



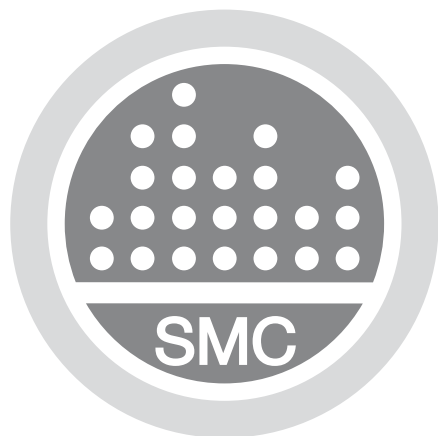
Stock Market Challenge

Maths, Etudes de Commerce et
Développement des Compétences
Générales

Jeu de la Salle de Transactions

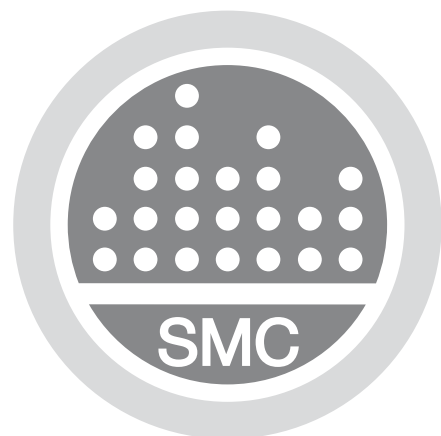
Manuel de l'Enseignant

Sommaire



1. Introduction	3
2. Mise en route du jeu	4
2.1 Créer un jeu	4
2.2 Configuration, préparation et timings	4
2.3 Accessibilité	5
3. Jouer	6
3.1 Règles du jeu	6
3.2 Différents rôles dans le jeu	6
3.3 La journée de transactions & l'interface	6
3.4 Acheter et vendre	6
3.5 Les infos	7
4. Objectifs d'enseignement & résultats attendus	8
5. Conditions techniques	9

1. Introduction



Stock Market Challenge est une activité enrichissante et divertissante, favorable à l'enseignement de plusieurs sujets (maths, études de commerce, économie, études médiatiques, langues vivantes, informatique, diplômes pour les 14-19 ans) et aux domaines en relation avec ces sujets, comme le développement des compétences, l'apprentissage de la vie en entreprise et les capacités financières.

La partie "Salle de Transactions" du Stock Market Challenge a été conçue pour une utilisation en salle de classe ou en salle informatique. Les élèves, en équipe de deux ou trois, ou en solo, achètent et vendent des actions et des devises en ligne, tout comme les brokers le font tous les jours dans les salles de transactions du monde entier.

En recréant la fièvre d'une vraie salle de transactions, l'exercice apporte à vos élèves une base d'apprentissage visant à résoudre et à analyser des problèmes sous pression.

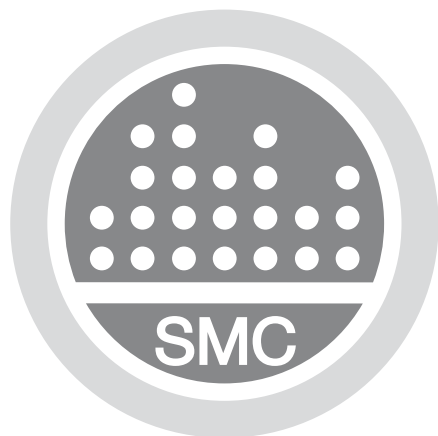
Le fait que cette simulation de jeu est aussi une course contre la montre en fait une expérience d'apprentissage efficace et enrichissante, qui, de plus, met en valeur le développement de compétences telles que le travail en équipe et la communication.

Le jeu de Salle de Transactions est facile à configurer et à jouer. Ce manuel détaille les conditions requises et une performance maximum.

«Les écoles qui proposent un programme motivant et ambitieux prennent en compte non seulement le programme scolaire obligatoire mais également le développement des aptitudes, qualités et compétences inhérentes qui contribuent à un apprentissage à vie.»

