FICHE ACTIVITE et DIDACTIQUE « le jeu des échelles au service de la ludification de l'apprentissage »

Intitulé	Contenu
Niveau concerné	Niveau terminale
Notions, et indications complémentaires	Révisions des notions et mécanismes essentiels du chapitre *« Quelles sont les fondements du commerce international et de l'internationalisation de la production ? »* programme de Terminale Spécialité SES
Cadre d'utilisation	En classe
Compétences attendues **Et** **Objectifs pédagogiques**	**Jeu numérique pédagogique** qui permet : 1. de travailler les deux composantes de l'oralité : **- le présentiel** (type exposé dynamique) **- l'imprévu** (type entretien) Un jeu numérique qui permet aux élèves de façon ludique : de prendre la parole, de s'exprimer à l'oral, de s'exprimer de façon claire et précise, de mener un oral vivant **Jeu qui répond aux attentes officielles du grand oral** : - « La préparation du grand oral n'a pas pour objet de travailler la compétence orale en tant que telle, indépendamment des contenus enseignés. » - « Apprendre à répondre de manière concise et précise à une question du programme en étant attentif à son auditoire » - « Habituer l'élève à produire une parole synthétique, structurée et savante » - « Multiplier des moments de prise de parole éloignés de tout enjeu scolaire et évaluatif » 2. de réviser des notions **d'un chapitre de l'épreuve écrite** **Compétences évaluées par le jeu des échelles correspondant à celles de PIX** **2. Communiquer et Collaborer** 2.3 Collaborer et notamment collaborer dans un groupe pour apprendre **5. Environnement numérique** 5.2 Construire un environnement numérique *Enrichir un environnement numérique (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées*
Usages du Numérique	Création d'un jeu de plateau, type jeu de l'oie composé de QR Codes : *https://qwiqr.education/* ET installation d'une application pour lire les Qr Codes, telle qu'Inigma OU utilisation de la fonction appareil photo de son smartphone qui lit les QR codes instantanément **Les QR codes, une plus-value, pourquoi ?** Grâce à ce Qr-Code l'élève prend connaissance de la **question posée** et des **consignes corporelles** imposées. Il peut également écouter grâce à ce Qr Code, et en cas de besoin, des **indices vocaux** pour l'aider à répondre. Les enregistrements vocaux des indices apportent une aide **plus détaillée ET plus humanisée,** de type *« rappelle-toi, en cours nous avions vu, nous avions parlé...pour expliquer ce processus*
Déroulement **de l'activité**	En classe ET en îlot Chaque îlot est doté d'une **tablette OU d'un smartphon**e pour lire les Qr codes **But du jeu :** répondre à des questions avec des **contraintes corporelles** afin d'arriver en premier sur la case finale. Cf Règles du jeu ci-jointes

Bilan didactique	**Le retour des élèves…** - Très enthousiastes - Ont apprécié les cases bonus/malus, les échelles et tunnel, qui « pimentent » le jeu - Ont eu le sentiment que de réviser en s'amusant leur avait été bénéfique pour les révisions du bac blanc **Le retour de l'enseignant….** - Bilan positif de voir l'ensemble des élèves investis dans le jeu, des élèves « jouant le jeu » concentrés sur le jeu pendant une heure - Pour les plus discrets d'entre eux les contraintes corporelles ont été réalisées mais timidement, laissant penser que le jeu doit être reproposé à différents moments de l'année pour que ces postures deviennent naturelle

