

UDC: 37.07

LE RÔLE DES JEUX DE SIMULATIONS DANS LES MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT  
INTERACTIVES

THE ROLE OF SIMULATION GAMES IN INTERACTIVE TEACHING METHODS

LOCUL JOCURILOR DE STIMULARE ÎN CADRUL METODELOR INTERACTIVE DE  
ÎNVĂȚĂMÂNT

*TOLORDAVA Jeanne, PhD,  
Ivane Javakhishvili State University, Tbilissi, Géorgie*

*TOLORDAVA Jeanne, PhD,  
Ivane Javakhishvili State University, Tbilisi, Georgia*

*TOLORDAVA Jeanne, doctor,  
Universitatea de Stat Ivane Javakhishvili, Tbilisi, Georgia*

**Annotation:** *Les jeux de simulations est resulter de jeux militaires. Les jeux militaires provenent d'echecs, de sa premier version "tchaturanga" (Inde). Plus tard dans le jeu militaire a été introduire l'aspects militaires-politiques (Alemagne, USA, Japan). Apres de la seconde guerre mondiale, la methode imitation (simulation) est realisé dans le sphere politique, sociologique, dans la jestion de personal, management, jestion de firmes et l'organisation.*

**Annotation:** *Simulation games are the result of military games. The military games come from chess, from his first version "tchaturanga" (India). Later in the military game was introduced the military-political aspects (Germany, USA, Japan). After the second world war, the method imitation (simulation) is realized in the sphere political, sociological, in the management of personal, management, management of firms and the organization.*

**Adnotare:** *Jocurile de simulare sunt o variantă a jocurilor militare. Jocurile militare provin din șah, de la prima sa versiune "tchaturanga" (India). Mai târziu, în jocul militar au fost introduse aspectele militar-politice (Germania, SUA, Japonia). După cel de-al doilea război mondial, metoda imitației (simulării) se realizează în sfera politică, sociologică, în managementul personalului, management, conducerea firmelor și organizațiilor.*

**Mots clés:** *les jeux de simulations, les jeux économiques ou de gestion, les jeux de rôles, le resultat evristique, le resultat quantitatif, les joueurs, un programme d'ordinateur.*

**Keywords:** *simulation games, economic or management games, role plays, evrying results, quantitative results, players, a computer program.*

**Cuvinte-cheie:** *joc de simulare, jocuri economice și manageriale, joc de rol, rezultate euristice, rezultate cantitative, jucători, programe computerizate.*

### Introduction

Le parole "le jeu" occupe la plus grand place dans le beacoup domain de science. Dans un sphere psychologique nous avons beacoup les travaux scientifiques, que consacre a les jeux pour l'enfants. Le jeu comme methode l'education est tres grave dans la sphere pedagogique.

Le jeu, comme modele de la vie sociale, est populaire methode d'exploration les processus social et social-psychologique.

L'Américain savant, fondateur de microsociologie Dj. Moreno élaborai spéciales méthodes que s'appelle "psychodrama", "hipodrama", "sociodrama" et il utilisais ces méthodes dans psychothérapie.

Le jeu pour l'art et l'esthétique objectif déjà est comme la traditionnelle méthode de l'enseignement.

Avec la logique, comme la science, s'étudie les situations de conflit à l'aide de jeu de simulation. Les jeux on utilisent dans autre sphère comme le militaire, l'économie, l'anthropologie et la technique.

Célèbre géorgien savant, grand explorateur Dimitri Usnadze étudiait les jeux des enfants et il a fondé la théorie de disposition (Humeur, настройки, l'installation, l'orientation, établir – установка). Il étudiait à sa théorie les jeux d'enfants et il prouvai, que pour l'enfant des fonctions existent déterminées. Ces fonctions n'est pas utilisées de quelque, d'un certain l'âge, parce que de sa nécessité vital se préoccupai (se soucie) l'adultes. De l'autre côté, quand l'organisme a certain fonction et il n'est pas réalisé cette fonction, Usnadze écrit: "Pour tous les organismes vivant la situation naturelle est le mouvement et l'activité. Pour l'enfant le moyen de ce mouvement et le moyen pour réalisation des fonctions vital est le jeu. Avec le jeu les enfants démontrent ses potentialités biologiques (les possibilités biologiques).