Mick Waters, Directeur du Programme Scolaire, QCA

2. Mise en route du jeu



2.1 Créer un jeu

(1) Aller sur:
<http://control.stockmarketchallenge.co.uk>
 et saisir les informations suivantes dans
 les cases appropriées:

Code d'accès : [FOURNI]
 Mot de passe : [FOURNI]
 Langue : Choisissez votre langue,
 anglais, espagnol ou
 français

(2) Pour créer un jeu, utilisez les options
 sur la droite de l'écran:

TITRE: Donnez un nom à votre jeu, ex:
 Jeu Test 1.

LANGUE: Sélectionnez votre langue pour
 la partie.

VERSION: Version 1 de la Salle de
 Transactions anglais/espagnol/français

LARGEUR DE BANDE: Sélectionnez
 votre connexion à haut-débit, par équipe/
 terminal, en 300kbps ou 64 kbps.

EQUIPES: Sélectionnez le nombre
 d'équipes souhaité pour jouer cette partie.

CREER UN JEU: Une fois que vous aurez
 réglé les paramètres du jeu, appuyez sur «
 Créer un jeu».

**CONSEIL: Créez une équipe
 supplémentaire et jouez en parallèle
 avec vos élèves. Il vous faudra sans
 doute ouvrir une nouvelle fenêtre sur
 votre navigateur afin de ne pas perdre
 le lien de votre panneau de commande.**

(3) Une fois qu'un jeu a été configuré, son
 statut s'affiche comme suit « Arrêt. Jeu
 d'entraînement, lundi 07.59 ».

(4) Un code d'accès unique est généré
 pour chaque jeu. Il apparaît sous l'onglet
 Supprimer, à côté de l'URL de connexion
 pour les équipes.

(5) Sur chaque terminal utilisé pour
 la partie, aller sur [http://teams.
 stockmarketchallenge.co.uk](http://teams.stockmarketchallenge.co.uk). Connectez-
 vous en utilisant le code d'accès unique
 du jeu et participez au jeu en tant
 qu'Equipe 1, puis Equipe 2 sur le terminal
 suivant, etc., jusqu'à ce que toutes les
 équipes aient pris part au jeu.

(6) Les équipes peuvent maintenant
 accéder au site d'infos via la rubrique
 Dernières Nouvelles en haut à droite de
 l'interface de transactions. Infos, prix
 de clôture et profils des sociétés sont
 disponibles avant le début de la partie.

(7) Quand vous êtes prêts à démarrer les
 transactions, retournez au Panneau de
 Commande du Jeu sur votre propre PC,
 sélectionnez Jouer / Pause, puis cliquez
 sur Jouer et le jeu commence. Vos élèves
 peuvent maintenant se lancer dans les
 transactions.

(8) Vous pouvez mettre un jeu en pause
 et y revenir à n'importe quel moment bien
 que nous vous recommandons d'utiliser
 l'option « En pause » de façon limitée.
 Le jeu s'arrête automatiquement à la
 fin de chaque journée de transactions.
 Sélectionnez Commandes et appuyez
 sur Jouer pour faire redémarrer la partie.
 Chaque équipe devra actualiser son
 terminal pour continuer à jouer.

**CONSEIL: Bien qu'il soit possible de
 mettre le jeu en pause à n'importe quel
 moment, nous vous recommandons
 de ne pas interrompre les journées
 de transactions afin de maximiser
 l'impact de cette expérience.**

(9) Le système archive les jeux et
 répertorie leurs positions dans trois écrans
 accessibles par onglets : Jeux en Cours,
 Jeux Précédents et Jeux Supprimés.
 Vous pouvez accéder aux données par
 n'importe quel jeu. Les Jeux en Cours
 deviennent Jeux Précédents quand les
 transactions de la semaine sont closes.

