



# NIKMIK

KIT DE PRÉPARATION  
DE SESSIONS COLLECTIVES



3 **INTRODUCTION**

4 **PRÉSENTATION DU JEU**

6 **LIENS AVEC LE PARCOURS AVENIR**

Objectif 1 – Découvrir le monde économique et professionnel

Objectif 2 – Développer le sens de l'engagement et de l'initiative

Objectif 3 – Élaborer son projet d'orientation scolaire et professionnelle

10 **LIENS AVEC LE SOCLE COMMUN**

Objectif 1 – permettre à l'élève de découvrir le monde économique et professionnel

Objectif 2 – Développer chez les élèves le sens de l'engagement et de l'initiative

Objectif 3 – Permettre à l'élève d'élaborer son projet d'orientation scolaire et professionnelle

14 **PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES**

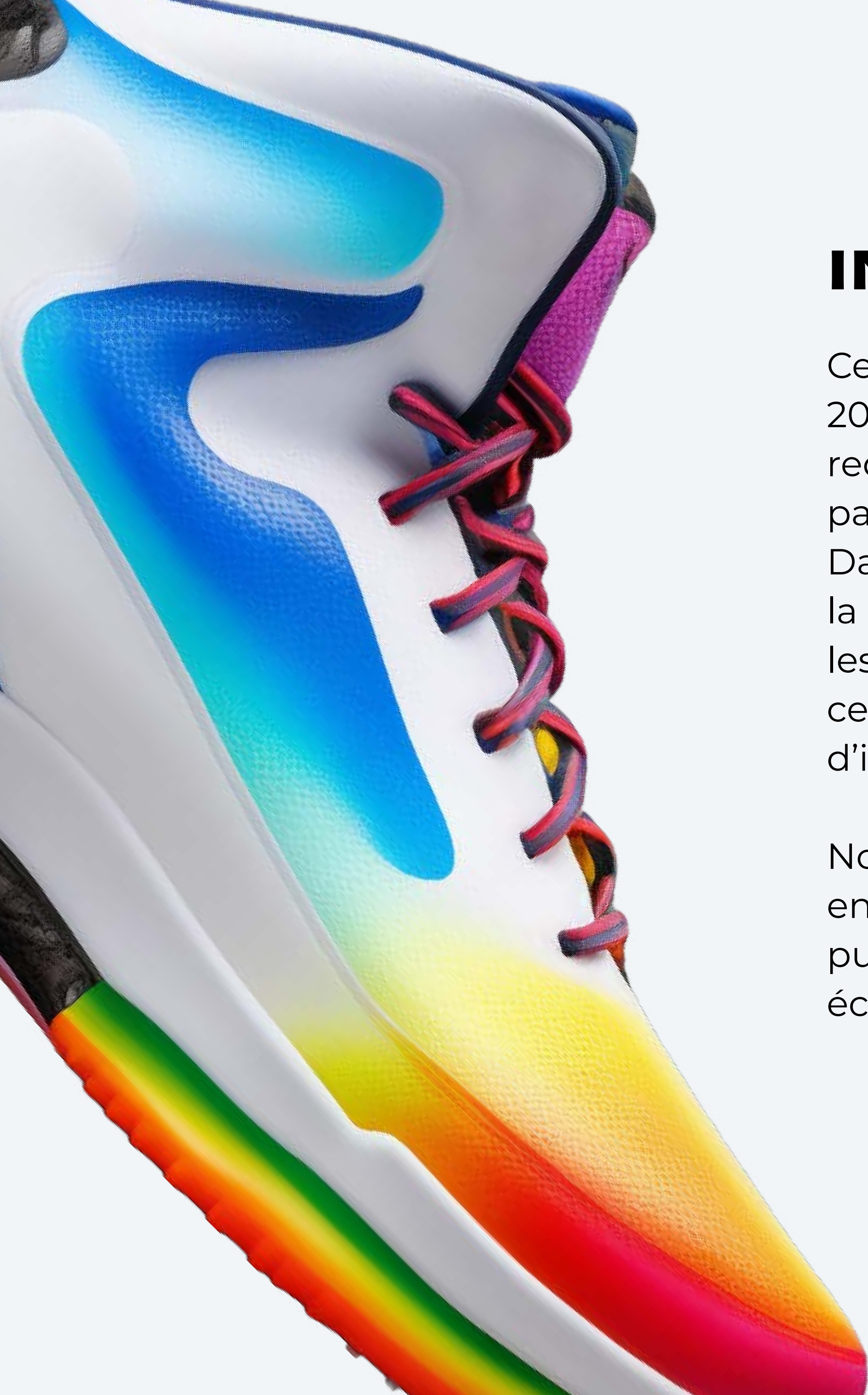
Proposition pédagogiques

Proposition de séance 1

Proposition de séance 2

Proposition de séance 3

21 **ANALYSE AU REGARD DES PROGRAMMES**



## INTRODUCTION

Ce projet s'inscrit dans le cadre du Programme France 2030 - Territoires d'Innovation, intitulé « L'industrie reconnectée à son territoire et ses habitants », piloté par le Secrétariat Général pour l'Investissement [SGPI]. Dans le cadre de la politique numérique éducative de la Métropole de Lyon et de la dynamique impulsée par les Classes Culturelles Numériques Industrielles [CCNI], ce jeu ludo-éducatif est produit par ERASME, le LAB d'innovation de la Métropole de Lyon.

Notre ambition est de proposer un dispositif équilibré entre pédagogie, dimension ludique et visuelle, qui puisse sensibiliser les élèves aux enjeux industriels, écologiques et systémiques.