Emmanuel Kant croit que le jeu est la situation, quand s'atteindre la grande harmonie avec l'intellect et le savoir.

### **Matériaux et méthodes de recherche**

Méthodologie et suivi: suivi du matériel scientifique et d'information dans les médias imprimés et électroniques, informations sur les matériaux dans le travail de l'auteur avec d'autres scientifiques.

### **Résultats et considérations**

#### **Les jeux de simulation (les jeux d'entreprises)**

Un jeu de simulation est un jeu, qui reproduit une activité ou une action dans divers environnements. Les jeux de Simulation, ainsi que les simulateurs, permettent de se plonger au cœur de l'action.

Qu'est-ce que c'est les jeux de simulations? C'est le processus d'imitation de gestion, le processus de production et d'acceptation (adoption) des décisions pour la situation concrète. Pour participer au jeu on donne le modèle de l'organisation et les joueurs proposent différentes hypothèses pour résoudre le problème. Les plus populaires sont les jeux économiques ou de gestion et les jeux de rôles.

Les jeux d'entreprise comme l'imitation du système "production – économie" a été réalisé en Russie en 1930- années.

Premier jeu a été créé en 1933 et il s'appelle "le jeu de dispatcher", où les personnels d'usine étudiaient utiliser les appareils de dispatcher.

Dans cette période a été réalisé "les jeux d'urgence" pour les centrales électriques, où les personnels passaient le training pour les situations d'urgence.

En 1936 année à l'Académie d'Industriel de Leningrad premier auteur de jeu de simulation Maria Birchtein construisit un jeu que s'appelle "Krasni tkach" (Le tissand rouge). Dans ce jeu l'auteur avait pour l'objet de recherches – l'imitation du processus vite change le programme de production. La situation normale de ce jeu depuis deux jours et puis la situation de production change brusquement et il faut changer le programme de production avec conformité à nouvelle condition, que se pose dans ce jeu. L'auteur de ce jeu, Maria Birchtein croit, que pour les nouvelles mesures il

faut nécessairement jouer toutes les situations de jeu d'entreprise avant de faire pénétrer. La destination de ce jeu est le training pour l'industrie personnelle.

En 1950, les jeux de simulation ont été appliqués dans d'autres pays étrangers. Dans cette période a été fondée l'Association des Managers Américains, où ont été réalisés beaucoup de jeux de simulation. Son premier jeu, qui s'appelle "AMA", est destiné à l'élévation de la maîtrise des managers. Le temps de jeu a été divisé en plusieurs périodes et dans chaque période les joueurs sont obligés de prendre un parti, une décision. Toutes les décisions sont effectuées à l'ordinateur et puis l'ordinateur calcule les décisions de sphères (paramètres): le prix, les dépenses pour l'élaboration, pour l'écoulement, les dépenses pour acheter l'information des concurrents, la puissance de production. C'est le jeu de la première génération des jeux de simulation.

Le jeu «Carnegi –Tek» est aussi le jeu de la première génération des jeux de simulation. Ce modèle a été construit à l'Institut Technologique Carnegi et consacré aux étudiants. L'objectif de ce jeu était le training pour les managers des corporations et les grandes organisations. Les participants du jeu étaient trois firmes, qui produisent la poudre lessive. Le processus du jeu est divisé en périodes, où les joueurs acceptent les décisions de productions, de finances, etc.

Les jeux de la première génération ont les suivants manquants: l'absence de la possibilité de voir visuellement la procédure d'acceptation des décisions et le jeu est très long.

