

Actes du Congrès
COLLÈGES CÉLÉBRATIONS 92
Conference Proceedings



MONTRÉAL MAY 24 25 26 27 MAI 1992

**Campagne électorale :
jeu de simulation informatisé**

par

Jacques FOURNIER et Christine BRETON,
enseignants
Cégep de Sherbrooke
(Québec)

Atelier 1B9

*Collèges
créateurs d'avenir*

*Colleges
creators of the future*



Association des collèges
communautaires du Canada



Association québécoise de
pédagogie collégiale

CAMPAGNE ELECTORALE

-jeu de simulation informatisé

par Jacques Fournier et Christine Breton

Collège de Sherbrooke

CAMPAGNE ELECTORALE est un jeu de simulation informatisé visant à faire mieux comprendre le processus électoral et les gestes que posent les candidats à la veille d'une élection. Invité à jouer le rôle de chef d'un parti politique, l'élève apprend, à travers la simulation de l'ordinateur qui remplace l'organisateur de la campagne, quelles sont les règles du jeu électoral, quels sont les différents outils disponibles et les stratégies possibles, quelles sont les difficultés rencontrées au moment d'une élection.

Ce logiciel éducatif a été réalisé conjointement avec le collège de Sherbrooke, la Direction Générale de l'enseignement collégial et APO-Québec. Le développement informatique a été assuré par Faltec Inc. **CAMPAGNE ELECTORALE** a reçu le Prix de la Ministre 1990 dans la catégorie matériel didactique informatisé.

Nous vous présenterons, dans les lignes qui suivent, les objectifs de ce jeu de simulation informatisé, ses principales caractéristiques et les apprentissages visés par ce logiciel.

Les objectifs pédagogiques

Il est difficile de faire comprendre à des jeunes de dix-sept et dix-huit ans ce que sont des idéologies politiques, un système politique, un mode de scrutin etc... Et pourtant, la maîtrise de ces concepts, en particulier la maîtrise de la notion d'idéologie politique est une aide précieuse pour saisir les enjeux d'une campagne électorale.

Les élèves éprouvent beaucoup de difficulté à distinguer les programmes des partis politiques selon leur idéologie et à mettre ces programmes électoraux en relation avec des groupes d'électeurs que l'on désigne sous le nom de clientèles électorales. Ils imaginent mal ce qu'est un système politique et quels sont les effets sur le vote de notre mode de scrutin.

Les élèves des collèges ne réalisent pas facilement l'importance de la lutte et de la compétition électorale dans un système politique comme le nôtre. Ils se sentent facilement impuissants devant le système politique.

C'est pour faciliter une meilleure compréhension des différents concepts qui définissent la réalité politique que nous avons décidé de créer un jeu de simulation. L'apprentissage de ces concepts et de leurs relations est la première étape d'un apprentissage cognitif complexe (Markle et Tiemann, 1973).

La plupart des élèves des collèges n'ont pas encore eu l'occasion de se sentir solidaires d'un courant d'idées politiques. Ces jeunes ont peu d'expérience des contrôles sociaux et politiques dans notre société. Ils ont une réaction "naïve" devant la lutte électorale.

L'objectif de **CAMPAGNE ELECTORALE** est de répondre aux questions suivantes: Comment les élections se déroulent-elles? Quels sont les enjeux principaux au cours d'une élection? Quels sont les grands courants d'idées politiques qui guident les partis politiques? Comment les partis politiques réussissent-ils à convaincre les électeurs et les électrices?

Le contenu

CAMPAGNE ELECTORALE est un jeu de simulation informatisé. C'est un logiciel qui permet de réaliser une activité éducative qui réunit à la fois les propriétés de la simulation et du jeu.

Une simulation

Selon Louise Sauvé (1984) et Lise Renaud (1987), la simulation peut se définir par quatre propriétés essentielles:

- (1) un modèle ou une représentation de la réalité;
- (2) une simplification de la réalité (modèle réduit qui contient les éléments significatifs);
- (3) une dynamique (manipulation et observation du modèle en essayant différentes combinaisons de variables);
- (4) un système (ensemble interrelié d'éléments dans un environnement donné).

