

LA SIMULATION GLOBALE EN FLE: MODE D'EMPLOI

Extrait du site « francparler.org »

Définition

La simulation globale est un support méthodologique d'apprentissage d'une langue étrangère qui consiste à proposer à un groupe d'élèves un projet de création collective :

"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. [...] 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

La réalisation d'un projet de simulation globale met en jeu acquisitions linguistiques, utilisation de documents authentiques, imagination, jeux de rôles, pratiques de communication orales et écrites, rédaction et création littéraire.

Origine

Les premières **simulations globales**, *L'immeuble*, *Îles* et *Le village* ont été expérimentées au sein du BELC (Bureau pour l'enseignement de la langue et de la civilisation françaises à l'étranger) où elles étaient présentées comme une alternative aux manuels de l'époque. La naissance de cette technique va se nourrir de quelques idées de base : l'abandon du manuel FLE, l'utilisation des techniques de créativité et le recours au jeu, la centration sur l'apprenant, l'importance des aspects communicatifs en classe de langue. Francis Debyser, Jean-Marc Carré et Francis Yaiche, didacticiens du FLE à l'initiative de cette technique, ont multiplié les expériences et les écrits, puis publié (ou inspiré) un ensemble d'ouvrages pédagogiques permettant de monter des **simulations** variées. Ces titres (*L'immeuble*, *L'entreprise*, *L'hôtel*, *La conférence internationale*) sont rassemblés dans la collection "**Simulations globales**" chez Hachette FLE.

Public

Conçues à l'origine pour l'enseignement du FLE, les **simulations globales** ont été rapidement adoptées par les enseignants en FLS, FLM et FOS. Cette technique peut être utilisée dès le niveau débutant jusqu'au niveau le plus avancé avec des apprenants de tous âges.

Choix du thème de la simulation

On distingue deux types de **simulations** : les **simulations** généralistes et les **simulations** fonctionnelles. Les premières (l'immeuble, l'île, le village...) visent un perfectionnement général, tandis que les secondes (la conférence internationale, l'entreprise, l'hôtel, l'hôpital...) s'adressent à des étudiants ou des adultes à objectifs professionnels.

Quel que soit le lieu thème, deux options existent : celle d'une simulation réaliste – le lieu imaginé se trouve en France (comme dans *Le café bordelais*) ou dans le pays des élèves – ou celle d'une simulation fiction – le lieu se trouve dans un ailleurs créé de toutes pièces (à l'image du *Voyage sidéral*). Un décalage temporel est également possible : on peut choisir un village d'autrefois (à titre d'exemple, consultez le compte rendu de la simulation *J'ai vécu dans un village Lorrain du Moyen-Âge*) ou se projeter dans l'avenir. De nombreux enseignants préfèrent choisir un lieu en France car cette option leur permet de travailler non seulement la langue mais aussi la civilisation française. Les professeurs enseignant à un public d'enfants nouvellement arrivés en France choisissent ainsi souvent le thème d'un village français (voir par exemple *Le village Cap Frambate*, mis en place dans une classe d'accueil à Paris), qui représente une réalité géographique et humaine, se rattache à une histoire et obéit à des règles de fonctionnement sociales et politiques qui constituent pour les élèves des apprentissages indispensables, aussi bien dans le cadre scolaire que pour leur insertion citoyenne et professionnelle en France.

Rôle de l'enseignant

Selon Francis Debyser, l'enseignant a un rôle multiple dans le cadre des **simulations globales** :

- il est le maître de jeu ;
- 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 conseille les activités en évitant de les diriger ;
- il gère la mise en forme des productions, leur mise en commun et leur conservation ;
- il prépare certaines 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 évalue certaines productions ;
- 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.

Intérêt pédagogique

Monter avec sa classe un projet de simulation globale présente de multiples intérêts.

Fédérer les activités pédagogiques

La simulation globale permet de convoquer et de fédérer de manière naturelle et complémentaire toutes les activités (réflexion, débat, créativité, expressions écrite et orale) traditionnellement réalisées dans la classe de façon atomisée. Cette technique présente en outre l'avantage d'offrir un caractère extrêmement architecturé à la progression du cours.

Faire collaborer les apprenants

La construction commune d'un univers où chaque personnage joue un rôle décisif pour le déroulement de l'histoire favorise la dynamique de classe et la coopération entre les élèves. Confrontés au travail en groupe et à la prise de décision, les élèves développent non seulement des savoir-faire mais aussi des savoir-être.

Donner une dimension ludique aux apprentissages

À travers la simulation globale et la dimension d'invention qu'elle implique, les apprenants redécouvrent la dimension ludique qui stimule l'apprentissage de la langue.

Libérer la parole des élèves

En s'exprimant sous le couvert d'un personnage fictif, la parole de l'élève est libérée dans la mesure où ses erreurs ne lui incombent plus en tant qu'individu apprenant. En outre, en plongeant les apprenants dans un contexte fictif, les distinctions des rôles à l'intérieur de la classe et les filtres affectifs qui peuvent parfois constituer un obstacle à l'apprentissage d'une langue étrangère s'estompent.

Intégrer plusieurs disciplines dans un même projet

La construction d'un contexte de simulation permet de rassembler sous un même chapeau plusieurs disciplines habituellement disjointes.

Ainsi, la simulation globale L'île du Quisineuf (histoire d'une île où se rencontrent les naufragés d'un bateau), réalisée par des collégiens de Marseille, a permis de mener un travail avec d'autres disciplines que le français : les mathématiques (calculer son âge par rapport à sa date de naissance et écrire les chiffres en lettres), l'histoire-géographie (établir la carte de l'île et la découverte d'une civilisation ancienne), les sciences de la vie et de la terre (vocabulaire de la faune et de la flore), les arts plastiques (illustrations du dossier) ; la technologie (l'utilisation de l'informatique)... La simulation J'ai vécu dans un village lorrain au Moyen-Âge, réalisée par des collégiens de l'académie de Nancy-Metz, a également été menée en liaison avec plusieurs disciplines. En français, la simulation a permis l'utilisation de différents outils linguistiques (échanger, débattre, informer, convaincre, argumenter, raconter...) et de différentes fonctions de la langue orale, l'utilisation de la langue écrite (textes narratifs, comptes rendus, formulaires, écrits poétiques, descriptifs, lettres, fiches d'identité, schémas, cartes, fiches documentaires, etc.) et de la lecture (lecture de recherche, de

communication, lecture linéaire, lecture sélective...). En histoire-géographie, elle a permis d'aborder l'étude du paysage naturel (recherche de documents et sélection, mise en fiches), l'aménagement du territoire (répartition du relief, de la végétation, des cours d'eau...), les activités économiques possibles et la gestion des personnes, l'étude de plans et de cartes. En technologie, l'accent a été porté sur les différentes parties d'un château fort avec la création d'une maquette de château fort, la création de plans, l'utilisation d'outils, d'instruments de mesure et de traçage, etc.

Donner du sens aux activités

Dans les **simulations globales**, les situations de communication orale et écrite se développent dans un contexte qui nécessite de tels échanges et qui, par conséquent, donne du sens aux activités linguistiques. Le fait que les activités aient un sens, soient cohérentes et visent la réalisation d'un projet commun contribue fortement à l'engagement des apprenants.