

PETITS GROUPES

Différentes idées pour les jeux de rôles	
L'enseignant est le médecin et un étudiant se porte volontaire pour être le patient	Utile avec des apprenants qui débutent et ne pourraient pas savoir quoi faire
Un étudiant est le médecin et l'enseignant est le patient	L'enseignant adapte ses réponses au niveau de l'apprenant
Deux étudiants assis un à côté de l'autre forment une équipe (un médecin et un patient). L'étudiant jouant le rôle du patient reçoit un scénario.	Peut-être moins intimidant car les étudiants s'assoient souvent avec des amis.
Les étudiants se mettent en groupe de 3. Un étudiant est observateur et participe à la rétroaction.	Vous pourriez décider de demander à l'observateur de porter attention à un aspect en particulier (ex : attitude non verbale)
Un jeu de rôle est effectué par deux étudiants devant la classe.	Cette option est pour les étudiants plus avancés. Les autres participants doivent être habiles pour donner de la rétroaction.
Autres conseils	
La rétroaction peut être limitée aux sous-groupes d'étudiants ou effectuée devant tout le groupe.	
Au lieu d'une rétroaction détaillée, on peut aussi demander à chaque sous-groupe d'identifier une leçon à retenir.	
L'enseignant devrait faire le tour de la table pour identifier les message-clés à rapporter au groupe.	
Favoriser la rétroaction de la part du "patient" et du "médecin" est appropriée et utile.	
Une rétroaction rapide est souvent plus utile.	
Donnez des objectifs spécifiques pour le jeu de rôle. Ces objectifs peuvent évoluer avec les apprenants.	
Donnez aux étudiants des outils pour faciliter la tâche. (ex: liste de symptômes respiratoires)	
Il existe différentes stratégies pour diversifier des sous-groupes: assigner des numéros aux chaises avant que les étudiants entrent dans la pièce, faire une loterie, format "speed-dating"	
Considérer réorganiser les chaises et tables au besoin avant l'activité.	
Ces jeux de rôles doivent toujours être réalisés dans un environnement sécuritaire.	