

► Composition du groupe de travail :

Daniel Perrin Toinin	Lycée Herriot – Voiron (38)
Christine Forest	BTS AG PEM-PMI, CGO, La Ravoire (73)
Stéphane Bessière	BTS CGO, St Julien en Genevois (74)
Laurent Guibert	STG CFE, Nyons (26)

► Objectifs des actions menées dans l'académie :

- **objectif s liés aux « jeux sérieux » :**

Le PGI contient des outils de simulation et d'aide à la décision, qui devraient permettre de réaliser des scénarios, tout en travaillant avec un outil -le PGI- qui fait dorénavant partie intégrante de l'environnement technologique de nos sections.

L'usage des PGI peut en effet, par la mise en place de groupes et de rôles, découvrir la notion de jeu et surtout les simulations à des fins pédagogiques.

- **objectifs généraux du groupe de travail :**

- proposer des scénarios d'usage ciblés et des séquences pédagogiques corrélées aux programmes et référentiels des sections tertiaires,
- mettre en évidence les apports du PGI, dans l'étude de processus de gestion et dans l'analyse, l'interprétation, la compréhension du système d'information, notamment au niveau des relations et interactions entre les acteurs,
- établir des transversalités entre domaines d'enseignement tertiaire

► BILAN DES TESTS ET DES SEQUENCES DE FORMATION

A. Premier test avec une classe de première STG

Le jeu de simulation a été testé en situation réelle avec une classe de première STG "Gestion", au mois de février 2011. Il faut préciser que cette classe n'avait reçu aucune formation préalable ET jamais utilisé le PGI Cegid.

1. Organisation:

Pour l'organisation de ce test, on a retenu seulement une demi classe (16 élèves), et le professeur - qui découvrait le jeu- a été accompagné et guidé par les concepteurs du jeu (donc présence permanente de deux professeurs).

Le test s'est déroulé sur deux jeudis, avec chaque journée deux séquences de deux heures (10-12h, 14-16h), soit 8 heures en tout.

Les élèves ont été répartis en quatre groupes de quatre. Chaque groupe a disposé d'une grande autonomie dans l'organisation interne et la répartition des tâches.

Un groupe a terminé le jeu en 7 heures

Un autre a terminé le jeu en 8 heures

Les deux autres, ont terminé les saisies et les résultats, mais n'ont pas eu le temps d'inventorier les problèmes de la période 4.

2. Déroulement et comportement des élèves

- Commençons par les -rares- problèmes rencontrés dans le déroulement du jeu :
 - La plupart des problèmes rencontrés viennent d'erreurs de saisie dans les opérations : il semble utile d'introduire un point de contrôle après saisie dans le scénario, pour éviter aux groupes d'avoir des résultats erronés ou aberrants.
 - Les élèves ont souvent voulu aller trop vite, considérant le jeu comme une course de vitesse. Conséquence : erreurs de saisie, et analyse des problèmes et proposition de solutions traitées en superficie (voir plus loin pistes pour un meilleur usage)
 - Les étapes se ressemblent et cela provoque certaines tâches un peu répétitives.
- Comportement des élèves :
 - Ils ont très vite adhéré au concept et se sont pris au jeu.
 - Ils ont pris en main le logiciel sans difficulté, alors qu'ils ne le connaissaient pas (on rappelle que le PGI est simplifié et que l'utilisation est automatisée le plus possible).
 - Le jeu révèle leur capacité de voir le PGI comme outil du système de gestion à travers les différents modules.
 - Ils ont testé non seulement le jeu mais aussi découvert le travail de groupe en autonomie, et au fil du déroulement, celle-ci s'est améliorée.
 - Ils étaient concentrés, mais voulaient aller trop vite, pour être les premiers, ils ont donc perdu beaucoup de temps en erreurs de saisie.
 - Ils sont partis satisfaits de l'expérience, bien fatigués mais avec le sourire !

3. Ressenti des collègues qui ont participé à ce test :

- Le jeu "fonctionne" sans problème technique, même avec des débutants avec le PGI (cela permet de "désacraliser" l'utilisation de l'outil).
- Ils ont trouvé les élèves motivés, intéressés. Le contact a été bon.
- Ils pensent qu'il faut prendre le temps du contrôle, pour faciliter la gestion des groupes.
- Le jeu permet de mettre en avant plusieurs notions de gestion et de management. Les professeurs peuvent s'en emparer pour expliquer et rebondir sur ces notions, notamment lors des phases d'analyse ou de propositions. La collègue qui ne connaissait pas le jeu, a trouvé cela vraiment très intéressant.
- Elle est prête à relancer l'expérience avec une classe l'an prochain.

