



MODULE 3

FORMATION EXPÉRIMENTALE ET SIMULATION D'ENTREPRISE/DE COMMERCE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."

Introduction et description du module

L'Apprentissage expérientiel est une nouvelle pédagogie dans la méthode d'apprentissage de la gestion d'entreprise, fournissant une "méthodologie d'apprentissage centrée sur l'étudiant". Où les étudiants/stagiaires sont exposés à de vrais problèmes d'entreprise et font partie d'une équipe de décision. Cette exposition à des problèmes du monde réel améliorera la capacité à prendre des risques et la confiance des étudiants/stagiaires tout en devenant un entrepreneur d'une part, et d'autre part, les simulations d'entreprise ont gagné en importance et en acceptation en tant que pédagogie d'apprentissage. Il s'agit d'un outil d'apprentissage dynamique qui propose un environnement de stimulation et de défi constant. Les simulations d'entreprise sont des outils expérimentaux efficaces utilisés pour introduire des concepts commerciaux, améliorer les compétences de prise de décision et apprécier une compréhension transversale des affaires.

Objectifs :

1. Apprendre ce que signifie l'Apprentissage expérientiel ;
2. Apprendre comment l'Apprentissage expérientiel peut être appliqué à l'amélioration des capacités entrepreneuriales ;
3. Apprendre ce que signifie la simulation d'entreprise ;
4. Comment peut-elle être utilisée par la formation à l'entrepreneuriat et l'amélioration des capacités entrepreneuriales ;

MODULE 3

FORMATION EXPÉRIMENTALE ET SIMULATION D'ENTREPRISE/DE COMMERCE

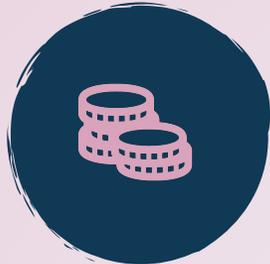


Thèmes



Thème 1

La méthode d'Apprentissage expérientiel. Différences entre l'apprentissage par l'expérience et l'Apprentissage expérientiel



Thème 2

Apprentissage expérientiel dans différentes matières et innovations de la méthode



Thème 3

Les simulations d'entreprise comme outil d'apprentissage dynamique



Thème 4

Avantages des simulations d'entreprise



Place à la pratique

Quelques exemples utiles de simulations d'entreprise

Présentation des sujets

Qu'est-ce que l'Apprentissage expérientiel ?

- Types d'expériences
- Expériences en classe ;
- Expériences en laboratoire ;
- Expériences sur le terrain ;
- Quasi-expériences ;
- Exercices en salle ;
- Pourquoi enseigner avec des expériences en classe ;
- Différence entre l'Apprentissage expérientiel et les démonstrations en classe ;
- Différences entre l'Apprentissage expérientiel et l'apprentissage par l'expérience ;
- Apprentissage expérientiel et apprentissage par l'expérience dans la formation en entreprise ;
- Avantages de l'Apprentissage expérientiel

Thème 1 : La méthode d'Apprentissage expérientiel. Différences entre l'apprentissage par l'expérience et l'Apprentissage expérientiel



WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

Qu'est-ce que l'Apprentissage expérientiel ?

La "méthode d'Apprentissage expérientiel" (MEL) :

- L'Apprentissage expérientiel est le processus d'apprentissage par la pratique ;
- L'Apprentissage expérientiel est souvent utilisé comme synonyme d'apprentissage pratique ou sur place ;
- C'est un processus d'apprentissage par la pratique ;
- Certains des éléments de l'Apprentissage expérientiel sont :
- un enseignant, un mentor ou un guide pour améliorer l'expérience directe des individus
- Processus de formation ;
- Impliquer les parties dans le processus de prise de décision réel ;
- l'acquisition de connaissances théoriques et conceptuelles ;

Thème 1 : La méthode d'Apprentissage expérientiel. Différences entre l'apprentissage par l'expérience et l'Apprentissage expérientiel



Types d'expériences

Expériences en classe :

- Les stagiaires travaillent en groupes (virtuellement ou en groupe) sur des questions d'enquête guidée soigneusement conçues ;
- Le rôle de l'instructeur est d'agir comme facilitateur, en posant des questions suggestives et en attirant l'attention sur les résultats intéressants ;
- Elles diffèrent des démonstrations en classe car les élèves participent à la collecte de données ou d'observations ;
- Toutes les expériences impliquent la collecte d'observations ou l'observation d'actions pour tenter de répondre à une question ou de résoudre un problème.

