

■ PerfecTIC

Description générale

TITRE

La campagne électorale

OBJECTIFS

Objectifs d'enseignement

- Démontrer les différences entre les idéologies politiques
- Présenter le fonctionnement et le rôle des partis politiques
- Démontrer le principe de division des pouvoirs
- Expliquer le régime parlementaire canadien
- Présenter les relations existant entre les médias et les politiciens

Objectifs d'apprentissage

- Reconnaître les différentes idéologies politiques et les mettre en application
- Se familiariser avec l'actualité politique
- Comprendre et appliquer le principe de division des pouvoirs
- Connaître le fonctionnement du régime parlementaire canadien
- Décrire les relations existant entre les médias et les politiciens



RÉSUMÉ

Dans le cadre d'un des cours portant sur la politique canadienne ou québécoise, les étudiants participent à une simulation en ligne permettant de mettre en pratique certains concepts vus en classe (parlementarisme, gouvernement responsable, démocratie, idéologies, médias, groupes d'intérêts, etc.). Il s'agit d'un jeu de rôle virtuel où ils personnifient des politiciens interagissant sur un forum de discussion.

Plus spécifiquement, les étudiants jouent le rôle de candidats provinciaux ou fédéraux procédant à une campagne électorale, en rédigeant des plateformes électorales, en intervenant pour influencer l'électorat fictif et en participant au débat des chefs. Des consignes d'évaluation sont fournies.

Nous recommandons que l'enseignant utilise les forums de discussion de la plateforme Moodle qui est disponible dans presque tous les cégeps. Il doit demander un espace dans cette plateforme à son conseiller pédagogique TIC, et y configurer des forums pour faire l'activité. Ce dernier pourra aussi l'aider à cet effet. Voici une [page d'instructions sur les forums](#) développée par la corporation DECclic. Si l'enseignant ne veut pas utiliser Moodle, il peut utiliser un site de forum sur le web. Un site de forum populaire est [phpBB](#) (en anglais).

DURÉE

En tout, la simulation se déroule sur une période de huit semaines. Les étudiants y consacrent en moyenne approximativement six heures au total, et l'enseignant environ trois heures, en plus de l'enseignement et de la correction.

HABILITÉS TECHNOLOGIQUES REQUISES

Pour l'enseignant et pour les élèves

- Connaissances informatiques de base

MATÉRIEL REQUIS

Pour l'enseignant et pour les élèves

- Accès à Internet



AVANTAGES LIÉS À L'UTILISATION DES TIC

Pour l'enseignant

L'utilisation d'un environnement virtuel pour procéder à des simulations permet de libérer du temps en classe, mais également de mieux voir l'évolution des apprentissages des étudiants, puisque cet environnement laisse des traces. Ainsi, l'enseignant peut mieux détecter les difficultés, au besoin, et ainsi procéder aux interventions appropriées. Cela lui permet de se positionner comme accompagnateur des étudiants et place ceux-ci au cœur des apprentissages.

Pour les élèves

L'environnement virtuel, utilisant une approche asynchrone, permet aux étudiants de prendre le temps nécessaire pour effectuer une recherche documentaire de qualité et facilite la participation des plus timides. De plus, il favorise la collaboration entre les étudiants, en mettant à leur disposition une plateforme pour échanger entre eux.

Comme l'enseignant, les étudiants peuvent voir le travail effectué par leurs collègues grâce aux traces laissées, ce qui facilite pour eux aussi la gestion des travaux d'équipe.

Finalement, la simulation permet de mettre en pratique différentes notions politiques, en plus d'être en contact avec l'actualité politique.

