

# **Journée Pédagogie ARIUT 2017**

## **« Du lycée à l'IUT : Pratiquer pour Apprendre »**

# **Evaluer pour apprendre :**

## **illustration en économie et gestion en STMG**

*Maryse Souyris (lycée La borde Basse, Castres)*

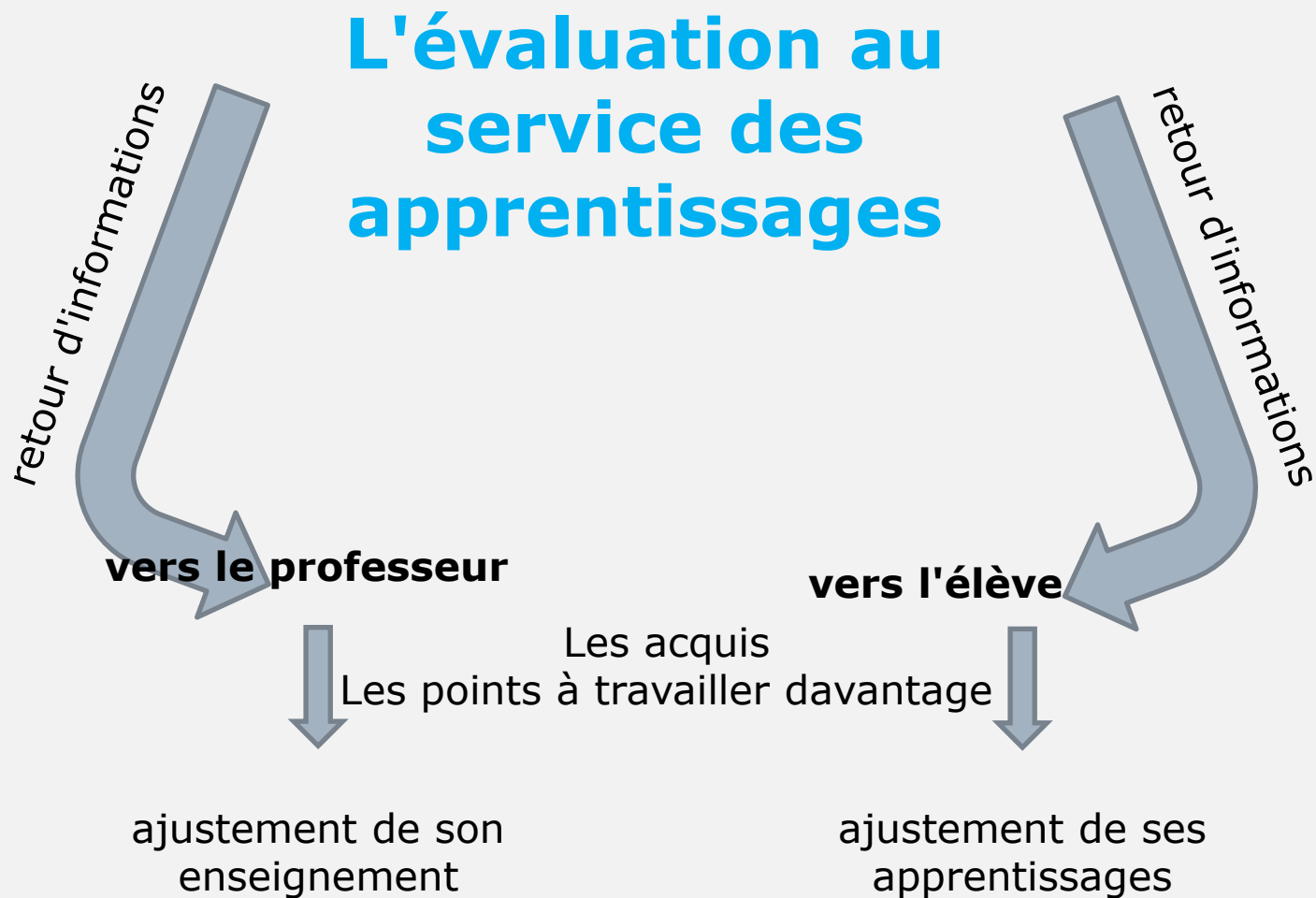
# Évaluer les compétences

---

“Une compétence permet de faire face à une **situation complexe**, de **construire une réponse adaptée** sans la puiser dans un répertoire de réponses préprogrammées”.

