

LE JEU DE RÔLE : POUR DES APPRENTISSAGES DURABLES EN ANGLAIS, LANGUE SECONDE

Le fait de vivre dans la seule province bilingue au Canada place les étudiants néo-brunswickois francophones dans un contexte qui exige de leur part qu'ils excellent dans leur langue seconde. Dans une telle situation, les objectifs généraux d'un cours d'anglais, langue seconde, au collégial consisteront à proposer en classe des contextes réalistes et à faire en sorte que les étudiants puissent apprendre à communiquer dans différentes situations sociolinguistiques, de façon à ce qu'au terme de leur formation, ils soient capables de s'exprimer à l'oral de façon cohérente et en employant un répertoire langagier varié.

L'apprentissage de l'anglais à titre de langue seconde s'avère pour certains étudiants un défi de taille, réalité qui s'exprime parfois par un désengagement, une démotivation, un malaise ou, à la limite, un échec. Pour influencer sur cette réalité et motiver les étudiants à relever ce défi, l'enseignant doit selon nous favoriser une approche communicative basée sur l'expérience des étudiants et la pratique courante des habiletés langagières. Si la motivation à l'apprentissage constitue dans toutes les disciplines un facteur important pour la réussite et pour la persévérance de l'étudiant aux études, dans le contexte d'apprentissage d'une langue seconde, elle prend une importance encore plus grande : le choix d'activités d'apprentissage fait par le professeur viendra en quelque sorte déterminer la latitude qu'il laissera aux étudiants en ce qui a trait à leur engagement et le rôle qu'il compte lui-même jouer en classe.

Si l'enseignant choisit de tenir les rôles d'encadreur et de motivateur dans sa pratique, comme nous estimons nécessaire qu'il le fasse, l'utilisation de mises en situation ou de problèmes à résoudre constitue une piste d'exploration intéressante, car elle permet de placer l'étudiant au cœur de l'apprentissage, tout en



DON JOHNSTON
Enseignant
Collège communautaire du
Nouveau-Brunswick
Campus d'Edmundston



SONIA MICHAUD
Directrice adjointe
Collège communautaire du
Nouveau-Brunswick
Campus d'Edmundston

donnant à l'enseignant le rôle d'accompagnateur. De la même façon, le jeu de rôle devient une activité d'intérêt autant pour le développement de la motivation à apprendre que pour son efficacité à développer et à pérenniser des compétences langagières.

Nous vous présentons quelques renseignements sur le jeu de rôle, tirés de notre expérience dans le contexte de l'enseignement de certains cours d'anglais, langue seconde, au Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus d'Edmundston.

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

Legendre (2005, p. 814) définit le jeu de rôle comme une :

[...] activité pédagogique qui consiste en des simulations particulières; technique visant à représenter des situations, le plus souvent semblables à celles de la vie réelle, grâce à une scène improvisée entre deux ou plusieurs acteurs (étudiants).

Quant à eux, Chamberland, Lavoie et Marquis (2006, p. 71-79) caractérisent ainsi cette formule pédagogique :

[...] le jeu de rôle, mis en place par l'enseignant, situe l'apprentissage au cœur du processus et [laisse à l'étudiant] une grande latitude quant à la façon de se comporter; c'est donc une formule pédocentree. Le groupe est doublement mis à profit dans le jeu de rôle. Les apprenants agissent soit comme protagonistes, soit comme observateurs; cela en fait une formule sociocentree. L'usage de médias n'est pas une condition liée à la formule.

Archambault (2001, p. 62) propose, quant à lui, les indicateurs d'intégration des apprentissages suivants pour cette formule pédagogique : sur le plan intellectuel, le jeu de rôle permet d'être attentif, de repérer, d'associer, de catégoriser et d'inférer; sur le plan de l'expression, il favorise l'expression orale et scénique; sur le plan de la communication discursive, il favorise des habiletés descriptives, argumentatives, narratives



et critiques. Selon Archambault, cette formule présente un potentiel optimal d'intégration des apprentissages.

L'enseignant ne porte pas seul la responsabilité du succès de l'activité: le jeu de rôle reposant sur l'engagement et la participation des étudiants, ces derniers ont un rôle aussi déterminant que celui de l'enseignant.

