

# Débats, jeux de rôle, jeux de simulation

## Enjeux éducatifs, avantages et points de vigilance pour des ingénieries didactiques

Nadia Cancian – ENSFEA – UMR EFTS

# Proposition

1. Identification d'enjeux d'apprentissage communs
2. Des outils didactiques pour enseigner et apprendre : avantages et points de vigilance
3. Le débat et les jeux de rôle comme outils didactiques pour enseigner et apprendre indissociables d'une scénarisation didactique
4. Quelques pistes pour analyser/évaluer les effets de dispositifs
5. Conclusion

Rappel : quoi ?

**Débat** : situation d'interactions langagières qui se fonde sur la confrontation de plusieurs points de vue divergents (conflits socio-cognitifs) en vue d'un compromis ou d'un consensus - Soutenir une thèse qui réponde à une problématique → **travail de construction de sa propre opinion**

**Jeux de rôle** interprétation du rôle d'un personnage fictif dans une situation pour comprendre les motivations qui justifient les comportements → **travail sur ce que recouvre une argumentation et sa construction**

**Jeux de simulation** Jeu dont la fonction est de reproduire une situation fictive, proche de la réalité du futur diplômé sans être aussi complexe (origine Kriegspiel pour simuler une bataille)

**Jeux sérieux (serious game)** « *Application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (Serious), de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game). Une telle association a donc pour but de s'écarter du simple divertissement* » (Alvarez, 2007, p. 9)

**Ce ne sont pas des jeux pour le jeu...**

Rappel : pour quoi faire ? aborder une QSV

Vous avez dit débat...

Débats scientifiques, débats citoyens, débats démocratiques, débats politiques,  
Débat pour émancipation (relier la pensée à l'action (Freire, 1987)), ...

## Genre scolaire du débat QSV

QSV, un terreau fertile



•examen des positions, des points de vue en discussion

•débattre pour convaincre (obtenir l'adhésion ou construire un possible)

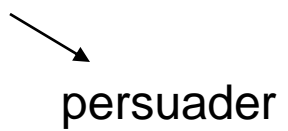
Breton (1996)



