

AR
12639
1982
QAG

ARCHIVES DU MAPA
NE PEUT PAS ETRE EMPRUNTE

Rapport de la mission en France sur les
auxiliaires dans le domaine de la
gestion agricole

Herménégilde Audit et Denis Parras

RAPPORT DE LA MISSION EN FRANCE

SUR LES AUXILIAIRES PEDAGOGIQUES
DANS LE DOMAINE DE LA GESTION AGRICOLE

N/REF. : 5210 - 10

Présenté par

HERMENEGILDE AUDET

et

DENIS PERRAS

PROFESSEURS

LA POCATIERE ET ST-HYACINTHE

Aux autorités

du Ministère de l'Agriculture, Pêcheries et Alimentation

1982

BIBLIOTHÈQUE
Ministère de l'Agriculture, des
Pêcheries et de l'Alimentation
200, chemin Ste-Foy, 1er étage
Québec (Québec), Canada
G1R 4X6



- I - Introduction.

- II - Les jeux d'entreprise dans la formation du gestionnaire agricole.

- III - Les différents jeux d'entreprise:
 - 1. En vue d'une formation générale
 - 2. En vue d'une formation économique spécifique: gestion de l'exploitation agricole.

- IV - Nouveaux courants de pensée en gestion de l'exploitation agricole:
 - 1. Conception nouvelle de la gestion
 - 2. Approche globale de l'exploitation

- V - Autres observations concernant la formation du gestionnaire agricole.

- VI - Recommandations spécifiques et conclusion.



I - INTRODUCTION

"Si la mission n'avait pas eu lieu, il faudrait la créer".
C'est en ces termes que nous résumerions le mieux la réussite de ce voyage d'étude sur les auxiliaires pédagogiques et plus spécifiquement sur les jeux pédagogiques; ce voyage d'étude malgré les petits anicroches du début, nous a permis, en effet, d'établir des liens d'affinité entre des collègues de l'enseignement et de la formation agricoles; il nous a permis de plus de comparer nos méthodes d'enseignement et de nous enrichir réciproquement par des techniques nouvelles ou encore par une exploration plus approfondie des besoins réels du milieu agricole.

Dans ce rapport nous nous proposons de synthétiser les nouvelles connaissances acquises dans cette mission en les présentant sous quatre titres principaux:

1. Les jeux d'entreprise dans la formation du gestionnaire agricole
2. Les différents jeux d'entreprise en vue d'une formation économique générale ou d'une formation économique agricole
3. Les nouveaux courants de pensée en gestion
4. Observations concernant la formation du gestionnaire agricole

Par la suite nous présenterons les recommandations que nous voulons privilégier en vue d'apporter une suite logique à notre voyage d'étude; enfin nous présenterons quelques conclusions générales sur le voyage lui-même.



II - LES JEUX PEDAGOGIQUES DANS LA FORMATION DU GESTIONNAIRE AGRICOLE.

La formation du gestionnaire agricole étudiant dans une institution ou exploitant déjà une ferme intègre plusieurs aspects de l'exploitation, de son environnement et des contraintes qui limitent sa production.

La formation agricole se base sur la connaissance approfondie des techniques. C'est l'analyse et le découpage cours par cours des différentes techniques de production, de mécanique, de construction, d'alimentation et de prévention des maladies. On part des faits et on essaie de comprendre le pourquoi. La formation constitue un arrêt après la phase d'observation. Cet arrêt se veut un détour par la théorie, par les principes. C'est un détour qui permet de se former. Il est court ou long selon le niveau de formation.

Dans la formation du gestionnaire aux points de vue économique, financier et fiscal, ce détour est essentiel. Il se doit d'être assez long. Il faut se dégager de la réalité pour pouvoir, après analyse des atouts et des contraintes, synthétiser une organisation technique qui soit rentable et viable parce qu'adaptée aux besoins du marché et aux objectifs de l'agriculteur et de sa famille. Cette synthèse ou recomposition d'un modèle réaliste se fait au niveau des concepts sous forme de plans et de budgets. Cette fonction administrative exige beaucoup d'expérience, de connaissance et de réflexion.



Pour exercer les futurs gestionnaires à cette fonction particulièrement contraignante, les formateurs ont imaginé des jeux pédagogiques qui simulent des cas concrets où des plans doivent être élaborés, des décisions doivent être prises et les conséquences de ces décisions doivent être assumées.

Les jeux pédagogiques pour débutants simplifient les données techniques et économiques. On n'y voit aucune variation de rendement ni de prix. Cependant on tient compte d'un bon nombre de contraintes physiques et financières. Tous les calculs de planification sont effectués.