Expériences de laboratoire :

- Très courantes en psychologie ;
- Elles permettent aux expérimentateurs de mieux contrôler les variables ;
- Elles peuvent également être plus faciles à reproduire par d'autres chercheurs ;
- Le problème est que ce qui se passe dans un laboratoire n'est pas toujours le même dans le monde réel.

Thème 1 : La méthode d'Apprentissage expérientiel. Différences entre l'apprentissage par l'expérience et l'Apprentissage expérientiel



Types d'expériences

Expérience sur le terrain :

- Mener une expérience sur le terrain, c'est-à-dire provoquer une situation spécifique.
- C'est un excellent moyen de voir un comportement en action dans un cadre réaliste, mais il est plus difficile de contrôler les variables.

Quasi-expériences :

- Les chercheurs n'ont pas de réel contrôle sur la variable indépendante ;
- ils ne sont pas en mesure de manipuler la variable indépendante dans la situation ;
- C'est un bon choix dans les situations où les chercheurs ne peuvent pas éthiquement manipuler la variable indépendante en question ;
- Quatre étapes dans le processus : Formuler une hypothèse ; concevoir une étude et collecter des données ; analyser les données et tirer des conclusions ; partager les résultats.

Thème 1 : La méthode d'Apprentissage expérientiel. Différences entre l'apprentissage par l'expérience et l'Apprentissage expérientiel



Types d'expériences

Exercices " in-basket "(dans le panier) :

- Exercice pratique dans lequel les compétences et l'attitude d'un étudiant dans une tâche de responsabilité donnée peuvent être testées au moyen d'une démonstration sur la planification, la hiérarchisation des priorités, la prise de décision, le style de gestion, l'évaluation des situations, l'analyse des informations, la vitesse et la précision, et l'utilisation efficace du temps ;
- En " incorporant le panier ", les étudiants se familiarisent avec le type de question et apprennent comment répondre au mieux aux problèmes ou aux questions ;
- Il les aide à reconnaître les types de comportements dont ils doivent faire preuve dans un tel exercice pour réussir.

Thème 1 : La méthode d'Apprentissage expérientiel. Différences entre l'apprentissage par l'expérience et l'Apprentissage expérientiel



Pourquoi utiliser les Expériences en classe ?

- *Les expériences peuvent être utilisées soit pour introduire de nouvelles idées, soit pour clarifier des aspects déroutants de sujets avec lesquels les élèves ont généralement des difficultés ;*
- *Les élèves sont en mesure de s'approprier la nouvelle idée et de l'utiliser pour étayer leur apprentissage ;*
- *Les évaluations peuvent pousser les élèves à décrire une expérience de suivi ou à étendre le concept à une autre application.*

Thème 1 : La méthode d'Apprentissage expérientiel. Différences entre l'apprentissage par l'expérience et l'Apprentissage expérientiel



Différence entre l'Apprentissage expérientiel et l'apprentissage en classe démonstrations :

- *Les expériences en classe impliquent les élèves dans la collecte de données ou d'observations ;*
- *les élèves participant à des expériences en classe peuvent être invités à faire des prédictions et à réfléchir à leurs observations ;*

Thème 1 : La méthode d'Apprentissage expérientiel. Différences entre l'apprentissage par l'expérience et l'Apprentissage expérientiel



Différence entre l'Apprentissage expérientiel et l'apprentissage en classe démonstrations :

Apprentissage par l'expérience

- Processus d'apprentissage par l'expérience = "apprentissage par la réflexion sur l'action" ;
- concerne des questions plus concrètes liées à l'apprenant et au contexte d'apprentissage ; peut exister sans enseignant ;

Apprentissage expérientiel

- Processus d'apprentissage par la pratique = apprendre en faisant le travail ;
- Utilisé comme synonyme d'apprentissage pratique ou sur place ;

Thème 1 : La méthode d'Apprentissage expérientiel. Différences entre l'apprentissage par l'expérience et l'Apprentissage expérientiel



Thème 1 : La méthode d'Apprentissage expérientiel. Différences entre l'apprentissage par l'expérience et l'Apprentissage expérientiel

Apprentissage par l'expérience

- C'est un processus qui se produit naturellement

Apprentissage expérientiel

- Existe avec l'enseignant ou le mentor.



