

405 - Animer une simulation globale en classe (FLE et DNL)

Domaine
Enseigner

Public

Ce module s'adresse à des enseignants/formateurs de FLE, de FLS, de langue étrangère ou de DNL (disciplines non linguistiques), ainsi qu'à des formateurs.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert à des professionnels ayant une expérience de l'enseignement d'une langue étrangère. Afin que les participants tirent le meilleur profit de la formation, une maîtrise de la langue française, correspondant au niveau B2 du *Cadre commun de référence pour les langues (CECRL)*, est requise.

Objectif général

Cette formation vise la maîtrise des techniques d'animation d'une simulation globale, afin d'être en mesure de se lancer dans une réalisation en classe et d'ainsi diversifier ses pratiques d'enseignement du français oral et écrit.

Présentation

Dans un premier temps, les participants seront amenés à identifier les caractéristiques d'une simulation globale.

Dans un deuxième temps, ils expérimenteront une simulation globale permettant de :

- Favoriser l'acquisition de la langue française (orale/écrite) ;
- Développer la motivation indispensable aux apprentissages ;
- Développer l'autonomie des apprenants ;
- Mettre en œuvre une pédagogie différenciée ;
- Mener des projets interdisciplinaires associant enseignants de FLE et de DNL ;
- Promouvoir une démarche interculturelle ;
- Mieux connaître la vie en France.

Modalités de travail

Cette formation est conçue selon une approche faisant alterner les séances d'applications pratiques et d'apports théoriques. L'essentiel des séances consistera en une participation interactive du groupe pour produire divers types de traces orales et écrites, rendant compte de la création du village. Chaque séance donnera lieu à une analyse didactique visant à adapter la démarche à son contexte d'enseignement. La durée du module est de 15 heures (9 séances de 1 h 40).

Contenus prévisionnels

1 : Se présenter. Formuler ses besoins et ses attentes pour les mettre en regard des objectifs du module. Identifier les caractéristiques d'une simulation globale : historique, des simulations globales. Découvrir quelques simulations exemples (« L'immeuble », « L'île », etc.). Présenter le déroulement de la simulation globale « Le village ».

2 : Établir le lieu et le milieu : zone géographique et climat ; la faune et la flore.

3 : Établir le lieu et le milieu : le nom du village et le gentilé ; un blason ; l'histoire du village ; le tourisme.

4 : Établir les identités fictives. Les personnages : noms et prénoms ; métiers ; fiches d'identité.

5 : Établir les identités fictives. Les personnages : portraits.

6 : Établir les identités fictives. Les personnages : biographies. Produire un texte écrit : lettres, textes intimistes.

7 : Donner vie au lieu : rues, commerces, le journal du village...

8 : Identifier des événements et des incidents (ex. : histoire d'amour, crime).

9 : Imaginer des événements et des incidents (ex. : des élections, des intempéries). Faire une synthèse des contenus de la formation.

Éléments bibliographiques et sitographiques

CARE Jean-Marc, MATA BARREIRO Carmen. *Le Cirque*. Paris : Hachette FLE, 1996.

DEBYSER Francis. *L'immeuble*. Vanves : Hachette FLE, 1996, 95 p.

YAICHE Francis. *Les simulations globales : mode d'emploi*. Vanves : Hachette FLE, 1996.

Simuler la vie dans un immeuble : www.franccparler-oif.org/simuler-la-vie-dun-immeuble/

SEGURA José, BARDOU Stéphane. « Quand la vie d'un l'immeuble se joue en direct sur un wiki » : www2.cndp.fr/archivage/valid/69791/69791-10650-13564.pdf

Dossier sur la simulation globale : www.francaislanguesecnde.fr/wp-content/uploads/2009/06/Pistes-pour-la-simulation-globale.pdf