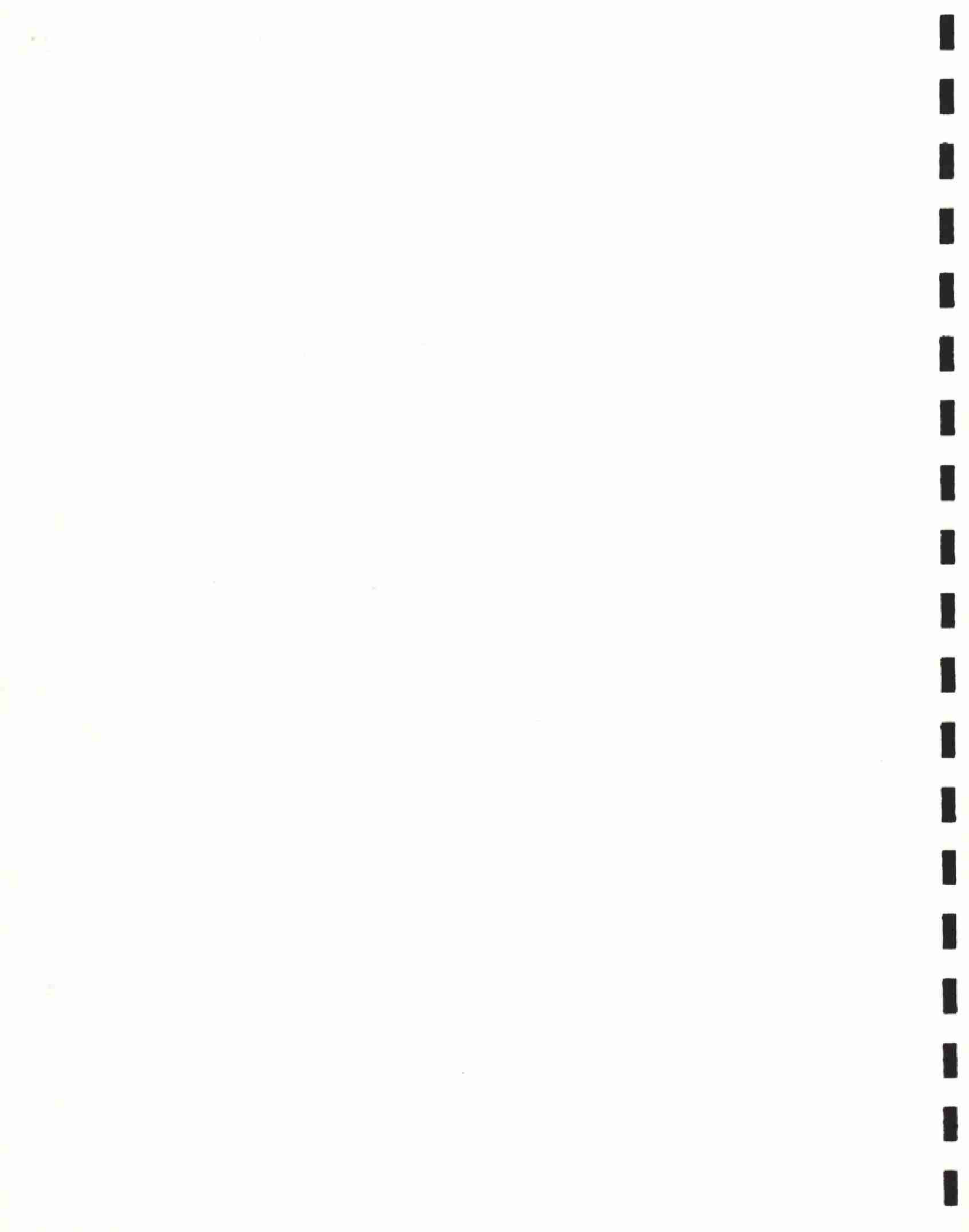
Des jeux plus élaborés complètent les premiers. Ils offrent plus d'options différentes et intègrent de nouveaux aspects de la réalité: objectifs individuels de l'agriculteur et de sa famille, fiscalité, contingentement de la production et financement.

En résumé, à partir de l'analyse, on recompose un modèle complet d'une exploitation agricole. C'est un exercice-synthèse. En France, il prépare l'étudiant à monter un projet d'installation ou de reprise de la ferme par le jeune exigeant quarante heures de travail. Ici, il prépare l'étudiant à monter son dossier d'établissement.



En général, les jeux pédagogiques sont constitués de matériels qui obligent une manipulation permettant ainsi de visualiser les conséquences des décisions d'orientation; ils impliquent un minimum de calculs. Nous pensons à "Chante Perdrix". D'autres mettent en évidence la séquence des opérations techniques, les contraintes physiques et l'importance du moment des entrées et des sorties de fonds. Nous nous référons à "Atout-porcs". D'autres permettent de réfléchir sur les conséquences décisionnelles à tous les points de vue. Nous voulons mentionner le jeu "Zaot". Tous ces jeux visuels s'adressent surtout à ceux qui prennent la relève et qui ont un minimum de formation théorique en économie et en comptabilité.

Les jeux d'entreprise non visuels, comme celui utilisé aux Instituts de Technologie Agricole et développé par Canfarm et comme celui de l'Ecole Supérieure d'Agriculture d'Angers, tiennent compte des mêmes contraintes et forcent l'étudiant à intégrer tous les aspects importants dans le modèle à construire. Ils obligent l'étudiant à découvrir le processus de l'élaboration d'un plan et d'en mesurer le résultat par le calcul de différents budgets. Ils s'adressent à des étudiants ayant une formation théorique plus poussée et pouvant manier les concepts économiques plus facilement en raison de leur formation de base antérieure.



Les jeux d'entreprise se veulent des exercices de synthèse et de prévisions économiques. Ils varient du plus simple au plus compliqué au point de vue calcul. Ils nous ont grandement intéressés. Ils illustrent des façons originales de visualiser certains aspects théoriques difficiles à figurer concrètement. Nous avons beaucoup appris de ces aides pédagogiques

III - LES DIFFERENTS JEUX PEDAGOGIQUES.

1. En vue d'une formation économique générale.

Durant notre voyage d'étude sur les jeux d'entreprise agricole, nous examinons un certain nombre de jeux conçus pour donner une formation générale en économie. L'entreprise prend place au centre. Le milieu économique l'enveloppe. Il s'agit de comprendre le fonctionnement de l'entreprise et les apports du milieu qui la font vivre et progresser.

Au Centre national de documentation pédagogique, 29 rue d'Ulm, Paris, nous examinons l'Abécégé no 1, jeu pour découvrir l'entreprise. Il a été créé par la compagnie 3M de France. Il consiste en un tapis de jeu, 36 cartes à jouer, 6 cartes à découper et est complété d'un lexique de définitions de gestion. L'Abécégé no 2 a été



conçu pour mettre en évidence les échanges entre l'entreprise et son environnement. Il est un peu plus complexe que le premier. Un circuit intérieur représente l'entreprise et ses prix de revient composés de salaires, des dépenses en bâtiments, des machines, du coût des matières premières et des dépenses de livraison. Un circuit extérieur constitue le marché. Il se divise en quatre régions: le nord, le sud, l'est et l'ouest. La loi de la concurrence joue entre les régions. La trésorerie est constamment surveillée. Les dépenses et les remises d'emprunt diminuent l'encaisse. Les revenus et les emprunts contractés l'augmentent. Les cartes à jouer distribuées au hasard déterminent les incidences, c'est-à-dire les contraintes et les événements qui commandent une réaction ou une décision de la part de ceux qui participent au jeu. Ces jeux seraient pour des étudiants inscrits au secondaire.

