

Durée 1

Modalités..... 1

Description 2

 Intérêts de l’activité 2

 Mots-clés..... 2

Déroulement 3

Conseils..... 3

 Variantes possibles..... 3

Logistique 4

Ressources pour approfondir 4

 Littérature scientifique..... 4

Durée	Modalités	
Une activité nécessite une heure à quelques heures, 8 heures tout au plus, pour être réalisée de façon organisée. Elle peut être utilisée à une ou plusieurs reprises dans le cadre d'une unité d'enseignement	Synchrone	x
	Asynchrone	x

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 différentes techniques : aquarium, théâtre-forum et peut être combiné avec un débat.

Intérêts 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.

Mots-clés

Imitation, modélisation, interprétation, personnage, spontanée.

Déroutement

	Tâches de l'enseignant.e	Tâches des étudiants
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> • Définir les consignes et les éléments de connexion (si distanciel), • Définir les situations de jeux de rôle, • Etablir des outils d'analyse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre connaissance des éléments de connexion (si distanciel), • Prendre connaissance des consignes.
Mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter les règles de fonctionnement, • 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 compétences et connaissances développées. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exercer son rôle, • Observer et évaluer les attitudes et décisions prises.
Évaluation des apprentissages	Examens à développement court ou long, peut-être de type résolution de problèmes ou mise situation, jeu de rôles.	

Conseils

Activités synchrones

En ligne, le jeu de rôle peut être envisagé et des rôles tels que ceux d'expert, de lecteur, de contributeur, de collaborateur et d'animateur.

Variantes possibles

« Activité simulation »

Logistique

Ressources

Humaines

Enseignant Accompagnement à la conception

Organisationnelles - Supports pédagogiques

Fiches caractéristiques des situations et rôles

Espaces

Physiques

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

Numériques

Madoc

Matériels

Outils numériques

Ordinateurs
Tablettes interactives
Outils de partage en ligne
Murs d'affichage virtuels

Outils pédagogiques

Murs d'affichage physiques (tableaux)
Papier affichage

Ressources pour approfondir

Littérature scientifique

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

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