(10) Vous pouvez accéder aux portefeuilles
 de toutes les équipes participant au jeu et
 visualiser leurs scores depuis le Panneau
 de Contrôle du Jeu. Il suffit de cliquer sur
 l'onglet correspondant sur la droite. Vous
 pouvez également exporter les données
 du jeu de chaque équipe dans Excel et
 les utiliser dans des domaines de maths
 spécifiques comme l'analyse des données,
 les mesures statistiques, les graphiques et
 les diagrammes.

2.2 Configuration, préparation et timings

L'interface de transactions et le site
 d'infos du Stock Market Challenge sont
 livrés par l'intermédiaire d'une seule
 connexion en ligne. Pour pouvoir jouer,
 chaque équipe devra être en possession
 de son propre terminal dans la salle de
 classe ou la salle informatique.
 Nous vous conseillons d'afficher
 l'interface de jeu de l'enseignant sur un

2. Mise en route du jeu (suite)

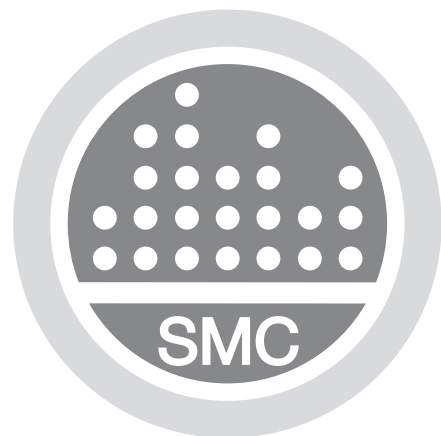


tableau blanc, de sorte que les derniers scores, la position des équipes et le site d'infos soient à la vue de tous.

CONSEIL: Chaque équipe peut afficher son jeu sur deux terminaux. Ces deux terminaux représentent une seule équipe qui affiche l'interface de transactions sur un terminal et le site d'infos sur l'autre.

Avant le démarrage du jeu, regroupez vos élèves en équipes, distribuez le Manuel de l'Elève et la fiche technique, et demandez-leur de se lancer dans les transactions de ce défit boursier.

Une fois la configuration d'une partie terminée, mais avant que les transactions du lundi commencent, les élèves peuvent voir le site d'infos et lire les derniers articles et le profil des sociétés. Puis ils devront prendre une décision concernant leurs investissements initiaux afin d'être prêts pour l'ouverture du Marché. La fiche technique peut leur être utile dans cette préparation.

La souplesse du jeu de la Salle de Transactions lui permet d'être réalisé sur plusieurs leçons. Par exemple:

Leçon 1

9.00 Accédez à la partie que vous avez configurée précédemment.
9.05 Les élèves se connectent en équipes.
9.10 Distribuez le Manuel de l'Elève et les fiches techniques.
9.15 Les élèves choisissent leur rôle, consultent le site d'infos, discutent de leur stratégie et décident de leurs investissements initiaux.

9.25 Commencez la partie.

9.50 Lundi se termine.

9.50 Affichez les scores et la position des équipes au tableau.

9.55 Discussion et préparation pour les transactions du mardi.

10.00 La leçon se termine. Jeu en pause et sauvegardé pour la prochaine session.

CONSEIL: Si vous mettez une partie en pause pour y revenir plus tard, assurez-vous que vos élèves ont pris note de l'équipe dont ils font partie.

Leçons 2 & 3

Chaque journée de transactions dure 25 minutes. Il devrait rester assez de temps pour effectuer deux journées de transactions lors de chacune des leçons suivantes.

Devoirs

Demandez à vos élèves de faire l'exercice fourni dans la section Matériel Pédagogique du panneau de contrôle du jeu.

2.3 Accessibilité

Stock Market Challenge suit les directives BECTA sur l'accessibilité des ressources pédagogiques en ligne, c'est-à-dire:

De la documentation intelligible est disponible sous forme électronique facilement accessible.

Le Manuel de l'Enseignant et le Manuel de l'Elève sont disponibles à l'écran et sont fournis au format PDF imprimable. Tous les articles du site d'infos sont imprimables.

Des textes alternatifs faciles à lire sont disponibles sur demande.

