

Discussion:Jeu de rôle



- 1 Historique des modifications de la catégorisation de la fiche
- 2 Évaluation globale
- 3 Commentaires détaillées par section
 - 3.1 Appellation en anglais
 - 3.2 Stratégies apparentées
 - 3.3 Type de stratégie
 - 3.4 Type de connaissances
 - 3.5 Description
 - 3.6 Conditions favorisant l'apprentissage
 - 3.7 Niveau d'expertise des apprenants
 - 3.8 Type de guidage
 - 3.9 Type de regroupement des apprenants
 - 3.10 Milieu d'intervention
 - 3.11 Conseils pratiques
 - 3.12 Références

Sommaire

Historique des modifications de la catégorisation de la fiche

Indiquer ici tout changement de la sous-catégorie de la fiche, dans l'ordre antéchronologique (le plus récent en haut) selon le format suivant :

Nouveau statut : nom de la sous-catégorie (par ex. à commenter) + signature automatique. *Au besoin, inscrire les motifs de cette modification.*

Évaluation globale

Merci pour vos rétroactions utiles. Je me met au travail pour cette phase de révision. Jonathan

--Béatrice Pudelko (discussion) 26 septembre 2018 à 16:37 (EDT) Bonjour Jonathan, merci pour votre contribution. J'ai les ajouts d'informations que vous avez effectués. Ils sont tous pertinents car ils apportent plusieurs éléments sur l'évaluation empirique de cette microstratégie dans divers milieux. Je suis aussi entièrement d'accord avec les ajouts qui permettent de nuancer l'apport cognitif de cette stratégie et les moyens de l'augmenter. Enfin, vous avez raison de remarquer qu'il faut prendre en compte le jeu de rôle dans les jeux vidéos, tout particulièrement "multijoueurs"... Un aspect certainement à approfondir ! J'ai réperé quelques coquilles (orthographe), mais rien de majeur, je les ai corrigées rapidement. Je vais compléter ma rétroaction formative avec quelques remarques plus bas, dans les sections appropriées. Notez que j'ai fait le ménage dans cette page, en essayant de regrouper les divers commentaires dans les sections pertinentes. J'espère que cela facilitera la révision...Il serait utile de vérifier si les différents commentaires ont été pris en compte et prendre les décisions à leur sujet.

--Béatrice Pudelko (discussion) 26 septembre 2018 à 17:36 (EDT) À la relecture, je trouve aussi qu'il faudrait

améliorer, dans toute la fiche le style de la description, en supprimant les "prise en charge" énonciatives (par ex. "je trouve") et les qualificatifs d'appréciation (par ex. "très élaborée" pour parler d'une récession).

Bonjour, je viens de terminer la rédaction du contenu informatif de la fiche Jeu de rôle. Ce fut un plaisir de collaborer à cette fiche que j'ai trouvé à la fois informatif et stimulante. La stratégie en soit possède à mon sens un fort potentiel pédagogique sur lequel il est bon de réfléchir, particulièrement à cette époque où l'expression "jeu de rôle" rime presque automatiquement avec celle de "jeu vidéo interactif". Depuis de nombreuses années, j'ai moi-même utilisé cette stratégie en classe de français langue étrangère (FLE). J'ai obtenu de meilleurs résultats lorsque je combinais le jeu de rôle avec une autre stratégie, comme l'auto-évaluation ou la rédaction d'un texte analysant les mécanismes du jeu de rôle.

J'ai participé à la rédaction de cette fiche dans un esprit collaboratif et j'espère avoir réussi à l'améliorer. À bientôt!

