**Fiche pédagogique**

**Manipulation de notions de Gestion-Finance par un Escape Game**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Niveau | Première STMG | Début d’année en Term STMG | Journée d’intégration STMG ; Présentation de l’option GF |
| Programme | SDGN | Notions de GF pour l’enseignement commun MSGN | Notions de GF |
| Thème | 3- Gestion et création de valeur  4- Temps et risque | MSGN : 1-Les organisations et l’activité de production des biens et services  GF :  1- Appliquer les règles comptables  3- Accompagner la prise de décision |  |
| Question de gestion | Peut-on mesurer la contribution de chaque acteur à la création de valeur ?  Quelle prise en compte du temps dans la gestion de l’organisation ? | MSGN :  Quels choix d’organisation de la production pour concilier flexibilité, qualité et maîtrise des coûts ?  GF : - 1.1 Qu’est ce qu’un système d’information comptable et que lui apportent les technologies numériques?  3.4 - Qu’apporte l’analyse des coûts à la prise de décision? |  |
| Notion | Compte de résultat, Bilan , Seuil de rentabilité | | |
| Capacités | Lecture d’un bilan et d’un compte de résultat, connaître les éléments composants un bilan et un CR. Mesurer le risque d’exploitation grâce au seuil de rentabilité. Mesurer la profitabilité d’une activité. Découverte du principe de la partie double. | | |
| Objectifs  pédagogiques | -Mise en application des notions de SDGN en rapport avec la GF  -Evaluation formative : En cours de chapitre (en cours d’année)  - Evaluation diagnostique en fin de chapitre ou en fin d’année | Réactiver les acquis de première STMG. | Manipuler et découvrir des notions simples de Gestion-Finance. |
| Contenu et principe | Série d’activités portant sur 3 thèmes :  -TH 1: le bilan et La partie double  Th2 : Le compte de résultat et mesure de la profitabilité  TH 3 : Le seuil de rentabilité | | |
| Déroulement | Pré-requis : Bilan, Seuil de rentabilité, Compte de résultat.  Durée : Maximum 2 heures  Déroulement : Après avoir préparé les équipes, le professeur distribue le scénario, présente les objectifs et le dossier d’accompagnement élève.  Les élèves disposent d’un lien d’accès au jeu.  Des indices peuvent être donnés aux élèves en cas de difficultés. proposés dans la feuille de solutions  Il est possible de donner accès à la classe au suivi de la progression des équipes au fil du jeu  Le professeur fait un bilan de l'activité | | |
| Outils numériques  utilisés pour concevoir cette activité  pédagogique | Genially  Padlet  Tableur  Learning Apps | | |

*Fiche pédagogique élaborée par Gwenaëlle Cavalier, Romain Parisot (stagiaires M2) encadrés par Myriam Dupont (enseignante en Economie-Gestion)*