

Nouveauté 2020 : C'KI L'BOSS !



De quoi s'agit-il ?

C-Ki-L'Boss est un serious game (jeu sérieux) à mi-chemin entre le jeu de gestion et de stratégie. Cette application ludique est de type serious game, elle a pour objectif de sensibiliser les apprentis à l'entrepreneuriat.

Grâce à l'application, les apprenants seront amenés à s'approprier des notions liées à l'entrepreneuriat grâce à un concept basé sur l'adaptabilité du jeu à la personnalité du joueur et sur une mécanique de choix multiples permettant au joueur d'apprécier l'impact de ses décisions sur son entreprise. Cette mécanique permet de proposer aux joueurs un parcours utilisateurs toujours différent avec des choix variés.

La question de l'entrepreneuriat en PSE par le jeu... sérieux !

Tout pédagogue connaît l'intérêt de varier les supports pour gagner en efficacité et mobiliser nos apprentis. **C-Ki-L'Boss** est donc un jeu qui donne une première dimension expérientielle sous une forme ludique.

Ce jeu permet d'introduire... sérieusement les notions suivantes :

1) Sensibiliser à l'entrepreneuriat

- Susciter l'idée d'entreprendre,
- Révéler les potentiels entrepreneuriaux,
- Développer des attitudes positives vis-à-vis de situations entrepreneuriales,
- Assurer une meilleure assimilation des compétences,
- Faciliter le suivi de leur évolution entrepreneuriale (statistiques).

2) Développer une conscience professionnelle

- Assimiler une posture professionnelle,
- Adopter un comportement responsable,
- Intégrer les règles de civilité (savoir-vivre au travail).

3) S'adapter au profil de l'apprenant

- Individualiser le parcours de sensibilisation,
- Être flexible à l'emploi du temps des apprentis (modularité d'utilisation),
- Prendre en compte l'hétérogénéité des profils.

Bien évidemment, en aucun cas cet outil ne peut ni servir d'évaluation, ni devenir une évaluation.

Ce jeu demeure uniquement un appui méthodologique au service des intentions pédagogiques des formateurs.

Par exemple, quand les formateurs de PSE abordent les thématiques C et D du référentiel PSE, nous leur proposons alors d'utiliser cet outil et de privilégier son utilisation en présentiel par exemple au CRAF de façon à développer les débats, qu'il ne manquera pas de susciter, dans le cadre de leur animation pédagogique.

Aucun jeu ne saurait bien évidemment se substituer à une démarche pédagogique structurée et aucun jeu ne peut remplacer une séquence d'apprentissage organisée.

PJ : Mini-guide pédagogique PSE.