PRÉPARATION PÉDAGOGIQUE PRÉALABLE

Pour l'enseignant

Explication de la politique canadienne ou québécoise, plus particulièrement :

- Le déroulement d'une campagne électorale au Canada et au Québec
- Le mode de scrutin uninominal à un tour
- Les idéologies politiques
- Le régime parlementaire
- La répartition des champs de compétences
- Le rôle des médias
- Les partis politiques

Pour les élèves

- Faire les lectures recommandées par l'enseignant
- Prendre des notes personnelles en classe



- Poser des questions à l'enseignant au besoin

PRÉPARATION TECHNIQUE PRÉALABLE

Pour l'enseignant

- Configurer un forum de discussion public ou privé (forum d'équipe) dans la plateforme Moodle ou dans un site de forum en ligne comme [phpBB](#)
- Fournir l'adresse web (le URL) de l'espace Moodle ou du site de forum en ligne et s'assurer que les étudiants y ont accès à l'aide d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe

Pour les élèves

- Avoir un accès Internet pour accéder aux forums de discussion
- Savoir comment rédiger leurs commentaires dans les forums de discussion

Déroulement pas à pas et durée des étapes

ÉTAPE 1

± 15 minutes

Création des équipes

D'abord, l'enseignant détermine si la simulation en est une de politique fédérale ou provinciale.

Ensuite, il sépare aléatoirement les étudiants en équipes de taille similaire. Celles-ci représentent les réels partis politiques présents à la Chambre des communes ou à l'Assemblée nationale. Chaque équipe se choisit ensuite un chef, à l'aide d'un vote secret au besoin.



ÉTAPE 2

Entre 2 et 4 heures de travaux à la maison, réparties sur 2 semaines.

Rédaction de la plateforme électorale

Chaque membre du parti politique détermine deux promesses électorales. Voir l'annexe 1 pour les consignes précises. Les étudiants ont une semaine pour rédiger deux promesses électorales et une semaine pour les corriger et les publier sur le site Web, après leur évaluation par l'enseignant.

ÉTAPE 3

Les étudiants consacrent entre 2 et 5 heures à cette étape, le tout réparti sur 5 semaines.

L'enseignant accorde entre 1 et 2 heures par semaine à l'activité.

Campagne électorale

Une fois que toutes les plateformes électorales ont été publiées, la campagne électorale débute. Les étudiants, sauf les chefs, doivent intervenir sur le site Web à trois reprises par semaine, et ce, pour les cinq semaines que dure la campagne. La moitié de ces interventions doivent expliquer et vanter les mérites des promesses électorales du parti de l'étudiant, tandis que l'autre moitié doit attaquer ses adversaires. Voir l'annexe 2 pour les consignes précises.

ÉTAPE 4

± 5 minutes

Préparation du débat des chefs

À la troisième semaine de la campagne, l'enseignant détermine, par un tirage au sort, le choix du thème qui sera abordé au débat des chefs (l'enseignant peut lancer une question plus précise s'il le désire).

Si le débat est de politique fédérale, les thèmes sont la politique étrangère, les finances publiques, les relations Canada-Québec, ou encore, la justice et la sécurité publique.

Pour la politique provinciale, il s'agit de la santé et des services sociaux, des finances publiques, de l'éducation, ou encore, des relations Québec-Canada.

ÉTAPE 5

± 45 minutes

Débat des chefs

Une semaine plus tard, le débat des chefs se déroule en classe.



L'ordre des différents droits de parole est déterminé au préalable et au hasard par l'enseignant.

Au débat, chaque chef a droit à un discours d'ouverture d'une minute. Ensuite, les chefs s'affrontent en dyades sur le thème donné. Toutes les confrontations durent au maximum deux minutes et chaque chef doit affronter chaque chef. Finalement, les chefs ont droit à un discours de conclusion d'une minute. Voir l'annexe 3 pour les consignes précises.

ÉTAPE 6

± 15 minutes

Dévoilement des résultats

Une fois la campagne électorale terminée, l'enseignant évalue celle-ci à l'aide de l'annexe 4 et dévoile en classe les résultats aux étudiants.

AUTRES RÈGLES

Les médias

À une ou deux reprises au cours de la simulation, l'enseignant peut publier des nouvelles provenant du site Web ou de sa propre création, afin d'apporter des éléments nouveaux dans la campagne électorale.

