



FEJ
FONDS
D'EXPÉRIMENTATION
POUR LA
JEUNESSE

**« Utiliser un jeu sérieux pour manager une
entreprise »
Lycée Guillaume Budé**

**NOTE DE RESTITUTION FINALE
DU PORTEUR DE PROJET**

Ministère des Sports, de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Associative
Direction de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Associative
Mission d'Animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse
95, avenue de France – 75650 Paris cedex 13
www.jeunes.gouv.fr/experimentation-jeunesse



INTRODUCTION

Ce projet a été financé par le Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse.

Le Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse est destiné à favoriser la réussite scolaire des élèves et améliorer l'insertion sociale et professionnelle des jeunes de moins de vingt-cinq ans. Il a pour ambition de tester de nouvelles politiques de jeunesse grâce à la méthodologie de l'expérimentation sociale. A cette fin, il impulse et soutient des initiatives innovantes, sur différents territoires, selon des modalités variables et rigoureusement évaluées. Les conclusions des évaluations externes guideront les réflexions nationales et locales sur de possibles généralisations ou extensions de dispositifs à d'autres territoires.

La note de restitution finale du porteur de projet analyse le déroulement de l'expérimentation au regard des objectifs fixés initialement. Le contenu de cette note n'engage que ses auteurs, et ne saurait en aucun cas engager le Ministère des Sports, de la Jeunesse, de l'Education Populaire et de la Vie Associative.

L'analyse des résultats effectifs de l'expérimentation relève du rapport final établi par l'évaluateur, qui rend compte de la capacité des dispositifs testés à atteindre leurs objectifs et explicite les résultats obtenus, dans le contexte et les conditions de mise en œuvre propres à l'expérimentation. A noter que le rapport de l'évaluateur n'a pas à être validé ou rédigé par le porteur de projet.

Pour plus d'informations sur l'évaluation du projet, vous pouvez consulter le rapport d'évaluation remis au Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse par l'évaluateur du projet sur le site www.experimentation.jeunes.gouv.fr.



FICHE SYNTHÉTIQUE DU PROJET

Cette fiche doit être remplie sur **une seule page** en utilisant le cadre suivant.

THÉMATIQUE : RÉUSSITE SCOLAIRE NUMÉRO DU DISPOSITIF : APSCO3_165
LE DISPOSITIF EXPERIMENTÉ
Titre du dispositif : Utiliser un jeu sérieux pour manager une entreprise
Objectifs initiaux : <i>Sensibiliser les élèves à l'esprit d'entreprendre à l'aide d'un serious game</i>
Public(s) bénéficiaire : <i>4 classes de seconde suivant l'enseignement d'exploration PFEG</i>
Descriptif du projet : <i>Adaptation du serious game aux besoins liés aux PFEG (principes fondamentaux de l'économie et de la gestion)</i> <i>Création de support pour l'élève</i> <i>Pratique du jeu en classe</i>
Territoire(s) d'expérimentation : <i>Lycée Guillaume Budé en Ile-de-France, Val-de-Marne, Limeil Brévannes</i>
Valeur ajoutée du projet : <i>Support atypique de cours qui permet d'intéresser autrement les élèves aux notions de PFEG</i>
Partenaires opérationnels : (1) Partenaires initialement visés dans la convention : KTM Advance (2) Partenaires effectifs du projet : KTM Advance
Partenaires financiers : (1) Partenaires initialement visés dans la convention : Aucun (2) Partenaires effectifs du projet : Aucun
Durée de l'expérimentation : (1) Date de démarrage : Décembre 2011 (2) Durée effective du projet en nombre de mois : 20 mois
LE PORTEUR DU PROJET
Nom de l'établissement : Lycée Guillaume Budé Académie : Créteil Ville : Limeil Brévannes
L'ÉVALUATEUR DU PROJET
Nom de la structure : CREDOC



PLAN DE LA NOTE DE RESTITUTION

Sommaire

Préciser les numéros de pages correspondantes pour chaque partie.

Introduction

I. Rappel des objectifs du projet

II. Public bénéficiaire du projet

A. Analyse quantitative

B. Analyse qualitative

1. Public initialement visé
2. Bénéficiaires directs
3. Bénéficiaires indirects

III. Déroulement du projet

A. Actions mises en œuvre

B. Partenariats

C. Pilotage

IV. Résultats du projet

A. Enseignements

B. Facteurs de réussite

C. Difficultés rencontrées

D. Poursuite du projet

E. Transférabilité du dispositif

Conclusion

Introduction (une page maximum)

L'enseignement d'exploration de PFEG propose 5 thèmes sur les décisions de l'entreprise et un thème sur les enjeux de l'économie numérique.

