

# Discussion:Jeu de simulation

---



- 1 Historique des modifications de la catégorisation de la fiche
- 2 Évaluation globale
- 3 Commentaires détaillées par section
  - 3.1 Appellation en anglais
  - 3.2 Stratégies apparentées
  - 3.3 Type de stratégie
  - 3.4 Types de connaissances
  - 3.5 Description
  - 3.6 Conditions favorisant l'apprentissage
  - 3.7 Niveau d'expertise des apprenants
  - 3.8 Type de guidage
  - 3.9 Type de regroupement des apprenants
  - 3.10 Milieu d'intervention
  - 3.11 Conseils pratiques
  - 3.12 Références

## Sommaire

### Historique des modifications de la catégorisation de la fiche

### Évaluation globale

Voici le première version de ma fiche.

J'apprécie tous commentaires et questions.

La rubrique "Description" apparaît deux fois, j'en ignore la raison. Je ne l'ai cependant remplie qu'une seule fois.

Bonne lecture à tous.

Eliane Steffen ET423153

---

Bonjour Mme Steffen. Je remarque que vous mentionnez certains jeux de simulation dans votre texte, mais sans toujours donner la référence où les trouver. À moins que ces jeux n'existent plus. Exemple: Sim City (<http://www.simcity.com/>). Vous utilisez les termes *élève*, *étudiant*, *apprenant*, essayez d'utiliser un seul terme pour désigner un même concept. Le terme *apprenant* est généralement le plus générique, les étudiants sont aux niveaux postsecondaires (collégial, universitaire) et les élèves aux niveaux scolaires (première année à secondaire V). Pour la **Webographie**, ajoutez une petite description de ces différents sites. En espérant que ces quelques lignes vous seront utiles.--

Denis Lamy

Chargé d'encadrement 23 juillet 2014 à 12:05 (EDT)

**De façon globale cette contribution est de bonne qualité et constitue un très bon début de cette fiche.**

La rédactrice a utilisé trois sources d'information crédibles et détaillées et elle a bien référencé les recherches citées par ces auteurs. La fiche est bien écrite. Vous remarquerez que j'ai introduit dans la fiche une nouvelle répartition des références (références utilisées par le ou les contributeur(s) et les références disponibles. Cette façon de faire sera étendue à toutes les fiches (voir les messages à venir à ce sujet dans Actualités). J'ai donc placé les références de la fiche selon cette répartition, mais peut-être que quelque chose m'avait échappé, il faudrait vérifier et corriger au besoin. Mes autres commentaires figurent dans les différentes sections concernées.--Bpudelko 13 août 2014 à 12:59 (EDT)

Bonjour, J'apprécie beaucoup cette fiche qui apporte de l'information crédible sur plusieurs aspects liés au jeu de simulation. Je l'ai d'ailleurs utilisée pour réaliser une partie du dernier travail. Je vous en remercie! Toutefois, en rédigeant mon texte, je me suis rendu compte qu'il y a probablement d'autres conditions favorisant l'apprentissage avec cette microstratégie, dont vous ne parlez pas. Je vous présente ici, un paragraphe tiré de mon travail qui explique un peu mon point de vue, mais vous verrez que vos propos y trouvent aussi écho. J'espère que cela pourrait être utile afin d'élaborer sur ce sujet.

Selon Bourdeau et al., (2010) les jeux de simulation sont des environnements d'apprentissage par la découverte fondés sur une approche constructiviste de l'apprentissage. Notamment, le joueur apprend en construisant de nouvelles connaissances en faisant des liens avec celles dont il dispose déjà. Par ailleurs, selon cette conception, la meilleure façon de promouvoir l'apprentissage est de placer l'apprenant dans un contexte d'apprentissage significatif et authentique qui ressemble le plus possible à une situation réelle. Cela améliorerait la **motivation** des apprenants et leur prédisposition à l'apprentissage, puisqu'ils ont la chance de se **centrer sur les tâches** proposées et d'apprécier leurs utilités. En outre, le jeu de simulation a surtout comme objectif d'amener l'apprenant à questionner son raisonnement. Ainsi, le système exploite les erreurs de l'apprenant constructivement en l'amenant à découvrir la cause de ses erreurs afin qu'il opère les ajustements nécessaires. (Bourdeau et al., 2010). Donc, l'apprenant est aussi amené à **réguler** ses façons de faire, à réguler son processus de résolution de problèmes dans un jeu de simulation.

