

# Connaissance de l'entreprise

Formatrice : Jennifer Mandot / 1er décembre 2025





# Objectifs pédagogiques



## Réactiver les notions clés

Revisiter l'ensemble du module *Connaissance de l'entreprise* de manière interactive et engageante.



## Consolider par le jeu

Renforcer les apprentissages grâce à une activité ludique et collective qui favorise la mémorisation.



## Développer la réflexion


Approfondir votre compréhension de la culture et des valeurs d'entreprise par une démarche créative.



## Évaluer les acquis

Mesurer vos connaissances de manière individuelle via un QCM final complet et structuré.

# Séquence 1 – Création du quiz par les équipes

 **Durée : 35 minutes**

 **Objectif**

Réactiver les connaissances du cours à travers la création d'un quiz collaboratif qui stimule la réflexion et la reformulation.



 **Déroulement de l'animation**

## 1. Constitution des équipes

- Former des équipes de 4 personnes

## 2. Mission de l'équipe

Chaque équipe rédige 10 questions sur le cours *Connaissance de l'entreprise*. Les formats acceptés :

- QCM avec 3 propositions maximum
- Vrai / Faux
- Questions courtes de définition ou d'application

### Thèmes à couvrir

- Stratégie et objectifs d'entreprise
- Environnement : PESTEL, Porter, SWOT
- Culture et valeurs d'entreprise
- Système d'information et transformation numérique
- Management et prise de décision

### Règles importantes

- Une seule bonne réponse par question
- Rédiger la bonne réponse à part
- Éviter les formulations floues ou trop techniques
- Varier les niveaux de difficulté