Apprentissage expérientiel et apprentissage par expérience dans la formation en entreprise :

- *L'apprentissage par l'expérience dans les programmes de commerce et de comptabilité est devenu plus important ;*
- *Les employeurs notent que les étudiants diplômés doivent acquérir des compétences en matière de "professionnalisme", ce qui peut être enseigné par l'apprentissage par l'expérience ;*
- *Les styles d'apprentissage ont également un impact sur l'enseignement des affaires en classe ;*
- *Le développement organisationnel applique les techniques d'apprentissage par l'expérience à la formation des employés à tous les niveaux de l'entreprise et de l'environnement professionnel.*

Thème 1 : La méthode d'Apprentissage expérientiel. Différences entre l'apprentissage par l'expérience et l'Apprentissage expérientiel



Apprentissage expérientiel et apprentissage par expérience dans la formation en entreprise :

- *La formation au service clientèle basée sur des jeux de rôle interactifs est souvent utilisée dans les grandes chaînes de magasins ;*
- *Les jeux de société simulant des situations commerciales et professionnelles sont utilisées dans les efforts de formation commerciale.*

Thème 1 : La méthode d'Apprentissage expérientiel. Différences entre l'apprentissage par l'expérience et l'Apprentissage expérientiel



Avantages de l'apprentissage expérientiel :

- *Aide les formateurs à atteindre une variété d'objectifs de classe liés à :*
 - - Les résultats d'apprentissage des étudiants ;
 - La satisfaction de l'instructeur à l'égard de l'enseignement ;
 - Les notes ;
 - La rétention des étudiants dans le cours et la majeure ;
- *La plupart des élèves ne réagissent pas de manière optimale à une simple " méthode de la craie et de la parole ", mais plutôt à des environnements d'" apprentissage actif " ;*
- *Les expériences en classe maintiennent l'intérêt des apprenants, car ils bénéficient d'une expérience pratique ;*
- *se concentrer sur les idées majeures que les élèves devront comprendre correctement afin de favoriser un apprentissage approfondi.*
- *Toutes les expériences consistent à recueillir des observations ou à observer des actions pour tenter de répondre à une question ou de résoudre un problème ;*

Thème 1 Experimental Learning Method. Differences between experiential learning and experimental learning



WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

Avantages de l'apprentissage expérientiel :

- *Aide les formateurs à atteindre une variété d'objectifs de classe liés à :*
 - - Les résultats d'apprentissage des étudiants ;
 - La satisfaction de l'instructeur à l'égard de l'enseignement ;
 - Les notes ;
 - La rétention des étudiants dans le cours et la majeure ;
- *La plupart des élèves ne réagissent pas de manière optimale à une simple " méthode de la craie et de la parole ", mais plutôt à des environnements d'" apprentissage actif " ;*
- *Les expériences en classe maintiennent l'intérêt des apprenants, car ils bénéficient d'une expérience pratique ;*

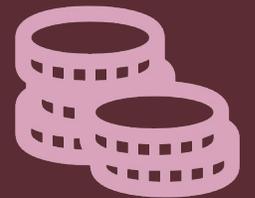
Thème 1 Experimental Learning Method. Differences between experiential learning and experimental learning



Présentation du sujet

- *L'apprentissage expérientiel dans différentes matières.*
- *Innovations en matière d'apprentissage expérientiel*

Thème 2 Apprentissage expérientiel dans différentes matières et innovations de la méthode



Apprentissage expérientiel dans différents domaines

- **en chimie** : une expérience en classe peut permettre d'observer le comportement d'un certain nombre de substances chimiques ;

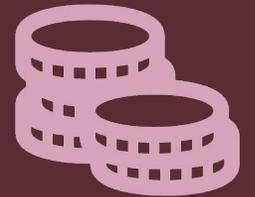
en économie : Une expérience en classe peut permettre d'observer le comportement d'élèves spécialistes du commerce et d'étudier les prix auxquels ils échangent un bien expérimental ;

En marketing : les élèves pourraient examiner comment les informations sur les bienfaits d'un aliment pour la santé influencent les décisions d'achat des consommateurs ;

En sciences politiques : les élèves pourraient étudier le comportement de vote en participant à un exercice électoral ;

En sociologie : les élèves peuvent étudier l'inégalité en prenant des décisions dans un environnement où certains élèves ont un avantage non mérité par rapport aux autres.

