

# A VOUS DE JOUER !!!

## CONSTAT

En seconde professionnelle MRCU (Métiers de la relation aux clients et aux usagers, l'élève découvre une nouvelle discipline : l'économie et droit. Cet enseignement est perçu comme difficile et peu attractif par la plupart des élèves qui ne parviennent pas à remobiliser des connaissances acquises au collège en éducation civique et en histoire-géographie.

## PROJET DE LA SEQUENCE

- Mettre les élèves dans une situation de jeu pour rendre la discipline attractive.
- Montrer aux élèves qu'ils ont des connaissances liées à cette discipline.

Ce jeu s'appuie sur des compétences du palier 3 du socle commun de connaissances et de compétences.

### ↳ Compétence 5 – La culture humaniste

Avoir des repères géographiques	Situer et connaître les principales caractéristiques de la France
Avoir des outils pour comprendre l'unité et la complexité du monde	Avoir des éléments de culture politique et économique

### ↳ Compétence 6 – Les compétences sociales et civiques

Connaître les principes et les fondements de la vie civique et sociale	Il s'agit de connaître : Les principaux droits de l'homme et du citoyen Les règles fondamentales de la démocratie et de la justice
Avoir un comportement responsable	Connaître quelques notions juridiques de base Savoir utiliser quelques notions économiques et budgétaires de base

☞ Ces quizz permettent de vérifier les acquis et de prévoir une remédiation si nécessaire en accompagnement personnalisé.

**A VOUS DE JOUER !!!****A - TESTS**

1 – Tester ses connaissances à partir du quizz proposé.

[economie française.htm](#) ([economie française.jqz](#))

**B - METHODOLOGIE**

- 1) Répondre aux questions
- 2) Relever les questions ayant fait l'objet d'une erreur
- 3) Noter votre score pour chaque test

Nom de l'élève :

Quizz	Score	Questions ayant fait l'objet d'une erreur	Réponses exactes
Economie française	/ 10		

## **PISTES A OUVRIR EN AP**

---

A la suite de cette séquence, le professeur va pouvoir orienter les élèves.

Les élèves qui vont en AP travaillent sur des documents (texte, graphique...) en situation de jeu. A partir de ces documents, ils formulent des questions et les réponses aux questions.

Le travail des élèves est soumis au reste du groupe.