



3ème édition du CLIC

## Changer de posture pour apprendre

Du 29 juin au 1er Juillet 2018

Université Paris Descartes  UNIVERSITÉ  
PARIS  
DESCARTES



## Atelier n° 55 : Utiliser les jeux de rôles éducatifs dans une logique de classe inversée

**Muriel ALGAYRES**

### RETOUR D'EXPERIENCE

#### *Introduction*

Il y a 80 ans, Huizinga (1938) dans son fameux *Homo Ludens*, établissait déjà que le jeu était plus qu'un simple divertissement et une activité pour les enfants, mais une caractéristique humaine fondamentale, et un besoin autant qu'une compétence. Il présenta le jeu comme une composante essentielle de la vie personnelle et sociale des individus, et cette notion est au centre du processus de ludification des apprentissages.

Or, dans le cadre de la classe inversée, afin de susciter l'engagement dans la tâche et la motivation des élèves, les activités ludifiées peuvent se révéler particulièrement efficaces. Les jeux sérieux peuvent prendre des formes très diverses, numériques ou analogiques, jeu vidéo comme jeu de plateau. Cependant, les jeux de rôles éducatifs ont de nombreux avantages : faciles à mettre en place et peu coûteux, ils invitent les élèves à construire une narration collective, et à développer à la fois leurs connaissances et leurs compétences sociales, coopération, prise de paroles et interaction. Nous nous demanderons donc dans cet article comment mettre en œuvre les jeux de rôles éducatifs dans un projet de classe inversée. Nous définirons dans un premier temps ce qu'est un jeu de rôle éducatif, puis les modalités de sa mise en œuvre, et enfin l'impact positif que ce genre de pratique peut avoir dans sur les élèves.

#### *Que sont les jeux de rôles éducatifs ?*

A la suite du Nordic Larp wiki en ligne, nous définirons le jeu de rôles en grande nature comme « un jeu interactif ou une narration dans laquelle les joueurs participants assument un rôle et jouent comme un personnage à l'intérieur d'une fiction donnée. Ils peuvent être décrits comme du théâtre sans public ni script. » (<https://nordiclarp.org/wiki/Larp>).

Les jeux de rôles éducatifs sont donc des jeux sérieux fondés sur une fiction organisée comme une simulation d'une situation réelle. Les jeux de simulations permettent de développer des compétences de résolution des problèmes, de prise de décision, ainsi que la créativité et la flexibilité cognitive des apprenants. Selon Sauvé et Kaufman (2010) : « Le jeu de simulation développe les habiletés de résolution de problèmes reliées à la prise de décision, aux schémas, au transfert et à la créativité (en lien avec la cognition), ainsi qu'à la flexibilité de la réflexion. » (p.31). Mariais (2012) propose quant à elle : « Le jeu de rôle est plus spécifiquement défini comme une simulation d'une situation sociale, mettant en jeu la pratique de compétences interpersonnelles et comportementales. » (p.56).



3<sup>ème</sup> édition du CLIC

## Changer de posture pour apprendre

Du 29 juin au 1er Juillet 2018

Université Paris Descartes



Ainsi, un jeu de rôle éducatif est simplement le fait de mettre les élèves en situation. Il peut commencer dès les formes les plus simples d'élaboration d'un dialogue. Par exemple, lorsque nous demandons aux élèves d'interpréter un dialogue où l'un joue un vendeur et l'autre un acheteur, il s'agit déjà d'un embryon de jeu de rôle. Proposer un cadre conceptuel à une résolution de problème est un niveau un peu plus élaboré. Demander aux élèves de se mettre

*("Interactive game or storytelling in which the players assume a role and act as a character within the set fiction. It can be described as theater without an audience or script."* Source : <https://nordiclarp.org/wiki/Larp>) dans la peau de scientifiques en train de réaliser une procédure expérimentale, ou, comme dans le jeu de géographie « City Hall Scuttle », dans la peau d'une équipe d'architectes en charge de l'urbanisme de la City de Londres, consiste également en une simulation. Enfin, les formes plus complexes de jeux de rôles peuvent inviter les élèves à créer une histoire complète. Ainsi, le jeu « Graveyard of the Sacrifice », invitait les élèves à jouer de jeunes Européens en 1951, chacun avec un historique détaillé et un certain nombre de souvenirs de la guerre, pour questionner les élèves sur le vécu des populations civiles et leurs représentations de l'histoire mémorielle.

### *Comment mettre en œuvre un jeu de rôle éducatif ?*

Comme tout jeu éducatif, il faut partir de l'objectif pédagogique. Quelles connaissances veut-on que l'élève intègre ? Quelles compétences sociales souhaite-t-on mettre en œuvre ?

En fonction de la matière et de l'objectif visé, il est ensuite possible de déterminer quelle simulation on propose. Si l'on manque de temps, un simple cadre de simulation peut suffire (« imaginez que vous êtes dans la peau de... ») Si l'on dispose de plus de temps, il est possible de développer davantage la narration et la création de personnages.

Il faut en général une séance d'une heure pour expliquer aux élèves le concept, leur laisser faire des groupes et créer une dynamique de groupe. S'ils doivent faire une recherche ou un travail de groupe en plus, compter une heure supplémentaire. Lors d'une séance type, il peut être bon d'alterner entre phases d'interactions en groupe et phases de présentations devant les autres.