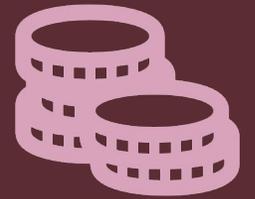
Thème 2 Apprentissage expérientiel dans différentes matières et innovations de la méthode



Innovations dans l'apprentissage expérientiel

- *Découvrir les concepts scientifiques existants ;*
- *Déceler les fausses idées ;*
- *Formuler des questions ;*
- *Impliquer les élèves dans la conception d'expériences ;*
- *Créer et réviser des modèles ;*
- *Comprendre la relation entre la recherche et les modèles expérimentaux ;*
- *Apprendre comment les études scientifiques sont menées*
- *Souvent, le désir de "bien faire" en classe est une motivation suffisante pour les élèves.*

Thème 2 Apprentissage expérientiel dans différentes matières et innovations de la méthode



Présentation du sujet

- Qu'est-ce qu'une simulation d'entreprise ?
- Pourquoi utiliser une simulation ?
- Les différentes phases de l'exécution d'une simulation
 - Phase 1 : conceptualisation et planification
 - Phase 2 : phase de mise en œuvre
 - Phase 3 : phase de post-exécution
 - Simulations d'entreprise et apprentissage par l'action
 - De la réflexion à la planification.
 - De la planification à l'action.
 - De l'action à l'observation.
 - De l'observation à la réflexion.

Thème 3 Les simulations d'entreprise comme outil d'apprentissage dynamique



Qu'est-ce qu'une simulation d'entreprise ?

- Une simulation d'entreprise en général est un modèle informatique de processus et de dynamique d'entreprise.
- Les simulations d'entreprise sont à cet égard des jeux créés pour modéliser certains aspects de la réalité dans un environnement sans risque, répétable et contrôlable.
- Il s'agit d'un outil d'apprentissage dynamique qui fournit un environnement de stimulation et de défi constant.
- Il est plus actif et plus visuel que les approches "standard" (par exemple les conférences), ce qui rend l'apprentissage par simulation plus efficace que les méthodes d'apprentissage traditionnelles.
- Les simulations d'entreprise peuvent être très efficaces pour introduire des concepts commerciaux, améliorer les compétences en matière de prise de décision et apprécier la nature interfonctionnelle de l'entreprise.
- Dans la plupart des simulations d'entreprise, les apprenants sont impliqués dans la gestion d'une entreprise dans un environnement concurrentiel.

Thème 3 Les simulations d'entreprise comme outil d'apprentissage dynamique



Pourquoi utiliser une simulation ?

- **Les participants peuvent apprendre davantage parce qu'ils sont engagés dans le processus d'apprentissage :**
L'engagement dans le processus d'apprentissage ne se limite pas à écouter quelqu'un parler de sujets tels que la stratégie, les finances et la planification d'entreprise.
- **Les conséquences de la prise de risques sont réduites :**
Lorsque les participants sont placés dans l'environnement professionnel réaliste fourni par la simulation, ils peuvent s'exercer à prendre des décisions et acquérir de l'expérience sur le tas sans les risques et les conséquences de la prise de ces décisions dans le monde réel.
- **Voir la situation dans son ensemble :** Les participants seront mieux préparés à appliquer les leçons tirées de la simulation et à améliorer leurs performances lorsqu'ils retourneront dans le monde réel et prendront de vraies décisions d'affaires.

Thème 3 Les simulations d'entreprise comme outil d'apprentissage dynamique



Les différentes phases de l'exécution de la simulation

Phase 1 : Phase de conceptualisation et de planification/préparation :

Les activités sont les suivantes :

- Concevoir le canevas de l'industrie.
- Amener les participants à comprendre le monde de la simulation
- **Phase 2 : Phase de mise en œuvre :** les équipes exécutent la stratégie qu'elles ont choisie pour conduire l'entreprise vers une croissance rentable.
- Activité pour les participants : Gérer une entreprise
- Activité de l'instructeur : Débriefing et feedback

Thème 3
Les simulations
d'entreprise comme outil
d'apprentissage
dynamique



Les différentes phases de l'exécution de la simulation

- **Phase 3 : Phase de post-performance**
 - les équipes réexaminent leur performance et la critiquent
 - mesurer la performance par rapport aux buts, aux objectifs et aux plans opérationnels qu'elles ont fixés
 - rédiger un rapport
 - partager leurs points de vue
 - apprendre des expériences des autres.