et423010 Jonathan Gaudet

Bonjour Mme Pudelko, il y a beaucoup de suggestions, de commentaires et je vous en remercie. Toutes ces suggestions pourraient être approfondies pour en élaborer un essai, un mémoire et même une thèse. J'ai imprimé la discussion donc, je vais regarder, analyser tout ce que vous soulevez en prenant en considération les critères de correction pour la fiche descriptive et l'atteinte d'objectifs ciblés pour ce cours. Je vais tenter de généraliser mes propos spécifiquement au domaine de l'éducation. Cependant, le jeu de rôle n'est pas exclusif au domaine de l'éducation car, il fait surtout référence aux différents types de relations interpersonnels, conflictuels ou non, peu importe le lieu où nous nous trouvons. Ils sont symbolisés, pour la plupart, par des rôles prédéterminés à jouer, qui pourtant peuvent être créés et reformulés selon les individus et leurs représentations. Et, lorsque que nous faisons référence à la différenciation pédagogique, c'est du cas par cas, même si la formation se réalise en groupe, à partir du vécu de l'individu, en prenant en considération ce qu'il y a à apprendre (objectifs visés), tout en ayant à l'esprit ce que l'individu peut faire seul et jusqu'où il peut se rendre seul et de savoir jusqu'où il pourrait se rendre avec l'appui d'un support extérieur (formateur, tuteur, outil technologique, mentor) avec le contexte ainsi que les acteurs faisant partie de la scène.

D'ici quelques jours, à la suite de la lecture approfondie de votre plus récente discussion, je ferai mon possible pour répondre à ce que je comprends et que vous avez soulevé de nouveau pour la révision de ma fiche.

Commentaires détaillées par section

Appellation en anglais

Stratégies apparentées

J'ai déménagé l'ajout sur l'amélioration de la portée cognitive dans la section Conditions. J. Gaudet 27.09.2018

--Béatrice Pudelko (discussion) 26 septembre 2018 à 16:43 (EDT)Je propose de déménager l'ajout sur l'amélioration de la portée cognitive dans la section Conditions.

--Béatrice Pudelko (discussion) 26 septembre 2018 à 16:43 (EDT)Je propose de faire le ménage dans cette liste (n'ayez pas peur de faire des suppressions, lorsque c'est nécessaire !) car comme je l'avais souligné, ci-dessous :

Plusieurs des stratégies répertoriées ne sont pas des stratégies pédagogiques. Pour déterminer lesquelles n'ont font pas partie, il faut utiliser la définition et la conceptualisation des "stratégies pédagogiques" proposées dans le cours et dans le Wiki-TEDia. Ainsi, le psychodrame est une technique thérapeutique, et non pas une stratégie pédagogique... Il serait préférable de mettre les phrases qui précisent la provenance du jeu de rôle en tant que stratégie pédagogique dans la section "description" (on peut dire que ce sont les "origines").

Pour les stratégies qui sont déjà dans le wiki, il serait utile de mettre l'hyperlien vers la fiche correspondante (ce qui permet de "wikifier" un article).

Bonjour, cette fiche est très riche tel que mentionné par les commentaires précédents. Par contre, je pense que la faiblesse de cette fiche est le début. Je pense qu'il faudrait faire le ménage dans les stratégies apparentées. Certaines, en plus de ne pas être "wikifiées" n'ont pas l'air d'être vraiment des stratégies comme le théâtre ou l'opéra. De plus, concernant la section "Type des connaissances", je doute que le jeu de rôle s'applique pour tout type de connaissances. Est-il vraiment efficace pour des connaissances factuelles? J'en doute. --Et456593 (discussion) 28 juin 2018 à 15:25 (EDT)

Type de stratégie

Type de connaissances

(Ancien commentaire de BPudelko) Vous indiquez qu'il s'agit de tous types de connaissances... factuelles également. Vérifiez la description des connaissances factuelles dans le "types des connaissances" ... et justifiez ici pourquoi vous pensez que le jeu de rôles favorise l'apprentissage des connaissances factuelles ? Car personnellement j'ai un doute là-dessus. Vérifiez aussi dans les ressources bibliographiques que vous avez citées quelles sont les connaissances visées lorsque les auteurs décrivent cette stratégie ? Ne s'agit-il pas principalement des connaissances métacognitives ? Il est possible aussi que les auteurs parlent principalement des "compétences" (ici aussi, je vous suggère d'analyser la catégorisation proposée à la lumière de la description des types de connaissances dans le Wikitédia).

