

La valeur ajoutée des jeux sérieux dans l'enseignement de l'économie gestion en baccalauréat professionnel

Fiche mise à jour le 05 mai 2013

Auteurs de la fiche : Sophie Puigsegur/ Lycée Louis Marshall - Molsheim

Nom du jeu sérieux	KOMPANY	
Adresse du site	https://apps.facebook.com/kompany/	
Condition d'accès	Gratuité	Oui
	Compte utilisateur à créer	Oui (compte facebook)
	Installation spécifique au préalable	Non
Description sommaire du jeu	Découvrir le fonctionnement d'une entreprise grâce à des missions qui se déroulent dans différents services.	
Axe du programme	Thème du programme	Compétences abordées
Axe 3 : l'organisation de l'activité	Thème 2.3 : la structure de l'organisation Thème 3.2 : l'organisation et la production Thème 4.1 : l'organisation création de richesse	C2.3.1 Les grandes fonctions et les principaux services C 3.2.1 Les étapes du processus de production C4.1.4 Les opportunités de croissances
Temps à consacrer avec les élèves	Au minimum 2H	
Utilisation du jeu sérieux	Individuellement	Oui
	En groupe	Oui
Niveau de formation recommandé	Première	
Points forts du jeu sérieux	Il fait découvrir aux élèves les différents services et le mode de fonctionnement d'une entreprise. Les élèves peuvent décider de mettre en place des stratégies ou passer effectuer les étapes les unes après les autres.	

Limites du jeu

Il s'agit de plusieurs missions. L'élève est très guidé et il y a énormément d'informations.

Autres avis – Conseils

Il faut beaucoup de temps pour découvrir le jeu. Prévoir au minimum 3 heures pour pouvoir tout exploiter.
A tester sur plusieurs mois en y revenant de temps en temps.

Vignette



Figure 1 - Source site