

Durée	1
Modalités.....	1
Description	2
Intérêts de l'activité	2
Mots-clés.....	2
Déroulement	3
Conseils.....	3
Variantes possibles.....	3
Logistique	4
Ressources pour approfondir	4
Fiches pratico-pratiques.....	4
Littérature scientifique.....	4

Durée	Modalités	
Une activité nécessite une heure à quelques heures, 8 heures tout au plus, pour être réalisée de façon organisée. Elle peut être utilisée à une ou plusieurs reprises dans le cadre d'une unité d'enseignement.	Synchrone	X
	Asynchrone	X

Description

Activité qui reproduit une situation constituant un modèle simplifié, dépouillé de ses éléments non essentiels, mais juste d'une réalité, d'un phénomène, d'un système. L'étudiant y tient un rôle défini par l'enseignant. Cela permet à l'étudiant d'étudier et d'être confronté aux divers aspects de cette situation, d'observer des résultats d'une situation, de ces actions sans qu'il soit nécessaire d'entrer directement en contact avec la réalité. Cela permet également une compréhension objective de la réalité, ce qui la distingue très nettement du jeu de rôles où c'est la subjectivité qui domine.

Intérêts de l'activité

Très motivante, elle permet l'implication et l'engagement de l'étudiant dans son apprentissage. Elle donne l'occasion à l'étudiant de performer dans un contexte où il jouit d'une certaine liberté et où il exerce son jugement. Elle fournit une rétroaction immédiate à l'étudiant et lui offre la possibilité d'un réajustement rapide. Les conséquences des prises de décisions sont illustrées de manière dynamique et permettent d'établir des liens de cause à effet.

Même si l'enseignant organise la situation qui sera exploitée, l'étudiant y tient une grande place, explorant à sa guise le phénomène de l'étude. La simulation peut être exploitée par un étudiant ou par un groupe.

Mots-clés

Exercitation, pratique, imitation, implication, décision, feedback.

Déroutement

	Tâches de l'enseignant.e	Tâches des étudiant.es
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> • Préparation & organisation des situations • Anticipation des éléments clés sur lesquels renforcer ou faire un feedback • Consignes et lien de connexion (si distance) 	
Mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> • Attribution des rôles • Suivi des simulations 	<ul style="list-style-type: none"> • Prise de connaissance des consignes • Préparation de la simulation : étude du rôle attribué et des connaissances à mobiliser • Réalisation de la simulation
		<ul style="list-style-type: none"> • Analyse de l'expérience et consolidation des apprentissages
Évaluation des apprentissages	Grilles critériées	

Conseils

Activités synchrones

Cette activité peut être conçue à travers un serious game individuel, par équipes ou collaboratif. Le temps de réflexion sur les apprentissages en lien avec la simulation pourra se faire via différents fils de discussion sur le forum.

Variantes possibles

« Activité jeu de rôle »

Logistique

Ressources

Humaines

Equipes enseignantes
Tuteurs à distance
Accompagnement et soutien à la conception.

Organisationnelles - Supports pédagogiques

Cahier des charges spécifique à la simulation
Grilles d'évaluation continue
Livret Tuteur
Support de réflexion autour des apports de cette formation par la simulation.

Espaces

Physiques

Salle(s) collaborative(s)
Salles en îlots
Espaces avec Visio
Laboratoires
Espaces informels institutionnels

Numériques

Plateforme (Moodle)

Matériels

Outils numériques

Ordinateurs
Tablettes interactives
Casques de réalité virtuelle
Serious Games immersifs

Outils pédagogiques

Ressources pour approfondir

Fiches pratico-pratiques

Haute Autorité de Santé. (2012). *ÉVALUATION ET AMÉLIORATION DES PRATIQUES : Guide de bonnes pratiques en matière de simulation en santé*. https://www.has-sante.fr/upload/docs/application/pdf/2013-01/guide_bonnes_pratiques_simulation_sante_guide.pdf

Littérature scientifique

CHAMBERLAND, Gilles et Guy PROVOST (1996). *Jeu, simulation et jeu de rôle*, Sainte-Foy, PUQ, 178 p., ISBN 2-7605-0894-3