Description

Après avoir vérifié la fiche Simulation et constaté l'absence de critère de Kodotchigova dans cette fiche, j'ai supprimé le paragraphe commençant par

Selon Kodotchigova (2002), plusieurs dénominations

Gaudet 27.09.2018

J'ai également supprimé le paragraphe commençant par: Pour sa part, Nève-Hanquet (2012), son contenu ayant plus à voir avec la psychologie que l'enseignement. Gaudet 27.09.2018

--Béatrice Pudelko (discussion) 26 septembre 2018 à 17:26 (EDT)Je me demande s'il est utile de garder ce paragraphe :

Selon Kodotchigova (2002), plusieurs dénominations

Est-ce que le critère de cette auteure est aussi utilisé par d'autres auteurs, tout particulièrement en éducation ? Y a-t-il des infos sur ce sujet dans la fiche simulation ?

--Béatrice Pudelko (discussion) 26 septembre 2018 à 17:29 (EDT)Idem pour la section qui commence par:

Pour sa part, Nève-Hanquet (2012)

Est-ce vraiment pertinent dans le champ éducatif ?

--Béatrice Pudelko (discussion) 26 septembre 2018 à 17:32 (EDT) Quant à ce passage qui commence par :

Sans faire un paragraphe exhaustif sur tous les types de jeux vidéos

je trouve qu'il arrive tout à coup comme "un cheveu sur la soupe" ;-), car a) il n'était pas du tout question, jusqu'alors des jeux vidéos, et b) il ne respecte pas le style encyclopédique.

(ancien commentaire de BPudelko) Bonjour, Je vous conseille de placer les parties suivantes de votre description dans stratégies apparentées dans la section "description" car il s'agit plutôt de définition et d'un début de description (effectivement, il est important de dire que le jeu de rôle est utilisé comme technique d'intervention en psychologie, en travail social etc. (voir Patin 2005 qui fait un bon historique).

Dans le document de Chaumeton (2011), il est indiqué que le jeu de rôle peut avoir différentes significations car, «[I]e jeu de rôle peut être notamment une technique thérapeutique (psychologie), une technique de formation (proche de la simulation), une méthode pédagogique, ou bien une activité récréative.» (p.1)

Plus spécifique au domaine de l'éducation et de la formation en enseignement, l'article de PAFEU de l'Université de Montréal décrit que «[I]e jeu de rôle est une activité où chaque étudiant est appelé à jouer un rôle dans une situation hypothétique qui lui permet de mieux comprendre les réactions ou motivations justifiant les comportements de la personne qu'il incarne (Chamberland, Lavoie et Marquis, 2000).»

Dans ce dernier extrait, on ne comprend pas qui cite (article de Pafeu ou Chamberland et al.) ? "Bpudelko 4 avril 2014 à 09:42 (EDT)".

Bonjour Mme Pouliot, Votre description du Jeu de rôle tourne beaucoup autour de la performance de type théâtrale avec un but d'apprentissage. Peut-on faire des liens entre le jeu de rôle à des fins éducatives, tel que vous le décrivez, et les jeux de rôle tels: *Second life* (<http://secondlife.com>), *World of Warcraft* (<http://eu.battle.net/wow/fr/>), *Brothers in Arms* ou les *Sims*? Au plaisir de vous lire, Denis Lamy
Chargé d'encadrement 18 avril 2014 à 09:34 (EDT)

Bonjour M. Lamy, j'ai été voir les deux premiers jeux de rôles en ligne que vous avez énumérés. Ils me semblent très intéressants. Cependant, le fait qu'il y a une fiche descriptive centrée sur le jeu vidéo, je n'ai pas approfondi le sujet. Par contre, dans la section description, j'ai ajouté un paragraphe sur le sujet du jeu vidéo avec une citation en anglais du potentiel de ceux-ci dans le domaine de l'éducation. Selon vous, devrais-je élaborer davantage sur cet aspect du jeu de rôle? Bonne journée. Anne-Marie Pouliot

