

## 1 APERÇU

### 1.1 Thématique et contenu

Ce module aborde la division du travail et le commerce. En participant à un jeu stratégique, les élèves découvrent par eux-mêmes le principe des avantages comparatifs, qui n'est autrement pas toujours facile à transmettre. Le module constitue donc une introduction idéale à ce sujet, l'objectif étant d'intégrer des concepts économiques de base, comme la spécialisation, les gains de prospérité résultant des échanges, les écarts de productivité et les avantages absolus.

### 1.2 Famille de modules iconomix

«Jeu stratégique en ligne»: ce module implique la participation de plusieurs joueurs, chacun devant disposer d'un ordinateur avec une connexion Internet.

### 1.3 Durée

2 à 3 périodes de cours

### 1.4 Domaines d'enseignement et niveau

Domaines d'enseignement recommandés: économie et culture générale, géographie, histoire

Niveau: moyen. Il est possible de hausser le niveau durant la phase d'analyse.

### 1.5 Développement des compétences

Le module vise à développer les compétences suivantes:

#### Capacités personnelles

- Etre capable de tenir le rôle d'un industriel dans le cadre d'un jeu stratégique simple et de prendre des décisions appropriées en ce qui concerne la spécialisation et le commerce
- Etre capable de réfléchir aux possibilités de spécialisation et de commerce qui s'offrent dans la vie de tous les jours et d'exploiter ses points forts

#### Capacités sociales

- Etre capable de mener une discussion sur la division du travail et le commerce et d'argumenter

#### Connaissances factuelles

- Etre capable d'expliquer en quoi la division du travail et le commerce permettent généralement d'accroître la productivité et, par conséquent, la prospérité
- Etre capable de décrire avec ses propres mots le principe des avantages comparatifs et d'en donner un exemple concret
- Approfondissement éventuel: être capable de donner des arguments pour et contre le libre-échange et de les évaluer



Concernant les informations, réparties par types d'écoles, relatives à l'intégration dans les programmes des écoles du degré secondaire II, voir [www.iconomix.ch/fr/programme](http://www.iconomix.ch/fr/programme).

### 1.6 Documents

Le module comprend les Commentaires pour l'enseignant, l'application «Railgame» (Tableau de bord et Jeu pour les élèves), y compris une version démo et le matériel suivant:

- Fiche de travail 1
- Fiche de travail 2
- Fiche d'information
- Test de connaissances
- Question d'approfondissement
- Solutions types



Tout le matériel relatif au module peut être commandé au moyen du formulaire en ligne, à l'adresse [www.iconomix.ch/fr/commerce](http://www.iconomix.ch/fr/commerce).



## 2 SCÉNARIO DE COURS

### 2.1 Aperçu du déroulement

Le matériel mis à disposition s'utilise en trois phases distinctes:

1. Apprendre en agissant: jeu stratégique en ligne «Railgame»
2. Apprendre en dialoguant: réflexion, Fiche d'information
3. Apprendre en vérifiant: Test de connaissances et, éventuellement, questions complémentaires



*Pour le principe didactique de ce qui suit, voir «Apprendre avec iconomix», à l'adresse [www.iconomix.ch/fr/apprendre](http://www.iconomix.ch/fr/apprendre). A la fin de ce document, vous trouverez un résumé du déroulement du cours et un espace où vous pourrez prendre des notes et faire des adaptations personnelles.*

### 2.2 Apprendre en agissant

Dans cette phase, les élèves jouent au jeu stratégique en ligne «Railgame». Ce jeu consiste à faire exécuter (sur ordinateur) une mission à plusieurs joueurs simultanément et de façon interactive. Tous les participants doivent donc disposer d'un ordinateur avec une connexion Internet.

Dans le jeu «Railgame», deux pays fictifs bâtissent chacun un réseau de chemin de fer. Les élèves jouent le rôle de fabricants des deux pays, qui produisent les composants (traverses et rails) servant à construire les voies. Tous les fabricants ne disposent pas des mêmes conditions de production. Le but est de construire le réseau ferroviaire le plus étendu possible dans le temps imparti.

Le jeu comprend trois manches correspondant à trois étapes dans l'avancement des travaux. Au cours de la première manche, les fabricants doivent produire eux-mêmes leurs traverses et leurs rails. Au cours des deuxième et troisième manches, une bourse du commerce ayant été créée par les ministres des transports des deux pays, ils peuvent échanger leurs composants entre eux.

