. Il a mis en place une plantation de fleurs il y a un an alors qu'il n'avait aucune expérience dans le domaine. Maya est inquiète, elle n'a pas d'information... Dans le bureau : des courriels en vrac, un vieil ordinateur et un grand tableau couvert de post-its...
Niveau(x) d'enseignement envisageable(s)	2^{nde} bac pro 1^{ère} bac pro
Notions abordées/liens avec le référentiel/classe	L'entreprise, cycle d'exploitation, la relation client, les documents commerciaux, le développement de l'activité, la qualité.

Aspect technique

Mode d'installation	Sur navigateur
----------------------------	-----------------------


Rapidité/fluidité/ réseau	Lancement un peu long
---------------------------	-----------------------

Déroulement du Jeu	
(images, sons, personnalisation de l'avatar ...)	Avatar Son paramétrable
Jouabilité/interface	Par clic sur l'environnement
Description du jeu: <ul style="list-style-type: none"> - quelles étapes /phases de jeu ? - quel ordre de progression entre les étapes? 	des niveaux de difficulté progressifs des sessions de jeu de 30 minutes
Mode opératoire, tutoriel, explicitation des règles du jeu	Tutoriel
Sauvegarde possible ?	oui
Mesure des performances	récompenses : points et médailles grille de synthèse/quizz en lien

Pistes d'utilisation en classe
Exercices réguliers de découvertes

Grille d'analyse Ma cyber autoentreprise


Présentation générale

Nom du jeu	Ma cyber autoentreprise 
URL	http://www.macyberautoentreprise.pme.gouv.fr/
Type de jeu (jeu de plateau, jeu de simulation, quizz, ...)	Monde virtuel style sim's
Description	Création et gestion d'une entreprise de bijoux ou d'assistance informatique
Niveau(x) d'enseignement envisageable(s)	
Notions abordées/liens avec le référentiel/classe	<p>La création d'entreprise (nom etc..)</p> <p>Les partenaires de l'entreprise</p> <p>Le statut juridique</p> <p>Les documents commerciaux (le cycle + les différents types de documents : facture, devis...)</p> <p>La gestion du temps personnel</p>
Aspect technique	
Mode d'installation	Jeux sur navigateur
Rapidité/fluidité/ réseau	Un peu lourd, prévoir 1 poste pour 2
Déroulement du Jeu	
(images, sons, personnalisation de l'avatar ...)	Choix entre 2 personnages (fonction de l'activité)
Jouabilité/interface	Interface intuitive style sim's
Description du jeu:	<p>4 étapes</p> <p>-premiers pas (choix du nom, équipements,</p>

<ul style="list-style-type: none"> - quelles étapes /phases de jeu ? - quel ordre de progression entre les étapes? 	<p>prospection, développement du réseau professionnel..)</p> <p>-au quotidien (gestion du temps,GRC, relations avec les partenaires)</p> <p>-développer (prospection, gestion temps)</p> <p>- franchir le cap (choix de croissance, choix de statut, embauche/sous-traitance...)</p>
<p>Mode opératoire, tutoriel, explicitation des règles du jeu</p>	<p>Expliqué pas à pas</p>
<p>Sauvegarde possible ?</p>	<p>Oui</p>
<p>Mesure des performances</p>	<p>% d'accomplissement de la mission</p>
<p>Pistes d'utilisation en classe</p>	
<p>Nécessite un grand travail en amont au niveau d'un document de travail + cyclique (Attention perso)</p> <p>Environnement de l'entreprise + gestion temps perso</p> <p>Fil conducteur/ nombreuses notions abordées, survolées</p>	

Grille d'analyse des risques du travail

Présentation générale

Nom du jeu	Travailler mieux, l'entreprise virtuelle	
URL	http://www.travailler-mieux.gouv.fr/Caissier-libre-service.html	
Type de jeu (jeu de plateau, jeu de simulation, quizz, ...)	« questions » réponses données (hélas) donc n'est pas un jeu !	
Description	Visite entreprise virtuelle pour découvrir les risques de divers métiers+ vidéos bonnes pratiques	
Niveau(x) d'enseignement envisageable(s)	Bac pro	
Notions abordées/liens avec le référentiel/classe	PSE, gérer (hygiène et sécurité au travail)	

