

CREATION D'UN JEU DE SOCIETE PEDAGOGIQUE - 2014/2015

Mme DECUUPERE

Classe concernée : 1^{ère} STMG1

Objectifs :

- Valoriser la filière STMG,
- Apprendre d'une autre façon une leçon,
- Apprendre à rédiger une question,
- Mieux appréhender ou maîtriser une notion grâce à la rédaction de questions,
- Travailler en groupe,
- Créer une interdisciplinarité avec le français et les autres matières technologiques,
- Développer l'intérêt pour l'actualité.

Dès septembre 2014 les élèves de 1^{ère} ont été mis à contribution pour réfléchir à la création de la règle du jeu :

- nombre de joueurs,
- déplacement du pion,
- nombre de cases,
- types de cases,
- catégories de questions,
- durée pour répondre aux questions.

Il a donc été décidé de créer différentes catégories de questions sur de les matières technologiques de 1^{ère} (Sciences de Gestion, Economie/droit, Management) mais aussi le français, l'orientation et l'actualité. Des extensions sur les programmes de Te en économie-droit, management et les spécialités ont aussi été envisagées.

A la rentrée 2015/2016, la rédaction des questions pourra se faire aussi par les élèves de Terminale en collaboration avec les professeurs volontaires.

Résultats des différentes réflexions :

- détermination de 3 catégories de questions : définition, indices et QCM,
- le nombre de cases sur le plateau est de 80,
- les modalités des déplacements des pions,
- les cases dites "spéciales",
- possibilités de jouer en solo (pour réviser les notions), en groupes (pour réviser les notions en classe par exemple, veille de vacances ou d'examens) ou multijoueurs en ligne,
- possibilités de jouer sur PC et sur Smartphones.

(Détails : cf cahier des charges donné aux élèves de BTS SIO)

Des compétences particulières étaient nécessaires pour informatiser le jeu. Mme Boubet et M. Lecordier du lycée St Jo Sup ont été contactés pour créer une coopération entre notre lycée et deux élèves de BTS SIO. Une convention de stage a donc été signée : entre janvier et février, deux élèves de BTS sont donc venus travailler sur le projet. Un cahier des charges leur a été donné.

CAHIER DES CHARGES CREATION JEU DE SOCIETE STMG

Principe du jeu : se déplacer de case en case sur un plateau. Case « début ». Case « arrivée. (Type jeu de l'Oie).

Possibilités de jouer seul ou à plusieurs sur téléphone ou PC avec lien sur réseau du lycée pour jouer sur PC (lycée ou maison) :

- **Seul** : Pour gagner, il faut arriver le plus vite possible sur la case « arrivée ». Enregistrement de son score pour l'améliorer plus tard.
- **à plusieurs (6 maxi)** : Le vainqueur est celui qui arrive le 1^{er}.
- **en petits groupes en classe** : idem mais c'est le 1^{er} groupe

1) Prévoir **80 cases « thèmes »** et **Cases spéciales** réparties sur le plateau composé des 4 Bâtiments et de 3 passages entre les bâtiments. (cf document « 80 cases/8couleurs »). **Design à déterminer...**

2) Prévoir 8 couleurs pour les 8 « thèmes ». Donc 8 « boîtes » de cartes. (cf document « 80 cases/8couleurs »).

- ✚ Economie,
- ✚ Droit,
- ✚ Management,
- ✚ Sciences de Gestion
- ✚ Français
- ✚ Orientation
- ✚ Actualité
- ✚ Spécialités : Mercatique, RH, GF

3) Les questions peuvent être de type « QCM », « Définition » ou « Indices ». Elles seront mélangées et le joueur piochera dans le tas correspondant à la case où se situe son pion. Ces types de questions sont placés dans le paquet de cartes de façon aléatoire.

4) **Cases spéciales :**

- **Heure(s) de colle** (rester sur place un tour)
 - **Infirmier(joker)** : quand on veut ne pas répondre à une question, on utilise ce « joker » et on avance le pion de 2 cases.
 - **ABS prof** : le joueur choisit sa matière.
 - **Interclasse** : la personne sur cette case défie un autre joueur en duel. Questions « duel » plus difficiles : créées par les profs des matières.
- a) Si le « défié » répond bien alors il avance de 2 cases. Le « défieur » n'avance pas.
 - b) S'il répond mal alors la personne qui a défié avance de 2 cases.
 - c) En cas de mauvaise réponse, personne ne bouge.

