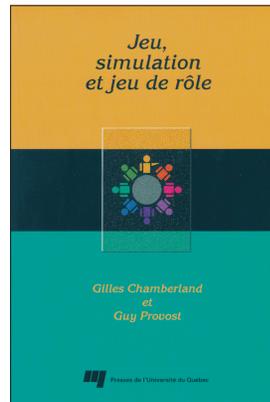


# JEU, SIMULATION ET JEU DE RÔLE

GILLES CHAMBERLAND ET GUY PROVOST

Trois formules fort intéressantes pour qui veut favoriser l'interactivité dans la classe. En effet, nombre d'enseignants souhaitent capitaliser davantage sur l'inclinaison naturelle des élèves pour le jeu. Comment procéder pour intégrer ce genre d'activité en enseignement? Comment concevoir ses propres jeux, simulations ou jeux de rôle? Les auteurs ont donné une orientation résolument pratique à leur ouvrage abondamment illustré et qui comporte de nombreux exemples concrets.

Ce livre est le premier des ouvrages spécialisés de la collection «Formules pédagogiques».



1996, 196 pages, 2-7605-0894-3

24\$ | 17<sup>72</sup>€

## DISTRIBUTEURS

### CANADA

PROLOGUE INC.

### BELGIQUE

PATRIMOINE SPRL

### FRANCE

DISTRIBUTION AFPU  
DISTRIBUTION SODIS

### SUISSE

SERVIDIS SA

### AFRIQUE

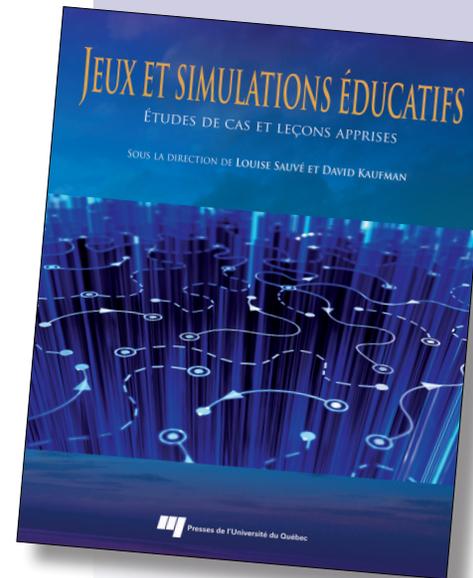
ACTION PÉDAGOGIQUE POUR  
L'ÉDUCATION ET LA FORMATION

**NOS LIVRES SONT EN VENTE  
CHEZ VOTRE LIBRAIRE...  
OU AU [WWW.PUQ.CA](http://WWW.PUQ.CA)**

Société  
de développement  
des entreprises  
culturelles  
Québec

# JEUX ET SIMULATIONS ÉDUCATIFS

## Études de cas et leçons apprises



**Sous la direction de  
Louise Sauvé  
et David Kaufman**

**Préface d'Alan Wright**

2010, 620 pages

978-2-7605-2417-0

60\$ | 45€

**I**MAGINEZ DES ENFANTS DIABÉTIQUES en train d'apprendre à gérer en toute confiance leur glycémie en disputant une partie en ligne, des élèves du secondaire s'initiant aux principes d'une bonne nutrition en jouant sur leur téléphone cellulaire ou encore des étudiants en médecine faisant l'examen, le diagnostic et le traitement d'un patient virtuel en ligne. Les jeux et les simulations sont aujourd'hui en mesure de rendre l'apprentissage beaucoup plus intéressant et efficace. Quels mécanismes ou conditions doit-on mettre en place pour en favoriser l'utilisation?

**Presses  
de l'Université  
du Québec**

Le projet ApprentisSAGE-JeS est une initiative pancanadienne et bilingue qui a étudié de quelle façon les nouveaux médias Web et les technologies récentes permettent de développer des jeux et des simulations pouvant favoriser l'apprentissage. À la lecture de ce collectif, vous découvrirez les résultats de leurs fascinantes recherches et apprendrez à devenir un joueur dynamique pendant votre apprentissage. Des fondements et des théories qui orientent les recherches à la conception et au prototypage de jeux et de simulations, vous pourrez en évaluer l'efficacité et apprivoiser le processus de création d'une coquille générique de jeux éducatifs.

L'ouvrage deviendra une référence essentielle pour les universitaires, les concepteurs, les enseignants et les étudiants de jeux, de simulations et de jeux de simulation qui poursuivent des objectifs éducatifs et pour qui les résultats sur l'apprentissage sont importants. La diversité et la variété des exemples fourniront des conseils à ceux qui sont engagés en recherche, en conception ou qui utilisent des jeux ou des simulations éducatifs.