Thème 3
Les simulations
d'entreprise comme outil
d'apprentissage
dynamique



Simulations d'entreprise et apprentissage par la pratique

- *L'apprentissage par l'action repose sur l'idée que la théorie doit être fusionnée avec la pratique.*
- *Les exercices de simulation d'entreprise peuvent soutenir les processus de développement expérientiel qui sous-tendent l'apprentissage par l'action.*
- *Les exercices de simulation d'entreprise peuvent jouer un rôle significatif dans la promotion d'un apprentissage efficace.*
- *Il existe quatre dimensions identifiées du processus d'apprentissage expérientiel : de la réflexion à la planification ; de la planification à l'action ; de l'action à l'observation ; et de l'observation à la réflexion.*

Thème 3 Les simulations d'entreprise comme outil d'apprentissage dynamique



Quatre dimensions de l'apprentissage par l'expérience :

- **De la réflexion à la planification**
 - faire des plans avant le début de la simulation
 - les participants sous-estiment généralement la complexité de la situation problématique.
 - l'activité de planification crée ainsi un ensemble explicite d'idées
 - la situation d'apprentissage génère des sentiments et des émotions
- **De la planification à l'action**
 - agir et mettre en œuvre le changement
 - réaliser activement des plans et s'impliquer dans de nouvelles expériences.

Thème 3 Les simulations d'entreprise comme outil d'apprentissage dynamique



Quatre dimensions de l'apprentissage par l'expérience :

- **De l'action à l'observation**
 - apprendre des expériences individuelles et collectives
 - une expérience spécifique peut être vue de différents points de vue.
 - De l'observation à la réflexion
 - fournit une base pour comprendre pourquoi et comment les nouvelles expériences sont liées à ce qui est déjà connu.
 - se concentre sur les changements dans la façon dont les gens pensent

Thème 3 Les simulations d'entreprise comme outil d'apprentissage dynamique



Présentation du sujet

Nous vous proposons cette courte vidéo qui nous montre les principaux avantages des simulations d'entreprise :

[Vidéo sur les simulations d'entreprise](#)

Thème 4 Benefits of the business simulations



Place à la pratique

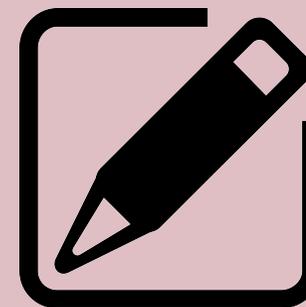
- **"Friday Night at the ER"**: est une simulation d'entreprise de renommée mondiale. L'objectif de cette simulation basée sur le jeu est d'apprendre de manière expérimentale la collaboration interservices, l'innovation, la prise de décision basée sur les données et la pensée systémique :

https://www.youtube.com/watch?v=t9d4JAaTeCY&ab_channel=nuturinsinc

- **Ce qu'un jeu de bière** peut nous apprendre sur les perturbations de la chaîne d'approvisionnement

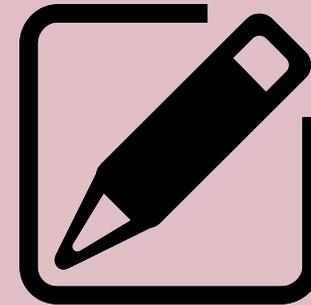
https://www.youtube.com/watch?v=tt2RbmiOhh8&t=11s&ab_channel=SingularityUniversity

- **Startup Empire** : Avez-vous déjà voulu construire votre propre empire de startup informatique d'un milliard de dollars ? Vous rêvez de devenir un magnat de l'informatique ? <https://youtu.be/dGqzXIV4yig>



Place à la pratique

- ***Camping Tycoon*** est un jeu de gestion
<https://youtu.be/tW6EnjAUEcw>
- ***Plus de jeux supplémentaires ici***
<https://www.topsim.com/>