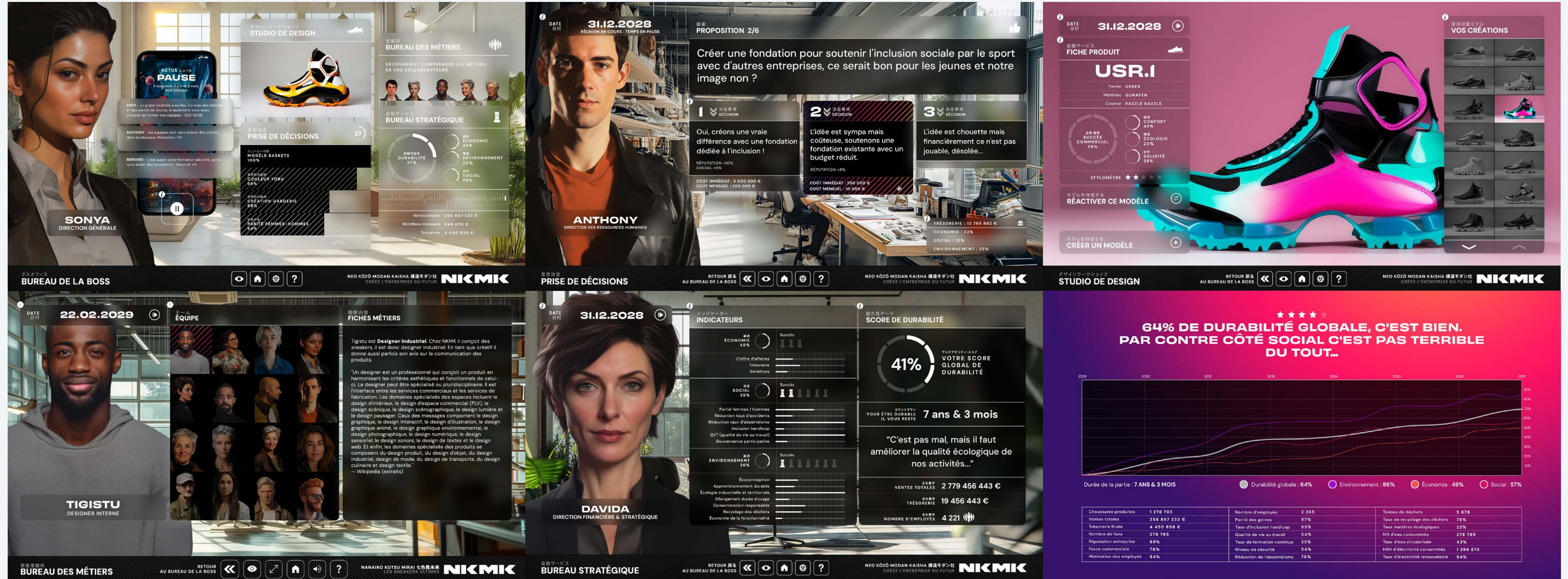
## PRÉSENTATION DU JEU

NKMK est un jeu pédagogique de gestion et de stratégie qui consiste à incarner la directrice générale d'une entreprise industrielle spécialisée dans la conception et la production de sneakers (chaussures de sports). Vous serez amené à prendre des décisions pour faire évoluer l'entreprise en tenant compte de plusieurs critères : économie, environnement et social.

Le but du jeu est de développer une entreprise la plus durable possible, en élevant de façon équilibrée les indicateurs économiques, environnementaux et sociaux.

Pour cela, les joueurs pourront prendre une centaine de décisions stratégiques et créer des modèles de sneakers en tenant compte de leur confort, leur solidité, leur qualité environnementale et leur style.

# PRÉSENTATION DU JEU



## Le jeu est composé de plusieurs espaces

- Le bureau de la boss qui donne une vue d'ensemble
- La salle de réunions où les décisions sont prises
- Le studio de design qui permet de créer nouveaux modèles
- Le bureau des métiers afin de découvrir les activités des différents collaborateurs
- Le bureau stratégique qui permet de voir les progrès de la partie en détail

Un système de tutoriels est intégré à chaque espace lors d'une première consultation, on peut le réafficher à tout moment.

Ponctuellement les joueurs reçoivent des 'appels urgents' qui font office de bonus/malus adaptés en fonction de la situation et des choix réalisés. En fin de partie (environ 1h hors pauses), que l'on peut déclencher à tout moment, **une synthèse graphique** de la partie est affichée.



## **LIENS AVEC LE PARCOURS Avenir**

Nous avons sollicité le Réseau Canopé afin que ses ingénieurs pédagogiques étudient les liens, c'est-à-dire les compétences, mises en jeu dans ce dispositif en regard du **Parcours Avenir**. Pour cela, ils se sont basés sur la description du parcours présenté sur [Eduscol](#).

Vous trouverez ci-après les objectifs, les compétences étudiées ainsi que le niveau correspondant.

### **Objectifs principaux**

1. Permettre à l'élève de découvrir le monde économique et professionnel
2. Développer chez l'élève le sens de l'engagement et de l'initiative
3. Permettre à l'élève d'élaborer son projet d'orientation scolaire et professionnelle



# I. PERMETTRE À L'ÉLÈVE DE DÉCOUVRIR LE MONDE ÉCONOMIQUE & PROFESSIONNEL

Objectifs et compétences étudiés, niveau correspondant.

## **AU COLLÈGE ET AU LYCÉE**

- La question des discriminations dans le monde économique et professionnel (égalité homme – femme)
- La place des innovations dans la vie économique et sociale
- Les enjeux de l'égalité professionnelle entre les femmes et les hommes

### **A - Découvrir les principes de fonctionnement et la diversité du monde économique et professionnel**

Mettre en œuvre des scénarios dans lesquels les élèves vivent des situations, découvrent et organisent leurs représentations et acquièrent des connaissances sur la réalité du monde économique et professionnel.

### **B - Découvrir la diversité du monde professionnel**

### **C - Découvrir le monde de l'entreprise**



## 2. DÉVELOPPER CHEZ L'ÉLÈVE LE SENS DE L'ENGAGEMENT ET DE L'INITIATIVE

Objectifs et compétences étudiés, niveau correspondant.

### **AU COLLÈGE**

Dans le cadre de ce parcours, le sens de l'engagement et de l'initiative consiste à passer de l'idée aux actes, à tester les voies possibles pour réussir, à exercer un retour sur les processus mis en jeu et à les mettre en mots. Ils doivent agir par tâtonnement, expérimentation dans la mise en œuvre de projet. Cette compétence travaillée dans le parcours doit permettre aux élèves d'observer, de réfléchir, d'agir et de décider face aux tâches qu'ils auront à réaliser dans leurs activités de connaissance du monde économique et professionnel et dans leurs choix d'orientation.

### **A - S'engager dans un projet individuel ou collectif**

Démarche possible : Créer une mini-entreprise, une junior association, un serious game...

