

■ PerfecTIC

Description générale

TITRE

Rédaction d'un programme politique

OBJECTIFS

Objectifs d'enseignement

- Démontrer les différences entre les idéologies politiques
- Présenter le fonctionnement et le rôle des partis politiques

Objectifs d'apprentissage

- Reconnaître les différentes idéologies politiques et les mettre en application
- Se familiariser avec l'actualité politique

RÉSUMÉ

Dans le cadre d'un des cours portant sur la politique canadienne ou québécoise, les étudiants participent à une simulation de création du programme d'un parti politique fictif. Plus spécifiquement, ils font des propositions de politiques publiques et en débattent entre eux.

DURÉE

La simulation a une durée totale de 2 h 15, dont environ 45 min de travail à la maison pour les étudiants afin de préparer la simulation en tant que telle.



HABILITÉS TECHNOLOGIQUES REQUISES

Pour l'enseignant

- Connaissances informatiques de base

MATÉRIEL REQUIS

Pour l'enseignant

- Accès à un ordinateur branché à Internet

AVANTAGES LIÉS À L'UTILISATION DES TIC

Dans le cadre d'une telle activité, les TIC permettent à l'enseignant de bien se préparer à la simulation en lui fournissant tous les outils dont il a besoin. De plus, les TIC sont essentielles pour les recherches documentaires des étudiants, qui se déroulent en dehors des heures de classe.

PRÉPARATION PÉDAGOGIQUE PRÉALABLE

Pour l'enseignant

Explication en classe de la politique canadienne, plus particulièrement des idéologies politiques et de la répartition des champs de compétences dans la fédération canadienne.

Pour les élèves

- Faire les lectures recommandées par l'enseignant
- Prendre des notes personnelles en classe
- Poser des questions à l'enseignant au besoin

PRÉPARATION TECHNIQUE PRÉALABLE

Pour l'enseignant

- Se familiariser avec les consignes de la simulation



Déroulement pas à pas

ÉTAPE 1

± 10 minutes

Préparation

Une semaine avant la simulation en tant que telle, l'enseignant donne aux étudiants les consignes de l'activité. Il explique que leur groupe représente les membres du congrès d'un parti politique fictif qui doit se doter d'un programme. Il choisit l'idéologie du parti et l'annonce à la classe, tout en spécifiant si le parti est fédéral ou provincial. Ensuite, il répartit au hasard les étudiants dans les commissions politiques du parti, en tentant d'avoir environ le même nombre d'étudiants pour chacune.

Si le parti est provincial, les commissions pourraient être les suivantes : Économie, Éthique et institutions démocratiques, Identité, Programmes sociaux, Éducation.

Si le parti est fédéral, les commissions pourraient être les suivantes : Économie, Éthique et institutions démocratiques, Justice et sécurité publique, Programmes sociaux.

ÉTAPE 2

Environ 45 minutes de travail à la maison

Travail à la maison

Chaque étudiant prépare en une semaine deux propositions pour sa commission. Ces propositions prennent la forme de promesses claires et concrètes de politiques publiques que le parti mettrait en place s'il prenait le pouvoir. Voir l'annexe 1 pour les consignes précises.

ÉTAPE 3

5 minutes

Sélection des présidents et secrétaires

Le jour de la simulation, les étudiants se regroupent avec les autres membres de leur commission. Ils choisissent entre eux, à l'aide d'un vote au besoin, un président et un secrétaire.

Le président s'assure du bon déroulement de sa commission, particulièrement en ce qui concerne le respect du temps alloué et des droits de parole. Il ne peut faire de propositions ni voter, sauf en cas d'égalité.

Pour sa part, le secrétaire prend en note les propositions des membres de sa commission et le résultat des votes tenus, au besoin.



ÉTAPE 4

30 minutes

Travail en commission

Les commissions commencent ensuite leurs travaux. Les étudiants déposent leurs propositions et, une à une, celles-ci sont débattues par les membres de la commission, qui peuvent les amender, au besoin, afin de les parfaire. Les étudiants peuvent également, si le temps le permet, formuler de nouvelles propositions.