Pour les jeux de simulation 60-années caractéristiques les suivantes propriétés:

1. La simulation se fait quand le système réel est dans l'étape planifiée.
2. Dans un modèle invite les joueurs pour représenter le processus de gestion.
3. Le modèle a le grand échelle et la base le niveau de détail est suffisant pour la planification.
4. Le modèle donne le résultat heuristique et le résultat quantitatif.
5. La participation dans le modèle informatique est l'homme (une personne) à qui un programme d'ordinateur donne la possibilité de réviser toutes les variantes de développement d'entreprise.

### Les directions d'utilisation des jeux de simulations

Il y a quatre directions d'utilisation des jeux de simulations:

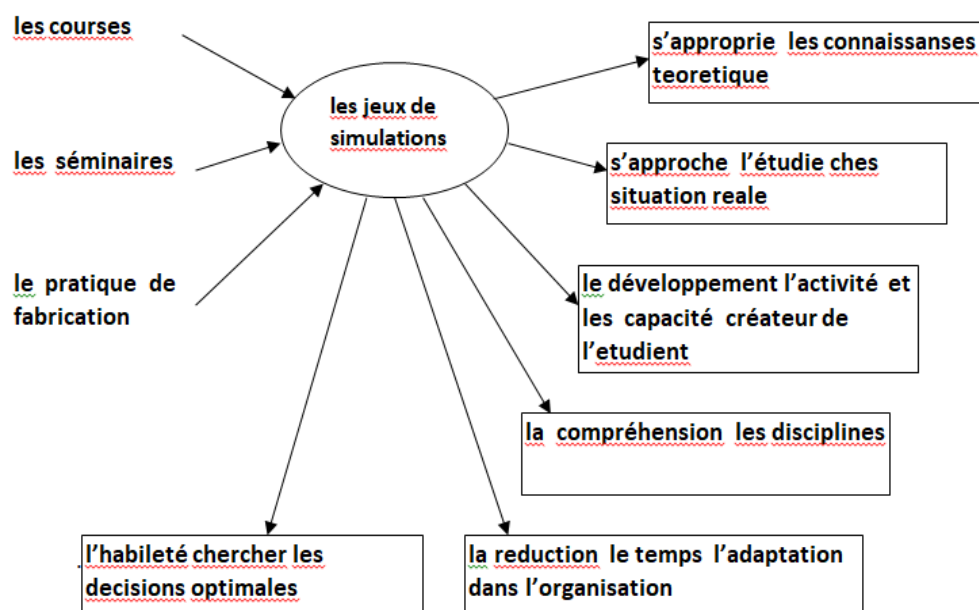


Figura 1. Le schéma de la place et du rôle des jeux de simulation dans le processus d'études [développé par l'auteur]

Le première direction c'est, quand le jeu de simulation se servi comme l'objet pour apprendre. Dans cette situation le processe d'études s'approche de l'activité professionnelle d'étudiant dans le proche avenir .

Telle manière d'aborder garantie l'intéresse les étudiants à le processe d'études et élève l'activité d'étudiants à domain ses spécialité future. En même temps le caractère collectif les jeux de simulation donne la possibilité faire les contacts et les communications, qu'est très typique pour le chaque collectif professionnel. Tous la pratique, que les étudiantes reçoivent dans les jeux de simulation permettent réduire la période d'adaptation le spécialiste jeune dans l'organisation, le corporation.

Le jeu de simulation contribue à fixer le savoir, que l'étudiant a reçu sur la cours et le séminaire. Mais le jeu de simulation n'est pas la méthode universel, que permetre remplacer la cours et le séminaire. Il faut la combinaison raisonable les moyennes d'études pour atteindre les grand savoir.

Le jeu de simulation c'est seulement la part de la programme d'études, cela la pratique méthode, que donne la possibilité s'approche chez la reale situation l'économie et choisi le decision optimalement.

Le direction seconde est Attestation de personal. Ici le jeux de simulations, comme habitude, s'utilise pour le controle (verification) la compétence de personnel, de cadres. Pour ce jeu il faut choisir le groupe participant, qui accomplit le role controle. Ce groupe accepte les decision ereurien et l'homme a qui donnent une attestation dois remarquer cette faute. Il dois corriger cette faute.

