

# Contenu du DVD-ROM – Matériel pédagogique Kit complet

© Yvan Péguiron – www.infodidac.ch



## CD\_ROM - Matériel pédagogique

### Contenu :

Mode d'emploi du CD_ROM	■ Document pdf à imprimer
Codes	■ 28 lois ou ordonnances fédérales ■ 12 textes de lois vaudoises ■ 5 documents de droit international
Diapos	■ 160 diaporamas traitant de sujets de droit, d'économie, de calculs économiques et de comptabilité notamment.
Excel (avec macros)	■ 14 tuteurs ■ 10 jeux ■ 100 applications didactiques
Didactique	■ 500 fiches didactiques en pdf
Jeu de l'économie	■ Tous les éléments pour construire le jeu
Vocabulaire économique	■ Lexique contenant 345 définitions relatives au jargon économique et juridique rencontré de la 7 <sup>e</sup> à la 9 <sup>e</sup> année. (Vaud, Secondaire I, option « Economique »)
Mathématiques financières	■ Calculateur pour intérêt composé, rentes et placements

### Comment y accéder ?

1. Ouvrir les dossiers « CD\_INFODIDAC » puis « INFODIDAC »
2. Sur PC, cliquer sur « index.htm » ou « OUVRIR\_PC.htm »  
Sur Mac, cliquer sur « OUVRIR\_Mac.html »



## Education à la citoyenneté

### Contenu CD:

- Documents officiels vaudois pour les cours d'éducation à la citoyenneté.
- Documents fondamentaux. (Constitution, Déclarations universelles, etc)
- Documents juridiques (Codes et autres textes de loi)
- Documents pédagogiques en droit, économie, civisme

### Contenu Annexe :

- Dossiers, films, documents sonores, travaux d'étudiants (voir Contenu annexe DVD Infodidac.doc)

### Comment y accéder ?

1. Ouvrir les dossiers « CD\_ECD »
2. Cliquer sur « Edu\_citoyen.htm »

Les documents peuvent être chargés directement depuis le fichier CD\_EDC/EDC.



## La comptabilité un jeu d'enfant – Compléments interactifs

### Contenu :

Cours de comptabilité en lien avec la brochure « La comptabilité un jeu d'enfant »  
Diaporamas tirés du CD-ROM « Matériel pédagogique » + exercices interactifs avec corrigés.

Structure des modules :

- a) Plan de la leçon avec objectifs et chronologie
- b) Didacticiels et ou diaporamas
- c) Exercices à réaliser sur papier à l'aide de l'ordinateur ou directement à l'ordinateur
- d) Corrigés « pas à pas » à l'écran

Modules :

- |                               |                                     |
|-------------------------------|-------------------------------------|
| 1) le Bilan                   | 2) Les 5 catégories de comptes      |
| 3) Opérations de trésorerie   | 4) La journalisation                |
| 5) Plan comptable et clôture  | 6) Les immeubles                    |
| 7) Les comptes « Marchandises | 8) Les salaires et charges sociales |
| 9) La TVA                     | 10) Les titres                      |
| 11) Ajustement des comptes    | 12) Initiation à Crésus             |

### Comment y accéder ?

1. Ouvrir les dossiers « Jeu\_enfant »
2. Cliquer sur « index.html »



## Mercantique

### Contenu :

- Mind mapping de présentation du sujet
- Diaporama d'introduction au marketing + version à compléter pour les élèves
- Diaporama sur les affiches de parfums
- Documents pour un travail de groupe sur le packaging
- Exemple de test

### Comment y accéder ?

3. Ouvrir le dossier « Marketing »
4. Choisir soit le dossier « Diapo Marketing », soit le dossier « Elèves »



## Macros Excel

### Contenu :

- Apprendre à créer et utiliser des macros dans Excel.
- Initiation à la programmation en VBA (Visual Basic Applications). Cours progressif avec beaucoup d'exemples et exercices pas à pas.