Manipulation-propagande-sédution

démonstration-argumentation

Rhétorique



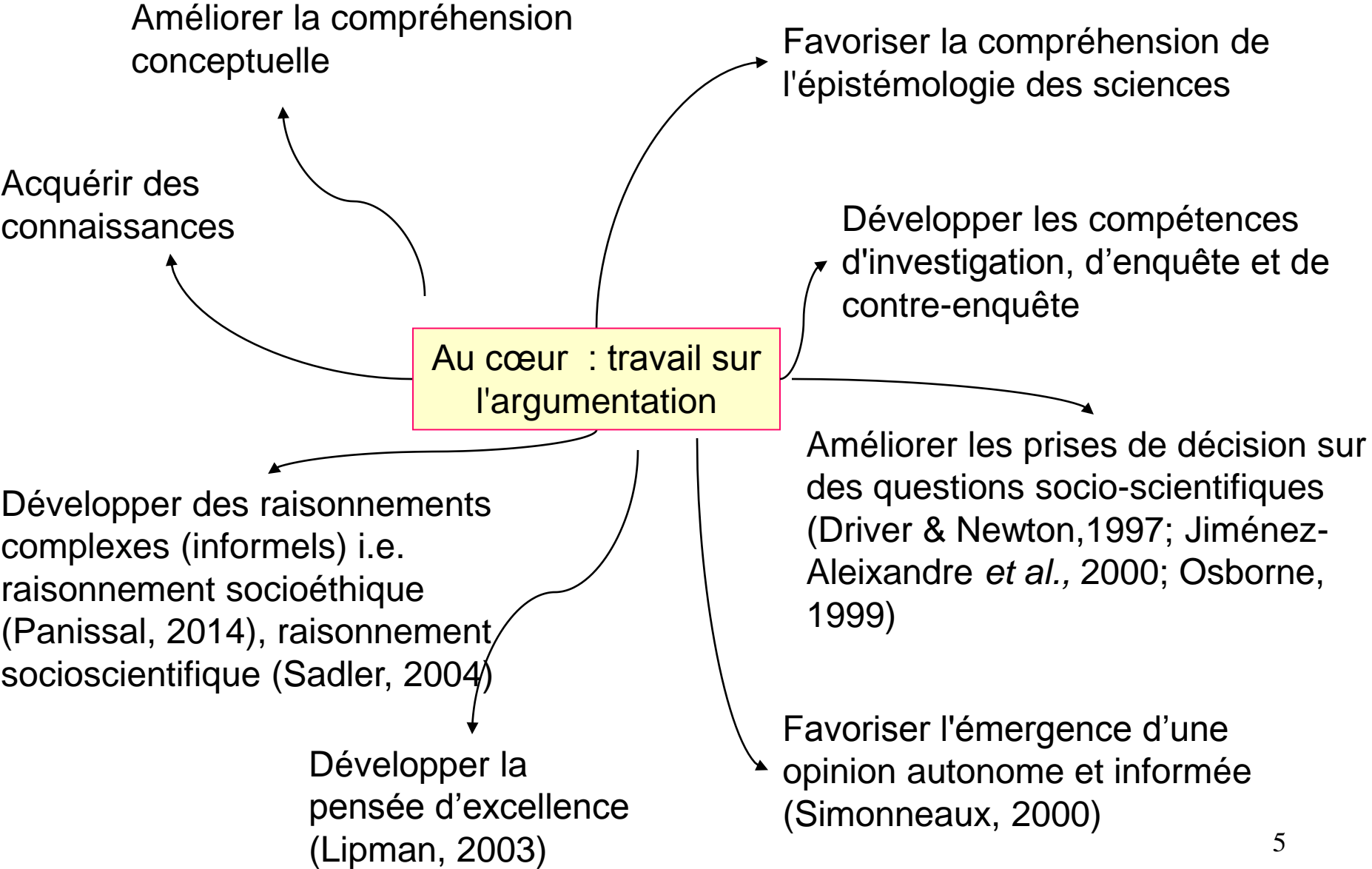
persuader

Argumentation légitime



convaincre

Débat/jeux de rôle (travaux/éducation aux sciences)



**Débat : un outil didactique pour**

**Pôle Éducation  
« neutre »**

**Pôle Éducation  
« engagée »**

**un continuum d'enjeux éducatifs**

**QSV**

**Apprentissages de haut niveau**

**Cognitif-affectif-axiologique**

- Identifications des intérêts des acteurs
- Évaluations des risques
- Argumentations
- Raisonnements socioscientifiques
- Identification des valeurs
- Identification des incertitudes
- ....

**Pensée critique,  
prise de décision et  
actions**

**Action socio-  
politique  
(≠formes  
d'activisme)**

**Promotion des  
technosciences**

**Apprentissages  
concepts  
stabilisés en  
sciences**

## Débat argumenté (réglé)

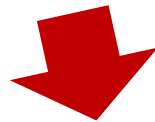
Points forts	Précautions - Limites
<p>Développement de capacités argumentatives</p> <p>Apprentissage de connaissances</p> <p>Prise en compte de la pluralité des points de vue, des valeurs et prise en compte d'autres points de vue que le sien</p> <p>Identification de ce qui étaye une prise de décision et développement d'une opinion informée (apprentissage de l'approche systémique)</p> <p>Développement (sensibilisation) d'une éthique de la communication et éducation à la citoyenneté (lien avec l'exercice de la démocratie)</p> <p>Développement de la pensée critique</p> <p>Renouvellement des formes d'interactions élèves/élèves, enseignants/élèves</p>	<p><i>Régulation des prises de parole et des échanges : effet leader dans un groupe qui empêche l'expression de chacun – relance-clôture,..</i></p> <p><i>Choix du thème</i></p> <p><i>Choix équilibre oral/écrit</i></p> <p><i>Préparation du débat (tensions dans le choix du corpus pour préparer le débat)</i></p> <p><i>Posture de l'enseignant (Kelly, 1986)</i>  <i>[neutralité exclusive, partialité exclusive, impartialité neutre, impartialité engagée]</i></p> <p><i>Organisation du retour réflexif pour "institutionnaliser le savoir" (qu'est-ce qui a été appris, quel est le savoir à apprendre)</i></p> <p><i>Logistique : nombre de participants (10-15 élèves), disposition de la salle pour les échanges, ...</i></p>

