

M.E.E.T. PROJECT

www.meet-project.eu

PROJECT PARTNERS



I.I.S. L. Luzzatti - IT



Laane-Viru Rakenduskorgkool - EE



Réseau CERTA -Centre régional de documentation pédagogique Bourgogne – FR



CREDIJ Centre Régional pour le Développement local, la formation et l'Insertion des Jeunes – FR



Consorzio EDUFORM – IT



The Business Game Srl – IT



Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto - IT



KCH International - NL



Stg. ROC West-Brabant - NL



Zakład Doskonalenia Zawodowego w Kielcach – PL



Associação para a Promoção do Multimedia e da Sociedade Digital - PT



Centro de Formação Profissional para o Comércio e Afins - PT



Economic College "Maria Teiuleanu" Pitesti – RO



Gospodarska zbornica slovenije Center za poslovno usposabljan - SI

PROJECT COORDINATOR



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE L. LUZZATTI
Via Perlan 17 - 30174 Venezia - Mestre (Italy)

Tel: +39 (0)41 5441545/6

Fax: +39 (0)41 5441544

Email: dirigente@iisluzzatti.it
progetti.europei@istruzioneveneto.it

The project has been funded with support from the European Commission. This leaflet reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



M.E.E.T. PROJECT

Management E-learning Experience
for Training secondary school students

M.E.E.T. PROJECT

Management E-learning Experience for Training secondary school students

Le projet M.E.E.T. (LLP-LDV-TOI-10-IT-560 CUP G72F10000100006) est développé dans le cadre du Programme pour l'éducation et la formation tout au long de la vie 2007-2013 - Programme Leonardo da Vinci - Transfert d'Innovation.

QU'EST-CE QUE BUSINESS GAME?

Business Game est un jeu sérieux proposant une simulation des activités que les entreprises effectuent habituellement sur le marché réel. Le jeu consiste en une compétition virtuelle entre des entreprises qui cherchent à surpasser leurs concurrents. Business Game, déjà utilisé au niveau universitaire, a été adapté par les partenaires au projet M.E.E.T. afin d'être utilisé par les élèves du secondaire.

COMMENT ÇA MARCHE?

Une classe est divisée en équipes (3-5 élèves). Dans le cadre d'un tournoi, chaque équipe assure la gestion d'une entreprise virtuelle et prend des décisions stratégiques et opérationnelles sur un marché concurrentiel.

QUEL EST LE BUT DU JEU?

Chaque équipe doit identifier et mettre en œuvre les meilleures stratégies pour améliorer l'efficacité des entreprises dans le but de remporter la compétition et de vaincre les entreprises représentées par les autres équipes.

QUELLES DÉCISIONS PRENDRE?

- Marketing (Prix, budget de publicité, prévisions de ventes)
- Production (achat de nouvelles machines, maintenance, externalisation, vente de machines)
- Approvisionnement (qualité attendue des composants, qualité attendue de l'externalisation)
- Finances (délais de recouvrement des créances, délais de paiement, demande de financement)
- Recherche et Développement (investissements dans la conception, les investissements dans la technologie, co-conception)
- Distribution (service à la clientèle, investissement dans les canaux de distribution)
- Ressources humaines (embauche de nouveaux employés permanents, embauche de nouveaux employés temporaires, périodes de travail, heures supplémentaires, formation du personnel permanent)

POURQUOI JOUER A BUSINESS GAME?

- Pour connaître et comprendre les problèmes auxquels les entreprises doivent faire face.
- Pour se familiariser avec des situations risquées et incertaines.
- Pour parfaire ses compétences de prise de décision notamment en matière de rapidité et d'efficacité.
- Pour développer des compétences transversales comme par exemple le leadership, la capacité à travailler en équipe, à argumenter ses choix, etc.
- Pour acquérir et / ou consolider ses compétences techniques.

QUELLE EST LA VALEUR AJOUTÉE DE BUSINESS GAME?

Ce jeu favorise l'apprentissage par la pratique et la prise de décisions : les élèves travaillent en équipes d'une manière active et collaborative. En présentant et en résolvant des problèmes réels, le jeu permet aux élèves d'appliquer les concepts, modèles, théories et techniques apprises en classe ainsi que de promouvoir leur intuition personnelle et leur créativité. Il permet également aux étudiants d'utiliser le processus de simulation comme une nouvelle méthodologie pour affronter et surmonter des situations complexes.

POUR PLUS D'INFORMATIONS

Business Game a été mis en œuvre dans le projet MEET. La société TBG Ltd. est responsable de son administration. Si votre classe et / ou votre école est intéressée par ce jeu et souhaite tenter cette expérience exaltante, vous pouvez en parler avec l'un de vos responsables pédagogiques (professeur, proviseur, directeur) puis contacter l'adresse électronique suivante:

- simone.magrin@thebusinessgame.it
- www.meet-project.eu