Aspect technique

Mode d'installation	Sur navigateur
Rapidité/fluidité/ réseau	fluide

Déroulement du Jeu


(images, sons, personnalisation de l'avatar ...)	N.A
Jouabilité/interface	Par clic sur les icones
Description du jeu: – quelles étapes /phases de jeu ?	Choix du risque puis :

<p>– quel ordre de progression entre les étapes?</p>	<p>Vidéos d'accident</p> <p>Les erreurs</p> <p>Les solutions</p> <p>Que faire ?</p> <p>Possibilité de regarder les risques en fonction du métier</p> <p>Espace ressource CHSCT</p> <p>Espace droit du travail</p>
<p>Mode opératoire, tutoriel, explicitation des règles du jeu</p>	<p>NA</p>
<p>Sauvegarde possible ?</p>	<p>NA</p>
<p>Mesure des performances</p>	<p>NA</p>

Pistes d'utilisation en classe

Pour rechercher de la documentation ou avoir un côté plus ludique à l'approche des risques

Présentation générale

Nom du jeu	Exmachina2025 
URL	http://www.2025exmachina.net/espace-pedagogique/presentation
Type de jeu (jeu de plateau, jeu de simulation, quizz, ...)	Enquête policière
Description	4 scénarios : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Réseaux sociaux : Fred et le chat démoniaque ▪ Internet mobile : Anaïs prise sur le vif ▪ Jeux vidéo : Hugo et Tom à Zoumbi'city ▪ Chat, blog, forum : Morgane, écran total
Niveau(x) d'enseignement envisageable(s)	2 ^{nde} CAP
Notions abordées/liens avec le référentiel/classe	Droit à l'image Droit à la vie privée Utilisation raisonnée internet (B2i) Les réseaux sociaux

Aspect technique

Mode d'installation	Jeu par navigateur
Rapidité/fluidité/ réseau	Avoir un réseau « raisonnable », prévoir 1 poste pour 2 pour éviter les ralentissements <i>Systèmes d'exploitation :</i> <i>Windows 7, Windows Vista®, Windows XP</i> <i>Mac OS X v10.4 (ou plus récent)</i>


	<p>Processeurs (CPU) :</p> <p><i>Intel Core™ Duo 1.33GHz (ou plus puissant)</i></p> <p><i>AMD Athlon® X2 3,2 GHz (ou plus puissant)</i></p> <p>Mémoire (RAM) : 512 Mo ou plus</p>
--	---

Déroulement du Jeu	
(images, sons, personnalisation de l'avatar ...)	<p>Personnage imposé</p> <p>Son désactivable</p> <p>Sonar et gestion style « facebook » pour scénario réseau social</p>
Jouabilité/interface	<p>Instinctif pour les élèves (cf facebook)</p> <p>Uniquement par clicks</p>
<p>Description du jeu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - quelles étapes /phases de jeu ? - quel ordre de progression entre les étapes? 	<p>Choix du pseudo</p> <p>Choix du scénario</p> <p>Présentation 2010</p> <p>Présentation 2025</p> <p>Mission et tutoriel</p> <p>Recherche</p>
Mode opératoire, tutoriel, explicitation des règles du jeu	Tutoriel au début du jeu
Sauvegarde possible ?	oui
Mesure des performances	A la fin de mission avec synthèse

Pistes d'utilisation en classe
<p>Objet d'études (cf document)</p> <p>Ou validation B2i avec professeur documentaliste</p>

Grille d'analyse Droit et EPN, le jeu

Présentation générale

Nom du jeu	<p style="text-align: center;">Droit et EPN*, le jeu !!</p>  <p style="text-align: center;">*Espaces publics numériques</p>
URL	http://www.creatif-public.net/DEPN/
Type de jeu (jeu de plateau, jeu de simulation, quizz, ...)	Bande dessinée interactive
Description	Le joueur a pour mission de suivre un personnage dans son aventure en respectant la législation et les règles de bonne conduite.
Niveau(x) d'enseignement envisageable(s)	2 nd e Bac Pro tertiaire
Notions abordées/liens avec le référentiel/classe	Les droits fondamentaux et libertés liées aux TUIC Validation des items du B2i