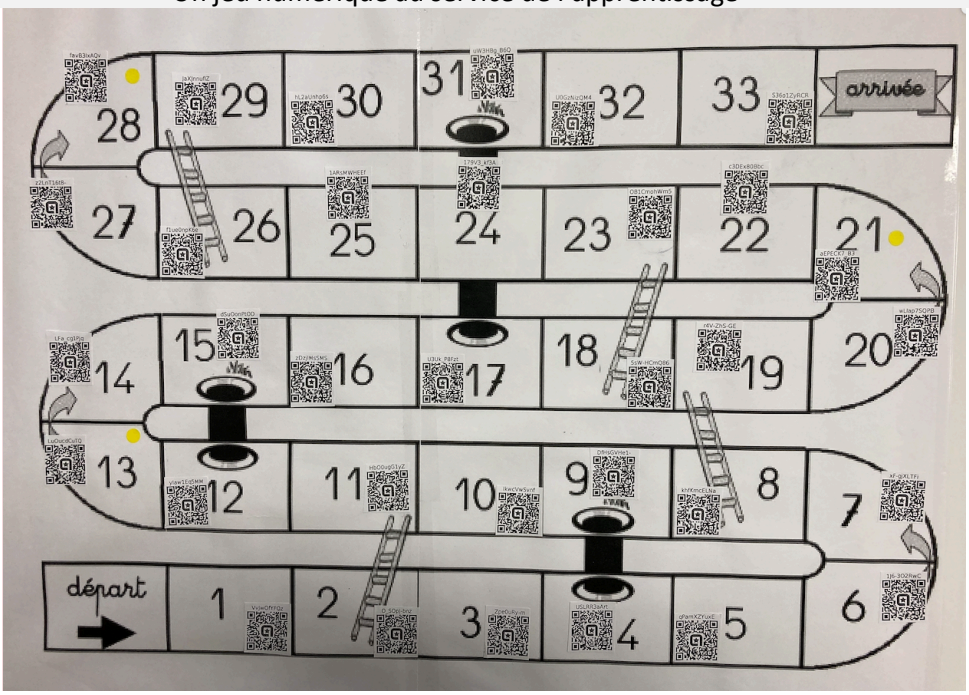
Règles du jeu des échelles

Un jeu numérique au service de l'apprentissage

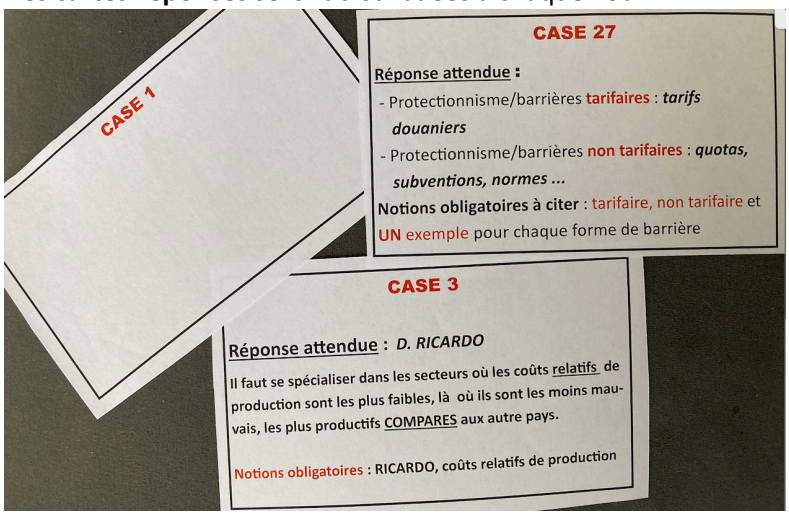
Cases 13,21,28 « malus/bonus »

Cases 9,15,31 « tunnels »

Cases 2,8,18,26 « échelles »