La simulation est donc un modèle simplifié et dynamique d'un système réel ou hypothétique.

CAMPAGNE ELECTORALE est une simulation d'une lutte électorale dans un petite société fictive qui s'appelle le "Pays". Un million d'électeurs et d'électrices sont réparti(e)s dans les trente comtés de ce pays.

Nous avons choisi de structurer la campagne électorale de telle façon que les élèves devront prendre des décisions qui sont parmi les plus importantes au cours d'une campagne électorale. Ils pourront, à l'aide du jeu, découvrir les règles d'organisation d'une campagne électorale. Ils pourront aussi identifier les

facteurs qui sont habituellement reliés au choix électoral comme la conjoncture économique et politique, les programmes des partis, les caractéristiques et les habitudes des électrices et des électeurs. Enfin, ils pourront observer la répartition géographique et sociale des différentes clientèles électorales.

La simulation veut reproduire le comportement des principaux acteurs et les différents processus qui sont typiques des campagnes électorales modernes. On retrouve, deux grands partis politiques représentatifs des deux principales familles politiques, soit le parti conservateur et le parti social démocrate. L'électorat, pour sa part, est réparti dans les différents types (urbains, semi-urbains et ruraux) de comtés du pays. L'électorat est aussi caractérisé par son âge, son ethnie, sa scolarité, son occupation, etc.. Mentionnons que le "Pays" possède la même forme de gouvernement et le même mode de scrutin que le Québec ou le Canada.

L'apprentissage à l'aide d'une simulation se fait souvent par essais et erreurs. L'élève tente de découvrir le modèle du système en effectuant plusieurs manipulations. Par exemple, dans **CAMPAGNE ELECTORALE**, l'élève peut découvrir, grâce à un feedback approprié, quels sont les types de comtés qu'un chef de parti doit visiter pour obtenir le plus d'impact possible auprès des électrices et des électeurs.

La simulation est la partie centrale du jeu de simulation informatisé. L'apprentissage des élèves s'effectue par la découverte et la compréhension du modèle de la simulation et de ses règles.

Un jeu de simulation

Pour qu'une simulation devienne un jeu, il faut qu'elle possède, en plus des éléments caractéristiques de la simulation, les propriétés inhérentes au jeu - soient les suivantes (Stolovitch et La Rocque 1983):

- (1) le conflit (compétition, coopération ou défi);
- (2) la contrainte (règles pour contraindre à adopter des conduites);
- (3) le but (gagner ou atteindre un score).

Le jeu est la partie motivante, en soi, de cette activité éducative. C'est le jeu qui dirige l'activité et lui donne un sens. Dans un sens, la simulation apparaît comme un exercice, tandis que le jeu nous donne la motivation de continuer l'exercice. La manipulation d'un système, quel qu'il soit, est une activité beaucoup plus motivante lorsqu'elle peut s'effectuer dans le cadre d'un jeu.

Thomas Malone (1981) a déjà expliqué pourquoi les jeux d'ordina-

teurs sont si captivants. Il pense que nous pouvons nous inspirer de ces jeux pour rendre plus intéressant et plus agréable l'apprentissage à l'aide de l'ordinateur.

Selon Malone, les jeux d'ordinateurs sont captivants parce qu'ils possèdent trois caractéristiques principales. Ce sont le défi (challenge), la fiction (fantasy) et la curiosité.

Pour susciter la curiosité, le jeu ne doit pas être ni trop compliqué ni trop simple, tandis que le feedback informatif doit être à la fois surprenant et constructif (Bourdeau, 1985).

La fiction dépend beaucoup des images qui illustrent les activités. Les jeux d'arcades utilisent la couleur, l'animation graphique, les sons etc..

Quant au défi, il dépend des buts du jeu. Ils doivent être signifiants pour l'élève et leur atteinte doit être incertaine. Pour maintenir son intérêt, l'élève doit avoir un accès immédiat à un feedback qui le renseigne sur sa performance.

