

PROCES DE L'EMC –DOCUMENTS

Retrouvez les documents sur

https://padlet.com/innovons_experimentons/formationEMC

PHASE 1: la situation

- L'EMC a été prise en flagrant délit de crime contre le Code de l'Education.
- Son statut particulier ne nous a pas permis de la traduire en justice. Nous procéderons donc à un procès par contumace (de l'allégorie). Étant donné la gravité des faits reprochés, au regard des dommages à la Nation, les faits ont été qualifiés de criminels et l'EMC passe donc devant une Cour d'Assises.

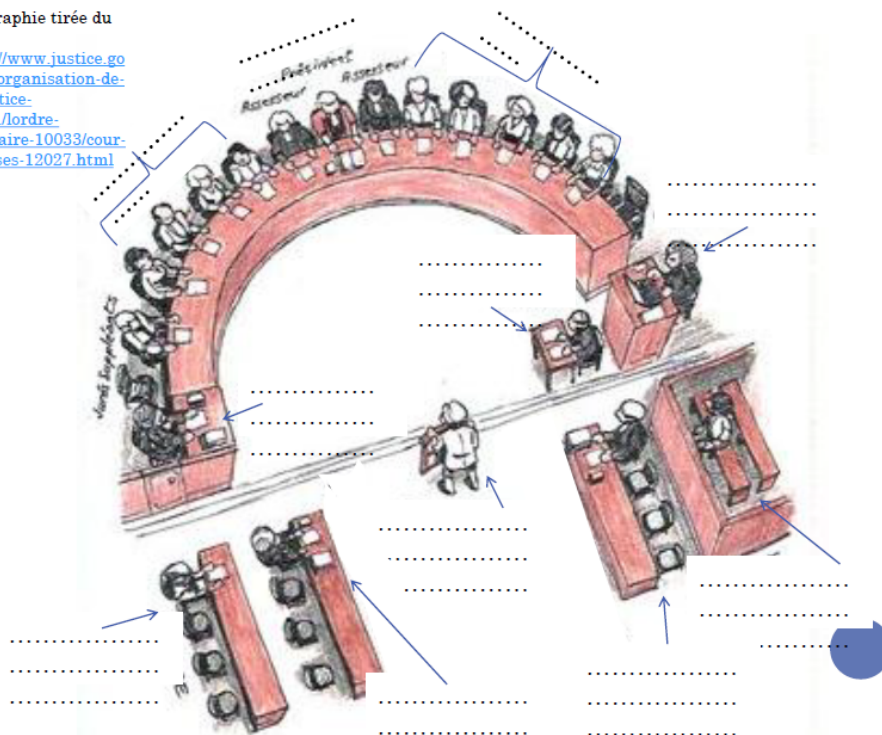
Chefs d'inculpation : Excès de vitesse et de précipitation dans sa mise en place, conduite en état d'approximation spiralaire. Non-assistance à la liberté de pensée. Intrusion politique dans la liberté d'enseigner

A partir du film projeté, compléter les étapes d'un procès aux Assises, la disposition de la Cour d'Assises et le descriptif des rôles. Ce « conducteur » servira de fil directeur au scénario de jeu

Déroulement du procès en Assises :

- 1- Le président de la Cour d'Assises présente ...l'affaire et les faits reprochés... avec les faits à ... charge... (...contre l'accusé...) et à ...décharge... (...en faveur de l'accusé...)
 - 2- La Cour interroge ...l'accusé...
 - 3- La Cour auditionne ❶ ...les témoins..., ❷ ...les experts..., ❸ ...les victimes...
 - 4- Les avocats plaident (plaidoiries) : ❶ d'abord l'avocat ...des victimes ..., puis ❷ l'avocat ...général..., enfin ❸ l'avocat ...de la défense...
 - 5- Le jury et les trois juges se retirent pour ...délibérer... et décident d'abord de ...la culpabilité..., puis de ...la peine...
- Eventuellement, ...appel..., et possibilité de ...pourvoi en Cassation...

