



## Formation STMG 2012

### Utilisation des jeux sérieux : Simuland

#### Piste de travail n°1

##### Prérequis

La présentation du jeu et de ces modalités a été réalisée auparavant.  
Ici, on part du prérequis que les élèves ont déjà utilisé le jeu dans des séances préalables.  
Les élèves maîtrisent aussi l'accès aux données statistiques liées à leur entreprise.

##### Remarques

L'idéal serait de capitaliser une utilisation de ce jeu tout au long de l'année.  
Ainsi, la contextualisation et la prise en main de l'interface etc. sont réinvestit dans différentes séances.

#### THEME 3 : DE L'INDIVIDU A L'ACTEUR

##### QUESTION DE GESTION

**L'activité humaine constitue-t-elle une charge ou une ressource pour l'organisation?**

##### OBJECTIFS DE LA QUESTION DE GESTION

- Mesurer l'activité du travail à l'aide d'indicateurs pertinents
- Evaluer le coût du travail
- Etablir un lien entre les conditions de travail et le comportement des membres de l'organisation

##### OBJECTIFS DE LA SEQUENCE

Evaluer l'élève sur les notions suivantes :

- Activité de travail : conditions de travail
- Evaluation et rétribution de l'activité humaine dans les organisations : indicateurs d'activité et de productivité, rémunération et coût du travail.

**POSSIBILITE D'UTILISATION** : On peut envisager un travail en groupe (de 2 élèves) avec répartition des tâches sur le travail de recherche notamment.

**AVANTAGE DE L'UTILISATION DE SIMULAND SUR CETTE QDG :** L'intérêt pour l'élève est de partir d'une situation qui est celle du jeu et de voir les conséquences des décisions qu'on lui demande de prendre afin d'approcher certaines notions de la question de gestion.

**LE TRAVAIL DE L'ENSEIGNANT :** Il devra paramétrer la partie (cf. instruction ci-après), enregistrer ses élèves ou groupes d'élèves, mettre à disposition des élèves le support ci-après, animer la correction et répondre aux éventuelles questions (de vocabulaire notamment).

**DEROULE DE LA SEANCE :** En classe à effectif réduit, par groupe de 2 élèves, on distribue le support et on lance la partie. L'enseignant peut à la fin de chaque tour, interroger les élèves sur leurs réponses et faire ainsi une correction pas à pas. Pendant le jeu, l'enseignant devra passer les tours et vérifier que chaque groupe a bien pris les décisions demandées (grâce à l'onglet 'assiduité' ou 'passer un tour' cf. plus bas). L'enseignant pourra ensuite réinvestir la découverte de ces notions en classe entière et pourra s'en servir de contexte de départ pour le traitement de cette question de gestion.

## I. Paramétrage de la partie

### - Etape 1 - Critères généraux

Ici 3 tours suffiront

Sélectionner manuellement afin de s'assurer que tous les élèves ont bien validés leur décision pour passer au tour suivant

Sélectionner 2-confirmé (de façon à avoir les décisions portant sur les commerciaux)

Veillez à bien cocher le mode comptabilité expert

### - Etape 2 - Choix du modèle de partie

Choix du scénario « boisson énergétique » ou « paire de ski »

- **Etape 3 – Evènement(s)**

Peu importe le tour où on programmera les impôts.  
Ne pas programmer d'autres évènements.

- **Etape 4 - Récapitulatif**

Vérifier sur le tableau de synthèse les paramètres choisis.  
Ensuite inscrire ses élèves dans la section « Elèves » (1 élève par groupe en cas de choix de travail en groupe).

## II. Support pédagogique et explication du déroulement du jeu

### A. Distribution du support pédagogique à compléter

L'enseignant distribuera le support suivant à compléter par l'élève ou pourra créer une section sur son cours à partir de l'ENT où il déposera la ressource suivante:

Avec votre associé, vous venez de créer votre entreprise de fabrication de paires de ski.  
Vous démarrez votre activité. Dirigez vous sur l'onglet Employés :

1. Quel est l'état du moral de vos ouvriers ?
2. Que vous conseille de faire l'aide en haut en bleu ?
3. Que vous coûtent vos ouvriers ? Décrivez les informations contenues dans le tableau correspondant.
4. Avez-vous embauché des commerciaux lors de la création de votre entreprise?
5. Dans le tableau récapitulatif de cet onglet apparait la notion de masse salariale. Faites les recherches afin d'en trouver une définition.

**Vous allez prendre maintenant des décisions avant le passage au tour 1 :**

- Fixez le montant du salaire de vos ouvriers de 151 euros
- Fixez le montant du budget dédié à leur formation de 200 euros
- Embauche 2 commerciaux
- Versez leur 501 euros de salaire et 1% par produit vendu

**Passage au tour 1 :**

1. Comment a évolué le moral de vos ouvriers ?
2. Comment se porte le moral de vos commerciaux ?
3. Que vous conseille de faire l'aide en haut en bleu ?
4. Que vous coûtent vos commerciaux ? Comment sont-ils rémunérés ?
5. Qu'appelle-t-on partie variable ? (faîtes des recherches si nécessaire)
6. Au final quelle est la différence entre rémunération et salaire ?
7. Comment a évolué la masse salariale ? Etait-ce prévisible ? Justifiez.
8. A partir du document ci-dessous, tentez de trouver un indicateur d'activité que vous pourriez calculer pour votre entreprise :

Un indicateur est la représentation quantifiée d'un phénomène qu'on veut mettre sous

contrôle. Il fournit des données chiffrées sur les principaux aspects de l'action évaluée et permet des comparaisons rigoureuses en matière de coûts, volume des activités, nombre de bénéficiaires. On peut distinguer deux grands types d'indicateurs : - les indicateurs d'activité mesurent le résultat direct de la production d'un service, par exemple le nombre d'heures de cours dispensées pour un établissement d'enseignement, ou le nombre de pages publiées pour un éditeur public (...).

