

L'article « Enseigner l'esprit critique par le jeu de rôle sur table : quelques pistes tirées de la littérature scientifique » d'Elise Lefèvre et Ilyes Hmadi (2025) analyse comment le jeu de rôle sur table (JDR) peut devenir un outil pédagogique efficace pour développer l'esprit critique (EC) chez les apprenants.

Les auteurs définissent l'EC selon une approche fondée sur les sciences cognitives, il est analysé à travers deux « building blocks » identifiés par Pasquinelli et al. (2020) : combinant vigilance épistémique — capacité à évaluer la fiabilité des sources et la cohérence des contenus — et métacognition, qui implique la connaissance et la régulation de ses propres processus cognitifs, en particulier la calibration de la confiance grâce au feed-back. Ils s'appuient sur le modèle d'apprentissage expérientiel de Kolb, structurant le processus en quatre phases (expérience concrète, observation réfléchie, conceptualisation abstraite, expérimentation active), ce qui permet d'associer le déroulement d'une partie de JDR et ses phases de débriefing à une pédagogie active favorisant l'EC.

La méthodologie adoptée est une revue approfondie de la littérature scientifique et pédagogique, notamment issue du projet EduTeam JDR, rassemblant plus de 260 références. Ce travail théorique met en évidence le potentiel du JDR, en particulier le jeu de rôle formatif (JdRF) qui combine une partie immersive et un débriefing réflexif. Le JDR crée un environnement immersif émotionnellement et cognitivement sûr, propice à la simulation de situations complexes (comme la négociation ou la résolution de conflits). Les auteurs insistent sur la conception de scénarios isomorphes, où des univers fictifs cohérents favorisent l'engagement des joueurs et la mise en œuvre de questionnements critiques déclenchés par des « situations génératrices » (exemples : déceptions liées à une source peu fiable menant à une conséquence négative, provoquant une réévaluation critique).

Les résultats soulignent que le JDR, sous la conduite d'un meneur de jeu expert et accompagné d'un enseignant agissant comme ingénieur pédagogique, permet de structurer un apprentissage itératif et actif de l'EC.

Cependant, cette approche présente **des limites** :

- La préparation et la gestion d'une séance sont chronophages,
- Le nombre d'apprenants par session est restreint (environ six),
- L'immersion peut être variable selon le groupe, et
- L'absence de réel enjeu dans la partie peut conduire à des choix ludiques plutôt que pertinents sur le plan critique.

L'article conclut en proposant des perspectives de recherche empirique pour tester l'efficacité et envisager un nouveau test opérationnel de l'EC basé sur le JDR, ainsi qu'une intégration de ce dispositif dans un écosystème pédagogique plus large combinant plusieurs méthodes pour mieux répondre aux défis contemporains liés à la gestion de l'information et au développement du jugement critique.