



Université Saint-Joseph de Beyrouth
Mission de pédagogie
universitaire



Manuel de pédagogie universitaire

usj.edu.lb/mpu/manuel

Chapitres supplémentaires 2019-2020

avec le soutien de



Maquette et mise en page : Murielle Chahine Toby, *Service des publications et de la communication (Spcom-USJ)*

Mise en page HTML Lina Koleilat Ghalayini

Imprimé à Beyrouth, 2014, Byblos

© *Tous droits réservés à la Mission de pédagogie universitaire - Université Saint-Joseph*

La reproduction ou la traduction du présent document, en tout ou en partie, est autorisée à la condition d'en mentionner la source et de ne pas l'utiliser à des fins commerciales.

Des chapitres supplémentaires ont été ajoutés en 2015, 2017 et 2020

B-5 - JEU DE RÔLE / SIMULATION*

1- Qu'est-ce que le jeu de rôle / la simulation ?

Ce sont des techniques qui consistent à reproduire une situation et à interpréter les rôles qui y sont relatifs.

Un jeu de rôle est une activité par laquelle une personne incarne le rôle d'un personnage dans un environnement fictif. Il existe plusieurs formes de jeu de rôle, qui peuvent être plus ou moins distinguées par leur fonction. Le jeu de rôle peut être une technique thérapeutique (en psychologie) ou une technique de formation (proche de la simulation).

Dans une simulation, on donne aux participants des rôles avec un scénario précis, des buts à atteindre et des ressources pour y parvenir.

Ces techniques peuvent être mises au service de l'apprentissage universitaire.

Il est par exemple utile, dans le cadre de l'enseignement du droit, d'organiser des « procès fictifs » dont les personnages (demandeur, défendeur, juge) seront campés par les étudiants. Les cas inventés par l'enseignant doivent relever du programme d'études et doivent, de préférence, mettre en cause des valeurs fondamentales et faire, à ce titre, l'objet d'un débat de société.

Exemple :

Litige successoral opposant un enfant adultérin aux enfants légitimes de la personne décédée : les enfants légitimes invoquent la loi successorale libanaise du 23 juin 1959 qui prive l'enfant adultérin de tout droit dans la succession de son parent adultère ; l'enfant adultérin demande au juge d'écarter cette loi sous prétexte qu'elle serait contraire à la Convention internationale des droits de l'enfant ratifiée par le Liban.

L'enseignant peut également proposer aux étudiants un exercice de réforme législative : les personnages incarnés seront cette fois-ci, d'un côté, les lobbyistes qui prônent telle ou telle réforme législative, de l'autre, les parlementaires qui doivent décider s'ils vont adopter la réforme proposée. Exemple : projet de loi reconnaissant à la femme le droit de transmettre sa nationalité à ses enfants.

2- Quelle est l'utilité du jeu de rôle / de la simulation?

La simulation et le jeu de rôle amènent les étudiants à mettre en pratique leurs connaissances et à développer diverses capacités, à travers des mises en situation liées au contenu de l'enseignement. Ils créent un contexte simulant le milieu professionnel où ils travailleront à l'issue de leur formation.

* Ce chapitre est illustré par un film consultable sur le site de la Mission de pédagogie universitaire www.mpu.usj.edu.lb

En reprenant l'exemple des procès fictifs, il convient de constater que la participation des étudiants à l'activité leur permet de :

- mettre en application les connaissances abstraites acquises en cours, en travaillant sur des problèmes de droit concrets, de confronter donc l'enseignement théorique et les situations réelles ;
- développer le sens du raisonnement et de l'argumentation pour apporter aux problèmes la réponse juridique adéquate ;
- s'entraîner :
 - (i) pour les étudiants représentant les avocats des parties : à la prise de parole en public, à l'art du débat et de la rhétorique, au respect du temps de parole imparti et donc à synthétiser les idées pour faire parvenir le message souhaité et entraîner la conviction des juges ;
 - (ii) pour les étudiants représentant les membres du tribunal : à l'art de diriger les débats et de rédiger une décision de justice ;
- être sensibilisés aux règles d'éthique des professions juridiques (obligation de confidentialité; devoir de réserve, de neutralité et d'indépendance des juges, etc.) ;
- travailler en équipe autour d'un objectif commun : entraîner la conviction du tribunal (pour les avocats), rechercher la solution factuelle et juridique qui doit être rendue (pour les juges) ;
- faire preuve d'imagination et de créativité ;
- développer la confiance en soi ;
- partager leur expérience avec les autres.

L'étudiant est ainsi placé au cœur du processus d'apprentissage : il participe directement et de manière responsable à la résolution d'une situation-problème. Ceci lui permet de mettre en application ses savoirs, d'acquérir des savoir-faire et d'adopter des attitudes découlant de l'enseignement qu'il a reçu.

Ce passage du mode passif au mode actif, par l'implication personnelle des étudiants, rend l'enseignement plus vivant.

L'exercice permet en même temps à **l'enseignant** d'évaluer les acquis des étudiants.

