



# Expérimentation "Facteur Academy"

publié le 14/05/2013 - mis à jour le 29/05/2013

## Jeu sérieux - Synthèse et documents

---

### Descriptif :

Jeux sérieux, Travaux Académiques Mutualisés (TraAM)

---

### Sommaire :

- Contexte :
  - Synthèse de l'expérimentation :
  - Documents proposés :
- 

### ● Contexte :

Expérimentation du Jeu sérieux **Facteur Academy** [↗](#) dans le cadre national des **TraAM** (Travaux Académiques Mutualisés)

Jeu proposé par **Formaposte Ile de France** pour faire du **pré-recrutement**, et ainsi informer les candidats potentiels des contraintes, du comportement attendu, du type de travail demandé dans le cadre du Campus de La Poste.

L'élève joue le rôle d'un apprenti facteur de La Poste en faisant évoluer son **avatar** dans son environnement personnel et au sein de la formation.

Classe concernée : 1ère STMG

### Enseignants :

- Auteur : **Isabelle MOURAUX** - Lycée Aliénor d'Aquitaine - Poitiers.
- Relecteur : **Jean-François GUILLON** - Lycée du Bois d'Amour - Poitiers.

### ● Synthèse de l'expérimentation :

Il s'agit d'une pratique pédagogique innovante qui permet à l'enseignant comme aux élèves d'avoir une autre approche de l'enseignement des sciences de gestion. Elle permet de surprendre les apprenants et donc de créer une réelle motivation dans la mesure où la situation proposée par le jeu offre la possibilité de les mettre dans un contexte réaliste (décisions à prendre, attitude à adopter...).

Le public actuel étant dans la recherche du changement et dans l'immédiateté, l'accroche par le jeu leur correspond. Attention, toutefois, à ne pas en rester au 1er degré du jeu mais bien sûr d'en profiter pour construire les savoirs et les réinvestir comme c'est le cas dans cette séquence.

Le problème de l'absentéisme n'est pas toujours facile à gérer si l'élève revient en cours sans avoir réalisé le jeu. Cela ne lui permet pas d'être efficace au cours de la séance.

Un certain temps d'adaptation au jeu est, cependant, nécessaire pour certains élèves. Néanmoins, par la suite, tous parviennent à tirer profit du jeu.

Ce fut un moment agréable de découverte à partager avec les élèves. Dans l'ensemble, ils garderont, je pense, un bon souvenir de cette expérience et sauront, je l'espère, en tirer profit au cours de leurs études à venir et

notamment en classe de terminale.

La pratique des jeux sérieux est intéressante à développer dans l'avenir notamment en classe de 1ère STMG lors de l'enseignement des sciences de gestion et en classe de seconde en PFEG.

● Documents proposés :

- Fiche pédagogique ;
- Document élève ;
- Proposition de corrigé ;
- Évaluations et grilles d'évaluation ;
- Fiche de synthèse : idées clés ;
- Grille d'analyse synthétique du jeu.

A venir très prochainement : Vidéo de 5 minutes réalisée lors de séances en classe.

## Documents joints



Dossier complet Facteur Academy (Zip de 81.6 ko)

Fiche pédagogique, documents élèves, professeur, évaluations, synthèses



Fiche TraAM de suivi Facteur Academy (Word de 36 ko)

Fiche synthétique de présentation du travail d'expérimentation envisagé.



Grille d'analyse synthétique - Facteur Academy (Word de 18.2 ko)

facteur academy, grille, test, serious game



**Académie  
de Poitiers**

**Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.**

**Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.**