



La simulation

Phase	Taille du groupe	Situation	Pédagogie	Intention
découverte	seul	présentiel	expositive	interpeller
apprentissage	petit groupe	distanciel synchrone	active	partager
réalisation	moyen groupe	distanciel asynchrone	interrogative	synthétiser
évaluation	grand groupe			transmettre
				évaluer

Principe

- La simulation prend deux formes principales : une forme « théâtrale » appelée aussi jeu de rôles et une forme numérique qui relève des « serious games » et se pratique seul ou en groupe face à un écran, au moyen d'un logiciel ad hoc (cf fiche Serious games).
- La forme « jeu de rôles » est réservée au présentiel, tandis que la version informatique s'applique très bien au distanciel, plutôt asynchrone.
- Les participants entrent dans une situation de face à face, sur la base d'un scénario prédéterminé, entre eux, ou avec un comparse (acteur ou formateur).

Intérêts et avantages

- La simulation est une des seules techniques permettant d'éprouver réellement les aptitudes relationnelles, la réactivité et la mémoire.
- Elle permet à tout le groupe de vivre en direct les difficultés ressenties et de percevoir des gestes calculés ou involontaires, à l'issue positive ou négative.
- Elle est souvent source d'excitation et de forte émotion, voire de grand amusement.
- Elle peut être filmée et analysée dans le cadre du module.

Limites et points de vigilance

- Du fait de la charge émotionnelle (trac), la simulation peut être perturbante pour des personnes peu habituées à se mettre en risque relationnel. Les participants peuvent se sentir jugés, atteints dans leur estime de soi (« effet d'examen »).
- Animer une simulation requiert une pratique rigoureuse, une grande maîtrise de soi et une attention extrême de la part de l'animateur(trice). En particulier, les commentaires des autres participants demandent à être modérés avec grand soin.
- Le temps peut s'avérer difficile à maîtriser du fait de l'imprévisibilité de l'action.

Conseils de mise en oeuvre :

- Préparer avec soin les scénarios et les fiches descriptives des rôles à tenir.
- Créer une atmosphère ludique et bienveillante pour éviter tout effet d'examen.
- Installer l'espace de façon réaliste pour que le groupe puisse voir sans déranger.
- Cadrer le temps réservé au jeu et à son débriefing.
- Bien expliquer les règles et laisser un peu de temps aux candidats pour s'immerger.
- Commencer par un temps de débriefing participatif des « acteurs ».
- Demander aux spectateurs de privilégier les retours nuancés et encourageants.

En situation de formation à distance

- Les simulations sont très difficiles en distanciel synchrone.
- En mode asynchrone, on se référera plutôt au champ des « serious games »

Voir également : le jeu, l'exercice/entraînement