

Introduction

Le défi de tout enseignant ou formateur est de créer un environnement qui puisse favoriser les apprentissages.

Outre l'expertise qu'il possède dans le champ de connaissances qui fait l'objet d'un cours, l'intervenant en enseignement ou en formation doit maîtriser les modes et les stratégies de transmission du savoir et du savoir-faire. Bref, il doit maîtriser contenu et stratégie.

Le jeu, la simulation et le jeu de rôle sont des stratégies particulièrement intéressantes pour qui veut varier les approches, susciter l'intérêt de l'apprenant et l'engager davantage dans le processus d'enseignement-apprentissage. Parmi les nombreuses formules pédagogiques dont dispose l'enseignant, le jeu, la simulation et le jeu de rôle tiennent une place bien légitime et représentent d'heureux compléments aux formules d'usage courant. Tout au long de cet ouvrage, nous présentons leur contribution à l'enseignement et à la formation.

Soulignons que plusieurs définitions des concepts de jeu, de simulation et de jeu de rôle ont été formulées dans un nombre imposant d'ouvrages très variés. Une évidence ressort : l'absence de consensus. Il faut dire que ces formules pédagogiques ne sont pas aussi faciles à cerner qu'on pourrait le croire à première vue.

Il existe en effet une étroite parenté entre le jeu, la simulation et le jeu de rôle. C'est d'ailleurs la raison qui nous a poussés à les traiter conjointement dans cet ouvrage. Il y a aussi plusieurs zones grises, ce qui rend parfois difficile la classification d'une activité. Cependant, à notre avis, les nuances de catégorisation ont fort peu d'importance pour l'utilisateur.

Dans la littérature, les activités qui relèvent à la fois du jeu, de la simulation et du jeu de rôle (ou d'une quelconque combinaison de deux d'entre eux) sont désignées tantôt par le terme « simulation-jeu » tantôt par celui de « jeu de simulation¹ ». Pour notre part, nous utiliserons « jeu de simulation ». La figure 1 permet de visualiser ce concept.

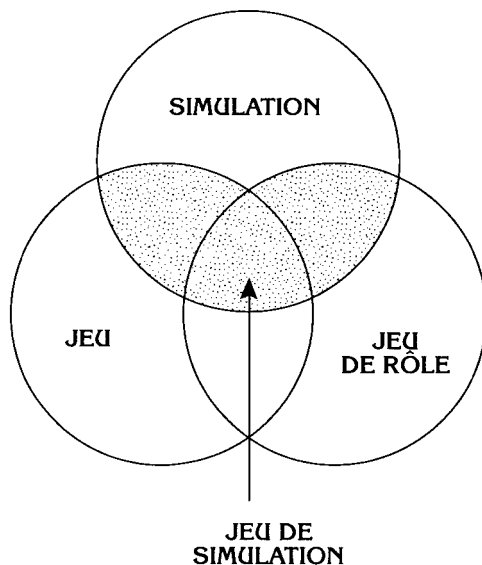


Figure 1 : *Le concept de jeu de simulation*

1. Le terme anglais le plus usité est simulation game traduit en français de multiples façons dont ces deux-là.

Voyons maintenant comment nous avons bâti le présent ouvrage afin d'en faire un outil informatif et pratique pour le lecteur.

Structure de l'ouvrage

Dans le premier chapitre, nous abordons l'histoire du jeu et son émergence en tant que formule pédagogique. Dans le second chapitre, nous exposons les fondements sur lesquels reposent l'intérêt et la pertinence de ces modes d'intervention pédagogique, car, comme le dit le proverbe africain, « l'arbre ne tient pas sans racines ». Les chapitres trois, quatre et cinq portent respectivement sur le jeu, la simulation et le jeu de rôle. Chaque formule sera approfondie afin de mettre en évidence ses caractéristiques propres.

Le chapitre six porte sur la conception et la production de jeux ou simulations à vocation pédagogique. Nous y présentons un processus de développement par étapes et proposons certains remèdes à la panne d'inspiration qui bloque parfois l'élan de nombre de créateurs néophytes. Le concept de jeu-cadre est expliqué et nous discutons des avantages à exploiter ces produits facilement accessibles ou encore à les modifier à des fins pédagogiques.

Dans le septième chapitre, nous abordons les questions relatives à la préparation au jeu de rôle et à la simulation. Nous y présentons aussi l'aspect animation et les modalités d'exploitation pédagogique. Comme dans toute communication, souvent « tout est dans la façon de le faire ». Nous passons en revue les détails organisationnels à ne pas oublier et nous fournissons un cadre de référence permettant de tirer le meilleur parti possible de ces activités.

Jeu, simulation et jeu de rôle

Enfin, au chapitre huit, nous cédon la place à quelques enseignants du primaire, du secondaire et du collégial qui ont choisi d'intégrer le jeu, la simulation ou le jeu de rôle à leur pédagogie.

Quels bénéfices en tirent-ils comme enseignants ?

Quelles sont les retombées du point de vue des apprenants ?

Quelles leçons ont-ils tirées de leur expérience jusqu'à présent ?

Ce sont là les questions auxquelles les témoignages de ces enseignants apporteront des réponses.

En résumé, nous avons voulu, par cet ouvrage, faire un tour d'horizon des jeux, des simulations et des jeux de rôle comme formules pédagogiques.

Que sont-ils ?

Que permettent-ils de faire ?

Comment les utiliser ?

Comment les concevoir ?

Que faire pour en tirer le meilleur profit ? Voilà ce que nous vous convions à découvrir.