

■ Simulation politique

Guide de l'enseignant



Table des matières

Présentation de l'activité pédagogique	3
Clientèle visée	3
Avantages pédagogiques de la simulation	4
Types de simulations	5
Consignes générales	5



Présentation de l'activité pédagogique

Le présent guide est un complément au site web Simulation politique. Il décrit les consignes générales de base nécessaires à la mise en pratique de jeux de rôles et de simulations servant à l'enseignement de la science politique au sein du réseau collégial québécois. Il s'agit la plupart du temps de jeux ouverts où, contrairement à une partie de Monopoly par exemple, il n'y a ni *gagnant* ni *perdant*. En cela, ces jeux reflètent la réalité politique, qui est en perpétuel mouvement. Les joueurs (les étudiants) ont chacun des rôles distincts à exercer dans des scénarios prédéfinis. Ceux-ci illustrent divers aspects de la vie politique québécoise et canadienne, particulièrement en ce qui concerne les courants et tendances idéologiques de même que les caractéristiques de notre système politique.

De façon plus précise, ce site web sert à l'enseignement et à l'apprentissage de la politique québécoise et canadienne. En effet, puisque des choix devaient être faits, la politique internationale n'est pas ciblée par le présent projet.

Le matériel proposé sur le site comprend :

- Une banque de 15 scénarios pédagogiques permettant l'apprentissage de la politique québécoise et canadienne en utilisant la simulation et en intégrant les technologies de l'information et de la communication à différents niveaux, selon le scénario retenu.
- Des grilles d'évaluation pour plusieurs des scénarios.
- Des textes de nouvelles fictives servant à alimenter les simulations.
- Un guide des rôles les plus fréquents joués dans les simulations, y compris une description des différents postes ministériels et d'opposition.
- Un site web prêt-à-servir où peuvent être déposés les consignes et les éléments d'actualité (les nouvelles) choisis, ainsi qu'un lien vers la plateforme de discussion où se déroule la simulation en ligne.
- Des capsules vidéo présentant des extraits de simulations et des témoignages d'étudiants et d'enseignants.

CLIENTÈLE VISÉE

Les activités pédagogiques proposées s'adressent aux enseignants et aux étudiants de sciences humaines du réseau collégial, particulièrement pour le premier cours de science politique ou le cours portant sur la politique québécoise et canadienne, selon le cégep. De plus, elles pourraient potentiellement intéresser les enseignants et étudiants de la formation générale (cours Éthique et politique), ceux en travail social (cours Défense de droits), ou encore, ceux en sciences humaines (cours Démarche d'intégration des acquis en sciences humaines).



AVANTAGES PÉDAGOGIQUES DE LA SIMULATION

Depuis 2010, les cégépiens sont des étudiants qui ont vécu le renouveau pédagogique au secondaire. Ils ont l'habitude de stratégies d'apprentissage plus mobilisatrices que celles proposées aux cohortes précédentes. Particulièrement, ils désirent participer en classe, être moins passifs. Les activités pédagogiques de ce site visent justement à harmoniser l'apprentissage de la science politique au collégial avec le type d'enseignement qui a cours au secondaire.

Les étudiants veulent aujourd'hui débattre entre eux, exprimer leurs opinions et apprendre de façon plus interactive. En plus de recevoir un enseignement magistral classique, où les notions sont présentées de façon majoritairement théorique et abstraite, ils souhaitent pouvoir connecter leurs apprentissages à la réalité concrète qui les entoure. Ils apprennent mieux à l'aide de situations d'apprentissage signifiantes et authentiques. Il est démontré que cette formule pédagogique favorise la rétention de l'information acquise et motive les étudiants face à leur apprentissage¹. C'est ce que nous proposons.

Les scénarios constituent également d'excellents outils pour l'enseignement de la citoyenneté. En effet, le Conseil supérieur de l'éducation (CSE) note que « l'approche par résolutions de problèmes [...] semble constituer l'une des voies prometteuses pour la pratique en classe de la citoyenneté et mérite d'être exploitée² ». Or, la simulation inclut justement, dans son fonctionnement, cette approche.

Dans la même logique, le CSE souligne que « tout comme c'est le cas au secondaire et au primaire, l'éducation à la citoyenneté passe par des stratégies pédagogiques qui favorisent la participation, l'esprit critique, la résolution collective de problèmes, la prise de parole, la capacité de situer les savoirs dans le temps et dans l'espace et de saisir la diversité des interprétations possibles³ ». Ce constat a été posé en 1998, mais les cours de science politique, où l'apprentissage à la citoyenneté devrait le plus s'effectuer, fonctionnent encore trop souvent selon le modèle magistral déjà évoqué.

Autre avantage non négligeable : l'intérêt particulier des garçons pour la simulation, facilitant par le fait même leur réussite scolaire. En effet, « chez les garçons, une pédagogie axée sur du concret, introduisant quelques éléments de compétition et tenant compte du désir d'autonomie plus prononcé chez eux serait [...] à privilégier⁴ ».

Il est également pertinent de noter que la simulation, lorsque effectuée en ligne en mode asynchrone (en utilisant des outils de collaboration tels que le forum de discussion), facilite les débats entre les étudiants sur une plus longue période de temps, de façon plus réfléchie et mieux documentée.