### **AU LYCÉE**

### **A - Prendre conscience que le monde économique et professionnel est en constante évolution, notamment du fait de l'innovation dans les organisations.**

Repérer les différentes fonctions dans une organisation et le rôle des acteurs. Mesurer les enjeux d'égalité professionnelle entre les femmes et les hommes.



### **3. PERMETTRE À L'ÉLÈVE D'ÉLABORER SON PROJET D'ORIENTATION SCOLAIRE ET PROFESSIONNELLE**

Objectifs et compétences étudiés, niveau correspondant.

#### **AU COLLÈGE**

- Découvrir les métiers, les activités professionnelles afférentes,
- Prendre conscience et dépasser les stéréotypes sociaux ou de sexe et faire évoluer ses représentations liées aux métiers et aux formations

#### **A. DÉCOUVRIR LES POSSIBILITÉS DE FORMATIONS ET LES VOIES D'ACCÈS AU MONDE ÉCONOMIQUE ET PROFESSIONNEL.**

Étudier des documents de type prescriptifs : fiche métier, fiche de poste, fiche Répertoire Officiel des Métiers et Emplois (ROME), clip métiers Onisep...

#### **B. DÉPASSER LES STÉRÉOTYPES ET LES REPRÉSENTATIONS LIÉS AUX MÉTIERS**

Identifier des stéréotypes de sexe, sociaux, liés aux situations de handicap, etc.

#### **C. CONSTRUIRE SON PROJET DE FORMATION ET D'ORIENTATION**

Identifier a priori quelques champs d'activités professionnelles pour entrer dans une démarche de compréhension du monde économique et professionnel.

Affiner ses choix au fur et à mesure du parcours de formation, entrer dans une démarche active et personnelle d'orientation pour préciser son cursus.

#### **AU LYCÉE PROFESSIONNEL**

#### **B. Lutter contre les stéréotypes et les représentations liés aux métiers**

Identifier des stéréotypes de sexe, sociaux, liés aux situations de handicap, etc.



## LIENS AVEC LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

Le Réseau Canopé a également étudié les liens avec le **socle commun** de connaissances et de compétences et de culture, en se basant sur le document officiel [disponible ici](#). Le socle commun est un référentiel valable du CP à la 3ème concernant les compétences transversales à acquérir par les élèves.

Nous avons listé ci-après, pour chaque objectif du parcours avenir, **les domaines du socle qui sont concernés** :

- Permettre à l'élève de découvrir le monde économique et professionnel
- Développer chez les élèves le sens de l'engagement et de l'initiative
- Permettre à l'élève d'élaborer son projet d'orientation scolaire et professionnelle



# I. PERMETTRE À L'ÉLÈVE DE DÉCOUVRIR LE MONDE ÉCONOMIQUE ET PROFESSIONNEL

## **DOMAINE 4 - LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTÈMES TECHNIQUES**

« [...] donner à l'élève les fondements de la culture mathématique, scientifique et technologique nécessaire à une découverte de la nature et de ses phénomènes, ainsi que des techniques développées par les femmes et les hommes. Il s'agit d'éveiller sa curiosité, son envie de se poser des questions, de chercher des réponses et d'inventer, tout en les initiant à de grands défis auxquels l'humanité est confrontée. »

## **DOMAINE 5 - LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE**

« Pour mieux connaître le monde qui l'entoure comme pour se préparer à l'exercice futur de sa citoyenneté démocratique, l'élève pose des questions et cherche des réponses en mobilisant des connaissances sur :

- les principales manières de concevoir la production économique, sa répartition, les échanges qu'elles impliquent ; »

Les compétences des domaines 1 à 3 sont également mobilisées. La mise en œuvre du parcours Avenir contribue à leur acquisition.



## 2. DÉVELOPPER CHEZ LES ÉLÈVES LE SENS DE L'ENGAGEMENT ET DE L'INITIATIVE

### **DOMAINE 4 - LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTÈMES TECHNIQUES**

« Il s'agit d'éveiller sa curiosité, son envie de se poser des questions, de chercher des réponses et d'inventer, tout en les initiant à de grands défis auxquels l'humanité est confrontée ».

### **DOMAINE 3 - LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN**

« L'élève prend des initiatives, entreprend et met en œuvre des projets, après avoir évalué les risques de son action ; il prépare ainsi son orientation future et sa vie d'adulte. » dans l'objectif « Faire preuve de responsabilité, développer son sens de l'engagement et de l'initiative. ».

### **DOMAINE 1 - LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER**

Les compétences du domaine 1 sont également mobilisées. La mise en œuvre du parcours Avenir contribue à leur acquisition



### **3. PERMETTRE À L'ÉLÈVE D'ÉLABORER SON PROJET D'ORIENTATION SCOLAIRE ET PROFESSIONNELLE**

#### **DOMAINE 5 - LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE**

« Il s'agit d'acquérir les repères indispensables pour se situer dans l'espace et dans le temps, de s'initier aux représentations par lesquelles les femmes et les hommes tentent de comprendre le monde dans lequel ils vivent »



