

# La simulation globale, pourquoi faire? Comment faire

Gilles Bitard – CP FLS – académie de la Guyane

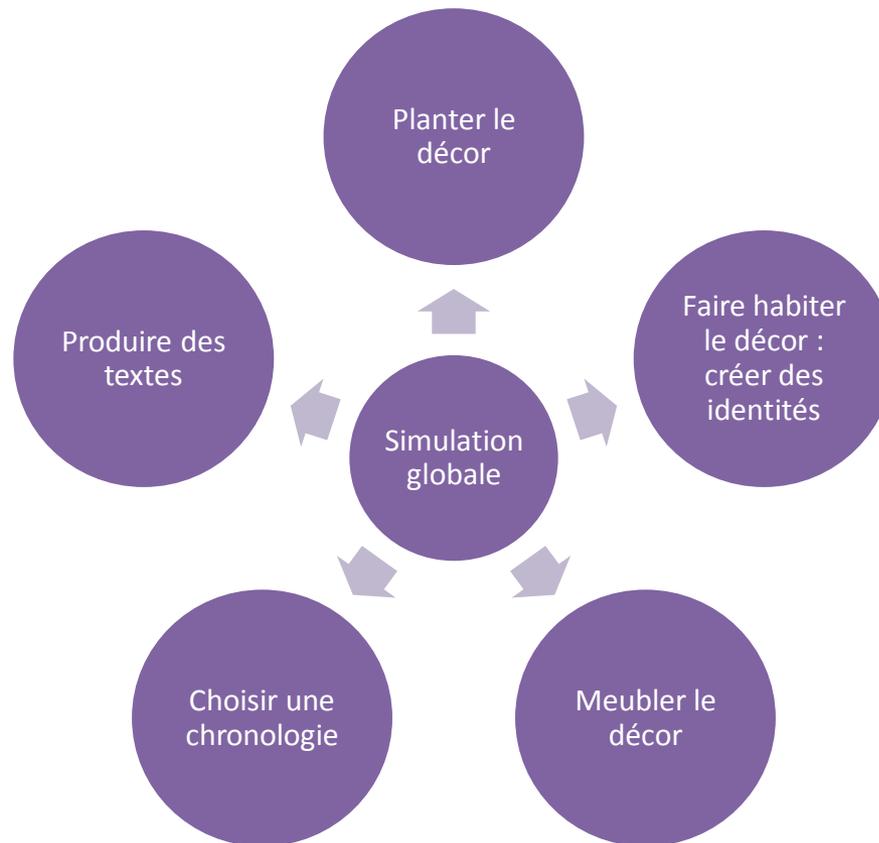
# Qu'est ce que c'est?

Tableau extrait de la conférence d'Evelyn ROSEN, Lille 3 : source Eduscol

	<b>JEUX DE RÔLE (TABENSKY, 1977)</b>	<b>SIMULATION (JONES, 1992)</b>	<b>SIMULATION GLOBALE (YAICHE, 1996)</b>
<b>Première phase</b>	<b>Mise en train/échauffement</b>	<b>Briefing : Expliquer de qu'est la simulation</b>	<b>Etablissement de l'environnement et du décor Etablissement des identités fictives</b>
<b>Deuxième phase</b>	<b>JEU ou ACTION</b>	<b>ACTION</b>	<b>INTERACTIONS</b>
<b>Troisième phase</b>	<b>Retour au groupe : synthèse</b>	<b>Debriefing : commentaires sur les productions</b>	<b>Traces écrites</b>

