

Premier auteur (correspondant) :

- **Nom et prénom :** Nawel ABDELKAFI ép. El MEDDEB
- **Statut professionnel :** Technologue à l'ISSET de Ksar Hellal
- **Adresse e-mail :** nawel2880@yahoo.fr

Deuxième auteur :

- **Nom et prénom :** Imen M'SAAD ép. JAOUADA
- **Statut professionnel :** Technologue à l'ISSET de Radés
- **Adresse e-mail :** imenmsaad@yahoo.com

Domaine disciplinaire : Techniques de communication

Nature de la ressource : Jeu de rôle

Titre de la ressource : Application de la technique des jeux de rôles dans le cadre d'un travail dirigé

Note pédagogique

-**Mots clés** : Scénarisation, mise en situation, débriefing, jeu de rôle.

-**Résumé** : Les méthodes de la pédagogie active se distinguent de celles de la pédagogie transmissive du fait qu'elles privilégient l'activité de l'apprenant et non celle de l'enseignant. En effet, l'activité est considérée comme le moteur de l'apprentissage. L'apprenant ne se contente plus de recevoir les informations, il agit, il expérimente, il collabore, il vit les situations...etc. Parmi les différentes méthodes actives (résolution de problème, analyse des cas, discussion en groupes...), nous avons choisi de mettre en application la méthode des jeux de rôles lors d'une séance de travaux dirigés destinée aux étudiants de troisième niveau économie gestion et ce dans le cadre du module techniques de communication.

Cette expérience nous a permis de confirmer les effets bénéfiques d'un apprentissage expérientiel particulièrement en favorisant la mise en situation et en développant un certain dynamisme chez les apprenants. De même, nous avons pu constater une facilitation au niveau de l'apprentissage et de la rétention. Nous avons également remarqué dans une certaine mesure que l'intérêt des apprenants pour la discipline techniques de communication a augmenté.

- **Domaine disciplinaire de la ressource** : Techniques de communication.

- **Cible** : Etudiants de troisième année économie gestion

- **Objectifs pédagogiques** :

- Evaluer les acquis des apprenants concernant les étapes de l'entretien d'embauche, le questionnement, l'écoute active, les techniques de la communication verbale et non verbale.
- Expérimenter une situation à laquelle les apprenants seront confrontés plus tard.
- Permettre la créativité des apprenants.
- Développer l'argumentation et améliorer les compétences argumentatives.
- Prendre conscience de certaines attitudes liées à certains rôles.
- Découvrir certains comportements surtout que la scène va être filmée puis visualisée par vidéoprojecteur en classe.
- Favoriser la motivation intrinsèque.

- **Technique d'animation** : les étudiants sont divisés en groupes qui joueront la scène les uns après les autres. L'ordre de passage se fait par tirage au sort. Les apprenants participeront ensuite au débriefing à travers les grilles d'observation qu'ils ont rempli pendant le jeu.