Nous avons donc cherché à sensibiliser les élèves à l'entrepreneuriat, notamment à travers les questions essentielles que le programme vise à explorer.

L'usage d'un jeu sérieux fait partie des recommandations pédagogiques associées à l'enseignement de cette matière.

C'est aussi un levier pour favoriser l'apprentissage des élèves. Cet outil, par ailleurs, permet de s'adapter au parcours de chacun, ainsi l'élève est davantage acteur de sa progression. Le choix d'un support différent permet d'aborder le cours d'une façon plus ludique pour l'élève, avec un outil qu'il utilise personnellement, par ailleurs.

I. Rappel des objectifs du projet (une page maximum)

L'objectif est de sensibiliser les jeunes à l'esprit d'entreprendre à l'aide d'un serious game, adapté à leur progression et aux notions à développer dans le programme.

II. Public bénéficiaire du projet (deux pages maximum)

A. Analyse quantitative

	Bénéficiaires entrés au cours de l'année scolaire 2011-2012	Bénéficiaires entrés au cours de l'année scolaire 2012-2013	Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation (année scolaire 2011-2012 et 2012-2013)	Bénéficiaires ayant abandonnés ou ayant été exclus en cours de dispositif
Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action				
Jeunes	73	79	152	0
Adultes	3	3	6	0
Nombre total de bénéficiaires	76	82	158	0

B. Analyse qualitative

1. Public initialement visé

Public d'élèves de seconde dans le cadre de l'enseignement d'exploration PFEG.

2. Bénéficiaires directs (jeunes directement touchés par les actions mises en œuvre dans le cadre du projet)

3 classes de PFEG sur 2 années d'enseignement, soit 75 élèves x2 = 150 élèves

3. Bénéficiaires indirects (personnes non visées par le projet mais pour lesquelles celui-ci a pu avoir des répercussions – ex : parents, professionnels ...)

Enseignants

III. Déroulement du projet (deux pages maximum)

A. Actions mises en œuvre

- Mode de repérage et de sensibilisation des bénéficiaires

Présentation aux élèves de l'intérêt du travail sur jeux sérieux et des objectifs que l'on souhaitait atteindre.

- Principales actions menées (par phase)

Utilisation du jeu sur plusieurs séances : 3 à 4 séances pour les 6 missions du jeu.

Synthèse et corrections des notions à retenir à la fin de chaque session.

Côté professeur : élaboration d'un livret pédagogique et amélioration à apporter dans les supports d'accompagnement au fur et à mesure de l'utilisation.

B. Partenariats

Nom de la structure partenaire	Type de structure partenaire	Partenariat financier ou opérationnel	Partenariat existant ou nouveau	Rôle dans le projet
KTM Advance	Entreprise privée	Opérationnel	Nouveau	Fournisseur et adaptateur du jeu

C. Pilotage

Pas de comité pilotage

IV. Résultats du projet (trois pages maximum)

A. Enseignements

Préciser les principaux enseignements dans la mise en œuvre du projet (public bénéficiaire, actions menées, partenariats, pilotage ...).

Très grande hétérogénéité du niveau des élèves quant à l'utilisation des jeux en ligne.
Nécessité de prévoir des progressions différentes permettant qu'à chaque séance, tous les élèves aient terminé une mission complète.

Possibilité de prévoir une activité en parallèle pour les plus rapides.

B. Facteurs de réussite

Préciser les principaux facteurs de réussite dans la mise en œuvre du projet (public bénéficiaire, actions menées, partenariats, pilotage ...).

Le fait d'apporter un élément nouveau en cours est un point positif en terme de pédagogie.
La taille du groupe et son hétérogénéité sont à prendre en compte.

C. Difficultés rencontrées

Préciser les principales difficultés concrètes rencontrées dans la mise en œuvre du projet (public bénéficiaire, actions menées, partenariats, pilotage ...).

Des difficultés liées au partenariat : Changement d'interlocuteurs au sein de la structure du fait que le projet n'est pas un enjeu pour l'entreprise, notamment financier. Adaptations prévues sur le jeu qui se sont réduites au fil du temps comme peau de chagrin, l'entreprise ne souhaitant pas passer trop de temps sur ce projet.

Problèmes matériels liés à l'utilisation de postes informatiques pas toujours adaptés, au niveau logiciel par exemple.

Des difficultés humaines liées à l'investissement très important en temps pour les professeurs, pour un résultat finalement non abouti (la plate-forme ne fonctionne pas) et une rémunération symbolique, finalement non versée intégralement.