Chamberland, Lavoie et Marquis (2006) décrivent certains avantages de cette formule pédagogique, soit de faire ressentir plutôt que d'intellectualiser la situation à l'étude (ce qui rendra plus significatif l'apprentissage pour l'étudiant), de constituer une invitation à développer la créativité, de créer une complicité entre les acteurs et de favoriser un climat harmonieux d'apprentissage, en plus d'obliger l'étudiant à s'engager, à réagir aux situations imprévues et à anticiper des situations futures dans un contexte non menaçant.

Ces mêmes auteurs présentent aussi certaines limites du jeu de rôle, telles que les exigences élevées en temps et énergie requis pour la planification, l'organisation et la réalisation des mises en situation; le risque de perdre de vue les objectifs du cours au profit du jeu théâtral; la difficulté à évaluer les apprentissages réalisés; le manque d'engagement de certains participants, que ce soit par idéologie (relation avec le sujet à traiter), par gêne, etc.

LA RÉALISATION DES SCÉNARIOS : UNE EXPÉRIENCE MARQUANTE

Pour utiliser le jeu de rôle en classe, la première étape consiste à ce que l'enseignant conçoive des mises en situation simples et représentatives des contextes sociolinguistiques à expérimenter, soit des scénarios.

Chaque scénario comprend les composantes suivantes: une **description concise** de la mise en situation, une **description des rôles à jouer** par les participants et une **liste de mots clés** devant être utilisés par eux. L'enseignant doit également organiser matériellement le lieu d'enseignement pour que celui-ci convienne au contexte de la mise en situation et il doit planifier le déroulement de l'activité pédagogique.

Le scénario ci-contre, qui conviendrait particulièrement bien à une utilisation avec des étudiants de Techniques policières, est suivi d'un exemple schématique présentant le déroulement de l'activité pédagogique dans une classe de 24 étudiants.

JEU DE RÔLE N° 3 / ROLE PLAY #3 (POLICIER/POLICE OFFICER)

A) Policier/Police officer

Vous venez de vous placer dans une situation précaire, car vous venez d'être arrêté par un policier alors que votre voiture n'est pas assurée.

Jouez le rôle du policier ou de la personne qui a commis l'infraction au code de la route.

B) Motocycliste/Motorist

You are presently in an awkward situation after being stopped by a police officer without a valid insurance certificate.

Play the role of a police officer or a person who has been stopped for a road violation.

MOTS CLÉS

1. Vitesse
2. Inspection
3. En état d'arrestation
4. Violation
5. Permis de conduire
6. Billet de contravention
7. Excusez-moi
8. Comment allez-vous ce soir ?

KEY WORDS

1. Speeding
2. Inspection
3. Under arrest
4. Violation
5. Driver's license
6. Ticket
7. Sorry
8. How are you tonight?

EXEMPLE SCHÉMATIQUE DE DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

- Au début de l'activité, l'enseignant remet à chaque étudiant un numéro de 1 à 24.
- Par la suite, l'enseignant oriente les étudiants, deux par deux, vers une station de travail préalablement associée à un scénario particulier (pour un exemple de scénario, voir l'encadré ci-dessus). Le nombre de stations (et donc de scénarios proposés) peut varier en fonction du nombre d'étudiants présents. Chaque membre d'un duo a une responsabilité au sein du scénario, par exemple jouer le rôle d'un policier ou celui d'un conducteur qui a commis une infraction au code de la route.
- Les deux étudiants prennent quelques minutes pour lire le scénario rédigé en anglais, mais dont l'équivalent francophone est aussi présenté afin de les aider. Le scénario est affiché au mur ou placé sur une table, afin qu'il puisse ultérieurement servir d'aide-mémoire, selon les besoins des étudiants.
- Par la suite, ces derniers exécutent le jeu de rôle en se servant des mots clés proposés dans le scénario. (En fait, l'enseignant place chaque étudiant dans une situation de communication active, puisque chacun doit à tour de rôle agir à titre d'émetteur et de récepteur, et ce, dans différents contextes.)



- Après deux minutes de jeu, l'enseignant utilise les numéros donnés aux étudiants pour jumeler chacun d'entre eux avec un nouveau partenaire, dans un nouveau scénario. (Les participants sont mobiles, ce qui, pour l'enseignant, est une manière d'encourager le travail coopératif et de favoriser la participation. De plus, cette mobilité des étudiants permet des regroupements présentant divers styles d'apprentissage. La clé du succès est l'engagement de l'étudiant dans l'activité.)
- Au milieu ou à la fin du cours, l'enseignant peut faire une rétroaction au groupe ou inciter ce dernier à porter un regard sur ses performances, notamment en demandant aux étudiants s'ils ont eu des difficultés avec des mots particuliers dans un des jeux de rôle. La participation des étudiants est ainsi une fois de plus sollicitée, car ces derniers interviendront cette fois devant le groupe au complet. (Comme l'enseignant encourage les étudiants à émettre leur rétroaction en anglais, le développement de leurs capacités langagières sera donc encore soutenu, bien qu'il le soit différemment.)