La transcription du contenu médiatique du jeu en documents Word est disponible dans

la section Matériel Pédagogique du Panneau de Contrôle du jeu.

Des pointeurs de souris grand format sont utilisables pour ce jeu.

Suivez les options d'accès du panneau de contrôle de votre PC pour accéder à ces choix.

Les fenêtres de jeu sont faciles à identifier et simples à manipuler.

Les outils de navigation et les informations d'orientation pour l'interface du jeu et le site d'infos sont clairs.

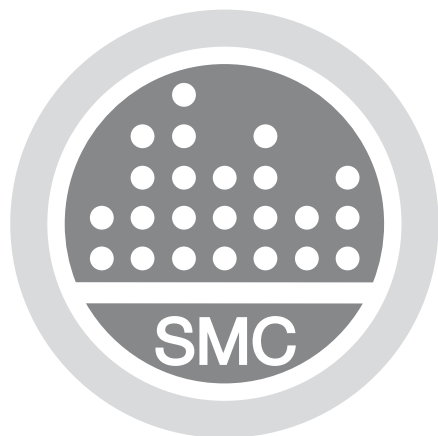
Menus et touches de commande sont accessibles à partir du clavier.

Selon les paramètres de votre navigateur, il vous faudra peut-être utiliser l'affichage plein écran pour que les touches fonctionnent.

Appuyer sur Alt devant chaque exemple: c'est-à-dire

Alt + Ctrl + B	Sélectionnez les valeurs
Alt + Ctrl + S	(de gauche à droite, en
Ctrl + 1, 2, 3, 4,	bas de l'écran)
5, 6, 7, 8, 9, 0	Acheter
	Vendre
Ctrl + B	Saisir un montant
Ctrl + S	Confirmer une transaction
Ctrl + A	Annuler la transaction
Ctrl + Y	Accéder au site d'infos
Ctrl + N	Historique des
Ctrl + L	transactions
Ctrl + H	Prix courant des
	actions

3. Jouer



3.1 Règles du jeu

Le but du Stock Market Challenge est de maximiser la valeur des investissements en actions et en dollars pendant cinq jours de transactions, du lundi au vendredi. Chaque journée dure 25 minutes. En faisant des pauses entre chaque journée, le jeu complet prend environ 2¼ heures.

Chaque équipe possède 50.000 GBP à investir sur un marché comprenant neuf sociétés ainsi que le dollar américain.

Le prix des actions et le taux de change du dollar sont largement déterminés par les informations que l'on trouve sur le site d'infos et dans les bulletins d'informations radio et télé. Les prix sont aussi influencés par le volume des transactions du jeu, ce qui fait de chaque partie un jeu unique.

L'équipe gagnante est celle dont les capitaux atteignent la valeur la plus élevée à la clôture de la journée de transactions du vendredi.

3.2 Différents rôles dans le jeu

Il y a trois rôles différents dans le jeu, chacun comportant ses propres responsabilités et compétences. Le travail d'équipe est important pour s'assurer que les achats et les ventes sont effectués au bon prix et au bon moment.

Le Directeur Financier détient la responsabilité globale des finances de l'équipe et peut suivre la valeur totale de son portefeuille en additionnant la Valeur du Portefeuilles et le Capital Disponible. L'Analyste en Placements est chargé de suivre les placements de l'équipe en utilisant les informations fournies sur l'écran de l'Historique des Transactions.

L'Analyste Média consulte les actualités en ligne, écoute les bulletins d'information à la télé et à la radio, et tient le reste de l'équipe au courant des répercussions que les dernières infos pourraient avoir sur les prix.

CONSEIL: L'équipe peut se composer de deux joueurs au lieu de trois en combinant le rôle du Directeur Financier et celui de l'Analyste en Placements.

