

1 APERÇU

1.1 Thématique et contenu

Ce module aborde un sujet qui constitue un fondement de l'économie: la formation des prix en général et sur les marchés bien organisés et transparents (par ex. une bourse de matières premières) en particulier. En participant à un jeu stratégique, les élèves découvrent le mode de fonctionnement des marchés. Le module constitue donc une introduction idéale à ce sujet, l'objectif étant d'intégrer des concepts économiques de base, comme la formation des prix sur les marchés, le prix d'équilibre, l'offre et la demande, les gains d'échange ou encore l'efficacité du marché.

1.2 Famille de modules iconomix

«Jeu stratégique en ligne»: ce module est destiné à être animé en classe, à l'aide d'une projection sur grand écran. Il nécessite un ordinateur central, une connexion Internet et un *beamer*.

1.3 Durée

En fonction du degré d'approfondissement recherché, le module nécessite 2 à 3 périodes de cours.

1.4 Domaines d'enseignement et niveau

Domaines d'enseignement recommandés: économie et culture générale

Niveau: moyen. Le jeu lui-même est accessible à un public relativement large. Quant à l'approfondissement qui suit la phase de jeu, il peut être adapté au niveau de connaissance des élèves.



Un deuxième module d'iconomix, intitulé «Marché et formation des prix II», porte sur des thèmes similaires. Il s'agit d'une version un peu plus difficile. Reportez-vous au chapitre 3 de ce document pour plus d'informations à ce propos.

1.5 Développement des compétences

Le module vise à développer les compétences suivantes:

Capacités personnelles

- Etre capable de tenir le rôle d'un intervenant sur un marché bien organisé
- En assumant ce rôle, être capable de proposer des prix d'achat ou de vente raisonnables dans un contexte simple (avec des quantités et des qualités données)

Capacités sociales

- Etre capable de négocier un prix avec d'autres intervenants, dans un contexte simple
- Etre capable de mener une discussion sur le marché et la formation des prix

Connaissances factuelles

- Etre capable d'expliquer comment se forme un prix sur un marché bien organisé; être capable de définir le prix d'équilibre
- Etre capable d'expliquer les concepts de gain d'échange et d'efficacité du marché
- Etre capable de comparer les connaissances acquises grâce au jeu avec les prévisions de la théorie économique et les observations faites au quotidien; être capable de commenter les similitudes et les différences



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.

1.6 Documents

Le module comprend les Commentaires pour l'enseignant, le jeu en ligne «Jeu de la corbeille 1» et les documents suivants:

- 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/marche1.



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 «Jeu de la corbeille 1»
2. Apprendre en dialoguant: exercices et 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. 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 étudiants jouent au jeu de la corbeille. Pour ce faire, ils tiennent le rôle d'un négociant en matières premières. Leur objectif est d'acheter un certain type de bien au prix le plus bas ou de le vendre au prix le plus élevé possibles. L'enseignant mène le jeu et gère l'enregistrement des transactions conclues, pour autant que cette tâche n'ait pas été déléguée à un autre.

Le nombre de joueurs doit se situer entre 12 et 30, et le jeu doit en principe avoir lieu en classe. Il se joue à l'aide de cartes imprimées au préalable. Le jeu est présenté aux élèves sur grand écran au moyen d'un *beamer*. Il nécessite en outre un ordinateur central et une connexion Internet.



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.

Si les cartes de jeu ne peuvent pas être imprimées en classe, il est possible de créer un jeu à l'avance, de l'enregistrer et d'imprimer les cartes. Dans ce cas (et uniquement dans ce cas!), l'enseignant doit s'enregistrer sur le site Internet d'iconomix afin de créer un jeu auquel il pourra accéder plus tard avec sa classe. Cette opération est indispensable, car les cartes utilisées doivent impérativement correspondre aux paramètres du jeu en ligne qui sera projeté sur grand écran.



Si le nombre de joueurs est inférieur au nombre de cartes imprimées, il convient d'enlever la carte avec le prix de vente minimal le plus élevé (s'il y a trop de cartes pour vendeurs) et/ou la carte avec le prix d'achat maximal le plus bas (s'il y a trop de cartes pour acheteurs). On évite ainsi de fausser le prix d'équilibre.

La meilleure façon de se familiariser avec le jeu consiste à en suivre la présentation en ligne. Voici un récapitulatif des différentes étapes:

1. L'enseignant crée un nouveau jeu (préciser le nombre de joueurs, choisir le bien qui sera échangé, créer le jeu) et imprime les cartes (soit à l'avance, soit en début de cours).
2. A l'aide de l'enseignant et en observant la présentation sur grand écran, les élèves se familiarisent avec le jeu et ses règles.
3. L'enseignant distribue les cartes qui attribuent des rôles aux élèves (acheteur ou vendeur) et leur donnent des ordres d'achat ou de vente.
4. Durant le premier tour, les joueurs essaient de faire des échanges dans la zone de transaction et selon les indications qui se trouvent sur leurs cartes.
5. Lorsque deux personnes sont d'accord, elles se rendent au poste d'enregistrement, où l'enseignant saisit les noms des joueurs et le montant de la transaction. Les transactions enregistrées sont immédiatement visibles sur grand écran.
6. Lorsqu'il n'y a plus de transaction possible, l'enseignant annonce la fin du tour, redistribue les cartes et lance un nouveau tour.



