

SIMULATIONS GLOBALES

Présenté par Grégory Maillard(FUNOC)

1. Source

La simulation globale est un outil de communication très utilisé en français langue étrangère et en français professionnel. Cet outil a été ici adapté pour un module d'orientation professionnelle.

« Une simulation globale est un protocole ou un scénario cadre qui permet à un groupe d'apprenants (...) de créer un univers de référence, un immeuble, un village, une île, un cirque, 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 de référence et un univers de discours, est susceptible de requérir. »¹

2. Description

« Les simulations globales sont des techniques intégrées aux méthodes communicatives dans le but de résoudre le problème de l'illusion du réel tout en stimulant la prise de parole » dit Francis Debyser.

Il s'agit de fixer un scénario de départ. Dans l'exercice expérimenté en séance, nous avons créé ensemble un hôtel restaurant qui doit devenir notre lieu de vie pendant plusieurs séances. Nous avons identifié et listé tous les métiers qui seraient représentés dans le cadre de cette activité.

Le groupe, à partir de cette proposition, construit le contexte et crée des personnages, les anime, leur prête des intentions et des sentiments qui seront prétexte à des situations de communication et à des interactions. Chaque stagiaire est invité à s'identifier à un personnage qui intervient dans ce projet. Il s'agit de le décrire non pas seulement dans sa vie professionnelle mais également dans sa vie familiale et dans ses loisirs. Chaque participant présente alors son personnage au reste du groupe.

¹ Francis Debyser, du BELC (Bureau d'Etudes des Langues et des Cultures), qui initia le principe des simulations globales en 1986 avec l'Immeuble. Voir également les productions de Lire et Ecrire et du Collectif Alpha http://communaute-francaise.lire-et-ecrire.be/images/documents/pdf/analyses2010/ja172_p060.pdf et http://www.collectif-alpha.be/IMG/pdf/Simulations_globales.pdf.

Le groupe établit ensuite un classement entre les membres du personnel qui sont au contact de la clientèle et ceux qui ne le sont pas ou épisodiquement. Suite à cela, les stagiaires imaginent un personnage-client.

Une fois que les personnages sont créés, on les fait interagir. Ces situations « jouées » sont induites à partir de leur caractère « réinvestissable » dans la vie professionnelle, jusqu'à créer des documents utiles pour les différentes activités envisagées. On parle, dans ce cas, d'une simulation globale fonctionnelle (versus généraliste) : les interactions sont ciblées sur les besoins spécifiques liés à une profession (exemples de l'entreprise, l'hôtel). Les compétences visées sont, outre les compétences de base, des compétences nécessaires dans les interactions directes avec les différents partenaires de ces professions.

Les productions qui découlent des interactions peuvent être nombreuses. La situation va donc vivre et évoluer sur plusieurs semaines, voire plusieurs mois, à raison de quelques heures par semaine (12 x 3 heures à la FUNOC).

3. Objectifs

Selon les termes du référentiel :

COMPÉTENCES TRANSVERSALES « autonomie professionnelle »

- > Travailler en équipe (de l'ordre du relationnel et du travail)
- > Communiquer de manière adéquate en situation professionnelle
- > Organiser et planifier son travail
- > Adopter un comportement professionnel
- > Respecter l'environnement

UF1 : RÉALISER UN BILAN PERSONNEL ET PROFESSIONNEL

- > Pouvoir utiliser les concepts de valeurs, compétences, ressources, freins et moteurs
- > Être capable d'exprimer ses valeurs, ses centres d'intérêts, ses leviers et freins
- > Être capable de prendre conscience de ce qui fait avancer, identifier ce qui peut initier le changement
- > Être capable de se (re)connaître des compétences, des ressources, du potentiel (se valoriser)

UF2 : COMMUNIQUER DANS DIFFÉRENTES SITUATIONS PERSONNELLES ET PROFESSIONNELLES

- > Être capable d'utiliser des outils et méthodes de recherche d'informations (multimédias)
- > Distinguer les éléments constitutifs de la communication (émetteur, récepteur, canal, message...)
- > Identifier différents registres de langue (soutenu, courant, familier)
- > Comprendre ce qu'est un fait, une opinion, un jugement

- > Pouvoir distinguer les faits et les opinions
- > Être en capacité d'utiliser ou de se constituer une grammaire, un vocabulaire, un lexique personnel
- > Pouvoir prendre des notes, (re)formuler, synthétiser, argumenter, écouter...
- > Expérimenter certains types de communication (visuel, olfactif, gustatif, kinesthésique, verbal, non-verbal...)
- > Prendre conscience de l'image que l'on donne et l'ajuster si besoin, identifier le code vestimentaire
- > Développer un esprit analytique et critique face aux messages

UF4 : DÉVELOPPER UN PROJET PROFESSIONNEL OU DE FORMATION

Séquence 2 : Construire et mettre en oeuvre un projet professionnel et /ou de formation

- > Disposer d'une connaissance de base des métiers et des secteurs d'activités
- > Connaître les compétences, connaissances, aptitudes et qualifications nécessaires au métier
- > Choisir les éléments pertinents du profil personnel et les mettre en relation avec le/ secteur/s choisi/s
- > Identifier des interlocuteurs ressources et utiliser le réseau

4. Public

Tout public. Les simulations globales peuvent être envisagées avec un public alpha FLE à partir du niveau A1.