Pour chaque amendement et chaque proposition, le président demande le vote et le secrétaire prend en note les résultats.

Si au bout de l'exercice, cinq propositions ou plus ont été adoptées par une commission, celle-ci doit, à l'aide d'un vote, les placer en ordre de priorité, de sorte que celle considérée comme la plus importante soit débattue en premier en séance plénière, et ainsi de suite.

ÉTAPE 5

45 minutes

Séance plénière

Une fois le temps alloué au travail en commission épuisé, la classe entière se transforme en séance plénière. L'enseignant joue alors le rôle de président et de secrétaire (ou un étudiant est choisi pour le rôle de secrétaire, au choix). Le président doit en outre attribuer les droits de parole aux étudiants désirant intervenir.

Une à une, les propositions adoptées en commission sont débattues, en alternant d'une commission à une autre et en respectant l'ordre de priorité, le cas échéant.

À ce stade, afin de simplifier la simulation, aucun amendement n'est autorisé. Les étudiants exposent leurs arguments pour ou contre chacune des propositions, tout en respectant toujours l'idéologie du parti.

Une fois un débat terminé sur une proposition (il faut diviser le temps de parole total alloué à la séance plénière par le nombre de propositions débattues pour déterminer la durée de chacun de ces débats), le président appelle au vote à main levée et note le résultat.



ÉTAPE 6

± 10 minutes

Conclusion

Lorsque toutes les propositions ont été votées, le président refait une lecture de celles adoptées afin d'illustrer le programme politique du groupe-cours. Il commente ensuite celui-ci, de même que le déroulement de l'ensemble de l'activité, à la lumière de la matière vue en classe, particulièrement le fonctionnement des partis politiques et les idéologies. Les étudiants doivent enfin dresser leur propre bilan de l'activité.

Pour plus de renseignements

AUTEUR

Mathieu Bélanger

Établissement : Cégep régional de Lanaudière à Terrebonne

Adresse électronique : mathieu.belanger@collanaud.qc.ca

RÉFÉRENCES

ANCTIL, Dave, et Benoît DUBREUIL (2008). *Introduction à la science politique : Idées, concepts et régimes*, Anjou, Les éditions CEC.

BOUDREAU, Philippe, et Claude PERRON (2011). *Lexique de science politique*, 3^e édition, Montréal, Chenelière éducation.

PAINCHAUD, Marcel (2007). *Introduction à la vie politique*, 2^e édition, Montréal, Gaëtan Morin éditeur, Chenelière éducation.

SHIVELY, W. Phillips, et Jules-Pascal VENNE (2008). *Pouvoir et décision : Introduction à la science politique*, 3^e édition, Montréal, Chenelière/McGraw-Hill.



Évaluation des propositions

Chaque étudiant doit rédiger deux propositions de promesses électorales à insérer dans l'éventuel programme du parti politique que représente la classe. Ces propositions doivent rester fidèles à l'idéologie du parti (telle que déterminée par l'enseignant) et au thème de la commission du parti à laquelle participe l'étudiant.

Concrètement, pour chaque proposition, l'étudiant exprime d'abord celle-ci par une promesse claire et concrète de politique publique, en deux à huit lignes, puis la justifie par un texte d'une demi-page ou d'une page dans lequel il explique les raisons pour lesquelles celle-ci devrait être adoptée.

Ce travail est à remettre la semaine suivant sa présentation aux étudiants.

Grille de correction

01. Première proposition :	
a. Clarté et réalisme de la proposition :	/20
b. Qualité de l'argumentaire :	/15
c. La proposition et l'argumentaire sont fidèles à l'idéologie du parti :	/10
02. Deuxième proposition :	
d. Clarté et réalisme de la proposition :	/20
e. Qualité de l'argumentaire :	/15
f. La proposition et l'argumentaire sont fidèles à l'idéologie du parti :	/10
03. Originalité :	/5
04. Respect des normes de présentation :	/5
05. Pénalité liée au français :	/-10
<hr/>	
Total :	/100

