



# LE TABLEAU

ÉCHANGE DE BONNES PRATIQUES ENTRE ENSEIGNANTS DE NIVEAU UNIVERSITAIRE

## LE JEU DE RÔLE EN PÉDAGOGIE UNIVERSITAIRE : UN EXEMPLE D'UTILISATION

Une réflexion de MARTIN LAVALLIÈRE, professeur à l'UQAC, FRÉDÉRIC LEFEBVRE, étudiant au baccalauréat en kinésiologie à l'UQAC et SERGE COUTURE, auxiliaire d'enseignement et agent de stage à l'UQAC

### MISE EN SITUATION

Jacques est un enseignant universitaire en kinésiologie en quête constante de nouvelles méthodes d'enseignement pouvant soutenir l'apprentissage des étudiants\*. Il cherche également à stimuler ces derniers en diversifiant ses interventions pédagogiques. Dans le cas présent, Jacques enseigne un cours portant sur le vieillissement, un processus souvent difficile à comprendre chez les jeunes étudiants en bonne santé. Il a déjà entendu parler d'un costume qui simule l'état d'une personne vieillissante et qui peut être utilisé dans le cadre d'un jeu de rôle avec les étudiants. Le jeu de rôle lui paraît susceptible de favoriser la compréhension d'une réalité sous l'angle de la personne qui la vit, ce que la présentation magistrale des spécificités théoriques d'une clientèle ne permet pas. Cette stratégie pédagogique permettrait à l'apprenant de comprendre la vie dans la perspective d'une autre personne et les embûches auxquelles cette personne se heurte continuellement dans son quotidien. Bien que cette stratégie pédagogique nécessite la mise en place d'un laboratoire et l'achat du matériel nécessaire, Jacques décide de l'expérimenter au profit de ses étudiants.

\* Le genre masculin utilisé dans ce document désigne aussi bien les femmes que les hommes et n'a pour but que d'alléger le texte

### POURQUOI?

#### CINQ RAISONS POUR ADOPTER LE JEU DE RÔLE EN PÉDAGOGIE UNIVERSITAIRE

1. Le jeu de rôle est une stratégie pédagogique qui permet de former des étudiants qui auront, entre autres, à intervenir auprès d'une clientèle variée (clientèle vieillissante, handicapée, etc.).
2. Le jeu de rôle est utilisé pour promouvoir une compréhension qui va au-delà de la simple énumération des caractéristiques théoriques d'une population. Il permet de comprendre la vie du point de vue d'autrui et les défis auxquels des personnes sont confrontées quotidiennement.
3. Le jeu de rôle peut participer au développement d'attitudes, comme l'empathie, des apprenants envers toute personne, et ainsi mettre de côté certains préjugés véhiculés au sein de la population.
4. L'étudiant s'expose aux contraintes de l'environnement construit (ex. accessibilité, etc.) de façon à adapter ses interventions pour éliminer, substituer ou diminuer ces contraintes pour aider sa clientèle.
5. Le jeu de rôle permet de sensibiliser les étudiants à certaines conditions afin qu'ils puissent prévenir ces dernières dans le futur.

### QUOI?

#### UNE DÉFINITION POSSIBLE DU JEU DE RÔLE EN PÉDAGOGIE UNIVERSITAIRE

Le jeu de rôle permet à l'apprenant de mieux comprendre la réalité de la personne dont il joue le rôle en prenant « sa place » (Chamberland, Lavoie et Marquis, 1995). En vivant diverses situations du quotidien dans ce rôle, il est plus à même d'appréhender les conséquences et les défis que la personne vivra. Cette forme d'apprentissage se caractérise par l'utilisation du vécu réel des personnages incarnés. Cette méthode est utilisée, entre autres, dans le but de développer des attitudes comme l'empathie de différents professionnels envers certaines clientèles. Pour ce faire, elle simule des conditions de santé (ex. pathologies visuelles, handicap physique) afin de mieux comprendre et ressentir ce que ces personnes vivent au quotidien comme les problèmes sociaux et psychologiques.

### CE QUE NOUS DIT LA RECHERCHE

#### L'HABIT DE VIEILLISSEMENT COMME JEU DE RÔLE

Un habit simulant le vieillissement (AGNES – Age Gain Now Empathy System) a été conçu au [Massachusetts Institute of Technology AgeLab](#). L'étude portant sur cet habit rapporte que l'expérience avec le costume a permis de simuler adéquatement les contraintes fonctionnelles d'une personne vieillissante lors de tests cliniques. Les commentaires rapportés par les participants montrent que l'habit aide à comprendre l'impact du vieillissement et à développer leur empathie envers les personnes âgées (Lavallière et al., 2017).