Au fur et à mesure que le jeu progresse, les élèves prennent conscience du fait qu'ils peuvent construire un réseau beaucoup plus étendu s'ils se concentrent sur la fabrication du composant (traverse ou rail) pour lequel ils disposent d'un avantage comparatif et qu'ils se procurent l'autre par le commerce. Les élèves découvrent – en général à leur grande surprise – que les deux pays peuvent chacun avoir un avantage comparatif sans pour autant qu'un des deux ne dispose d'un avantage absolu dans la production d'un composant. Dès que les élèves ont découvert les avantages de la spécialisation, ils progressent beaucoup plus rapidement.



*Une description plus détaillée du jeu et un résumé du déroulement sont fournis dans la version démo, disponible à l'adresse [www.iconomix.ch/fr/commerce](http://www.iconomix.ch/fr/commerce).*



*L'évaluation sous forme de diagrammes en bâtons générée à l'issue du jeu doit être enregistrée ou imprimée, car elle sert de support à la phase d'analyse et de réflexion qui suit le jeu.*

Pour lancer le jeu, l'enseignant ouvre une salle de jeu virtuelle à partir du Tableau de bord pour meneur de jeu et en suivant les instructions. Pendant le jeu, il donne le départ des différentes manches et oriente les discussions. Les élèves saisissent l'adresse [www.iconomix.ch/fr/railgame](http://www.iconomix.ch/fr/railgame) et lancent le jeu à partir de la page qui s'affiche. Dans le champ réservé à cet effet, ils inscrivent le nom de salle que l'enseignant leur communique.



*Flash Player d'Adobe (au minimum la version 8) doit être installé sur les ordinateurs. Vous trouverez toutes les indications ayant trait à la configuration technique sous [www.iconomix.ch/fr/support](http://www.iconomix.ch/fr/support).*



## 2.3 Apprendre en dialoguant

### Réflexion

Juste après le jeu, il est possible d'organiser une séance de réflexion afin d'explicitier et d'analyser les expériences réalisées et les enseignements tirés. A cet effet, l'enseignant peut soit projeter le transparent d'évaluation (diagrammes en bâtons) à l'aide d'un *beamer*, soit distribuer le document correspondant. Il peut également utiliser la Fiche de travail 1 contenant des suggestions de questions. Dans le cadre d'une discussion en classe ou en groupe, les élèves commentent les résultats obtenus par les deux pays selon qu'ils ont eu recours au commerce ou non. Ils mettent en rapport les gains de production réalisés, l'activité de commerce et la spécialisation.

### Fiche d'information

Les élèves peuvent étudier la Fiche d'information en classe ou à la maison. Cela leur permet d'assimiler ou de réviser les principales informations relatives à la thématique de la division du travail et du commerce ainsi que les termes techniques importants.

### Question complémentaire

Les élèves étudient la Fiche de travail 2 par groupes de deux ou plus. Ils décrivent des situations tirées de leur quotidien et illustrant les avantages de la division du travail et du commerce. Les éléments suivants peuvent être fournis aux élèves ayant de la peine à trouver des exemples:

Il est possible de présenter les exemples devant toute la classe. Les élèves peuvent réagir à ces exemples (la division du travail est-elle judicieuse dans telle ou telle situation; l'exemple présenté obéit-il au principe économique?).

Personne 1	Personne 2	Tâche 1	Tâche 2	Situation
Eva	Sara	Tondre la pelouse	Nettoyer les fenêtres	Travaux domestiques
Aider au stand	Aider au stand	Vendre des boissons	Faire griller des saucisses	Fête de village
Maître maçon	Apprenti maçon	Effectuer des travaux de maçonnerie	Préparer les briques et le mortier	Chantier



## 2.4 Apprendre en vérifiant

Pour conclure le module, l'enseignant peut soumettre les élèves à un bref Test de connaissances. Ce test garantit un niveau de connaissances minimum et permet de mesurer ce que les élèves ont retenu.

En plus du Test de connaissances, l'enseignant peut soumettre aux élèves la Question d'approfondissement, plus exigeante.

