

LE JEU DE ROLE : UNE OPPORTUNITÉ POUR CRÉER DE L'AUTHENTICITE EN SIMULATION MAIS PAS TROP

Pierre Vidailhet, Psychiatre, Directeur Unisimes

Former des médecins sachants, compétents et réflexifs

- « **une compétence** est définie comme un savoir agir complexe qui prend appui sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources internes et externes à l'intérieur d'une famille de situations ».

Jacques Tardif

- **la pratique réflexive** permet de prendre conscience de la mise en œuvre de ses savoirs dans l'action professionnelle expérientielle.

Une double évolution de la médecine (I)

- De la maladie aiguë à la pathologie chronique

PR ANDRÉ GRIMALDI, YVANIE CAILLÉ
FRÉDÉRIC PIERRU, DIDIER TABUTEAU

**LES MALADIES
CHRONIQUES**
VERS LA 3^e MÉDECINE



**20 MILLIONS
DE FRANÇAIS
CONCERNÉS**

Une double évolution en médecine (2)

- Du patient obéissant au patient partenaire
- Du médecin décideur au médecin animateur



Quelles compétences sont à acquérir ?

- relationnelles (communication, écoute, annonce)
- émotionnelles (empathie, bienveillance)
- de travail en équipe (animation, de collaboration, leadership)
- motivationnelles
- d'évaluation de sa pratique

Le jeu de rôle : une réponse pédagogique

- Il permet de se former aux enjeux relationnels complexes
- Sur un mode :
 - Expérientiel
 - Sécure
 - Réflexif
 - Authentique ?



Allégorie de la simulation, Lippi Lorenzo, 1640, Musée d'Angers

Qu'est-ce qu'un apprentissage authentique ?

- Il est construit autour de tâches qui font sens pour l'apprenant, qui répondent à des problèmes du monde réel ;
- L'apprenant explore et crée : il produit et ne reproduit pas seulement ;
- Les apprenants confrontent leurs idées dans une réflexion socialement située ;
- Les apprenants doivent faire appel à de larges sources d'information.

Ce que la perspective de l'apprentissage et de l'enseignement contextualisés authentiques peut apporter pour optimiser la qualité pédagogique des stages d'externat

What can bring the authentic situated learning and teaching theoretical framework to optimize the education quality of clinical clerkships?

Dominique VANPEE¹, Mariane FRENAY², Véronique GODIN¹ et Denis BÉDARD³

1 Université catholique de Louvain, Belgique, Faculté de Médecine, cellule de développement pédagogique (CDP) du secteur santé

2 Chaire UNESCO de pédagogie universitaire, Université catholique de Louvain, Belgique

3 Centre d'études et de recherche en enseignement supérieur (CERES), Faculté d'éducation, Université de Sherbrooke, Québec, Canada

Manuscrit reçu le 7 juin 2007 ; commentaires éditoriaux formulés aux auteurs le 30 juillet 2008 ; accepté pour publication le 6 février 2010

Mots clés :
Cognition contextualisée
ou située ;
compagnonnage cognitif

Résumé – Problématique : La qualité pédagogique des stages d'externat représente un véritable défi pour toute faculté de médecine. Cette période spécifique de formation représente en effet un moment crucial dans la formation des étudiants en médecine pour consolider, progressivement, les compétences professionnelles du médecin. Cette qualité est pourtant régulièrement remise en question. **Messages clés :** Nous proposons une lecture de la qualité pédagogique des stages à la lumière du cadre théorique de l'apprentissage et l'enseignement contextualisés authentique (AECA) comme défini récemment par Frenay et Bédard. Ce cadre théorique propose deux grands principes pédagogiques qui sont d'une part l'authenticité du contexte et d'autre part le compagnonnage cognitif. Chacun de ces deux grands principes est composé de sept conditions d'action guidant la planification et la réalisation d'activités d'apprentissage et d'enseignement tenant particulièrement compte des contextes professionnels où seront transférées les connaissances et les compétences acquises. Ce cadre théorique nous apporte ainsi un éclairage non seulement sur la définition des contextes d'apprentissage propices au transfert, mais aussi sur la qualité de l'accompagnement des étudiants au plan du traitement de l'information qu'ils sont appelés à réaliser au moment d'utiliser leurs connaissances. **Conclusions :** Nous argumentons à démonstration que le cadre théorique de l'AECA décrit récemment dans la littérature de pédagogie générale peut être transposé au contexte des stages cliniques d'externat.