Notre rencontre avec monsieur Béliard de la Compagnie pour l'entraînement et la communication nous permet de voir l'utilité du dispositif C.E.N.E.C.O. (programme, supports audio-visuels et jeux programmés). Pour acquérir, sur de courtes périodes, les connaissances et les réflexes de base indispensables en économie et en relations sociales, plus de 130 compagnies ou organismes publics ont déjà fait appel à C.E.N.E.C.O.. Parmi ces compagnies ou organismes, figurent le Centre de formation et de la coopération agricole (C.E.F.C.A.) et le Centre de formation des cadres agricoles. Ces deux organismes



ont adopté le dispositif C.E.N.E.C.O.. Par contre, un autre partenaire, l'Université de Sherbrooke n'utilise pas systématiquement ce dispositif. (Réf.: liste des partenaires de C.E.N.E.C.O., avril 1982).

C.E.N.E.C.O. est un organisme privé créé il y a quatorze ans. Son projet consiste à donner une formation de culture générale en économie, la compréhension de l'information et du milieu économique. Pour y arriver, il a développé un système élaboré d'éducation:

- formation d'animateurs qui servent de catalyseurs favorisant la réflexion;
- préparation de supports pédagogiques pour la tenue de séminaires d'une durée de cinq jours chacun.

En résumé, il faut trois éléments essentiels: 1) des groupes de 12 à 15 personnes, 2) des animateurs et 3) des outils.

Les principaux jeux créés par cet organisme sont les suivants:

- a) Le Dixeco de l'économie, publié chez Dunod, vise la compréhension de la macro-économie et du fonctionnement des mécanismes communs à tout système économique: travail, capital, épargne, entreprise, revenu et besoin.
- b) Le Jeu des comptes de l'entreprise explique le bilan, les comptes et les résultats.
- c) Le Dixeco de l'entreprise insiste sur les notions d'amortissement et de provision, de résultat et de son affectation. Il touche aux notions de prix de revient et de budget, de sections principales et de sections auxiliaires.



d) e) f) Le Jeu sur les monnaies et les transactions internationales, le Jeu du développement d'une ville nouvelle et le Dixeco sur la dynamique de l'économie et les choix politiques intitulés: le langage des économistes, complètent la gamme des jeux qui servent de supports pédagogiques. Ils sont conçus et distribués par G.A.M.E.C.O., compagnie émanant de C.E.N.E.C.O.

2. En vue d'une formation économique spécifique: Gestion de l'exploitation agricole.

Les principales visites sont orientées pour satisfaire cet objectif de mission. Nous visitons d'abord le Centre de formation et de promotion professionnelle agricole de Bel-Air et rencontrons le directeur M. Pierre Gravier qui enseigne la comptabilité et la gestion. Il nous montre son matériel pédagogique. Discovert est un dictionnaire des termes et des expressions de gestion utilisés en agriculture. Il nous montre un guide comptable professionnel des exploitations agricoles. L'Institut national de gestion et d'économie rurale (I.G.E.R.) édite ces deux volumes.

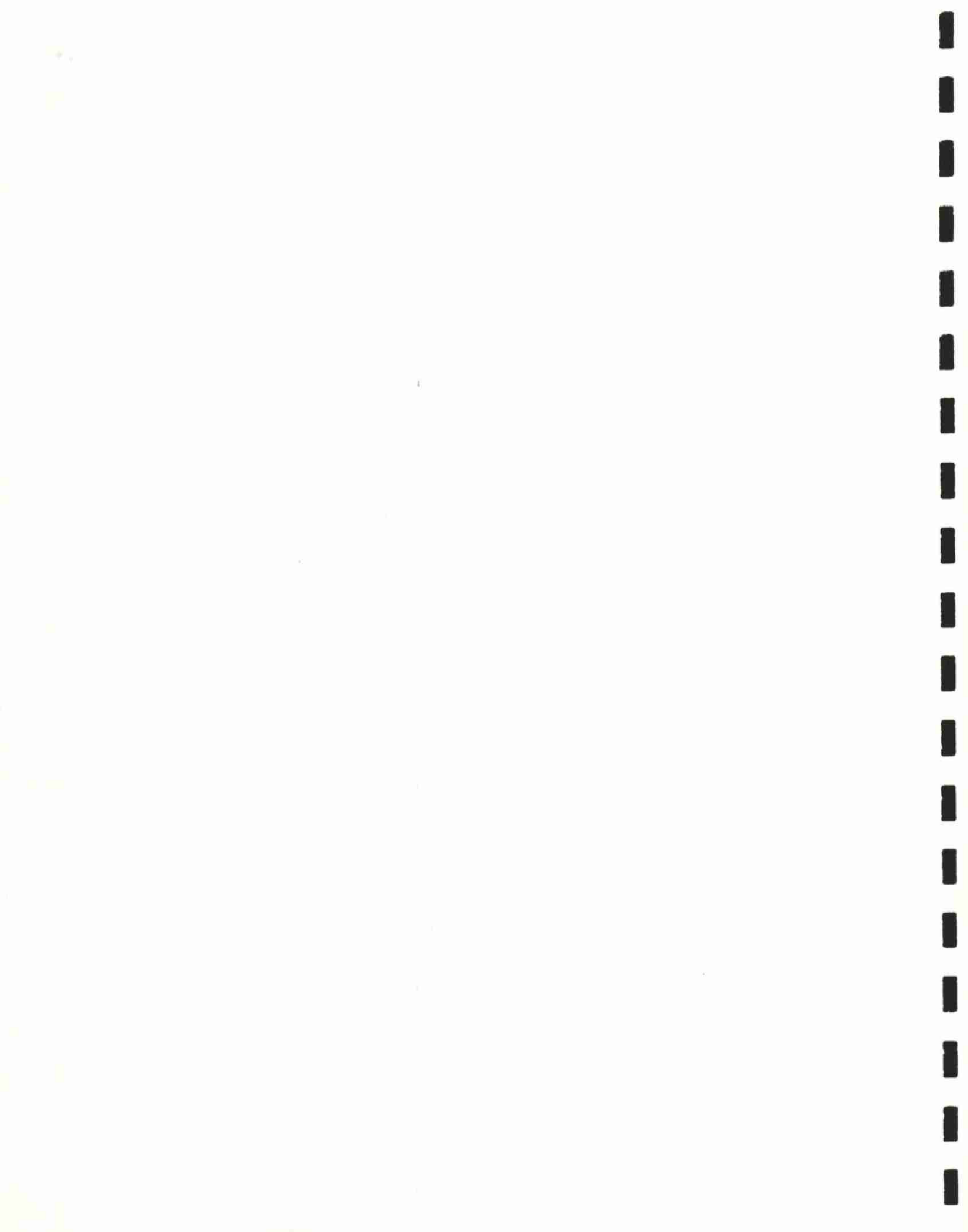
Monsieur Gravier utilise un jeu récent du nom de Chante Perdrix pour initier ses élèves à l'économie de l'exploitation agricole et aux prévisions budgétaires. Ce jeu visualise par des cartes de différentes hauteurs les marges brutes des différentes productions, les charges opérationnelles et les charges de structure. Il tient compte de l'effet des différentes décisions du gestionnaire sur la trésorerie de l'entreprise.