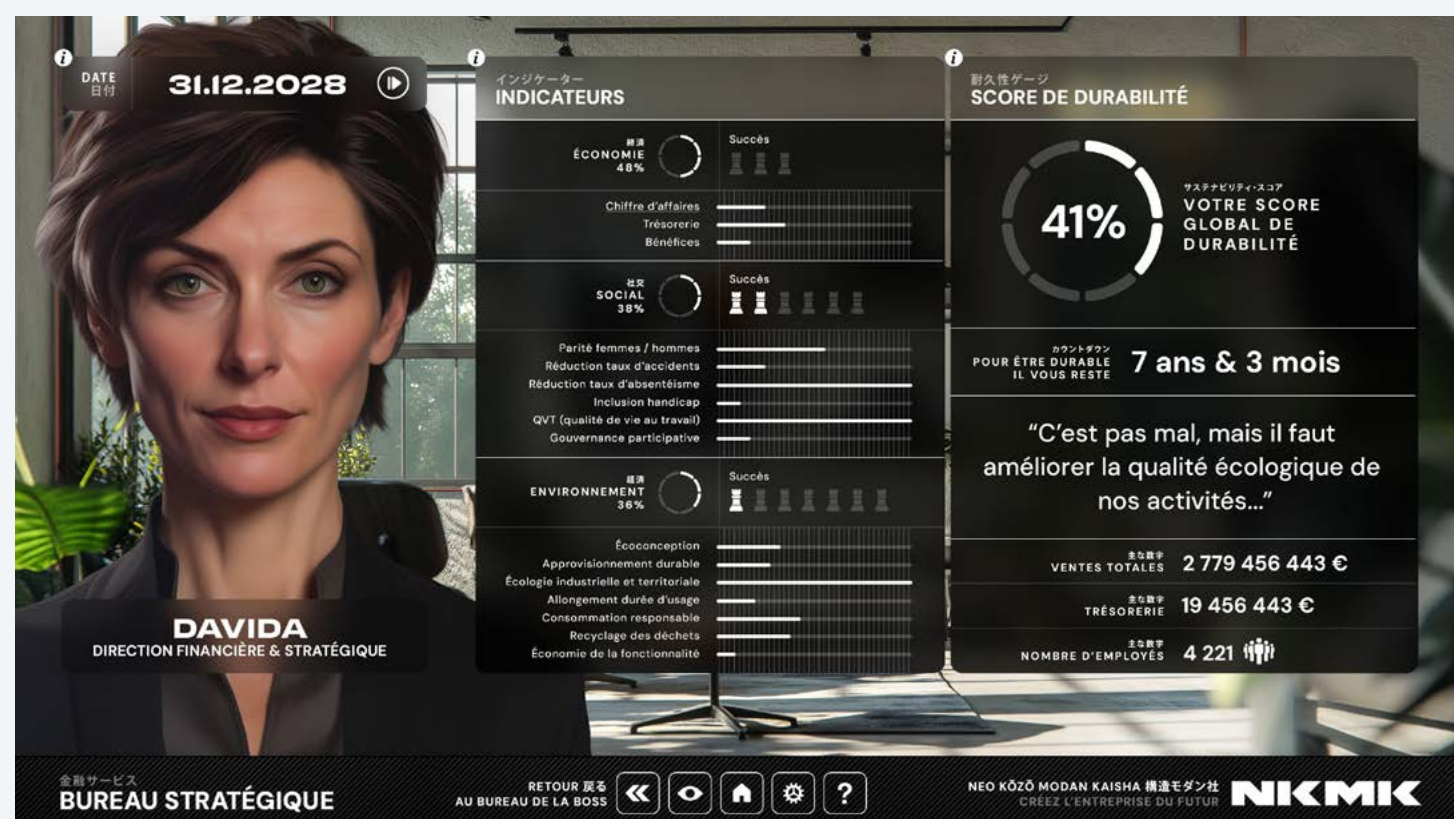
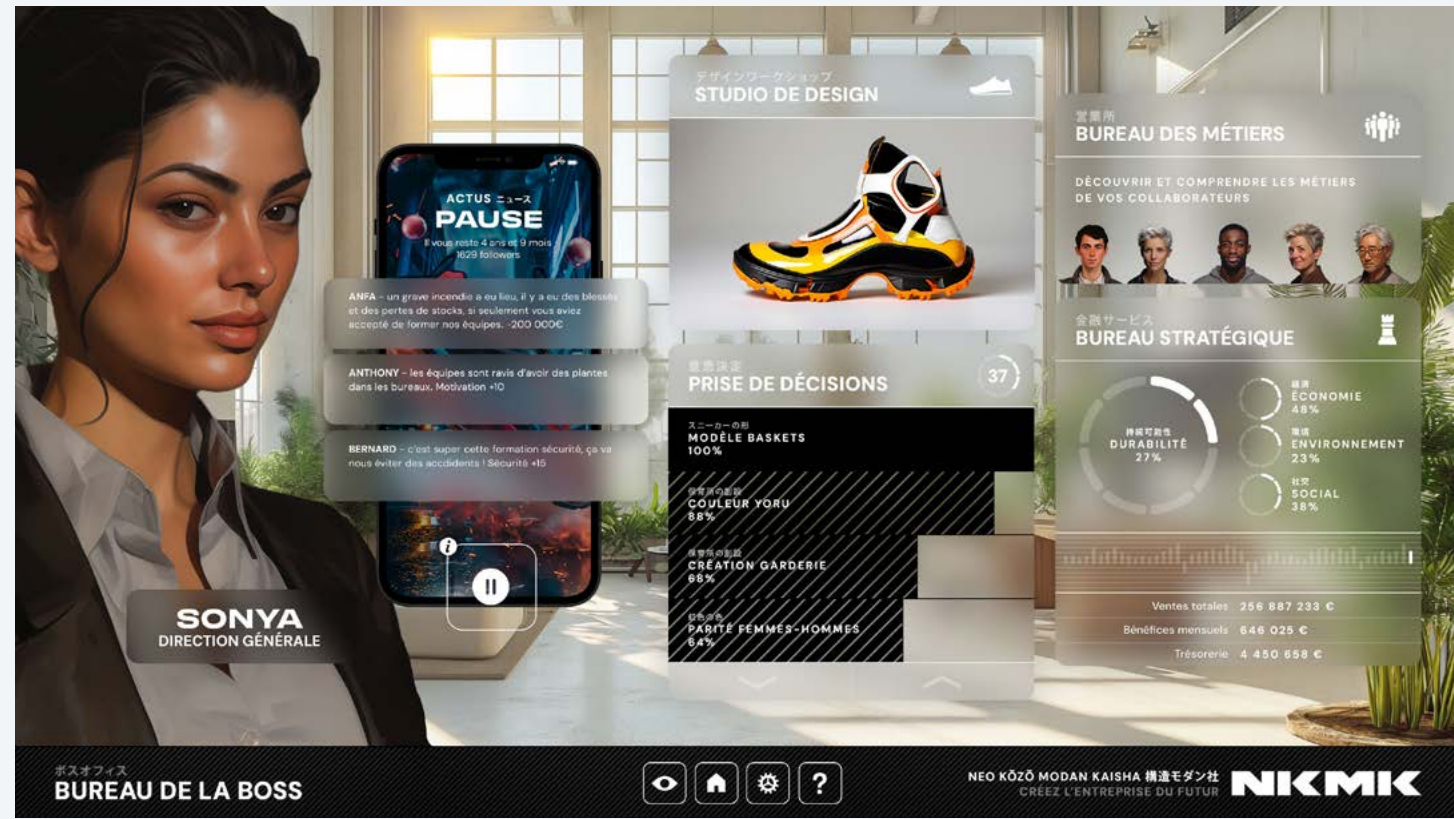
# PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES

Dans ce jeu, de nombreuses questions et notions sont abordées, comme par exemple :  
“ La canicule en cours fait évoluer l’opinion publique, les entreprises peu écologiques sont pointées du doigt, que faire ? ” ou encore “Transformer notre entreprise en coopérative, ce serait fou ou ça vous semble intéressant ?”