<http://www.ladocumentationfrancaise.fr/dossiers/evaluation-politiques-publiques/index.shtml>

9. D'après le document ci-dessous, retrouvez la productivité par ouvrier en volume et en valeur dans votre entreprise :

**La productivité du travail**, par Simonnet Jean-Paul

Dans le langage courant, la productivité c'est le rendement, c'est une indication de l'efficacité. Pour les économistes, la productivité d'un facteur de production est toujours un rapport : au numérateur on porte un indicateur de la production (un volume ou une valeur) au dénominateur un indicateur de l'utilisation du facteur (volume ou valeur).

Mais, si la définition ne pose pas de problème, la productivité d'un facteur est un concept très délicat à mesurer parce qu'il est difficile d'isoler l'effet d'un facteur (le séparer de celui des autres éléments contribuant à la production).

Pour la productivité du travail il faut donc deux indicateurs pour construire le rapport :

- un indicateur de la production réalisée grâce à l'utilisation du travail
- un indicateur de la quantité de travail utilisée pour cette production.

**Exemple**

10 travailleurs, travaillant pendant 8 heures, produisent 5 unités d'un produit ; chaque heure de travail coûte 12 euros et chaque unité de produit est vendue 40 euros.

on peut d'abord mesurer une productivité physique :

- 0,5 unité produite par travailleur =  $5 / 10$
- 0,0625 unité produite par heure de travail =  $5 / 80$

on peut aussi calculer une productivité en valeur :

- 20 euros par travailleur =  $(40 \times 5) / 10$
- 2,5 euros par heure =  $(40 \times 5) / 80$
- 0,208 euros par euro de salaire =  $(40 \times 5) / (80 \times 12)$

**Prenez des décisions avant le passage au Tour 2 :**

- **Fixer à 300 euros le salaire de vos ouvriers**
- **Augmenter de 700 euros le budget de formation**
- **Embauchez 10 ouvriers**
- **Placer le salaire des commerciaux à hauteur de 800 euros**
- **Accordez-leur un pourcentage de 20% par produit vendu**
- **Fixez un budget de formation de clientèle à 300 euros**

**Passage au Tour 2 :**

1. Que remarquez-vous au niveau du moral de vos ouvriers ? De vos commerciaux ?
2. Quel lien pouvez-vous alors faire entre conditions de travail et comportements des

membres de l'organisation ?

3. Comment a évolué la masse salariale ? Etait-ce prévisible ? Justifiez.
4. Recalculer maintenant la productivité par ouvrier en volume et en valeur dans votre entreprise.
5. Au final, l'activité humaine constitue-t-elle une charge ou une ressource pour votre entreprise ?

## B. Supervision enseignant

A chaque passage de tour, l'enseignant peut surveiller le déroulement de la partie et surtout l'assiduité des élèves grâce à l'onglet « passer un tour » où il peut voir la liste des joueurs qui n'ont pas enregistré leurs ordres.

The screenshot shows the 'Passer un tour' screen for 'test5'. It includes a sidebar with a 'Liste des parties' table and a main content area with a warning message and a table of players who haven't placed orders.

Partie	A	N
test2	<input type="checkbox"/>	N1
test5	<input checked="" type="checkbox"/>	N2
test3	<input type="checkbox"/>	N3

Menu items: Résumé de la partie, Statistiques, Passer un tour, Détail des entreprises, Assiduité, Gestion des événements, Exports des données, Bilans de fin de partie.

Message: Veuillez utiliser cette page pour faire évoluer la simulation d'un tour. Attention : une fois les calculs de passage de tour effectués, il n'est pas possible de revenir en arrière !

Joueurs n'ayant pas enregistré leurs ordres pour ce tour :

Les entreprises suivantes n'ont pas enregistré de nouveaux ordres pour le tour actuel.

Joueur	Nom	Prénom	#	Liquidités	Variations
a			1	2 198 467 €	(+7 786 €)
b			2	2 195 098 €	(+3 732 €)

Buttons: Résultats de l'entreprise dans la partie, Passer un tour, Résumé.

Grâce au paramétrage de départ, c'est l'enseignant qui passe les tours de façon manuelle, ce qui permet de pouvoir attendre que tous les élèves aient terminé leurs travaux et permettre une correction pas à pas.

## C. Evaluation des travaux

Au fur et à mesure de l'avancement des travaux, l'enseignant interroge les élèves et corrige le questionnaire.

Une fois la partie terminée, le travail de correction de la dernière question permettra d'ouvrir la partie cours (en classe entière) sur cette question de gestion.