

# Note Pédagogique

## « INTEGRATION DES JEUX SIMULÉS DANS L'ENSEIGNEMENT DE LA PHILOSOPHIE LEAN MANUFACTURING ET MANAGEMENT »

<b>Auteur</b>	RIAHI Amen
<b>Fonctions</b>	- Enseignant Technologue en Eco & Gestion à l'ISET de Kasserine - Premier Responsable de l'unité de recherche en Lean management
<b>Email</b>	amen777@windowslive.com
<b>Tél</b>	97 302 142

**NB :** La présente note pédagogique fait partie du *premier travail de recherche* réalisé dans l'*unité de recherche en Lean management* créée le 24 février 2017 au sein de l'ISET de Kasserine suite à une convention cadre entre :



### Objectifs pédagogiques

- Apprendre par l'expérience : un champ pratique pour le changement Lean
- Accroître la participation et l'enthousiasme des étudiants

### Résumé

Le Lean est un concept important enseigné dans les disciplines de « Gestion de la production ». Le défi, pour les enseignants, est de créer un contexte pour que les étudiants puissent imaginer et comprendre pourquoi la philosophie Lean est importante et comment elle peut fonctionner. Un nouvel outil pédagogique est alors demandé qui a pour objectif de créer une expérience avec tous les concepts techniques et sociaux pertinents tels que : la production par flux tirés, le temps de cycle, la technique kanban, l'équilibrage, animation de la performance, le travail d'équipe, la communication, etc.

Cette note pédagogique décrit un jeu Lean, sa configuration et son utilisation dans des scénarios contrôlés et plus réalistes. Elle apporte des recommandations pour l'utilisation future du jeu dans l'enseignement, en ayant à l'esprit les résultats d'apprentissage pour les étudiants.

**Mots clés :** pédagogie, Lean management, jeu simulé.