Conditions favorisant l'apprentissage

(ancien commentaire de BPudelko) Mon principal commentaire sur votre article concerne cette section. Dans le cours, vous avez lu plusieurs textes sur l'approche cognitive de l'apprentissage. Dans cette section, il s'agit de décrire **pourquoi** cette stratégie est censée favoriser l'apprentissage selon les recherches théoriques et empiriques réalisées dans l'approche cognitive. Permet-elle de motiver les apprenants (pourquoi, comment, existe-t-il des preuves empiriques ?), de réguler l'apprentissage (pourquoi, comment ?, etc. ? Vous avez catégorisé cette fiche en utilisant plusieurs catégories des "conditions", alors il faudrait expliquer ici des raisons qui vous amènent à le faire. Peut-être qu'en le faisant vous trouverez que ces conditions sont plus restreintes... Par exemple, en quoi le jeu de rôle favorise-t-il la "présentation" du contenu d'enseignement ? Ou la "structuration" des connaissances en mémoire ? Quels sont les arguments, (puisés notamment dans vos connaissances construites suite à la lecture des textes sur l'approche

cognitive, et notamment, dans celui de Schneider et Stern, 2010) qui vous permettent de proposer cela ? Bref, il s'agit de réfléchir, plus en profondeur, sur les raisons qui permettent de dire : "oui, cette stratégie favorise l'apprentissage parce que ..." Autrement dit, si vous vous mettiez dans la position d'un concepteur pédagogique qui propose le jeu de rôle à son "client" en tant que stratégie de formation, quels arguments théoriques sur l'apport de cette stratégie à l'apprentissage pourriez-vous lui fournir ? On s'entend qu'il s'agit des arguments autres que ceux du type "c'est amusant" ;-) Pour mieux voir de quels arguments il s'agit, vous pouvez consulter cette section des fiches "complétées". Dans les autres sections, vous utilisez plusieurs concepts théoriques liés à l'apprentissage : "zone proximale de développement", "conflit socio-cognitif", "conflit cognitif"... Apparemment, tous ces concepts vous sont déjà connus, alors pourquoi ne pas les utiliser pour expliquer ici pourquoi et comment le jeu de rôle favorise l'apprentissage ?

Christine Blais 11 décembre 2014 à 13:33 (EST) Bonjour, Je suis tout à fait d'accord avec Mme Pudelko au sujet de la section « Conditions favorisant l'apprentissage ». Je ne vois pas à travers vos propos comment cette stratégie peut favoriser l'apprentissage. Je trouve que ce qui est écrit aurait plus sa place dans la section « Conseils pratique ».

(ancien commentaire de ET409573) Bonjour Mme Pouliot, J'aime vraiment votre fiche, elle est très riche en information. Elle se nourrit aussi de nombreuses sources. Vos références apparaissent toutes choisies avec discernement. Je considère votre recherche sur le jeu de rôle comme étant un de référence. Il est étoffé, structuré et bien présenté. Voici quelques informations supplémentaires concernant les conditions favorisant l'apprentissage dans le milieu scolaire. Comme nous le savons « motivation et apprentissage » sont intimement liés: en effet, plus les élèves seront motivés et plus leurs apprentissages leur sembleront faciles. L'avantage indéniable du jeu de rôle réside dans le fait que les élèves n'auront pas l'impression de travailler et d'apprendre lorsqu'ils joueront. En effet, toute leur attention sera fixée sur le jeu, non pas sur la langue. Mais pour jouer, nul n'ignore qu'il est indispensable de communiquer. À travers ce jeu, les élèves seront capables et pourront associer les mots à l'action, le fait d'effectuer ainsi ces gestes leur permettront d'ancrer profondément les notions étudiées, facilitant même leur mémorisation. En effet, la notion sera associée au geste ou au contexte dans lequel l'enfant l'a découverte. Cette activité permettra aux élèves de se sentir à l'aise, détendus ce qui facilitera leurs capacités d'apprentissage. En effet, on apprend mieux si l'on se sent à l'aise. Le jeu de rôles, et notamment lorsqu'il est exécuté en groupe, améliore l'apprentissage : en effet, les élèves auront l'impression de savoir plus de choses quand ils travailleront à plusieurs, leur capacité d'invention sera plus aisée et plus développée. De plus, lorsqu'ils travailleront en groupe, ils auront tendance à s'encourager et à s'entraider pour résoudre les problèmes ou surmonter les difficultés.

