



Je vous présente Orienthur.xlsm, l'application Excel vba qui oriente les élèves vers des activités périscolaires.

Fonctionnement: Le principe est de regrouper des écoliers dans des activités différentes. Chaque écolier fait 4 choix d'ateliers d'activité selon son ordre de préférence.

Processus: Une fois le choix de tous les élèves recensés, on s'occupe du premier choix: Les ateliers dont l'effectif maximal a été dépassé font l'objet d'un tirage au sort des élus pour suivre l'activité de l'atelier.

On fait de même pour les autres ateliers, à ceci près qu'on prend l'effectif des choix précédents pour les trois derniers ateliers.

Ainsi, l'atelier dont l'effectif sera dépassé au choix 2 devra tenir compte des choix prioritaires du 1er choix pour cet atelier, et ainsi de suite pour les autres choix.

Fonctionnalités: L'application permet de générer les ateliers pour chaque choix du C1 au C4, de vérifier les élèves qui ont été choisis sur un choix précédent. Ils sont inscrits en rouge, et les effectifs sont corrigés dans chaque choix. Un tirage au sort est effectué dès que l'effectif est dépassé. Des couleurs permettent de vérifier le tour des ateliers au 1er choix (jaune), au 2ème choix (vert), au 3ème choix (bleu) ou au 4ème choix (rose). Des notifications sont régulièrement affichées pour renseigner l'utilisateur.

Les résultats des groupes clos du 1er au 3ème choix, puis ceux des groupes restants au 4ème choix sont recensés dans l'onglet "recap". Un pointage est utilisé (onglet pointage) entre la base initiale (école) et la page "recap", pour rapprocher les différences par classe, entre les élèves sans atelier et ceux qui ont été choisis à plusieurs ateliers.

L'application se pilote depuis la page Accueil pour suivre un parcours entre les ateliers et les reclassements des données des tirages. Une fois les onglets des ateliers générés pour

chaque choix, l'utilisateur se rendra dans chaque onglet pour supprimer le tour en cas d'insuffisance de l'effectif ou pour faire un tirage au sort dans le cas contraire. Seul le 4^{ème} choix validera l'ensemble des derniers effectifs.

Spécificités: Devant l'afflux que peuvent connaître certaines activités sportives par rapport à d'autres, Un calcul a été effectué en colonne "difficulté de placement" de l'onglet école afin d'amener les écoliers à affiner leurs choix.

Les tirages au sort peuvent générer des doublons, qui sont retirés au sort.

Dans le cas de répétitions de doublons, une règle de 80% permet de tirer les élus en dessous de 80% et les exclus au-delà (exemple 28/30). Cette règle peut être changée. L'application permet d'intégrer plus d'élèves et plus d'ateliers (31 pour l'exemple).

Pour affecter votre liste d'écoliers dans l'application, il suffit de cliquer sur le bouton « RAZ » de l'Accueil, puis de copier/coller votre liste dans l'onglet « école » à la place des données de démonstration, colonne A à F.

Franck PAIRAUD