Il permet enfin **aux étudiants n'ayant pas participé à l'exercice (le « public »)** de donner leur avis sur le déroulement de l'activité et donc de s'associer également à l'exercice.

3- Comment mener un jeu de rôle / une simulation ?

L'activité se déroule en trois étapes :

- « **L'Avant** » : préparation de l'activité ou *briefing*

Durant cette étape, l'enseignant est planificateur, il doit notamment réfléchir aux questions suivantes :

- Quels sont les résultats d'apprentissage attendus de l'activité (objectifs poursuivis en termes d'apprentissage) ?
- Quels sont les savoirs, savoir-faire et attitudes que les étudiants sont appelés à mobiliser dans l'exécution de cette activité ?
- Quelles sont les lectures préalables à faire ?
- Quel est le temps nécessaire pour la préparation, le déroulement et l'évaluation de

l'activité : une séance de cours est-elle suffisante ou faut-il prévoir deux ou trois autres ?

- Quelles sont les règles à poser ?
- Quels sont les personnages à camper ?
- Quels sont les obstacles à surmonter ? etc...

• « **Le Pendant** » : déroulement de l'activité

Durant cette étape, l'enseignant est facilitateur, les étudiants sont les exécuteurs.

Une fois que l'enseignant a expliqué le cadre et les résultats d'apprentissage attendus de l'activité, énoncé les règles à respecter, présenté les outils, donné les conseils et instructions l'activité relève des étudiants eux-mêmes.

Les outils mis à leur disposition ou apportés par eux doivent avoir un format, papier ou électronique, facilement utilisable.

Les étudiants sont eux-mêmes chargés de la « mise en scène ». Exemple : dans la « salle d'audience » : estrade sur laquelle siège le tribunal, robes d'avocats, robes de magistrats, etc.

• « **L'Après** » : évaluation de l'activité ou *debriefing*

Il s'agit de faire un retour sur les comportements des étudiants ayant participé à l'activité, afin de dégager les éléments essentiels, positifs et négatifs, de l'expérience menée.

Cette évaluation est triple :

- Évaluation par l'enseignant : celui-ci pose des questions et livre ses impressions (par exemple, les étudiants ont-ils pris en considération tous les aspects importants du problème ? Ont-ils mis en pratique tous les concepts pertinents enseignés en cours ? Ont-ils formulé, dans un langage clair et avec conviction, les réponses aux questions posées ? etc.)
- Évaluation par les pairs : l'enseignant demande aux étudiants qui n'ont pas participé à l'activité d'évaluer la prestation de ceux qui y ont participé ; tous les étudiants doivent avoir la possibilité de participer à l'évaluation, fut-ce par voie écrite s'il est impossible, pour des contraintes de temps, de donner la parole à tous.
- Auto-évaluation : l'enseignant demande aux étudiants ayant participé à l'activité de s'auto-évaluer (par exemple, comment l'étudiant a-t-il perçu le rôle qu'il a joué ? S'est-il bien identifié au personnage qu'il a incarné ? La participation à l'activité a-t-elle enrichi son apprentissage ? Doit-elle être améliorée ? etc.)

Exemple : procès fictifs

S'agissant du jeu de rôle à travers les procès fictifs, la démarche suivie est ainsi la suivante :

- distribution du problème de droit à l'ensemble des étudiants ;
- sélection des étudiants parmi ceux qui se sont portés volontaires pour participer au procès ;
- plaidoiries de chacune des deux parties un mois plus tard ;
- prononcé du jugement après délibération des membres du tribunal la semaine suivante ;
- tour de table pour recueillir des étudiants n'ayant pas participé au procès, de l'enseignant et enfin des étudiants ayant participé au procès, l'appréciation critique sur le fond et la forme.

4- Quelles sont les précautions à prendre ?

- Quant à la teneur de l'exercice :
Éviter des exemples trop éloignés de la réalité : les cas sont certes fictifs mais ils doivent rester suffisamment proches de la réalité pour permettre aux étudiants de profiter concrètement des connaissances et des capacités acquises à l'issue de l'activité.
- Quant au rôle de l'enseignant :
Éviter de diriger : l'enseignant observe, encadre, supervise le déroulement de l'activité mais il doit être discret et s'abstenir d'influencer le comportement des étudiants. En bref, une fois qu'il a donné ses conseils et instructions dans la phase préparatoire, il ne doit intervenir que lorsque cela lui semble indispensable au bon déroulement de l'activité.
- Quant à la prestation des étudiants :
Éviter que l'apparence, la « mise en scène », le décor, l'habit, les effets de manche, ne prennent le pas sur le fond.

5- Pour en savoir plus

- **CHAMBERLAND G. et PROVOST G. (1996)**, *Jeu, simulation et jeu de rôle*, Les Presses de l'Université du Québec.
- **CAÏRA O. (2007)**, *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*, éditions CNRS.
http://www.cefes.umontreal.ca/pafeu/parcours_formation/enseigner/simulation_jeu_de_role.html

Marie-Claude NAJM KOBEH
2013