



Démarche orientante et jeux de rôle

Master Secondaire I et Diplôme Secondaire I et II

Module : 103.402

Amélie Piller et Xabier Larrea

9.5.2016

Table des matières

1.Introduction.....	1
2.Cadre conceptuel	2
2.1. <i>Intérêt et déroulement d'un jeu de rôle</i>	3
3.Plan d'action.....	3
3.1. <i>Activité 1 : questionnaire.....</i>	3
3.2. <i>Activité 2: jeux de rôle.....</i>	4
3.3. <i>Activité 3: recueil d'informations et mise en commun.....</i>	5
3.4. <i>Activité 4 : jeux de rôle.....</i>	5
3.5. <i>Activité 5.....</i>	6
4.Analyse à priori.....	6
5.Discussion.....	6
6.Bibliographie.....	7

1. Introduction

En lien avec le module 103.402, il nous a été demandé de mettre sur pied un dispositif permettant de travailler la démarche orientante avec les élèves.

L'un de nous deux est depuis cette année titulaire de 11CO et a été confronté à plusieurs élèves ayant des difficultés à s'impliquer dans le cadre du cours EDC. En effet, ceux-ci avaient beaucoup de difficultés à effectuer les différentes démarches demandées: construction d'un CV, d'une lettre de motivation, prise de rendez-vous avec la conseillère, ou demande de stage.

Lors d'une réunion de parents, une de nos élèves a mis en avant sa peur à l'idée de quitter l'école obligatoire et devoir rentrer dans la vie active, peur de devoir prendre des décisions pour elle-même, peur de l'adulte "inconnu", peur de devoir être responsable vis-à-vis d'un maître d'apprentissage.

Le Cycle d'Orientation a clairement pour mission selon la loi (septembre 2009) de former chez l'élève la capacité de discernement utile à sa perception de la société et du monde du travail et permettre le développement des compétences de collaboration et de communication. Cette maturation s'effectue de manière linéaire et fluide pour certains élèves, tandis qu'elle est plus complexe pour d'autres.

De plus, le PER met également en avant des compétences transversales comme la collaboration et la communication que l'élève doit acquérir au cours de son cursus. Il est important de permettre aux élèves de comprendre que ces compétences seront probablement exigées par un futur maître d'apprentissage ou patron. Dans un travail, il sera impossible aux futurs jeunes adultes de choisir avec qui collaborer. Ils doivent donc déjà développer des compétences telles que la prise en compte de l'autre, la connaissance de soi et l'action dans le groupe. Ils doivent également comprendre que la manière de communiquer sera différente en fonction des personnes avec lesquelles ils interagissent.

C'est à la vue des difficultés évoqués par les élèves pour quitter les bancs de l'école et rentrer dans un nouveau rôle social plus autonome que nous avons décidé de monter un dispositif qui permettrait aux élèves de travailler ce passage de vie que constitue l'entrée dans le monde professionnel, notamment au niveau des représentations et des habilités sociales nécessaires au bon déroulement de cette étape.

2. Cadre conceptuel

Nous partons de l'idée que les élèves qui auront plus de difficultés à entamer les différents étapes de la recherche de formation sont ceux qui se montrent aussi moins autonomes dans le cadre scolaire.

Le niveau d'autonomie qui est exigé aux élèves dans l'école obligatoire augmente progressivement avec l'âge. Beaucoup d'élèves et parents notent le passage en 9H comme un cap décisif dans la vie scolaire puisqu'il représente la dernière ligne droite de la scolarité obligatoire. Ainsi, il est attendu des élèves qu'ils soient désormais autonomes dans la gestion de leurs travaux à domicile, en classe et qu'ils deviennent progressivement capables de prendre des décisions pour eux-mêmes (objectif à atteindre en la 10 et la 11H).

Le cours EDC de 10ème et 11ème année par la variété des activités proposées (Giacado Day¹ à Collombey-Muraz, stages d'observation et stages d'actions,

1

¹Giacado : journée de visite dans les entreprises de la commune organisée par le Groupement des Industriels, Artisans et Commerçants dans le but de favoriser les jeunes à connaître les entreprises de leur commune

constitution d'un CV et d'une lettre de motivation, etc) poussent les jeunes à s'ouvrir et à solliciter davantage par eux-même des informations à des personnes extérieures au cercle familial.

