

Articulation des compétences développées de la Prévention Santé Environnement (PSE) avec le Serious Game : CKi L'Boss

CKi 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.

Le jeu est accessible sur tous types de supports : ordinateurs, tablettes et smartphone (Android et IOS), depuis la plateforme Netypareo.

Il a pour objectif de répondre aux compétences entrepreneuriales suivantes :

<i>Dimension théorique</i>	
<i>Détecter une opportunité entrepreneuriale</i>	Appréhender l'environnement
	Détecter une opportunité
<i>Acquérir les prérequis</i>	Analyser la faisabilité d'un projet
	Quantifier la charge de travail d'un projet
	Communiquer et vendre
	Réaliser des documents commerciaux
<i>Dimension psychosociale</i>	
<i>Analyser des freins liés à l'entrepreneuriat</i>	Comprendre et appréhender les obstacles
	Surpasser les obstacles
	Acquérir une attitude positive lors d'une situation entrepreneuriale
<i>Changer la mentalité par rapport à l'échec</i>	Prendre des risques
	Apprécier l'échec comme un moyen d'apprendre
	Avoir la volonté de se surpasser / relever de nouveaux défis
<i>Développer un profil entrepreneurial</i>	Développer la confiance en soi
	Travailler en autonomie / en équipe
	Développer un sens organisationnel
	Prendre une décision
	Convaincre
	S'adapter / surmonter sa résistance au changement
<i>Dimension professionnelle</i>	
<i>Faire émerger une posture entrepreneuriale</i>	Être force de proposition
	Développer l'envie d'entreprendre
	Se projeter dans l'avenir

Nous avons choisis ce type d'action car elle permet de répondre également aux objectifs suivants :

1) Sensibiliser à l'entrepreneuriat

- Susciter l'idée d'entreprendre,
- Révéler les potentiels entrepreneuriaux,
- Développer des attitudes positive 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.

En aucun cas cet outil peut servir d'évaluation. Il constitue uniquement un appui méthodologique et d'animation au formateur.

Nous préconisons aux formateurs de PSE d'utiliser cet outil lorsqu'ils aborderont les thématiques C et D du référentiel PSE et de privilégier son utilisation en présentiel avec les apprentis. Le jeu a pour objectif l'appui pédagogique et non le remplacement.

Ci-après, vous trouverez des conseils pour appliquer au mieux cet outil lors des cours. Ceux-ci ont été appliqués face aux objectifs ciblés du référentiel de PSE.

Thématique C : L'individu dans son milieu professionnel, impliqué dans la prévention
des risques.

<i>Modules</i>	<i>Objectifs ciblés</i>	<i>Utilisation du Serious game</i>
C1	Identifier les spécificités des différents contrats de travail	Le jeu propose le recrutement : d'un apprenti (contrat d'apprentissage), le remplacement d'une personne qui part à la retraite (CDI) et le recrutement d'une personne en cas de forte activité (CDD).
	Identifier droit et obligation d'un contrat de travail	De ce fait, le formateur pourra utiliser ces cartes comme exemple pour présenter ou interroger les apprentis sur les différents contrats de travail, leurs droits et obligations et leurs modalités
C2	Identifier les enjeux de la santé et sécurité au travail pour les salariés	Le jeu possède des cartes aléas qui requièrent une décision de la part du joueur. Certaines d'entre elles sont liées à un accident ou presque accident de travail. L'apprenti pourra lors de l'apparition de ces cartes expliquer son choix et quels sont les enjeux de la santé et sécurité au travail. Il pourra également expliquer les démarches à réaliser lors de l'apparition d'un accident de travail.
	Décrire les démarches nécessaires en vue de la déclaration d'un accident de travail	
C3	Expliquer les consignes de sécurité au poste de travail lors de la mise en œuvre d'une activité professionnelle en plateau technique	<p>Tout comme le Module C2, les cartes aléas et celles de gestion du chantier liées aux accidents et presque accidents de travail ainsi que celles liées à la sécurisation des chantiers pourront servir pour interroger l'apprenti sur son choix et sa justification.</p> <p>Le jeu constitue également un moyen pour montrer l'impact des décisions de l'apprenti puisqu'il réagit en fonction des choix réalisés. En effet, si l'apprenti décide, par exemple, de ne pas sécuriser un chantier, une carte apparaît par la suite précisant qu'il y a eu soit un vol, soit un accident ou un presque accident, engendrant des conséquences aussi bien économique, d'image de marque ou de management et ressources humaines. L'apprenti pourra alors suggérer quels moyens il aurait pu mettre en œuvre pour éviter cette situation.</p> <p>Le formateur pourra aussi interroger les apprentis sur les autres risques potentiels qui auraient pu survenir et par quels moyens ils pourraient anticiper leurs apparitions.</p>
	Identifier les dangers et risques auxquels l'opérateur est exposé à un poste de travail au cours de la réalisation d'une activité	
	Choisir une mesure de protection à partir de l'identification d'un danger et du risque associé parmi une sélection	
C5	Identifier les facteurs de risque en relation avec l'activité physique dans le cadre d'une activité de travail	
	Proposer des mesures de protection adaptées aux risques en prenant en compte le caractère chronique ou immédiat du risque d'atteinte	

Thématique D : L'individu consommateur averti.

<i>Modules</i>	<i>Objectifs ciblés</i>	<i>Utilisation du Serious game</i>
D1	Identifier les garanties et les clauses restrictives à partir d'un contrat ou d'extraits de contrat	<p>CKi L'Boss possède des cartes gestions et aléas liées à la contractualisation de contrats d'assurances, commerciaux et de procédures juridiques. Les situations données par rapport à ces éléments vont permettre au formateur d'expliquer les différents objectifs ciblés par le biais d'exemple du jeu.</p> <p>De plus, les conséquences des choix de l'apprenti sur la contractualisation ou non des assurances permettra à ces derniers de comprendre leurs utilités et importances.</p>
	Démontrer le caractère obligatoire ou facultatif d'une assurance à partir d'un texte réglementaire	
	Repérer les démarches à effectuer dans une situation donnée en cas de sinistre à partir d'une procédure, d'un formulaire	
D2	Identifier les différentes catégories de recettes et de dépenses d'un budget	<p>Le jeu possède une jauge trésorerie qui varie en fonction des choix et du projet réalisés par l'apprenti. Par ce biais, le formateur pourra interroger les apprentis sur les différentes notions liées à la gestion d'un budget.</p> <p>Le jeu possède également des cartes gestion liées à l'intention de financer une immobilisation par un prêt ou comptant ou bien d'épargner. Le formateur pourra se servir de ces situations pour mettre en avant les avantages et inconvénients de la gestion des flux financiers et surtout quand et pourquoi les faire intervenir dans une situation plutôt qu'une autre.</p>
	Énoncer la principale règle de gestion d'un budget	
	Expliquer le principe de l'épargne et les critères de choix	
D3	Expliquer les avantages et les inconvénients du e-commerce pour le consommateur	<p>Des cartes interrogeant le joueur sur la création ou non d'un site de e-commerce pour son entreprise sont présentes. Elles interrogent le joueur sur la création du site et par qui. Le formateur pourra de son côté, questionner les apprentis sur les différentes informations devant apparaître sur le site de leur entreprise fictive.</p>
	Hiérarchiser dans une situation donnée les critères de choix pour un produit en fonction de différents facteurs	