

## Titre : Décisions stratégiques

### Prendre les bonnes décisions dans la gestion de son entreprise

**Auteur(s) :** Dufau Nathalie

**Discipline :** Économie Gestion

**Niveau :** classe de 1<sup>o</sup> lycée professionnel, spécialité RPIP

#### ➤ **Objectif(s) Pédagogique(s) :**

Expliquer une décision de l'entreprise soit pour exploiter une opportunité soit pour contrer une menace de son environnement

#### ➤ **Compétences/Notions abordées :**

- Identifier le type d'environnement
- Qualifier l'évènement
- Appliquer les labels et normes et les principes de RSE

#### ➤ **Déroulé :**

À partir d'une activité pédagogique créée via l'ENT, les élèves découvrent les différentes notions à la maison.

En classe, par groupe, ils sont mis en position de chef d'entreprise avec pour objectif de prendre la bonne décision à chaque évènement impactant leur entreprise.

Ils disposent d'un tas de carte « ÉVENEMENT » et un tas de cartes « ACTIONS ».

À chaque évènement correspond un choix entre 2 actions.

Ils doivent prendre la décision de façon collégiale en argumentant leur choix.

Chaque évènement donne lieu à un compte rendu écrit.

#### ➤ **Plus-value du jeu :**

Les élèves connaissent déjà les normes et labels en vigueur dans leur métier mais ils ont du mal à identifier leurs enjeux pour l'entreprise.

En plaçant les élèves en situation de jeu qui les obligent à coopérer, ils sont dans l'obligation de justifier et défendre leur choix sans la peur de se tromper ou de la sanction note.

L'objectif pédagogique est atteint sans que l'élève ait eu l'impression d'écouter un cours. Ils sont volontaires pour lire les explications figurant sur les cartes à leurs pairs et ne le sont pas dans un scénario classique.

Hormis les compétences de la discipline, ils développent leur argumentation et leur esprit critique.

