



La simulation globale

Définition : La simulation globale, concept élaboré par Francis Debyser, s'apparente à un jeu de rôle dans lequel les élèves, sous une identité fictive, recréent un univers calqué sur le monde réel (le village, l'immeuble...) ou imaginaire (le voyage sidéral et l'installation d'une nouvelle civilisation...).

L'objectif est de faire acquérir des compétences aux élèves en les motivant par une approche actionnelle. Il s'agit d'un scénario dans lequel un groupe d'apprenants crée un espace de référence où ils vont agir et interagir en utilisant les différentes activités langagières.

Mise en place : Au départ, il faut choisir un espace dans lequel les élèves vont virtuellement agir, ou faire en sorte qu'ils puissent eux-mêmes effectuer ce choix.

Choix du contexte : deux formes de simulation peuvent être envisagées

- une simulation décontextualisée de la filière professionnelle de l'élève (un cirque, un centre commercial, une île, un village, un immeuble, un vaisseau spatial...etc), pour le niveau seconde professionnelle par exemple.
- une simulation correspondant à la formation professionnelle de l'élève (une création d'entreprise, un hôtel, un chantier de construction..etc), pour le niveau première et terminale professionnelles par exemple.

Liens avec la transformation de la voie professionnelle

Les nouveaux programmes évoquent 2 contextes:

- le contexte et les situations de la vie quotidienne, personnelle, sociale et civique
- le contexte et les situations de la vie professionnelle.

Par exemple, pour le deuxième, la simulation globale permet de se projeter dans le monde du travail selon la filière de l'élève (entreprise commerciale ou hôtelière...) et de s'y entraîner. Elle peut être modalité d'enseignement dans les horaires d'Accompagnement Personnalisé (AP) et d'accompagnement à l'orientation, voire s'intégrer dans la démarche qui aboutit au chef d'oeuvre.

Le rôle de l'enseignant : Le professeur est maître du jeu et gère les grandes lignes du scénario. Le but est de faire vivre pleinement ce dispositif pédagogique et inviter les apprenants à se prendre au jeu.

Les plus-values pour les élèves

- Donner du sens aux apprentissages, aux activités
- Impliquer/ Engager les élèves / Fédérer le groupe
- Rendre les apprentissages ludiques
- Encourager la pratique de l'expression orale, libérer la parole des élèves sous couvert d'identités fictives
- Favoriser l'interdisciplinarité (Arts appliqués, vente, cuisine, gestion administration, assistant d'architecture..etc)
- Utiliser les nouvelles technologies
- Donner un espace à la créativité, à l'imaginaire des élèves à travers tous les choix à effectuer : lieu, temps, personnages, rôles, etc
- Différencier les apprentissages: grâce aux jeux de rôle, chaque élève peut prendre part au projet à la mesure de son niveau de compétence.
- Intégrer le volet culturel dans les scénarii (habitudes culinaires, monuments etc).

Évaluation : À chaque étape, une évaluation peut être mise en place par le professeur.

Les difficultés

- Gestion du temps
- Risque de décrochage (simulation peu stimulante pour les élèves qui ne s'impliquent pas et qui ne croient pas au projet, ou lorsque la simulation dure trop longtemps)
- Temps de préparation pédagogique et anticipation des suites du scénario.

Exemple de scénario par étape :

1) Établir le lieu et le milieu

Vous partez 3 mois en location dans un immeuble à Mexico ou New York.

2) Établir les identités fictives

a) Créer son personnage : se présenter

Exemple d'activité langagière : Description physique et morale, les métiers, etc.

Exemple d'activité langagière : Membres de la famille, description physique et morale.

b) Décrire son lieu de vie

Décrire son logement (vocabulaire de la maison : meubles et pièces), localisation, décrire sa maison idéale.

Décrire son quartier dans la ville choisie (localisation, lexique spécifique, données culturelles).

3) Faire intervenir des événements ou anecdotes

- Vous rencontrez votre voisin de palier : il se présente à vous, il présente sa famille, il vous raconte une anecdote insolite ou encore vous présente les gens de l'immeuble qu'il connaît.
- Des amis viennent vous rendre visite le temps d'un week-end. Vous préparez une promenade dans la ville. Exemple: annonce du parcours, description de photos, de monuments.
- Rédaction d'une carte postale: vous rédigez une carte postale à votre famille dans laquelle vous racontez votre séjour.
- Fête des voisins : vous préparez l'organisation, vous rédigez une carte d'invitation. Vos voisins acceptent ou refusent, vous fixez une date et ce que chaque convive doit amener (chaque voisin cuisine son plat préféré).
- Le lendemain : Votre voisin excentrique a oublié son portable et vous décidez de le lui rendre. Le voisin vous révèle quelques histoires...
- Clôture du séjour : De retour en France, vous racontez votre expérience (réinvestissement des acquis précédents par un powerpoint à l'oral ou par écrit dans un carnet de voyage...).

Variantes: De nombreux scénarii sont possibles. N'hésitez pas à proposer des situations créatives en fonction de vos envies, de vos élèves et de l'équipe éducative. Par exemple, suite à une faille spatio-temporelle, vous vous convertissez en super héros. Vous vivez dans un vaisseau spatial de location.

Nous souhaitons que cet article vous inspire pour créer des simulations globales et nous vous invitons à consulter les sources ci-dessous afin d'aller plus loin.

Sources

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

Francis Yaiche, *Les simulations globales*, mode d'emploi. Hachette Education.1996

<http://www.francaislangueseconde.fr/>

<http://eduscol.education.fr/bd/urtic/lv/index.php?commande=aper&id=1918>

<https://www.institutfrancais.ru/sites/default/files/7-references-simulation-globale.pdf>

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01383278/document>

Pour préparer les fêtes en anglais, *Let's Party!* (Jeu de domino, Edition Eli)

Transformation de la voie professionnelle

<https://eduscol.education.fr/cid133260/transformer-le-lycee-professionnel.html>

Programmes de langues vivantes : Bulletin Officiel du 11 avril 2019

<https://www.education.gouv.fr/cid140923/bo-special-11-avril-2019-les-programmes-d-enseignement-du-lycee-professionnel.html>

Outils numériques

Pour créer des personnages virtuels : application *Tellagami*, *Face.co*

Pour créer des bandes dessinées : *Storyboards.com*, *Pixton*

Pour une traçabilité du jeu (avatars, lieux de vie, documents textes) : mur virtuel *Padlet*.

Logiciels pour dessiner des maisons : *Sketchup*, *Autocad*, *Revit*.

Pour créer des articles de journaux : *Fodey.com*

Pour écrire des scénarii : *Framapad*