Pour s'assurer que des élèves, aux habilités différentes, soient captivés par un même jeu, Malone suggère d'introduire un niveau de difficulté variable. Le choix du niveau de difficulté devrait même être effectué par les élèves eux-mêmes. Ainsi, les élèves pourront choisir eux-mêmes leur défi et se déterminer un but. Il est possible, de cette manière, de créer un jeu qui permet aux élèves de se fixer des buts à niveaux multiples.

CAMPAGNE ELECTORALE est un jeu de simulation qui permet aux élèves ou à l'enseignant(e) de déterminer le niveau de difficulté (débutant, intermédiaire ou expert) de la tâche à effectuer. De plus, les élèves ou le professeur(e) peuvent choisir cinq modalités différentes de feedback. Ces modalités vont d'un feedback très détaillé et aidant à un feedback global à la fin du jeu.

L'élève joue le rôle d'un chef de parti politique qui doit essayer de se faire élire à la tête d'un petit pays. Pour l'aider à jouer ce rôle fictif, nous avons décidé d'utiliser les possibilités graphiques de l'ordinateur et la couleur.

Le chef de parti dirige sa campagne électorale à partir de la carte électorale du "Pays". Des couleurs différentes identifient quels partis politiques détiennent chacun des comtés. Cette carte électorale, donne un accès immédiat à toutes les informations disponibles pour diriger la campagne. L'organisation électorale du chef de parti dispose, après chacun des 35 jours de campagne, des résultats des sondages et des commentaires des journaux.

Un jeu de simulation informatisé

Les jeux de simulation n'ont pas besoin d'être informatisés pour

être une stratégie éducative efficace. Si le jeu de simulation est informatisé, l'élève ou les élèves ont comme partenaire de jeu l'ordinateur. Les interactions entre les élèves eux-mêmes sont remplacées par des interactions entre les élèves et l'ordinateur¹.

L'informatisation du jeu de simulation permet de:

- (1) fournir une rétroaction précise, graduée et informative;
- (2) faciliter le transfert d'apprentissage (fournir à la fin du jeu un sommaire des décisions de l'élève);
- (3) faciliter la comptabilisation des résultats (calculs complexes);
- (4) faciliter l'accessibilité du jeu (les élèves peuvent participer plusieurs fois au jeu).

CAMPAGNE ELECTORALE est un jeu de simulation informatisé. L'ordinateur génère un contexte de départ différent pour chacun des élèves et à chaque campagne électorale. L'élève apprend d'abord de quel parti il est le chef. Le logiciel choisit un contexte de départ, construit l'électorat et le répartit dans les comtés du pays.

Le chef du parti doit effectuer les activités préparatoires à la campagne électorale: élaborer son programme électoral et choisir un message publicitaire. Ensuite, c'est la campagne électorale proprement dite: visite des comtés (choix d'un comté, d'un auditoire sympathique et d'un thème électoral), diffusion de la publicité, participation au débat des chefs, consultation des experts et des sondages.

CAMPAGNE ELECTORALE est un jeu interactif et dynamique. Après chacune de ses décisions, l'élève reçoit une rétroaction sous différentes formes: le journal du pays, des messages de l'organisateur, une variation des intentions de vote. Au cours du jeu, l'élève peut ainsi corriger son action et améliorer sa compréhension de la campagne électorale.

L'élève dispose, à titre de chef de parti politique, d'un ensemble d'informations pour réaliser sa tâche. Il peut consulter les fiches d'information de chacun des comtés, revoir les résultats des derniers sondages etc.. Le calendrier de la campagne, accessible en tout temps, conserve toutes les décisions et toutes les

¹ L'interaction entre les élèves peut demeurer présente, d'une manière réduite, lorsque les élèves participent par groupes de deux à l'activité. C'est le cas de **CAMPAGNE ELECTORALE** et d'un grand nombre de jeux de simulation informatisés.

actions du chef. Par le biais du calendrier, l'élève peut consulter les articles déjà parus dans le journal et les mémos de l'organisateur national. A la fin du jeu, le résultat des élections indique à l'élève la performance de son parti dans chacun des comtés. Un score lui permet d'évaluer sa performance en tant que stratège électoral.