*Philippe Perrenoud*

# Pratiquer pour affronter des situations complexes



# Quelques illustrations en STMG

(Sciences et technologies du management et de la gestion)

# 1°) Le QCM et les mots croisés ou fléchés

---

## Conception :

Par les élèves

Par groupe ou seul

Questions + correction avec justifications

Préparation d'un diaporama pour les QCM

## Exploitation :

Individuelle ou par groupe

## COMPETENCES :

- Reformuler une notion
- Utiliser des logiciels (traitement de texte, diaporama)
- Mobiliser des connaissances

# 1°) Les QCM et les mots croisés ou fléchés

---

**Exemple : QCM en sciences de gestion**

**Exemple : mots croisés en Management**

## 2°) L'étude de gestion en 1<sup>ère</sup> STMG

<b>Capacités</b> <i>Etude de gestion (BO)</i>	<b>Compétences</b> <i>Sciences de gestion (livret scolaire)</i>	<b>Exemple</b>
	- Résoudre une question de gestion dans un contexte donné	<u>Question de Gestion</u> : Est-ce que le restaurant L'Eden est performant ?  (Performances commerciale, financière et sociale)
<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Rechercher des informations</b> à partir de ressources documentaires disponibles ou directement collectées auprès de l'organisation ou des organisations retenues ;</li><li>- <b>Sélectionner les informations</b> pertinentes au regard de la question de gestion et de la ou des organisations choisies ;</li></ul>	- Rechercher et sélectionner des informations	<ul style="list-style-type: none"><li>- Entretiens avec des professionnels</li><li>- Documents sur Internet</li></ul> Informations pertinentes, fiables, récentes, non redondantes

## 2°) L'étude de gestion en 1<sup>ère</sup> STMG

<b>Capacités</b> <i>étude de gestion (BO)</i>	<b>Compétences</b> <i>Sciences de gestion (livret scolaire)</i>	<b>Exemple</b>
- <b>Exploiter, analyser et interpréter</b> les informations recueillies ;	- Exploiter et interpréter des informations	Repérer les idées essentielles Retraiter les informations
	- Utiliser des ressources numériques	Internet Traitement de texte Tableur Messagerie électronique
	- Mobiliser les connaissances et les méthodes exigibles pour analyser le fonctionnement d'une organisation	Caractérisation de l'entreprise, entretien avec des professionnels, Société.com
- <b>Rédiger une synthèse</b> dégageant les conclusions de l'étude ;		Rédiger les conclusions de l'étude = répondre à la question de gestion



# 2°) L'étude de gestion en 1<sup>ère</sup> STMG

## Critères d'évaluation de la conduite de l'étude :

### COMPETENCES :

Rechercher et sélectionner des informations, fonds documentaire, répondre à la question, utiliser les critères de choix des annexes... pertinentes, retraiter l'information....











Critères d'évaluation	Très insuffisant	Insuffisant	Satisfaisant	Très satisfaisant
Pertinence et validité des informations mobilisées				
Rigueur de l'analyse effectuée				
Intérêt des conclusions				
Adéquation de la démarche suivie à la question étudiée.				
Pertinence des documents retenus et des supports utilisés				

# 2°) L'étude de gestion en 1<sup>ère</sup> STMG

## Grille d'autoévaluation :

### **Pertinence et validité de l'information**

	A remplir par l'élève					A remplir par le professeur						
	Non réalisé					Axes de progrès	Non réalisé					Axes de progrès
<b>Fiable ?</b>												
<b>Pertinente ?</b>												
<b>A jour ?</b>												
<b>Compréhensible ?</b>												
<b>Non redondante ?</b>												
<b>Sources variées ?</b>												

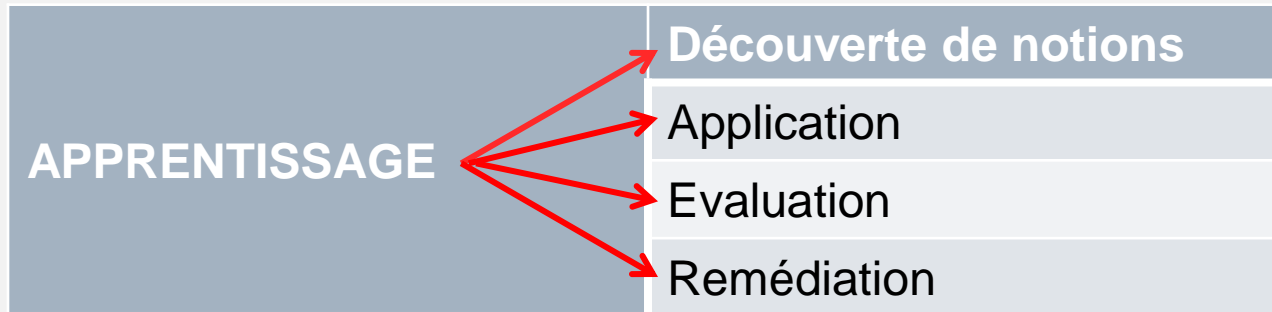
### Difficultés rencontrées :

- L'élève ne sait pas s'autoévaluer
- La justesse du jugement (sur ou sous évaluation)

# 3°) Le jeu sérieux « EDF Park »

---

Pratiquer la gestion par le jeu.  
Apprendre en jouant.



Présentation du jeu (cf diapositives suivantes)



# Aide




Bonjour et bienvenue sur la planète vierge dont nous venons de te confier la gestion.