3.3 La journée de transactions & l'interface

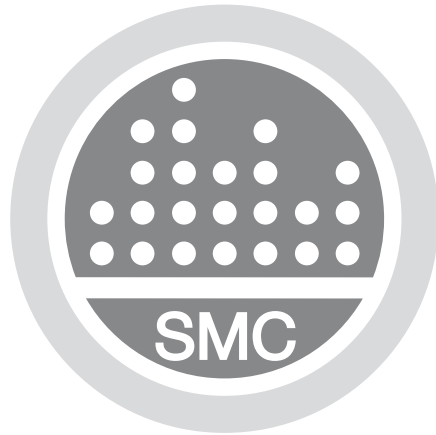
Quand la cloche d'ouverture sonne pour signaler le début de la journée de transactions, le jeu commence. Le marché ouvre à 8.00 et ferme à 16.00 tous les jours. Chaque journée dure 25 minutes.

Chaque journée de transactions passe automatiquement par une série de changements de prix et de bulletins d'information. A la fin d'une journée, le programme se met sur la position Marché Fermé, prêt pour la journée de transactions suivante.

Toutes les données relatives aux prix s'affichent dans la partie haute de l'interface de transactions. La disposition des informations sur les prix apparaît comme suit :

SOCIÉTÉ	COURANT	MOUVEMENT	PRÉCÉDENT	VARIATION	+HAUT	+BAS
Aqualux	247	↓	252	-2%	279	225

3. Jouer (suite)



L'élément clé à ne pas perdre de vue durant le jeu est le prix courant. Les autres données affichées à l'écran servent à aider les équipes à planifier à l'avance et à calculer les pertes et profits précédents.

Quand le prix des actions d'une société monte ou descend, la flèche de la colonne Courant change de direction en conséquence. Une flèche rouge indique une chute, une flèche verte une hausse.

CONSEIL : Un changement dans le cours du dollar est indiqué par une flèche blanche, le changement pouvant être bénéfique ou pas selon que l'équipe achète ou vend.

3.4 Acheter et vendre

Pour effectuer une transaction, les joueurs sélectionnent le dollar ou les actions qui les intéressent en cliquant sur le nom correspondant. Le prix courant s'affiche dans la case. Puis ils sélectionnent Acheter ou Vendre ainsi que le nombre d'actions ou de dollars qu'ils veulent acheter ou vendre. Le montant total de la transaction s'affiche et reste affiché pendant 30 secondes, le temps que la transaction soit effectuée.

Une fois Confirmer la Transaction sélectionné, le système calculera automatiquement la valeur de la transaction et la transaction sera ajoutée au portefeuille de l'équipe. Les éléments du portefeuille de l'équipe sont récapitulés sur l'interface de

transactions en Titres Courants, Valeur du Portefeuilles et Capital Disponible. L'écran « Historique de Transactions » contient un résumé plus détaillé des transactions de chaque équipe.

3.5 Les infos

On accède au site d'infos en cliquant sur l'onglet Dernières Nouvelles en haut à droite de l'écran. Dès la première visite sur ce site, une nouvelle fenêtre s'ouvre pour permettre aux équipes de naviguer facilement entre l'interface de transactions et le site d'infos.

CONSEIL : Rappelez à vos élèves de ne cliquer qu'une seule fois pour ouvrir le Site d'Infos. Une nouvelle fenêtre s'ouvre chaque fois que l'on clique, ce qui peut surcharger le système.

Durant le jeu, les infos qui affectent la valeur des entreprises et le cours du dollar vous seront communiquées par l'intermédiaire de plusieurs sources d'actualités :

- le site d'infos
- les informations télévisées (deux bulletins par jour)
- les infos radio (deux bulletins par jour)
- les flash infos

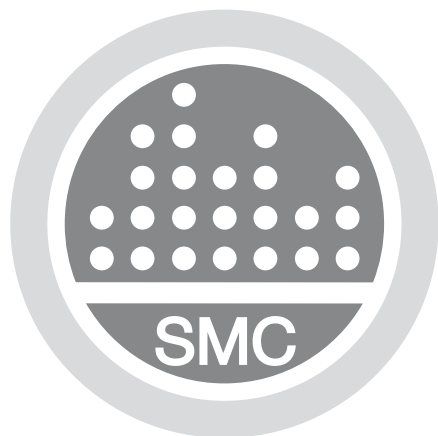
Pour prendre les décisions concernant leurs investissements, les élèves doivent se baser sur ces infos qui peuvent être bonnes ou mauvaises et peuvent avoir

des conséquences directes sur le prix des actions et / ou le cours du dollar,

Les articles du site d'infos sont imprimables si vous souhaitez en discuter ou en analyser le contenu avec vos élèves.

