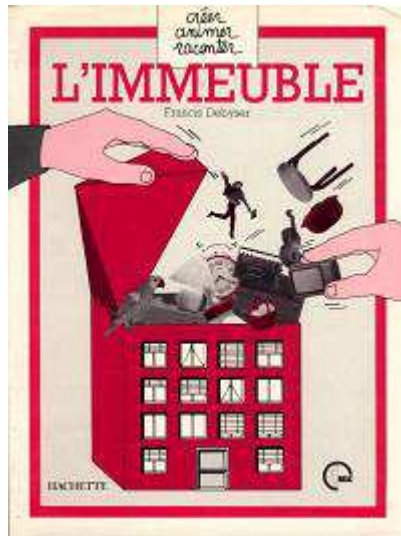


MENER DES ACTIVITÉS ORALES POUR LES NIVEAUX A1-A2

Stage national déconcentré
Chennai (12-13 mars)

LES SIMULATIONS GLOBALES



« Décrire le monde, raconter la vie et vivre la comédie des relations humaines, tel est le pari pédagogique des simulations. C'est l'ampleur de cette ambition qui explique le terme de "global" »

Francis Debyser, *L'immeuble*, Hachette FLE/CIEP, 1996, préface.

LES SIMULATIONS GLOBALES

« Prenez un lieu, de préférence clos : une île, un immeuble, un village, un hôtel, etc.

Faites-le investir et décrire par des élèves qui imagineront en être les habitants...

Utilisez ce lieu-thème comme lieu de vie pour localiser toutes les activités d'expression écrite et orale.

Vous obtenez ainsi une simulation globale. »

Francis Yaiche, *Les simulations globales, mode d'emploi.*

http://www.francparler.org/dossiers/simulations_intro.htm

LES SIMULATIONS GLOBALES

« Une simulation globale est un protocole ou un **scénario cadre** qui permet à un groupe d'apprenants pouvant aller jusqu'à une classe entière d'une trentaine d'élèves, de créer un univers de référence – un immeuble, un village, une île, un cirque, un hôtel – de l'animer de personnages en **interaction** et d'y **simuler toutes les fonctions du langage** que ce cadre, qui est à la fois un lieu-thème et un univers du discours, est susceptible de requérir. [...]

LES SIMULATIONS GLOBALES

1. Établir le lieu et le milieu

Construire un "lieu-thème" consiste à entraîner les élèves sur un lieu qui fonctionne comme un milieu et comme un thème : une île, un immeuble, un village, etc.

Les univers peuvent être "fixes" : île, village, immeuble, quartier, planète, ou "itinérants" : cirque, croisière, voyage scolaire, tournée d'un groupe musical etc... Ou sur un objet précis : « la conférence internationale » .

Cette étape initiale permet d'introduire une première pratique discursive : **la description**. Pour décrire, les apprenants vont devoir identifier, nommer les éléments constitutifs du monde, les localiser, les quantifier et enfin les qualifier.

LES SIMULATIONS GLOBALES

2- Établir les identités fictives

Construire des identités fictives, c'est amener les élèves à se glisser dans la peau d'un personnage qu'ils vont incarner, et auquel ils vont donner une âme. Les apprenants doivent faire vivre cette identité.

L'identification des personnages se fait en 3 temps :

- l'identification administrative (âge, nationalité, situation de famille, profession ...)
- l'identification biographique (le passé des personnages)
- le portrait (traits de caractère, physique, etc.),

LES SIMULATIONS GLOBALES

4 - Faire intervenir des événements et des incidents

Les élèves vont ensuite devoir faire vivre les personnages en suscitant des événements et des incidents : un accident, un problème de voisinage, un vol, un crime, une histoire d'amour, un incendie...

LES SIMULATIONS GLOBALES

3- Donner épaisseur et vie au milieu par des interactions

- C'est par des interactions que chaque apprenant va participer à la vie du cadre imaginé.
- Ils vont être amenés à donner une épaisseur historique, géographique et sociologique au lieu-thème et à imaginer les relations entre les personnages ainsi que leur rôle dans le décor.
- Cette étape est l'occasion de la mise en place de jeux de rôles.