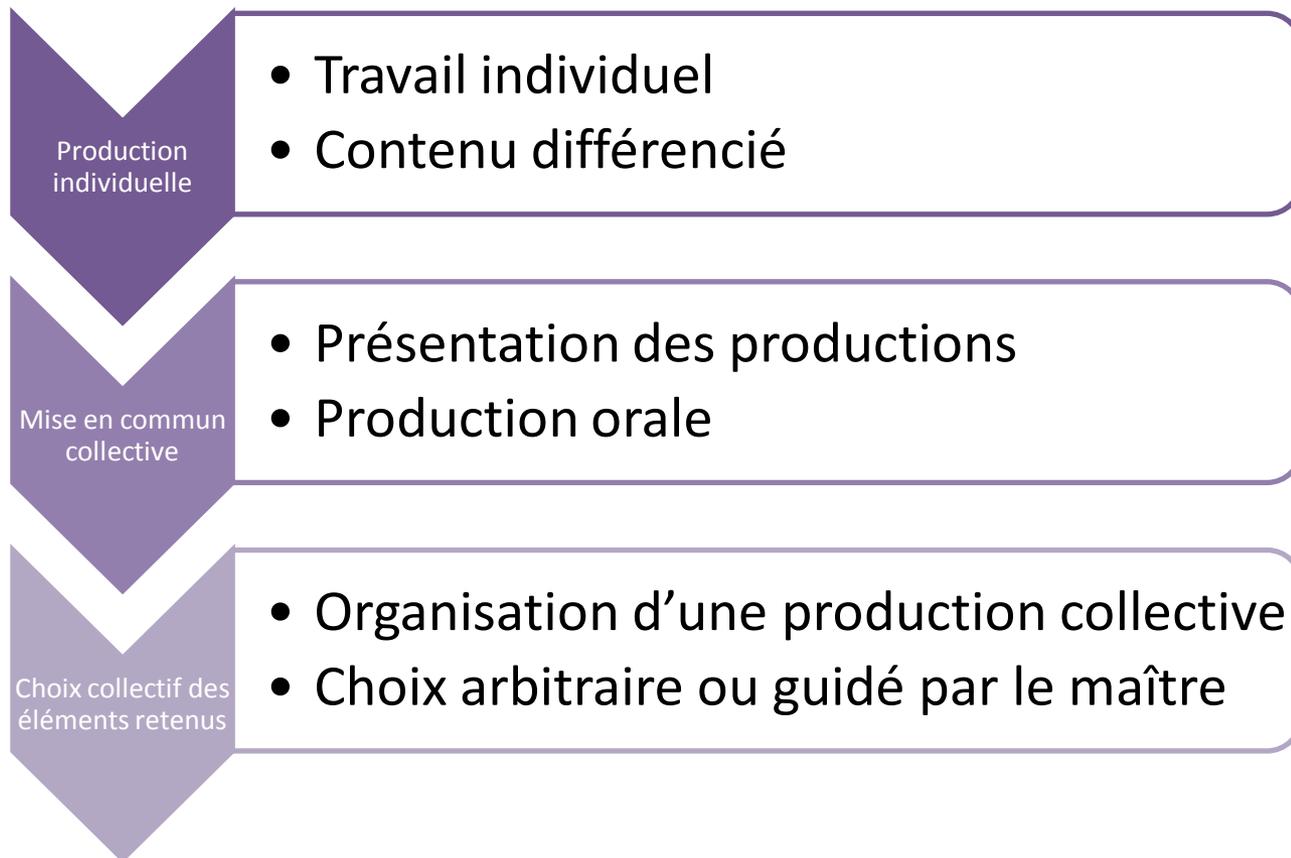
# La simulation globale en quelques points

Le transfert d'une méthodologie du F.L.E au contexte F.L.S et F.L.M



# Une production collective : des productions individuelles

- Chaque élève produit sachant que son travail sera mis en commun



# Qui simule quoi? Quand et pourquoi? d'après YAICHE Francis

Simuler ou porter le masque

- Faire comme si
- Feindre une émotion, un sentiment, un état, un acte, un rôle

Simuler : un code à décoder

- Valeur positive négative ou neutre de la simulation
- Valeur fluctuante en fonction du contexte social, institutionnel, de l'âge ou du statut des personnes

Simuler : un biais pour éprouver la réalité

- Une étape importante des rapports sociaux
- Faire croire aux autres quelque chose sur soi sans croire soi-même à cette duperie

Une procédure de régulation sociale normale

- Possibilité de vivre autrement une situation qu'on ne peut pas vivre
- Réaction de défense sociale au même titre que les intimidations/les évitements/les attaques/les blocages

