

PROJECT COORDINATOR

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE L. LUZZATTI

Via Perlan 17 - 30174 Venezia - Mestre (Italy)

Tel: +39 (0)41 5441545/6

Fax: +39 (0)41 5441544

Email: dirigente@iisluzzatti.it
progetti.europei@istruzioneveneto.it

The project has been funded with the support of the European Commission. This leaflet reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



I.I.S. L. Luzzatti - IT



Laane-Viru Rakenduskõrgkool - EE



Réseau CERTA - Centre régional de documentation pédagogique Bourgogne - FR



CREDIJ Centre Régional pour le Développement local, la formation et l'insertion des Jeunes - FR



Consorzio EDUFORM - IT



The Business Game Srl - IT



Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto - IT



KCH International - NL



Stg. ROC West-Brabant - NL



Zakład Doskonalenia Zawodowego w Kielcach - PL



Associação para a Promoção do Multimédia e da Sociedade Digital - PT



Centro de Formação Profissional para o Comércio e Afins - PT



Economic College "Maria Teiuleanu" Pitesti - RO



Gospodarska zbornica Slovenije Center za poslovno usposabljanje - SI



M.E.E.T. PROJECT

Management E-learning Experience for Training secondary school students

M.E.E.T. PROJECT

Management E-learning Experience for Training secondary school students

Le projet M.E.E.T. (LLP-LDV-TOI-10-IT-560 CUP G72F10000100006) est développé dans le cadre du Programme pour l'éducation et la formation tout au long de la vie 2007-2013 - Programme Leonardo da Vinci - Transfert d'Innovation.

LA RAISON

La crise financière a mis en évidence le rôle fondamental joué par l'éducation et la formation dans l'insertion professionnelle et la capacité à relever les défis posés par la compétitivité mondiale. Aussi, ce projet traite de l'adaptation, du transfert et de la mise en œuvre d'un outil novateur - un jeu d'entreprise (BG) – destiné au secteur de l'éducation et de formation.

QU'EST-CE QUE BUSINESS GAME?

Business Game est un jeu sérieux conçu par TBG Ltd., une filiale de l'Université d'Udine (Italie). Il a été développé pour être utilisé dans la formation triennale de Génie Industriel en Italie. Le projet MEET consiste en son adaptation et la mise en œuvre de tests en vue de l'utiliser dans les écoles secondaires (niveaux du CEC 4-5).

BG est basé sur la simulation d'une compétition entre des entreprises virtuelles qui s'affrontent sur un marché concurrentiel. La simulation permet aux participants de vivre des situations réelles et complexes destinées à être analysées et résolues par des choix novateurs et efficaces. Les étudiants doivent s'impliquer, surmonter leurs craintes et de jouer un rôle actif et prépondérant dans l'équipe.

DOMAINES DU JEU

The Business Game favorise la mise en œuvre des compétences des élèves et/ou leur permet de découvrir de nouveaux concepts. Le jeu invite les élèves à prendre des décisions en matière de marketing, production, approvisionnement, finances, R&D, et ressources humaines.

OUTILS PÉDAGOGIQUES

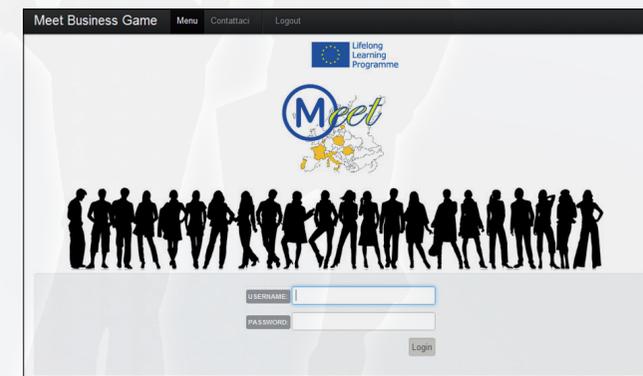
The Business Game inclut plusieurs outils didactiques et pédagogiques. Manuels de l'enseignant et de l'utilisateur facilitent la mise en œuvre pédagogique du jeu. Ils présentent également les éléments essentiels à considérer de sorte que les décisions prises par les élèves soient le résultat d'une analyse réelle et non du simple hasard. L'enseignant dispose par ailleurs d'outils pour suivre les décisions prises et les résultats obtenus par chaque équipe (exportations au format XLS). Ces outils facilitent l'analyse et le transfert didactique.

APPROCHE METHODOLOGIQUE



POURQUOI UTILISER BUSINESS GAME DANS VOTRE PROCESSUS D'ENSEIGNEMENT ?

- Les équipes travaillant vers un but concret commun : les choix et les décisions sont partagés et le climat de la classe est plus positif.
- BG permet aux élèves de contrôler leurs activités : un retour immédiat permet des ajustements ou des corrections, facilitant ainsi les progrès et l'apprentissage.
- Le contexte est réel, complexe et varié.
- Il permet un processus de formation mixte.
- En tant que professeur, vous pouvez aider les étudiants dans leur processus d'apprentissage.



POUR PLUS D'INFORMATIONS SUR BUSINESS GAME

Si vous souhaitez obtenir davantage d'informations sur le projet M.E.E.T. et le jeu Business Game, ou si vous voulez tester le logiciel avec les élèves de votre classe / de votre établissement, visitez le site Web du projet www.meet-project.eu et contactez-nous à l'adresse suivante (messages à rédiger en anglais): simone.magrin@thebusinessgame.it