À LA LUMIÈRE DE NOTRE EXPÉRIENCE

LE RÔLE DE L'ENSEIGNANT

L'utilisation des jeux de rôle nécessite une préparation préalable par l'enseignant, en ce sens que celui-ci doit faire preuve de créativité et développer des situations d'apprentissage qui soient stimulantes. Selon notre expérience, il doit de plus être précis en regard des mises en situation, des objectifs ciblés, des rôles présentés, de même que des consignes d'exécution. L'enseignant doit non seulement soigneusement planifier le contexte de la mise en scène, mais aussi veiller à l'organisation technique spécifique aux besoins matériels et didactiques. Par exemple, un scénario de jeu de rôle se déroulant dans un restaurant devrait inclure la présence d'une table, d'un couvert, d'un menu, etc., afin de représenter la réalité du milieu dans lequel la scène se déroule.

Outre son travail technique relié aux jeux de rôle, l'enseignant doit également veiller à s'assurer d'atteindre un niveau de participation satisfaisant de la part des étudiants. Le climat de confiance et de respect au sein du groupe doit s'établir avant que l'utilisation du jeu de rôle à titre d'outil pédagogique soit possible. Le travail initial de l'enseignant se fera donc en ce sens, afin de préparer graduellement les étudiants à vivre l'expérience: leur intérêt augmente lorsque leur curiosité est éveillée.

La participation des étudiants doit être graduellement sollicitée, encouragée et valorisée. En ce sens, la diversité dans l'organisation des groupes présente plusieurs avantages pour l'enseignant: elle lui permet au premier chef de jumeler les étudiants possédant différents styles d'apprentissage et, au deuxième, de considérer les besoins variés des étudiants lors de ses interventions ciblées.

Les interventions de l'enseignant peuvent être dirigées vers le groupe en entier ou être très personnalisées, et ce, afin d'accompagner les étudiants dans leur démarche. Pendant l'exécution des scénarios, l'enseignant observe constamment le déroulement de l'activité, le comportement des participants et il intervient au moment adéquat pour encourager, apporter des précisions complémentaires, diminuer des tensions potentielles ou provoquer des occasions d'apprentissage. Il agit donc à la fois comme expert, pédagogue, maître de discipline, s'il y a lieu, et comme accompagnateur.

Puisque l'utilisation du jeu de rôle repose sur la confiance et le respect mutuel des étudiants et de l'enseignant, il est [...] recommandé de tisser des liens interpersonnels avant de commencer à utiliser le jeu de rôle dans un groupe.

L'enseignant est aussi responsable de l'évaluation formative et sommative des apprentissages. Idéalement, l'évaluation formative est graduelle et elle permet à l'étudiant de recevoir une rétroaction juste et rapide de l'état de ses apprentissages. À cet effet, des fiches d'observation comprenant des critères d'évaluation assortis d'une échelle de 1 à 10 peuvent être créées par l'enseignant et servir d'outils pour produire les rétroactions. Les critères pris en compte peuvent entre autres être le débit de la communication, la maîtrise du contexte de la mise en situation et la présence d'un contact visuel entre les deux participants pendant le dialogue.

LE RÔLE DES ÉTUDIANTS

L'enseignant ne porte pas seul la responsabilité du succès de l'activité: le jeu de rôle reposant sur l'engagement et la participation des étudiants, ces derniers ont un rôle aussi déterminant que celui de l'enseignant. L'étudiant doit prendre au sérieux l'occasion d'apprentissages que représente le jeu de rôle, il doit s'assurer de bien comprendre les directives émises par l'enseignant, puis prendre le temps de concevoir mentalement la mise en situation afin d'ultérieurement développer rapidement le comportement attendu du personnage joué. Il doit aussi pouvoir identifier les objectifs pédagogiques ciblés, prendre en considération les règles à respecter pour communiquer en



anglais et comprendre la signification des mots clés pour les utiliser dans la conversation.