Pénétrer dans le monde de l'autre

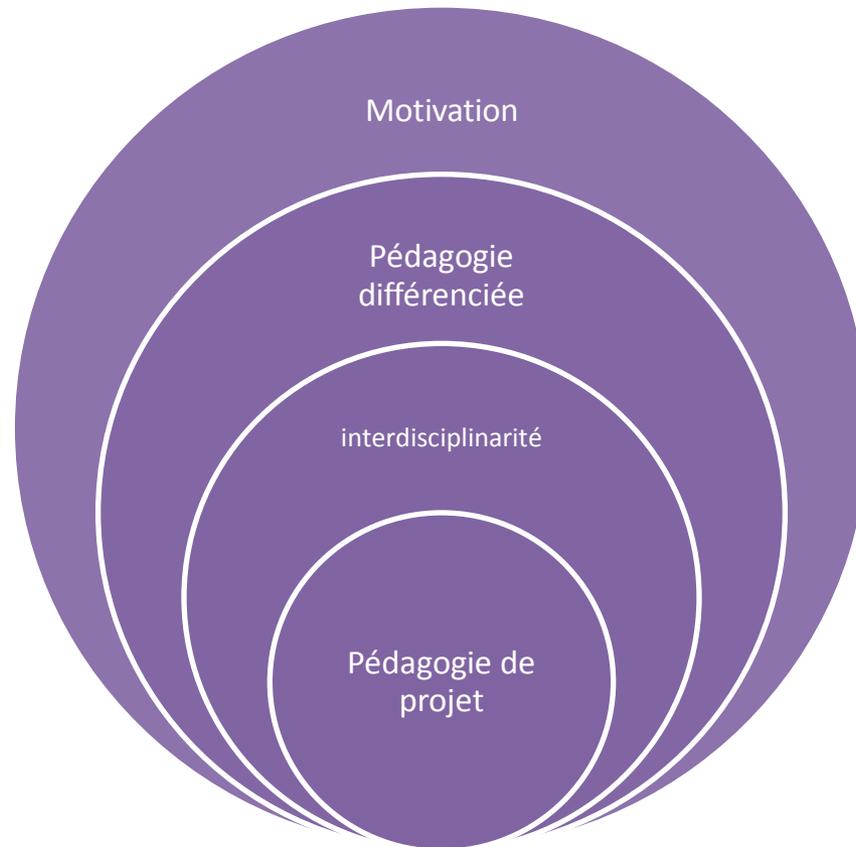
- se mettre dans la peau de
- Sortir de soi et réaliser son rêve et baisser la pression des rapports sociaux

Imiter pour apprendre et créer

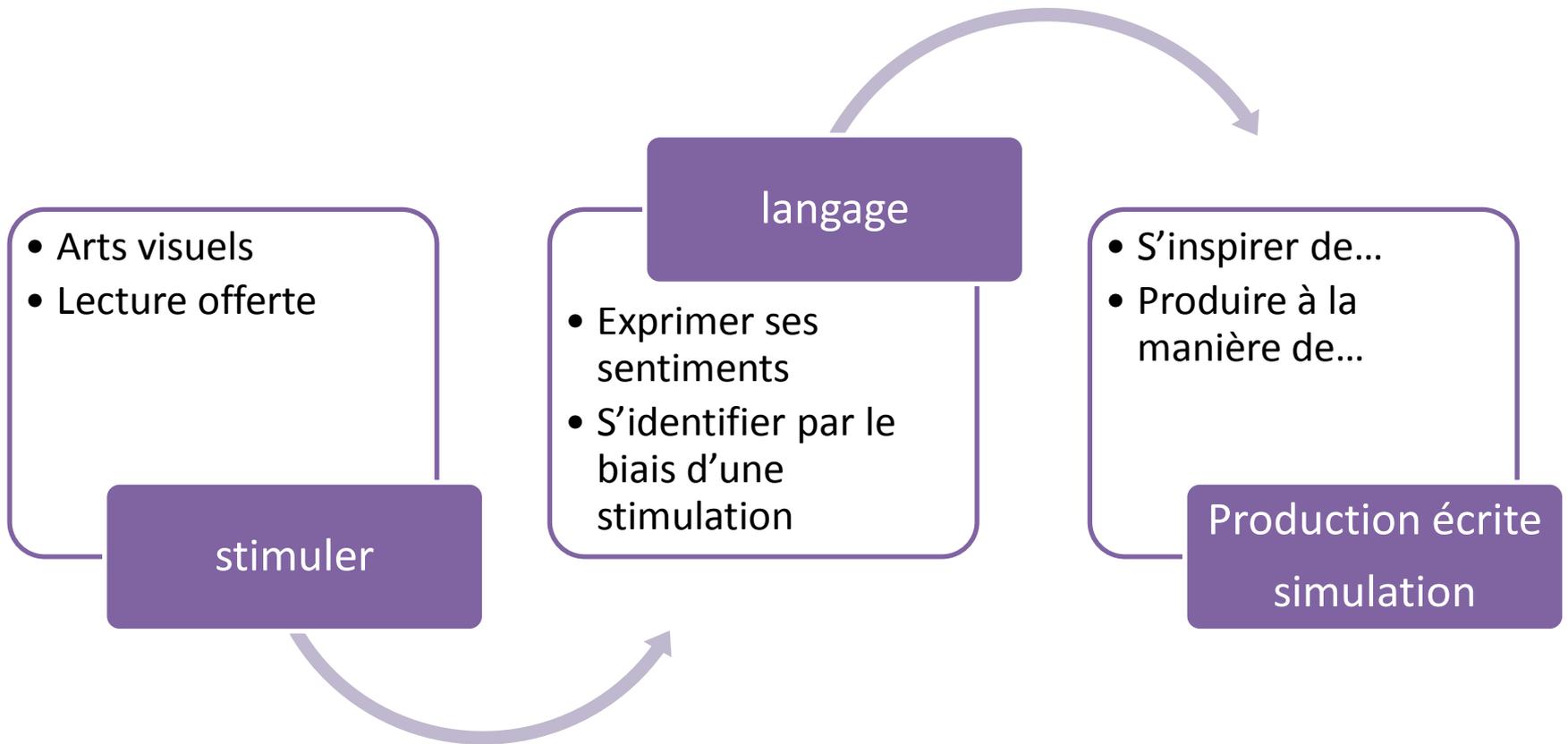
- l'imitation est le vecteur de tout apprentissage, de tout comportement humain (René GIRARD)
- la créativité