Aspect technique

Mode d'installation	Jeu en ligne ou téléchargement
Rapidité/fluidité/ réseau	fluide

Déroulement du Jeu

Images, sons, personnalisation de l'avatar ...	Son désactivable, un personnage par histoire
Jouabilité/interface	Par clic et glisser/déplacer Interaction possible avec le décor
Description du jeu: – quelles étapes /phases de jeu ? – quel ordre de progression entre les étapes?	Test Choix du module de formation libre (25 à 40 minutes chacun) : <ul style="list-style-type: none"> • Liberté d'expression et droit à l'image • Droit d'auteur • Utilisation des contenus numériques • Gestion des données personnelles • Gestion et responsabilité de l'ENP Quizz final possible
Mode opératoire, tutoriel, explicitation des règles du jeu	Tutoriel à chaque module Glossaire disponible Boite à outils : Documents juridiques en lien hypertexte Guides pratiques
Sauvegarde possible ?	Non mais impression d'écran possible
Mesure des performances	Score de réussite en pourcentage et smileys colorés Réussite du jeu si les « actions » sont corrigées à bon escient.

Pistes d'utilisation en classe

Objet d'études (au vu des documents en hypertexte)

Validation du B2i avec le professeur documentaliste

Objets d'étude

Fiche d'aide à la conception d'objets d'étude en lien avec la notion de Commerce équitable

Situation dans le référentiel d'économie droit :

Partie 4 : La création de richesse

Thème 4.3 : Croissance et développement économique

Axe : Le développement durable

Champs de connaissances :

- La notion de développement
- Les indicateurs de développement
- La durabilité du développement

Condition de réalisation :

Jeu sérieux « Dans la peau d'un producteur de café »

http://www.equisol.org/ressources/education-equitable/jeu_cafe_commerce_equitable.swf



Objet d'étude sur le thème du « Commerce équitable »

Objectifs opérationnels possibles au travers du Jeu sérieux « Dans la peau d'un producteur de café » :

- Repérer les actions mises en place par les organisations au niveau national et international, pour favoriser le commerce équitable
- Identifier les catégories de produits issues du commerce équitable et leurs pays d'origine
- Identifier les acteurs du commerce équitable et leurs fonctions (importateurs, détaillants, boutique spécialisées, association de labélisation, structure de solidarité)
- Analyser la charte du commerce équitable
- Identifier les signes de reconnaissance des produits équitables pour les consommateurs : les labels
- Définir la notion de « Consom'acteur » et ses enjeux
- Identifier les enjeux du commerce équitable et en analyser leurs principaux avantages pour les petits producteurs de café
- Analyser un canal de distribution équitable
- Définir le commerce équitable en s'appuyant sur la notion plus large du développement durable

Exemple d'objectif d'étude pour l'élève :

« LA CONSOM'ACTION »

Classe : Première Bac professionnel Commerce

Période : Semestre 2

Vous êtes chargés de réaliser une synthèse sur le concept de la « consom'action ».

Vous définirez tout d'abord le commerce équitable en vous appuyant sur la notion plus large du développement durable. Puis vous recueillerez toutes les informations nécessaires pour expliquer en quoi consommer des produits portant un label de commerce équitable (Max Havelaar, bio équitable, alter éco ...), donne l'assurance au consommateur de consommer « plus juste ». Vous pourrez illustrer vos propos avec l'exemple des producteurs de café.