5. Matériel

A déterminer en fonction des situations « jouées ».

6. Analyse du groupe de travail



Vous sentez-vous acteur du processus ?

- ✓ Oui car les participants créent intégralement les situations « jouées » à partir de leurs personnages.
- ✓ Pendant les différentes activités/exercices/situations jouées, tout le monde n'est pas toujours acteur. Il y a également des spectateurs/observateurs. Ces observateurs commentent ensuite la situation et la manière dont chaque acteur a réagi à la situation, avec un focus spécifique sur le savoir-être.
- ✓ Oui, en choisissant comme « microcosme » un hôtel-restaurant ou un centre de vacances, une grande palette de métiers sont représentés et cela permet à chacun de trouver un personnage auquel s'identifier.



Cet outil permet-il de vous considérer, vous valoriser, vous entendre à partir de là où vous vous trouvez ?

- ✓ Oui, la réflexion est axée sur ce que le participant aime et sur le personnage qu'il souhaite incarner dans le projet.



Cet outil vous permet-il de porter un regard analytique sur votre parcours ?

- ✓ Lors des situations « jouées », bien qu'incarnant un personnage fictif, les participants utilisent leurs compétences, leurs expériences professionnelles, leur propre vécu, ... pour donner corps à leur personnage et le faire interagir en professionnel. Dans l'échange qui suit les situations « jouées », chacun peut également faire appel à ses ressources propres pour commenter la scène, conseiller les « acteurs », proposer d'autres pistes de développement de la situation, etc. Cela permet à chaque participant de relire des éléments de son propre parcours, de les comprendre, d'imaginer d'autres manières de faire éventuellement.



Cet outil favorise-t-il le respect ? Est-il rassurant, sécurisant ?

- ✓ Cet outil permet d'aller chercher les compétences de chaque participant et de les mettre en scène, de les mettre en action.
- ✓ Un élément de l'exercice est sécurisant, c'est le fait que le choix du métier ait déjà été défini au préalable. Il y a déjà eu tout un travail en amont et les participants se projettent dans des métiers pour lesquels ils ont un attrait ou dans lesquels ils ont déjà une expérience.
- ✓ A partir du moment où il y a une « mise en scène », c'est toujours difficile au début. Certaines personnes ne se sentiront pas à l'aise dans ce type d'exercice et c'est la raison pour laquelle il est important que le cadre bienveillant soit posé et respecté.
- ✓ Il faut être attentif au fait que le jeu nécessite un peu de créativité et d'imagination, il est donc important que chacun ose s'exprimer et puisse faire appel à ces compétences. On peut donc organiser une simulation plus généraliste ou à objectifs davantage professionnels. Par ailleurs, on peut se centrer sur une simulation réaliste ou davantage fictive.
- ✓ Pour certains participants, le fait de « jouer un rôle » facilitera au contraire les choses car ils se projettent alors dans un personnage et l'imaginaire/ la créativité peuvent s'en trouver « libérés ».



Cet outil ouvre-t-il le champ des possibles, des perspectives positives pour le futur ?

- ✓ L'activité propose une action de réflexion sur soi à partir de situations fictives mais qui sont des situations auxquelles chaque participant est susceptible d'être confronté dans la suite de son parcours professionnel.

- ✓ L'animateur endosse les rôles « tampons », les rôles nécessaires à faire évoluer une situation ou à mettre en œuvre telle ou telle compétence. En cela, il peut choisir les situations qui vont permettre de désamorcer une série de choses ou de déminer telle ou telle représentation erronée sur l'exercice d'un métier, etc.



Cet outil est-il conçu pour un public spécifique ?

- ✓ Les simulations globales peuvent être envisagées avec un public alpha FLE à partir du niveau A1.



Cet outil s'appuie-t-il sur le groupe en tant que collectif et facilitateur ?

- ✓ Oui, il ne peut d'ailleurs se concevoir qu'en groupe (idéal avec 12 à 14 personnes). Les réactions des autres participants sont un apport important à l'exercice.
- ✓ Il permet de faire collaborer les apprenants et d'inter relier les contenus de formation.

A quel moment utiliser l'outil dans la formation ?

- ✓ Cet outil nécessite qu'il y ait déjà une certaine dynamique instaurée au sein du groupe de stagiaires et que ceux-ci se connaissent. Le travail sur le cadre ou la charte de vie du groupe doit déjà avoir été réalisé afin d'assurer que les situations jouées se déroulent avec la bienveillance nécessaire.
- ✓ L'outil est utilisé en milieu de formation, lorsqu'un premier choix de métiers a déjà été posé et avant de partir en stage, en guise de préparation en quelque sorte. En effet, 25 % des abandons en stage sont essentiellement liés à des questions de savoir-être ou de représentation erronée du métier. La simulation globale permet une mise en situation sans aller en stage.
- ✓ Dans le cas d'une formation à entrée permanente, les nouveaux arrivants en formation peuvent facilement être intégrés dans la simulation globale, en posant par exemple une candidature au poste visé et en rencontrant un autre participant qui joue alors le rôle de GRH, par exemple.

Quelles sont les prolongations possibles ?

- ✓ La simulation globale peut être prolongée par une rencontre avec des professionnels.