Jouer en petit groupe sécurise les élèves: ainsi, ils oseront parler, essayer voire se tromper car ils sauront qu'ils ne seront ni sanctionnés ni jugés. Plus les élèves vont communiquer, plus leur timidité va s'effacer. Les jeux de rôles permettent également aux élèves d'établir une confiance et une coopération entre eux. À travers ce jeu, les élèves pourront également apprendre à se connaître. Dans ce contexte, la communication entre les partenaires ou les adversaires obligera les élèves à avoir recours à toutes leurs ressources langagières, y compris les ressources non-verbales. Le langage se complexifiera en fonction de l'activité réalisée. Un autre intérêt que revêt ce type de jeu, du point de vue du développement personnel des élèves, c'est qu'il permet de travailler « le vivre ensemble ». En effet, le fait de jouer au jeu de rôles permettra aux élèves de s'accepter et de se respecter les uns les autres, et ainsi de respecter les règles générales de vie en communauté. Ainsi, les enfants se définiront et se construiront au contact des uns des autres à travers cette activité ludique. Ce jeu permettra en effet la socialisation des enfants. Nous pouvons même dire que ce genre de jeu permettra aussi le développement de la confiance et de l'estime de soi : en trouvant la réponse que les autres ignorent, les élèves se sentiront fiers d'eux et éprouveront un certain plaisir, qu'ils n'éprouveraient pas en effectuant des exercices structuraux par exemple.

Bonjour, J'aime votre fiche qui très complète! Le jeu de rôle est une stratégie pédagogique que je

valorise et aime bien développer dans le cadre de mon travail lorsque ça s'applique. J'ai d'ailleurs en main un livre très intéressant sur le sujet! Je vous suggère donc quelques pistes intéressantes pour bonifier votre section Conditions favorisant l'apprentissage. Dans le cadre du jeu de rôle, l'enseignant doit bien encadrer son activité afin qu'on s'assure de son bon déroulement. Voici certaines balises citées par Chamberland, G., & Provost, G. :

- L'enseignant doit éviter de forcer qui que ce soit à participer.
- Il doit démontrer sa confiance aux participants.
- Il doit éviter d'être autoritaire ou de tenter de contrôler le déroulement.
- Il doit limiter la durée à la juste mesure. Le jeu de rôle doit inévitablement avoir un retour, un suivi par la suite. Il faut en dégager les principes fondamentaux et fournir d'autres exemples afin de ne pas rester sur une note unique d'exemple. « Le jeu de rôle doit être complété par une discussion afin de faire ressortir les éléments clés de l'objet d'étude. » (Chamberland, G., & Provost, G. , 1996)

Niveau d'expertise des apprenants

(ancien commentaire de BPudelko) Vous écrivez *Peu importe le niveau de l'apprenant, la situation du jeu de rôle doit être conçue en fonction d'être dans la zone proximale de développement pour susciter l'intérêt de l'apprenant, c'est à dire que les défis du jeu de rôle soient conçus selon les suggestions de la différenciation pédagogique.* Vous utilisez ici le concept de "zone proximale de développement" et de "différenciation pédagogique" qu'il serait utile d'expliquer aux lecteurs du wiki... Ce sont des concepts théoriques importants en pédagogie. Apparemment, vous les connaissez déjà alors faites profiter les lecteurs de vos connaissances ;-). Plus précisément, comment devrait-on, selon vous (ou selon les auteurs que vous avez lus), faire pour "concevoir les défis du jeu de rôle selon les suggestions de la différenciation pédagogique" ?

Concernant la citation de Bourque, Bernier, Maurice, Thériault et Thibault, 1990, p. 363, il n'est pas clair où elle commence et où elle finit. Le mieux serait d'utiliser les guillemets et l'indentation dans les outils de wiki (à côté des "puces").

Type de guidage

--Béatrice Pudelko (discussion) 26 septembre 2018 à 17:39 (EDT) Dans ce passage, on se demande si c'est une longue citation, et si, oui, quelle page ? Par ailleurs, elle semble vraiment longue, il vaudrait mieux reformuler.

nécessite certaines qualités qui sont ciblées par Nève-Hanquet (2012). «Pour animer, différentes qualités sont né