## COMMENT?

### SOUTENIR L'INTÉGRATION DU JEU DE RÔLE EN PÉDAGOGIE UNIVERSITAIRE : L'EXEMPLE DU PORT D'HABIT DE VIEILLESSEMENT

1. Pour intégrer le jeu de rôle par le port d'habit à sa pratique actuelle, l'enseignant doit planifier trois grands volets : 1) la présentation des notions théoriques fondamentales au cours, 2) une expérimentation concrète de ces notions avec les laboratoires où les étudiants portent l'habit et 3) un retour en classe pour favoriser les discussions et les échanges. En outillant mieux les étudiants, tant sur les plans théorique que pratique, il est souhaité de développer chez eux un meilleur esprit d'analyse et un regard critique face aux défis du marché du travail. En planifiant l'achat progressif du matériel (comme des habits de vieillissement), en ciblant des objectifs précis et en prévoyant un nombre adéquat d'étudiants pour chaque jeu de rôle en laboratoire, il est possible de minimiser les frais d'achat et de permettre aux étudiants une durée de laboratoire suffisante pour qu'ils vivent pleinement l'expérience.
2. Pour le premier volet, l'enseignant peut aborder avec les étudiants certaines notions théoriques quant à la pathologie étudiée ou quant à la condition de santé à l'étude afin de couvrir la matière essentielle des mécanismes sous-jacents à diverses situations de santé reliées au vieillissement.
3. Par la suite, l'enseignant propose un jeu de rôle qui intègre l'habit de vieillissement en laboratoire qui permet aux étudiants d'expérimenter, de vivre diverses situations de limitations fonctionnelles ou de pathologies telles que discutées en classe. Ces laboratoires leur permettent concrètement de vivre différentes situations auxquelles leurs patients et leurs clients vieillissants sont confrontés (ex. effectuer un achat au dépanneur, se déplacer dans un édifice public, etc.), d'en mesurer les effets et d'analyser leurs observations sur le terrain.
4. Un retour en classe permet ensuite aux étudiants de partager entre eux leurs observations et leurs expériences personnelles afin de discuter des obstacles et défis rencontrés et ainsi cibler les thèmes communs reliés aux types de limitation (ex. amplitude articulaire, musculaire, etc.). Par la suite, l'enseignant peut animer une discussion sur les mesures que le professionnel peut employer pour adapter ses interventions avec la clientèle cible en créant des liens avec les sensations vécues. Afin de faciliter les échanges, des questions ouvertes peuvent être soumises aux étudiants :
  - Quelles observations avez-vous faites sur le plan physique, physiologique, et psychologique?
  - Qu'est-ce que vous comprenez mieux du vieillissement à la suite de ce laboratoire?
  - En quoi cette simulation peut-elle contribuer à la pratique professionnelle?
  - Comment, concrètement, intégrerez-vous ce que vous avez appris dans cette expérience à votre pratique?
  - Qu'est-ce que vous retenir de votre expérience?
  - Comment cette expérience ouvre votre regard face à ces personnes?

L'intégration du jeu de rôle dans une situation d'apprentissage est certes enrichissante pour les futurs intervenants en santé ou d'autres domaines. Il s'agit d'une façon de permettre aux étudiants d'apprendre en vivant une expérience liée aux volets théoriques couverts en classe et ainsi faire des liens avec les défis auxquels sont confrontés leurs clientèles. En expérimentant eux-mêmes différentes situations de la vie quotidienne ou du travail dans la peau d'une autre personne, les étudiants mobilisent des savoirs-être et les développent en vivant d'autres sensations physiologiques, psychologiques et physiques qui peuvent les aider à mieux intervenir auprès de leur future clientèle.

## POUR EN SAVOIR PLUS

- Le site Enseigner à l'Université du Québec à Trois-Rivières propose une [rubrique sur le jeu de rôle et la simulation](#).
- L'Institut Nazareth et Louis Braille ont inventé [des lunettes simulant les pathologies visuelles les plus fréquentes](#) afin de sensibiliser les gens par rapport aux personnes présentant un problème de vision. Plusieurs de ces problèmes visuels sont associés au vieillissement.
- D'autres exemples d'habits de vieillissement et des activités qui y sont associées sont aussi disponibles sur le site [Simulateur de vieillissement GERT](#).

## D'AUTRES QUESTIONS À EXPLORER

- Comment stimuler la motivation des étudiants à participer à un jeu de rôle dans le cadre d'un cours universitaire?
- Comment amener l'étudiant à s'autoévaluer à la suite d'un jeu de rôle?
- Dans quelles autres situations d'apprentissage cette stratégie pourrait-elle être intégrée pour le développement de connaissances procédurales?

LE TABLEAU est disponible en format électronique à l'adresse suivante :

[pedagogie.uqubec.ca/letableau](http://pedagogie.uqubec.ca/letableau)

## Références

- Lavallière, M., D'Ambrosio, L., Gennis, A., Burstein, A., Godfrey, K. M., Waerstad, H., Coughlin, J. F. (2017). Walking a Mile in Another's Shoes: The Impact of Wearing an Age Suit. *Gerontology and Geriatrics Education*, 38(2), 171-187.
- Marquis, D., Lavoie, L., & Chamberland, G. (1995). *20 formules pédagogiques*. Québec : Presses de l'Université du Québec.