L'I.G.E.R. distribue un autre jeu visuel intitulé: Prévission à l'établissement. C'est un plan de développement et de gestion. Il correspond au dossier d'établissement préparé par les stagiaires de la Formation d'Exploitant agricole au terme de leur sixième session aux Instituts de Technologie agricole de St-Hyacinthe et de La Pocatière. Ce jeu se base sur trois sujets: 1) connaître son exploitation, 2) définir son projet et 3) étudier son financement.

Nous nous rendons au centre Kergadalen de Saint-Ségal. Nous nous familiarisons avec deux autres jeux d'entreprise utilisés dans la formation de futurs exploitants agricoles: Zaot et Atout-porcs. Le premier vise à faire acquérir les notions de base de gestion et le second souligne l'importance des contraintes techniques en production du porc.

Le jeu Zaot décrit l'exploitation au point de départ: la terre, le travail, les bâtiments, le matériel, les vaches laitières, l'alimentation des animaux, le disponible, les emprunts, les charges fixes et les prélèvements de la famille. Le participant décide d'orienter son exploitation vers la production laitière en augmentant le plus possible son troupeau qui est au départ de 15 vaches. Les conséquences de chacune des prises de décision sont évaluées par les élèves et contrôlées par le moniteur.



Nous sommes témoins du déroulement de ce jeu en classe. Ce sont les élèves de l'option machinisme. Ils sont divisés en trois groupes de quatre. Deux participants se distinguent par leur initiative. Ils provoquent la discussion et amènent le professeur à intervenir et à expliquer certains problèmes qui découlent de chaque prise de décision prématurée, notamment la vente de capital. D'autres limitent leurs interventions à l'intérieur de leur groupe. Deux élèves ne suivent pas du tout. Ce jeu, tel que présenté et compris, engendre la discussion et amène l'animateur à expliquer le contexte économique et son influence sur l'exploitation agricole: les prêts d'équipement et de développement, les prêts fonciers, les prêts G.A.E.C., les taux d'intérêt et les subventions. Il précise les marges des productions agricoles, nécessite la détermination des investissements, le calcul des annuités et des frais financiers, le choix des productions et la préparation des états prévisionnels. Un peu d'observation de la part du moniteur lui permet de déceler les principaux objectifs des étudiants et les contraintes dont ils sont le plus conscients.

Atout-porcs ne permet pas autant de diversité que le jeu Zaot; il fait comprendre cependant toute la programmation technique nécessaire à la conduite d'un troupeau porcin. Au point de vue utilisation, la compréhension et le choix de la conduite technique en relation avec le cycle de la truie prend une journée complète. La conduite technique comprend les phases suivantes: attente et saillie, gestation, maternité, logement des porcs après le sevrage et engraissement. Chaque séquence se visualise par des bandes blanches de différentes longueurs selon le temps requis pour chaque phase.



Par la suite, il faut établir le planning d'occupation des bâtiments: logement des truies en attente et saillie (4 semaines), logement des truies en gestation confirmée (12 semaines), logement des truies en maternité (6 semaines), logement des porcelets en post-sevrage (7 semaines) et logement des porcs en engraissement (17 semaines) tenant compte aussi d'un vide sanitaire en maternité, post-sevrage et engraissement d'au moins 7 jours.

Le premier problème à résoudre consiste à déterminer le nombre maximum de truies ou de lots de porcelets pouvant être présents simultanément dans chaque catégorie de bâtiment. La deuxième étape consiste à choisir un projet en tenant compte des disponibilités en travail. Par la suite, il faut prévoir la trésorerie des deux premières années à la fin de chaque trimestre et déterminer la rentabilité de l'atelier mis en place. A l'étape suivante, il faut mettre en place et financer une extension de l'atelier-départ suivi du planning (élevage et occupation des bâtiments) pour les deux années à venir. Par la suite, il faut continuer à enregistrer les recettes et les dépenses sur le journal et à établir le profil de trésorerie afin de déterminer la rentabilité de l'atelier. Finalement il faut établir la liaison entre les performances techniques, les prix et les revenus. On détermine enfin comment d'autres hypothèses de prix et de performances techniques plus optimistes ou plus pessimistes auraient influencé les résultats obtenus. Comme chaque groupe d'élèves n'a pas choisi la même dimension de production, l'animateur peut établir des comparaisons entre chaque groupe et voir pourquoi les résultats sont différents.