Et393985 Jean-Francois Touzin Début

Bonjour, J'ai pris le temps de lire la section « type de guidage » et j'aimerais ajouter ces éléments afin de continuer à améliorer le contenu. Le jeu de rôle est une activité incroyable dans un processus d'apprentissage. Sachant qu'un plan de séance exige des activités d'amorces, d'apprentissage, de consolidation et de réinvestissement. Cette activité de jeu de rôle s'implante dans une activité de consolidation. Cette dernière fera appel à des stratégies d'enseignement mises au point par le professeur pour stimuler l'apprentissage tandis que l'élève devra développer celle d'apprentissage. Dans ces deux cas, la connaissance à apprendre sera conditionnelle. Pour votre information, les connaissances conditionnelles se rapportent aux conditions de l'action. Elles correspondent souvent à des classifications, des catégorisations. Sans elles, les connaissances déclaratives restent des connaissances essentiellement « inertes », et les connaissances procédurales ne peuvent être activées ou le sont à mauvais

escient.Roy, D. (1991). Étude de l'importance des connaissances de l'enseignant et de l'influence des actes professionnels d'enseignement sur l'apprentissage au collégial. Rimouski : Service de recherche et perfectionnement, Cégep de Rimouski.*Et393985 Jean-Francois Touzin Fin'*

(ancien commentaire de BPudelko) Il serait intéressant de mieux préciser pourquoi et comment le guidage peut être adopté en fonction des objectifs d'apprentissage-enseignement. Y a-t-il un lien avec l'âge des apprenants ou avec leur niveau d'expertise ?

Type de regroupement des apprenants

Milieu d'intervention

--Béatrice Pudelko (discussion) 26 septembre 2018 à 17:42 (EDT)Ce passage est-il vraiment pertinent ? Et si oui, ne devrait-il pas figurer dans la section guidage ?

Différents rôles de l'enseignant dans une classe fondée sur l'enquête (p. 27) qui sont aussi des rôles joués par

(Ancien commentaire de BPudelko) Vous faites la relation avec l'apprentissage fondé sur l'enquête... Il s'agit d'une macrostratégie complexe, et il serait utile de préciser pourquoi faites vous ce lien ? De plus, pourquoi le faites-vous dans cette section ? Les rôles de l'enseignant que vous citez sont en lien avec la stratégie de l'apprentissage par l'enquête, je vous propose de les déplacer dans la fiche de cette stratégie, dans la section "type de guidage".

Je ne comprends pas votre exemple de l'utilisation de jeu de rôle en mathématiques au primaire, je ne vois pas du tout en quoi il s'agit ici d'un jeu de rôles !

Pour les autres exemples d'utilisation dans d'autres milieux : vous avez déjà mentionné dans la section "types de connaissances" que cette stratégie est "passe-partout". Il serait donc intéressant de préciser davantage des exemples d'utilisation dans ces divers milieux (comment, avec quels résultats ?).

Conseils pratiques

(ancien commentaire de BPudelko)Je vous propose de déplacer les exemples que vous partagez avec nous (ce qui est très apprécié !) dans la section "conseils des professionnels". Par ailleurs, pensez-vous qu'il est souhaitable d'indiquer les noms des professeurs comme vous le faites ? Je n'ai pas de réponse toute prête à cette question...

Références

--Béatrice Pudelko (discussion) 26 septembre 2018 à 17:20 (EDT)Dans votre révision, pensez à supprimer les références bibliographiques qui ne seront plus pertinentes (par ex. Warschawski pourrait en faire partie...). -- Béatrice Pudelko (discussion) 26 septembre 2018 à 17:46 (EDT)Il serait utile de vérifier si les références sont dans la bonne section (cités ou disponibles).

Indiquez ici :

- les ressources informationnelles qui sont citées dans le texte de la fiche mais qui ne figurent pas dans les références bibliographiques,
- les ressources informationnelles douteuses ou incomplètes.

Il vaut mieux faire **directement dans le texte de la fiche** (à l'endroit approprié) les actions suivantes concernant les références

- suppressions,

- ajouts,

--Béatrice Pudelko (discussion) 26 septembre 2018 à 17:20 (EDT)Vérifier si cette référence est bien citée :
Bibliographie : Chamberland, G., & Provost, G. (1996). Jeu, simulation et jeu de rôle. Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.

- corrections (italiques, orthographe, style APA...),
- déplacements (dans les autres sections des références).