La direction troisieme est l'utilisation le jeu de simulation pour l'investigation. Dans le jeu investigation (exploration) on decident les suivant problèmes de recherches: la vérification les hypothèses, la vérification les nouveaux principes jestions, pour le determination le plus effet variant fonctionne de sistem.

La quatrième direction l'utilisation le jeu de simulation est l'application les jeux sur la firmes et les corporation.

Les jeux de productions ont l'objectif corriger les systemes organisations, administrative et technologique et faire les prévisions pour les differents mesures dans l'organisations (les firmes, les corporations etc.)

L'elaboration de jeux de simulations de tous les tipos est le processe tres difficile, grave et longtemps.

Le jeu de simulation c'est la pratique dans un processe d'études, que condui apres les courses, les séminaires et après le pratique de fabrication. Apres de cette methode d'études on realise different jeux de simulations. Tous les componentes de processe d'études cette méthode donne les resultats tres grave.

Pour les participants de jeu de simulations est tres grave le sistema de facteurs motivations. Aisenfure F. énumere les suivent facteurs:

- le désir realiser le devoir, que pose devant de l'étudiant (la relaion consient de travail);
- l'aspiration à l'activité des joueurs;
- fair plus profond la connaissance;
- la récompense pour la participation dans le jeu de simulation (recevoir les connaissance, l'élévation l'efficiencie scolere);
- l'aspiration chez l'indépendence et le désir exercer une influence sur d'autre persons;
- le désir être confessement;
- l'aspiration à les contacts sociales et l'autorité [2].

Avec ces facteurs aussi est grave les contingent de les joueurs et l'individe, qui dans les jeux de simulation senti comme spesialistes. D'ici ça commence le motivation pour l'assimilation tous le connaissance, qu' il faut pour la vie reale et pour le travaille avenir.

Mais nous devons remarque, que tous les facteurs de motivation dans la vie est plus differents comme le facteurs motivation dans le jeu. Ici n'est pas le facteur risq, et c'est la moment positive á l'activité de giocatori parce que ils n'ont pas la paura avavnt de l'experiment dans le jeu.

### **Conclusions**

En conclusion, il convient de noter que le jeu de simulation favorise le développement d'habiletés en résolution de problèmes. Il permet le développement chez l'apprenant de stratégies et l'amélioration de ses capacités à prendre des décisions, à comprendre un problème, à poser des hypothèses de solutions et à solutionner un problème étudié. Il permet donc aux apprenants de développer la logique requise pour résoudre un problème. Le jeu d'entreprise favorise la structuration des connaissances, encourage le renforcement de connaissances spécifiques à une matière donnée et favorise la construction et l'organisation de schémas et de représentations chez les apprenants.

### **Bibliographie**

1. Dorien J. DeTombe, Tolordava J. Utilizarea metodelor de situații concrete, economie experimentală și de formare în manipularea problemelor complexe. In: Relații Internaționale Plus, 2014, №3, p.122-130.
2. Newsletter della cattedra di Didattica Generale Mensile a circolazione interna. [http://host.uniroma3.it/laboratori/sas/GENNAIO\\_2005.pdf](http://host.uniroma3.it/laboratori/sas/GENNAIO_2005.pdf)
3. Tolordava J. Environmetntal simulation games and Ecopsichology. In: VIII Internațional Congress of Psychology and Education. Alicante, Espagne, 2016.
4. Tolordava J. Giochi di simulazione e formazione creativa. <http://www.educationduepuntozero.it/didattica-e-apprendimento/giochi-simulazione-formazione-creativa-4029185651.shtml>
5. Tolordava J., DeTombe D.J., Kavtaradze D., Panizzi G., Rizzi P. & Leigh F. Internațional Experience in Simulation Modeling: Economics and Business, Ecology, Sociology. Tbilisi: Tbilisi State University Press, 2013. p. 285-287.
6. Толордава Ж.К., Тбилиси, Грузия. Деловые игры и экологическое сознание. В: 7-я Российская конференция по экологической психологии. Тезисы. СПб.: Нестор-История, 2015. с. 439-441.