



*an eu curriculumM for
visual disabiliEs
RehabilitatOrs*



**DEPARTMENT OF EDUCATION
AND SPECIAL EDUCATION**

Jeu de rôle sur la sensibilisation aux VIP dans les situations de travail

Inger Berndtsson

DÉTAILS DES VERSIONS

Version du document	Version 1
Date de livraison	15 mai 2023



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

Table des matières

INTRODUCTION.....	3
ORGANISATION DU JEU DE RÔLE.....	4
LA RÉALISATION DU JEU DE RÔLE	6
APRÈS LE JEU DE RÔLE	7
Références.....	9

INTRODUCTION

Ce matériel pédagogique est lié au plan de cours "Connaître la situation professionnelle des personnes handicapées". Il traite du résultat d'apprentissage LO7-E-1 "Sensibiliser les collègues de travail et la direction au handicap visuel, en collaborant également avec les programmes de formation existants pour favoriser l'intégration et la compréhension des besoins des VIP par la direction et les collègues". L'objectif global de ce résultat d'apprentissage est de sensibiliser à la situation professionnelle des VIP et de favoriser l'intégration. Pour cette raison, des stratégies innovantes telles que la réflexion en petits groupes et les activités pratiques seront utilisées. Pour ce plan de cours, en particulier, un jeu de rôle sera réalisé. L'objectif de ce scénario est de réfléchir à la situation professionnelle d'une personne malvoyante ou aveugle, mais aussi de se préparer, en tant que VDR, à travailler avec des personnes malvoyantes pour les préparer au marché du travail. Cette activité peut également préparer les étudiants à leur futur travail dans ce domaine, en particulier lorsqu'ils rencontrent des situations similaires à celles utilisées dans le jeu de rôle.

L'utilisation du jeu de rôle pour ce résultat d'apprentissage est motivée par le fait que les expériences personnelles peuvent faciliter la compréhension d'un phénomène spécifique, tel que la situation professionnelle des personnes malvoyantes ou aveugles. En impliquant activement son propre corps dans l'activité, on améliore et on approfondit la compréhension de la situation décrite. Le fait de participer à un jeu de rôle impliquant l'utilisation de son propre corps permet de comprendre ce phénomène de manière expérimentale, en se mettant dans la situation de la personne malvoyante. Cependant, il est impossible d'habiter physiquement le corps d'une autre personne (Merleau-Ponty, 2012), mais essayer de se mettre dans les chaussures de cette personne ou de s'asseoir sur sa chaise, au sens littéral, signifie quelque chose dans la perspective de la compréhension du handicap (Berndtsson, 2016). Toutefois, il ne suffit pas d'essayer de vivre corporellement la situation à laquelle une personne déficiente visuelle peut être confrontée. L'expérience corporelle vécue doit s'accompagner d'une réflexion, à la fois individuelle et organisée au sein d'un groupe ayant vécu des expériences similaires. Il convient de noter que ce jeu de rôle introduit et met également en évidence les expériences associées à la profession de VDR, puisque ce rôle est également inclus comme l'un des personnages du jeu de rôle.

ORGANISATION DU JEU DE RÔLE

Les élèves travaillent en petits groupes de trois personnes où ils jouent différents rôles. L'un d'entre eux est le VIP, le deuxième est le VDR ou un collègue de travail, et le troisième est l'observateur. Les élèves échangent les rôles pour les différents scénarios stipulés ci-dessous.

Cette activité est prévue pour 120 minutes (2 heures). 15 minutes pour l'introduction par l'enseignant en classe, 90 minutes pour que les élèves jouent les 3 situations dans les jeux de rôle (3 x 30 minutes) et 15 minutes pour la réflexion en classe. Pour l'organisation de cette activité, une salle de classe et des salles plus petites pour chacun des groupes d'élèves sont nécessaires.

L'enseignant commence par présenter l'objectif des jeux de rôle et les résultats d'apprentissage qu'ils couvrent. Une petite introduction sur la façon dont les attitudes peuvent changer à la suite de la rencontre avec d'autres personnes souffrant de déficience visuelle pourrait également être donnée aux étudiants, suivie d'une réflexion sur cette activité. Cette introduction doit refléter les éléments de base du résultat d'apprentissage LO7-E-1, tout en introduisant les aspects pratiques de la réalisation des scénarios du jeu de rôle.

Les élèves sont répartis en groupes de trois personnes. Il est recommandé que l'enseignant prenne la responsabilité d'organiser les groupes. Ensuite, des instructions plus pratiques seront données. Les trois scénarios du jeu de rôle doivent être présentés et les étudiants doivent choisir le rôle qu'ils veulent jouer dans les trois situations. On peut également mentionner que l'étudiant 1 est la personne la plus responsable du déroulement du jeu de rôle. Les situations sélectionnées ont été choisies en raison de leur importance dans les environnements de travail quotidiens, d'où l'importance d'examiner et de déterminer comment elles peuvent être gérées efficacement au quotidien. Plus précisément, les scénarios tournent autour des interactions entre les personnes déficientes visuelles et les VDR ou les collègues. Ces scénarios mettent également en lumière les attitudes courantes qui peuvent empêcher les personnes déficientes visuelles de mener à bien certaines tâches. En outre, ils permettent de réfléchir à certains aspects de (Goffman, 2022).

