



Des pistes pour le management et gestion

publié le 04/02/2020

Retour de stage animé par Sophie Bonnin du lycée André Theuriet-Civray

Descriptif :

Des pistes pour aborder l'enseignement de l'option management et gestion en seconde générale

Sommaire :

- Créer une mini-entreprise fictive
- Faire intervenir l'association [Kurioz](#)
- Utiliser des jeux sérieux
- Le jeu de rôle
- L'évaluation des compétences numériques

Pour l'enseignement de l'option **management et gestion**, il est conseillé de privilégier une pédagogie de projet qui rende l'élève acteur :



La pédagogie de projet (Video Youtube)

Dans ce cadre, les principales compétences à développer seront :

- l'esprit critique et la créativité,
- la recherche documentaire,
- le développement des compétences socialement responsables (écoute, travail de groupe...),
- l'expression orale,
- l'usage des outils numériques.

On trouve sur le site Eduscol, une [fiche ressources](#) (pdf de 101 Ko) sur la création d'entreprise.

Voici les pistes abordées durant cette formation.

- Créer une mini-entreprise fictive

Plusieurs collègues ont pris le parti d'aborder le programme par la participation à un concours de création de mini-entreprises fictives.

L'année peut débuter par l'intervention d'entrepreneurs, de président d'associations, des visites d'entreprises, l'analyse d'articles [🔗](#) qui vont permettre aux élèves de faire germer l'idée d'une entreprise.

Si les idées manquent, il est possible d'organiser un "gro débat" [🔗](#) afin de faire émerger des idées réalistes.

Cette approche valorise particulièrement la créativité de l'élève.

Des groupes de 6 peuvent être constitués avec un fonctionnement par paire à l'intérieur : 2 élèves à la direction, 2 à la commercialisation, 2 sur la partie financière par exemple.

Des listes de tâches par période peuvent leur être communiquées avec un débriefing régulier avec le professeur sur l'avancement.

L'outil de gestion de projet [Trello](#) [🔗](#) sera alors parfaitement adapté au suivi des groupes.

● Faire intervenir l'association [Kurioz](#) [🔗](#)

Situé à Poitiers, cette association propose des ateliers ludiques pour amener les élèves à aborder différentes thématiques. Nous avons participé au jeu des sacs en papier qui peut être le point de départ pour travailler sur de multiples pistes comme la prise de décisions, les modes de production, la coordination des tâches, la recherche du consensus...

Il nous a semblé, que cette intervention en début d'année pouvait aussi permettre de réaliser une map de présentation du programme.

● Utiliser des jeux sérieux

○ Blossom Flowers [🔗](#).

Ce jeu est destiné à sensibiliser à la gestion d'une micro entreprise en abordant de manière très simple différentes problématiques (production, commercialisation, recrutement, investissement...). A la fin de chaque mission, l'élève doit rédiger une synthèse et répondre à un quizz.

○ Les artisans du changement [🔗](#)

La séquence propose aux élèves de devenir le propriétaire d'une entreprise et de voir s'ils peuvent en assurer la pérennité tout en respectant l'économie, la société et l'environnement. Ils doivent prendre des décisions face à des situations imprévues et constater leurs impacts.

○ Mais aussi un jeu de plateau : Se prendre au jeu de la création d'entreprise ? Rien de plus facile avec [FRICSOL](#)

Le jeu [FRICSOL](#) [🔗](#) vise à faire découvrir les finances solidaires à travers un parcours ludique de création d'entreprise avec son lot de pièges, d'obstacles et de rebondissements. Au cours de la partie, chaque joueur doit créer une activité de l'Économie Sociale et Solidaire : vente de produits biologiques, création d'un atelier d'insertion pour personnes handicapées ou d'une association de covoiturage... Chaque joueur doit présenter son projet aux autres, trouver les financements, acquérir des compétences et relever des défis.

Fric comme argent et Sol comme la monnaie solidaire qui en échange, par exemple, d'un engagement individuel dans une association permet d'obtenir des services de la part d'une collectivité ou d'une association.

FRISCOL : un jeu où l'on gagne à être solidaire !

● Le jeu de rôle

Sur la thématique de la performance, après un travail collectif pour définir la notion de performance et ses indicateurs, il peut être demandé aux élèves de faire des recherches sur des grandes entreprises afin de recueillir leurs indicateurs. Ils pourraient être représentés via une affiche, ou une infographie réalisée avec des outils comme [Canva](#) [🔗](#) ou [Génially](#) [🔗](#).

Ces supports seraient ensuite présentés oralement dans le cadre d'une assemblée générale des actionnaires, venus approuver les comptes.

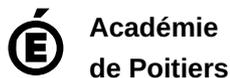
● L'évaluation des compétences numériques

L'ensemble des activités proposées obligent l'élève à faire des recherches documentaires, à mettre en forme des documents, autant de compétences qui sont valorisables via la plateforme [PIX](#) .

L'accès se fait par le médiacentre de l'ENT "lycée connecté" pour les élèves de l'enseignement public de Nouvelle Aquitaine.

Il faut avoir obtenu le niveau 1 sur au minimum 5 compétences pour pouvoir être certifié. La certification devient obligatoire à partir de la rentrée 2020 pour les élèves de terminale. En commençant le parcours PIX dès la seconde, l'élève construit son profil qui pourra être validé au cours de la première par exemple.

Pour obtenir de l'aide ou des renseignements, adressez-vous à vos RUPN.



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.