Infographie tirée du site
<http://www.justice.gouv.fr/organisation-de-la-justice-10031/lordre-judiciaire-10033/cour-dassises-12027.html>



Nom de la fonction	Nombre	Rôle	Position par rapport à l'affaire (neutre, doit juger/défend qui ?/attaque qui ?)
Juges professionnels			
Avocat général			
Greffier			
Jury, composé de jurés			
Partie civile + avocat(s)			
Accusé + avocat(s)			
Public			

Peine encourue : (à déterminer par l'avocat général et par le Jury)

.....

Bibliographie

http://www.ciep.fr/sources/memoire-du-belc/docs/les-jeux-de-roles/files/jeux_rols_complet.pdf

<https://pure.fundp.ac.be/ws/files/5573103/64222.pdf>

http://www.cefes.umontreal.ca/pafeu/parcours_formation/enseigner/simulation_jeu_de_role.html

NATANSON, D. et BERTHOU, M., *Jouer en classe en collège et en lycée, pour acquérir connaissances et compétences*, Ed. Fabert, mai 2013.

Jeux de rôles – des conseils méthodologiques (extraits)

Site :

(...) La préparation

(...) L'enseignant doit lui aussi se préparer à un changement de rôle, c'est-à-dire qu'il deviendra accompagnateur au cours de la simulation ou du jeu de rôle. Comme il laissera une plus grande place aux étudiants, il doit être prêt à accepter que ceux-ci explorent différentes façons d'appliquer leurs connaissances et qu'ils s'éloignent parfois du cadre prévu.

Les outils mis à la disposition des étudiants devraient avoir un format facilement utilisable (électronique ou papier) et être adaptés au contexte de la simulation ou du jeu de rôle. (...)

Une fois la préparation terminée (ou bien avancée) et les contraintes désignées, l'enseignant devrait tester son scénario en faisant un prétest. Le propre des simulations et surtout des jeux de rôle étant de laisser aux joueurs la liberté voulue pour l'atteinte des objectifs, aucun prétest ne prédira exactement les réactions des joueurs ni ne permettra de modifier la planification de façon à éviter tous les problèmes. Le prétest permet cependant à l'enseignant de visualiser le déroulement de l'activité en fonction de contraintes auxquelles il n'avait peut-être pas pensé avant le prétest.

Dès le premier cours, l'enseignant devrait signaler aux étudiants que des simulations ou des jeux de rôle seront utilisés. Ces méthodes pédagogiques doivent clairement figurer dans le plan de cours. Selon la discipline, les étudiants seront plus ou moins familiarisés avec celles-ci. Il est donc important de leur expliquer les objectifs d'apprentissage qui y sont associés, ce qui, du même coup, précise la place que ces méthodes pédagogiques occupent dans un cours.

Éléments à considérer à l'étape de la préparation

- Buts
 - Quel objectif d'apprentissage est visé par cette activité?
 - Quelle compétence sera approfondie ou évaluée?
 - Quelles connaissances doivent être utilisées?
- Temps disponible
 - Un cours (incluant l'explication, l'exécution et le retour en groupe)
 - Plusieurs cours
- Matériel nécessaire
 - Simple : fiches pour les personnages et la situation, grille d'évaluation
 - Complexe : matériel didactique, matériel vidéo ou audio
- Recherche ou conception
 - Existe-t-il une activité dans mon domaine qui englobe mes objectifs et mes contraintes ?
 - Existe-t-il une activité dans un domaine connexe qui englobe ces éléments et que je pourrais adapter?
 - Si la réponse est non dans les deux cas, l'enseignant doit concevoir sa propre activité.