L'étudiant a aussi un rôle à jouer dans la création d'un climat de jeu propice à l'apprentissage par l'adoption de comportements appropriés. Pour ce faire, il doit faire confiance à l'enseignant et comprendre la pertinence du jeu de rôle. Il doit également croire à son propre potentiel, être ouvert à vivre une nouvelle expérience et être déterminé à apprendre. L'étudiant doit aussi jouer un rôle actif et non celui d'un simple auditeur passif. Ainsi, il a la responsabilité d'indiquer à l'enseignant ses limites et ses remises en question, quand celles-ci se présentent.

Le rôle de l'étudiant est donc présent sur deux plans, soit sur le plan technique, comme acteur dynamique et engagé dans le jeu de rôle, mais aussi sur le plan plus personnel des émotions et du développement d'une confiance envers son enseignant et ses pairs.

► LES JEUX DE RÔLE, UNE FORMULE PÉDAGOGIQUE POUR TOUS ?

Le jeu de rôle peut être considéré comme une formule pédagogique universelle, car il permet de prendre en considération les aptitudes de chacun des étudiants. Cette formule contribue ainsi à motiver à la fois les étudiants les moins doués et les plus doués, les plus comme les moins avancés en ce qui a trait au développement des habiletés, chacun étant responsable de ses propres résultats, selon ses capacités, mais aussi de son cheminement d'apprentissage. L'enseignant doit donc mettre en avant-scène des moyens de reconnaître le rendement de et il doit donc avoir évalué au préalable les habiletés de ce dernier afin d'apprécier son cheminement.

Puisque l'utilisation du jeu de rôle repose sur la confiance et le respect mutuel des étudiants et de l'enseignant, il est fortement recommandé de tisser des liens interpersonnels avant de commencer à utiliser le jeu de rôle dans un groupe. Ainsi, l'enseignant doit au préalable gagner la confiance des étudiants, valoriser les compétences langagières déjà développées, favoriser le développement de la confiance en soi chez l'étudiant et, surtout, avoir des attentes réalistes envers celui-ci. En ce sens, l'enseignant doit utiliser le renforcement

Les scénarios pédagogiques de jeu de rôle permettent de donner un sens réel aux apprentissages de l'étudiant, c'est-à-dire que celui-ci est en mesure de comprendre pourquoi l'activité lui est proposée.

positif auprès de l'étudiant, quelles que soient au départ les habiletés de ce dernier quant à la discipline enseignée.

L'enseignant doit aussi assurer la progression de chacun dans le cadre du jeu de rôle, notamment en tenant compte dès le départ de l'hétérogénéité des participants, ce qui lui permettra d'avoir des attentes réalistes et d'évaluer plus adéquatement la progression des apprentissages de chacun en évitant d'accroître le stress et l'épuisement des étudiants. Le jeu de rôle peut donc être considéré comme une activité adaptable à tous, mais dans la mesure où les limites de chacun sont respectées, ce qui suppose que l'enseignant soit très bien préparé avant même le début de l'activité. Cette préparation de même que la mise en situation physique sont des priorités quasi absolues sur lesquelles reposent le succès et l'engagement subséquent des étudiants.

► CONCLUSION

Les scénarios pédagogiques de jeu de rôle permettent de donner un sens réel aux apprentissages de l'étudiant, c'est-à-dire que celui-ci est en mesure de comprendre pourquoi l'activité lui est proposée.

Dans ce contexte, les étudiants, bien que timides au départ, s'investissent beaucoup plus dans l'activité, au fil de son déroulement, que s'ils étaient confinés à un apprentissage passif. Conséquemment, les étudiants sont plus motivés et leurs apprentissages sont beaucoup plus durables. Tout en favorisant l'engagement de l'étudiant à titre d'agent actif, l'enseignant prend un rôle de second plan et laisse ainsi la scène de l'apprentissage à l'étudiant lui-même.

Si l'enseignant est dans ce cadre un acteur plus réservé, sa participation est néanmoins très importante : ses fonctions d'animateur et d'encadreur plutôt que celle de transmetteur d'information et de connaissances soutiennent, elles aussi, l'intérêt du jeu de rôle en tant qu'outil pédagogique. Le fait que l'enseignant prépare par ailleurs des scénarios réalistes favorise une construction durable des apprentissages, car les habiletés de communication développées seront les mêmes que celles utilisées dans la réalité du marché du travail ou de la vie personnelle de l'étudiant. Le jeu de rôle est ainsi une formule pédagogique qui optimise la rétention des apprentissages par les étudiants qui auront à vivre ces situations dans un contexte réel.