CAMPAGNE ELECTORALE est un jeu de simulation informatisé qui possède une structure informatique très souple. Le logiciel est accompagné d'un configurateur pédagogique qui permet à l'enseignant(e) de contrôler plusieurs éléments du jeu de simulation. Grâce au configurateur pédagogique, l'enseignant(e) peut soit ajouter, soit enlever ou soit modifier des éléments contenus dans le logiciel. Par exemple, l'enseignant(e) peut ajouter ou modifier des thèmes électoraux.

La configuration pédagogique permet aussi à l'enseignant(e) de déterminer quels éléments dans le logiciel seront variables ou stables au cours d'une mise en situation particulière. Par exemple, on peut construire une version du logiciel qui permet aux élèves de choisir leur parti politique.

L'apprentissage des élèves

Quels sont les apprentissages qu'un élève peut faire en dirigeant une campagne électorale dans un petit "Pays" imaginaire?

Nous espérons, qu'en essayant de convaincre les électrices et les électeurs du "Pays" à voter pour lui et son parti politique, l'élève pourra découvrir:

- les thèmes électoraux typiques de son parti,
- les règles pour la conception et la diffusion d'un message publicitaire convaincant,
- les types de comtés qu'un chef de parti doit visiter pour obtenir le plus d'impact possible auprès des électeurs et des électrices,
- les groupes d'électeurs et d'électrices susceptibles de voter pour son parti,
- le ou les thèmes électoraux les plus appropriés pour convaincre chacun des groupes rencontrés,
- la meilleure stratégie à adopter lors d'un débat des chefs,
- l'impact des assemblées publiques et des conférences de presse dans les comtés,
- les règles de l'utilisation des ressources financières,
- le rôle stratégique des sondages au cours d'une campagne électorale,
- les principaux effets du mode de scrutin.

Les jeux de simulation informatisés peuvent favoriser plusieurs

types d'apprentissage : susciter l'intérêt et accroître la motivation (Bredemier et Greenblat, 1981), favoriser l'acquisition de connaissances factuelles, des concepts et faciliter la compréhension et la généralisation (Cohen et Bradley, 1977).

A la toute fin du jeu apparaît un score qui détermine la performance de l'élève en tant qu'organisateur électoral. La composition de ce score est détaillée lorsque l'élève imprime le sommaire de ses décisions. L'élève apprend, de cette façon, qu'elles furent ses bonnes et ses mauvaises décisions tout au long de la campagne électorale. Le score lui donne une appréciation de sa compréhension des idées politiques véhiculées lors de sa campagne ainsi que des stratégies électorales mises en oeuvre.

C'est pourquoi nous affirmons qu'apprendre à l'aide d'un jeu de simulation informatisé, comme **CAMPAGNE ELECTORALE**, c'est d'abord comprendre réellement les différents concepts qui définissent la réalité politique qui a été simulée; c'est découvrir et formuler les différentes règles de stratégie qui guident l'action d'un chef de parti.

L'aspect découverte d'un jeu de simulation suscite sans contredit l'intérêt et la motivation chez les élèves. Afin d'évaluer l'impact de ce jeu de simulation auprès de nos élèves, nous leur avons demandé de répondre à un questionnaire portant sur leur appréciation du logiciel au niveau de son contenu et de sa convivialité. Nous sommes bien fiers des résultats très positifs de ce questionnaire. Ainsi nous apprenons que **CAMPAGNE ELECTORALE** a stimulé beaucoup les élèves qui au départ avaient un intérêt marqué pour la politique, ce qui n'étonne guère. Par contre, même les élèves peu intéressés et récalcitrants à se servir de l'ordinateur, ont admis avoir apprécié leur campagne électorale et même la politique... pour une fois !!

