

LA PÉDAGOGIE DU JEU DE RÔLE À L'UNIVERSITÉ

De quoi parle-t-on ?

Le jeu de rôle invite les étudiant.e.s à adopter une position potentiellement différente de la leur pour les amener à questionner et comprendre les bases d'opinions et attitudes éloignées, voire opposées, aux leurs.

C'est une situation complexe d'apprentissage favorisant le développement de compétences à travers la mobilisation de ressources variées (connaissances, postures, outils, attitudes professionnelles attendues, etc.).

Les participant.e.s

L'**enseignant.e-formateur.rice** intervient peu durant le jeu mais peut faire des points sur l'avancée de la situation, voire réorienter le discours ou les actions si nécessaire. Il.Elle anime le débriefing en fin de jeu.

Les **étudiant.e.s « acteurs »** et **« actrices »** adoptent une posture et un discours en fonction du rôle qui leur est attribué.

Les **étudiant.e.s « observateurs »** et **« observatrices »** adoptent un regard critique et analytique sur la posture interprétée par les étudiant.e.s « acteurs » et « actrices ».

Les caractéristiques du jeu de rôle

Pour favoriser l'apprentissage, le jeu de rôle doit répondre à certaines caractéristiques :

- La **mobilisation** de connaissances, de procédures, d'aptitudes ;
- Une **contextualisation** réaliste ;
- Une **complexité** réaliste et accessible ;
- La **construction** de nouvelles connaissances, de nouveaux comportements et attitudes, tout en mobilisant des connaissances et comportements déjà acquis ;
- Le **transfert** de connaissances et comportements abordés dans d'autres contextes ;
- L'**innovation** et le **jugement** dans les possibilités de réponses, solutions et productions possibles ;
- Le **feedback** pour la rétroaction et la progression de l'étudiant.e « acteur » ou « actrice » grâce aux retours constructifs de l'enseignant.e-formateur.rice et des étudiant.e.s « observateurs » et « observatrices » ;
- Un **sens** explicité aux étudiant.e.s, de manière à faire des liens avec d'autres disciplines, leur vie personnelle ou l'actualité.

La préparation

En amont, l'enseignant.e-formateur.rice doit définir certains éléments :

- Les **objectifs d'apprentissage** à acquérir à l'aide du jeu de rôle ;
- Le **type de situation, de négociation** ou de débat auquel les étudiant.e.s devront participer ;
- Les **grands thèmes et notions** pour guider le jeu et le débriefing ;
- Le **scénario global** qui donne une ligne directrice tout en laissant une large marge de manœuvre. Il doit partir d'une situation fictive mais réaliste et peut comporter des moments de prise de décisions individuels ou collectifs qui pourront avoir des conséquences sur le déroulement du jeu ;
- Les **personnages** qui devront être incarnés par les étudiant.e.s. Il peut être intéressant d'avoir des rôles très divers pour varier les types d'opinions à confronter.

Le matériel à prévoir

Pour mener le jeu de rôle, le matériel suivant peut être utile pour faciliter l'animation :

- Une **fiche de présentation du scénario** global du jeu à distribuer à tou.te.s les étudiant.e.s (« acteur.rice.s » et « observateur.rice.s ») ;
- Des **fiches personnages** présentant les motivations et les objectifs des rôles pour les étudiant.e.s « acteurs » et « actrices » (qu'ils ne devront révéler à leurs camarades) ;
- Des **grilles d'observation** des points d'attention pour les étudiant.e.s « observateurs » et « observatrices ».

La disposition de la salle peut également être modifiée pour créer l'ambiance du jeu.

La mise en œuvre

Selon le nombre d'étudiant.e.s, le jeu de rôle peut être mis en œuvre de différentes façons.

- Si le nombre d'étudiant.e.s est important, ils et elles peuvent être **réparti.e.s en groupes** et suivre le même scénario ; chaque groupe étant composé d'étudiant.e.s « acteurs » et « actrices » et d'étudiant.e.s « observateurs » et « observatrices » ; Une fois le jeu terminé, le débriefing peut commencer par la comparaison des arguments utilisés dans les différents groupes, le résultat des négociations, etc ;
- La même configuration peut être reprise dans le cadre d'un groupe plus réduit. Lorsque le groupe est restreint, les étudiant.e.s peuvent **suivre tou.tes ensemble le même scénario**, dans lequel chaque étudiant.e « acteur » ou « actrice » interprète un rôle différent.

Le déroulé

Le jeu de rôle se décompose en trois phases.

- L'introduction

Animée par l'enseignant.e-formateur.rice, l'**introduction** permet d'informer les étudiant.e.s sur le type de jeu de rôle et l'objectif d'apprentissage visé par le jeu. Elle permet d'attribuer les rôles aux étudiant.e.s « acteurs » et « actrices » et préciser le type de feedback attendu par les étudiant.e.s « observateurs » et « observatrices » ainsi que les points d'attention et de vigilance ;

- Le jeu

Le **jeu** peut être lancé par une mise en contexte qui posera l'ambiance dans laquelle les étudiant.e.s devront se projeter ;

- Le débriefing

Animé par l'enseignant.e-formateur.rice, le **débriefing** commence par le feedback des étudiant.e.s « acteurs » et « actrices » sur leur propre prestation, qui est ensuite complété par celui des étudiant.e.s « observateurs » et « observatrices ». Cette phase est essentielle concernant la capitalisation des apprentissages mobilisés.

L'évaluation du jeu de rôle

L'évaluation peut porter sur :

- Le **respect des consignes** ;
- La **pertinence des arguments** et de la maîtrise du sujet ;
- La **tenue des rôles** par les étudiants ;
- Les **comportements et les attitudes adoptés** ;
- La **mobilisation des savoirs**, des aptitudes, voire des compétences, visés par l'enseignement ou la formation de manière plus globale (lorsque cela est pertinent).

Si des recherches ont été réalisées en amont pour étudier le sujet, choisir les arguments et se préparer, elles peuvent faire l'objet d'une évaluation en s'appuyant sur un carnet de bord, un résumé des recherches et/ou de la manière dont elles ont été menées.

Des ressources pour aller plus loin

- [Des conseils](#) pour se lancer dans l'animation d'un jeu de rôle
- [Le gabarit d'une fiche d'activité](#) d'un jeu de rôle