Avant de commencer les scénarios 1 à 3, les étudiants doivent être informés qu'ils ont besoin de temps pour se préparer. Dans le jeu de rôle, l'élève 1 assume le rôle le plus responsable, suivi par l'élève 2 qui doit répondre et dialoguer avec l'élève 1. L'élève 3 est l'observateur dans les trois scénarios. Les groupes doivent également décider d'une maladie oculaire pertinente, de l'acuité visuelle et du moment où la déficience visuelle ou la cécité sont apparues dans la vie de la personne.

Après chaque jeu de rôle, les étudiants doivent prendre le temps de réfléchir à ce qu'ils ont appris. Cette réflexion peut être programmée après chaque jeu de rôle ou faire l'objet d'une réflexion commune à la fin des trois jeux de rôle. Les groupes d'étudiants disposent d'un total de 90 minutes pour les trois jeux de rôle.

Scénarios de jeux de rôles :

SITUATION 1

Un VDR qui prépare un VIP à son premier entretien d'embauche

Élève 1 - VDR

Élève 2 - VIP

Élève 3 - Observateur

SITUATION 2

Une réunion en ligne entre un VIP et un collègue de travail

Etudiant 1 - Collègue de travail

Élève 2 - VIP

Élève 3 - Observateur

SITUATION 3

Réunion au bureau. Le collègue de travail ne croit pas que le VIP puisse accomplir une tâche particulière.

Etudiant 1 - Collègue de travail

Élève 2 - VIP

Élève 3 - Observateur

LA RÉALISATION DU JEU DE RÔLE

De préférence, chaque groupe de trois élèves dispose de sa propre salle pour les jeux de rôle. Ils décident entre eux qui va jouer les différents rôles dans les situations 1 à 3. Au sein du groupe, ils décident également de la manière d'utiliser le temps total pour les jeux de rôle et les réflexions.

Au moins trois chaises sont nécessaires comme accessoires.

Remarque : l'enseignant ne doit pas être présent lors de ces jeux de rôle.

APRÈS LE JEU DE RÔLE

Avec les autres activités du plan de cours "Prendre conscience de la situation professionnelle du VIP", l'objectif de cette activité est de promouvoir la compréhension intellectuelle et corporelle du sujet par les élèves.

Lorsque tous les groupes ont terminé leurs activités, ils doivent tous se réunir lors d'une session dirigée par l'enseignant.

Chaque groupe d'élèves est maintenant encouragé à parler de ses expériences, à la fois individuellement et en groupe. En tant qu'enseignant, vous devez faciliter et diriger la discussion, tout en observant et en écoutant.

Bien sûr, on ne sait jamais ce que les élèves vont réfléchir et raconter. Mais pour préparer la discussion finale, les questions suivantes peuvent être abordées par les groupes d'élèves, le cas échéant. L'enseignant doit jouer le rôle de modérateur.

SITUATION 1

- Selon vous, que faut-il pour être employable quand on est malvoyant ou aveugle ?
- Comment la personne est-elle préparée à parler de sa propre maladie visuelle, de son acuité visuelle ou de ses champs visuels lors d'un entretien d'embauche ?
- Comment la personne se prépare-t-elle à faire part de ses besoins en matière d'appareils d'assistance pour accomplir les tâches de la vie quotidienne ?
- Comment la personne est-elle préparée à parler de ses propres besoins lors d'un entretien d'embauche ?
- Avez-vous discuté de la tenue vestimentaire de la personne lors d'une rencontre avec un employeur potentiel ?
- Avez-vous discuté de la nécessité d'être honnête au sujet de sa propre déficience visuelle et de ses compétences ?

SITUATION 2

- Qu'est-ce qui a été particulièrement intéressant à discuter et à prendre en compte dans le cadre de la réunion en ligne ?
- Comment la déficience visuelle a-t-elle été prise en compte dans la réunion ?
- Quels types de défis ont été identifiés en ce qui concerne la réunion en ligne ?
- Quels types d'avantages ont été identifiés en rapport avec la réunion en ligne ?
- Avez-vous identifié des différences dans la compréhension des défis et de la situation de vie d'une autre personne, lors d'une rencontre en ligne ou en face-à-face ?

SITUATION 3

- Comment le groupe a-t-il fait face à cette tâche ?
- Comment avez-vous trouvé le rôle du collègue de travail ?
- Comment avez-vous trouvé le rôle du VIP ?
- Comment cela s'est-il terminé ? Le collègue de travail était-il convaincu des compétences du collègue VIP ?

Il est également utile de poser des questions sur ce qui a été appris au cours des différents jeux de rôle. Par exemple, le groupe peut discuter de l'expérience de jeu de rôle qui a permis de mieux comprendre la situation professionnelle de la VIP.

Références

Berndtsson, I. C. (2016). Recherche sur l'équité et l'iniquité : The voices of marginalised people. I D. Beach & A. Dyson (Eds.), *Equity in cold climates, in Sweden and England* (pp. 80-94). the Tufnell Press.

Merleau-Ponty, M. (1945/2012). *Phénoménologie de la perception*. Routledge.

Goffman, E. (2022). *La stigmatisation. Notes sur la gestion de l'identité gâchée*. Penguin Books.