Les bulletins télévisés et les bulletins radio sont sous-titrés. Vous pouvez ajouter ou supprimer les sous-titrages en cliquant sur la bulle de dialogue en haut à gauche de l'écran du site d'infos.

4. Objectifs d'enseignement et résultats attendus



Le Stock Market Challenge a été conçu pour présenter un grand nombre d'objectifs principaux faisant partie des programmes nationaux d'enseignement secondaire.

Ce matériel unique d'apprentissage collaboratif pour les enseignants en Maths, Etudes Commerciales, Etudes Economiques, Anglais, Etudes Médiatiques, Langues Etrangères et Informatique répond à un grand nombre d'objectifs fondamentaux du programme scolaire du Royaume-Uni pour les élèves âgés de 14 à 19 ans. Il a également été conçu pour faciliter le développement de quatre domaines en relations avec les sujets précités : développement des compétences, esprit d'initiative, capacités financières et apprentissage professionnel.

Ce matériel pédagogique remplit un grand nombre des critères requis pour les sujets d'étude du Programme Scolaire des 14 à 19 ans au Royaume-Uni, en particulier dans le domaine de l'apprentissage appliqué. Il permet aux jeunes de développer une compréhension des connaissances et des compétences liées à un secteur bien précis de l'industrie, et est tout-à-fait adapté au monde du travail.

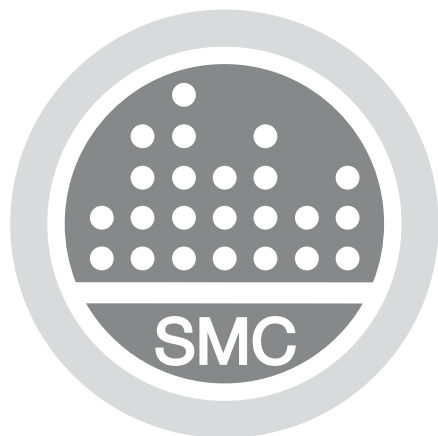
Un grand nombre de ces objectifs s'appliquent aussi aux collégiens (de 11 à 14 ans), en particulier en ce qui concerne le développement des compétences.

L'utilisation productive de ce matériel avec des groupes plus jeunes ne nécessite que peu d'adaptations.

Ce matériel répond aux attentes croissantes des élèves concernant l'apprentissage basé sur le jeu et peut s'utiliser pour une série d'activités en classe ou avec tous les élèves d'une même année scolaire. Il est particulièrement adapté aux activités de formation en entreprise pour les 14 à 19 ans.

Le « mapping » des programmes scolaires en maths, études commerciales et économiques, études médiatiques, langues étrangères, diplôme d'administration et de finances commerciales, compétences fonctionnelles et compétences personnelles, aptitudes d'apprentissage et capacités de raisonnement, est disponible sur le site via le Panneau de Contrôle de l'enseignant.

5. Conditions techniques



Nous avons créé Stock Market Challenge en suivant la procédure BECTA pour développeurs de logiciels. Cependant, il faudra peut-être effectuer certains ajustements selon la configuration individuelle du système de chaque école.

Largeur de bande

Le jeu est disponible en versions 300Kbps et 64Kbps. Pour 10 équipes / terminaux, il faudra respectivement une capacité de largeur de bande de 3 Mbps ou 640Kbps. Ce jeu peut tout-à-fait être utilisé avec une connexion sans fil.

Réseau et utilisation autonome

Le Stock Market Challenge a été conçu conformément aux standards industriels et fonctionne sur les systèmes de réseau, un réseau local ou un réseau étendu, ou sur un PC ou bloc-notes informatique autonome.