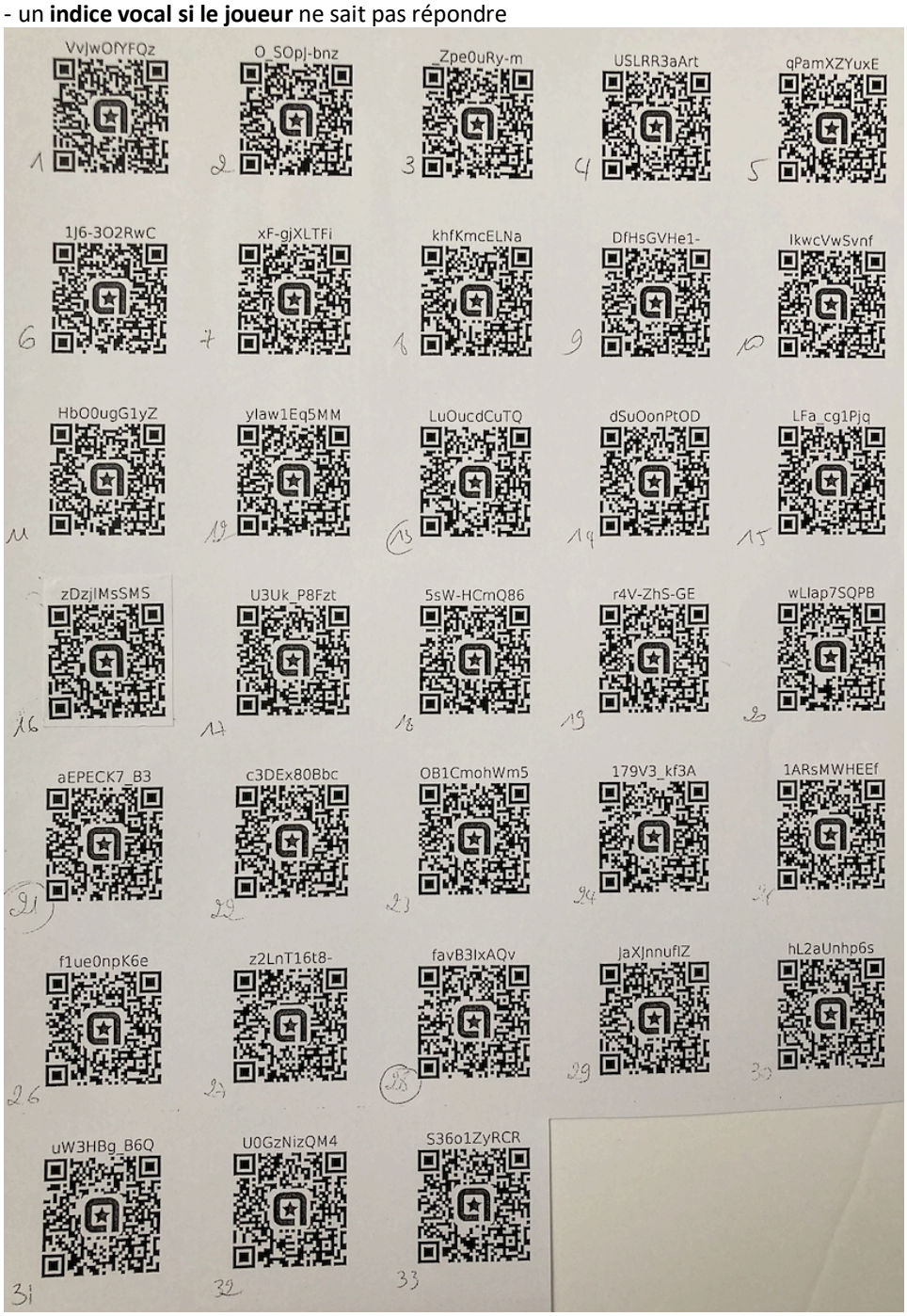


1. Constitution des équipes : les joueurs peuvent s'affronter les uns contre les autres ou s'affronter en équipe de 2. *Nombre idéal pour un îlot : entre 3 et 5.*
   Un joueur peut décider d'être le maitre du jeu, dans le cas contraire les adversaires jugeront de la validité des réponses.
   Des **cartes-réponses** seront distribuées à chaque îlot.



2. Pour commencer la partie de jeu, désigner le premier joueur ou équipe à jouer (celui ou celle qui a obtenu le plus gros score avec un dé). Ensuite dans le sens horaire, chaque joueur/équipe devra lancer à son tour le dé et suivant le résultat obtenu, il avancera son pion de case en case.

