

Jeu de rôle

Description

Activité visant à représenter une situation inspirée de la vie courante ou fabriquée de toutes pièces. L'enseignant répartit les rôles que les étudiants doivent simuler. Chaque étudiant joue un rôle en se mettant dans la peau de son personnage.

L'interprétation du rôle d'un personnage en situation hypothétique permet de mieux comprendre les motivations qui justifient les comportements. Le jeu de rôle se distingue de la simulation par le caractère subjectif de la vision qu'on propose de la réalité. L'étudiant interprète un rôle de façon spontanée et a une grande liberté d'action quant à la manière d'interpréter ce rôle.

Le jeu de rôle peut s'organiser selon de multiples techniques : aquarium, jeu de la ficelle, théâtre-forum, etc. et peut être combiné avec un débat.

Intérêt de l'activité

Le principal avantage de la méthode est d'offrir aux participants la possibilité de vivre de l'intérieur le point de vue des acteurs et se rendre compte, sur la base d'une expérience, de la diversité des rôles sociaux tenus par les uns et par les autres en rapport à une problématique générale. Le fait de vivre la scène de l'intérieur permet notamment de mieux appréhender les motivations qui justifient les comportements des uns et des autres autour d'une question ou d'un problème. Cette activité a aussi l'avantage d'engager physiquement les apprenants dans leurs apprentissages.

Mots-clés

Imitation, modélisation, interprétation, personnage, spontanée.

Déroulement

	Tâches de l'enseignant.e	Tâches des étudiants
Préparation	<ul style="list-style-type: none">• Définir un objectif pédagogique clair• Définir les consignes et les éléments les situations de jeux de rôle• Le cas échéant, créer les fiches personnages• Établir des outils d'analyse.	<ul style="list-style-type: none">• Prendre connaissance des consignes.
Mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none">• Présenter les règles de fonctionnement,• Fournir les fiches ou les consignes de rôles aux étudiants• Définir une situation à laquelle l'étudiant est confronté,• Fournir aux étudiants les outils d'analyse nécessaires permettant d'évaluer la justesse des décisions prises,• Débriefing sur les liens entre le jeu de rôles et les compétences et connaissances développées.	<ul style="list-style-type: none">• Exercer son rôle,• Observer et évaluer les attitudes et décisions prises.

Conseil

Le jeu de rôle peut être envisagé avec des rôles tels que ceux d'expert, de lecteur, de contributeur, de collaborateur et d'animateur. Il peut être aussi utilisé pour débriefer une situation professionnelle en demandant aux étudiants de la rejouer pour en analyser les enjeux (théâtre forum).

Points de vigilance

Les jeux de rôle sont souvent des activités exigeantes et chronophages à mettre en œuvre et nécessitent la construction préalable d'une situation de jeu et de règles explicites pour les étudiants.

Variantes possibles

« Activité simulation »

Logistique

Ressources

Humaines

Enseignant, Accompagnement à la conception et éventuellement à l'animation

Organisationnelles - Supports pédagogiques

Fiches caractéristiques des situations et rôles

Espaces

Physiques

Amphithéâtre (s) (scènes)
Salles collaboratives
Salles en îlots

Numériques

Madoc

Matériels

Ressources pour approfondir

Ressources scientifiques

Chamberland G. & Provost G. (1996). Jeu, simulation et jeu de rôle. Québec : Presses de l'Université du Québec.

Delplancke M., Delplancke M. & Da Rocha S,P. (2023). Apprentissage expérientiel en contexte universitaire : retour sur un dispositif éducatif de recherche-crédation. *Colloque QPES, Questions de Pédagogie dans l'enseignement supérieur*.
<https://qpes2023.sciencesconf.org/442855/document>

Geske J. (1992). Overcoming the drawbacks of the large lecture class. *College teaching*, 40 (4), 151-154.

La Branche S. & Olivier L. (2004). Enseigner les sciences sociales. Expériences de pédagogie universitaire. Paris : L'Harmattan