Des questions qui permettent d’aborder l’**écologie** mais aussi l’**univers industriel**, ses **impacts sur l’environnement** et du **vocabulaire spécifique** comme “entreprise coopérative” qui peut être étudié avec vos élèves. Plusieurs questions de ce genre permettront de questionner sur différents aspects de la **gestion de l’entreprise** mais aussi de tout ce qui va autour.

La **communication**, l’**image de marque**, la **productivité**, la **sécurité**, l’**égalité** et la **parité**, les **matériaux** et tout ceci à travers **différents corps de métier** ; idéal pour se questionner sur le parcours avenir.

Vous trouverez ci-dessous des propositions de séances pédagogiques, une liste non exhaustive de ce que vous pourrez travailler avec votre classe sur ce jeu.



# I. PRISE EN MAIN DU JEU NIKMIK

Cycle d'apprentissage : Cycle 4 (niveau 5e – 4e)

Compétences travaillées par le jeu visées par le parcours avenir, le socle commun et les différentes disciplines

## Objectifs visés :

- Découvrir les notions étudiées dans le jeu NIKMIK
- Se familiariser avec l'utilisation du jeu

Durée de la séance : 0h50 (ou 1h30)

## Matériel nécessaire :

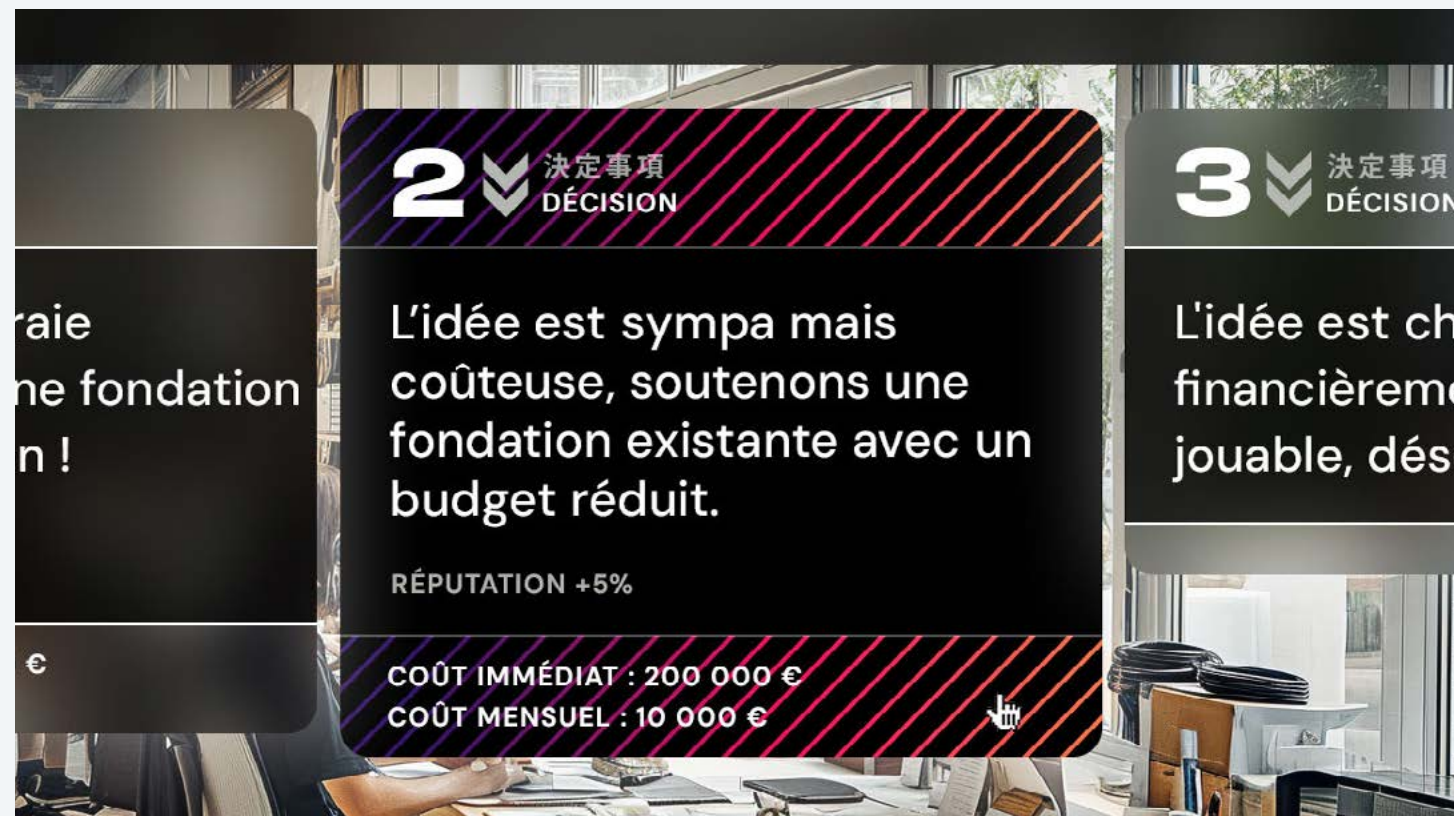
Une salle informatique avec des PC (prévoir un PC pour 2 ou 3 élèves)  
 Des cartes « notions » avec les notions des 10 premières questions du jeu et des cartes « définitions » correspondantes

Présentation des différents espaces du jeu pour les élèves

Notions à traiter (10 questions) : marketing, design, social, QVT (qualité de vie au travail), environnement, éco-conception, RSE (responsabilité sociale et environnementale), sécurité, accessibilité, santé, ergonomie, formation continue, histoire, gouvernance, coopérative, réparation, économie de la fonctionnalité, LED, visibilité, recyclabilité, IA (intelligence artificielle), réduire (économie circulaire).

