

Durée	1
Modalités.....	1
Description	2
Déroulement	2
Conseils.....	3
Variantes possibles.....	3
Logistique	3
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	

Description

Activité pédagogique dans laquelle les apprenants sont amenés à confronter des intérêts totalement ou en partie opposés et à convenir entre eux d'une décision qui satisfasse de façon optimale ces intérêts. La négociation peut se dérouler entre équipes ou à l'intérieur de chaque équipe.

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

Débat, animation, argumentaire, objection, conflits-sociocognitifs.

Déroulement

	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 négociation, 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, fait un 	<ul style="list-style-type: none"> Tenter de reproduire une situation réelle en exerçant un rôle, observe et évalue les attitudes prises au regard de relations interpersonnelles.

	retour (liens, jeu de rôles et contenu).	
Évaluation des apprentissages	<ul style="list-style-type: none"> Examens à développement court ou long, peut-être de type résolution de problèmes ou mise situation, jeu de rôles. 	
Débrief sur la TAM	<ul style="list-style-type: none"> A la fin de cette activité, un débriefing est nécessaire afin de faire un retour sur le déroulement de la séance et sur les notions transmises via « la négociation ». 	

Conseils

Activités asynchrones /synchrones

Cette négociation peut être demandée au sein d'une équipe, en préambule d'une activité en présentiel et se dérouler en ligne ; le choix des outils d'échanges et des lieux d'échanges restant au choix des étudiants.

Variantes possibles

« jeu de rôle », « 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

Nouveaux espaces

Espaces informels institutionnels

Numériques

Moodle

Matériels**Outils numériques**

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

Outils pédagogiques

Murs d'affichage physiques (tableaux liège, règlettes, tablettes d'affichage...)
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