2017 - 2018

Fiche synthèse ANIMATEUR lycée

L'animateur lycée du BCBFC 2017-2018 a en charge les missions suivantes :

1. Coordonner le planning lycée si plusieurs classes participent au jeu,
2. Mobiliser les professeurs de français et d'anglais des classes participantes
3. Créer le(s) tournoi(s) dans Arkhé pour son établissement,
4. Planifier et activer la simulation à l'issue de chacune des 3 périodes.

1. Coordonner le planning lycée

Si plusieurs classes participent au jeu, vous vous assurez auprès des différents professeurs concernés des dates choisies. Par simplification, il peut être préférable d'organiser cette journée pour toutes les classes d'un établissement en la plaçant à une même date ; néanmoins l'expérience montre que si votre nombre d'équipes est supérieur à 10, il est plus judicieux de prévoir deux tournois à des dates différentes. La fiche synthétique professeur propose une maquette indicative pour l'organisation de cette journée, néanmoins vous avez toutes libertés pour organiser la phase locale dans votre établissement, le but est de sélectionner l'équipe de votre lycée qui se rendra à la finale inter-académique du mardi 30 janvier 2018 au lycée Mathias de Chalon-sur-Saône. Si pour votre lycée, le nombre d'équipes (de 5 élèves) est supérieur à 10, vous aurez plusieurs tournois à créer ; en effet l'impact et la lisibilité des décisions seront plus pertinents si le marché se partage à 10 entreprises au plus.

2. Mobiliser les professeurs de français et anglais des classes participantes

Le choix de saisir cette opportunité de solliciter vos collègues professeurs d'enseignement général pour faire rayonner en local votre investissement et les travaux de vos élèves vous appartient ; vous êtes libre de la saisir ou pas ; mais la production des publicités radios est elle obligatoire.

Après la phase jeu, les équipes participantes ont à réaliser une phase communication en deux parties qui se déroulent en parallèle :

1- Communication de 5 à 10 mn devant un jury sur la stratégie, les décisions prises …

2- Production de 2 pubs radio de 30 secondes maxi au format MP3 ou Wav : *Utilisation des téléphones portables des élèves pour enregistrer et besoin d'un câble USB pour transfert sur clé USB*

a. une pub radio en Français sur un événement promotionnel (virtuel) initié par l'entreprise de l'équipe. Vous pouvez mobiliser le professeur de français pour que préalablement il choisisse un thème « imposé » à la classe et qui serait à incorporer dans la publicité. Le collègue de français pourrait être présent lors du tournoi pour accompagner les productions et participer au jury.

b. une pub radio en Anglais sur un événement promotionnel (virtuel)initié par l'entreprise de l'équipe. Le collègue d'Anglais pourrait être présent lors du tournoi pour accompagner les productions et participer au jury.

3. Créer le tournoi dans Arkhe pour son établissement

3.1. Collecter les @ des élèves leader d'équipe

Dans chaque équipe, vous aurez besoin d'un élève leader : ce dernier est celui qui détient l'identifiant et le mdp de son équipe. Pour le recevoir, chaque élève leader doit vous remettre au plus tard 8 jours avant la date de votre phase locale une @ ; vous en aurez besoin lors de la création de votre tournoi.

3.2. Réception des messages

Huit jours avant le début du tournoi dans votre établissement, vous recevrez dans votre boîte aux lettres :

- un 1er message adressé par le gestionnaire académique et un message automatique avec comme émetteur « no-reply@arkhe.com » qui contiendra :
  - Un identifiant
  - Un mot de passe (qu'il faudra changer lors de la 1ère connexion)

- Un lien pour se connecter à sa session (cf 2.2.)

- Un 2ème message du même émetteur qui contient le nombre de jetons disponibles. Ces jetons sont en fait des droits à jouer ; leur nombre est limité à vos besoins pour le seul déroulement de la phase locale dans votre établissement et ne permet pas de faire une session d'entrainement avec les élèves. Si vous souhaitez par la suite utiliser le jeu pour un usage pédagogique pour un cours, vous devrez faire une demande de jetons auprès de J.C DUFLANC pour l'académie de Dijon et de Daniel PERRIN pour l'académie de Besançon.

