

FICHE INTENTION PEDAGOGIQUE JEUX SERIEUX

Académie de Lyon Discipline Économie et gestion	Mots-clés : buzz, mercatique virale, communication de crise, non voulue, (SIO et référencement Google, mercatique éthique, développement durable, valeur étendue, éco-conception, éco-blanchiment)
	Auteur : Delphine Crampes
	Date de publication : 29/01/2017

Intitulé de la ressource : Exploitation pédagogique du jeu « jeu d'influence »

Objectifs pédagogiques :

→ Illustrer et comprendre :

- Les motivations des entreprises à développer des arguments durables dans leur communication,
- Comment les entreprises gèrent leur communication de crise (les différentes stratégies développées et leurs impacts).
- Combien il est difficile de pratiquer une mercatique durable (composition des produits) et la nécessité de prouver les composantes durables du plan de marchéage afin d'éviter d'être accusé de greewashing (éco-blanchiment),
- La dualité entre l'éthique, les contraintes de temps et la finalité des entreprises, le profit (Première / sciences de gestion / la prise en compte du temps comporte-t-elle des risques)

Public visé	TERMINALE STMG - MERCATIQUE Une autre exploitation pourra être envisagée en première STMG - Sciences de gestion (cf. pré-requis)
Discipline	MERCATIQUE

FICHE INTENTION PEDAGOGIQUE JEUX SERIEUX

Place dans le programme	<p><u>Question(s) de gestion ou thèmes :</u> QDG6 : Une entreprise doit-elle nécessairement faire de la publicité ? QDG 8 : La mercatique durable est-elle un mythe ou une réalité ? QDG 9 : La mercatique peut-elle être éthique ?</p> <p><u>Notions :</u> cf. mots clés</p> <p><u>Contexte et finalités :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les communications initiées par l'entreprise et celles provenant d'autres acteurs (capacité 1, section 2 QDG6) - Evaluer les conséquences des actions de communication subies (capacité 2, section 2 QDG6), - Déterminer l'intérêt et le risque pour l'entreprise de réagir à ces actions (capacité 3, section 2 QDG6) - Recenser les raisons qui poussent les entreprises à s'engager dans une mercatique durable (capacité 1 QDG8), - Décrire les composantes durables et en justifier la pertinence (Capacité 3 section 2 QDG8) - Montrer en quoi certaines techniques mercatiques sont critiquables (capacité 1, section 1 QDG9) - Caractériser les différents modes d'action collective ou individuelle et identifier le rôle des nouveaux media de communication dans ce contre-pouvoir (capacité 2, section 2 QDG9) - Montrer l'intérêt mercatique d'intégrer la dimension éthique dans les pratiques d'une entreprise (capacité 2, section 3 QDG9)
Pré-requis	<p>Aucun pour les notions développées en terminale MAIS, il est possible d'évoquer en contexte les QDG de première STMG suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>La prise en compte du temps modifie-t-elle la décision ?</u> (Notions horizon et période, Actualité et pérennité de l'information, veille informationnelle) → <u>Le recherche de l'amélioration de la performance comporte-t-elle des risques ?</u> <p>Facteurs interne liés aux décisions de l'organisation (risques industriels ou technologiques impactant l'environnement – pollution), capacités : repérer les risques induits par une décision dans un contexte organisationnel donné ; apprécier l'incidence du risque sur la performance de l'organisation.</p>

FICHE INTENTION PEDAGOGIQUE JEUX SERIEUX

<p>Outils TICE utilisés (jeu sérieux, logiciel de traitement de texte, plateforme collaborative...)</p>	<p>JEUX SERIEUX TRAITEMENT DE TEXTE ou Framapad ou autre pad Tableau de choix à compléter (dans un document individuel ou sur un document collectif) + copie écrans. Questions sur les choix réalisés dans le jeu, et les notions du cours. OU PLATEFORME COLLABORATIVE (Google formulaire pour répondre à ces questions et bilan des réponses diffusé à la classe ensuite).</p>
<p>Organisation de la classe (Classe entière, HER, nombre de séances,</p>	<p>Classe dédoublée, un élève par poste informatique, jeu réalisé en individuel. Mise en commun en classe entière possible (selon effectif).</p>
<p>Modalités d'exploitation pédagogique (filé, ponctuel, découverte, bilan...)</p>	<p>EXPLOITATION FILEE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une séance de 2h pour réaliser le jeu en complétant au fur et à mesure une grille de choix + conséquences + copies écrans des résultats de choix comparés aux autres joueurs + copie écran du bilan de fin de jeu. - Une séance ou travail à la maison pour répondre aux questions posées OU questionnaires de type Google formulaire. - Une séance de 2h pour la mise en commun des résultats (Google formulaire ou réponses aux questions) SUIVIE d'un débat sur l'entreprise et l'éthique. <p>3 POSSIBILITES :</p> <p>Avant de commencer le cours QDG 6 sur la communication section 2, en découverte. Le tableau de choix et les copies écrans seront complétées à ce moment-là, Le questionnement sur les notions sera fait après le cours.</p> <p>Après le cours sur la QDG 6 mais avant les QDG 8 et 9 Les deux étapes seront faites à la suite.</p> <p>En fin d'année, après les QDG 6, 8 et 9 Le questionnement sera différent, comprenant toutes les notions de ces trois chapitres.</p> <p>Nb : si la solution 1 ou 2 a été retenue, un complément de questionnement sur les QDG8 et 9 pourra être proposé en reprenant le tableau des choix et des impacts.</p>