D. Poursuite du projet

Préciser si vous poursuivez la mise en œuvre du projet avec les mêmes modalités (public bénéficiaire, actions menées, partenariats, pilotage ...).

L'entreprise ayant demandé un financement supplémentaire pour adapter la plate-forme, il n'est aujourd'hui pas possible de l'utiliser en classe pour faire des classements comme prévu à l'origine.

E. Transférabilité du dispositif

Préciser les conditions qui vous semblent nécessaires pour transposer ce dispositif.

Adaptation du jeu avec de réels moyens, pour éviter de vider le projet de son contenu et de ses objectifs en cours de réalisation.

Nécessité de prévoir des niveaux de difficultés différents pour stimuler aussi les plus rapides. Il faut également veiller à ne pas avoir des sessions trop répétitives afin de ne pas lasser les élèves au bout d'un moment.

Enfin, il faut veiller à l'aspect réflexion dans le jeu afin que ce ne soit pas uniquement du click automatique et de la rapidité. L'aspect informationnel et les notions qui sont incluses dans la session doivent rester l'enjeu prioritaire pour le professeur et pour l'élève.

Financement durable de la plate-forme sur laquelle le jeu est mis en ligne et maintenance indispensable.

Possibilité de rendre le jeu ouvert à d'autres classes, d'autres lycées pour stimuler l'intérêt en classe.

Conclusion (une page maximum)

L'expérience est intéressante car elle permet d'expérimenter d'autres formes d'enseignement.

Elle a permis d'intéresser des publics plus en difficulté sur un cours plus classique et même de bouleverser l'image de certains élèves, plus habitués à l'échec dans les travaux très scolaires.

L'élève peut se focaliser sur la rapidité de l'action, plutôt que sur la réflexion et sur les aspects informationnels qui sont donnés dans le jeu.

Restitution du porteur de projet - APSCO1, APSCO2, APSCO3
Annexe 1 - Public visé par l'expérimentation
Nombre et caractéristiques des bénéficiaires et territoire d'intervention

Identifiant établissement	APSCO3_165	Nom de l'établissement	Lycée Guillaume Budé
----------------------------------	------------	-------------------------------	----------------------

	Bénéficiaires entrés au cours de l'année scolaire 2011-2012	Bénéficiaires entrés au cours de l'année scolaire 2012-2013	Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation (année scolaire 2011-2012 et 2012-2013)	Bénéficiaires ayant abandonnés ou ayant été exclus en cours de dispositif
Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action				
Jeunes	73	79	152	0
Adultes	3	3	6	0
Nombre total de bénéficiaires	76	82	158	0

Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation (année scolaire 2011-2012 et 2012-2013)

Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action à l'entrée du dispositif, par caractéristiques

1. Jeunes	
Âge	
Moins de 6 ans	
6-10 ans	
10-16 ans	
16-18 ans	152
18-25 ans	
Autres : (préciser)	
Autres : (préciser)	
Situation	
Elèves en pré-élémentaire	
Elèves en élémentaire	
Collégiens	
Lycéens en LEGT	152
Lycéens en lycée professionnel	
Jeunes apprentis en CFA	
Étudiants du supérieur	
Demandeurs d'emploi	
Actifs occupés	
Autres : (préciser)	
Autres : (préciser)	
Niveau de formation	
Infra V	
Niveau V	
Niveau IV	152
Niveau III	
Niveau II	
Niveau I	
Sexe	
Filles	102
Garçons	50
2. Adultes	
Qualité	
Parents	
Enseignants	6
Conseillers d'orientation-psychologues	
Conseillers principaux d'éducation	
Conseillers d'insertion professionnelle	
Animateurs	
Éducateurs spécialisés	
Autres : (préciser)	
Autres : (préciser)	

	Réalisation
Echelle et territoire d'intervention de l'action mise en place	
1. L'action que vous menez dans le cadre de cette expérimentation est-elle à l'échelle :	
Communale (une ou plusieurs communes dans un même département) Départementale (un ou plusieurs départements dans une même région) Régionale (une seule région) Inter-régionale (2 et 3 régions) Nationale (plus de 3 régions) ?	Départementale
2. Votre territoire d'intervention inclut-il des quartiers politique de la ville ?	
Oui, la totalité de mon territoire d'intervention est en quartiers politique de la ville Oui, une partie de mon territoire d'intervention est en quartiers politique de la ville Non, mon territoire d'intervention n'inclut pas de quartiers politique de la ville	Non

Annexes obligatoires à joindre :

- ANNEXE 1 : PUBLIC
 - ANNEXE 2 : COMPTE-RENDU D'EXÉCUTION FINANCIÈRE
-