L'aisance avec laquelle les élèves franchissent ces défis progressifs dépend :

- 1) Du sens qu'ils arrivent à donner à l'élargissement des sources d'information (capacité à accepter qu'ils manquent de quelque chose qu'il faut aller chercher, motivation)
- 2) Du niveau de confiance en eux-mêmes (sentiment d'efficacité personnelle)
- 3) Des attentes par rapport à la relation avec les adultes et la vie professionnelle (croyances sur le monde)
- 4) Des habilités techniques (apprentissage formels)
- 5) Des habilités sociales dont ils sont capables de faire preuve.

Les motivations et croyances sur soi et sur le monde (1,2,3) déterminent pour beaucoup « l'attitude » avec laquelle les élèves affrontent les nouvelles exigences. Dans la démarche de préparation de leur sortie de l'école, nous pensons que beaucoup d'élèves sous-estiment l'importance de cette « attitude » face à l'avenir.

Parmi eux, un élément clé à travailler avec les élèves est le sentiment d'efficacité personnelle. En tant qu'élèves, ils sont habitués à « exécuter » des tâches demandées par l'école sans se poser de questions. La motivation pour réaliser la tâche est dans ce cas extérieure à l'individu (extrinsèque) alors que pour Bandura c'est la motivation intrinsèque qui est la plus efficace. Dès lors, la question qui se pose pour nous enseignants, est comment construire un dispositif d'enseignement qui rejoignent l'élève dans ses motivations internes. Comment pourrions-nous identifier avec nos élèves les expériences passées positives, les situations extrascolaires motivantes afin de nourrir leur sentiment d'efficacité personnelle et ainsi de faciliter leur futurs choix professionnels.

Finalement et au delà de ces questions, les compétences de collaboration et communication constituent en soi des habilités sociales ayant un impact direct sur la qualité de l'insertion professionnelle future (5).

Dans ce projet, nous proposons de travailler avec les élèves la prise de conscience sur leurs représentations et attentes vis à vis de leur formation future ainsi que les compétences de collaboration et de communication au travers des trois principes de la démarche orientante.

Dans un premier temps, selon le principe de *mobilisation* l'élève sera entraîné lors d'une activité à se questionner sur son avenir dans le monde professionnel. Puis dans un second temps, *le pouvoir d'agir* et *le besoin de réussite* seront travaillés à l'aide de jeux de rôles dans l'activité 2.

En temps que enseignants, nous pensons que nous pouvons soutenir les élèves au début du processus d'orientation en les aidant à prendre conscience de leurs représentations et vécus, en leur permettant d'élargir, confronter ou assouplir ceux-ci et en leur permettant de faire l'expérience d'une mise en scène des étapes les plus redoutées du processus.

Le jeu de rôle est un outil d'exception pour le travail des compétences relationnelles. Par son attribut de « jeu » et son caractère redondant, il permet d'approcher les aspects émotionnels, temporels, langagières et moteurs de la relation de manière

ludique et non menaçante. Il facilite ainsi l'assouplissement des modalités de fonctionnement automatiques et la prise en compte de feed-back des autres participants pour mettre en place les ajustements qui font l'objet de l'apprentissage.

Aujourd'hui les jeux de rôles sont largement utilisés dans la formation continue des adultes dans les domaines social et médical. Ce constat n'est pas anodin. Depuis une quinzaine d'années, les travaux sur le rôle des émotions dans les apprentissages ont peu à peu envahi le champ des neurosciences et lentement, nous aident à revoir sur de nouvelles perspectives nos outils pédagogiques.

Hors, à notre avis, l'école obligatoire ne s'est pas assez imprégné de ces apports. On peut imaginer qu'il existent plusieurs raisons à cela, dont le manque de formation spécifique des enseignants, la complexité des rapports et le clivage historique entre processus cognitifs et processus émotionnels.

Par l'introduction des jeux de rôle comme support de la « démarche orientante », nous sommes en mesure de mettre en évidence le caractère interactif de tous ces processus au cours du développement.