## LES AUTEURS

- ▶ *Louise Sauvé est professeure titulaire en technologie éducative à la Télé-université.*
- ▶ *David Kaufman est professeur en sciences de l'éducation à l'Université Simon-Fraser.*

## LES COLLABORATEURS

<i>Mahboubeh Asgari</i>	<i>Gabriela Hanca</i>	<i>Sylvie Rail</i>
<i>Jim Bizzocchi</i>	<i>Alice M. Ireland</i>	<i>Lise Renaud</i>
<i>Stéphane Bouchard</i>	<i>Claire IsaBelle</i>	<i>Patrice Renaud</i>
<i>John Bradford</i>	<i>Jennifer Jenson</i>	<i>Joanne Lucine Rouleau</i>
<i>Christine Brown</i>	<i>Margot Kaszap</i>	<i>Louise Sauvé</i>
<i>Stephen R. Campbell</i>	<i>David Kaufman</i>	<i>Robyn Schell</i>
<i>Sylvain Chartier</i>	<i>Hadi Kharrazi</i>	<i>Nicholas Taylor</i>
<i>Suzanne De Castell</i>	<i>Lyse Langlois</i>	<i>Yueh-Feng Lily Tsai</i>
<i>Steve DiPalola</i>	<i>Sageev Oore</i>	<i>Louis Villardier</i>
<i>Xin Du</i>	<i>Ronald Owston</i>	<i>Carolyn Watters</i>
<i>Jérôme Elissalde</i>	<i>Nathaniel Payne</i>	<i>Herbert H. Wideman</i>
<i>Paul Fedoroff</i>	<i>Michael Power</i>	<i>W. Alan Wright</i>
<i>Mathieu Gauvin</i>	<i>Wilfried Probst</i>	
<i>Anthony Gurr</i>	<i>Jean Proulx</i>	

## SOMMAIRE

### ■ FONDEMENTS ET THÉORIES

- Les jeux, les simulations et les jeux de simulation pour l'apprentissage : définitions et distinctions
- Les jeux éducatifs efficaces
- Les simulations dans la formation des professionnels de la santé
- Le rôle de la narration dans les jeux et les simulations éducatifs
- La fantaisie favorise-t-elle l'apprentissage dans le cas des jeux numériques ?
- Le sexe et le jeu numérique : les théories, les erreurs, les accidents et les surprises
- L'éducation à la santé : un enjeu majeur
- Les jeux vidéo et le défi d'engager la génération numérique

### ■ CONCEPTION ET PROTOTYPAGE

- Les jeux éducatifs : de la théorie à la pratique
- La conception d'un simulateur pour l'enseignement de la prise de décisions éthiques
- La conception d'un jeu socioconstructiviste pour la salle de classe : considérations théoriques et empiriques
- Les jeux en ligne multijoueurs : un outil puissant pour apprendre à communiquer et à travailler en équipe
- L'étude approfondie des jeux éducatifs : un nouvel outil pour les chercheurs
- La création d'avatars expressifs dotés de traits sociaux pour l'apprentissage
- L'utilisation de la réalité virtuelle en recherche clinique en psychologie : l'examen des comportements d'approche et d'évitement

### ■ L'APPRENTISSAGE À L'AIDE DES JEUX ET DES SIMULATIONS

- L'efficacité des jeux et des simulations sur l'apprentissage
- La collaboration en ligne pour un apprentissage par problèmes (CLAP)
- Des jeux pour les enfants ayant des problèmes de santé à long terme
- Les jeux pour consoles portables : les animaux de compagnie virtuels peuvent-ils avoir des effets positifs ?
- L'effet des jeux violents sur l'apprentissage
- Pouvons-nous apprendre la rétroaction biologique au moyen d'un jeu vidéo ?

### ■ GUIDE PRATIQUE POUR LE DÉVELOPPEMENT D'ENVIRONNEMENTS DE CONCEPTION DE JEUX ÉDUCATIFS EN LIGNE : DE L'ANALYSE À L'ÉVALUATION

- Introduction au guide
- Les analyses préliminaires pour créer une coquille générique de jeux éducatifs en ligne
- La conception d'une coquille générique de jeux éducatifs
- Quelques règles médiatiques à respecter lors de la production d'une coquille générique de jeux éducatifs
- La validation d'une coquille générique de jeux éducatifs
- L'évaluation formative d'un jeu éducatif créé à l'aide de la coquille générique de jeux éducatifs auprès d'experts et du public cible