Thèmes controversés  
non abordés



- neutralité exclusive,
- partialité exclusive,
- impartialité neutre et
- impartialité engagée.

(Kelly, 1986)



Thèmes controversés  
sont abordés mais un  
point de vue favorisé  
par enseignant

Thèmes controversés  
abordés, les élèves  
débattent mais  
l'enseignant reste  
neutre

Thèmes controversés abordés, les élèves examinent et  
débattent des points de vue en présence et l'enseignant  
donne son avis



## Jeu sérieux

### Points forts

Amélioration de la compréhension des processus et des interactions en situation complexe (réalité modélisée et/ou simulée)

#### Développement de raisonnements complexes

Approche ludique, stimulation la motivation et des émotions (plaisir ou déplaisir) par le jeu

Changement du statut de l'erreur

Apprentissage de l'évaluation

Réduction de l'anxiété liée aux processus d'apprentissage

Développement l'imagination

Renouvellement des formes d'interactions élèves/élèves

Développement de comportements de coopération et savoir-être

Efficacité avérée en termes de renforcement

### Précautions - Limites

*Peu de jeux ont une approche constructiviste (apprenant au cœur du processus + rôle des interactions dans l'apprentissage)*

*Adaptation du jeu pour la scénarisation pédagogique (place des interactions avec l'enseignant et les autres dans des configurations assez immersives)*

*Conservation des traces du jeu (supports pour apprendre ?)*

*Difficulté pour l'élève de construire une distance au jeu (pb : immersion complète si travail seul)*

*Risque de surcharge cognitive avec difficulté d'appropriation de l'outil au dépens des activités d'apprentissage (tension entre se servir du jeu pour et apprendre à se servir du jeu )*

## Jeu de rôle

Points forts	Précautions - Limites
<p>Jeux rhétoriques</p> <p>Participation des élèves favorisée</p> <p>Compréhension de l'intérieur (implication dans le jeu, jeu dramatique)</p> <p>Entraînement au changement</p> <p>Appréhension de la complexité des prises de décision et éducation aux choix</p> <p><b>Développement de la pensée critique</b></p> <p>Renouvellement des formes d'interactions élèves/élèves, enseignants/élèves</p>	<p><i>Introduction du jeu et choix du thème (assez général pour permettre à chaque personnage de jouer son rôle)</i></p> <p><i>Approfondissements limités des argumentations et des raisonnements</i></p> <p><i>Développement de stratégies fallacieuses pour gagner le jeu</i></p> <p><i>Préparation sans oubli de la phase de retour réflexif après le jeu (3 phases identifiées par Tabensky (1997) : mise en train, jeu du rôle, retour au groupe)</i></p>

### 3. Le débat et les jeux de rôle comme outils didactiques pour enseigner et apprendre indissociables d'une scénarisation didactique

#### Du contenu pour débattre (débat ou jeu de rôles)

- Une question : « *La réintroduction de l'ours dans les Pyrénées s'inscrit-elle dans une perspective de DD ?* »
- Des informations rassemblées en amont ou pas

#### Un scénario précis du débat

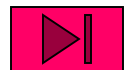
- Ce qui est attendu des élèves à la fin de l'activité → ex : *arriver à un compromis, prendre une décision, mettre en évidence la diversité des points de vue, rédiger un rapport, voter pour une option et la justifier à l'oral, à l'écrit, rédiger des recommandations pour....*
- La contextualisation du débat/jeu de rôle : clarification et l'expression des prises de position (personnalisation)
- Mise en scène du débat : animateur/modérateur, les règles du débat, son déroulement, les parties qui débattent (configuration de travail, rôles), oral, écrit