2.1. Intérêt et déroulement d'un jeu de rôle

Le jeu de rôle part d'une construction X tel qu'elle est décrite par le meneur de l'exercice au début. Lors de la représentation « le jeu », les participants engagent le corps et ses manifestations spontanées. Ces manifestations, ont le pouvoir d'accompagner et soutenir la construction et la remodelation des images mentales, elles participent ainsi au travail de transformation qui s'opère dans le « faire semblant ». Ce travail, est d'autant plus efficace qu'il comporte par la suite une « mise en mots » du vécu, la possibilité de faire l'expérience du rôle « complémentaire » ensuite et d'y apporter des modifications par la suite.

Le jeu de rôle comporte finalement aussi une forme de « découverte de soi même face aux autres » et par là, constitue un outil de différenciation qui stimule et encourage la prise de décisions autonomes.

Lors de l'exercice, le meneur est le responsable d'encadrer le processus pour que celui-ci se déroule en sécurité pour les enfants: il rappelle les règles de base (il s'agit d'un jeu, on évite de se toucher, on ne s'insulte pas et on ne se fait pas de mal), il est le responsable de construire un scénario à partir des représentations des élèves et d'assigner les rôles aux élèves volontaires qui s'engagent à jouer à tour de rôle chaque position. Finalement, il est responsable de conduire et impliquer les élèves lors de la mise en commun de leur expérience.

A terme, tant l'expérience du jeu que le partage-confrontation ultérieur viendront enrichir la palette de représentations de chaque participant. Par la suite, les ajustements utiles à chaque situation présentée pourront être discutés ou joués.

3. Plan d'action

La séquence proposées ci-dessous pourraient se dérouler en 10^{ème} ou 11^{ème} année dans le cadre du cours EDC.

3.1. Activité 1 : questionnaire

La séquence commence avec un questionnaire individuel que les élèves remplissent. L'objectif du questionnaire est de saisir les représentations, idées et émotions de départ des élèves face à la perspective de quitter l'école et trouver une place dans la vie active.

Les questions ci-dessous montrent le type de question qu'on pourrait proposer aux élèves :

- Te sens-tu prêt à entrer dans le monde du travail ou dans de nouvelles études?
- Comment imagines-tu cette nouvelle étape de vie ? Sera-t-elle mieux/plus difficile ?
- Quels seraient les éléments que tu pourrais anticiper pour que cette nouvelle étape se déroule bien ?
- Penses-tu qu'il est difficile de réussir à obtenir une place d'apprentissage aujourd'hui ?
- Selon toi, que cherchent les patrons chez leurs apprentis ?
- As-tu une idée de combien d'élèves ne réussissent pas à trouver une place d'apprentissage dans le métier souhaité ? Quelles en sont à ton avis les raisons principales ?
- Te sens-tu à l'aise à l'idée d'organiser un stage sans aide d'un adulte de confiance ou penses-tu qu'il vaudrait mieux que quelqu'un l'organise pour toi ? Pourquoi ?

Il s'agit de questions ouvertes qui vont donner une grande variété de réponses et représentations qu'il faudra analyser pour évaluer à quel stade du processus se situe chaque élève, son niveau d'autonomie et la présence de perspectives positives ou négatives face à le départ de l'école. L'enseignant trie toutes ces informations pour élaborer des sous-groupes hétérogènes dans lesquels les différentes catégories d'élèves sont présents, les élèves pourront ainsi confronter leurs représentations.

3.2. Activité 2: jeux de rôle

Les jeux de rôle ont lieu en sous-groupes de trois ou quatre élèves que l'enseignant a désigné. Chaque élève se voit attribuer un rôle précis qu'il devra jouer, ceux qui ne jouent pas de rôle observent et prennent des notes pour la mise en commun qui a lieu à la fin de chaque jeu.

Trois exemples de jeu de rôle différents sont proposés ci-dessous. Le but des jeux n'est pas simplement d'entraîner un entretien d'embauche ou interview téléphonique mais de proposer un scénario fictif qui mobilise les différents aspects en jeu dans le changement du rôle d'élève par celui de « jeune en formation ». Ce scénario fictif est censé agir comme « écran de projection » des craintes, croyances, compétences et manques des élèves et les aider à avancer par la confrontation et écoute de manière peu menaçante, car on n'est pas ici en train de s'intéresser au cas particulier de chaque élève. Le but est que les élèves « jouent » en utilisant leur imagination pour mettre en scène les différents personnages.