Tu as la responsabilité de **développer un parc d'attraction**, y attirer et maintenir un maximum de visiteurs.

Mais attention ! **Le temps est compté, la concurrence des autres parcs est rude et les visiteurs sont exigeants** : tu dois donc être capable de réagir vite, d'innover en permanence pour continuer à **surprendre tes visiteurs avec des attractions toujours plus délirantes**.

**Ton objectif ?** tu dois leur offrir l'ATTRACTION SUPREME : la Tour Infernale, attendue de tous, qui devra être construite avant 2085. Et si tu obtiens un bon score, **tu pourras l'enregistrer en ligne** pour te comparer aux autres joueurs du réseau.

Pour que tes attractions puissent fonctionner, tu dois être capable de les **alimenter en électricité**.

Le bouton  te permet de passer d'une face à l'autre de ta planète et **d'ajuster ta production d'électricité aux besoins de ton parc**.

Avec les centrales électriques à ta disposition, à toi de construire **ton propre mix énergétique** en faisant les **choix** qui permettent d'alimenter en permanence ton parc en électricité **tout en préservant l'environnement de ta planète ... et l'état de tes finances !**

# « Planète » Attractions

The screenshot displays the 'Planète' game interface. At the top, a blue header bar contains various statistics and controls. The EDF logo is on the left. The statistics include: Année (2009), Prod électricité (0), Revenus annuels (0), Satisfaction visiteurs (0), Visiteurs (0), Conso électricité (0), Dépenses annuelles (0), Occupation (0), Solde (0), Budget restant (300 000), Pollution (0), and Score (0). A 'QUIZ' button is also present. Below the header, a 3D island is shown with a power plant, a river, and mountains. Above the island are icons for Uranium, Pétrole, Gaz, and Charbon. On the right, a panel titled 'LES ATTRACTIONS' lists three items: 'Le snack' (Invest: 1 250 Crédits, Cons élec: 3 MW/an), 'La tour vertigineuse' (Invest: 6 250 Crédits, Cons élec: 12 MW/an), and 'L'igloo' (Invest: 28 125 Crédits, Cons élec: 54 MW/an). At the bottom right of the panel are buttons for 'PAUSE', 'CRÉDITS', and 'QUITTER'.

Statistique	Valeur
Année	2009
Prod électricité	0
Revenus annuels	0
Satisfaction visiteurs	0
Visiteurs	0
Conso électricité	0
Dépenses annuelles	0
Occupation	0
Solde	0
Budget restant	300 000
Pollution	0
Score	0

Attraction	Investissement (Crédits)	Consommation électrique (MW/an)
Le snack	1 250	3
La tour vertigineuse	6 250	12
L'igloo	28 125	54

# « Planète » Centrales électriques

The screenshot displays the 'Planète' game interface. At the top, a blue header bar contains the EDF logo and several statistics: Année 2020, Prod électricité 0, Revenus annuels 0, Satisfaction visiteurs (with a gauge), Score 0, Visiteurs 0, Conso électricité 0, Dépenses annuelles 0, Pollution (with a gauge), Occupation (with a gauge), Solde (with a gauge), and Budget restant 300 000. Below the header, a central 3D island is shown with a power plant, a river, and mountains. Above the island are icons for Uranium, Pétrole, Gaz, and Charbon. On the right, a sidebar titled 'LES CENTRALES' lists three options: 'Panneaux photovoltaïques' (Invest: 12 500 Crédits, Capac: 3 MW/an), 'Eoliennes' (Invest: 20 000 Crédits, Capac: 25 MW/an), and 'Eolienne Off-shore' (Invest: 20 000 Crédits, Capac: 25 MW/an). At the bottom right of the sidebar are buttons for 'PAUSE', 'CREDITS', and 'QUITTER'.



# 3 attractions

**EDF**

Année	2014	Prod électricité	100	Revenus annuels	14 785	Satisfaction visiteurs	Score
Visiteurs	43 484	Conso électricité	81	Dépenses annuelles	2 000	Pollution	1345
Occupation		Solde		Budget restant	72 013		QUIZ

LES ATTRACTIONS

- La tour vertigineuse**  
Invest: 6 250 Crédits  
Cons élec: 12 MW/an
- L'igloo**  
Invest: 28 125 Crédits  
Cons élec: 54 MW/an
- La pieuvre**  
Invest: 78 125 Crédits  
Cons élec: 150 MW/an

PAUSE CREDITS QUITTER

# 3°) Le jeu sérieux « EDF Park »

---

Notions vues ou pas encore vues en Management + sciences de gestion

## Compétences évaluées :

- Analyser la situation
- Prendre des décisions
- Analyser les réponses
- Mettre en œuvre des actions correctrices
- Travailler en équipe
- Argumenter



# 4°) L'émission de radio - Le concours

---

## Autres activités réalisées en STMG :

- L'émission de radio : thème du développement durable

- Le concours : " Comment améliorer l'image des STMG ? "  
Production d'une vidéo