

## Remarques liminaires sur INFOFI : Perspectives pédagogiques

Le tournoi Infofi n'est pas un tournoi de spéculation boursière mais une simulation basée sur l'analyse des informations financières et économiques **et ... ses limites.**

En effet, l'intérêt pédagogique du jeu INFOFI réside principalement dans les questionnements que suscitera la lecture et le décodage de documents comptables et d'informations de nature économique connus des élèves mais qu'il faut «faire parler» dans un contexte dynamique mais maîtrisable car circonscrit au périmètre de l'univers de la simulation.

A cet effet, les tracés des documents proposés (bilan, compte de résultat des 8 entreprises en concurrence simulée sur EXIGE) sont simplifiés au maximum, sans toutefois sacrifier au simplisme ! En effet, ces documents comportent suffisamment d'éléments pour permettre de mettre en œuvre le calcul des principaux ratios de diagnostic financier et la recherche des grands équilibres des bilans. Ils sont téléchargeables en format Excel, et sont donc facilement manipulables tant à des fins pédagogiques, propres au professeur, qu'à des fins de présentation.

De même, l'analyse des informations diffusées sur le site [www.exigeland.com](http://www.exigeland.com) par les différentes entreprises en jeu offre le recul nécessaire pour mettre en perspective les données calculées par les élèves participant au tournoi Infofi. Ces informations seront complétées en fonction des défis Exige par des éléments de mercatique (publicité, slogan, ciblage de marché.) ou de tout autre domaine de gestion.

Dans cette optique, faire réfléchir les élèves sur les éléments subjectifs qui guident leur choix (qualité du graphisme ou de l'animation des pages) est également un axe possible du travail pédagogique à réaliser.

Dans ce contexte, et à titre de suggestion sans aucune exclusive, l'animation des séances consacrées à Infofi peut être envisagée comme suit :

- entre chaque séquence de cours consacrée à INFOFI, demander aux élèves de consulter régulièrement le site dédié au jeu en leur proposant de relever les éléments stratégiques mis en avant par les entreprises en leur rappelant que ce sont aussi des élèves qui mettent à jour une partie des sites ;
- sur une plage de cours (deux heures semblent largement suffisantes ; une heure permet un travail assez soutenu), regrouper les avis et les opinions de chacun, objectiver ces éléments par des calculs de progression de chiffre d'affaires, de marge brute, de ratios de structure ou d'équilibre financier, des Besoins en Fonds de Roulement, etc...
- en déduire les titres sur lesquels la classe souhaite investir et ceux sur lesquels la classe désire se désengager.

Avec une telle trame de travail pédagogique, la gestion du portefeuille de titres devient un prétexte pour mobiliser les connaissances des élèves dans la lecture et l'interprétation de documents et d'informations pour lesquels ils n'ont pas forcément beaucoup d'appétence «naturelle» et «spontanée». Par ailleurs, les choix réalisés pourront être confrontés à la «réalité du marché» puisque le jeu se déroule sur des entreprises qui vivent les aléas de la vie économique sur un même marché.

Enfin, les élèves participant à Infofi pourront poser des questions sur les sites des entreprises d'Exige.

Compte tenu de la durée du jeu, il semble judicieux de lui consacrer environ de 4 à 6 heures de cours (idéalement 3 fois deux heures) ce qui permet d'aborder dans un contexte plus vivant qu'un exercice sans phase décisionnelle des notions relevant de différents domaines notamment :

- la comptabilité de gestion,
- l'analyse financière,
- la communication financière,
- la communication commerciale,

mobilisées dans une perspective dynamique et pluridisciplinaire en utilisant les outils bureautiques pour calculer et communiquer.