3. Après avoir **lancé le dé,** le joueur <u>scanne le **Qr Code**</u> de la case sur laquelle il est tombé
4. Ce Qr code fait apparaitre :
   - la **question** à laquelle le joueur doit répondre ET
   - une **contrainte corporelle** qu'il doit adopter.
   - un **indice vocal si le joueur** ne sait pas répondre



5. Si le joueur tombe :
- sur une <u>**case spéciale**</u> *(13-21-28),* il découvrira en scannant le Qr code de la case un **bonus ou un malus**
- sur une <u>**case avec une échelle**</u>, il devra répondre à la question en bas de l'échelle. *En cas de réussite il devra répondre à la question du haut de l'échelle au tour suivant. En cas d'échec, il ne pourra pas bénéficier de l'échelle et relancera le dé pour continuer le jeu.*
- sur une <u>**case-tunnel**</u>, il devra répondre à la question en haut du tunnel. *En cas de réussite il tombera en bas du tunnel mais pourra relancer le dé au tour suivant. En cas d'échec, il tombera en bas du tunnel mais devra au tour suivant répondre à la question sur laquelle il est tombé.*
-

6. Si le joueur ne sait pas répondre, il clique sur l'**indice vocal qui apparait sur le Qr Code**

7. Une <u>**bonne réponse**</u> lui permet d'**avancer au tour suivant**
- Une <u>**mauvaise réponse**</u> l'oblige au tour suivant à **re-répondre** à la question pour pouvoir avancer au tour suivant
- Une <u>**absence de réponse**</u>, donne la possibilité au **dernier joueur** de répondre et de prendre sa place
- Une <u>**réponse donnée avec utilisation d'indices**</u> se traduit par un **malus** « -1 » au prochain lancer de dé

<u>FIN DE LA PARTIE :</u>

Attention, le premier joueur à arriver sur la dernière **case**, avec l'obligation d'arriver pile sur cette **case**, gagne la partie. Si le joueur fait un score au dé supérieur au nombre de **case** le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de **cases** supplémentaires

CARTES QUESTIONS-REPONSES

CASE	Questions	Réponses
1.	Qu'est-ce que le commerce international ?	Réponse attendue : Ensemble des échanges (exportations et importations) de biens et services Notions obligatoires que doit citer le joueur : *ensemble des exportations et importations*
2.	Qu'est-ce que l'OMC ? Quel est son rôle ?	Réponse attendue : Organisation Mondiale du Commerce qui promeut le libre- échange, et le multilatéralisme en luttant contre toute formes de protectionnisme Notions obligatoires que doit citer le joueur : *signification des initiales de l'OMC et la notion de libre échange*
3.	Qui dit ET que dit la théorie des avantages comparatifs ?	Réponse attendue : D.Ricardo Il faut se spécialiser dans les secteurs où les coûts relatifs de production sont les plus faibles, là ils sont les moins mauvais, les plus productifs COMPARES aux autres pays. Notions obligatoires que doit citer le joueur : *Ricardo, coûts relatifs de production les plus bas*
4.	Quels sont les avantages comparatifs de la France ?	Réponse attendue : Aéronautique (Airbus) Cosmétique (Oréal) Boissons (vin, eau) Secteur de luxe (Chanel, LVMH, Dior) Notions obligatoires que doit citer le joueur : *Donner au moins 2 exemples parmi la liste précédente*
5.	Qui dit ET que dit la théorie des dotations factorielles ?	Réponse attendue : -Théorie d'HOS (3 économistes américains) - Il faut se spécialiser dans le secteur où le facteur (travail ou capital) est le plus abondant Notions obligatoires que doit citer le joueur : Nom de l'économiste, théorie citée au-dessus
6.	Pourquoi la spécialisation commerciale des pays émergents, tels que la Chine, invalide la théorie des dotations factorielles ?	Réponse attendue : - Double spécialisation de la Chine (invalidant la th d'HOS) :

