

## Nouveaux cahiers de la recherche en éducation

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

Christelle Lison

Volume 13, Number 2, 2010

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1017291ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1017291ar>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

Faculté d'éducation, Université de Sherbrooke

### ISSN

1911-8805 (digital)

[Explore this journal](#)

### Cite this review

Lison, C. (2010). Review of [Sauvé, L. et Kaufman, D. (dir.) (2010). *Jeux et simulations éducatifs. Études de cas et leçons apprises*. Québec : Presses de l'Université du Québec]. *Nouveaux cahiers de la recherche en éducation*, 13(2), 198–200. <https://doi.org/10.7202/1017291ar>

En dernier lieu, l'auteur propose un glissement du paradigme processus-produit vers un paradigme des processus médiateurs, paradigme qui met l'accent sur l'importance de la prise en compte des capacités cognitives de l'élève pour une meilleure réussite scolaire. Ainsi, des résultats découlant de ces recherches donneraient l'occasion aux agents du système scolaire de réfléchir aux pratiques enseignantes à mettre en œuvre pour développer des capacités cognitives qui auraient une incidence directe sur la réussite scolaire.

## Point de vue

L'ouvrage de madame Morlaix propose une nouvelle façon d'appréhender le concept de compétence en offrant une définition à posteriori. L'emploi de modèles structuraux lui permet de traiter des données statistiques de façon à mettre en évidence les capacités cognitives des élèves qu'il ne serait pas possible de mesurer avec les données d'origine. Ainsi, par de telles analyses, des capacités cognitives se rapportant à la mémoire de travail ont pu être identifiées comme centrales dans l'explication des différences de progression entre les élèves. De telles données sont essentielles à la pratique enseignante afin de prévenir l'échec scolaire par la mise en place d'interventions pédagogiques orientées par la recherche.

Aussi, la possibilité de dégager des progressions des apprentissages avec une démarche comme celle des modèles structuraux telle qu'avancée par Morlaix est impérative pour la structuration de politiques éducatives qui tiennent compte des réelles compétences des élèves.

Cependant, comme l'ouvrage est peu volumineux (86 pages), il s'attarde peu sur le sujet des assises pouvant fonder un nouveau paradigme d'apprentissage. La démonstration de la démarche est là, mais peu d'éléments nous sont fournis sur les facteurs prédictifs de la réussite scolaire ou sur de possibles progressions des apprentissages. Il aurait été plus intéressant d'y trouver un panorama complet des résultats de recherche afin de confirmer la pertinence de la démarche.

*Geneviève Messier*  
Université du Québec à Montréal

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

La question des jeux et des simulations à des fins éducatives se pose depuis longtemps. Entre ceux qui les défendent et qui considèrent que l'on peut apprendre en jouant et ceux qui ne démordent pas de l'idée que le jeu est nuisible à l'apprentissage, il n'est pas toujours facile de faire la part des choses. Publié sous la direction de Louise Sauvé et de David Kaufman, *Jeux et simulations éducatifs. Études de cas et leçons apprises* se veut un ouvrage pratique, s'appuyant sur des résultats de recherche (ceux du projet ApprentisSAGE par les jeux et les simulations entre 2003 et 2008) et utile autant pour les universitaires, les praticiens et les étudiants que pour les concepteurs de jeux

éducatifs eux-mêmes. Près de 40 personnes, des chercheurs, des enseignants, des professionnels de la santé, des techniciens et des étudiants ont contribué à l'ouvrage afin d'offrir une diversité d'exemples susceptibles de nourrir la pratique et la recherche quotidienne de tous et chacun.

## Présentation

Le livre de 600 pages est divisé en quatre sections comprenant chacune plusieurs chapitres. La première traite des fondements, des théories et des concepts fondamentaux des jeux et des simulations en classe. Cette section, subdivisée en huit chapitres, a pour objectif de soutenir les enseignants et les étudiants dans leur compréhension des fondements du champ d'étude en question et de son influence sur l'apprentissage. La deuxième section aborde la conception et l'application des jeux et des simulations. À travers les sept chapitres qui constituent la section, l'objectif est de mieux comprendre le processus de création d'un jeu et d'une simulation de même que leur potentiel pour soutenir l'apprentissage. La troisième section porte sur les effets des jeux et des simulations pour l'enseignement et l'apprentissage, notamment en ce qui concerne l'efficacité, la motivation, le développement de la collaboration, la violence, etc. Tout au long des six chapitres constituant cette troisième section, les auteurs amènent des preuves de l'utilisation des jeux (y compris en ligne ou électroniques) et des simulations pour un apprentissage plus efficient. Enfin, la quatrième et dernière section est un guide pratique pour le développement d'environnements de conceptions de jeux éducatifs en ligne. En cinq chapitres, les auteurs guident les lecteurs des analyses préliminaires jusqu'à l'évaluation du jeu éducatif créé.

## Point de vue

Dans cet ouvrage destiné autant aux chercheurs et aux praticiens qu'aux étudiants, les différents chapitres sont bien écrits et structurés. Par contre, à plusieurs reprises, certains concepts sont repris d'un chapitre à l'autre par les différents auteurs, mais pas toujours de manière similaire. Plus qu'une critique, ceci est un constat puisque nous comprenons la difficulté que peut représenter un tel travail à travers un corpus aussi large. Il importe d'ailleurs de souligner les recherches sur lesquelles s'appuient les 26 chapitres et les bibliographies étendues et pertinentes qui les accompagnent. C'est un excellent moyen pour permettre aux lecteurs d'aller plus loin à propos de l'une ou de l'autre des thématiques abordées.

À de nombreuses reprises, des exemples très concrets sont proposés aux lecteurs, notamment à l'aide de captures d'écran pour certains jeux. Ces éléments plairont sans nul doute aux enseignants qui pourront visualiser très facilement les différents jeux et simulations dont il est question.

Parmi les thèmes abordés, certains intéresseront autant les chercheurs universitaires (et les étudiants à la maîtrise ou au doctorat) que les enseignants. Par exemple, on y aborde la question du sexe (genre) en lien avec les jeux et des différences que cela entraîne sur le plan de l'apprentissage. Il en est de même pour des thèmes tels que les effets des jeux sur les élèves ayant des problèmes de santé ou encore de violence. Les résultats sont très intéressants et permettent aux enseignants d'y voir plus clair.

À l'heure où d'aucuns considèrent que les jeux, notamment en ligne et électroniques, entraînent les jeunes dans un monde virtuel où ils sont souvent seuls, l'ouvrage de Sauvé et Kaufman propose des réflexions quant au développement de compétences de collaboration en ligne, et ce, à l'aide de méthodes innovantes comme l'apprentissage par problèmes.

Dans leur quatrième de couverture, Louise Sauvé et David Kaufman indiquent que « l'ouvrage deviendra une référence essentielle pour [ceux] qui poursuivent des objectifs éducatifs » en utilisant les jeux, les simulations et les simulations en ligne. À notre avis, s'il peut intéresser les universitaires, il sera surtout très utile pour les praticiens qui travaillent quotidiennement avec la jeune génération.

*Christelle Lison*  
Université de Sherbrooke