Il faut procéder de la sorte pendant au moins trois tours. En règle générale, un prix d'équilibre relativement stable s'établit assez vite. A partir de ce moment, le jeu de la corbeille peut se terminer. A la fin du dernier tour, il peut être intéressant de recueillir les impressions «à chaud» des élèves: comment ont-ils vécu ces transactions? Qu'ont-ils remarqué sur les échanges effectués?

2.3 Apprendre en dialoguant

Evaluation du jeu (réflexion)

A la fin du jeu de la corbeille, les élèves analysent les graphiques et les tableaux d'évaluation sur grand écran. Ils font part de leurs observations et établissent les liens avec des concepts tels que prix d'équilibre ou offre et demande. L'enseignant oriente la discussion et, si nécessaire, soutient les élèves en leur apportant des éléments d'information supplémentaires. Une liste de questions est disponible sur la Fiche de travail 1. Elle peut être donnée aux élèves pour préparer la discussion en classe (par exemple, par groupes de deux personnes). La fiche avec solutions doit être commandée.



Les évaluations peuvent également être sauvegardées et/ou imprimées pour être utilisées plus tard dans le cadre d'un cours.



Afin que les élèves participent activement à la discussion et ne considèrent pas (à tort) que l'évaluation constitue un exercice sans importance, on peut commencer par montrer uniquement le déroulement des transactions. Le graphique présentant les courbes de l'offre et de la demande sera introduit par la suite.

Partie théorique, exercices d'approfondissement

La lecture de la Fiche d'information (pendant le cours ou comme exercice de préparation) et de la Fiche de travail 2 sert à créer un lien entre le jeu et les connaissances de bases sur le marché et la formation des prix, qui devraient déjà être acquises. L'objectif est également de rapprocher le jeu de la vie quotidienne des élèves. En fonction des groupes cibles, l'enseignant peut sélectionner certaines questions uniquement. La fiche avec solutions doit être commandée.

2.4 Apprendre en vérifiant

Pour conclure le module, l'enseignant peut soumettre les élèves au 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 les élèves à 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.



Plus d'informations sur le concours iconomix figurent à l'adresse www.iconomix.ch/fr/concours.

2.5 Résumé

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

1. Apprendre en agissant: se familiariser avec le jeu stratégique en ligne «Jeu de la corbeille I», mettre en œuvre ses connaissances, acquérir de l'expérience et développer ses propres théories au sujet du marché et de la formation des prix
2. Apprendre en dialoguant: expliciter les expériences acquises au cours du jeu en discutant avec les autres élèves et avec l'enseignant afin d'approfondir ses connaissances
3. Apprendre en appliquant: 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 post-obligatoire:

- Ayer/Perazzi; Economie 2000: chapitre 3
- Ayer/Perazzi; Economie dans le mille: chapitre I
- Bigler/Chevalley; L'Homme et ses besoins: chapitre 1
- Jost/Kucholl/Mix & Remix; Economie suisse: chapitre Le marché
- Rime/Schaller; Les mondes économiques: chapitre 3
- Serageldine; Introduction à l'économie politique: chapitre IV, V et VI
- Serageldine; Eléments d'économie: chapitre IV, V et VI


Pour aborder le marché et la formation des prix sous d'autres aspects:

- Le module d'iconomix intitulé «Marché et formation des prix II» aborde des thèmes similaires à ce module tout en se concentrant sur des éléments différents et parfois complémentaires (fonction incitative des variations de prix, déplacement des courbes de l'offre et de la demande, développement des bourses). Ce module est un peu plus exigeant. Il est basé sur une version du jeu de la corbeille qui se joue entièrement en ligne.



NOTES RELATIVES AU SCÉNARIO DE COURS

Phase 1: Apprendre en vérifiant

 30–45 min.

Etapes	Description	Moyens pédagogiques/ documents	Durée
Introduction	Avec le soutien de l'enseignant, les élèves se familiarisent avec l'objectif, le déroulement et les règles du «jeu de la corbeille».	Présentation en ligne sur grand écran	5–10 min.
«Jeu de la corbeille 1»	Sous la direction de l'enseignant, les élèves jouent plusieurs tours du «jeu de la corbeille».	Présentation en ligne sur grand écran, cartes de jeu	20–25 min. imprimées
Discussion	Les élèves ont la possibilité de donner brièvement leurs impressions sur le jeu.		5–10 min.



NOTES RELATIVES AU SCÉNARIO DE COURS

Phase 2: Apprendre en dialoguant

 40–60 min.

Etapes	Description	Moyens pédagogiques/ documents	Durée
Evaluation et réflexion	Par groupes de deux, les élèves analysent les graphiques et le tableau présentés sur grand écran. Ils font part de leurs observations dans le cadre d'une discussion menée par l'enseignant. Au besoin, l'enseignant peut apporter des éléments d'information supplémentaires.	Présentation en ligne sur grand écran (graphiques et tableau), Fiche de travail 1, solutions à la Fiche de travail 1	20–30 min.
Fiche d'information, exercices	Les élèves lisent la Fiche d'information et forment des groupes de travail pour répondre aux questions de la Fiche de travail 2. En fonction des groupes cibles, l'enseignant peut sélectionner certaines questions uniquement.	Fiche d'information, Fiche de travail 2, solutions à la Fiche de travail 2	20–30 min.



NOTES RELATIVES AU SCÉNARIO DE COURS

Phase 3: Apprendre en appliquant



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 du Test de connaissances	15–30 min.
Question d'approfondissement	Les élèves traitent la Question d'approfondissement sous forme de devoir ou de test. Les enseignants évaluent les réponses et donnent 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