Supports / Documents d'aide

Jeu sérieux « Dans la peau d'un producteur de café »



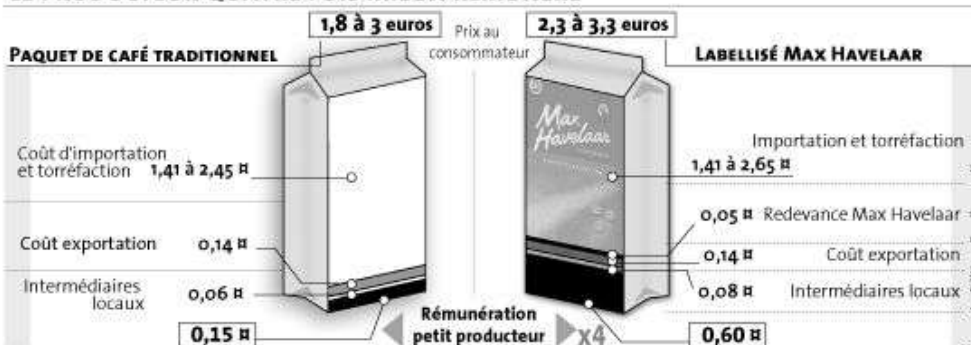
http://www.equisol.org/ressources/education-equitable/jeu_cafe_commerce_equitable.swf

Le développement durable



www.preservonslaplanete.com

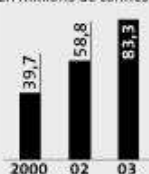
LE PRODUCTEUR QUATRE FOIS MIEUX RÉMUNÉRÉ



VENTES DES PRODUITS MAX HAVELAAR

Dans le monde ...

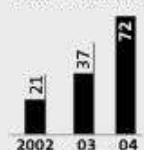
en millions de tonnes



3 milliards de petits producteurs, principalement dans l'hémisphère sud, sont exclus des marchés conventionnels. Le système Max Havelaar en soutient environ 1 million dans 50 pays.

... en France

Chiffre d'affaires, en millions d'euros



PRINCIPAUX PRODUITS ÉQUITABLES

Part de marché 2004

en France : 0,5 à 1,5 %



Source : "Le Commerce équitable", par Tristan Lecomte, Éditions Eyrolles-pratique.

Le Monde.fr

AXE DE REFLEXION 2: Les droits fondamentaux

Par groupe de 2 :

- Visionnez la vidéo en suivant le lien : <http://www.agircontrelharcelementalecole.gouv.fr/quest-ce-que-le-harcelement/le-cyberharcelement/>
- Quels problèmes posent cette vidéo ?
- Que pensez-vous de cette situation ?



Objet d'étude : *La liberté d'expression est-elle totale ?*

- Complétez les documents d'analyse préparatoires à l'objet d'étude
- Rédigez ensuite le plan détaillé de votre objet d'étude
- Concevez un diaporama de présentation de votre objet d'étude

Documents préparatoire à l'objet d'étude

Liberté d'expression	Recherchez la définition de la liberté d'expression : _____ _____ _____ Source : _____
Textes juridiques Rechercher l'article 19 de la Déclaration universelle des droits de l'homme de 1948	Idée principale (résumé) : _____ _____ _____ Partie de l'étude concernée (1 ou 2): _____ _____ _____ Source : _____ _____
Rechercher l'article 11 de la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789	Idée principale (résumé) : _____ _____ _____ Partie de l'étude concernée (1 ou 2): _____ _____ _____ Source : _____ _____

Document 1 : l'affaire CHARIA HEBDO

L'hebdomadaire satirique Charlie Hebdo, rebaptisé pour l'occasion "Charia Hebdo", a décidé de faire de Mahomet le "rédacteur en chef" de son prochain numéro à paraître mercredi, afin de "fêter la victoire" du parti islamiste Ennahda en Tunisie.

"Afin de fêter dignement la victoire du parti islamiste en Tunisie, Charlie Hebdo a proposé à Mahomet d'être le rédacteur en chef exceptionnel de son prochain numéro", a précisé le journal dans un communiqué. "Le prophète de l'islam ne s'est pas fait prier pour accepter et nous l'en remercions", ajoute le texte.

En une du journal (capturée en photo ici), un dessin représente Mahomet visiblement joyeux avec ces mots : "100 coups de fouet, si vous n'êtes pas morts de rire !".

