LA PEDAGOGIE PAR LES SIMULATEURS EN SCIENCES DE GESTION : QUELS ACQUIS POUR LES ELEVES ?

(Paul Helwig, IATICE économie gestion, juin 2011)

QU'EST-CE QU'UN SIMULATEUR DE GESTION ?

C'est un programme permettant :

- De paramétrer une entreprise virtuelle selon les objectifs pédagogiques que l'on souhaite atteindre ;
- De créer autant d'équipes de managers que nécessaire (il est recommandé de regrouper entre 4 et 6 apprenants par équipe) ;
- De saisir les décisions de chaque équipe sur un nombre plus ou moins grand de paramètres,
- De lancer ensuite la simulation intégrant toutes les décisions de toutes les équipes en concurrence sur un ou plusieurs couples produit/marché ;
- D'évaluer les performances de chaque équipe selon les critères de gestion que l'on a choisi d'aborder pendant la formation (performance commerciale, rentabilité, gestion des stocks, trésorerie,...).

Un exemple d'exploitation de jeu sérieux en conformité avec l'enseignement d'information et gestion du programme de première : le tournoi de gestion organisé dans l'académie d'Orléans-Tours organisé en 2010, mettant en compétition 57 équipes pilotées via un espace numérique mutualisé. Les 11 enseignants de première STG ont animé quatre semaines sur l'horaire de cours normal, la prise de quatre décisions. Les équipes gagnantes départementales ont ensuite sur une journée participé à un tournoi en web conférence.

Ce tournoi est en cohérence forte avec le programme de première STG en information et gestion :
- que ce soit dans ses recommandations générales : « synthétiser les informations de gestion permettant d'assurer la préparation des décisions, communiquer et mettre en œuvre les solutions retenues »,
- ou en ce qui concerne les points du programme abordés : 1.1 ; 12 ; 3.1 ; 3.2 ; 3.5 ; 4.2 (le dernier point appartenant à la spécialité gestion).

Placé en début d'année scolaire, il s'inscrit tout naturellement dans la progression des enseignants.

LA SITUATION PROBLEME PERMET DE TRAVAILLER SUR TROIS AXES:

- Les **motivations** tout d'abord s'appuient sur la dimension émotionnelle induite par l'expérience intersubjective (la volonté d'une équipe de gagner en particulier et ce dans un cadre de collectif organisé), elle stimule le processus cognitif attentionnel, de mémorisation et de prise de décision.
- Les **compétences** c'est-à-dire la capacité à associer à une classe de problèmes donnée, un programme de traitement sont, en phase de découverte du management, construites au fur et à mesure des « tours » du jeu, c'est une acquisition soit par tâtonnements (le tournoi de gestion d'Orléans Tours comporte quatre phases), soit par l'insight (découverte subite de la solution par une réorganisation des éléments du problème, particulièrement par la confrontation des points de vue des membres de l'équipe),
- Les **capacités ou savoir-faire** se testent de façon fine en figeant certains paramètres ou en choisissant un autre jeu (contexte différent, problème identique) et en constatant si l'apprenant a ou non repéré la similitude.

CONSTRUIRE LES SAVOIRS DANS L'ACTION DE DECIDER : L'ENSEIGNANT DANS LE ROLE DE GUIDE

Sommés ou mis en situation de prendre des décisions dans un univers complexe, les membres de l'équipe sont amenés à repérer :

- ce qu'ils pensent savoir et que leurs choix vont exprimer,
- ce qu'ils ne savent pas, mais qu'ils sont capables de demander à l'enseignant et qui sera exploité en cours avec du sens (le cours n'est pas imposé a priori par l'enseignant mais demandé par l'élève a posteriori).

Une troisième catégorie d'éléments est constituée par les problèmes que les équipes n'ont pas vus et pour lesquels l'enseignant se révèle indispensable.

Par conséquent, lors de la résolution de problème on attend de l'apprenant qu'il identifie ses manques, là où l'enseignant apporte sa contribution :

- L'apprenant reconnaît ce qu'il ignore pour le moment et accepte l'incertitude
- L'apprenant découvre donc la dimension contingente du monde, la notion de rationalité limitée, la diminution de cette incertitude a un coût, celui de l'information, par exemple le prix de vente des études de marché (dimension prévisionnelle d'un marché, prix de vente des concurrents, budgets publicitaires alloués par les concurrents)
- les situations de gestion auxquelles il est confronté donnent du sens aux connaissances que l'enseignant lui apporte et il élabore par lui même une solution dans la prise de décision qu'il a à assumer.
- Le rôle de l'enseignant animateur du jeu est de **rendre l'étudiant attentif aux savoirs implicites** mobilisés dans une situation contextualisée et il se doit **d'expliciter ces savoirs** et **rendre à même l'apprenant de les mobiliser dans un autre contexte.**
- Ces différentes démarches encouragent l'autonomie ainsi que la pédagogie différenciée : si chaque membre du groupe présente sa méthode pour résoudre tel ou tel aspect du problème, l'enseignant est mieux à même de l'aider en respectant son cheminement intellectuel.

TRAVAILLER EN EQUIPE C'EST SAVOIR ETRE, SE PREPARER A SON ROLE CITOYEN D'ACTEUR

- Le mode de représentation de l'équipe est le fruit de la confrontation des démarches de résolution de problème de chaque membre du groupe.
- L'échange sur ces démarches de résolution est la base du développement des individus, les membres de l'équipe apprennent les uns des autres pour construire une logique collective comparée à celle des équipes concurrentes.
- On découvre une accélération de la socialisation au sein de la classe lorsqu'un jeu est initié en début d'année scolaire d'une part ;
- L'enseignant animateur est parfois amené à réguler certaines tensions inter et intra groupes.