L'étude professionnelle d'installation (E.P.I.) qui est utilisée soit pour un projet d'installation ou une reprise de l'exploitation des parents, est obligatoire depuis 1981 pour tous les jeunes agriculteurs qui s'installent ou qui sont en instance de l'être. Il y en a près de 500 dans cette situation à chaque année dans le Finistère, un des quatre départements de la Bretagne, les autres étant la Côte-du-nord, l'Ille et Vilaine et le Morbihan.

Nous visitons une classe de 25 élèves présents au centre de formation de Saint-Ségal pour une journée de travail; pour eux c'est la troisième journée d'étude d'une série de sept. L'E.P.I. dure quarante heures avec le moniteur. Cette session de formation, répartie sur sept semaines à raison d'une journée par semaine, est obligatoire pour l'obtention de crédit agricole et elle est exigée par les organismes agricoles.

Un ingénieur-agronome dirige les élèves dans leurs travaux personnels. Il faut présenter un projet individuel au point de vue technique examinant tous les coefficients des productions végétales et animales. En partant de la situation actuelle, il faut établir des prévisions d'investissements, dresser un plan de financement, récapituler les marges opérationnelles et les marges de structure et évaluer la cohérence du projet.



Après une visite de deux centres privés de formation, nous nous rendons à Brehoulou, près de Quimper, à un lycée agricole. Nous rencontrons l'adjoint au directeur qui est aussi superviseur des stages sur les exploitations agricoles. Un rapport de stage centré sur l'économie est exigé pour l'obtention du brevet de technicien agricole à option: conduite de l'entreprise agricole. Il consiste en une étude économique prévisionnelle de la ferme de stage. C'est une épreuve obligatoire comme le sont les autres matières tels les mathématiques. Nous nous laissons dire que, dans les lycées, on utilise beaucoup moins les jeux d'entreprise que dans les centres privés de formation agricole.

Nous rencontrons les professeurs de gestion de l'Ecole supérieure de formation agricole d'Angers. Cette école forme les bacheliers au métier d'exploitant agricole. Elle prépare aussi au diplôme d'ingénieur-agronome. Une décision ministérielle de 1977 conserve la valeur de son diplôme en lui donnant l'équivalent du brevet de technicien supérieur agricole pour le recrutement des conseillers agricoles du développement. Les études se prolongent pendant quatre semestres. Elles s'articulent autour des stages en exploitation. Elles visent à former l'élite des agriculteurs.

Le professeur de gestion utilise un jeu d'entreprise qui décrit une exploitation avec ses ressources, ses atouts et ses contraintes. Les élèves se fixent des objectifs, prennent des décisions, calculent les conséquences et révisent leur plan au besoin. Ce jeu d'entreprise ressemble beaucoup à celui utilisé par les professeurs des Instituts de Technologie agricole du Québec. Chaque élève choisit son plan et effectue tous les calculs techniques, économiques, financiers et fiscaux.



Dans ce jeu cependant, l'élève n'a pas d'aide visuelle. Il doit figurer mentalement les résultats prévisionnels. Il doit travailler individuellement. Le professeur contrôle son cheminement et le résultat de ses calculs. Ce modèle d'apprentissage se rapproche de la réalité et permet même la préparation d'un projet d'installation. Le jeu peut être informatisé au besoin; ceci permet de connaître rapidement le résultat final pour chaque variation apportée aux facteurs de production et de présenter ainsi une gamme de budgets modifiés par le prix, le coût ou les rendements. Ce dernier modèle termine la gamme des jeux d'entreprise dont nous avons pris connaissance et que nous avons pu examiner.

Nous avons rencontré des professeurs qui utilisent certains de ces jeux dans la formation du gestionnaire agricole et ils nous expliquent leur conception de la gestion.

IV - NOUVEAUX COURANTS DE PENSÉE EN GESTION DE L'EXPLOITATION AGRICOLE.

1. Conception nouvelle de la gestion (rencontre avec Eric Marshall).

La gestion se définit, selon la conception traditionnelle, comme une discipline formée de l'ensemble des outils et des méthodes qui permettent de faire le diagnostic d'une exploitation agricole, la comptabilité fournissant les documents préalables. L'élève apprend à utiliser les outils les uns après les autres: comptabilité, compte d'exploitation, marge brute, programme-planning et optimisation. Actuellement, l'agriculteur fait de la gestion quand il adhère à un centre de gestion et qu'il analyse son exploitation avec ou sans l'aide de son conseiller. Le formateur connaît. Le formé ne connaît pas. La gestion se diffuse comme de l'information. Les outils de gestion du monde industriel peuvent se transposer en agriculture.



En France, la taxe sur la valeur ajoutée de 1968 fait de l'agriculteur un demandeur de comptabilité. Les organismes de crédit exigent une comptabilité. La tendance de confondre les outils de gestion et la gestion se perpétue. Ces outils deviennent plus sophistiqués. Les utilisateurs croient qu'il existe de bons outils et mettent l'emphase sur le quantifiable.

Le nouveau courant de pensée affirme que gérer c'est prendre des décisions rationnelles en vue d'atteindre des objectifs. En conséquence tout agriculteur gère quand il décide.

Michel Petit et Jacques Brossier analysent depuis 10 ans la façon de décider des agriculteurs. Ils constatent que les décisions dépendent des objectifs et de la situation particulière de chacun. La situation se définit comme l'ensemble des atouts et des contraintes: environnement, dotation en facteurs de production, situation familiale et formation de l'agriculteur. Celui-ci perçoit souvent la situation différemment des spécialistes. C'est ce qui explique en grande partie les raisons qui le motivent à ne pas toujours suivre le conseil technique.

De plus les objectifs de la ferme sont souvent liés à ceux de l'agriculteur et à ceux de son groupe familial. Une hiérarchie se crée entre les différents objectifs quand certains d'entre eux sont contradictoires. Avec le temps, les objectifs s'adaptent à la situation.



2. Approche globale de l'exploitation.

L'approche globale tient compte de toute l'information possible au sujet d'une exploitation agricole. Cette information s'obtient par une série d'entrées qui font mieux comprendre l'exploitation.