Remarques :

- Si un élève de 1^{ère} tombe sur la case « Spé Te », il choisit le thème de son choix de 1^{ère}.
- Pour les cartes de spécialités de Te, rédiger sur une même carte, 3 questions : une par spécialité. L'élève choisira en fonction de sa spécialité.
- Il faut envisager une possibilité d'extension aux programmes de Te en éco-droit et management. C'est sur la carte qu'il faudrait mettre un repère pour montrer qu'il s'agit d'une notion de 1^{ère} ou Te. L'élève de 1^{ère} ignorera la carte de Te et « piochera » une autre carte jusqu'à temps obtention d'une carte de niveau 1^{ère}. Autre possibilité : prévoir 3 autres « boîtes » : éco de Te, droit de Te et management de Te.
- Pour les questions Orientation, il y aura peut-être moins de questions. => faire donc moins de cases sur le plateau de jeu.

Exemple Cartes « Thème Economie »

ECONOMIE	ECONOMIE	ECONOMIE
QCM 3 propositions : le joueur doit choisir entre l'une des trois possibilités. <i>Modalités :</i> Pas le droit à l'erreur pour avancer d'une case.	INDICES 3 indices qui amènent le joueur à trouver la bonne notion. Plus le joueur demande d'indices, moins il avance de cases. <i>Modalités :</i> 1 indice : on avance de 3 cases 2 indices : on avance de 2 cases 3 indices : on avance de 1 case. Si au bout des trois indices et pas de bonne réponse, alors le joueur n'avance pas.	DEF Une définition. L'élève doit donner la notion correspondante <i>Modalités :</i> Pas le droit à l'erreur pour avancer de 2 cases.

Les étudiants ne se sont pas contentés de ces 7 semaines de stage car ils y ont travaillé jusqu'en juin 2015 pour apporter régulièrement différentes modifications.

A ce jour, les modes groupes et solo fonctionnent. Par contre l'application pour Smartphone n'est pas finalisée.

CREATION D'UN JEU DE SOCIETE PEDAGOGIQUE PROJET 2015/2016

Les objectifs seront :

- **Travailler sur la formulation des questions.** En 2014/2015, cet aspect a été abordé mais il a fallu intercaler d'autres séquences de travail sur d'autres thèmes pour « défatiguer » les élèves (orientation, travaux de groupe de recherches d'informations sur des organisations pour étoffer leur culture générale). De plus les élèves de BTS ont rencontré des difficultés et en mai 2015, nous ne savions pas encore si le jeu pourrait (ou pas) tourner sur les PC du lycée et le téléchargement du programme était d'une manière générale très laborieux.
- **Fédérer la 1^{ère} STMG1 autour du projet :** Mme DECUUPERE interviendra en économie-droit de 1^{ère} (ce qui n'était pas le cas en 2014/2015). Cela permettra de sensibiliser davantage les élèves à la création de questions. En effet, c'est difficile de fédérer les élèves quand on les voit une heure par semaine.
- **Mise en place d'un 2^e partenariat avec St Jo Sup, avec 2 autres élèves de 2^e année.** Des modifications du jeu sont nécessaires et la création d'un programme informatique adapté aux Smartphones n'a pas été réalisée.
- **Le travail sur l'orientation** permettra d'alimenter les questions de la catégorie « orientation ».
- **Développer la communication** dans l'établissement et aussi à l'extérieur.

Exemples :

- Présentation du jeu de société lors d'une inauguration officielle en présence, par exemple, des IPR, de collègues du lycée et/ou d'autres établissements, d'élèves, de la presse.
- Organisation de mini concours intra-lycée ou inter-lycées...

PROJET en terminale pour l'année scolaire 2015/2016

- Continuer l'implication des élèves dans des projets
- Travailler avec les autres disciplines : Professeurs d'histoire/géographie et d'économie/droit...
- Thème choisi : l'Europe
- Les faire participer à un concours
- Faire une exposition pour la fête de l'Europe dans le lycée
- Faire venir un intervenant pour un débat ou conférence
- Voir pour un partenariat avec la maison de l'Europe