Le déroulement

L'enseignant devrait commencer l'activité en expliquant ses attentes. Ensuite, il pourra mentionner les contraintes de temps et les règles inhérentes au scénario : liberté d'action, utilisation des sources et du matériel, respect des rôles. Les consignes d'évaluation doivent également être données. Il est préférable de ne pas arrêter une activité en cours de route pour clarifier son déroulement. Par exemple, la réorientation des actions d'un joueur peut se faire en amenant le « personnage » à prendre conscience de son erreur au lieu d'interrompre l'étudiant pour lui signaler que son personnage n'agirait pas ainsi.

Éléments à considérer pendant l'activité

- Expliquer l'activité
 - Expliquer les buts
 - Expliquer les moyens
 - Fixer des balises claires
 - S'assurer que tous les étudiants ont bien compris
- Encadrer l'activité
 - Prévoir un encadrement suffisant (avec des tuteurs si nécessaire)
 - Demeurer « dans mon rôle » si l'enseignant en joue un
 - Ne pas donner de réponses et résister à la tentation de pousser les étudiants vers un choix ou un autre
 - S'assurer que tout le monde est à l'aise avec l'interprétation de la situation
 - Rester attentif pour repérer des conflits potentiels dont l'amplitude dépasse le cadre prévu par le jeu (certains jeux mettent en scène des situations conflictuelles)
 - Bien indiquer le temps restant avant la fin de l'activité

Le retour sur l'activité

En faisant un retour sur l'activité, l'enseignant met l'accent sur les comportements des étudiants et non sur les rôles qu'ils ont joués. Tous devraient avoir la chance de participer au retour sur l'activité, ce qui peut être plus difficile dans un grand groupe. Il est alors possible de procéder par écrit en demandant à tous les étudiants de répondre à des questions individuellement avant d'entamer une discussion de groupe. Le plus important est de dégager les éléments essentiels : la perception de l'étudiant en tant qu'apprenant et sa perception du rôle qu'il a joué. À la fin d'un trimestre, un retour sur l'utilisation même des simulations et des jeux de rôle permettra aux étudiants d'évaluer l'effet que ces activités ont eu sur leurs apprentissages et de suggérer des pistes d'amélioration.

- Éléments à considérer pour le retour sur l'activité
 - Inviter les groupes à partager leurs solutions et la portée de ces solutions
 - Discuter des choix et de leurs conséquences
 - Amener le groupe à dégager une compréhension commune des enjeux et des interventions possibles
 - Amener les étudiants à intégrer les concepts abordés

Comment évaluer les apprentissages dans une simulation ou un jeu de rôle?

Afin d'éviter l'arbitraire, certains critères d'évaluation devraient être fixés avant le début de l'activité, par exemple la qualité des connaissances en jeu ou encore les liens établis entre les informations disponibles et la capacité à les utiliser et à synthétiser. La clarification des critères liés aux objectifs aidera également l'enseignant dans son évaluation et dans le retour sur l'activité. Quelques modalités d'évaluation peuvent lui permettre de bien situer l'étudiant dans ses apprentissages :

- considérer l'information disponible et l'information réellement utilisée;
- demander aux étudiants de s'évaluer entre eux (évaluation par les pairs);
- demander aux étudiants de s'autoévaluer.

Autres exemples de jeux de rôles à exploiter en EMC : mutualisation de jeux de rôles exploités

.....
.....
.....

Rôles	Rôles à répartir	Nombre élèves total
Accusée	EMC (absente, procès par contumace)	
Avocats de l'accusation		
Avocats de la Défense		
Jurés		
Avocat général		
Président du Jury		
2 juges assesseurs		
Témoins / Experts		

Fiche d'activité pour les membres du Jury

Nom : *Prénom* : *Classe* :

1) Quel est votre rôle précis dans le jury ? (Président de la Cour, juré citoyen ou assesseur)

.....

2) Relève dans le tableau les arguments développés par les différentes parties :

Arguments favorables à l'EMC	Arguments défavorables à l'EMC

3) Quelle est ta décision sur la « culpabilité » de l'EMC ?

.....

4) Explique les raisons ou motivations de ta décision :

.....

.....

.....

.....

.....