Durant les jeux de rôle, les élèves qui ne participent pas observent les interactions et prennent note des réactions de chacun. Idéalement tous les élèves jouent chaque rôle. Après deux mises en scène, les observateurs peuvent proposer des variantes ou changements pour rendre le jeu plus intéressant et moins répétitif. A la fin du jeu chaque groupe remplit un document qui résume l'activité du jeu et indique les ressentis et apprentissages de chacun. Le meneur du jeu ramasse les productions de tous les élèves et organise une mise en commun avec l'ensemble de la classe pour partager le travail de chaque sous-groupe.

Scénario 1 :

Dans le cas où un élève de la classe fait preuve de peu d'initiative, d'intérêt ou d'autonomie, voici un exemple de scénario qu'on pourrait proposer dans son groupe. Un élève joue le rôle de Mathieu et un autre élève joue le rôle de son père:

« Mathieu n'a pas d'idée sur son choix de métier. Il n'aime pas les langues et ne connaît pas bien l'activité professionnelle de ses parents. Son père s'occupe encore de contrôler le travail scolaire de son fils. Face à la qualité modeste de son travail et en absence de toute allusion de Mathieu sur ses attentes professionnelles, il questionne son fils sur ses envies et projets »

Scénario 2 :

L'exemple de la situation ci-dessous permet d'aborder la peur que certaines filles pourraient avoir d'aborder un « métier d'hommes ».

« Lola aimerait devenir géomètre mais elle craint contacter les entreprises proposant des stages car on lui a dit que c'est un métier d'hommes. Finalement elle trouve le courage d'appeler, et on l'invite à se joindre à un groupe faisant des mesures sur le terrain. »

Un élève joue le rôle de Lola et un autre joue la personne responsable qui propose la visite sur le terrain. Un grand nombre de questions intéressantes sur les exigences et conditions d'un visite sur le terrain pourraient surgir et donner des discussion confrontées entre les élèves, par exemple sur l'habillement adéquate à porter par la fille ou sur les conditions rudes qu'elle devrait supporter. Ici, le meneur du jeu (enseignant) doit permettre aux élèves d'exprimer leurs idées et représentations et les confronter.

Scénario 3 :

Le troisième scénario a pour but d'interpeller les élèves avec une petite estime soi ou ceux qui ne se croient pas suffisamment préparés pour un apprentissage. Un élève joue le rôle de Jannis et un autre joue le rôle du patron.

« Jannis est passionné de voitures. Pour ne pas rater l'opportunité d'un stage chez BMW, il ment dans son CV. Interrogé par le patron du garage au sujet de ses compétences en informatique, il est obligé de rectifier. »

3.3. Activité 3: recueil d'informations et mise en commun

Recueillir des informations auprès d'un proche sur son métier et partager ces infos avec le groupe classe et transmettre au groupe-classe des informations concernant l'expérience d'un stage

Objectif : élargir les réflexions sur le cadre de travail plus adapté aux différents choix de vie et les représentations sur ce que constituent les conditions réelles de travail sur le marché. Renforcer le sentiment d'efficacité personnelle au travers d'un apprentissage social.

A cet effet, un questionnaire sera construit en classe pour permettre de recueillir des informations pertinentes (métier exercé, activité exercée, journée type, ...)

3.4. Activité 4 : jeux de rôle

Objectif : Entraîner la manière de communiquer lors d'un entretien téléphonique, d'une visite d'information ou de l'entretien d'embauche (stage, apprentissage)

Mise en scène : par groupe de 3

Élève 1 : Élève téléphonant pour demander s'il est possible d'effectuer un stage dans l'entreprise

Élève 2 : Patron recevant le téléphone

Élève 3 : Élève observant le jeux de rôle

Mise en commun des différents groupes

Questionner les élèves sur comment ils se sont sentis dans la position de l'élève 1

Était-ce facile/difficile de se trouver dans cette position ?

