

FICHE DESCRIPTIVE D'UNE RESSOURCE PEDAGOGIQUE

Académie de Strasbourg Discipline Économie et gestion Groupe Action-Formation STMG	Mots-clés :
	Auteurs : Philippe PALACIN
	Date de publication sur le site : 04/01/2013
	Date de révision :

Intitulé de la ressource : Séance pédagogique autour du jeu MaCyberAutoentreprise en classe de 1ère STMG

Objectifs et démarche pédagogiques :

La séquence se décompose en 2 séances de 2 heures en demi groupe.

Séance 1 :

L'objectif de cette séance est de permettre aux élèves de mobiliser et/ou de réactiver les notions de communication acquises au cours du trimestre à travers une simulation de création d'entreprise.

La séance se déroule en classe à effectif réduit en salle informatique. Les élèves travaillent individuellement sur poste informatique et s'inscrivent sur le site :

<http://www.macyberautoentreprise.pme.gouv.fr/>

Après leur inscription, ceux-ci peuvent commencer à jouer et remplissent, à partir de leurs connaissances, le document fourni par le professeur (SEANCE 1). Ce dernier intervient à chaque phase du jeu pour les aider à progresser et procède aux remédiations nécessaires en fin de séance à l'aide de la proposition de corrigé (ANNEXE 2) et d'un résumé visuel du jeu (ANNEXE 1)

Séance 2 :

L'objectif de cette séance est d'amener les élèves à réfléchir sur des questions de gestion à partir de leur expérience du jeu et des notions apprises en cours. Le professeur distribue le document élève 2 (SEANCE 2) et projette le document numérique à l'aide d'un vidéoprojecteur. L'utilisation d'un Tableau Blanc Interactif peut être envisageable.

Cette séance peut alterner questionnement collectif, échanges avec le professeur et remédiations sur des questions de gestion avec une mise en commun des réponses. Le professeur renseigne les zones vierges du document numérique grâce aux réponses proposées par les élèves. Ces derniers notent les réponses validées collectivement sur leur document personnel.

En fin de séance, le professeur peut aider à remplir le schéma proposé en fin de document en introduisant les notions de flux, clients, fournisseurs, concurrents déjà observés dans le jeu. Cette activité a pour but de faire le lien avec le thème suivant : ***Gestion et création de valeur.***

Public	Classe de première STMG
Place dans le programme	THEMES : <i>De l'individu à l'acteur</i> <i>Information et intelligence collective</i> Introduction du thème 3 : <i>Gestion et création de valeur</i> Questions de gestion : Comment un individu devient-il acteur dans une organisation ? L'activité humaine constitue-t-elle une charge ou une ressource pour l'organisation ?

FICHE DESCRIPTIVE D'UNE RESSOURCE PEDAGOGIQUE

	<p>En quoi les technologies transforment-elles l'information en ressource ? Comment le partage de l'information contribue-t-il à l'émergence d'une « intelligence collective » ? Les systèmes d'information façonnent-ils l'organisation du travail au sein des organisations ou s'y adaptent-ils?</p> <p>Contexte et finalités :</p> <p>L'individu, qui possède des caractéristiques propres, devient un acteur au sein de l'organisation par les relations formelles et informelles qu'il établit dans son activité de travail.</p> <p>Dans les activités de gestion, l'information est à la fois source et résultante de l'action individuelle et collective. Les systèmes d'information (SI) concourent à en faire une ressource stratégique pour toute organisation. À l'échelle de l'organisation, comme à celle de la société, les Tic offrent de nouvelles formes de collaboration et de coopération. La maîtrise des conditions d'élaboration et d'utilisation de l'information collective est un enjeu pour les organisations.</p> <p>Par leur rôle structurant, les systèmes d'information contribuent à modeler l'organisation et peuvent déterminer des modes de fonctionnement rigides et contraignants.</p>
Notion(s) principale(s)	<p>Identité, phénomènes relationnels, message, type de communication, qualification, compétences. Le rôle de l'information dans l'organisation : Aspect et valeur de l'information. Outils de communication, P.G.I., Workflow</p>
Pré-requis	<p>Individu : personnalité, émotion, perception, attitude, comportement Phénomènes relationnels : contexte de communication, relations formelles et informelles Rôles, accessibilité et valeur de l'information Applications et usages des TIC dans les organisations : e-communication, partage de l'information, collaboration, communautés en ligne et réseaux sociaux Progiciels de gestion dans les métiers de l'organisation : approche fonctionnelle, gestion de processus et flux de travail (workflow)</p>
Outils TICE exploités	<p>Ordinateur/vidéoprojecteur Connexion internet Jeu en ligne : http://www.macyberautoentreprise.pme.gouv.fr/</p>
Support(s) exploité(s)	Documents élève à remplir
Organisation de la classe	En demi groupe, en salle informatique
Auteurs	Philippe PALACIN