#### Un temps après le débat pour critiquer ce qui s'est passé : des savoirs à institutionnaliser, la prise de recul (réflexivité)

### 3. Le débat et les jeux de rôle comme outils didactiques pour enseigner et apprendre indissociables d'une scénarisation didactique

#### Quatre points pour structurer le scénario didactique

1. Définir la consigne pour préciser ce qui est attendu par les élèves à la fin du débat ou du jeu de rôle
2. Préparer le débat ou le jeu de rôle :
  - identifier les informations nécessaires au débat et/ou au **jeu de rôle**
  - préciser la configuration de travail : des consignes et/ou des informations différentes/sous-groupes, un expert,...
  - préciser le scénario du débat et/ou du jeu de rôle : contextualisation et question pour lancer le débat ou le jeu de rôle, attribution des rôles, déroulement du débat
3. Conduire le débat
4. Retour réflexif : expression du ressenti (émotions, ce qui a bougé, la nature des arguments : écart avant/après), institutionnalisation du savoir



### 3. Le débat et les jeux de rôle comme outils didactiques pour enseigner et apprendre indissociables d'une scénarisation didactique

Une diversité de configurations → enjeux et visées éducatives

A partir du débat argumenté ou réglé (un modérateur, des règles de fonctionnement), des variantes

#### **Les quatre coins :**

une affirmation, les élèves déterminent leur position/affirmation et choisissent un « camp » (1 coin de la salle) (« tout à fait d'accord », « plutôt d'accord », « plutôt pas d'accord » ou « pas d'accord du tout »), construction d'un argumentaire pour défendre le point de vue, présentation orale, nouvelle détermination/camp, choix de 4 arguments

#### **Pense seul, à deux (think pair share debate) (Kennedy, 2007) :**

question à débattre , préparation de l'argumentaire seul, confrontation des arguments en binôme, confrontation des arguments à 4 et choix des arguments qui déterminent leur position, présentation à toute la classe, bilan réflexif

le débat = un outil langagier d'exploration de champs d'opinions, d'approfondissement des connaissances, de construction de significations nouvelles et de transformation d'attitudes, de valeurs et de normes.

Comment en analyser les effets ?

Quelles sont les données à collecter ? Comment les collecter ? Quelle transformation pour l'analyse ?

Un état avant et après : connaissances, représentations, perceptions des risques/incertitudes (pré test et post test, quoi et comment ?)

Le débat :

Quelle trace ? Enregistrement audio, vidéo retranscription des données audio en données écrites

Structure d'un débat

- Analyse macroscopique : caractériser la dynamique des échanges, repérer les unités sémantiques et choisir des épisodes qui seront finement analysés
- Microscopique : analyse d'un objet en débat

## Des exemples d'indicateurs

indicateurs	Débat	Jeux de rôle
Durée en min	94	55
Nbre de tours de parole	101	175
Nbre de tours de parole/min	1.07	3.18
Nbre de prises de parole de l'enseignant	35	16