Voici quelques commentaires de ces élèves :

"Ce jeu nous permet d'apprendre ce qu'est la politique et c'est très bien présenté."

"J'ai trouvé le jeu intéressant et surtout motivant. Je pensais qu'il serait impossible de le comprendre parce que je connaissais pas beaucoup la politique. Au contraire j'ai beaucoup appris."

"Au début, le fait d'avoir à jouer avec un jeu comme cela ne m'intéressait pas. Mais après l'avoir vu et essayé, j'ai changé complètement d'idée."

"J'ai trouvé ce jeu intéressant. Il apporte des connaissances sur les campagnes électorales mieux que n'importe quel cours car il permet de mettre nos connaissances acquises en pratique."

"J'ai trouvé intéressant le fait que nous pouvions découvrir par nous mêmes comment se déroule une campagne électorale."

Evidemment, les commentaires de ces élèves ont aussi porté sur les aspects moins positifs ou "irritants" du jeu. Nous en avons tenu compte en apportant des modifications au logiciel au niveau de sa longueur et de son rythme, des informations à ajouter sur les pages-écrans, etc. Ces suggestions des élèves ont permis une meilleure intégration pédagogique du jeu de simulation et nous ont permis de bonifier le guide de l'élève en y ajoutant des informations sur les partis politiques, les idéologies et un glossaire le plus exhaustif possible.

Notre souci de favoriser une bonne utilisation et une bonne intégration pédagogique du jeu nous a amené aussi à ajouter dans le guide de l'élève un questionnaire amenant l'élève à réfléchir sur ses décisions et ses stratégies. Dans le guide de l'enseignant et de l'enseignante, nous suggérons quelques scénarios d'utilisation du logiciel et nous présentons des exemples de questionnaires pour faciliter le transfert de l'apprentissage ou la généralisation chez les élèves.

Nous avons tenu à mentionner les aspects apprentissage et intégration pédagogique à la fin de cet article car ils nous apparaissent très importants. A quoi servirait-il de produire un splendide jeu de simulation informatisé s'il demeure pédagogiquement inefficace?

Le mode de production par prototype adopté par APO-Québec nous a permis de tenir compte des besoins des élèves et des enseignants et enseignantes tout en conservant les objectifs d'apprentissage que nous nous étions fixés comme concepteurs.

Conclusion

CAMPAGNE ELECTORALE est un jeu interactif et dynamique qui facilite la compréhension par les élèves de tout ce qui entoure les campagnes électorales. Nous espérons que ce jeu de simulation deviendra un logiciel utile aux enseignantes et aux enseignants intéressé(e)s.

Références

Bourdeau, Jacqueline. Apprentissage conceptuel du traitement de texte à l'aide de jeu, simulation et tutorat, thèse de doctorat, Université de Montréal, 1985.

Bredemeier, M. & Greenblat C.S. (1981). The educational effectiveness of simulation games. *Simulation and Games*, 12, No.3, 307-332.

Cohen, Richard B. & Bradley Robert H. (1977). Theaching superordinate concepts with simulation games. *The Alberta journal of educational research*, 23 ,No.4, 298-304.

Malone, Thomas W.. What makes computer games fun? Byte, décembre 81 pages 258-277.

Markle, S.M. & Tiemann, P.W.. The learning processes, Chicago Tiemann Associates 1973.

Renaud, Lise. Impact de certains éléments, à l'intérieur du jeu de simulation, sur les attitudes, les comportements et le transfert d'apprentissage des jeunes enfants face à la sécurité routière, thèse de doctorat, Université de Montréal, 1987.

Sauvé, Louise. Simulation et transfert d'apprentissage : Une étude sur les niveaux de "fidélité" pour le transfert d'apprentissage, thèse de doctorat, Université de Montréal, 1984.

Stolovitch, Harold D. et La Rocque, Gabriel. Introduction à la technologie de l'instruction, Editions Préfontaines Inc. 1983.