

Les Jeux de rôles pour une Pédagogie Active

PUBLIC & PREREQUIS :

Formateurs et acteurs de l'insertion impliqués dans la conception et l'animation de formations et ateliers collectifs. Pas de prérequis.

COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES :

En fin de formation, les participants seront en capacité de :

- Elaborer et animer des jeux de rôles
- Mettre de la flexibilité dans leur animation
- Choisir des jeux de rôles adaptés aux objectifs et publics concernés
- Concevoir un débriefing qui fait sens

PROGRAMME :

1^{ère} journée

- Accueil des participants : présentations croisées des participants sur le mode "Improvisation" : les participants tirent secrètement une carte sur laquelle est indiquée un état d'esprit (distractif, tatillon, précieux, grognon...) puis 2 par 2 ils viennent faire connaissance devant le reste du groupe en investissant cette consigne durant 3 minutes. Les spectateurs doivent deviner l'état d'esprit mimé par chacun.

- Les limites de la pédagogie applicative et les apports des pédagogies actives : Co-construction d'une critique des pédagogies classiques. Analyse de vidéos et commentaires de textes pour investiguer les apports des pédagogies actives et notamment des jeux de rôles.

Trois sous-groupes mettent en correspondance une approche pédagogique (expositive-applicative, active essai/erreur, jeu de rôle) avec les formes d'intelligence qu'elle mobilise (8 intelligences d'Howard Gardner) puis débriefing en grand groupe.

- Les jeux de rôle : pour qui ? Pour quoi ? Quels avantages ? Quelles limites ? Recherche de réponses par la mise en œuvre d'un atelier d'intelligence collective (carte heuristique réalisée avec des postits)

- Les 3 étapes de l'animation d'un jeu de rôle :

Apport méthodologique sur les étapes basiques (désignation des protagonistes et distribution des consignes/rôles, déroulé du jeu et observation active, débriefing et mise en perspective des apprentissages)

Un jeu de rôle est ensuite mis en place pour illustrer cet apport (le conseil de discipline) Le jeu est joué sans interruption puis débriefing

Dans un deuxième temps, d'autres acteurs sont choisis pour travailler sur la même base de jeu, mais le formateur modifie les règles au fil du jeu (un nouvel acteur joue le rôle du délégué de classe, un temps mort est décidé pour recadrer la stratégie une difficulté supplémentaire est introduite...)

Enfin quelques participants sont invités à prendre les commandes de jeux de rôle pour expérimenter cette flexibilité et l'art du débriefing (thématiques proposées : l'entretien de recadrage, le stagiaire désespéré/désespérant, je revends ma voiture, l'audience préliminaire d'un divorce...)

- Atterrissage : tour de table pour ancrer un moment fort de la journée.

2^{ème} journée

- Décollage : cadre ouvert, questions/réponses sur ce qui a été vu précédemment

- La métacognition au service de l'animation de jeux de rôle : Comment mobiliser cette capacité à avoir une activité mentale sur ses propres processus mentaux ? (apport méthodologique et expérimentation avec des arrêts sur image au cours d'un jeu de rôle)



- Le jeu de rôle vécu : Une variante du jeu de rôle "construit" consiste à remettre en scène une situation réellement vécue pour en tirer les enseignements avec le recul. Cette approche est notamment utilisée en coaching et en supervision (apport méthodologique)

La méthode des "6 chapeaux de Bono" est un outil de débriefing collectif qui permet de travailler en groupe sur des problématiques diverses en libérant la parole. Mise en œuvre de la méthode à partir d'une vidéo d'entretien puis débriefing

Dans un troisième temps, il est proposé aux participants d'expérimenter l'outils de débriefing participatif "flexiplus" sur la base d'une problématique réelle apportée par un/des participant(s)... Ou sur la base d'un jeu de rôle.

- L'élaboration d'un jeu de rôle : Choisir le jeu/la situation en fonction des contraintes (objectifs visés, public concerné, lieu, matériel disponible...).

Limites et intérêts de plusieurs séquences de jeux de rôle proposées.

Elaboration de scénarios de jeux de rôles à partir de thématiques libres ou imposées (travail en sous-groupes + présentation en groupe + expérimentation en live avec débriefing).

- Bouclage Remise des clés USB, attestations, fiches d'évaluation de la formation.

MODALITES PEDAGOGIQUES :

La formation s'appuie sur l'expérience concrète des participants. Le mode pédagogique engageant alterne des apports théoriques et méthodologiques, des jeux et séquences expérientielles (experiential learning), l'expérimentation de techniques et outils, des études de cas concrets et des mises en situation en lien avec les situations professionnelles vécues par les participants, des temps d'échanges, de réflexion collective et de débriefing.

Documents remis à chaque participant :

- 1 classeur avec l'ensemble des documents, textes de référence, exercices et outils.
- 1 clé USB avec les outils expérimentés au cours de la formation, des textes et vidéos

Animateur :

L'animation de la formation est assurée par **Franck Damée** : formateur et coach certifié Advanced Practitioner, chargé de cours à l'Université. Franck Damée est par ailleurs formé au jeu d'acteur, à l'orientation solutions, à l'analyse transactionnelle, certifié MBTI... Voir la bio > <http://www.conjueursdetalents.com/notreEquipe.htm>

ORGANISATION :

Durée : 2 journées = 14 heures

Lieu : dans vos locaux ou salle louée dans votre ville

Groupe : 8 à 14 participants

Tarif : nous consulter > <http://www.conjueursdetalents.com/nousJoindre.htm>



NOS REFERENCES :

Nous avons à notre actif plus de **7000 heures de formation** et avons formé et supervisé plus de 850 professionnels du conseil et de la formation depuis 2008. Nous intervenons régulièrement dans les **programmes de professionnalisation des ARML, du réseau des CARIF-OREF et d'associations d'insertion de nombreuses régions** :

CRAPT CARRLI-URML Alsace, ARML Aquitaine-Limousin-Poitou-Charentes, AMILAUURA Auvergne-Rhône-Alpes, ERREFOM Basse Normandie, ARML Bourgogne-Franche-Comté, GREF-ARML de Bretagne, GIP ARIFOR Champagne-Ardenne, CREFOR Haute Normandie, C2RP-AREFIE Hauts de France, PRISME Limousin, ARML Occitanie, Mission Locale de Castres Tarn Sud, Mission Locale Colmar Haut Rhin, Mission Locale de Maubeuge, Mission locale de Millau, Mission Locale de Pau, AGIRE Le Creusot, ABELIA Lille...