Simonneaux (2003) p. 197



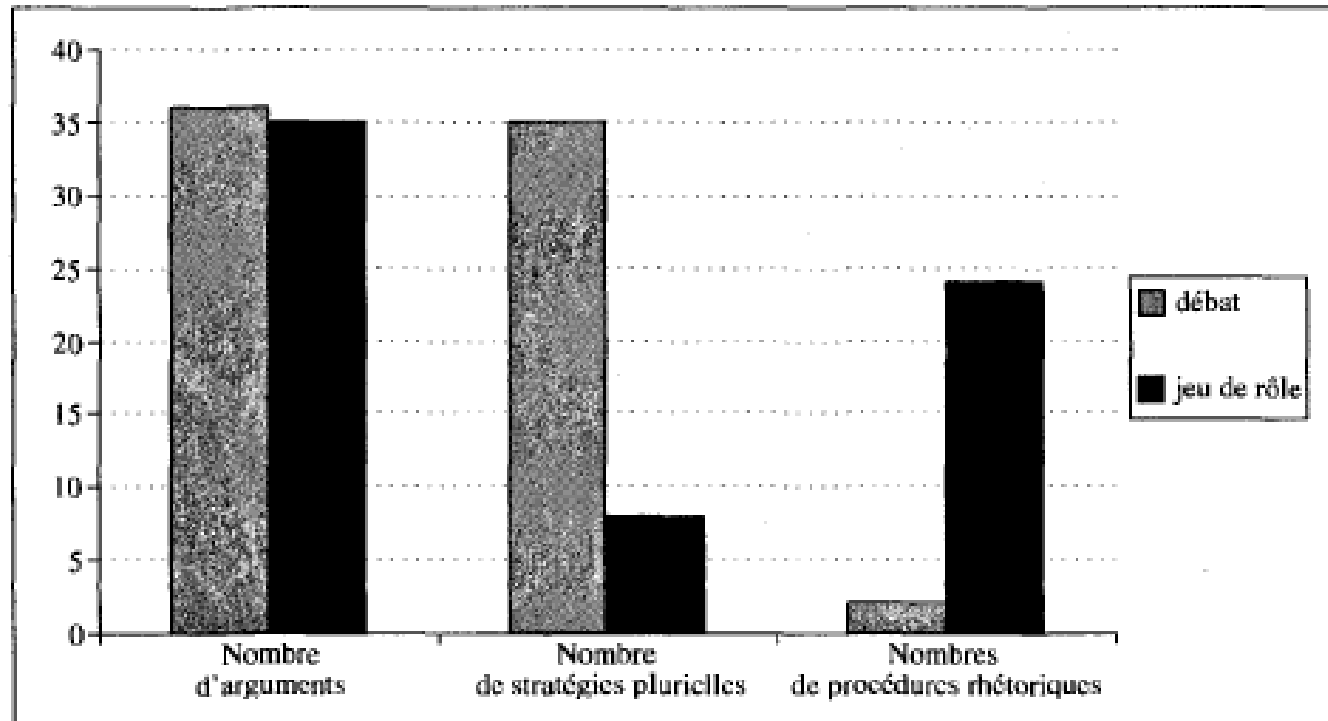
Découpage en unités sémantiques : repérage du sens, des tours de paroles et retranscrire la dynamique : les thématiques, les récurrences

Qualité de l'argumentation, exemples d'indicateurs :

- Déclarations sans justification
- Argumentations simples, comportant une seule justification,
- Des argumentations plurielles comportant plusieurs justifications plus ou moins complexes (imbriquées et/ou juxtaposées)

Arguments = porteurs d'une proposition et d'une justification Gauthier (2002)

**Figure 1. Comparaison entre le débat et le jeu de rôle à partir du nombre de stratégies argumentatives plurielles et du nombre de procédures rhétoriques**



Simonneaux (2003) p. 200

## Catégorisation proposée par Mercer (1995)

Type de discours	Caractéristiques
<b>Dispute</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ échanges courts</li> <li>▪ <i>revendications</i></li> <li>▪ <i>provocations</i></li> <li>▪ oppositions</li> <li>▪ défis (sous forme de question)</li> <li>▪ différents points de vue mis en exergue</li> <li>▪ <b>évitements de réponse à des questions</b></li> <li>▪ orientation du discours est défensive</li> </ul>
<b>Discours cumulatif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ répétitions</li> <li>▪ confirmations</li> <li>▪ reprises des idées sans évaluation</li> <li>▪ idées et informations partagées</li> <li>▪ accords éventuellement atteints</li> </ul>
<b>Discours exploratoire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ discussion critique et constructive autour des points de vue de chacun</li> <li>▪ questions</li> <li>▪ partage d'informations</li> <li>▪ <i>contestations justifiées</i></li> <li>▪ propositions de solutions alternatives</li> <li>▪ <b>comparaisons</b></li> <li>▪ mises en évidence de preuves</li> <li>▪ recherche d'accord</li> </ul>