# Un jeu qui trouve sa place dans les pédagogies du F.L.M

- L'idée de globalité

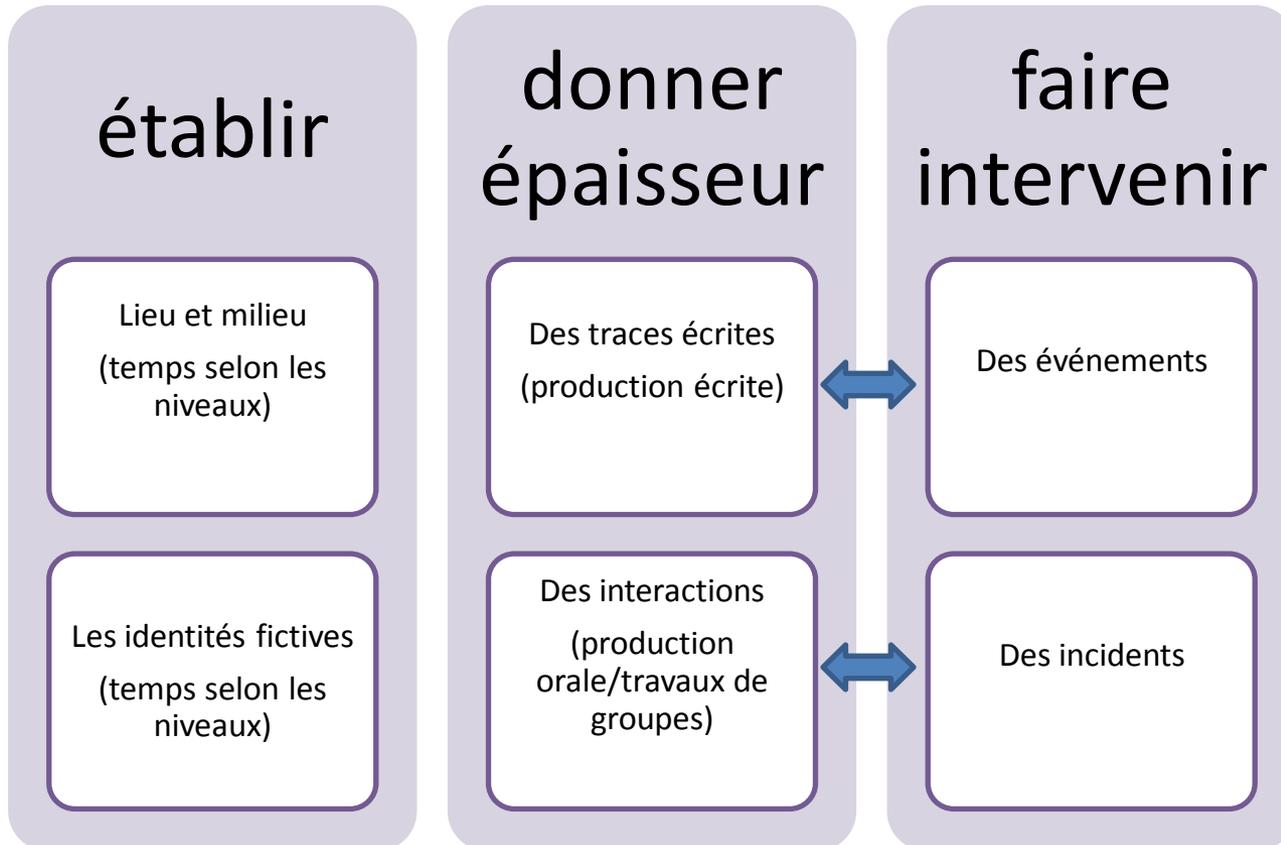


# Simuler, c'est répondre à une stimulation



# Organiser le temps de la simulation

- Un exemple de progression planifiée



## Le cadrage ou le canevas de la simulation : un exemple

- **Présenter le projet sous la forme d'une quatrième de couverture**

### Proposition :

« A la suite d'un naufrage, les survivants d'un naufrage et le capitaine d'un bateau de croisière se retrouvent sur une île non répertoriée et s'organisent pour vivre ensemble en attendant d'être secourus (C.Dedieu, mémoire de master sur la simulation globale) »

- Construire une séquence autour du canevas
- Prévoir la finalité du travail :
  - ✓ L'écriture d'un récit collectif
  - ✓ La réalisation d'une exposition relatant l'aventure des naufragés
  - ✓ La théâtralisation du travail

# La simulation globale dans les I.O

- Les champs disciplinaires concernés
  - ✓ **Le français** (langage oral, lecture écriture, littérature, rédaction, vocabulaire, grammaire, orthographe)
  - ✓ **Les mathématiques** (géométrie, grandeurs et mesure)
  - ✓ **Les sciences expérimentales et technologie** ( le ciel et la Terre, l'unité et la diversité du vivant, les êtres vivants dans leur environnement, les objets techniques)
  - ✓ **La géographie** (les grands traits du relief de la planète, les zones climatiques)
  - ✓ **Les Arts visuels** (étude d'œuvres en rapport avec le sujet : le naufrage ex : « le radeau de la Méduse, Géricault)
  - ✓ **L'instruction civique et morale** (sujet 1, 2 et 3 dans les I.O)