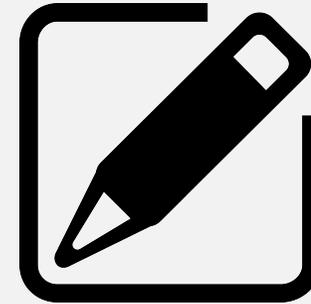
References

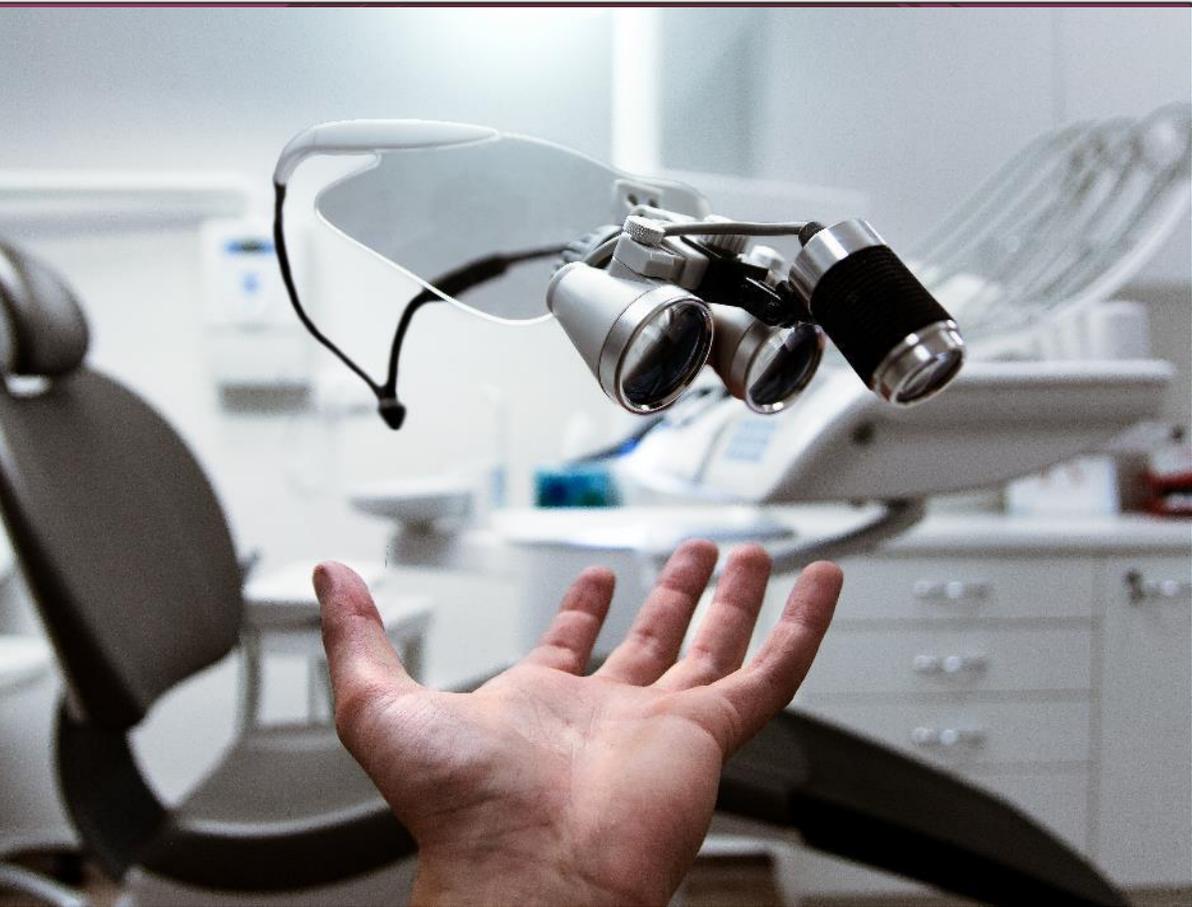
- https://mdpi-res.com/d_attachment/sustainability/sustainability-13-02154/article_deploy/sustainability-13-02154-v2.pdf
- https://mpra.ub.uni-muenchen.de/71748/1/MPRA_paper_71748.pdf
- https://www.academia.edu/6088206/Business_simulation_exercises_in_small_business_management_education_using_principles_and_ideas_from_action_learning
- https://www.researchgate.net/publication/298433633_Business_Simulation_Games_Effective_Teaching_Tools_Or_Window_Dressing
- <https://www.wrightframeofmind.ca/experimental-learning/>

All links were last opened on 12.11.2021

Additional courses:

- **Hubro Business Simulation**
- **What is a business simulation**





Merci de votre attention !

Chambre de commerce et
d'industrie de Ruse
Paris, Rencontre internationale
des équipes (France)
15/16 Nov 2021.

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."