		- La Chine est fortement dotée en facteur travail ET capital, et concurrence les PDEM en innovant à la fois dans des biens à forte valeur ajoutée *(ex : aéronautique),* et à la fois dans les biens à faible valeur ajoutée *(ex : textile, jouets)* Notions obligatoires que doit citer le joueur : Explication brève de la théorie d'HOS Double spécialisation de la Chine
7.	Que dit la théorie des dotations technologiques et donner un exemple ?	Réponse que doit donner le joueur : Il existe **deux catégories de pays** : les PDEM qui sont à **l'origine de nouvelles technologies** et les PED qui suivent, **imitent les premiers**
8.	Quelles sont les dotations technologiques des PDEM et celle des PED ?	Réponse que doit donner le joueur : Les PDEM : spécialisés dans les secteurs qui utilisent **créateur de technologie** Les PED : spécialisés dans les secteurs qui **imitent la technologie des pays développés**
9.	Quel est le type d'échanges entre pays comparables (PDEM et PDEM) ? *Définissez*	Réponse que doit donner le joueur : - Échanges **intra-branches** - Définition : échange de biens similaires (d'un même secteur)
10.	Quels sont les deux types d'échanges intra branches ?	Réponse que doit donner le joueur : - Échanges intra branche issus de la **fragmentation de la chaine de valeur** ET - Échanges intra branche issus de la **différenciation des produits**
11.	Quelles sont les deux stratégies de différenciation des produits ? Définissez-les	Réponse attendue : On distingue : - la **différenciation horizontale** : proposer ou produire des biens ou services d'une même branche mais de variété différente = EFFET DE VARIETE (critère objectif) - la **différenciation verticale** : proposer ou produire des B ou S d'une même branche mais de qualité différente = EFFET DE GAMME (critère subjectif)

		Notions obligatoires que doit citer le joueur : Différenciation horizontale, verticale, effet de gamme , effet de variété
12.	Quel est le lien entre commerce intra banche et différenciation des produits ?	Réponse attendue : Les pays échangent **des biens et services similaires** (même branche, même secteur) **mais différents** *horizontalement (avec une innovation mineure) ou verticalement (de qualité différente)* Notions obligatoires que doit citer le joueur : Échanges de B d'un même secteur mais différents
13.	CASE BONUS : avancer de 3 cases et répondre à la question 16	
14.	Pourquoi les pays comparables (PDEM et PDEM) font du commerce intra branche ?	Réponse attendue que doit donner le joueur : Le commerce intrabranche permet de profiter des avantages comparatifs de chacun, pour avoir plus de variétés
15.	Quelles sont les caractéristiques du commerce entre pays non comparables (PDEM et PED)	Réponse attendue : Échanges de B de nature différentes expliquées par la **Division Internationale du Travail** (DIT) : -spé des PDEM : **facteur travail** *(main d'œuvre nombreuse et bon marché nécessaire pour produire des biens de faible valeur ajoutée)* et -spé des PED : **facteur capital** (*production de haute valeur ajoutée)* Notions obligatoires que doit citer le joueur : DIT , facteur travail et facteur capital
16.	En quoi consiste l'internationalisation de la fragmentation de la chaine de valeur ?	Réponse attendue : Stratégie qui consiste à **localiser chaque étape d'un produit dans un pays différent** en fonction des avantages comparatifs que ces pays offrent. SYNONYME **:** DIPP (Décomposition Internationale des Processus de Production Notions obligatoires que doit citer le joueur : Termes en gras
17.	Donnez deux exemples de l'internationalisation de la fragmentation de la chaine de valeur	Réponse attendue : Apple Iphone Barbie
18.	Quelles sont les deux formes que peuvent prendre la	Réponse attendue : - **Compétitivité prix** : gagner ou maintenir ses parts de marché avec des **prix bas**

