

FICHE INTENTION PEDAGOGIQUE JEU SÉRIEUX SIMUREAL RH

Académie de Lyon Discipline Économie et gestion	Mots-clés : Ressources humaines, facteur humain, production, productivité, rémunération, recrutement, licenciement, contrat de travail, droit du travail, évaluation des performances, promotion, motivation, absentéisme, formation, qualification, compétences.
	Auteur : LAVEILLE Géraldine
	Date de publication : 29/01/2017

Intitulé de la ressource : Exploitation pédagogique du jeu SIMUREAL « Ressources Humaines »
<http://www.simureal.fr/>

Objectifs pédagogiques :

L'exploitation de ce jeu sérieux va mener l'élève à :

- découvrir l'importance du facteur humain dans l'entreprise,
- appréhender les conséquences de décisions de gestion des ressources humaines dans de multiples domaines (absentéisme, productivité, motivation, compétences...).

L'approfondissement qui sera fait de cette exploitation va permettre :

- d'amener les élèves à réfléchir sur les fonctions et le processus du recrutement,
- découvrir le cadre légal dans lequel s'inscrit le contrat de travail,
- de déterminer les composants entrant dans la détermination de la rémunération,
- de comprendre comment les salariés peuvent envisager de progresser dans l'organisation (formation, promotion),
- d'anticiper les évolutions des ressources humaines dans le temps.

Public visé	Seconde générale, enseignement d'exploration Principes Fondamentaux de l'Économie et de la Gestion.
Discipline	Principes Fondamentaux de l'Économie et de la Gestion.

FICHE INTENTION PEDAGOGIQUE JEU SÉRIEUR SIMUREAL RH

<p>Place dans le programme</p>	<p><u>Question(s) de gestion ou thèmes :</u> Thème 2 : Les décisions de l'entreprise Quelle place pour l'individu dans l'entreprise ? (Thème non obligatoire) <u>Notions :</u> Ressources humaines, facteur humain, compétences, recrutement, contrat de travail, code du travail, formation, promotion, motivation, rémunération, salaire fixe et salaire variable, salaire brut et net, participation, convention collective, GPEC. <u>Contexte et finalités :</u> L'importance du facteur humain dans l'entreprise sera abordée en s'appuyant sur un jeu réaliste, en insistant sur les différentes dimensions de la gestion des Ressources Humaines : embaucher des ouvriers, gérer le quota de chefs d'ateliers par rapport au nombre d'employés, organiser des formations, proposer des promotions, préparer des augmentations de salaires, améliorer les conditions de travail des salariés... La finalité est de parvenir à démontrer comment les compétences humaines peuvent être source d'avantages pour l'entreprise par rapport à ses concurrents. Un prolongement sera envisagé afin d'identifier les enjeux de l'évaluation du travail et les différentes dimensions de la rémunération (variabilité, convention collective, participation...). L'influence du droit du travail sur l'activité de l'entreprise sera mise en évidence au travers de quelques exemples simples.</p>
<p>Pré-requis</p>	<p>Thème 2 : les décisions de l'entreprise : <i>Qu'est-ce qu'une entreprise :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • les parties prenantes (salariés/entreprises), • les différentes fonctions dans l'entreprise : ressources humaines, production. <p><i>Comment l'entreprise crée-t-elle de la valeur :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • coûts/salaires.
<p>Outils TICE utilisés (jeu sérieux, logiciel de traitement de texte, plateforme collaborative...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Site : http://www.simureal.fr/jouer.php (inscription en ligne au préalable). • Google Drive pour mise à disposition des ressources/échanges. • Prolongement possible : Logiciel Xmind ☺ carte heuristique pour synthèse schématique des notions abordées.
<p>Organisation de la classe (classe entière, HER, nombre de séances)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TD en salle informatique. • Classe entière (25 ou 27 élèves). • Travail en binôme. • 3 séances d'1h30.
<p>Modalités d'exploitation pédagogique (filé, ponctuel, découverte, bilan...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Travail à partir des activités de la mission « Ressources humaines » du jeu SIMUREAL. • Découverte des notions du thème à partir du jeu sérieux : <ul style="list-style-type: none"> ○ relevé des indicateurs en début de jeu, au début de chaque mois (statistiques), en fin de jeu. ○ prises de décisions (prévisions, investissements) et relevés mensuels des indicateurs pour les douze mois consécutifs (Document de synthèse : tableau de bord). • Approfondissement des notions (définitions, informations juridiques, exemples concrets) à l'aide d'un DOSSIER « élèves » conduit en parallèle du jeu sérieux.