



5.00 crédits	30.0 h	Q1
--------------	--------	----

Enseignants	Debruyne Emmanuel ;Gay Jean-Pascal ;Lecuppre Gilles ;Mostaccio Silvia ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Thèmes abordés	<p>Ce cours vise à approfondir les compétences historiques des étudiantes et étudiants par l'utilisation d'un jeu de rôle. Il s'appuie sur une pédagogie active d'apprentissage éprouvée et spécifiquement destinée à l'enseignement supérieur (la méthode <i>Reacting to the past</i>) et sur les jeux complexes développés dans son cadre. Dans le cadre du jeu, les étudiantes et étudiants se voient attribuer des rôles de personnages avec des objectifs spécifiques et doivent communiquer, collaborer et s'affronter efficacement pour atteindre leurs objectifs. Une telle méthode favorise la confrontation à des thèmes politiques et sociaux majeur et vise à améliorer les compétences intellectuelles générales et les compétences académiques des participantes et participants. En déplaçant la perspective historique à une échelle micro (le personnage) et en plongeant les étudiantes et étudiants dans la complexité et l'enchevêtrement des enjeux à cette échelle, elle permet de développer une capacité d'analyse historique moins linéaire et plus multifactorielle</p> <p>Chaque année – selon une rotation organisée sur trois ans – le cours mobilise un jeu portant sur la période médiévale, moderne ou contemporaine.</p> <p>Le cours commence par une phase de préparation qui vise à la fois à faciliter la participation au jeu de rôle et à introduire les étudiantes et étudiants au thème de jeu choisi pour l'année en cours. Suit une séquence de jeu proprement dite avec des sessions de jeu en classe (décisions, discours, etc.) et une incarnation des personnages dans l'univers ouvert du jeu via une plateforme numérique entre les sessions. Il se conclut par une séquence de réflexion sur le vécu du jeu et sur les logiques historiques du scénario contre-factuel produit par les étudiantes et étudiants dans le temps des sessions de jeu.</p> <p>Pour les étudiantes et étudiants des programmes de théologie, les jeux choisis incluent tous une dimension d'histoire des christianismes et les personnages pour lesquels les enjeux de croyance sont les plus important seront prioritairement assignés s'ils le souhaitent à ce type de personnages.</p>
Acquis d'apprentissage	<p>A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> traiter de manière approfondie et dans une relative autonomie une question d'histoire d'articuler les dimensions multifactorielles et multiscalaires des événements historiques étudiés de mieux penser les enjeux d'anachronisme et leurs effets historiographiques de percevoir l'apport d'une approche contrefactuelle en histoire de développer ses capacités de coopération et de travail en équipe
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	<p>Les dimensions de jeu et d'évaluation sont dissociées. Les étudiantes et étudiants ne sont pas évalués en fonction du succès ou de l'échec de leur personnage par rapport à ses objectifs. Ils le sont sur la base :</p> <ul style="list-style-type: none"> • de leur participation effective au jeu de rôle (10% de la note finale) • du rendu d'un dossier final comprenant une bibliographie commentée sur le personnage (ou les enjeux du personnage) joué, plusieurs interventions du personnage (discours, journaux, correspondance, etc., selon le contexte du jeu) articulées à des sources primaires et secondaires dont une pour laquelle les choix historiques et rhétoriques seront explicités, ainsi que d'un retour réflexif sur les compétences historiques développées dans le cadre de l'expérience. <p>Pour les sessions ultérieures, l'évaluation portera seulement sur le dossier final et la communication orale</p> <p>L'usage de l'IA doit être conforme aux normes fixées par l'UCLouvain (https://www.uclouvain.be/fr/system/files?file=uclouvain_assetmanager/groups/cms-editors-p1/portail/reglement/Consignes-ChatGPT-version-etudiante.pdf). L'argumentation des devoirs doit appartenir en propre à l'étudiant.</p>
Ressources en ligne	Pour plus d'information sur la méthode RTTP voir https://reacting.barnard.edu
Faculté ou entité en charge:	TEBI

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [120] en théologie	THEO2M	4		
Master [120] en histoire	HIST2M	5		
Master [60] en histoire	HIST2M1	5		