Principe de l'authenticité du contexte

1. respect du contexte de mobilisation
2. développement de compétences
3. situations complètes et complexes
4. contenus pluridisciplinaires
5. situations-problèmes multidimensionnelles
6. situations-problèmes diversifiées
7. solutions, conclusions, interprétations multiples

1 Respecter le contexte de mobilisation (de transfert) des apprentissages visés

- L'apprenant doit être engagé dans des situations d'apprentissage qui soient le plus proches possible de leur futur métier lorsqu'ils utilisent les connaissances apprises
- Favorise le sens, la motivation et le transfert des apprentissages

Emile et la leçon d'astronomie « L'astronomie est bonne à quelque chose »

- **Dans le jeu de rôle** : favoriser des situations issues de l'expérience des apprenants

2 Soutenir le développement de compétences

- C'est par l'action que les étudiants sont invités à faire des apprentissages, à maîtriser leurs habiletés et à développer progressivement leur autonomie
- Les étudiants en santé ont peu d'occasion de mettre en pratique leurs connaissances concernant les processus relationnels et leurs effets
- L'apprentissage des attitudes, des habiletés relationnelles (attitudes, communication, modes relationnels, écoute, annonce), est au mieux réalisé par imitation
- **Dans le jeu de rôle** : au centre de l'action ; mais favoriser la réflexivité

3 Proposer des situations d'apprentissage complètes et complexes

- **Complètes** : les actions des étudiants en santé sont limitées à des « petits bouts de tâches » non intégrés



← compliqué

complexe →



- **Complexes** : les indices ne sont pas tous disponibles d'emblée, la nature du problème évolue dans le temps souvent de façon inattendue, la solution n'est pas standardisée, le problème ne peut être résolu avec un haut degré de certitude et les experts sont souvent en désaccord
- **Dans le jeu de rôle** : favoriser les jeux exploratoires, les perturbateurs

4 Faire référence à plusieurs contenus disciplinaires et favoriser leur articulation

- L'apprentissage en santé se fait souvent en silo (dans une discipline, dans un métier)
- Or les représentations ne sont pas partagées
- Et la première rencontre se fait souvent la première fois
- **Dans le jeu de rôle** favoriser l'interdisciplinarité. L'exemple de l'expertise médico-légale

Confronter les étudiants à des situations diversifiées, de niveau de complexité variable

- « Ces situations intègrent l'ensemble des dimensions de la profession, non seulement les compétences disciplinaires mais aussi les compétences transversales (habilités à la communication, considérations éthiques, juridiques, socio-économiques,...) ».
- **Dans le jeu de rôle** : intégrer les simulations de geste technique dans un environnement plus authentique.
L'exemple de l'échographie obstétricale

7 Proposer des solutions, des interprétations multiples pour une même situation

- « Proposer aux étudiants des problèmes permettant plusieurs stratégies (efficaces, moins efficaces, voire erronées) et plusieurs solutions. En effet, il est rare qu'en pratique professionnelle, une solution unique soit présente pour une situation-problème donnée. »
- **Dans le jeu de rôle** : proposer de « rejouer » et surtout travailler le debriefing en assurant un « compagnonnage cognitif »

Grille d'évaluation d'une activité authentique

	NIVEAU Faible	NIVEAU Bien	NIVEAU Très bien	NIVEAU Excellent
Pertinence professionnelle				
Problème mal défini				
Demande d'investigation soutenue				
Plusieurs sources d'information				
Souci de collaboration				
Exigence de réflexion				
Perspectives interdisciplinaires				
Production finale soignée				
Multiples interprétations et résultats				
Évaluation intégrée				

D'après JP Béchard, 2012

L'évaluation en situation authentique

- Est **réaliste** ;
- Favorise **le jugement** et **l'innovation** ;
- Demande aux étudiants d'accomplir une **réalisation** plutôt que de simplement dire, répéter ou reproduire ;
- Simule le contexte d'une **situation de travail** ;
- Propose des **tâches complexes** ;
- Favorise la consultation, la **rétroaction** et l'amélioration.

(Adapté de Wiggins, 1998) par Prigent, Bernard et Kozanitis (2009)

- **Tout le jeu de rôle, non?**

Le jeu de rôle : authentique, ... mais pas trop !

- Apprendre à se mettre la place de l'autre
- ... sans s'identifier à sa propre place

Sartre et le garçon de café ; pouvoir maintenir un écart, un espace de je(u)

- Le jeu de rôle : une simulation mais pas la réalité et pas non plus un simulacre de la réalité
- Le réel, l'imaginaire et le symbolique

LE JEU : UN OUTIL PEDAGOGIQUE



AUTHENTIQUE



MAIS



PAS TROP