Utiliser des partis politiques fictifs

Plutôt que de jouer le rôle de candidats des vrais partis, les étudiants peuvent être candidats de partis fictifs. Dans un tel cas, l'enseignant attribue à chaque parti politique une idéologie à défendre.

Pour plus de renseignements

AUTEUR

Mathieu Bélanger

Établissement : Cégep régional de Lanaudière à Terrebonne

Adresse électronique : mathieu.belanger@collanaud.qc.ca



RÉFÉRENCES

ANCTIL, Dave, et Benoît DUBREUIL (2008). *Introduction à la science politique : Idées, concepts et régimes*, Anjou, Les éditions CEC.

BOUDREAU, Philippe, et Claude PERRON (2011). *Lexique de science politique*, 3^e édition, Montréal, Chenelière éducation.

PAINCHAUD, Marcel (2007). *Introduction à la vie politique*, 2^e édition, Montréal, Gaëtan Morin éditeur, Chenelière éducation.

SHIVELY, W. Phillips, et Jules-Pascal VENNE (2008). *Pouvoir et décision : Introduction à la science politique*, 3^e édition, Montréal, Chenelière/McGraw-Hill.



Rédaction de la plateforme électorale

Une fois formés, les partis politiques doivent rédiger leur plateforme électorale. Pour ce faire, chaque étudiant choisit un thème parmi ceux qui suivent. Il est à noter que deux étudiants d'un même parti politique ne peuvent travailler sur le même thème, sauf avec l'approbation de l'enseignant.

Si la simulation concerne la **politique fédérale**, les thèmes possibles sont les finances publiques, la justice et la sécurité publique, les affaires étrangères, l'industrie, la citoyenneté et l'immigration, l'agriculture et l'agroalimentaire, le patrimoine et les langues officielles, le transport, l'environnement, les affaires autochtones, les ressources naturelles, la condition féminine, les relations Canada-Québec.

Si la simulation concerne la **politique provinciale**, les thèmes possibles sont les finances publiques, la santé et les services sociaux, l'éducation, la justice et la sécurité publique, l'immigration et les communautés culturelles, l'environnement, les affaires municipales, les ressources naturelles, l'agriculture et l'agroalimentaire, le travail et l'emploi, le transport, le tourisme et la culture, la famille et les aînés, la condition féminine, les relations Québec-Canada.

Ensuite, chaque étudiant rédige deux promesses électorales en lien avec son thème. Chaque promesse est d'abord formulée clairement (généralement en une phrase), puis expliquée et justifiée en un paragraphe. Les promesses doivent respecter le programme des vrais partis politiques (ou l'idéologie attribuée par l'enseignant, dans le cas de partis fictifs).

Les étudiants ont une semaine pour remettre leurs promesses électorales à l'enseignant. Une fois celles-ci évaluées, ils ont une semaine pour apporter les corrections suggérées par l'enseignant et publier leurs promesses sur le site Web.

GRILLE DE CORRECTION :

- | | |
|--|-----|
| 1) Première promesse électorale : | |
| a. Clarté : | /10 |
| b. Réalisme : | /10 |
| c. Qualité de l'explication : | /15 |
| d. Respect des positions du parti/de l'idéologie attribuée : | /10 |





2) Deuxième promesse électorale :	
a. Clarté : /10	
b. Réalisme : /10	
c. Qualité de l'explication :	/15
d. Respect des positions du parti/de l'idéologie attribuée :	/10
3) Respect des normes de présentation :	/5
4) Qualité des corrections effectuées :	/5
5) Pénalité liée au français :	/-10
<hr/>	
Total :	/100



Les interventions des candidats

Durant les cinq semaines de la campagne électorale, chaque candidat (sauf les chefs) devra produire sur le site Web deux interventions par semaine de façon à convaincre les électeurs indécis fictifs de voter pour lui. La moitié de ses interventions doivent expliquer et vanter les avantages des promesses électorales de son parti et ses propres mérites comme candidat, tandis que l'autre moitié doit attaquer les faiblesses de ses adversaires, particulièrement en ce qui concerne leurs promesses électorales. Il est à noter que bien que les attaques contre les adversaires soient permises, les attaques personnelles gratuites ne le sont pas (on doit respecter un minimum de savoir-vivre). Il n'y a pas de longueur prescrite pour une intervention, elle peut être tant de seulement quelques lignes que de quelques paragraphes.

