

Discussion:Jeu de rôle

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, «[l]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 «[l]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 Pudelko,

Merci pour les suggestions.

1. En ce qui concerne Patin (2005), je vais lire en profondeur le document car je ne l'ai pas lu du tout même si la référence était présente dans la section «Bibliographie». Le texte est très intéressant et il est possible qu'il y ait beaucoup plus qu'une citation dans mon TN3 car, plusieurs aspects du texte viennent compléter ce qui est présent jusqu'à maintenant dans ma fiche descriptive «Jeu de rôle».

2. Au sujet du transfert de section de deux paragraphes que vous suggérez, ils ont été effectués.

3. Enfin, la précision de «qui cite...» a été réajustée lors de quelques interventions et suggestions de mon chargé d'encadrement M. Lamy.

J'ai une question... Qu'est-ce que vous me suggérez de faire avec les références qui étaient déjà présentes dans la section bibliographie et que je n'ai pas utilisées pour réaliser ma fiche descriptive... Je ne suis pas très à l'aise avec le fait de les supprimer car, je suis consciente que l'intention première était de vouloir aider, qu'il faut du temps pour trouver des références et du temps pour les inscrire dans le Wiki-TEDia?

Au plaisir

Anne-Marie Pouliot

=====

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)

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

=====
Bonjour Mme Pouliot,

Les références peuvent demeurer là, la bibliographie et la webographie sont là pour la personne qui veut pousser plus loin sa recherche et sa réflexion. Contrairement à un travail écrit ou un article de périodique où l'on demande que seuls les documents cités dans le texte soient présentés. L'important est que les documents que vous avez cités dans le texte soient présentés dans la bibliographie ou la webographie en respectant les normes de l'APA selon le type de publication.

Est-ce que cela répond à votre question?

Au plaisir de vous lire,

Denis Lamy --

Denis Lamy
Chargé d'encadrement
17 avril 2014 à 16:19 (EDT)

=====
Bonjour M. Lamy,

oui, merci.

Anne-Marie Pouliot

=====
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

=====
Bonjour, Anne-Marie,

effectivement, comme il y a une autre fiche sur le jeu vidéo, alors votre décision de ne pas approfondir ce sujet ici peut se justifier.... Toutefois, il sera important dans l'avenir de compléter la fiche en intégrant les informations sur les jeux de rôle en ligne.

Voici mes autres commentaires classés par section. Ce sont des suggestions à prendre en compte lors de votre révision, mais aussi pour des contributeurs futurs qui souhaiteraient éventuellement d'améliorer cette fiche. --
Bpudelko 8 mai 2014 à 11:39 (EDT)--

Stratégies apparentées

Plusieurs des stratégies répertoriées ne sont pas des stratégies pédagogiques. Pour déterminer lesquelles n'ont 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).

Types des connaissances

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 Wiki-tedia).

Conditions favorisant l'apprentissage

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 ?

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 ». -Christine Blais 11 décembre 2014 à 13:33 (EST)

Niveau d'expertise

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

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

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...

Milieus d'intervention

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 ?).

Conseil général :

Dans votre révision, pensez à supprimer les références bibliographiques qui ne seront plus pertinentes (par ex. Warschawski pourrait en faire partie...).

=====

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.

Au plaisir

Anne-Marie Pouliot

=====

Bonjour Mme Pudelko,

j'ai une question pour vous. Si c'est possible, j'aimerais savoir pourquoi vous investissez autant de temps pour l'analyse de mes travaux et pourquoi vous soulevez autant de points pour la réorganisation de ceux-ci qui tend vers la forme initiale de la structure de ma fiche. Si je compare les discussions des fiches complétées avec la mienne, la charge de travail suscitée n'est pas la même selon les rétroactions formulées. Je suis peut-être dans l'erreur... Cependant, j'ai remarqué aussi quelques rétroactions formulées ne sont pas modelées sur celles suggérées pour le volet B (connaissances factuelles) du TN3. Dans ce cas, quelle est votre intention? De créer des conflits cognitifs (déséquilibrer pour un rééquilibrage des schèmes de pensées personnels)? ou des conflits socio-cognitifs (opinion divergente)? pour que les deux visions, la vôtre et la mienne se bonifient? Malgré le scepticisme que je perçois concernant mes connaissances et mes réflexions, selon moi, tout ce qui est présent dans ma fiche a sa raison d'être surtout si nous nous référons aux intelligences multiples (Gardner).

Dans un autre contexte, le nom des professeurs sert de source pour les exemples donnés de mise en application sur ce que j'ai vécu dans mes cours à l'UQTR et qui sont reformulés (adaptés) en tant que mise en scène de jeux de rôles possibles dans le domaine de l'éducation. Aussi, pour chaque exemple, tout est dans les critères d'évaluation qui guident la façon d'analyser une scène qui est soit centrée sur les attitudes, soit sur les compétences, soit sur les prises de consciences ou soit sur les connaissances factuelles.

Dans ma tête, je comprends que l'acquisition de nouvelles connaissances factuelles qui est basée sur la répétition (behaviorisme) permet aux acteurs de jeu de rôles dans un réinvestissement de connaissances apprises, d'entendre, de réentendre, de dire ou de redire des informations, ce qui facilite la mémorisation associée à l'apprentissage «par-cœur» associée à la mémoire à long terme.

Je réfléchis dans l'action, sur l'action et après l'action et je vous reviens bientôt

Bonne journée

Au plaisir

Anne-Marie Pouliot

Bonjour Mme Pudelko,

j'ai pris en considération tout ce que vous avez soulevé pour bonifier ma fiche et approfondir mes réflexions ainsi que mes recherches. J'ai fait des ajouts, des modifications, des retraites. Je crois que les informations sont complètes pour ce TN3 de fiche descriptive. Cependant, il est possible que des éléments soulevés soient présents dans d'autres sections que celles que vous m'avez suggérées. Cette action a été choisie dans le but d'éviter la redondance des informations.

Bonne journée

Au plaisir

Anne-Marie Pouliot