--Christine Blais (discussion) 1 février 2015 à 16:48 (EST)

Bonjour, voici mes thèmes de discussion relative à votre fiche fort intéressante.

votre fiche est très claire. Elle identifie bien les auteurs à l'origine de leur définition, leurs forces et leurs critiques. Après lecture de votre fiche, j'ai eu la certitude de comprendre ce qu'on entend par le jeu de simulation. Je retiens que les notions de *défi* et de *concepts importants* semblent être les clés de la maîtrise de cette stratégie. Pour aller encore plus loin dans la découverte du jeu de simulation telle qu'il est présenté, il serait intéressant, selon moi, d'y ajouter la dimension ludique puisqu'elle y serait plus développée que dans celle de la simulation (voir fiche du WikiTedia). Ce développement pourrait également aborder la dimension "éducative". En lisant la fiche, je me pose la question suivante: comment un enseignant peut-il utiliser cette stratégie et où mène t-elle ? Et ce, d'autant plus qu'en situation éducative, il me semble que cette stratégie est très stressante pour les apprenants. Elle peut être plus dynamique qu'un examen traditionnel mais elle reste très exigeante. Il serait intéressant de voir comment, en tant qu'enseignante, je peux l'aborder.

Ce travail me donne définitivement le goût d'explorer le jeu de simulation. Il serait intéressant d'avoir accès à des cours l'ayant testé. Ainsi par exemple, j'ai ouïe dire que certains chargés de cours de l'Université de Concordia utilisaient une plate forme d'apprentissage classique pour susciter la participation des étudiants. Ils auraient développé des jeux de simulations collés à une réalité au point tel que les étudiants seraient absorbés par ces cours. J'ose espérer qu'il existe des exemples accessibles qui pourraient être ajoutés à titre d'illustration.

Du fait que je me questionne sur la distinction entre simulation et jeu de simulation, j'ai ouvert le wikiTEDia et ai remarqué qu'il y en avait. Je me permets d'apporter les points suivants :

1 Recherches et recensions d'écrits (variétés d'auteurs, pertinence...) La recherche est succincte et certains auteurs pourraient être recensés afin de mieux préciser la différence entre ces deux concepts (Sauvé L. et Kaufman D. (sous la direction de) (2010). *Jeux et simulations éducatifs - Études de cas et leçons apprises*, Québec: Presses de l'Université du Québec, 620 pages ). L'usage de Wikipedia n'est me semble pas un problème dès lors qu'une description pertinente existe, en effet pourquoi ne pas la reprendre. Cependant, je reste curieuse de connaître l'avis de l'étudiant sur cette description.

2 Discussions des auteurs, argumentations Les auteurs mentionnés sont pour la plupart ceux que l'on retrouvera dans la fiche sur la simulation. Les auteurs ne sont pas confrontés dans cette distinction. Je verrais bien une discussion entre les auteurs qui définissent le jeu de simulation et la simulation.

3 Exemples apportés, originalité, apport personnel L'apport personnel est peu présent. Il n'y a donc pas d'analyse ou de cas concret. Le domaine dans lequel la simulation peut être présente est précisée brièvement. Là encore, il serait intéressant que ceux qui ont une expérience en la matière témoignent ou illustrent chacun d'eux. Ainsi cela m'aiderait à être plus nuancée dans l'usage de ces deux concepts.

4 Citation des sources et références (absence de paraphrases et plagiat) Les citations sont présentes, voire omniprésentes, la bibliographie es très riche. Elle peut donc servir à identifier plus en détails ce qu'est la simulation, quelles sont ses forces et ses défis.

5 la qualité de la langue française (syntaxe, orthographe, anglicismes,...) La fiche est claire et n'est pas trop longue. Le vocabulaire est riche et les paragraphes sont suffisamment bien aérés pour que l'on puisse la lire sans s'essouffler.

Grand merci de ce travail et belle continuation. Carine

## Commentaires détaillées par section

### Appellation en anglais

### Stratégies apparentées

Bonjour Mme Steffen, La section **Stratégies apparentées** semble plus une **Description** (*section vide en ce moment*) que la liste des stratégies similaires ou proches, tels: *Jeu de rôle, Jeu sérieux, Jeu ludo-éducatif*, etc. Vous ne nommez et comparez que le *Jeu de simulation* et la *Simulation*. J'aime bien le diagramme, mais encore une fois, il aurait plus sa place dans la section **Description** pour montrer la relation entre le jeu de simulation et ses *proches parents*. Denis Lamy  
Chargé d'encadrement 23 juillet 2014 à 12:05 (EDT)