B. Utilisation du jeu en séquences de formations académiques

Deux stages de deux jours étaient inscrits au Plan Académique de Formation.

Voici un relevé des points positifs et négatifs :

1. Points positifs relevés

- Les professeurs se sont montrés curieux de voir le PGI comme outil du système d'information et de gestion (et pas uniquement comme logiciel de Gestion).
- Ils ont perçu une interdisciplinarité évidente.
- certains vont mettre en place ce jeu à différents niveaux : 1ere, BTS1 de différentes sections (CGO, PME-PMI).
- C'est une excellente motivation pour découvrir le PGI ou l'approfondir.
- celles et ceux qui ne connaissaient pas le PGI se sentent incités à l'utiliser prochainement,
- celles et ceux qui le connaissaient déjà ou avaient assisté aux stages PGI (niveau 1 et 2) ont

nettement préféré cette approche. Ils sont parfois réconciliés avec le PGI !

- Ils ont apprécié toute la documentation fournie et l'esprit du jeu.

2. Points négatifs

- Il paraît difficile aux professeurs de mettre seul en place le jeu dans une classe de 1^{ère} : craintes de ne pas maîtriser la gestion de groupes différents (dans le scénario et l'avancement).
- Niveau unique : il serait intéressant de l'enrichir ou de le simplifier en fonction du niveau de la classe (première, terminale, BTS...).
- Il reste une certaine crainte à l'utilisation en cas de problème lors du déroulement du jeu.

C. Quelques pistes d'amélioration :

1. Dans l'organisation

- Prévoir de contrôler après les saisies d'opérations commerciales pour éviter les résultats aberrants
- Le ou les animateurs doivent pousser les élèves à l'analyse et aux commentaires, pour ne pas laisser le PGI prendre le pas sur les aspects management.
- Une co animation à deux professeurs –si possible de management- est souhaitable
- Une organisation avec des séquences espacées (sur trois ou quatre semaines) permettrait peut être aux élèves de préparer des interventions-bilans d'étape, de réaliser des présentations (texteur ou PréAO)
- Une modulation des difficultés du jeu (en terme de gestion et en terme de manipulations PGI) selon le niveau des élèves (première, terminale, BTS) : il est prévu d'enrichir le relevé de résultats (ratios, durées moyennes de crédit Client/Fournisseur, analyse du BFR, des SIG, etc.)

2. Sur le fond "technique" du jeu

Certains aspects purement comptables ont été volontairement oubliés dans cette version "Beta" :

- La TVA : les comptes de TVA sont alimentés, mais la déclaration de TVA n'est pas traitée. Ceci gonfle artificiellement les créances et dettes et néglige l'impact sur la trésorerie. Une écriture guidée sera intégrée.
- Les variations des stocks ne sont pas traitées à chaque période. Ceci fausse le résultat et le bilan. Une écriture guidée sera créée à cet effet.
- La dernière période pourrait faire l'objet d'un choix par les élèves des quantités achetées, compte tenu de prévisions de ventes probables... Cela leur laisserait plus d'autonomie sur cette période.

D. Pour terminer, les élèves en parlent :

Les élèves participants ont souhaité donner leurs appréciations, par groupe (à la fin du jeu, les individualités se sont effacées pour faire place au groupe).

Voici leurs propos tels qu'ils les ont notés :

Ce qui était bien :

- *c'est que c'était bien guidé, bien expliqué. De plus cela nous fait manipuler l'informatique, on voit la théorie qui est vu en cours.*
- *Le système de groupe de deux avec les tâches partagés par les personnes*

Ce qui était pas bien :

<ul style="list-style-type: none"> - <i>c'est les 4 heures sur l'ordi</i> - <i>au niveau du bilan les dates étaient mal indiquées</i>
<p><i>Nous avons trouvé cette activité assez intéressante, bien expliqué, et bien détaillé. Ça nous a appris beaucoup de choses.</i></p> <p><i>Cependant une erreur est vite arrivée et est difficile à rétablir</i></p>
<p><i>Le plus :</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Cela nous a permis une immersion dans la vie de l'entreprise</i></p> <p><i>Le moins :</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Il nous manquait du temps</i></p>
<p><i>Nos observations :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Très bonne expérience, quelque manque d'informations dans les modes opératoire.</i> - <i>C'était répétitif</i> - <i>Bonne organisation pour une première fois</i> - <i>Enrichissant</i> - <i>Vive les Barbeukiww...</i>

► Calendrier de réalisation de l'action et descriptif des actions menées et des publications