

Monographie

INVENTER POUR APPRENDRE - LES SIMULATIONS GLOBALES

A. Les simulations globales

Une simulation globale est une manière de faire entrer le réel dans l'univers de la classe ou du groupe, réel qui est laissé le plus souvent à la porte du collègue.

Pratiquement les élèves choisissent une identité liée à un thème. Chaque élève devient l'un des personnages d'une histoire que se raconte progressivement la classe. Par des improvisations orales, des débats, on élabore un scénario destiné à l'écriture d'un texte ou d'un chapitre de roman. L'oral permet d'enrichir les productions écrites et le travail de recherche sur un thème entraîne un enrichissement culturel grâce à la lecture de textes de différents types.

Cette démarche est particulièrement appropriée en parcours diversifiés parce qu'elle y crée la motivation en mettant en place un challenge à relever, elle favorise le travail d'équipe, elle développe l'esprit d'initiative et par là même elle donne du sens aux apprentissages.

Le projet s'organise autour du français, de l'histoire et de la technologie, ces trois matières servent de supports. L'invention est collective.

1. Trois grandes étapes :

On invente un décor, des personnages, on suscite des événements.

- Le décor, les élèves se l'approprient en l'inventant. Ils créent le cadre naturel, le cadre du village. Cet espace est appréhendé comme un pan entier de réalité et exploré dans sa totalité. L'invention de l'espace passe par sa description. Pour décrire, il faut identifier, nommer les éléments constitutifs. Il faut les localiser puis les quantifier pour enfin les qualifier.
- Les personnages, il faut leur inventer des prénoms et des noms (patronymes), leur donner une identité administrative, une identification biographique (ils doivent avoir un passé). En endossant les rôles de leurs personnages, les élèves deviennent acteurs (chacun vaque à ses occupations, un étranger arrive au village, il interroge, on le renseigne...).
- Susciter l'événement : l'invention de rumeurs et de ragots a un fort pouvoir déclencheur. On dit que..., on raconte que..., X pense que... ce qui crée des microévénements, des petits bouts d'histoires individuelles. Le village, c'est aussi une communauté, une collectivité avec ses problèmes de gestion et d'organisation (projets, organisation de manifestations...).

2. Objectifs disciplinaires :

Par nécessité d'un classement disciplinaire, les objectifs sont présentés séparément mais dans la réalité des PPD ils ont toujours été en interaction.

en Français : Utilisation de tous les outils linguistiques

- Utilisation de toutes les fonctions de la langue orale : échanger, débattre, informer, convaincre, argumenter, raconter, jouer, pour affirmer ou pour nier, pour mentir ou le contraire...La parole pour être vraiment soi !

- Utilisation de la langue écrite - La diversité des situations citées dans la langue orale trouve son équivalent à l'écrit dans la variété des productions : textes narratifs, comptes-rendus, formulaires, écrits poétiques, descriptifs, lettres, fiches d'identité, schémas, cartes, fiches documentaires...L'écriture pour faire vivre un monde fictif !

- Utilisation de la lecture - Diversité des modes et des stratégies : lecture de recherche, lecture de communication, lecture linéaire, lecture sélective...

- Utilisation de lecture d'images : étude de documents vidéo (extraits de films et/ou de documentaires).

Le tout converge vers une présentation de fiction écrite et orale.

en Histoire-Géographie

- Etude du paysage naturel : recherche de documents et sélection, mise en fiches
- Aménagement du territoire : répartition du relief, de la végétation, des cours d'eau ...
- Activités économiques possibles et gestion des personnes
- Etude de plans et de cartes
- Fonds culturel sur le Moyen Age en général et en Lorraine en particulier

en Technologie

- L'accent a été porté sur les différentes parties d'un château fort : Création d'une maquette de château fort (à scanner), qui permettra de donner des informations sur ces différentes parties.
- Création de plans à l'échelle 1/3 à partir de la maquette
- Utilisation d'outils, d'instruments de mesure et de traçage ainsi que : diverses maquettes, dépliants, panneaux, élaboration de fiches techniques à partir de dossiers sur la chevalerie, les châteaux forts, l'armement médiéval, les villes médiévales.
- Renseignant de questionnaires (ci-joints) en binôme élaboration d'une fiche technique puis synthèse
- Utilisation du traitement de texte (Word 97) pour rédiger et mettre en page les réponses en vue d'une création d'un site sur Internet.