Pour décider quelles sont les stratégies apparentées, il faut savoir en fonction de quoi on prend cette décision. En effet, "tout est lié à tout" dans l'univers... Dans cette encyclopédie, la réflexion sur ces critères est en cours, mais pour l'instant, nous proposons d'utiliser des critères de parenté "étroits" : pour décider qu'une stratégie est apparentée, il faut qu'elle remplisse un but pédagogique semblable, en utilisant sensiblement les mêmes moyens visant à favoriser les mêmes conditions d'apprentissage et que l'on pourrait employer de façon semblable dans les contextes d'enseignement-apprentissage différents et avec des médias différents. Dans ce cas, toutes les stratégies du type "jeu" sont clairement apparentées, en revanche, les autres stratégies ne semblent pas l'être. Par exemple, dans "animation" l'apprenant visionne et n'agit pas... c'est un changement majeur au niveau des conditions d'apprentissage, car l'animation vise plutôt à "présenter" alors que le jeu vise à "pratiquer". Il faudrait donc élaguer sévèrement.--Bpudelko 13 août 2014 à 13:44 (EDT)

Toutes les stratégies apparentées doivent être indiquées à l'aide de hyperliens pointant vers cette stratégie

dans le wiki. Si une stratégie n'existe pas, il faut le signaler aux modérateurs en proposant sa création.--  
Bpudelko 13 août 2014 à 13:44 (EDT)

## Type de stratégie

J'aime bien votre explication, mais les années 1960 et 1970 sont-elles vraiment *À notre époque?* Qu'en est-il aujourd'hui? Votre référence (*Ruben*) date de 1999. Y a-t-il des documents plus récents? Les jeux de simulations ont beaucoup évolué depuis les années 1990.--

Denis Lamy  
Chargé d'encadrement 23 juillet 2014 à 12:05 (EDT)

ET432638 : Je pense que les jeu de simulation peuvent être considérés également comme des micro stratégies, car nous pouvons les utiliser pour organiser l'ensemble de la démarche d'enseignement-apprentissage dans le cadre d'une leçon, d'un cours, ou même d'un ensemble de cours ou de leçons. C'est les cas des simulateurs d'aviation pour former des pilotes d'aviation civile ou militaire, le jeux sérieux Pulse!(<http://www.breakawaygames.com>) pour la formation du personnel médical ou encore les jeux de simulation d'entreprise pour la formation aux techniques de gestion et de prise de décision (ex: Simuland <http://www.simuland.net/en/index.php> ).

## Types de connaissances

Les informations décrites ici devraient être mieux élaborées et synthétisées à la lumière des informations contenues dans la catégorie Types des connaissances--Bpudelko 13 août 2014 à 15:23 (EDT)

Les informations présentes dans cette section conviennent mieux à la section des conditions favorisant l'apprentissage. Contenu du fait que le jeu de simulation est un jeu sérieux (Gagnon-Mountzouris et al., 2016, p. 4), il serait approprié d'arriver aux mêmes constats que dans la fiche des jeux sérieux. Voici 3 références qui peuvent aider à compléter cette section:

Gagnon-Mountzouris, V., Lemieux, M-M. et Pouliot, J-P. (2016). Jeu sérieux : rapport sommaire sur la pertinence du jeu sérieux à l'université. Récupéré du site de PDCI:  
<http://ptc.uquebec.ca/pdci/system/files/documents/administration/rapportjeuserieuxpdci.pdf>

Loisier, J. (2015). Étude sur l'apport des jeux sérieux pour la formation à distance au Canada francophone. Récupéré sur le site du Réseau d'enseignement francophone à distance du Canada (REFAD) :  
[http://www.refad.ca/documents/Etude\\_Jeux\\_serieux\\_en\\_FAD.pdf](http://www.refad.ca/documents/Etude_Jeux_serieux_en_FAD.pdf)

Sauvé L., Renaud L. et Kaufman, D (2010). L'efficacité des jeux et des simulations sur l'apprentissage. Québec, Québec : Presse De l'Université du Québec. --Et431528 (discussion) 19 août 2016 à 02:49 (EDT)

## Description

L'explication et les cercles conceptuelles représentant les différences entre jeu, simulation et jeu de simulation pourraient être déplacés dans la section : stratégies apparentées, ce qui permettrait de mieux comprendre les différences et les ressemblances. La description peut être remaniée pour plus de clarté et enrichie avec des informations complémentaires.--Bpudelko 13 août 2014 à 18:51 (EDT)

La phrase suivante mérite une clarification conceptuelle et des références pour appuyer ces dires--Bpudelko 13 août 2014 à 19:09 (EDT) :

Le jeu de simulation a connu son essor dans les années 1960 et 1970 car il offrait une alternative au système traditionnel de transmission des connaissances en mode magistral.