L'histoire de l'exploitation et de la famille permet de découvrir une bonne partie des objectifs poursuivis. Les autres éléments se lisent comme suit: les données générales du système de production, la conduite des cultures, les atouts et les contraintes physiques, la conduite des élevages, le travail et son organisation, le fonctionnement de l'exploitation et les rapports avec l'environnement, le bilan et les résultats.

Cette approche multidisciplinaire examine donc l'entreprise sous tous ses angles. Par la suite, le stagiaire à l'Institut national de recherches appliquées à la pédagogie (I.N.R.A.P.) effectue un tri de l'information. Il essaie, par une série de tâtonnements, de construire le schéma de fonctionnement de l'exploitation. Cette hypothèse de fonctionnement est soumise à l'agriculteur et discutée à sa valeur en tenant compte des atouts et des contraintes que l'agriculteur connaît bien. Le stagiaire inscrit à l'I.N.R.A.P. essaie de découvrir pourquoi l'agriculteur fait ce qu'il fait.



Le stage à l'I.N.R.A.P. privilégie l'approche globale. Il s'appuie sur un agriculteur qui a une décision à prendre. Il dure cinq jours. Le stagiaire pèse le pour et le contre du projet en se servant du budget partiel pour l'analyse des conséquences des différentes options possibles. Il identifie le quantifiable et le non-quantifiable et analyse les coûts d'option. Il fait appel aux notions d'actualisation dans les décisions d'investissement. Il calcule les marges brutes par facteur limitant dans les décisions d'optimisation. Il examine la comptabilité en parallèle. A la fin du stage il compile la documentation et dresse la bibliographie.

Nous connaissons bien cette approche globale aux Instituts de Technologie agricole. Les rapports de stage le témoignent. Les stagiaires d'ici travaillent sur la ferme durant 75 jours et connaissent bien les facteurs de production. Leur contact avec le maître de stage et le professeur leur fait découvrir le pourquoi d'un grand nombre de décisions. L'objectif est le même dans les deux cas mais les moyens de l'atteindre sont différents.



V - AUTRES OBSERVATIONS CONCERNANT LA FORMATION DU GESTIONNAIRE AGRICOLE.

Nous visitons l'Institut technique du porc. Cet organisme s'occupe de développement au niveau régional et départemental. Il vise le progrès technique des éleveurs. Il a créé une vingtaine d'ateliers modernes de porcs à travers la France dans les institutions publics (lycées). Cet organisme enseigne aux techniciens de la vulgarisation et répond aux demandes des producteurs et des autres organismes agricoles; il a remis à jour le jeu d'entreprise Atout-porcs.

Cet organisme s'occupe indirectement de la formation des agriculteurs. Il fournit des données techniques et forme des animateurs versés en technique et en gestion. Il cherche différents moyens de rentabiliser l'élevage. Il donne des méthodes d'approche, d'analyse et de diagnostic à l'éleveur. Il teste des outils concrets de mesure qui décèlent directement les erreurs techniques commises dans l'élevage.

Finalement il publie des articles-reportages dans des journaux à grand tirage. Il assure la moitié des articles de la revue spécialisée du porc. Il tire aussi à 1 200 exemplaires Techni-porc qui paraît six (6) fois par année. Techni-porc sert de support direct aux techniciens. Des articles de l'Institut technique du porc apparaissent dans des annales techniques de la recherche.



Nous nous rendons à l'Institut de formation pour les cadres paysans et pour la gestion des entreprises agricoles (I.F.O.C.A.P.).

Cet organisme a été créé il y a vingt ans pour former les agriculteurs qui avaient terminé leurs études après le certificat. Les agriculteurs souhaitaient connaître la comptabilité. Des sessions de formation ont été organisées, refaites et améliorées. Finalement, on en est arrivé à une pédagogie parfaitement bien rodée. Par la suite, on a organisé des sessions sur la gestion, le droit, la fiscalité, l'informatique et la pédagogie.

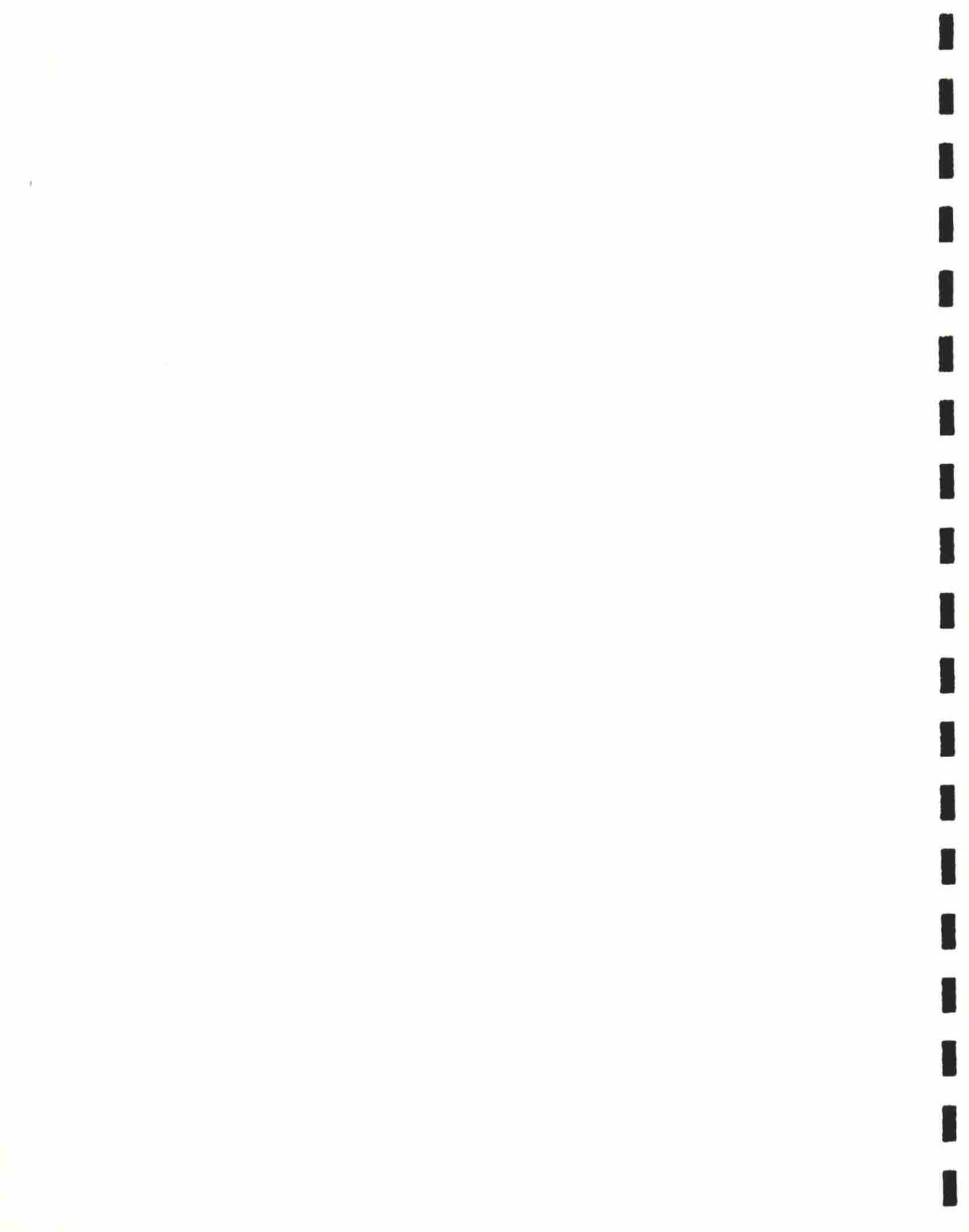
L'enseignement de la comptabilité repose sur deux principes directeurs. Premièrement, l'agriculteur tiendra lui-même la comptabilité. Deuxièmement, il a une connaissance assez précise au départ des comptes de l'entreprise agricole.

