

Une Journée au palais de justice

Guide de l'enseignant —

Nunavut

Journée des avocats de service : le 27 octobre

Instaurée par les associations d'aide juridique du Canada, la Journée des avocats de service est vise à faire connaître les avocats de service, c'est-à-dire les avocats de l'aide juridique qui donnent gratuitement et sur place des conseils juridiques aux personnes vivant au Canada impliqués dans des affaires de droit de la famille, de droit criminel et de droit de l'immigration.

Une Journée au palais de justice est un jeu de rôle conçu pour montrer aux élèves les aspects fondamentaux du système juridique canadien qui échappent parfois à l'attention du public, mais qui sont essentiels pour garantir à chaque Canadienne et à chaque Canadien un accès libre et égal à la justice.

Liens avec le contenu pédagogique du Nunavut

Domaine : Nunavusiutit (études sociales, éducation civique, actualité)

Études sociales 9

- » Compétences d'analyse – 10. Trouver et évaluer des réponses, des conclusions, des solutions ou des décisions de rechange.
- » Compétences de participation – 3. Jeux de rôles dans des situations où la communication verbale est nécessaire pour résoudre des problèmes politiques ou sociaux.
- » Actualité – 3. Les élèves se concentreront sur des sujets qui mettent en jeu le gouvernement fédéral.

Études sociales 10

- » Connaissance et compréhension – 5. Définir les structures et les processus du système juridique canadien et les responsabilités.
- » Pensée - 5.1. Développer des compétences de pensée critique et de pensée créative.
- » Pensée - 5.4 Démontrer des compétences en matière de prise de décision et de résolution de problèmes.

Études sociales 20 et 30

- » Pensée - 5.1. Développer des compétences de pensée critique et de pensée créative.
- » Pensée - 5.4 Démontrer des compétences en matière de prise de décision et de résolution de problèmes.

(Source : <https://www.gov.nu.ca/education/curriculum>)

Résumé de l'activité

Dans cette simulation, les élèves se voient attribuer un rôle : juge, procureur de la Couronne, avocat de service ou accusé. Chaque élève a un ou plusieurs objectifs à atteindre. (Par exemple : « obtenir une peine équitable », « éviter la prison », « fournir toutes les informations dont votre client a besoin à partir de la liste ci-dessous », etc.)

Les élèves commencent ensuite à jouer leur rôle. L'accusé peut parler à d'autres personnages et leur poser des questions. Les élèves essaient d'atteindre leurs objectifs avant la fin de la simulation. Ensuite, des questions de discussion sont proposées pour encourager la conversation et le débat critique sur les questions soulevées au cours de l'activité.

Préparation

1. Préparez la salle de classe en veillant à ce que les élèves puissent s'asseoir lorsqu'ils jouent leur rôle :
 - » Le juge s'assoit à une table située à l'avant de la salle de classe.
 - » Trois chaises font face au juge, une pour le procureur de la Couronne, une pour l'avocat de service et une pour l'accusé. L'avocat de service et l'accusé s'assoient ensemble, légèrement séparés du procureur de la Couronne.
 - » L'avocat de service dispose d'une autre table et de deux chaises; c'est un bureau séparé.
 - » Le procureur de la Couronne devrait également disposer d'une autre chaise pour s'asseoir en dehors de l'espace réservé à la salle d'audience.
2. Choisissez les élèves qui joueront différents rôles lors de la simulation, qu'ils interpréteront devant la classe. Distribuez leur fiche de personnage avant l'activité, afin qu'ils aient le temps de la lire. Si vous le souhaitez, distribuez des exemplaires du guide du spectateur (inclus dans le document PDF expliquant la simulation) aux élèves qui seront les observateurs.
3. Invitez les élèves qui jouent un rôle dans la simulation à prendre leur place. Reportez-vous à la fiche d'information de l'animateur de chaque simulation pour plus de renseignements.
4. Reportez-vous au guide de l'animateur et commencez à l'étape 1 de la section portant sur le déroulement du scénario.
5. Le guide de l'animateur et le guide du spectateur comprennent une série de questions de discussion visant à promouvoir la réflexion critique et une discussion autour de l'activité.

Les enseignants doivent jouer un rôle actif dans la simulation, en guidant les élèves dans leur jeu de rôle. Par exemple, les élèves pourraient avoir besoin de rappels sur les objectifs de leur personnage, de conseils sur les questions possibles à poser ou d'encouragements à maintenir le réalisme dans certains aspects, par exemple la façon dont ils s'adressent à un juge.

Renseignements concernant la simulation

Cette trousse pédagogique est accompagnée d'un scénario préétabli. Le document PDF du scénario comprend toutes les fiches de personnages, le guide de l'animateur et le guide du spectateur. On peut le télécharger et l'imprimer.

Scénario 1 – Le portefeuille volé. L'accusé a été arrêté pour vol à l'étalage et souhaite assumer la responsabilité de son crime tout en espérant éviter la prison. Ce scénario présente le rôle de l'avocat de service au palais de justice, ainsi que les concepts d'acte criminel, de déclaration sommaire de culpabilité et d'infraction mixte.

D'autres scénarios seront publiés dans les années à venir!

Modifications

L'activité peut être modifiée de plusieurs façons pour répondre aux besoins particuliers de votre classe :

- » Plutôt que de confier chaque rôle à un seul élève et de faire jouer la simulation devant le reste de la classe, vous pouvez diviser la classe en groupes de quatre et demander à chaque groupe de faire sa propre simulation.
- » Si les élèves sont nerveux à l'idée de jouer devant la classe ou s'ils ont besoin d'un soutien supplémentaire de la part de leurs camarades, chaque rôle peut être attribué à deux élèves. (Par exemple, l'accusé peut être accompagné d'un parent, l'avocat de service et le procureur de la Couronne peuvent avoir des assistants, et le juge peut avoir un greffier.)
- » Un élève peut se voir attribuer le rôle de greffier du tribunal. Il pourrait être chargé d'appeler les autres joueurs dans la salle d'audience à une heure précise (pour ajouter une contrainte de temps à l'activité et encourager les autres joueurs à parvenir à une résolution plus rapidement), et de dire « La Cour! » lorsque le juge entre dans la salle.
- » Le scénario proposé peut servir de base à une représentation devant un groupe plus important, par exemple lors d'une assemblée scolaire ou d'une réunion de club. Nous recommandons alors aux joueurs de réaliser plusieurs jeux de rôle afin d'avoir une bonne idée de la façon dont la simulation se déroulera.