Dans cette phrase, on ne sait pas si elle doit être attribuée à Sauv  et al. 2007 ou   Sauv , 2005 (il faut aussi citer la page)--Bpudelko 13 ao t 2014   19:09 (EDT):

Sauv , Renaud et Gauvin (2007) identifient les cinq attributs permettant de d finir le concept de jeu (selon Sauv , 2005):

Dans ce paragraphe, il n'est pas clair de quoi il s'agit au juste (des mod les impliqu s dans la conception du jeu ?)--Bpudelko 13 ao t 2014   19:09 (EDT)

Sauv , Renaud, Kaufman et Marquis (2007), d finissent les sp cificit s des simulations;

Ce paragraphe soul ve une question essentielle du point de vue de la conception, alors il faudrait la d velopper !--Bpudelko 13 ao t 2014   19:15 (EDT)

Lors de la conception p dagogique du jeu de simulation, le concepteur doit veiller   d couper les concepts en  ta

## Conditions favorisant l'apprentissage

Section   remanier et enrichir avec d'autres sources. Le paragraphe suivant pourrait  tre d velopp  (quels sont plus pr cis ment les effets sur l'apprentissage identifi s par ces auteurs ?)--Bpudelko 13 ao t 2014   19:08 (EDT)

Depuis 2004, une recherche pancanadienne a  t  men e par le r seau Simulation and Advanced Gaming Environments (SAGE)

«Le jeu favorise l'int gration des connaissances car il met en  vidence le lien entre la th orie et la pratique ainsi que la r tention des informations et la contextualisation des apprentissages».   mon avis, ce propos devrait  tre am lior  et clarifi  avec un source cr dible. --Christine Blais (discussion) 29 janvier 2015   12:47 (EST)

## Niveau d'expertise des apprenants

Question : les simulateurs sont-ils des jeux de simulation ou des simulations ? Clarifier ce paragraphe --Bpudelko 13 ao t 2014   19:34 (EDT):

Par exemple, les simulateurs de vol permettent   des pilotes exp riment s de

## Type de guidage

La question du mod le et du mod le simplifi  devrait  tre clarifi e, et peut- tre elle serait mieux plac e dans la section Description. M me chose en ce qui concerne la question de la charge cognitive et de la m moire de travail. Les termes *enabling function* et *facilitating function* devraient  tre traduits et expliqu s   la lumi re de la th orie de la charge cognitive (charge cognitive extrins que et intrins que ?). --Bpudelko 13 ao t 2014   19:21 (EDT)

## Type de regroupement des apprenants

La question du mode compétitif vs collaboratif semble importante. A traiter dans la section Description aussi ?--  
Bpudelko 13 août 2014 à 19:34 (EDT)

Le jeu de simulation peut se jouer seul, contre l'ordinateur ou à plusieurs, en mode collaboratif ou compétitif

## Milieu d'intervention

Dans la mesure du possible, donnez des exemples pour supporter votre propos. Par exemple, dans la section **Milieu d'intervention**, vous mentionnez que le jeu de simulation est utilisé/utilisable à tous les niveaux, quels seraient des exemples pour le préscolaire, le primaire, le secondaire, etc. --

Denis Lamy  
Chargé d'encadrement 23 juillet 2014 à 12:05 (EDT)

Le jeu suivant en est-il de simulation ou est-ce un jeu éducatif --Bpudelko 13 août 2014 à 19:34 (EDT) ?

le jeu zoo tycoon 2,

C'est un jeu de simulation, il n'a pas d'objectif pédagogique prédominant, bien que l'on soit *forcé* d'en apprendre beaucoup sur le monde animal en y jouant.

## Conseils pratiques

## Références

Les ressources informationnelles qui sont citées dans le texte de la fiche mais qui ne figurent pas dans les références bibliographiques :

- Mayer 2002
- Ellington 1995
- Martin 2003
- Swanson et Ornelas 2001
- Dewey (1938, 1966),
- Bruner (1961, 1966a, 1966b),
- Flavell (1968), Goodman (1962),
- Holt (1967),
- Mead (1934),
- Postman et Weingartner (1969).

Les ressources informationnelles douteuses :

Il vaut mieux faire **directement dans le texte de la fiche** (à l'endroit approprié) les actions suivantes concernant les références

- suppressions,
- ajouts,
- corrections,
- déplacements.