"On n'a pas l'impression d'avoir fait une provocation supplémentaire. On a l'impression simplement de faire notre boulot comme d'habitude

Charlie Hebdo avait comparu devant la justice pour répondre de caricatures de Mahomet publiées en février 2006, considérées comme injurieuses par des organisations islamiques. Le journal avait été relaxé.

Cette fois, aucune plainte n'a été déposée

Peu après, ce journal a été victime d'une attaque à l'engin incendiaire

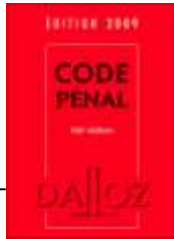
Source :



- 1) Présentez l'objet de la polémique d'après le document 1 ci-dessus ?
- 2) Expliquez pourquoi selon-vous ?
- 3) Exposez la quelle question que soulève ce document concernant la liberté d'expression ?

Document 2 : Des organisations en rapport avec cette liberté

1.



2.



2.



3.



L'ONU 3.



4.



5.

À partir de ces images :

- Indiquez à quelle catégorie appartiennent ces différentes organisations ou institutions ?
- Expliquez quelle est leur mission par rapport à la liberté d'expression ?

Catégorie	Mission
1. <i>La Cnil (commission internationale informatique et libertés)</i>	
2. <i>Les tribunaux</i>	
3. <i>Des organisations internationales</i>	
4. <i>Les associations humanitaires</i>	
5. <i>Les syndicats</i>	

DOCUMENT 3 : liberté d'expression et travail

Limite à la liberté d'expression

Dans la plupart des entreprises, la limite à la liberté d'expression est atteinte lorsque les propos tenus par vos salariés relèvent de la critique malveillante, de l'injure, du dénigrement, de la diffamation, de la divulgation d'informations confidentielles, Dès lors que les propos sont rendus publics.

De tels propos peuvent être sanctionnés. Il existe différentes [sanctions](#) : avertissement et blâme, mise à pied disciplinaire, rétrogradation, mutation et [licenciement](#) disciplinaire.

Exemple d'une limite à la liberté d'expression au sein de l'entreprise : **Tenir des propos injurieux envers la clientèle**

Audrey Debonnel

L'un de vos salariés vient d'injurier et de menacer un de vos clients. Vous estimez que le comportement de ce salarié ne correspond pas à l'exécution normale du contrat de travail et constitue une faute.

Il n'existe pas de catalogue de comportements fautifs ou de fautes graves, mais quelques exemples tirés de la jurisprudence.

Dans une affaire récente, jugée devant le tribunal des prud'hommes, un salarié avait injurié et menacé un client de son employeur. Il a fait l'objet d'un licenciement pour [faute grave](#).

La Cour de cassation a reconnu que ce licenciement pour faute grave est justifié. En effet, tenir des propos injurieux et menaçants à l'égard d'un client rend impossible le maintien du contrat de travail et caractérise donc une faute grave.

Chambre sociale, 13 juillet 2010, n° 09-42127 (le fait, pour un salarié, de tenir des propos injurieux et menaçants à l'encontre d'un client peut constituer une faute grave).

- 1. Lisez le document 3 et identifiez les deux idées essentielles du texte.**
- 2. Identifiez les parties en présence, les faits à l'origine du litige ainsi que le tribunal compétent et la décision rendue.**

Idées essentielles du document (résumé)

**Exemple du document 3 : une limite à la liberté d'expression au sein de l'entreprise :
tenir des propos injurieux envers la clientèle**

Parties en présence	
Faits à l'origine du litige	
Tribunal compétent	
Décision du tribunal	

DOCUMENT 4 L'affaire Facebook



L'affaire, révélée jeudi par France Info, remonte à décembre 2008. Connectés depuis leur domicile sur le réseau social Facebook, un samedi soir, les trois salariés de la société d'ingénierie Alten avaient échangé des propos critiques envers leur hiérarchie et un responsable des ressources humaines.

Lors de ces échanges, l'un des salariés, s'estimant mal considéré par sa direction, avait ironisé en indiquant, faire partie d'un "club des néfastes". Les deux autres salariées s'en étaient amusés en écrivant: "bienvenue au club".