Débat vu comme une pratique sociale de référence Martinand (1986)

Fondement de la vie démocratique

Mobilisation des valeurs et  
de compétences sociales

Argumentation au cœur  
de la construction du  
savoir scientifique (Latour  
et Woolgar, 1988)

Dimension socio-politique  
la communauté de recherche de Lipman (1995)

Assises théoriques

Classe est transformée en « lieu de dialogue et  
de réflexion sur les grandes questions de la  
philosophie » Développer le raisonnement et le  
jugement , chercher ensemble une solution

Dimension éthique :  
agir communicationnel  
(Habermas, 1987)

Travail langagier → rôle fondateur du langage et  
des interactions sociales pour le développement  
de faculté psychique (Vygotski, 1985)

(interactionisme socio-discursif)

## Éléments de bibliographie

- Breton, P. (1996). *L'argumentation dans la communication*. Paris : Ed. La Découverte.
- Driver, R. et Newton, P. (1997). Establishing the norms of scientific argumentation in classrooms, paper presented at the European Science Education Research Association Conference, 2-6 September, 1997, Rome.
- Gauthier, G. (2002). L'argumentation éditoriale. Le cas des quotidiens québécois. *Studies in communication sciences*, 2(2), 21-46.
- Habermas, J. (1987). *Théorie de l'agir communicationnel* (traduit par J.-M. Ferry & J.-L. Schlegel). Paris : Fayard.
- Jiménez-Aleixandre, MP., Bugallo Rodriguez, A. & Duschl, RA. (2000). Doing the lesson or Doing science: Argument in high school genetics, *Science Education*, 84, 757-792.
- Kennedy, R. (2007). In-Class Debates: Fertile Ground for Active Learning and the Cultivation of Critical Thinking and Oral Communication Skills. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 19(2), 183-190.
- Latour B. & Woolgar S. (1988). *La vie de laboratoire, la production des faits scientifiques*. Paris, La Découverte.
- Lipman, M. (1995). *A l'école de la pensée*. Bruxelles, De Boeck
- Lipman, M. (2003). *Thinking In Education*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Martinand, J.-L. (1986). *Connaître et transformer la matière*. Berne : Peter Lang.
- Mercer, N. (1995). *The Guided Construction of Knowledge. Talk amongst teachers and Learners*. Clevedon : Multilingual Matters.
- Osborne, J. (1999). Promoting rhetoric and argument in the science classroom, paper presented in the European Science Education Research Association Conference, Kiel.
- Panissal, N. (2014). Apprentissage de savoirs socio-éthiques à travers le débat sur une Question Socialement Vive : l'exemple de l'éducation citoyenne aux nanotechnologies » HDR
- Sadler, TD. (2004). Informal reasoning regarding socioscientific issues: A critical review of research. *Journal of Research in Science Teaching*, 41(5), 513-536.
- Simonneaux, L. (2000). Identité disciplinaire et opinions vis-à-vis des savoirs biotechnologiques d'enseignants en sciences humaines et d'enseignants en sciences et techniques. *Aster*, 30, pp. 39-64.
- Simonneaux, L. (2003). Argumentation dans les débats en classe sur une technoscience controversée. *Aster*, 37, 189-214.
- Simonneaux, L. (2013). Questions socialement vives and socioscientific issues : New trends of research to meet the training needs of post-modern society. In C.Bruguière, A.Tiberghien et P. Clément (eds). 9th ESERA Conference Selected Contributions. Topics and trends in current science education. Dordrecht: Springer, 37-54.
- Tabensky, A. (1997). *Le jeu de rôle dans l'enseignement des langues étrangères*. Paris, -Editions L'Harmattan.
- Toulmin, S. (1958) *The uses of arguments*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Vygotski, L. (1985). Pensée et langage (traduction de Françoise Sève, avant-propos de Lucien Sève), suivi de «Commentaires sur les remarques critiques de Vygotski» de Jean Piaget. *Collection «Terrains», Éditions Sociales, Paris*.