# PROPOSITION DE SÉANCE 1

PHASE DE LA SÉANCE	ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE	ACTIVITÉ DE L'ENSEIGNANT
<p>Phase de découverte des notions</p> <p>Durée : 10 min. (ou 15 min.)</p> <p>Objectif : connaître les termes utilisés dans le jeu</p>	<p>Par groupe de 2 / 3 élèves :</p> <p>Chaque groupe se saisit des cartes « notion » et « définition » et les font matcher ensemble.</p>	<p>Avant :</p> <p>Prépare en amont des cartes avec les notions des 10 premières questions du jeu et leurs définitions.</p> <p>Pendant :</p> <p>Passé dans les groupes pour débloquer les élèves si besoin.</p>
<p>Phase de découverte du jeu</p> <p>Durée : 25 min. (ou 35 min.)</p> <p>Objectif : découvrir l'interface du jeu</p>	<p>Les élèves suivent sur le jeu les explications de l'enseignant puis vont dans chaque bloc pour tester le fonctionnement.</p>	<p>Présente chaque bloc du jeu et laisse les élèves manipuler</p> <p>ensuite : bureau de la boss, studio design, bureau stratégique, bureau des métiers, onglet prise de décision.</p>
<p>Phase de test</p> <p>Durée : 15 min (ou 25 min)</p> <p>Objectif : découvrir le fonctionnement du jeu</p>	<p>Par groupe, les élèves vont dans le bloc prise de décisions et répondent aux 5 à 10 premières questions du jeu.</p> <p>Ils regardent ce que leurs réponses peuvent impacter (voir bloc indicateurs, bilan financier).</p>	<p>Passé dans les différents groupes pour s'assurer de l'appropriation du jeu.</p>
<p>Synthèse / bilan</p> <p>Durée : 5-10 min</p>	<p>Les élèves font remonter à la classe, par groupe, leurs points bloquants, réussites, incompréhensions.</p> <p>Ce qu'ils ont aimé et moins aimé.</p>	<p>Anime le point de synthèse avec la classe.</p> <p>Annonce la prochaine séance à venir sur le jeu.</p>



## 2. SÉANCE DE JEU ET PRISE DE DÉCISIONS

Cycle d'apprentissage : Cycle 4 (niveau 5e – 4e)

Compétences travaillées : compétences travaillées par le jeu et visées par le parcours avenir, le socle commun et les différentes disciplines.