Les sessions d'étude durent quatre jours. Elles initient les participants à la comptabilité à partie double. Cette comptabilité est obligatoire en France, pour les grosses exploitations, celles dont le produit atteint le million de francs. Pour les autres entreprises de moindre importance, on exige le calcul du bénéfice réel simplifié. Pour y arriver il faut tenir des comptes qui ressemblent beaucoup à la comptabilité à partie double. Les recettes et les déboursés sont ventilés, mais on n'exige pas d'inventaires de récoltes et d'animaux. La conciliation comptable des capitaux devient alors impossible.



La pédagogie de l'enseignement de la comptabilité aux agriculteurs a trois (3) exigences. Premièrement, on doit se servir des chiffres du participant le plus tôt possible. Deuxièmement, l'étude se fait en petits groupes de dix (10) à douze (12) personnes. Troisièmement, cette formation s'allonge dans le temps. La formation de départ dure trois jours. Elle est suivie d'une journée à tous les mois pour une année complète dans les régions. La première année sert d'apprentissage. C'est la deuxième année que l'agriculteur tient une bonne comptabilité.

Nous croyons que l'expérience de l'I.F.O.C.A.P. est très valable. Nous pouvons bénéficier grandement de cette façon de procéder dans l'enseignement de la comptabilité aux exploitants agricoles (formation des adultes).



VI - RECOMMANDATIONS SPECIFIQUES ET CONCLUSION.

Etant donné que nous avons besoin d'utiliser des notions économiques et des concepts souvent abstraits selon le niveau scolaire d'utilisation (primaire, secondaire, collégial, universitaire) ou selon la clientèle différente (cours d'adultes vs cours technologique);

Etant donné que les jeux d'entreprise sont des jeux pédagogiques qui visualisent des concepts abstraits et qu'ils permettent aux joueurs de vivre des situations réelles se rapprochant de la réalité;

Etant donné que nous nous préparons à faire certaines modifications dans le processus de formation;

Etant donné qu'il faut que l'étudiant profite au maximum de la simulation provoquée par le jeu et qu'il faut que le jeu se déroule par période continue.

Nous faisons les recommandations suivantes:

1. Que les Instituts achètent par l'entremise de l'U.N.R.E.P., la "quincaillerie" des jeux suivants:

- 1) le jeu Atout-porc: ce jeu permet à l'étudiant de percevoir
a) les contraintes techniques de l'élevage, b) de voir la séquence des opérations (élevage, maternité, sevrage, engraissement, etc...), c) de prévoir l'investissement requis



au départ et en cours d'élevage, d) de considérer les entrées et sorties d'argent en tenant compte des aléas du marché et du contexte financier.

- 2) Le jeu comptable: (préparé par C.E.N.E.C.O.), ce jeu permet de présenter et de faire accepter les notions comptables, sans difficulté, par des étudiants adolescents ou adultes, quelque soient l'âge ou les connaissances acquises. Les équipes d'étudiants jouent le jeu, ont les règles à observer et doivent réagir de la même façon que devant un jeu de "Monopoly", par exemple.
- 3) Le jeu sur les prix de revient: ce jeu de formation générale permet à l'étudiant d'apprendre à dégager les coûts directs, indirects et les coûts fixes d'un produit, de comparer ce qui reste comme marge et ensuite comme bénéfice en vue de choisir la ou les productions les plus payantes.

Lorsque ces jeux d'entreprise seront utilisés adéquatement et qu'ils permettront après un certain rodage de faire acquérir une formation certaine dans le domaine d'activité visée, il y aurait lieu:

2. D'acquérir le jeu Zaot : jeu utilisé en bovins laitiers en vue d'acquérir le réflexe de prévision.
3. De se procurer le jeu Chante Perdrix: jeu utilisé pour les productions végétales ou les productions animales exigeant des surfaces en cultures.
4. Nous recommandons d'acheter certains volumes présentant le vocabulaire économique tel que Dicovert.
5. Enfin, nous suggérons d'assouplir les horaires d'enseignement de façon à permettre l'utilisation des jeux pédagogiques.