	compétitivité ? Définissez-les	Ou - **Compétitivité hors prix** : en **différenciant** ses produits (H ou V)
19.	Comment la productivité des firmes est-elle à l'origine de la compétitivité d'un pays ?	Réponse attendue : Les gains de productivité entrainent une **baisse des coûts de production**, permettant à l'entreprise de **baisser les prix et de gagner en compétitivité** Notions obligatoires que doit citer le joueur : Termes en gras
20.	Quels sont les 5 effets induits par le commerce international ?	Réponse attendue par le joueur : Effet de concurrence, de dimension, de diversification, de spécialisation, de marché
21.	CASE MALUS : Reculez de 4 cases	
22.	En quoi la stratégie de remontée des filières consiste-elle ?	Réponse attendue : Métaphore du vol d'oies sauvages Les **pays se développe en se spécialisant dans des biens à valeur ajoutée de plus en plus élevée.** (= leurs exportations se dotent d'une technologie croissante) Notions obligatoires que doit citer le joueur : *Phrase en gras*
23.	Pourquoi le libre-échange peut -il être néfaste pour les entreprises ?	Réponse attendue par le joueur : Limites pour les entreprises : **disparition des entreprises les moins compétitives**
24.	Pourquoi le libre-échange peut-il être néfaste pour les consommateurs, les ménages ?	Réponse attendue : Limites pour les ménages: - **hausse du chômage** des moins qualifiés - hausse **des inégalités de revenus** entre les plus qualifiés et les moins qualifiés Notions obligatoires que doit citer le joueur : Un de ses deux arguments
25.	Que montre la dégradation des termes de l'échange ?	Réponse attendue : Quand le ratio : **Indice des prix aux exportations/indice des prix aux importations** x100 est inférieur à 100 ; - Cela signifie que **des prix des exportations augmente moins vite que les prix des importations.** = Le pays **perd à participer** au libre-échange. Notions obligatoires que doit citer le joueur : Formule et signification
26.	Qu'est-ce que le « protectionnisme » ?	Réponse que doit donner le joueur : Pratique qui consiste à se protéger de la concurrence étrangère, en mettant en place des mesures qui **diminuent les importations et/ou à soutenir ou augmenter les exportations.**

		(cela ne signifie pas la fermeture de frontières).
27.	Quelles sont les deux formes que peut prendre le protectionnisme ? *Illustrez-les par un exemple*	Réponse attendue : - Protectionnisme/barrières **tarifaires** : *tarifs douaniers* - Protectionnisme/barrières **non tarifaires** : *quotas, subventions, normes...* Notions obligatoires que doit citer le joueur : Tarifaire ; non tarifaire et UN exemple pour chaque forme de barrière
28.	CASE MALUS « Switch » prenez la place de l'équipe ou du joueur en dernière position	
29.	Quels sont les risques des mesures protectionnistes pour les consommateurs ?	Réponse que doit donner le joueur : - Moins de choix - Prix plus élevés
30.	Qu'est-ce que le « protectionnisme éducateur » ?	Réponse attendue : Mesures qui **protègent** temporairement de la concurrence **les entreprises naissances**, les jeunes industries *(ex : droits de douane)* afin que ces dernières puissent atteindre leur **seuil critique** ***(réaliser des économies d'échelles*** *pour gagner en compétitivité prix) Théorie de F List* Notions obligatoires que doit citer le joueur : Entreprise naissantes ou jeunes industries Protection temporaire Économies d'échelles
31.	Qu'est- ce que le protectionnisme de représailles ? *Donnez un exemple*	Réponse que doit donner le joueur : Protectionnisme **d'un pays en réponse** au protectionnisme d'un de ses partenaires commerciaux *EX : EU vis-à-vis de la France (Roquefort VS bœuf aux hormones) OU* *EU vis-à-vis de la Chine (Apple VS Huawei)*
32.	Comment le libre-échange augmente-il les inégalités internes *(à l'intérieur des pays)* ?	Réponse que doit donner le joueur : *un des deux arguments suivants :* - **hausse des inégalités de revenus entre les moins qualifiés** *(ex : délocalisation ou production dans des PED où*

		la main d'œuvre est moins chère) **et les hautement qualifiés** *(qui ne cessent d'augmenter)* OU + les gains du LE **sont mal répartis sur le territoire** *(ex : entre le littoral et le centre de la Chine)*
33.	Où s'implantent les FTN des pays développés *(donc leurs IDE)* pour produire ? Justifiez	Réponse que doit donner le joueur : **Les FTN s'implantent majoritairement dans les pays développés** pour produire car ils bénéficient d'une main d'œuvre **qualifiée gage d'une production de qualité** Elles s'implantent dans les **PED pour des tâches simples** (AC de ses pays = spécialisation dans le facteur travail)