### Objectifs visés :

- Prise en main plus avancée dans le jeu
- Prendre des décisions argumentées

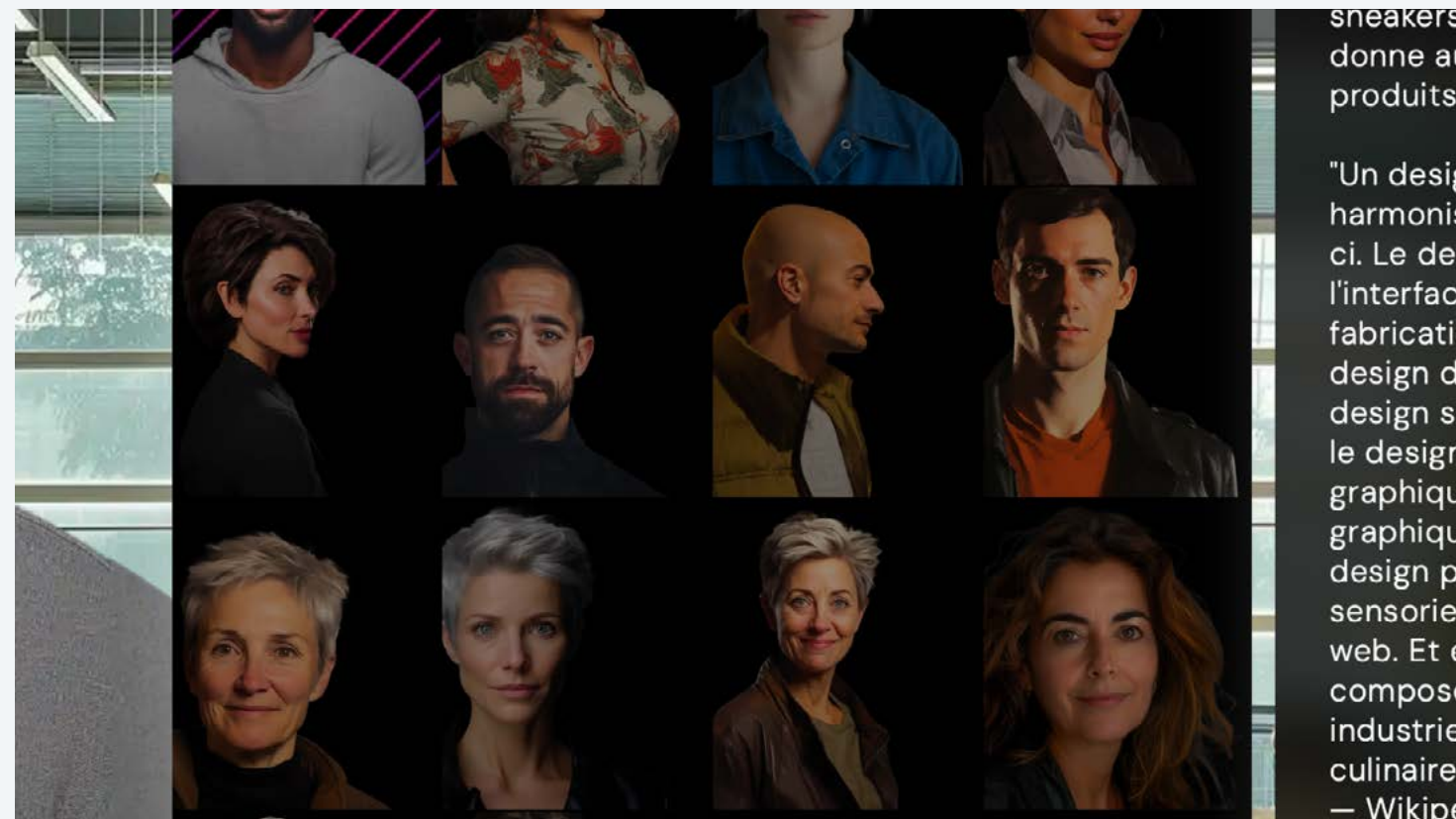
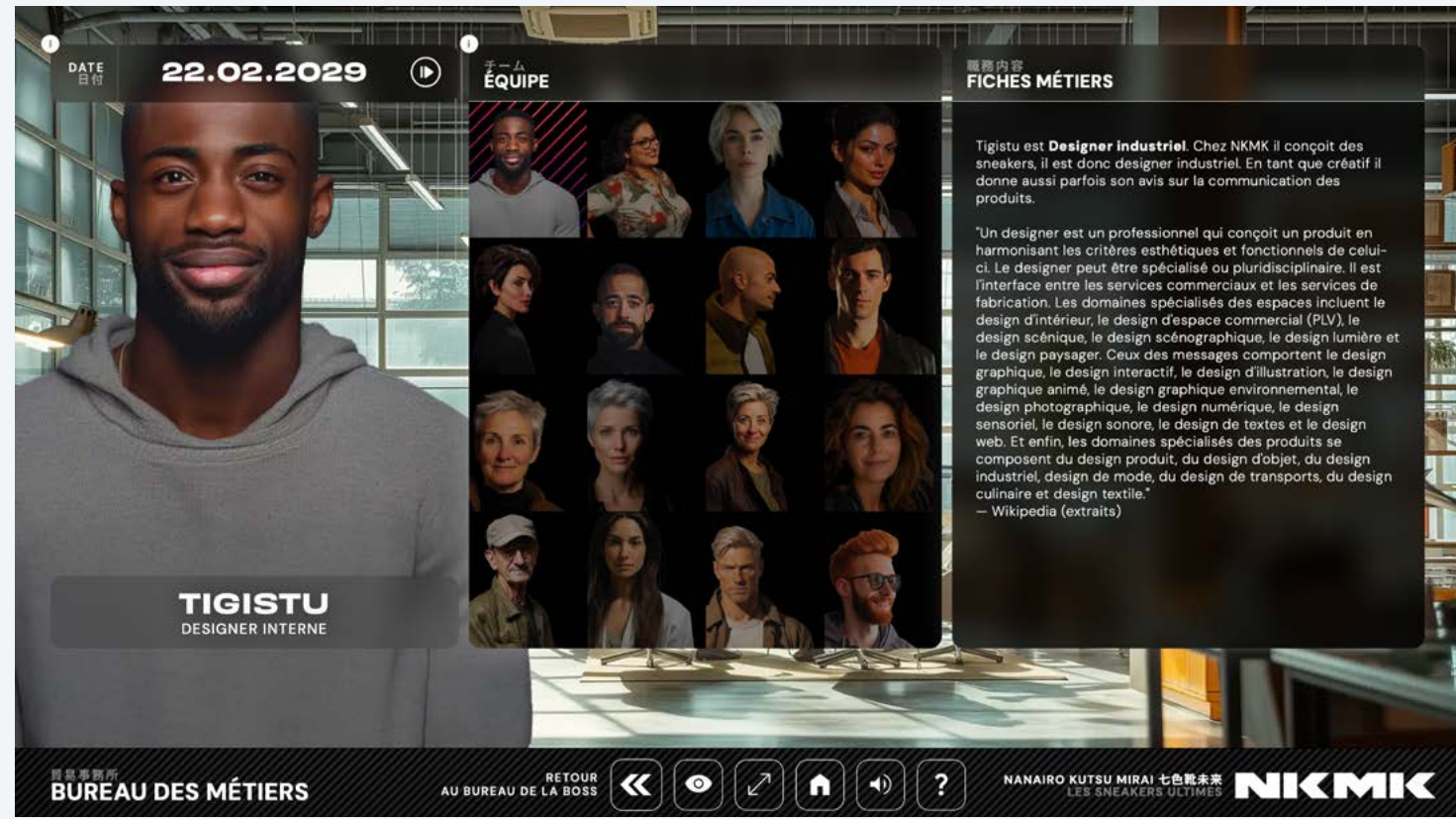
Durée de la séance : 0h50 (ou 1h30)

### Matériel nécessaire :

Une salle informatique avec des PC (prévoir un PC pour 2 ou 3 élèves)

# PROPOSITION DE SÉANCE 2

PHASE DE LA SÉANCE	ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE	ACTIVITÉ DE L'ENSEIGNANT
<p>Phase de prise en main du jeu</p> <p>Durée : 10 min. (ou 15 min.)</p> <p>Objectif : reprendre en main le jeu</p>	<p>Par groupe de 2 ou 3 élèves, vont sur le jeu et se remémorent le fonctionnement et le rôle de chaque bloc.</p>	<p>Affiche au tableau les éléments sur le fonctionnement du jeu. Passe dans les groupes pour réexpliquer si besoin.</p>
<p>Phase de jeu</p> <p>Durée : 45 min. (ou 1 h)</p> <p>Objectif : prendre des décisions argumentées</p>	<p>Par groupe de 3 ou 4 élèves, réponse aux questions (réunion de crise et décisions).</p> <p>Dans le groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un élève prend note des réponses</li> <li>- Un élève note quelques arguments pour justifier le choix</li> <li>- Un élève prend en main le jeu sur le PC</li> </ul> <p>À la fin de la séance, le groupe note les éléments financiers et les indicateurs obtenus.</p>	<p>Circule dans les différents groupes pour vérifier que la mise en place des rôles marche bien. Débloque si besoin. S'assure que le travail demandé est réalisé. Suggestion : élaborer une fiche de jeu à remplir par les élèves.</p>
<p>Synthèse / bilan</p> <p>Durée : 5-10 min. (ou 10-15 min.)</p>	<p>Chaque groupe rend à l'enseignant le document rempli durant la séance avec les décisions prises, les arguments et les éléments financiers.</p>	<p>Échange avec chaque groupe ou en groupe classe si des éléments sont à remonter / modifier. Récupère les comptes rendus de chaque groupe.</p>



# 3. SÉANCE DE DÉCOUVERTE DES MÉTIERS

Cycle d'apprentissage : Cycle 4 (niveau 5e – 4e)

Compétences travaillées : Compétences travaillées : compétences visées par le parcours avenir.

