



Jeu Cit€co

Guide pédagogique à l'intention des enseignants

Cit€co est le premier jeu proposé par la Cité de l'Économie et de la Monnaie. Il s'agit d'un « jeu sérieux » qui a les mêmes objectifs généraux que la Cité de l'Économie, son commanditaire : contribuer à mieux faire comprendre et aimer l'économie au grand public, et notamment aux jeunes.

Vous pourrez trouver ci-dessous quelques éléments de contexte pour présenter ce jeu à vos élèves.

Cit€co est d'abord un jeu

Sur leur temps libre, les internautes, notamment les plus jeunes, passent beaucoup de temps à jouer sur internet, et notamment sur les réseaux sociaux où ils peuvent comparer leurs scores ou coopérer. La motivation principale est le plaisir, mais l'on observe dans cette activité des qualités comportementales (assiduité, goût de l'effort, concentration, émulation notamment) qui peuvent être mises au service d'apprentissages limités.

Cit€co a donc été développé pour être joué sur Facebook, un des réseaux sociaux où les élèves passent une partie de leur temps libre à échanger mais aussi à jouer. Le jeu ne se prête donc pas a priori à une utilisation en classe, mais l'enseignant peut proposer à ses élèves de découvrir ce jeu chez eux.

Cit€co est également un « jeu sérieux »

Ce jeu est un moyen d'explorer une situation avec des enjeux économiques (développer son entreprise dans un contexte concurrentiel et avec des objectifs de développement durable) et de mobiliser des raisonnements ou notions comme l'équilibre financier d'une entreprise, ses stratégies face à la concurrence, les réponses à adopter face à des événements variés, l'utilisation d'emprunts bancaires ou d'assurances.

Il ne s'agit pas pour autant d'effectuer un apprentissage formel de tous ces contenus qui viendrait remplacer un cours. Le jeu propose plutôt une « mise en bouche » qui peut motiver et sensibiliser lors de l'apprentissage ultérieur de ces contenus dans l'enseignement.

Les contenus de Cit€co sont en lien avec les programmes scolaires

Les contenus abordés dans Cit€co sont liés aux programmes scolaires de Sciences Economiques et Sociales et Économie – Gestion au lycée. Ils sont cependant plus en rapport avec le niveau d'approfondissement des programmes de seconde que de ceux du cycle terminal, car Cit€co est tout à fait jouable par un élève qui n'a jamais suivi un enseignement d'économie.

Le jeu peut donc également être recommandé à des élèves en fin de collège.

Vous trouverez dans le tableau ci-après les *principaux* liens entre les contenus abordés dans Cit€co et les programmes scolaires (sachant que la dynamique du jeu –par exemple les « évènements » aléatoires– permet de rencontrer plus ponctuellement bien d'autres notions et raisonnements économiques) :

Niveaux d'enseignement	Chapitres
Lycée général et technologique	
Seconde	
Sciences Economiques et Sociales (SES)	En lien avec les questions abordées dans les thèmes « <i>Entreprise et production</i> » et « <i>Marchés et prix</i> ».
Principes Fondamentaux de l'Économie et de la Gestion (PFEG)	En lien avec les questions « <i>Comment l'entreprise se lance-t-elle sur un nouveau marché ?</i> », « <i>Comment l'entreprise fixe-t-elle le prix d'un produit ?</i> » et « <i>Développement durable : contrainte ou opportunité pour l'entreprise ?</i> ».
Première	
SES en 1 ^{ère} ES	En lien avec les questions « <i>Comment l'entreprise produit-elle ?</i> », « <i>Comment un marché concurrentiel fonctionne-t-il ?</i> », « <i>Comment les marchés imparfaitement concurrentiels fonctionnent-ils ?</i> ».
Économie - Gestion en 1 ^{ère} STMG	En lien avec la question « <i>Les marchés de biens et services sont-ils concurrentiels ?</i> » en Économie et avec les questions « <i>Qu'est-ce qu'une organisation performante ?</i> » et « <i>Les décisions de gestion rendent-elles toujours une organisation plus performante ?</i> » en Sciences de gestion.
Terminale	
SES en Terminale ES	En lien avec la question « <i>La croissance économique est-elle compatible avec la préservation de l'environnement ?</i> » en enseignement spécifique et avec la question « <i>Dans quelles circonstances les entreprises peuvent-elles exercer un pouvoir de marché ?</i> » en spécialité Économie Approfondie.
Économie - Gestion en Terminale STMG	En lien avec la question « <i>Pourquoi mettre en œuvre une croissance soutenable ?</i> » en Économie et « <i>La finalité de l'entreprise se limite-t-elle à la réalisation d'un profit ?</i> » en Management.
Lycée professionnel (sur les 3 années)	
Économie - Droit dans les séries « tertiaires »	En lien avec les points suivants : « <i>Finalités et objectifs des organisations</i> », « <i>L'entreprise et son marché</i> », « <i>La performance, la rentabilité et la croissance de l'entreprise</i> », « <i>Le développement durable</i> », « <i>Le marché et le principe de la concurrence</i> ».
Économie - Gestion dans les séries « industrielles »	En lien avec les points suivants : « <i>La finalité et les objectifs des organisations</i> », « <i>L'environnement économique</i> », « <i>Les marchés de l'entreprise</i> », « <i>La politique commerciale</i> », « <i>Les coûts, le prix de vente</i> », « <i>Le résultat</i> », « <i>Le développement durable : vers une meilleure gestion des ressources naturelles</i> ».

Sources : Programmes scolaires en vigueur à la rentrée de septembre 2013.

CitÉco est un jeu en évolution

Comme pour toutes les réalisations de l'actuelle phase projet de la Cité de l'Économie, les commentaires et suggestions des joueurs, élèves et enseignants, sur CitÉco sont les bienvenus. Ils peuvent être postés dans les rubriques Commentaires ou Contact du site internet de la Cité de l'Économie ou sur le mur de sa page Facebook. Ils seront étudiés attentivement et ils nous aideront à améliorer le jeu (en vue d'une nouvelle version prévue pour l'automne 2013) et plus généralement à réaliser une Cité de l'Économie et de la Monnaie répondant aux attentes du public.