Une autre personne, un "ami" des employés sur Facebook et ayant accès à leur conversation, avait fait une copie des propos tenus et les avait transmis à la direction de l'entreprise. Quelques semaines plus tard, ils avaient été licenciés pour "incitation à la rébellion" et "dénigrement de l'entreprise". La liberté d'expression portant préjudice à l'entreprise en termes d'image.

Deux d'entre eux avaient alors décidé de porter l'affaire devant les Prud'hommes.

Le conseil des Prud'hommes n'a pas réussi à départager les salariés et leur employeur, la moitié des conseillers prenant fait et cause pour l'entreprise, et l'autre pour les employés.

Si à l'avenir, on peut être licencié pour des propos tenus sur Facebook, c'est la vie privée qui est menacée",

1. Lisez le document 4 et identifier les parties en présence (demandeur et défendeur), les faits à l'origine du litige ainsi que le tribunal compétent et la décision rendue.
2. Rédigez une conclusion à partir de la décision rendue,

L'affaire Facebook	
<i>Date des faits</i>	
<i>Parties en présence</i>	
<i>Faits à l'origine du litige</i>	
<i>Tribunal compétent</i>	
<i>Décision du tribunal</i>	

Complétez le plan de votre objet d'étude à partir des documents préparatoires.

PLAN D'ETUDE

La liberté d'expression est-elle totale ?

INTRODUCTION

I. La liberté d'expression comme liberté fondamentale

a) *Définition et origines historique (en France)*

b) *La protection de cette liberté (Par quoi ? Qui ? Comment ?)*

II. L'encadrement de la liberté d'expression

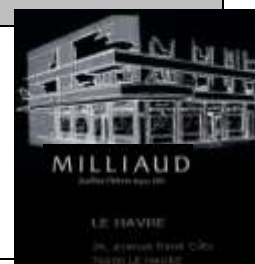
a) *Des limites et des sanctions (Quelles limites ? Contrôlées par qui ? Quelles sanctions ?)*

c) *Cas pratique : l'affaire FACEBOOK (Résumé de l'affaire, problème posé au juge, décision du juge)*

CONCLUSION (ce que vous en pensez à titre personnel)

Objectif :

- Recevoir le règlement et opérer les vérifications nécessaires.



Mise en situation :

Vous effectuez votre PFMP au sein de la bijouterie MILLIAUD au Havre. Votre tutrice, Madame JECETOO, vous explique que certains clients règlent régulièrement leur(s) achat(s) en espèce et qu'il convient de vérifier les signes de sécurité de leur mode de paiement.



Madame JECETOO souhaite tout d'abord vous informer sur les conséquences des faux billets pour le magasin



- 1) Indiquez, selon vous, quelle est la conséquence pour le magasin s'il récupère des faux billets en recevant le règlement de ses clients ?
- 2) Pensez-vous qu'il soit possible de redonner « l'air de rien » les faux billets récupérés à d'autres clients ?

Madame JECETOO souhaite ensuite vous former à la vérification des billets notamment ceux de 20€ lors des règlements des clients.

- Suivez le lien suivant : <http://www.citedeconomie.fr/Flash/jeu-signes-securite/>

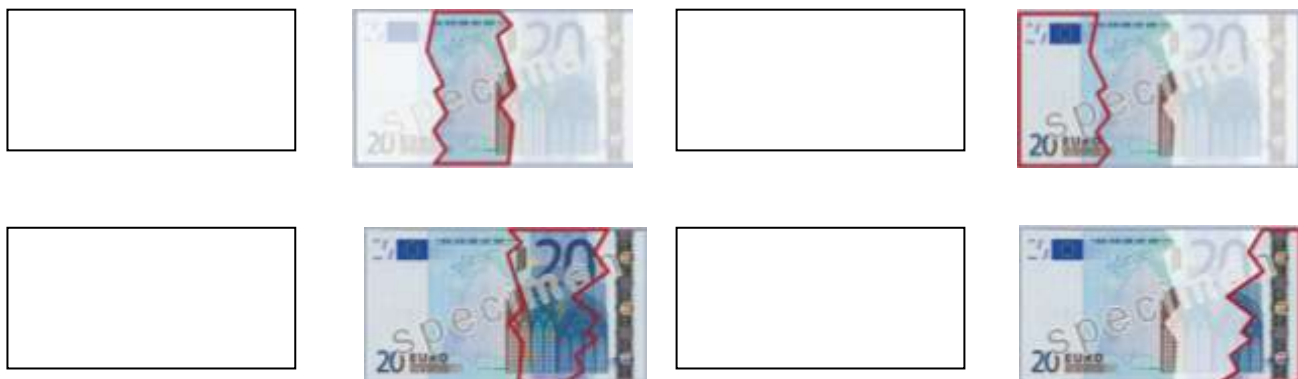
Jouez au jeu et répondez aux questions suivantes