3. Mise en place des simulations globales

Le point de départ d'une simulation est donné sous la forme d'un énoncé de situation-fiction qui fixe un espace, un décor, des circonstances, des personnages et des événements.

a) Construire « un lieu-thème » consiste à faire débarquer l'imaginaire d'un groupe d'élèves dans un univers qui fonctionne comme un milieu et comme un thème : une île, un village, un immeuble, une entreprise ... Ce « lieu-thème » permet de fédérer toutes les activités d'expression écrite et d'expression orale faites dans la classe, de les coordonner les unes aux autres pour en faire des activités de réflexion, de débat, de créativité aussi bien linguistiques et/ou grammaticales. C'est la créativité d'un monde dans lequel chacun sera partie prenante.

b) Construire des identités fictives demande de mettre entre parenthèses sa propre identité pour se glisser dans celle d'un personnage que l'on va incarner et à qui on va donner une âme pour un certain temps. Chaque élève est vraiment seigneur, chevalier, mendiant, moine... . Il doit faire vivre cette identité en la rendant crédible.

c) Donner vie au milieu

C'est par des interactions et la création d'événements que chacun va participer à la vie du site imaginé. C'est aussi la phase qui fait intervenir les rumeurs et les incidents qui en découlent. C'est également là que l'on donne une épaisseur historique, géographique et sociologique au lieu-thème. C'est l'étape la plus longue et celle qui comportera le plus de traces écrites.

Toutefois, ces étapes ne sont pas obligatoirement développées dans cet ordre. En effet, ces trois activités peuvent s'enchaîner les unes aux autres et très rapidement dans la création des événements, des incidents ou des interactions peuvent s'intercaler.

B. Les simulations globales en Parcours Pédagogique Diversifié

1) Création d'un village fictif

Au travers de la création d'un village fictif implanté en Lorraine et au Moyen Âge, les élèves de 5^{ème} étudient de façon apparemment ludique la société médiévale dans son ensemble : son architecture, ses loisirs, ses guerres, ses croyances ses idées, sa littérature. Le centrage sur les apprentissages fondamentaux n'est pas pour autant laissé de côté, bien au contraire. Les apprentissages sont réels car à chaque instant de la démarche, référence est faite aux connaissances acquises en classe. De plus, le monde imaginaire est mis en relation avec la réalité lors des sorties ou des visites et permet ainsi de donner sens au travail fait en PPD.

2) Interdisciplinarité

Les simulations globales font appel tout particulièrement à l'interdisciplinarité. Ce qui est imaginé puis réalisé l'est grâce à la technologie, à l'histoire-géographie et au français sans discrimination. Cette façon d'appréhender les apprentissages permet à chaque élève de travailler à la fois pour lui, pour les camarades appartenant au même groupe que lui et pour le groupe-classe tout entier (voir document).

3) Création collective

Les simulations globales sont une création collective. Dans la simulation "*J'ai vécu au Moyen Age dans un village lorrain*", le groupe-classe a inventé le village, s'y est installé et y a organisé une vie sociale. La simulation a mis en place des situations que la classe a été appelée à vivre, à explorer, à faire évoluer. Toutes les activités et productions qui ont jalonné le déroulement du parcours constituent la construction progressive d'un univers inventé.

L'histoire du village sera regroupée sur un site internet (mai 1999) élaboré par les élèves dans l'objectif non seulement de faire connaître leur travail mais surtout dans la perspective de l'enrichir au travers des prolongements proposés par d'autres cybernautes.

BIBLIOGRAPHIE

- Ancelin-Schutzenberger A. : *Le Jeu de rôle*. Paris, ESF/EME, 1981.
- Arthus H. : *Le Village, test d'activité créatrice*. Paris, Dufour, 1991.
- Beaudot A. : *La Créativité à l'école* in *L'Educateur*. Paris, PUF, 1974.
- Bertrand Y. : *Simulation et enseignement des langues*. In *Praxis* n°2 1972, pp. 181-189.
- Caré J-M. : *Jeu, langage et créativité*. Paris, Hachette-F.L.E, 1978.
- Caré J-M. : *Iles, une simulation globale* de J-M Caré, f. Debyser, C. Estrade. Paris, BELC, 1980.
- Caré J-M- Debyser. : *Simulations globales*. Paris, BELC, 1984.
- Caré J-M- Barreiro C.M. : *Le Cirque, une simulation globale*. Paris, Hachette, 1983.
- Caré J-M. : *Le Projet. Inventer et apprendre. Expérimentation d'une simulation globale pour débutants : Le Village*. Paris, BELC, 1990.
- Debyser F. : *L'Immeuble, roman simulation en 66 exercices*. Paris, BELC, 1980.
- Debyser F-Yaiche F. : *L'Immeuble*. Paris, BELC, 1986.
- Yaiche F. : *Simulations globales ou l'autonomie retrouvée*. In *Babylonia*, revue pour l'enseignement et l'apprentissage des langues. In *Fondation langues et cultures* n°2, Comano, Suisse, 1994.