## Objectifs visés :

- Découvrir des métiers ou catégories de métiers / des études correspondantes

**Durée de la séance :** 0h50 (ou 1h30)

## Matériel nécessaire :

Une salle informatique avec des PC (prévoir un PC pour 2 élèves)

# PROPOSITION DE SÉANCE 3

PHASE DE LA SÉANCE	ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE	ACTIVITÉ DE L'ENSEIGNANT
<p>Phase de prise en main du jeu</p> <p>Durée : 15–20 min. (ou 30 min.)</p> <p>Objectif : Choisir des métiers ou catégories de métiers</p>	<p>Par groupe de 2 avec un PC</p> <p>Séance de jeu de 15–20 minutes puis, à partir de l'expérience de jeu et de la réponse aux décisions, choisissent 1 ou 2 métiers sur lequel(s) ils souhaitent s'informer.</p>	<p>Annonce le travail demandé.</p> <p>Passé dans les groupes pour accompagner les élèves dans leurs choix.</p>
<p>Phase de jeu</p> <p>Durée : 30 min. (ou 50 min.)</p> <p>Objectif : recherche des informations sur les métiers / études</p>	<p>Par 2, recherche et prise de notes avec internet pour un métier (ou 2 métiers) choisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Missions, niveau d'étude et matières importantes, type d'établissement, métiers dans le même domaine (ex : type Onisep)</li> <li>– Essaient de trouver un moyen de communiquer avec un professionnel sur une famille de métier (famille, entourage, parents d'élève...) pour prévoir un mini-entretien. Prépare quelques questions à poser au professionnel.</li> </ul>	<p>Aiguille les élèves sur les pistes recherchées / sur les familles de métier.</p> <p>Suggestion : l'enseignant peut utiliser un chatbot type ChatMD pour interagir avec un professionnel artificiel (<a href="https://chatmd.forge.apps.education.fr/">https://chatmd.forge.apps.education.fr/</a>)</p>
<p>Synthèse / bilan</p> <p>Durée : 10 min.</p> <p>Objectif : communiquer sur ses choix</p>	<p>Chaque binôme réalise une petite présentation à un autre binôme sur une fiche métier au choix.</p>	<p>Passé dans quelques groupes pour écouter les élèves échanger sur leurs pistes.</p>



# ANALYSE AU REGARD DES PROGRAMMES

Dans cette partie, nous avons indiqué les disciplines travaillées lors du jeu et quelles compétences sont mises en œuvre. Il s'agit ici d'une synthèse des compétences qui reprend les compétences des programmes d'enseignement. Ces compétences sont traitées à travers les questions / prises de décision durant le jeu.

Il nous semble important de préciser que le jeu offre un éclairage, une application mais ne constitue pas la mise en œuvre complète des compétences indiquées. L'objectif est de créer du lien avec les séquences réalisées par les enseignants.

Dans ce 1er tableau, vous trouverez les compétences en lien avec toutes les questions posées dans le jeu : les prises de décisions (environ une centaine).

## ANALYSE AU REGARD DES PROGRAMMES

DISCIPLINE	SYNTHÈSE DES COMPÉTENCES EXTRAITES DES PROGRAMMES OFFICIELS	NIVEAU / CYCLE CONCERNÉ	RÉFÉRENCES (PAGE / SECTION)
<b>Sciences économiques et sociales (SES)</b>	- « Identifier et expliquer les principaux acteurs économiques et sociaux (ménages, entreprises, banques, etc.) et leurs interactions. »	Lycée (Seconde, Première, Terminale)	Programme SES, 2019, page 4-6
<b>Technologie (Collège)</b>	- « Identifier les impacts des choix technologiques sur l'environnement, la société et l'économie. » « Concevoir une solution technique intégrant des contraintes environnementales et économiques. »	Collège (Cycle 4 : 4e, 3e)	Programme Cycle 4, Technologie, 2016, page 12-14
<b>STI2D (Sciences et Technologies de l'Industrie et du Développement Durable)</b>	- « Justifier des choix techniques à partir d'une analyse multicritère incluant les impacts environnementaux, économiques et sociétaux. » « Analyser les performances énergétiques et environnementales d'un système. »	Lycée (Première et Terminale STI2D)	Programme STI2D, 2019, page 5-7
<b>Histoire-Géographie</b>	- « Comprendre les dynamiques territoriales contemporaines : mobilités, transitions écologiques et développement durable.» « Étudier les inégalités socio-spatiales et environnementales. »	Collège (Cycle 3 et 4), Lycée (Seconde, Première, Terminale)	Programme Histoire-Géo, 2015 (Collège), 2019 (Lycée), page 8-10

## ANALYSE AU REGARD DES PROGRAMMES

DISCIPLINE	SYNTHÈSE DES COMPÉTENCES EXTRAITES DES PROGRAMMES OFFICIELS	NIVEAU / CYCLE CONCERNÉ	RÉFÉRENCES (PAGE / SECTION)
<b>Sciences de la Vie et de la Terre (SVT)</b>	- « Étudier l'impact des activités humaines sur l'environnement et la biodiversité. » « Identifier des pratiques favorisant la gestion durable des ressources naturelles. »	Collège (Cycle 4), Lycée (Seconde, Première, Terminale)	Programme SVT, 2016 (Collège), 2019 (Lycée), page 14-16
<b>Éducation physique et sportive (EPS)</b>	- « Coopérer et réaliser des projets collectifs dans le respect des règles et des partenaires. » « Développer l'esprit d'équipe à travers des pratiques physiques et sportives adaptées. »	Collège (Cycle 3 et 4), Lycée (Seconde, Première, Terminale)	Programme EPS, 2015 (Collège), 2019 (Lycée), page 7-9
<b>Éducation morale et civique (EMC)</b>	- « Exercer son esprit critique pour comprendre les enjeux éthiques, sociaux et environnementaux dans une perspective citoyenne. » « Promouvoir des comportements responsables face aux défis contemporains. »	Collège (Cycle 3 et 4), Lycée (Seconde, Première, Terminale)	Programme EMC, 2015 (Collège), 2019 (Lycée), page 10-12
<b>Mathématiques</b>	- « Modéliser une situation concrète en utilisant des outils mathématiques adaptés. » « Interpréter des résultats en lien avec des problématiques économiques ou environnementales. »	Collège (Cycle 4), Lycée (Seconde, Première, Terminale)	Programme Maths, 2016 (Collège), 2019 (Lycée), page 11-13