- Quelques capacités que l'on retrouve dans les compétences du socle commun
  - ✓ compétence 1 : la maîtrise de la langue française (toutes les capacités visées par cette compétence)
  - ✓ Compétence 3 : les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique ( notamment les capacités illustrées dans le grand B)
  - ✓ Compétence 4 : la maîtrise usuelle de l'information et de la communication ( faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement)
  - ✓ Compétence 5 : la culture humaniste (lire et utiliser différents langages ; reconnaître et décrire des œuvres visuelles; exprimer ses émotions face à une œuvre..)
  - ✓ Compétence 6 : les compétences sociales et civiques (respecter les autres; avoir conscience des règles de la vie collective; faire quelques gestes de premier secours)
  - ✓ Compétence 7: l'autonomie et l'initiative (utiliser un plan; s'impliquer dans un projet individuel ou collectif)

## Quelques sites internet , articles et manuels autour de la simulation globale

- [fromulus.chez.tiscali.fr/html/simulation/simu\_index.htm]
- [fromulus.chez.tiscali.fr/html/simulation/simu\_tour\_journ.html]
- [www.immeuble2004.levillage.org](http://www.immeuble2004.levillage.org)
- [www.ac-créteil.fr/casnav/pdf/fichesec3.pdf](http://www.ac-créteil.fr/casnav/pdf/fichesec3.pdf)
  
- Les simulations globales, mode d'emploi, F. Yaiche, 1996
- Voir la collection *simulations globales*, chez Hachette FLE
- « les techniques de simulation du F.L.E à des publics spécialisés », (Le français dans le monde, N° spécial d'août septembre, M.Darot, 1990)