Plates-formes d'apprentissage

Le logiciel est compatible avec la plupart des plates-formes d'apprentissage. Votre plate-forme d'apprentissage devrait être assez flexible pour permettre à votre Responsable Informatique d'ajouter le Stock Market Challenge à votre système en tant qu'outil d'apprentissage numérique. La plupart des plates-formes d'apprentissage possèdent une option « Ajouter un Lien » qui permet d'afficher des contenus externes ou en ligne.

Pare-feu, filtres et autorisations

Le jeu nécessite, quel que soit votre pare-feu ou filtre, l'accès http à deux adresses IP par équipe / terminal : un lien URL pour l'interface de transactions et un autre pour le site d'infos. Il vous faudra peut-être ajuster les autorisations de contenu de votre système pour lui permettre de visualiser Flash Animation.

Types de fichiers

Les noms et types de fichiers sont susceptibles de changer dans l'avenir mais, à sa date de publication, le jeu utilise les fichiers Flash Video et les fichiers audio MP4 avec une extension .fly. Il vous faudra peut-être créer des autorisations pour ces fichiers.

Navigateur Internet

Le jeu peut être visualisé avec la plupart des navigateurs Internet, y compris Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome et Apple Safari.

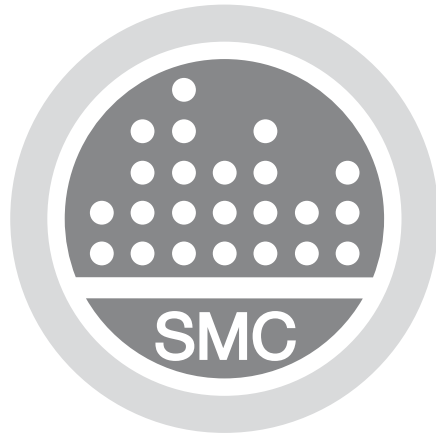
Résolution d'écran

Bien que la résolution d'affichage minimale soit de 1024 x 768, nous recommandons le visionnage du jeu sur 1280 x 1024.

Accès et protection par mot de passe

Stock Market Challenge utilise un système de mot de passe qui donne l'accès au panneau de contrôle du jeu à l'enseignant seulement. Chaque équipe / terminal

5. Conditions techniques (suite)



accède au jeu par l'intermédiaire d'un mot de passe URL unique et réservé au jeu, affiché sur le panneau de contrôle du jeu.

Synchronisation de terminaux

Bien que plusieurs équipes prennent part à la même partie, chaque équipe / terminal bénéficie de sa propre connexion au serveur du jeu. En conséquence, les données et bulletins d'informations envoyés et reçus ne pourront jamais être tout-à-fait synchronisés, ce qui ne diminuera pas le plaisir de vos élèves mais donnera au contraire plus d'authenticité à l'atmosphère de la Salle de Transactions.

La raison en est que chaque équipe / terminal se connecte au serveur du jeu toutes les 5 à 10 secondes. Si la partie commence deux secondes après qu'une équipe a « contacté » le serveur, cette deuxième équipe ne pourra débiter la partie qu'après qu'elle se soit de nouveau connectée avec le serveur. Si une autre équipe a contacté le serveur pendant ce laps de temps, elle aura commencé la partie, et, de ce fait, ces deux équipes auront peut-être à expérimenter une désynchronisation de deux à trois secondes.

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

	PC	MAC
PROCESSEUR	Pentium 3 (500 MHz)	500 MHz PowerPC (G4 et versions ultérieures)
RAM	256Mb	256Mb
SYSTEME D'EXPLOITATION	Windows XP ou Vista	OSX 10.3
RESOLUTION	1024 x 768	1024 x 768
CARTE SON	Carte son	Carte son
CARTE GRAPHIQUE	Carte graphique	Carte graphique
LOGICIEL	Acrobat 7.0+ et Flash 9.0	Acrobat 7.0+ et Flash 9.0