<table>
<tr><td>Nom :
Jeu de rôle sur les conflits : apprendre à être assertif</td><td colspan="2">Objectif :
Activité de développement des compétences sociales – résolution de conflits</td></tr>
<tr><td>Durée et nombre de séances :
Une séance d’une heure (pouvant être flexible selon l’implication des élèves)</td><td>Type/agents sociaux :
Élèves</td><td>Matériel :
Fiches de personnages basées sur les profils d’agresseur, de victime et de témoin
Cartes avec différents conflits virtuels courants
Grille d’autoévaluation sur la résolution de conflits</td></tr>
<tr><td colspan="3">Déroulement :
La classe est divisée en petits groupes, chacun se voyant attribuer une situation de conflit ou de violence typique des réseaux sociaux, tandis que chaque élève endosse un rôle.
Le groupe met en scène la situation sous forme de jeu de rôle, en explorant différentes façons de résoudre le problème. L’objectif est d’encourager l’assertivité non seulement chez les victimes mais aussi chez les témoins.
Après les jeux de rôle, les élèves doivent s’autoévaluer et déterminer quelles mesures ont été efficaces et lesquelles n’ont pas permis de résoudre le conflit, voire l’ont aggravé.
L’équipe enseignante renforce les notions clés telles que la communication assertive, l’empathie, etc.</td></tr>
</table>