Sauvé, L. et Kaufman, D. (2010). *Jeux et simulations éducatifs : études de cas et leçons apprises*. Québec, Québec : Presses de l'Université du Québec

Patrick Giroux

Volume 38, numéro 1, 2012

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1016773ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1016773ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue des sciences de l'éducation

ISSN

0318-479X (imprimé)

1705-0065 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Giroux, P. (2012). Compte rendu de [Sauvé, L. et Kaufman, D. (2010). *Jeux et simulations éducatifs : études de cas et leçons apprises*. Québec, Québec : Presses de l'Université du Québec]. *Revue des sciences de l'éducation*, 38(1), 229–230.
<https://doi.org/10.7202/1016773ar>

sur les pratiques d'évaluation des apprentissages, les enseignants y trouveront peu d'outils pédagogiques concrets, puisque tel n'est pas le but de l'étude.

Parmi les éléments positifs de ce volume, notons le vocabulaire recherché et une écriture bien ficelée. Sous l'angle du contenu, l'auteure justifie bien ses choix de recherche (modes d'investigation, analyses, etc.) et s'appuie sur une vaste recension qui couvre le domaine de l'évaluation formative sous toutes ses formes. Cependant, un détail (est-ce le choix de l'auteure ou de l'éditeur et quelles en sont les raisons?) agace: les caractères trop petits nuisent à la lecture et les notes de bas de page, nombreuses, sont presque illisibles. Enfin, le lecteur prendra note que les résultats et la discussion se retrouvent sous les chapitres qui décrivent les registres d'analyse.

Bien qu'il concerne l'ordre d'enseignement primaire, cet ouvrage contribue de façon pertinente au domaine de l'évaluation des apprentissages, et cela, peu importe le niveau d'études.

DIANE LEDUC

Université du Québec à Montréal

Sauvé, L. et Kaufman, D. (2010). *Jeux et simulations éducatifs: études de cas et leçons apprises*. Québec, Québec: Presses de l'Université du Québec.

Cet ouvrage regroupe un ensemble de textes issus des recherches menées dans le cadre du projet *ApprentisSAGE* par les jeux et simulations, de 2003 à 2008. Au total, cet ouvrage regroupe 26 chapitres divisés en quatre sections: 1) *Fondements et théories*; 2) *Conception et prototypage*; 3) *Apprentissage à l'aide des jeux et des simulations*; et, finalement 4) un *Guide pratique pour le développement d'environnements de conception de jeux éducatifs en ligne: de l'analyse à l'évaluation*.

Ce livre m'apparaît important sous plusieurs aspects. D'abord, le thème de l'ouvrage est très pertinent et actuel. Après tout, une grande proportion des jeunes d'aujourd'hui apprécient les jeux et les médias numériques qu'ils consomment sur Internet, leurs cellulaires, leurs ordinateurs ou via des consoles de jeux. Seuls ou en groupe, ils y consacrent régulièrement plusieurs heures par semaine, tous réunis au même endroit ou géographiquement plus ou moins éloignés. Ce livre est donc pertinent parce qu'il contribue à expliquer pourquoi et comment. Les auteurs de l'ouvrage montrent ensuite assez bien que la communauté des chercheurs et des éducateurs ne maîtrise pas encore tout à fait ces outils pédagogiques et proposent maintes pistes de recherche ou de réflexion. À certains moments, les auteurs se permettent même de critiquer les recherches antérieures, montrant de manière assez convaincante la nécessité d'effectuer davantage de recherches et d'expérimentations. L'ampleur du traitement accordé au sujet mérite aussi d'être signalée, puisque l'on a regroupé en un seul ouvrage des textes traitant du thème central selon plusieurs angles. Ainsi, peu importe le statut ou la raison pour laquelle le lecteur s'intéresse aux jeux, jeux sérieux ou aux simulations, ce livre risque fort de répondre au moins en partie à ses besoins. Les étudiants diplômés

et les chercheurs trouveront, par exemple, les définitions de concepts clés et des informations à propos de quelques approches théoriques susceptibles de les aider dans leurs études. Les pédagogues désireux d'améliorer leurs pratiques trouveront de l'information qui les aidera à déterminer si un jeu éducatif sera efficace ou non. Ils pourront aussi se familiariser avec les effets potentiels des jeux éducatifs, jeux sérieux et simulations sur l'apprentissage à l'intérieur de certains contextes pédagogiques particuliers. Quant à ceux qui s'intéressent à la conception de tels outils pédagogiques, ils y trouveront des suggestions et des recommandations basées sur des expérimentations. Le public cible de cet ouvrage est donc très large. De plus, les textes qui composent le livre sont régulièrement enrichis d'exemples, de schémas, de captures d'écrans, de tableaux ou d'hyperliens qui enrichissent le contenu ou le complètent très bien.

J'ai apprécié ce livre et j'utiliserai probablement certains de ses contenus dans mes cours. Les textes qui le composent ne m'ont pas tous interpellé, mais aucun ne me semble mériter une critique particulière et négative. Ce n'est cependant pas le cas de l'enveloppe ou de la reliure. Dans l'édition que l'on m'a remise, le livre fait exactement 600 pages et la reliure cartonnée avait apparemment beaucoup de difficulté à toutes les contenir. Mon exemplaire avait déjà perdu plus de 40 pages dès la lecture de la préface... Cette fragilité ne rend pas justice au travail des auteurs.

PATRICK GIROUX

Université du Québec à Chicoutimi

Smith, P., Goldblatt, P. et Wheeler, J. (2010). *Explorer les pratiques déontologiques et le leadership par le questionnement professionnel*. Québec, Québec: Les Presses de l'Université Laval.

Dans notre monde postmoderne, en quête de repères, cet ouvrage tombe à point pour tous ceux qui s'intéressent à la gestion de l'éducation. À tous les paliers des milieux de l'éducation, l'éthique est fréquemment présente dans le discours des divers intervenants; c'est sans doute pour ce motif que plusieurs organisations ont réuni leurs ressources pour publier *Explorer les pratiques déontologiques et le leadership par le questionnement professionnel*. Il s'agit d'un recueil de cas bien rédigés, tirés de la pratique professionnelle, auxquels sont fréquemment confrontés les gestionnaires de l'éducation; ce livre comprend également des outils de recherche et des réflexions bien conçus qui se révèlent une source de renseignements très utiles pour ceux qui souhaitent que les milieux éducatifs ne se limitent pas à rédiger des codes de vie ou des règlements, mais qu'ils s'engagent davantage dans une pratique professionnelle montrant l'exercice d'un jugement éthique dans toutes les situations ou tous les contextes imprévus. À travers des cas regroupés en cinq sections, présentant des points de vue divergents, cet ouvrage a le mérite d'amener les lecteurs à se questionner et à réfléchir sur la pratique éthique dans les divers milieux éducatifs. La division de ce livre en cinq sections permet de