



**HAL**  
open science

## Envolée ludique, embarquez pour un cours à destination des organisations à haute fiabilité.

Lisa Moulai, Soheila Mansour

### ► To cite this version:

Lisa Moulai, Soheila Mansour. Envolée ludique, embarquez pour un cours à destination des organisations à haute fiabilité.. 8e Colloque International Game Evolution, May 2024, Creteil - UPEC, France. 2024. hal-04579431

**HAL Id: hal-04579431**

**<https://hal.science/hal-04579431v1>**

Submitted on 17 May 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.





Envolée ludique, embarquez pour un cours à destination des organisations à haute fiabilité



Formation sur la plateforme FlighTeam

**Soheila Mansour**  
IAE Paris-Est

[soheila.mansour@etu.u-pec.fr](mailto:soheila.mansour@etu.u-pec.fr)

**Lisa Moulai**  
IAE Paris-Est

[lisa.moulai@etu.u-pec.fr](mailto:lisa.moulai@etu.u-pec.fr)

Issue d'une longue histoire technopédagogique et d'un travail de recherche sur la transformation pédagogique en management, FlighTeam est une plateforme de simulation de vol multijoueur, opérationnelle et déployée à l'IAE Paris-Est, l'école universitaire de management de l'Université Paris-Est Créteil (UPEC). Elle a été imaginée à la suite de plusieurs itérations menées au sein de l'armée de Terre française et de Thales Université. Après deux années d'expérimentations techniques et pédagogiques réalisées dans le cadre de projets tutorés (Lépinard, 2022 ; Altombokshi & Hu, 2022 ; Launay & Capgras, 2023 ; Brahami *et al.*, 2023), FlighTeam est devenu une boîte à outils modulable pour imaginer de nombreux enseignements s'appuyant sur l'aéronautique (management, gestion des risques, facteurs humains, etc.),

Les 4 et 5 mars 2024, la plateforme de simulation FlighTeam du *game lab* GamiXlab a été déployée pour la première fois dans un enseignement complet et obligatoire (Lépinard *et al.*, 2024). Ce sont les 12 étudiants du Master 2 Management de la sécurité des systèmes d'information (MSSI) qui ont pu bénéficier de ce dispositif ludopédagogique certainement unique dans le monde de l'enseignement supérieur.



Les étudiants du Master MSSI durant le cours

**IRG** Institut de Recherche en Gestion  
INSTITUT DE RECHERCHE EN GESTION  
Sous la co-tutelle de :  
UPEC - UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL  
UNIVERSITÉ GUSTAVE EIFFEL

### Préparation de la mission

Depuis septembre 2023, 3 étudiants de licence en projet tutoré ont comme mission de s'assurer du bon fonctionnement des matériels et logiciels, notamment en réalisant les mises à jour. Ils doivent également étudier le fonctionnement des applications. En plus de la maintenance, l'équipe FlighTeam a proposé aux étudiants du M2 MSSI une séance de découverte des simulations de vol en amont du cours.

### Réalisation de la mission

Le cours a suivi la méthodologie imaginée par l'équipe du projet EdUTeam (Lépinard, 2022). L'enseignement est intégralement centré autour du jeu et ne compte aucune modalité transmissive classique, Il est découpé en plusieurs cycles d'apprentissage expérientiel incluant chacun un briefing, un vol simulé et un débriefing où sont réalisés les apports théoriques. Cinq cycles ont été effectués pour aborder cumulativement de nombreux concepts autour des organisations à haute fiabilité.

### Débriefing de la mission

Ce déploiement dans le cadre d'un nouveau cours confirme une nouvelle fois l'efficacité de la méthodologie EdUTeam. Les résultats à la fois en termes de satisfaction (100% des étudiants ont apprécié ce cours) et d'acquisition de connaissances (tous ont validé la matière) sont remarquables.

immersif intense coopération enrichissant  
prenant épaisant intéressant  
différent plaisant ludique réactif représentatif  
entraînant différent ludique efficace  
qualitatif innovant stimulant réaliste pédagogique  
passionnant ludopédagogique intuitif

### Bibliographie

- Altombokshi, R. & Hu, I. (2022). Voler, c'est aussi manager, 6<sup>e</sup> Colloque International Game Evolution, en ligne.
- Brahami, M., Gomes, P. & Lépinard, P. (2023). FlightGear - Un simulateur de vol open source pour remplacer MSFS 2020. *Micro Simulateur*, 354, 16-19.
- Launay, M. & Capgras, N. (2023). La simulation de vol : Outil d'apprentissage de la gestion de la sécurité. 7<sup>e</sup> Colloque International Game Evolution, en ligne.
- Lépinard, P. (2022). FlighTeam : des simulateurs de vol pour former les étudiants au management. *Micro Simulateur*, 342, 20-23.
- Lépinard, P. (2023). L'apprentissage expérientiel par le jeu pour l'acquisition des connaissances théoriques managériales. *Recherches en sciences de gestion*, 158, 489-516.
- Lépinard, P., Mansour, S. & Moulai, L. (2024). La plateforme de simulation FlighTeam : Enseigner la théorie des organisations à haute fiabilité avec FlightGear. *Micro Simulateur*, 363, 16-19.

