



MEET Project:
*Management E-learning Experience for Training
secondary school's students*

Code: LLP-LDV-TOI-10-IT-560

Lifelong Learning Programme (2007-2013)
Leonardo da Vinci Programme
Multilateral projects Transfer Of Innovation



Manuel du professeur



Sommaire

SOMMAIRE.....	3
INTRODUCTION	4
EXIGENCES ESSENTIELLES POUR UTILISER LE JEU BUSINESS GAME.....	5



Introduction

Ce manuel vise à fournir aux enseignants toutes les informations nécessaires pour présenter Business Game aux étudiants et gérer les tournois au sein de la classe.

Il est divisé en 3 parties:

- la première partie (**Chapitre 1**) décrit, étape par étape, toutes les activités devant être réalisées afin d'utiliser Business Game avec les élèves avant, pendant et après le tournoi ;
- la deuxième partie (**Chapitre 2**) décrit l'intégralité de la plate-forme ;
- la troisième partie (**Chapitres 3 et 4**) fournit une analyse détaillée du modèle économique sur lequel est fondé le jeu. Il n'est pas question de décrire l'ensemble du modèle ni de dévoiler toutes les formules utilisées dans le jeu, mais de fournir à l'enseignant une description de l'impact que chaque décision a sur le modèle.

Le but du jeu est d'aider les élèves à comprendre certaines dynamiques économiques déjà étudiés en classe pendant les cours traditionnels. Business Game parvient à cet objectif grâce à un mode de jeu déjà testé dans les universités italiennes, la méthode « essayer et apprendre ».

En bref, le processus retenu est le suivant : les élèves entrent les décisions dans le jeu et le système simule les résultats sur la base de leurs décisions. S'ils ne sont pas satisfaits des résultats, ils peuvent revenir en arrière et modifier les décisions insérées, évaluant ainsi les différences en comparaison avec les résultats précédents. Ce processus peut être répété plusieurs fois.

En ne modifiant qu'un paramètre par simulation, les élèves peuvent apprécier avec plus de clarté l'impact d'une décision sur les résultats de l'entreprise.

L'information délivrée dans la troisième section de ce manuel (en particulier les informations détaillées dans le chapitre 4) ne devrait pas, en conséquence, être donnée aux joueurs : l'absence d'échec pourrait en effet nuire au processus "essayer et apprendre". Ce choix appartient toutefois à l'enseignant.

Ce jeu est conçu pour être utilisé par des étudiants engagés dans des formations de management, économie, marketing et comptabilité/finance d'entreprise, situés à un niveau de 4 à 5 du Cadre européen des certifications (CEC¹), ce qui signifie que la connaissance et la compréhension préalables de concepts en management, en finance, en économie sont essentielles pour permettre aux étudiants de faire le meilleur usage de Business Game.

Pour les étudiants qui ne remplissent pas ces exigences (voir la section consacrée aux connaissances de base) un temps supplémentaire doit être consacré en classe à l'enseignement et l'apprentissage de ces concepts avant d'utiliser le jeu.

¹ Le niveau 4 et 5 du cadre européen des certifications correspond en France au niveau pré-baccalauréat 1^{ère} et Terminale et post-baccalauréat de type BTS/DUT (note du CERTA).

Exigences essentielles pour utiliser le jeu Business Game

Configuration requise

Les exigences techniques indispensables pour utiliser le jeu sont les suivantes :

- Une connexion Internet
- Un PC au minimum pour chaque équipe engagée dans le tournoi
- Navigateurs qui peuvent être utilisés (**l'utilisation de navigateurs qui ne figurent pas ci-dessous peuvent entraver le jeu**):
 - Internet Explorer 8 ou version ultérieure
 - Mozilla Firefox 3.6 ou version ultérieure
 - Google Chrome 15.0 ou version ultérieure
 - Safari 5.1 ou version ultérieure

Pré-requis

Les étudiants doivent se familiariser avec certains concepts économiques de base :

- Offre et demande (modèle économique)
- Les documents comptables de synthèse
- Ratios du bilan

N.B. : Il est très important de se rappeler que, pour présenter Business Game aux étudiants, l'enseignant doit avoir lu ce manuel et tous les documents téléchargés sur la plate-forme (<http://meet.thebusinessgame.it/meet>).

Il est également essentiel que l'enseignant ait essayé le jeu lui-même à l'avance. Il doit :

- s'assurer qu'il comprend le concept du jeu, la façon dont il fonctionne, les étapes et les exigences qu'il a besoin de connaître avant de commencer;
- s'assurer que les étudiants ont les connaissances requises et le niveau d'expertise à jouer le jeu;
- s'assurer qu'il est prêt à répondre aux questions que les élèves peuvent poser.

Glossaire

- **Tournoi** : Il s'agit de la compétition à laquelle les élèves participent. Pour un même tournoi, il peut y avoir un ou plusieurs jeux.
- **Jeu** : c'est la simulation d'un marché fermé sur lequel des équipes composées d'étudiants représentent des entreprises virtuelles en concurrence.
- **Période** : Un jeu est divisé en périodes. Chaque période représente trois mois de la «vie» d'une entreprise virtuelle.



ATTENTION :

LE MANUEL COMPLET EST A TELECHARGER DANS L'ESPACE

ADMINISTRATEUR DE LA PLATEFORME DE JEU :

<http://meet.thebusinessgame.it/>

LES RESSORTS DU JEU NE DOIVENT ÊTRE CONNUS QUE DE

L'ENSEIGNANT. CETTE PROCEDURE DE TELECHARGEMENT GARANTIT LA

CONFIDENTIALITÉ DES DONNEES QUI RISQUERAIENT DE FAUSSER LA

COMPETITION.