

## Challenge Management

- Règlement de participation 2014 -

### Article 1 – Organisation du challenge

Une compétition intitulée « Challenge Management » est organisée par la commission des usages numérique de l'académie de Strasbourg pour la discipline Économie et Gestion. Ce challenge invite les élèves à concourir à l'aide d'un jeu sérieux pour prendre les meilleures décisions et mener une entreprise au succès.

### Article 2 – Objet du challenge

Le challenge management a pour objet :

- d'impliquer les élèves qui suivent les enseignements de management et de sciences de gestion en leur proposant de participer à un challenge inter-classes et inter-établissements
- de promouvoir une pédagogie innovante exploitant des jeux sérieux dans le but de permettre aux jeunes d'expérimenter des situations de gestion simulées mais réalistes
- de mieux faire connaître les spécificités des enseignements de Management en classe de seconde et de première des lycées généraux et technologiques

### Article 3 – Modalités de participation et d'inscription

La participation au challenge est gratuite.

Les informations actualisées concernant le déroulement du challenge sont disponibles en ligne à l'adresse suivante : <http://www.ac-strasbourg.fr/pedagogie/ecogestion>

Le jeu sérieux retenu pour la session 2014 de ce challenge est le jeu en ligne Simuland.

Le challenge s'adresse aux élèves inscrits dans les classes des lycées publics ou privés sous contrat de l'académie de Strasbourg, il comporte deux catégories :

- le niveau "seconde" s'adresse aux élèves de seconde qui suivent l'enseignement d'exploration Principes Fondamentaux de l'Economie et de la Gestion (PFEG) en seconde générale et technologique
- le niveau "première" s'adresse aux élèves de première qui suivent l'enseignement de sciences de gestion en 1<sup>ère</sup> Sciences et Technologies du Management et de la Gestion (STMG)

Pour chacune des deux catégories, le nombre maximum de classes participantes est fixé à 20. Pour chaque catégorie, les 20 premières classes inscrites seront retenues.

Les classes participantes doivent avoir accès au jeu sérieux dans leur établissement.

Chaque classe, sous la responsabilité du chef d'établissement, s'inscrit au challenge en indiquant l'établissement, le nom de la classe, le nombre d'élèves, le nom du professeur référent, le niveau de participation, une adresse électronique de contact valide. Un même établissement peut inscrire plusieurs classes.

Le formulaire d'inscription est disponible en ligne à une adresse qui sera communiquée via les listes de diffusion qui rassemblent les professeurs d'Économie et gestion de l'académie.

Une confirmation d'inscription est envoyée par les organisateurs à l'établissement concerné ainsi qu'au professeur référent du challenge pour la classe inscrite.

## Article 4 – Calendrier et phases du challenge

La date de fin des inscriptions est fixée au **1<sup>er</sup> mars 2014**

Le challenge comporte trois phases :

1. **Phase de pré-sélection** : elle se déroule au sein de chaque classe inscrite. L'objectif est de désigner le groupe d'élèves qui représentera la classe lors de la phase suivante. Cette éliminatoire doit être terminée au plus tard **le 1<sup>er</sup> avril 2014**.
2. **Demi-finale académique** : les équipes sélectionnées participeront depuis leur établissement à une partie commune. La demi-finale aura lieu **le jeudi 17 avril 2014 de 14 heures à 17 heures**.
3. **Finale académique** : la finale réunira les meilleures équipes de la demi-finale à Strasbourg. Elle aura lieu le **mercredi 28 mai 2014 de 13 heures à 17h30**.

## Article 5 – Modalités de déroulement

### Article 5.1 – La phase de pré-sélection

Les modalités de déroulement sont différentes selon la catégorie.

Pour la catégorie "Seconde" :

- Chaque professeur compose des équipes de 2 à 3 élèves au sein de sa classe.
- Pendant la durée de la phase éliminatoire, le professeur organise 2 parties du jeu sérieux. Chaque partie compte 10 tours et dure 50 minutes.
- Les organisateurs du challenge fournissent au professeur le modèle des parties à mettre en place durant la phase de pré-sélection.
- L'organisation interne est du ressort du professeur. La seule contrainte est le respect de la date de clôture de la phase éliminatoire (voir article 4).
- Le professeur calcule la valeur moyenne des résultats obtenus par les entreprises virtuelles de chaque équipe dans les deux parties (un fichier de calcul sera fourni par les organisateurs).

Il communique le nom et la composition de la meilleure équipe aux organisateurs avant la date limite. Cette équipe représentera la classe lors de la demi-finale.