GRILLE DE CORRECTION :

1) Nombre d'interventions suffisant :	/40
2) Respect du ratio exigé (attaques versus promotion du parti) :	/5
3) De façon générale,	
4) les interventions contribuent de façon significative aux débats :	/20
a. les interventions font souvent référence aux promesses électorales :	/15
b. les interventions sont fidèles à l'idéologie du parti :	/15
c. les interventions utilisent un langage approprié :	/5
Total :	/100



Le débat des chefs

GRILLE DE CORRECTION :

1) L'étudiant utilise efficacement sa minute d'introduction :	/10
2) L'étudiant démontre une maîtrise du thème traité :	/30
3) L'étudiant démontre une maîtrise des propositions de ses adversaires :	/15
4) L'étudiant fait une bonne utilisation de la rhétorique :	/15
5) L'étudiant demeure fidèle au programme de son parti ou à son idéologie :	/15
6) L'étudiant utilise efficacement sa minute de conclusion :	/10
7) L'étudiant est respectueux envers les autres candidats et l'animateur :	/5
Total :	/100



Évaluation de la campagne électorale

Pour chaque parti politique, l'enseignant remplit la grille suivante en encerclant la réponse appropriée.

PARTI POLITIQUE				
ÉLÉMENTS D'ANALYSE	POINTS ATTRIBUÉS			
Le programme explique adéquatement deux promesses électorales par étudiant, tel que décrit à l'annexe 1.	Très en accord (4 points)	En accord (3 points)	En désaccord (2 points)	Très en désaccord (1 point)
Le programme est fidèle au vrai parti politique correspondant ou à l'idéologie attribuée au parti fictif.	Très en accord (4 points)	En accord (3 points)	En désaccord (2 points)	Très en désaccord (1 point)
De façon générale, les interventions des candidats du parti sont efficaces pour ce qui est de la transmission de la vision du parti.	Très en accord (8 points)	En accord (6 points)	En désaccord (4 points)	Très en désaccord (2 points)
De façon générale, les interventions des candidats du parti sont efficaces pour ce qui est des attaques envers les autres formations politiques.	Très en accord (4 points)	En accord (3 points)	En désaccord (2 points)	Très en désaccord (1 point)
Lors du débat des chefs, le chef manifeste une connaissance des enjeux et reste fidèle au vrai parti politique correspondant ou à l'idéologie attribuée au parti fictif.	Très en accord (8 points)	En accord (6 points)	En désaccord (4 points)	Très en désaccord (2 points)
Lors du débat des chefs, le chef est charismatique.	Très en accord (4 points)	En accord (3 points)	En désaccord (2 points)	Très en désaccord (1 point)
TOTAL : /32				

Une fois la grille remplie pour chaque parti, celui ayant le score le plus élevé forme le gouvernement ; le deuxième, l'opposition officielle ; et ainsi de suite. Si l'écart est très grand entre le gouvernement et l'opposition officielle, le premier devient majoritaire. Si l'écart est plutôt serré, le gouvernement devient minoritaire. En cas d'égalité, l'enseignant accorde la faveur au parti dont l'équivalent réel est le plus fort au sein du vrai Parlement.

Si on retrouve dans la simulation un parti présent seulement au Québec (comme le Bloc québécois), on le classe à l'aide du barème suivant :

De 28 à 32 points, il obtient entre 65 % et 85 % des sièges du Québec ;

De 22 à 27 points, il obtient entre 51 % et 64 % des sièges du Québec ;

De 16 à 21 points, il obtient entre 35 % et 50 % des sièges du Québec ;

De 10 à 15 points, il obtient entre 20 % et 34 % des sièges du Québec ;

De 0 à 9 points, il obtient entre 2 % et 19 % des sièges du Québec.

