

Dessine-moi un bateau

« Expédition sur un bateau à imaginer »

La simulation globale est, à l'origine, 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, artistiques (sur le site dédié), imagination, créativité, jeux de rôles, pratiques de communication orales et écrites, rédaction et création littéraire en appui sur les compétences psycho sociales.

L'élève a une nouvelle identité (nom, prénom, âge, sexe, profession) à laquelle il va s'habituer tout au long de l'histoire de l'expédition à inventer. Un monde totalement irréel qui permet à chacun de s'exprimer librement, d'avoir un rôle au sein d'une communauté où il se sent utile.

Chacun accomplit des tâches, donne son avis, argumente, explique, informe, raconte et décrit dans un décor imaginaire.

Ils forment alors un groupe de personnes d'origines différentes qui instaure des lois, fixe des sanctions et gère une situation complexe, celle de vivre ensemble, d'accepter l'autre avec ses ressemblances et ses différences culturelles, religieuses et linguistiques.

Mode d'emploi d'une simulation fiction

Des incontournables¹ ...

1. Établir le lieu et le milieu

Le lieu-thème « expédition sur un bateau à imaginer »

Construire un « lieu-thème » consiste à entraîner les élèves sur un lieu qui fonctionne comme un milieu et comme un thème : ici un bateau et une expédition. Réfléchir à une situation de départ et une situation de fin.

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

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.

Il leur revient de faire vivre cette identité en la rendant crédible. L'identification des personnages se fait en trois temps : l'identification administrative (âge, nationalité, profession...), l'identification biographique (le passé des personnages) et le portrait (traits de caractère, physique, etc.), permettant d'introduire une deuxième grande opération discursive : le récit, ici, le récit de vie.

3. Donner épaisseur et vie au milieu par des interactions

C'est par des interactions que chaque élève va participer à la vie du cadre imaginé. Ils vont être amenés à donner une épaisseur historique, géographique et sociologique au bateau et à son équipage lors de l'expédition et à imaginer les relations entre les membres de l'équipage (et peut-être pas que ...), ainsi que leur rôle dans le décor. Cette étape est l'occasion de la mise en place de jeux de rôles.

4. Faire intervenir des événements et des incidents

Les élèves vont ensuite devoir faire vivre les personnages en suscitant des événements et des incidents : une bagarre, une histoire d'amour, un incendie...

Remarque :

Il s'agit d'amener les élèves à imaginer un scénario collectif en créant leurs personnages et leurs différentes interactions lors de l'expédition sur le bateau qu'ils auront imaginé. Les

¹ Francis Yaiche

écrits , les traces (artistiques et scientifiques) sont ensuite individuels et s'inscrivent dans le scénario inventé en collectif.

Pour gagner du temps dans l'installation du décor et des identités, il peut être possible de proposer aux élèves un scénario qui précise le lieu de l'action, le profil des identités principales et la nature de la scène finale. Ce scénario se centre plus sur l'évènement, (ici l'expédition dans un espace-temps déterminé) que sur l'environnement du bateau. Ainsi les élèves sont tout de suite dans une dynamique de simulation et entrent dans des objectifs d'apprentissage de fait.

Une proposition de projection dans le temps

Un canevas type pensé sur 40 heures :

Établir (10h)	- le lieu et le milieu (5h) - les identités fictives (5h)
Donner épaisseur (20h)	- des traces écrites (10h) - des interactions (10h)
Faire intervenir (10h)	- des événements (5h) - des incidents (5h)

Des enjeux pédagogiques² :

Fédérer de manière naturelle et complémentaire toutes les activités (réflexion, débat, créativité, expressions écrite et orale)

1. Faire coopérer les élèves

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 des compétences psycho sociales ;

2. Donner une dimension ludique aux apprentissages

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

Faire des choix dans les formats (petits groupes, groupe classe, sous-groupes homogène hétérogène, binômes... etc)

3. 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'élève apprenant. En outre, en le plongeant dans un contexte fictif, les distinctions des rôles à l'intérieur de la classe et les

² Selon Francis Debyser

filtres affectifs qui peuvent parfois constitué un obstacle à l'apprentissage de la langue s'estompent.

4. Intégrer plusieurs disciplines dans un même projet

La construction d'un contexte de simulation permet de travailler avec plusieurs disciplines

5. 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 élèves.

6. Intégrer les nouvelles technologies

L'intégration des nouvelles technologies (et plus particulièrement d'Internet) dans les projets de simulations globales permet de faciliter certaines tâches classiques de la simulation (la recherche documentaire, l'utilisation de documents authentiques) et de mettre en valeur les projets (par leur publication sur support électronique).

De plus elle permet l'émergence de projets coopératifs – entre classes de différents lieux ou entre élèves géographiquement isolés, grâce à l'utilisation de la messagerie électronique, des forums de discussion ou encore d'outils de publication en ligne sur le site ***Mer et Enseignements***.

Conclusion

Les acquisitions linguistiques et celles relevant des autres d'enseignement s'appuient sur l'utilisation de documents authentiques, imagination, jeux de rôles, pratiques de communication orales et écrites, rédaction et création littéraire.

Cette méthode active place l'élève de fait comme acteur de ses apprentissages au cœur même du milieu didactique proposé. A chaque séance, chaque élève a un rôle à jouer : ce qui peut le motiver. L'utilisation de la langue orale comme écrite n'est plus sentie comme une contrainte mais comme un moment d'échange en répondant aux attentes institutionnelles en matière d'acquisition de la langue.