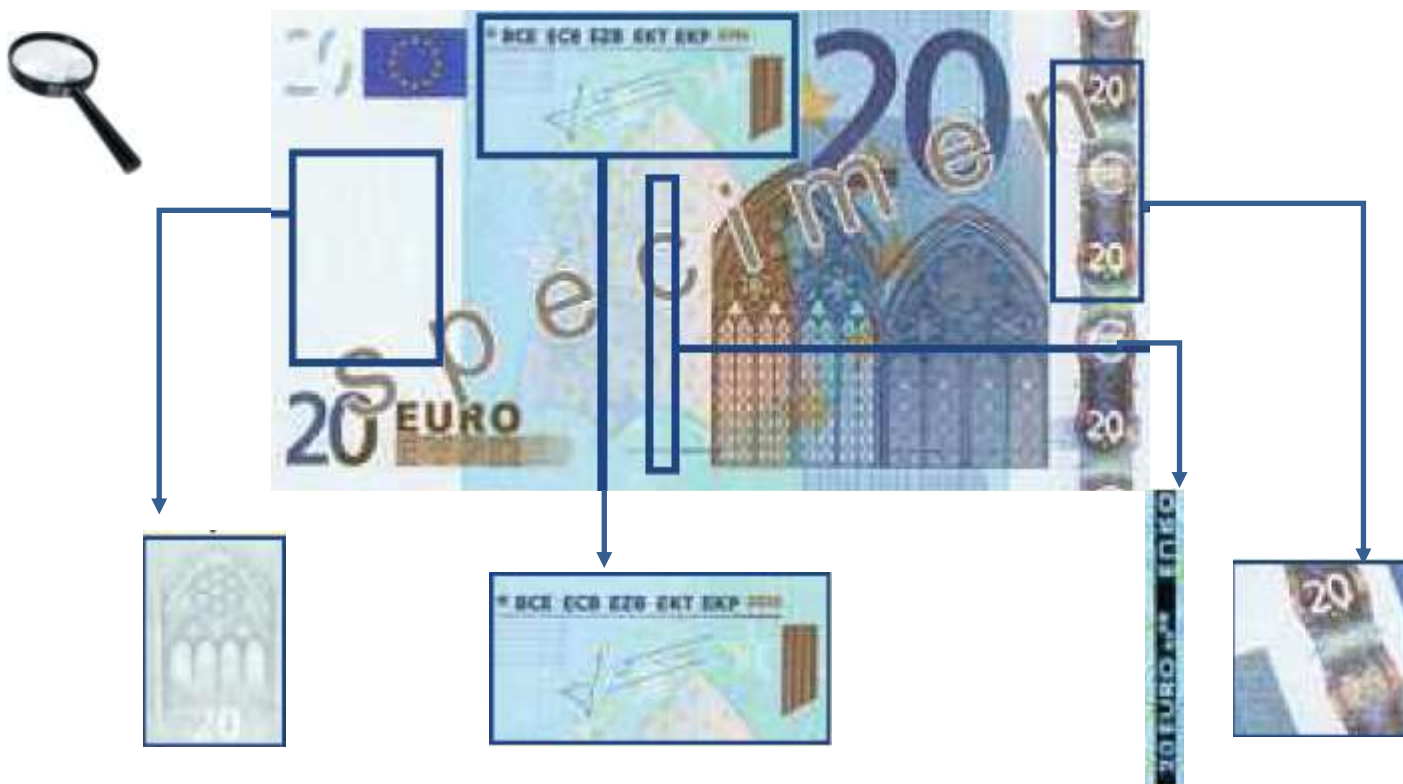
- 3) Indiquez s'il est possible selon vous d'échanger un faux billet contre un vrai auprès de la Banque Centrale ?
- 4) Pensez-vous que la Banque Centrale accepte d'échanger un billet abimé contre un billet neuf ?



