

Les Jeux de rôles pour une Pédagogie Active

Le jeu de rôle pédagogique permet de confronter des individus à une situation proche de celles qu'ils ont déjà vécues ou qu'ils pourraient rencontrer, mais dans un environnement maîtrisé et sécurisé. En ce sens, **le jeu de rôle est un simulateur de réalité qui permet de s'exercer et d'exercer le droit de se tromper.**

Mais pour que le jeu de rôle soit efficient et bien accepté par un groupe, il faut encore en **connaître les codes, maîtriser l'art du débriefing... Et savoir le rendre attractif !**

PUBLIC & PREREQUIS :

Formateurs, enseignants, consultants, coachs 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

1

PROGRAMME :

1^{ère} journée

- Accueil des participants : présentations croisées des participants sur le mode "Improvisation "
- Les limites de la pédagogie applicative et les apports des pédagogies actives : Co-construction d'une critique des pédagogies classiques et focus sur les 8 intelligences d'Howard Gardner
- 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
- 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 après le débriefing d'autres acteurs sont choisis pour travailler sur la même base en introduisant des variantes/changements.

Enfin les 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...)

2^{ème} journée

- 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'outil 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 + expérimentation en live avec débriefing).

- Bouclage : tour de table pour ancrer un(des) moment(s) fort(s) et remise des clés USB.

MODALITES PEDAGOGIQUES :

La formation s'appuie sur l'expérience professionnelle des participants. Le mode pédagogique engageant alterne des apports théoriques et méthodologiques, des jeux de rôles et des mises en situation en lien avec l'expérience des participants, l'expérimentation de techniques et outils, des études de cas concrets, 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

2

Animateur :

L'animation de la formation est assurée par **Franck Damée** (formateur et coach certifié Advanced Practitioner, chargé de cours en enseignement supérieur, superviseur pour les professionnels de l'accompagnement...) Franck Damée est par ailleurs formé au jeu d'acteur.

Voir la bio > <http://www.conjugeursdetalents.com/notreEquipe.htm>

ORGANISATION :

Durée : 2 journées = 14 heures

Lieu : dans vos locaux ou salle louée dans votre ville

Groupe : 8 à 12 participants

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



NOS REFERENCES :

Nous avons à notre actif plus de **7500 heures de formation** et avons formé et supervisé plus de 1500 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** :

AMILAURA Auvergne-Rhône-Alpes, ARML Bourgogne-Franche-Comté, GREF-ARML de Bretagne, GIP ARIFOR Champagne-Ardenne, AMILOR Grand Est, C2RP-AREFIE Hauts de France, PRISME Limousin, CARIF-OREF Normandie, ARML Nouvelle Aquitaine, AROFE Nouvelle Aquitaine, ARML Occitanie, Mission Locale de Béziers, Mission Locale de Castres Tarn Sud, Mission Locale Colmar Haut Rhin, AGIRE Le Creusot, ABELIA Lille, Mission Locale de Maubeuge, Mission locale de Millau, Mission Locale de Pau...