Pour la catégorie "Première" :

- Chaque professeur compose des équipes de 2 à 3 élèves au sein de sa classe.
- Pendant la durée de la phase éliminatoire, le professeur organise 2 parties du jeu sérieux. Chaque partie compte 10 tours et dure 50 minutes.
- Les organisateurs du challenge fournissent au professeur le modèle des parties à mettre en place durant la phase de pré-sélection.
- Après la deuxième partie, le professeur soumet les équipes à la production d'un argumentaire relatif à la justification des choix opérés et aux notions de gestion mises en œuvre lors de la partie. Le support de cet argumentaire sera fourni par les organisateurs.
- L'organisation interne est du ressort du professeur. La seule contrainte est le respect de la date de clôture de la phase éliminatoire (voir article 4).
- Le professeur détermine la meilleure équipe de la classe en fonction du classement lors des parties et du résultat obtenu pour le travail écrit. Il communique le nom et la composition de la meilleure équipe aux organisateurs avant la date limite. Cette équipe représentera la classe lors de la demi-finale.

**Article 5.2 – La demi-finale académique**

Lors de la demi-finale, les équipes sélectionnées s'affrontent en simultané dans une même partie. La partie jouée est différente selon la catégorie du challenge (Seconde ou Première). Le jour de la demi-finale, chaque équipe doit pouvoir accéder dans son établissement à un ordinateur connecté.

Pour la catégorie "Seconde" :

- La partie pour la demi-finale est mise en place par les organisateurs du challenge.
- Chaque professeur reçoit l'identifiant et le mot de passe de l'équipe qualifiée avant la demi-finale. Le message comportera également la présentation des principales caractéristiques de la partie qui sera jouée (produit vendu, type de marché...)
- La partie comporte 20 tours et dure 1h40min
- Les 4 premières équipes gagnantes seront qualifiées pour la finale.

Pour la catégorie "Première" :

- La partie pour la demi-finale est mise en place par les organisateurs du challenge.
- Chaque professeur reçoit l'identifiant et le mot de passe de l'équipe qualifiée avant la demi-finale. Le message comportera également la présentation des principales caractéristiques de la partie qui sera jouée (produit vendu, type de marché...)
- La partie comporte 20 tours et dure 1h40min
- A l'issue de la partie, les organisateurs mettent à disposition des équipes, via le site académique, un questionnaire écrit relatif à la partie jouée dans lequel les élèves sont invités à argumenter les choix qu'ils ont faits au cours de la partie. Le questionnaire est à compléter et à envoyer dans un message électronique après la fin de la partie, aux organisateurs du challenge à l'adresse suivante : ChallengeManagement@ac-strasbourg.fr.

- Les organisateurs évaluent les questionnaires, puis procèdent au classement des équipes en tenant compte de cette évaluation et du classement dans la partie.
- Les 4 premières équipes gagnantes seront qualifiées pour la finale.

### **Article 5.3 – La finale académique**

Les équipes sélectionnées en demi-finale sont réunies à Strasbourg pour la finale académique. La finale se déroule en deux temps : une partie du jeu sérieux, suivie d'une présentation orale devant un jury.

- Les finalistes s'affrontent lors d'une partie mise en place par les organisateurs. La partie est différente selon la catégorie de participation.
- La partie comporte 15 tours et dure 1h15min.
- A l'issue de la partie, les équipes disposent d'un temps de réflexion sur la partie menée afin de préparer une synthèse des choix effectués.
- Chaque équipe argumente ensuite devant un jury les choix opérationnels et stratégiques effectués dans la partie. La présentation de chaque équipe n'excédera pas 10 minutes. Les équipes peuvent être amenées à répondre aux questions du jury.
- Un jury désigne l'équipe gagnante en fonction du résultat de la partie et de la présentation orale.

### **Article 6 – Publications des résultats**

Les résultats sont proclamés à l'issue de la phase finale.

Les résultats seront publiés sur le site de l'académie de Strasbourg.

### **Article 7 – Modifications et réserves éventuelles**

Les organisateurs du challenge déclinent toute responsabilité pour les problèmes matériels et de connexion pouvant perturber le bon déroulement des épreuves.

Les organisateurs se réservent le droit de limiter le nombre de classes inscrites pour un établissement afin de permettre au plus grand nombre d'établissements d'être représentés.

### **Article 8 – Loi « informatique et libertés »**

Les participants autorisent les organisateurs du challenge à publier leur nom et à exposer et/ou utiliser leur image avec l'indication du nom de leur auteur sur le site académique et/ou par voie de presse.

Chaque auteur conserve un droit moral sur son image et en conséquence celui de voir son nom cité chaque fois que sa photographie est publiée.

En application des articles 38 et suivants de la loi n°7817 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données les concernant auprès des organisateurs du challenge.