Une deuxième question complémentaire, appelée Challenge, est également à la disposition des enseignants et de leurs élèves. Elle est encore plus difficile que la Question d'approfondissement et présuppose que la thématique a été traitée en profondeur. Les élèves peuvent soumettre leurs réponses via Internet, de façon individuelle, par groupes ou par classes entières, participant ainsi au concours iconomix.



*De plus amples informations sur le concours iconomix figurent à l'adresse [www.iconomix.ch/fr/concours](http://www.iconomix.ch/fr/concours).*

## 2.5 Résumé

Les trois phases du module permettent de développer et de mettre en pratique des compétences sous divers aspects:

- Apprendre en agissant: se familiariser avec le jeu stratégique en ligne «Railgame», acquérir de l'expérience, développer ses propres théories et stratégies en rapport avec la division du travail et le commerce
- Apprendre en dialoguant: expliciter les expériences acquises au cours du jeu «Railgame» en discutant avec les autres élèves et avec l'enseignant afin d'approfondir ses connaissances
- Apprendre en vérifiant: soumettre les connaissances nouvellement acquises au Test de connaissances et répondre aux questions complémentaires; éventuellement, présenter ces connaissances dans le cadre d'un exposé



### 3 CONSEILS POUR LA SUITE

La thématique du module est traitée dans les ouvrages suivants, recommandés pour le postobligatoire:

- Ayer/Perazzi; Economie 2000: chapitre 8
- Ayer/Perazzi; Economie dans le mille: chapitre IV
- Bigler/Chevalley; L'Homme et ses besoins: chapitre 2
- Jost/Kucholl/Mix & Remix; Economie suisse: chapitre Qu'est-ce que l'économie, chapitre Les échanges avec l'étranger
- Rime/Schaller; Les mondes économiques: chapitre 14
- Serageldine; Introduction à l'économie politique: chapitre XII
- Serageldine; Eléments d'économie: chapitre XII


Autres offres recommandées en rapport avec la thématique de la division du travail et du commerce:

- Le commerce et la spécialisation sont facilités, voire rendus possibles lorsqu'une société dispose d'un moyen d'échange accepté par tous (la monnaie). Ce sujet fait l'objet du module iconomix «Monnaie et échange».



## NOTES RELATIVES AU SCÉNARIO DE COURS

### Phase 1: Apprendre en agissant

 25–40 min.

Etapes	Description	Moyens pédagogiques/ documents	Durée
Introduction	Avec le soutien de l'enseignant, les élèves se familiarisent avec le jeu «Railgame».	Jeu «Railgame»	5–10 min.
Jeu «Railgame»	Sous la direction de l'enseignant, les élèves jouent au jeu «Railgame». L'enseignant donne le départ des différentes manches et oriente les discussions.	Jeu «Railgame»	20–30 min.



## NOTES RELATIVES AU SCÉNARIO DE COURS

### Phase 2: Apprendre en dialoguant



35–60 min.

Etapes	Description	Moyens pédagogiques/ documents	Durée
Réflexion	Avec l'aide de l'enseignant, les élèves établissent des parallèles entre les gains de production, l'activité de commerce et la spécialisation des tâches.	Evaluation du jeu «Railgame», Fiche de travail 1	10–20 min.
Partie théorique	Les élèves lisent la Fiche d'information.	Fiche d'information	10–15 min.
Question complémentaire	En groupes, les élèves décrivent des exemples concrets tirés de leur quotidien et qui illustrent les avantages de la division du travail et du commerce. Les exemples sont présentés devant la classe.	Fiche de travail 2	15–25 min.



## NOTES RELATIVES AU SCÉNARIO DE COURS

### Phase 3: Apprendre en vérifiant



à partir de 15 min.

Etapes	Description	Moyens pédagogiques/ documents	Durée
Test de connaissances	Les élèves font le Test de connaissances. L'enseignant évalue les réponses et/ou communique les solutions aux élèves.	Test de connaissances, solutions	15–30 min.
Question d'approfondissement	Les élèves traitent la Question d'approfondissement sous forme de devoir ou de test. L'enseignant évalue les réponses et/ou donne les solutions.	Question d'approfondissement, solutions	indéterminée
Challenge	Les élèves ou les classes qui le souhaitent peuvent renvoyer leurs réponses via Internet pour participer au concours iconomix.	Challenge et informations sur le concours iconomix	indéterminée