LES SIMULATIONS GLOBALES

Objectifs

- L'objectif est de faire acquérir des compétences aux élèves en les motivant et à travers une perspective actionnelle.
- Ces compétences peuvent être multiples : (inter)culturelles, grammaticales, discursives, interdisciplinaires... et elles sont fédérées par le projet mené qui rend leur apprentissage nécessaire.
- La simulation globale s'inscrit dans un contexte où l'approche communicative se développe et la pédagogie donne à l'apprenant un rôle actif dans ses apprentissages.

LES SIMULATIONS GLOBALES

Intérêt Pédagogique ?

- La motivation
- La cohésion du groupe et l'intégration (différents niveaux, différentes langues, différentes classes)
- Mise en projet du groupe, qui permet de fédérer les activités pédagogiques
- Favorise le travail en groupe et/ou en autonomie, pour la conduite de recherches documentaires, la construction des savoirs, les activités d'écriture et différentes formes d'oral...
- Permet de faire le lien avec les différentes disciplines. (Exploitation de ressources en tout genre.)

LES SIMULATIONS GLOBALES

- Libère la parole des élèves sous couvert des identités fictives
- Donne un espace à la créativité, à l'imaginaire des élèves, à travers tous les choix à effectuer : lieu, temps, personnages, rôles..
- Permet la différenciation pédagogique
- Peut s'adapter à des durées variables, peut être conduite sur une longue période.

DURÉE DE LA SIMULATION GLOBALE

PROPOSITION DE REPARTITION HORAIRE PAR LES AUTEURS

5 h : établir le lieu-thème (emplacement géographique, nom, environnement ...)

5 h : construire les identités fictives (nom du personnage, caractère, aspect physique ...)

20 h : donner du relief par des traces écrites, des interactions (histoire du lieu, ...)

10 h : introduire des incidents et des événements (anniversaire, incident de voisinage, ...)

on peut réduire la durée de moitié afin d'en constituer une séquence.

Il est possible également de l'organiser sur une heure/semaine tout le long de l'année, pour mieux accompagner la progression des élèves.

RÔLE DE L'ENSEIGNANT

- Il prévoit la répartition du travail (collectif, en sous-groupes, ou individuel)
- Il aménage l'espace de la classe pour les diverses activités : espace pour les jeux de rôle, affichage de certaines productions
- Il met en place des situations de dialogue authentique, de fonctionnement démocratique, tout au long des choix que le groupe aura à effectuer. Il propose et conseille, en évitant de tout diriger
- Il gère la mise en forme des productions, leur mise en commun et leur conservation

RÔLE DE L'ENSEIGNANT

- Il prépare les activités par un travail linguistique
- Il propose des documents complémentaires ;
- Il aide à la correction des productions écrites ;
- Il corrige, après coup et sans les interrompre, les productions orales ;
- Il reste vigilant en ce qui concerne la dynamique du groupe classe, des sous-groupes, les dérives psychologiques possibles, les stéréotypes culturels et ... la qualité du travail.

SIMULATIONS GLOBALES BIBLIOGRAPHIE-SITOGRAFIE

- Francis Yaiche, *Les Simulations globales, mode d'emploi*, Hachette, 1996.
- Francis Debyser, Francis Yaiche, *L'immeuble*, Hachette FLE, 1986.
- Jean-Marie Caré, Francis Debyser, Ch. Estrade, *Iles*, Sèvres, CIEP. 1997, non réédité.
- Jean-Marie Caré, C.-M. Barreiro, *Le cirque*. Paris, Hachette FLE, 1986, non réédité.
- Le village : simulation globale dans le manuel : *Entrée en matière, la méthode de français pour adolescents nouvellement arrivés*, Hachette FLE, 2005. C. Cervoni ; F.Chnane-Davin ; M.Ferreira-Pinto,

SIMULATIONS GLOBALES BIBLIOGRAPHIE-SITOGRAPHIE

<http://www.francparler.org/dossiers/simulations.htm>

<http://www.edufle.net/La-simulation-globale>

INSTITUT FRANÇAIS

INDE

MERCI !