### Comment y accéder ?

1. Ouvrir les dossiers « CD\_Macro » puis « Les macros Excel »
2. Lancer le diaporama avec PowerPoint « Le macros\_Mac.pps ou Les macros\_PC.pps »



## Smak Money

### Description du jeu :

- Smak-money est un jeu d'entreprise qui permet d'exercer ses talents de gestionnaire.
- 1 à 4 joueurs peuvent prendre part à ce jeu.
- Un joueur solitaire peut gérer plusieurs entreprises ou jouer contre une entreprise virtuelle.
- Une partie se joue en 12 coups représentant les 12 mois de l'année.
- Chaque participant joue le rôle d'un PDG à la tête d'une entreprise fabriquant des ordinateurs. Il doit, avec au départ 50 ouvriers et 1000 unités de compte en caisse, lutter contre la concurrence et les vicissitudes du marché pour produire et vendre ses appareils.
- Chaque mois le patron a 5 décisions à prendre pour gérer son affaire.
- L'entreprise qui a réalisé les plus gros bénéfices pendant l'année est couronnée; son patron est déclaré vainqueur.

### Comment y accéder ?

1. Ouvrir le dossier « Jeux\_simulations » puis le dossier « Smakmoney »
2. Lancer « Smak\_Money\_Mac.xls » ou « Smak\_Money\_PC.xls » en prenant soin d'activer les macros.  
(Excel – Outils – Macro – Sécurité – Niveau moyen ou faible)



## Smak Market

### Description du jeu :

La partie se déroule en 12 mois pendant lesquels les joueurs (maximum 2) doivent faire fructifier en bourse leur capital initial de CHF 50'000.-.

Chaque mois les joueurs doivent acheter et (ou) vendre des titres, et il s'agit notamment de :

- 1) Choisir des titres dans un panier de 4 actions, 1 obligation et 2 warrants.
- 2) Déterminer la quantité de titres à traiter en fonction de ses liquidités, ses garanties et des cours du mois.
- 3) Eventuellement vendre à découvert dans les limites de la couverture de CHF 50'000.-.
- 4) Emprunter en cas de "coup dur" sur une opération à terme.
- 5) Suivre la tendance des titres et l'évolution de son portefeuille sur les graphiques ou grâce aux indices.

### Comment y accéder ?

1. Ouvrir le dossier « Jeux\_simulations » puis le dossier « Smakmarket »
2. Lancer « Smak\_Market\_Mac.xls » ou « Smak\_Market\_PC.xls » en prenant soin d'activer les macros.  
(Excel – Outils – Macro – Sécurité – Niveau moyen ou faible)



## Jeu de l'économie

 Le Jeu de Krummacher (1974) adapté et informatisé

### Description du jeu :

Le but du jeu est de mieux comprendre le rôle et les mécanismes de l'économie dans notre société.

Le jeu se compose principalement d'un parcours pour les pions, d'un marché recouvert de marchandises et de « cartes » événementielles.

Chaque joueur reçoit un capital au départ de 11'500 Euros.

À son tour, le joueur lance le dé et avance d'autant de cases; il se conforme alors à la nature de la case d'arrivée en fonction de son statut de salarié ou d'industriel.

Sur les cases "Consommation", le joueur achète une des marchandises.

Sur les cases "Décision", le joueur prend une des dix décisions possibles.

Sur les cases "Évènement-Risque" et "État" le joueur tire une carte et suit les indications.

### Comment y accéder ?

- 1) Ouvrir le dossier « Jeux\_simulations » puis le dossier « Jeu\_economie 2012 »
- 2) Lancer « Jeu\_economie\_PC.xls » ou « Jeu\_economie\_Mac » en prenant soin d'activer les macros.

# Matériel pédagogique pour l'enseignement de l'économie du droit et de la citoyenneté



©Yvan Péguiron – [www.infodidac.ch](http://www.infodidac.ch)