De plus, le jeu de rôle permet l'interaction et la collaboration entre les étudiants, ce qui valorise l'apprentissage par les pairs : dans chaque situation du jeu de rôle, les étudiants travaillent



dans un contexte de socialisation où les forces de chaque personne sont démontrées, valorisées et développées. Ainsi, les jeux de rôle donnent aux étudiants l'occasion d'acquérir une certaine confiance dans le développement de leurs habiletés, ce qui leur permet d'atteindre un haut niveau de réussite sur une base individuelle. Dans cette perspective, le jeu de rôle respecte les différents rythmes et styles des étudiants.

À la lumière de notre expérimentation de cette formule non traditionnelle, il est clair pour nous que le jeu de rôle permet aux étudiants de réaliser des apprentissages langagiers et qu'il favorise la consolidation de ces derniers, tout en respectant le rythme de chacun, et ce, dans la mesure où les ingrédients du succès de cette formule sont réunis. ♦

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

ARCHAMBAULT, G., *47 façons pratiques de conjuguer enseigner avec apprendre*, 2^e édition, Les Presses de l'Université Laval, 2001.

CHAMBERLAND, G., L. LAVOIE et D. MARQUIS, *20 formules pédagogiques*, Montréal, Guérin, 2006.

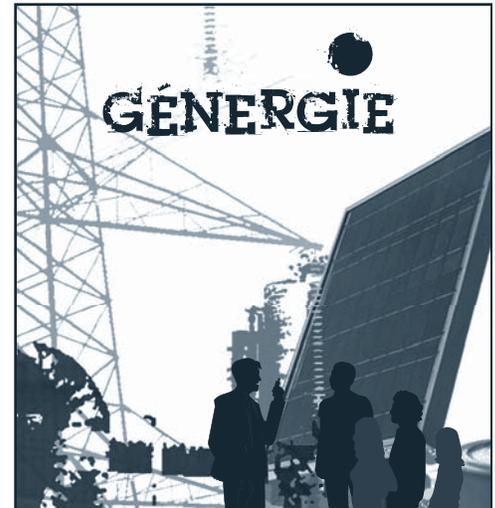
LEGENDRE, R., *Dictionnaire actuel de l'éducation*, Montréal, Guérin, 2005.

Détenteur d'un baccalauréat en éducation physique et d'une maîtrise en kinanthropologie, Don JOHNSTON enseigne depuis 2008 dans le cadre du programme de perfectionnement professionnel Office administration offert par le Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus d'Edmundston. Durant sa carrière, M. Johnston a enseigné l'anglais, langue seconde, dans une école secondaire néo-brunswickoise avant d'enseigner dans un collège privé à Quincy, au Massachusetts, et au Département de kinésiologie de l'Université de Moncton – Campus de Shippagan. C'est en acceptant un poste d'enseignant au Collège communautaire du Nouveau-Brunswick que M. Johnston a pu renouer avec sa passion première, l'enseignement de l'anglais, langue seconde.

don.johnston@gnb.ca

Enseignante au programme de Technologie agricole, puis gestionnaire du Centre d'excellence en Sciences agricoles et biotechnologiques, une composante du Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus d'Edmundston, Sonia MICHAUD est devenue en avril 2007 directrice adjointe des services éducatifs, puis en mai 2010, directrice adjointe du même campus. Combinant une expérience de formation au sein du secteur privé à l'expérience acquise dans le secteur de la formation collégiale depuis plus de dix ans, elle est actuellement responsable de la supervision de tous les services de formation et de développement institutionnel présents à son campus. Elle est donc engagée dans la supervision des programmes réguliers de formation et des activités de formation continue, de même qu'au sein des projets de coopération internationale et de recherches appliquées.

sonia.michaud@gnb.ca



www.aqme.org/genergie.aspx

Des visites techniques en entreprise

Éveillez l'intérêt de vos étudiants pour les questions énergétiques !

Venez :

- **Rencontrer** des spécialistes en efficacité énergétique;
- **Comprendre** des applications scientifiques et technologiques;
- **Soutenir** leur choix d'études, de métier ou de carrière.

Découvrez une entreprise, une usine ou un centre de recherche qui a pris le chemin de la maîtrise de l'énergie !

Faites vite ! Visites gratuites, mais offertes en nombre limité.

Pour réservation :

514 866-5584, poste 234
genergie@aqme.org

Un projet de

Grands partenaires



ASSOCIATION QUÉBÉCOISE
POUR LA MAÎTRISE DE L'ÉNERGIE



Principal partenaire financier

**Développement
économique, Innovation
et Exportation**