Ont-ils été bien reçu par l'élève 2 ?

Pour les élèves 2 :

Était-ce facile de se mettre dans la position d'un patron ?

Qu'est-ce qu'ils attendaient des élèves 1 ?

Pour les élèves 3 :

Qu'avez-vous remarqué lors du jeux de rôle ?

Comment s'est déroulée la communication entre les deux partis ?

Si vous aviez été dans la position de l'élève 1 ou de l'élève 2 y a-t-il des choses que vous auriez fait différemment ?

3.5. Activité 5

Celle-ci se déroule en collaboration avec le Giac (groupement des industriels, artisans et commerçants). Faisant suite à l'activité de jeu de rôle entre élèves, nous chercherons à établir des collaborations avec certains artisans afin que certains élèves

puissent expérimenter un entretien téléphonique et/ou un entretien avec un « vrai » patron.

4. Analyse à priori

Si on veut tenir compte des facteurs de motivation intrinsèques et soutenir les perspectives d'autonomisation de nos élèves nous devons veiller à apporter durant nos cours des informations qui puissent leur permettre de faire le lien entre la thématique travaillée et son intérêt et applications dans la vie de tous les jours et dans les secteurs professionnels (principe d'infusion). Par exemple, lors de la séquence « Énergie » avec la classe de 11ème, nous illustrons les différents métiers en lien avec cette thématique (électricien, monteur-sanitaire, ingénieur en énergies renouvelables, etc).

Deuxièmement, lors des différentes activités qui seront proposées, nous devons être particulièrement attentifs à construire des consignes claires et rendre compréhensibles les objectifs de l'activité et son utilité dans la démarche orientante .

Il est aussi important d'être attentif à construire ces activités afin qu'elles ne représentent pas un concours ou une mise en concurrence entre eux. En effet, il ne s'agit pas dans la démarche orientante de savoir qui maîtrise le mieux les compétences. L'enjeu est d'amener chaque élève à se focaliser sur ses besoins, de mettre en évidence les ressources qu'il possède déjà et construire individuellement un projet en vue d'améliorer les compétences qui manquent.

5. Discussion

Ce cours nous a permis de prendre conscience de notre devoir en tant qu'enseignant d'accompagner les élèves dans une réflexion continue autour de leur avenir et orientation future même si nous ne sommes pas leur titulaire.

Le présent projet ouvre pour nous un nouvel espace de travail afin d'accompagner les élèves dans leur processus de maturation peu importe où chacun se trouve. Celui s'articule sur deux plans. Tout d'abord un pointage sur les croyances et freins en lien avec la dernière étape de la vie d'élève ainsi qu'un travail spécifique sur les compétences de collaboration et de communication, qui seront abordés pendant le cours EDC dès le début de l'année scolaire. Parallèlement et dans les différentes disciplines que nous enseignons, nous veillerons à expliciter les liens entre l'objet du travail et son utilité future, de même que à travailler les compétences transversales dont il y été question. Il est également important de noter que dans certains établissements la collaboration entre maîtres de branche est une obligation ; il nous semble donc impossible de mener à bien ce projet sans l'inclusion de nos collègues. Une attention particulière sera portée à cette inclusion puisqu'elle est un élément clé pour le développement de certaines activités mentionnées ci-dessus.

De plus, au vue du nombre grandissant d'élèves en décrochage scolaire et/ou en grande souffrance psychique (de plus en plus d'élèves sont suivis en pédopsychiatrie) on pourrait penser que la pression qui pèse sur les élèves au moment d'une entrée dans la vie active soit de plus en plus importante. Dès lors, ce projet nous semble judicieux puisqu'il permet que l'école articule la construction de connaissances disciplinaires avec la préparation à l'entrée dans la vie active au travers de compétences spécifiques par ailleurs mises en évidence par le PER.

6. Bibliographie

- Brochure PER ainsi que www.plandetudes.ch
- Bandura. Auto-efficacité. *Le sentiment d'efficacité personnelle*. (2003) De Boeck Université Paris
- Loi sur le Cycle d'Orientation, septembre 2009
- Cours sur les démarches orientantes, HEP-VS, semestre 6