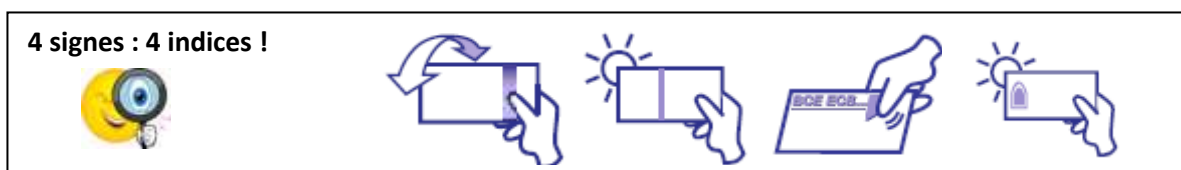
5) Retrouvez les 4 signes de sécurité présents sur un billet sur ce billet



6) Indiquez sur le billet ci-dessous comment vérifier ces 4 signes de sécurité



<p>Pour vérifier le</p> <p>Il faut</p>	<p>Pour vérifier le</p> <p>Il faut</p>	<p>Pour vérifier le</p> <p>Il faut</p>	<p>Pour vérifier l'</p> <p>Il faut</p>
--	--	--	--



Objectifs :

- Connaître les phases de la vente
- Accueillir
- Proposer un produit à la vente
- Rechercher l'information
- Argumenter
- Aider et orienter le client



Mise en situation

Vous effectuez votre PFMP au sein de d'une agence Disney. Votre tutrice souhaite vous former à la vente de leurs produits et services.

1. Formez une équipe de 2 personnes
2. Allez sur le site <http://www.disneystars.com/fr/>
3. Allez sur l'onglet « accéder à ma formation » et identifiez-vous (Nom en identifiant, prénom en mot de passe)



1

2

Etape 3



3) Parcourez le tutoriel 1



4) Accueillez vos premiers clients : A VOUS DE JOUER !!!!.....N'oubliez pas de gérer vos points d'action !



Eteignez le son et les musiques !!



PARTIE VENTE

Activité 1 : Réaliser une vente d'un service

1. Identifiez le profil du client :

2. Identifiez ses besoins

3. Identifiez ses mobiles d'achats (expliquez)
 - Sécurité
 - Orgueil
 - Nouveauté
 - Confort
 - Argent
 - Sympathie

4. Quelle prestation lui convient ? Pourquoi ?

5. Imaginez le sketch(le dialogue) de cette vente entre sous Word et ***imprimez le tout***

Activité 2 : Concevoir un catalogue et préparer son argumentaire

Par groupe de 2 :

Répartissez par groupe, les différentes prestations

- Hôtels
- Transports
- Options

6. Créez sous Word le catalogue de vos prestations de services et leurs avantages (avec images etc....) :

Imprimez-le

PARTIE ACCUEIL

- 1) Expliquez pourquoi il est important d'aider et d'orienter vos clients

- 2) Indiquez quel type de questions se posent vos clients

- 3) Rappelez ce que le chargé d'accueil doit faire pour préparer la vente et répondre efficacement à chacun de ses clients

BILAN

Durant le temps de jeu :

- Combien de familles vous ont sollicités ?

- Combien de familles avez-vous pu aider ?

- Quelles difficultés avez-vous rencontrées ? Comment les avez-vous résolues ?

A la fin du temps de jeu :

- Quel est votre score ?

- Combien de ventes avez-vous réussies ?

- Répondez au quizz (indiquez votre score)

- Pourquoi le quizz peut être utile pour réussir vos ventes ?