Nous revenons au pays avec des connaissances et des références additionnelles, nous avons vu des techniques nouvelles que nous désirons tester (voir recommandations); nous croyons qu'il faudra accorder une importance grandissante aux jeux d'entreprise par rapport à d'autres auxiliaires pédagogiques, surtout dans le domaine de l'économie et de la gestion (voir II).

Les auxiliaires pédagogiques se présentent sous diverses formes, il s'agit d'utiliser la bonne : tantôt ce sera la photographie, le montage audio-visuel ou le film, selon qu'il s'agit de présenter un objet au repos ou en mouvement; tantôt ce sera la réalité ou encore le jeu s'il s'agit de représenter quelque chose de complexe. On simplifie souvent la réalité par le jeu, mais on favorise ainsi le raisonnement et on apprend à l'étudiant à décider et à s'impliquer personnellement par ce jeu, tout comme il sera obligé de le faire en réalité pour bâtir son dossier d'établissement, choisir une production, gérer une entreprise.

Cette mission, même si elle a dû être mitigée doit sa réussite en partie à ce qu'elle a été accomplie par des gens directement impliqués dans l'enseignement et la formation en comptabilité et en gestion d'entreprise. Cette mission avait des objectifs précis dès la présentation du projet, ces objectifs étaient spécifiquement orientés vers la conduite des jeux d'entreprise comme outil de formation en gestion.



Il est heureux qu'on ait accordé la souplesse voulue dans la planification des rencontres, qu'on ait privilégié la multitude des contacts professionnels plutôt que d'avoir préparé un programme rigide qui ne prévoit que peu de dérangements, mais aussi très peu de latitude pour juger un ensemble de techniques selon les palliers à atteindre.

Nous tenons enfin à remercier tous ceux qui ont permis ce voyage d'étude, ceux qui y ont participé financièrement, ceux qui en ont été les organisateurs et ceux qui ont été les personnes ressources.

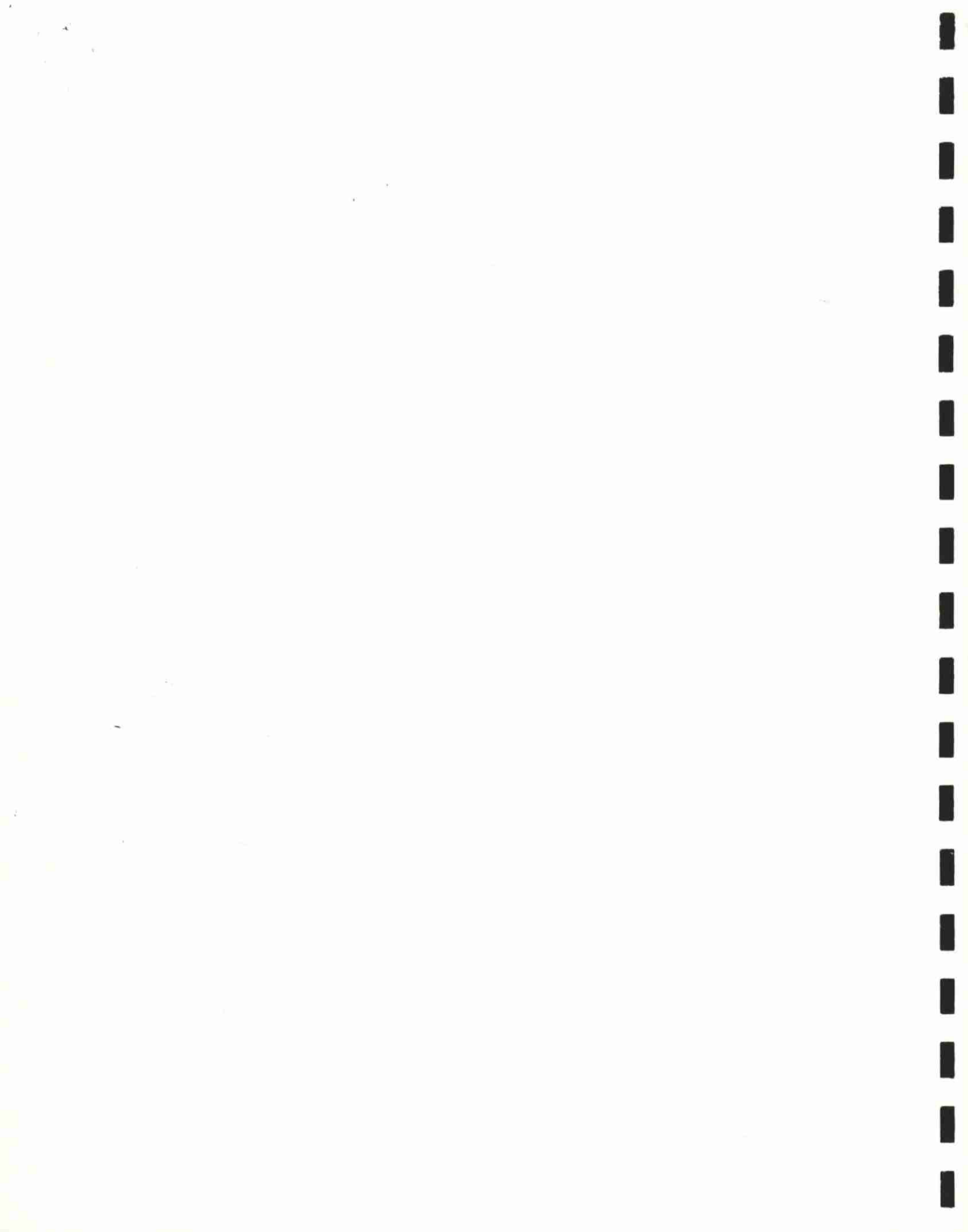
Une fois rendu sur place, nous n'avons pas senti qu'on voulait ni nous épater par de belles démonstrations ni nous priver de quelques explications mystérieuses.

Nous sommes allés en éclaireurs et nous croyons qu'il y a des outils à utiliser avec une certaine adaptation à la réalité québécoise.

I.T.A. - La Pocatière

Juillet 1982

/cd



Bibliothèque Cécile – Rouleau



QMC A 433 047