3.3. Création d'une session

Une session est le support pédagogique qui permet à l'animateur de confier la gestion d'une entreprise virtuelle aux équipes de joueurs.

3.3.1. L'écran de travail du jeu se présente ainsi :

Il est conseillé d'utiliser les navigateurs Mozilla Firefox ou Chrome.

3.3.2. La procédure de création est la suivante :

1. Lors de la 1ère connexion, vous devez saisir un nouveau mot de passe.
2. Puis configurer la session :
   a. Sélectionner le scénario de la session : BILBOKET mensuel
   b. Saisir un nom de session
   c. Saisir le nombre d'équipes qui participent au jeu dans votre établissement. Si ce nombre est supérieur à 10, nous vous conseillons de créer plusieurs sessions.
   d. Saisir le nombre de périodes : 3
   e. Créer la session
3. Inviter des co-animateurs autorisés par le gestionnaire (*facultatif et non prévu dans le cadre de notre organisation académique*)
4. Activer la langue utilisée pour jouer
5. Créer les comptes des équipes en utilisant les identifiants des élèves leader que vous a remis le (ou les) professeur(s) de votre établissement

Observations :

- *Si un leader d'équipe a perdu son mot de passe, il est possible de lui en régénérer un nouveau qu'il recevra dans sa messagerie (Menu horizontal **Animation**- Menu vertical **Gestion – Equipe de joueurs** - …).*
- *Le menu vertical **Décisions animateur** est pré-paramétré ; il est **conseillé de ne pas le modifier.** Vous pourrez bien entendu en prendre connaissance. Pour changer de période, il faut cliquer sur le mois – année.*

3.3.3. Les modalités de l'assistance sont diverses :

- Les personnes ressources au sein de votre académie,
- Chez Arkhe : l'éditeur du jeu : Mme. PANG (05 56 37 93 76), Arkhe pour vous aider lors de la création et de la gestion de la session, vous propose des modes opératoires au format pdf.
  Vous pouvez y accéder en cliquant sur le bouton Guides en haut de l'écran du jeu.
- Dans la liste des guides, si vous participez pour la 1ère fois, nous vous conseillons d'ouvrir le fichier : Animer sa 1ère simulation de gestion 1ere STMG. Il présente en particulier toutes les étapes pour piloter l'animation.

4. Activer la simulation à l'issue de chacune des 3 périodes

Le simulateur présente les mêmes interfaces aux joueurs et à l'animateur qui peut ainsi avoir une vision historique sur les différentes décisions des équipes.

Pendant la durée de la période, les joueurs saisissent leurs décisions puis les clôturent.

L'animateur visualise l'avancement des prises de décisions des équipes (Menu horizontal **Décisions** – Menu vertical **Clôturer** – **Clôture des décisions**). Il peut s'il le souhaite Forcer la clôture d'une équipe qui ne respecte pas les délais ; le simulateur prend alors par défaut les valeurs de la période précédente.

A partir du moment où toutes les décisions ont été clôturées, vous pouvez maintenant passer à la simulation en cliquant sur le bouton Passer à la simulation puis Simuler la période et SIMULER LA PÉRIODE . En quelques secondes, le simulateur est prêt pour passer à la période suivante, incrémentée d'un mois.

Les résultats sont à la disposition des équipes et de l'animateur :

- Les résultats comptables : (Menu horizontal **Partenaires** – Menu vertical **Expert-comptable** – **Documents de synthèse** ou **Détail des comptes**)
- Les résultats commerciaux : (Menu horizontal **Partenaires** – Menu vertical **Veille commerciale**).

Evaluation par le jeu

Une note est attribuée par le jeu à chaque équipe, cette dernière est une référence pour classer les équipes.