Enfin, étant donné le fonctionnement même de la simulation, l'étudiant bénéficie d'un encadrement individuel – l'enseignant joue le rôle d'animateur et de chef d'orchestre durant toute la durée

1. Gilles CHAMBERLAND, Louissette LAVOIE et Danielle MARQUIS, *20 formules pédagogiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, 1995.
2. CONSEIL SUPÉRIEUR DE L'ÉDUCATION, « Éduquer à la citoyenneté », *Rapport annuel sur l'état et les besoins de l'éducation*, Québec, Conseil supérieur de l'éducation, 1998, p. 51-55.
3. *Ibid.*
4. Jacques ROY et autres, *Filles et garçons au collège : des univers parallèles ? Étude sur la problématique des genres et la réussite scolaire en milieu collégial*. Recherche PAREA, Cégep de Sainte-Foy, juin 2010. [en ligne] <http://www.cdc.qc.ca/parea/787516-roy-valeur-cegepiens-reussite-scolaire-ste-foy-PAREA-2010.pdf>, (page consultée le 2 mars 2011), p. 162.



de l'activité – ainsi que du soutien des autres étudiants qui participent à l'activité (membres d'un même parti, journalistes, etc.).

TYPES DE SIMULATIONS

Essentiellement, le site Web regroupe deux types de simulations : en ligne et en classe. Les simulations en ligne se jouent en tout ou en partie par l'entremise d'un forum de discussion. Elles s'étalent généralement sur quelques semaines. L'enseignant n'a qu'à effectuer une demande en vue d'obtenir un espace personnel sur le site *Simulation politique*.

Une telle simulation fonctionne en mode asynchrone, c'est-à-dire que les joueurs ne participent pas tous en même temps à la simulation, mais plutôt en différé. Un joueur publie un message au moment – du jour ou de la nuit – qui lui convient, puis un autre joueur lui répond, également au moment de son choix. Ceci s'applique aussi à l'enseignant, qui joue le rôle d'animateur de cet espace de discussion. De plus, l'enseignant garde une trace de toutes les conversations de la simulation, ce qui lui permet d'en faire une lecture globale et d'évaluer plus facilement les étudiants, notamment en ce qui concerne leur participation et la qualité de leurs interventions.

Les autres simulations se déroulent en classe, en direct. Elles sont généralement plutôt courtes, quelques heures seulement ou moins. Les joueurs participent en même temps à la simulation en jouant leurs différents rôles. Il s'agit donc d'une forme plus classique de simulation. Il est à noter que dans certains cas, les étudiants sont appelés à se préparer d'avance pour la simulation, notamment en effectuant des recherches préliminaires. Dans d'autres, c'est en classe que les étudiants font de la recherche et, dans ces cas, il faut prévoir un accès à des ordinateurs branchés à Internet.

CONSIGNES GÉNÉRALES

Concrètement, l'enseignant sélectionne le type de simulation (courte, longue, en ligne, en classe) et une des fiches correspondantes, pour connaître les consignes précises de la simulation choisie. Dans la plupart des cas, il détermine ensuite la force respective de chaque parti politique, répartit les joueurs en groupes et leur attribue des rôles spécifiques. Le contexte d'utilisation du matériel varie en fonction du scénario choisi par l'enseignant (en classe, en laboratoire informatique, à la maison, ou encore, une combinaison de ces éléments).

Chacun des scénarios présente le déroulement pas à pas de l'activité ainsi que des consignes générales à l'intention des enseignants. Qu'importe le scénario retenu, l'enseignant demeure le chef d'orchestre et, à ce titre, il doit prendre en considération certains éléments pour s'assurer du bon déroulement de l'activité. Il demeure libre d'apporter les modifications qu'il souhaite aux scénarios, et ce, sur tous les plans.

À ce sujet, il faut noter que sauf indications contraires, les simulations ont été construites en supposant que les groupes-cours étaient composés de 30 étudiants exactement, afin de faciliter la rédaction. Lorsque le nombre diffère dans la réalité, c'est à l'enseignant d'apporter les ajustements nécessaires, particulièrement pour ce qui touche la distribution des rôles et la composition des équipes.



L'enseignant peut également combiner plusieurs groupes-cours au sein d'une même simulation, là aussi en apportant les ajustements appropriés. Si un étudiant abandonne le cours au courant d'une simulation, c'est à l'enseignant, en fonction du contexte spécifique, à déterminer la marche à suivre afin d'assurer le bon suivi de l'activité.

Dans la mesure du possible, l'enseignant devrait prendre en considération les caractéristiques du groupe avant de choisir le type de simulation. Ceci est aussi vrai en ce qui concerne l'utilisation des capsules de nouvelles : l'enseignant doit déterminer celles qu'il considère les plus pertinentes en fonction de l'actualité politique et sociale du moment, de même qu'en fonction des caractéristiques de son groupe. D'ailleurs, il est important de noter que les statistiques et faits présentés dans les capsules de nouvelles sont généralement inspirés de la réalité politique observée au moment de la rédaction (en 2012-2013). Les statistiques peuvent avoir changé depuis et l'enseignant doit, si c'est le cas, aviser ses étudiants de ne pas les considérer comme décrivant la réalité du moment. Encore une fois, l'enseignant est libre de rédiger ses propres capsules de nouvelles afin de refléter encore mieux l'actualité politique du moment. Nous le recommandons.

Finalement, l'enseignant ne devrait pas hésiter à adapter les simulations selon ses goûts et son imagination, de même qu'à consulter ses collègues au besoin afin de partager ses modifications et découvertes pour le bénéfice de tous.