Il est très important de réserver du temps après la séance pour laisser aux élèves prendre du recul sur l'expérience et conceptualiser leurs connaissances. Il suffit en général de faire un tour de parole en leur demandant ce qu'ils ont retenu de l'expérience. L'activité de jeu de rôle peut ensuite s'articuler facilement avec une production écrite, soit en ligne (blog), soit sur papier. On peut faire écrire les élèves soit du point de vue de leur personnage, soit de leur point de vue dans le but de faire un retour sur expérience, soit un mélange des deux. On trouvera en figure 1 la synthèse des composantes d'un jeu de rôle éducatif chez Gjedde (2013).



3<sup>ème</sup> édition du CLIC

## Changer de posture pour apprendre

Du 29 juin au 1er Juillet 2018

Université Paris Descartes

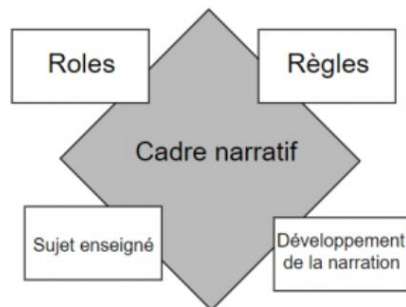


Figure 1 : modélisation des composantes du jeu de rôle éducatif (d'après Gjedde, 2013)

### *L'intérêt du jeu de rôle éducatif*

De nombreux auteurs ont pu mettre en valeur l'intérêt pédagogique du jeu de rôle éducatif, en particulier pour susciter l'engagement et la motivation des élèves.

Bowman et Sandiford (2015) ont ainsi mis en valeur l'impact des jeux de rôles éducatifs dans une classe de niveau collège mise en activité suivant 5 facteurs : la motivation intrinsèque, la compétence perçue, l'engagement, le travail en équipe, la capacité à mener une équipe. Leurs données quantitatives révèlent une augmentation de la motivation intrinsèque et de l'intérêt pour les sciences sur le cours d'un semestre, et un intérêt unanime pour poursuivre l'apprentissage via le jeu de rôle éducatif à l'avenir (p2)

Il peut en effet être argumenté, suivant la Théorie de l'Autodétermination proposée par Deci et Ryan (1985), que les jeux de rôles éducatifs peuvent répondre, chez les élèves, aux trois besoins fondamentaux de la motivation autodéterminée : besoin de compétence, besoin d'autonomie et besoin de relation sociale. Les jeux de rôles éducatifs permettent aux élèves d'exploiter leurs connaissances de manière autonome et en groupe, tout en les engageant dans la fantaisie d'une narration commune. Comme toute activité ludique, ils se révèlent donc particulièrement efficaces comme outils favorisant la motivation.

### *Conclusion*

Pour reprendre les termes de Vanek et Peterson (2016), nous pensons que le jeu de rôle éducatif peut encore être considéré comme une ressource inexploitée. Peu coûteux en moyens matériels, mais peut-être davantage en temps, il permet aux élèves d'exploiter leurs compétences dans un cadre dynamique. En outre, de nouvelles perspectives sont à l'œuvre avec la possibilité de faire des élèves non plus les participants à un jeu, mais les créateurs de scénarios à part entière. Ajouter cette dimension devrait permettre de rendre l'approche par le jeu de rôle éducatif encore plus efficace.



3<sup>ème</sup> édition du CLIC

## Changer de posture pour apprendre

Du 29 juin au 1er Juillet 2018

Université Paris Descartes



### *Bibliographie / sitographie*

- Algayres, M. (2016) Designing a larp for educational purposes, Game Wrap 1, New England Interactive littérature. <http://gamewrap.interactiveliterature.org/vol1/designing-a-larp-for-educational-purposes/>
- Algayres, M. Lobet Del Bayle, S. (2017) Un jeu éducatif en DNL géographie-anglais, Site Strabon Versailles <https://histoire.ac-versailles.fr/spip.php?article1569>
- Bowman, S. L., & Standiford, A. (2015). Educational larp in the middle school classroom: A mixed method case study. International Journal of Role-playing, 5(1). Consulté le 02/06/2018 [http://ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2015/03/IJRP5\\_BowmanStandiford.pdf](http://ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2015/03/IJRP5_BowmanStandiford.pdf)
- Deci, E., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. Springer Science & Business Media
- Gjedde, L. (2013). Role game playing as a platform for creative and collaborative learning. In European Conference on Games Based Learning (p. 190). Academic Conferences International Limited.
- Huizinga, J. (1998, 1ere éd. 1938). Homo ludens, London: Routledge.
- Mariais, C. (2012). Modèles pour la conception de Learning Role-Playing Games en formation professionnelle (Doctoral dissertation, Grenoble).
- Vanek, A., & Peterson, A. (2016). Live Action Role-Playing (Larp): Insight into an Underutilized Educational Tool. Learning, Education and Games, 219.

### *Biographie*

Muriel ALGAYRES : professeure agrégée Histoire Géographie, lycée Gustave Eiffel, (Académie de Versailles), coordinateur disciplinaire, tuteur de stage, enseignante depuis 12 ans, 4 ans de pratique de classe inversée