

Activité

« Changer les comportements avec le théâtre forum »

Auteur

Isabelle Richard (Université de Nîmes)

Principe général

Cette activité consiste à mettre en scène, jouer et rejouer (en vue d'une résolution) une problématique susceptible d'être rencontrée au sein d'une organisation, en lien avec l'adoption de comportements de sobriété numérique.

Objectifs

- Formuler une problématique susceptible d'être rencontrée au sein d'une organisation, à travers la définition d'un certain nombre d'aspects (ex : le lieu, le problème, le commanditaire, les acteurs, le facteur humain)
- Rechercher et proposer des solutions en réponse à un problème donné
- Mettre en scène puis interpréter l'expression de cette problématique et l'apport de ces solutions.

Notions et concepts mobilisés

- Notions et théories liées à l'étude des comportements en psychologie sociale, comme par exemple la dissonance cognitive, la réactance, la justice organisationnelle, les implémentations d'intentions, etc.

Compétences visées (réf : Green Comp)

- Envisager des avenir durables
 - Pensée exploratoire
- Agir pour la durabilité
 - Agentivité politique
 - Action collective

Etudiants concernés

- Adapté à tout public étudiant de Licence
- Compatible avec tous les profils disciplinaires, même si, pour les étudiants éloignés de la psychologie, une prise en main préalable de quelques notions est indispensable.

Modalité envisagée, nombre de participants & animation

L'activité est réalisée en présentiel.

Les participants sont répartis en groupes de 5-6.

Un animateur est nécessaire, pour accompagner, guider, animer, débrief.

Formation et matériel requis

- Connaissances et compétences requise pour les animateurs
 - Connaître le principe du théâtre forum
 - Connaître les notions de base, en psychologie sociale, en lien avec les changements de comportement
- Matériel requis
 - Aucun

Étapes du travail

1. Présentation des objectifs, des étapes, des attendus
2. Constitution des groupes

3. Définition, par chaque groupe, d'une problématique, en s'appuyant par exemple sur la méthode de la « Fabrique à cas » (voir en bas de document)
4. Mise en scène de la problématique et jeu devant les autres groupes.
5. Débriefing et propositions, en tant que psychologue, en vue d'une résolution de la problématique.
6. Saynète rejouée en intégrant ces propositions d'actions
7. Débriefing général

Rendu final envisagé

- Aucun rendu final.

Durée de l'activité

- Prévoir une heure.

Ressource conseillée pour se préparer

- I. Richard, 2026. La psychologie sociale, un levier pour la sobriété numérique.

Document annexe

- La Fabrique à cas, qui permet de préciser certains aspects d'une problématique susceptible d'être rencontrée dans une organisation.

"Licence Creative Commons BY-NC-SA 4.0
UVED – Février 2026