

PROJET « UN QUARTIER DE MA VILLE »

Méthode de la simulation globale

Académie de Corse

COLLEGE DE BALEONE

Classe de 4^{ème} Aide et de Soutien

QU'EST-CE QU'UNE SIMULATION GLOBALE ?

La simulation globale est une démarche pédagogique fondée sur deux principes fondamentaux :

- construire un « lieu-thème »
- construire des identités fictives

I. CONSTRUIRE UN « LIEU-THÈME »

Construire un « lieu-thème », c'est *entraîner un groupe d'élèves sur un lieu fonctionnant comme un milieu et comme un thème.*

→ Le projet « UN QUARTIER DE MA VILLE » :

- un milieu : UN QUARTIER
- un thème : LES METIERS

II. CONSTRUIRE DES IDENTITES FICTIVES

Construire des identités fictives, c'est se glisser dans la peau d'un personnage.

- « Faire comme si l'on vivait ailleurs que dans l'univers scolaire et, par le pouvoir de l'imagination, importer dans l'enceinte de la classe le lieu-thème choisi ».
- « Faire comme si l'on était quelqu'un d'autre en restant crédible ».
- « Faire entrer le réel dans l'univers de la classe à travers le projet professionnel de chacun ».

DESRIPTIF DE L'ACTION

Il s'agit de *mettre en valeur le projet professionnel de chaque élève par la pratique de l'éducation à l'orientation et par l'initiation à la vie en société, à travers l'enseignement de l'Education Civique.*

I. ELABORATION DU LIEU-THEME, DE L'ENVIRONNEMENT NOTRE QUARTIER ET DU DECOR

- Travail sur l'outil informatique : à partir d'un logiciel de PAO, réalisation d'un plan de « quartier animé ».
- Travail d'organisation et d'échanges oraux.
- Réalisation d'une maquette permettant la construction d'un plan : travail sur les volumes avec Mr CHIOSO, professeur de Mathématiques afin de représenter chaque projet professionnel.

II. LES IDENTITES FICTIVES : RACONTER ET SE RACONTER

Le travail sur les identités fictives permet *de savoir se présenter* en français. Ce travail se fait en tout début d'année pour déterminer les projets professionnels de chaque élève.

Ainsi, pour 15 élèves de la classe, le quartier comprend les 15 métiers suivants :

- Un plombier
- Un maçon
- Un électricien (chauffagiste, poseur de climatiseurs)
- Un armurier
- Deux mécaniciens
- Un conseiller consultant
- Un accompagnateur de randonnées équestres
- Un vétérinaire
- Une toiletteuse d'animaux
- Quatre coiffeuses-esthéticiennes
- Un cuisinier, qui sera assisté d'un second à l'arrivée d'un nouvel élève dans la classe.

III. PREMIER TRAVAIL EN FRANÇAIS

- Développer la lecture et l'écriture sous forme d'élaboration d'un projet professionnel.
- Utiliser des T.I.C.E.
- Rechercher des fiches métiers sur le site de l'Onisep.
- Apprendre à chercher, trier et classer.
- Restituer toutes les recherches après correction avec le logiciel « Open Office / Traitement de texte »

Une fois déterminés les identités fictives, les métiers, l'emplacement de chacun dans le « quartier animé », l'**approfondissement** des recherches devient possible.

- Donner au square le nom d'un personnage historique du XIX^{ème} siècle en liaison avec le programme d'Histoire. Travail réalisé par et avec Mme LEONARDI. Recherche sur le personnage.
- Rechercher les noms des rues et avenues : mathématiciens, biologistes, peintres, médecins... Toutes les possibilités évoquées doivent favoriser un lien avec les autres matières : personnages du passé, inventeurs, contemporains, présence d'un hôtel « classé », notion de patrimoine, sont autant de prétextes à un travail de recherche et d'écriture.
- Nommer les rues, le square, la place et nommer aussi les commerces : réfléchir au mode de formation des mots (noms et logos). Réunions-débats et négociations.

Le lieu une fois déterminé, il importe de lui **donner de l'épaisseur** :

- Choisir les plantations envisageables : en liaison avec Mr POGGIOLI, professeur de SVT, rédaction de fiches botaniques concernant la flore. Présence d'un centre équestre, quartier excentré : qualité de l'air, peu de pollution ...
- Définir l'architecture extérieure du quartier et l'architecture intérieure de chaque commerce en liaison avec Mme ANDREANI, professeur d'Arts Plastiques.
- Harmoniser l'ensemble : largeur des rues, hauteur des immeubles en liaison avec le professeur de Mathématiques.
- Acquérir un vocabulaire approprié aussi riche que possible.
- Se familiariser avec le monde de l'entreprise : sa structure juridique, son financement (emprunts, banques), la concurrence qu'elle rencontre, la constitution d'un dossier de création d'entreprise.
- Lire pour écrire – Français.

La simulation globale fournit naturellement des occasions de lecture et d'écriture. Ce ne seront pas des exercices ponctuels ici. Ceux-là se feront à d'autres moments et serviront à donner plus d'aisance dans les « occasions » citées plus haut. Le but est d'intégrer les productions d'élèves au projet global. La grande variété de productions dans toutes les matières favorisera l'acquisition de la langue.

- Etudier des documents pour ancrer la fiction dans le réel.
- S'initier à la recherche documentaire par l'utilisation de divers supports : encyclopédies, Internet...
- Rechercher des textes d'auteurs en relation avec le lieu-thème.
- Peaufiner les productions écrites des élèves.

Toute situation doit fournir une occasion d'écrire :

- Imaginer (un lieu, un quartier)
- Décrire (le lieu, les personnages)
- Raconter (se présenter en tant que personnage)
- Argumenter (justifier le choix de tel ou tel métier)
- Ecrire (des documents relatifs aux commerces : menus, cartes de visite, annonces publicitaires, définition du métier...)
- Dessiner et réaliser (affiches, plan du quartier, plans des locaux commerciaux). Il a fallu établir également tout un plan de circulation (passages piétons, pistes cyclables, parking) permettant aux élèves de se former à la Sécurité Routière par l'enseignement de l'éducation civique (droits de l'automobiliste, droits du piéton, code de la route...).
- Développer aussi l'observation de la réalité, obliger les participants à « regarder autour d'eux » pour imiter. L'imitation de la réalité donnera au modèle construit de la crédibilité tout en alimentant leur imagination. Il s'agira pour eux de rester dans une dominante fixe : le quartier.

SIMULER POUR STIMULER

PROJET : « UN QUARTIER DE MA VILLE »

Méthode de simulation globale

I. L'ESSENTIEL

Les projets professionnels des élèves s'intègrent dans une démarche qui aboutit à la construction d'un « **QUARTIER DE MA VILLE** ». La méthode de simulation globale permet aux élèves *de s'initier à des logiciels*, en particulier le logiciel Open Office qui comporte des options de traitement de texte, de tableur, de dessin et de PAO (Publication Assistée par Ordinateur). Cette initiation fait intervenir *les différentes matières enseignées* et mène ainsi à l'élaboration *d'un projet professionnel*. Ce dernier permet également d'acquérir les bases d'un savoir-vivre en société.

- Qu'est-ce que la simulation globale ?
- L'appel à l'imaginaire, les identités fictives
- La mise en place du quartier
- L'apport de chaque professeur
- Le temps du projet : deux heures par semaine prises sur les heures de Français avec une intervenant T.I.C.E. dans la salle d'informatique. Les autres heures de Français sont consacrées à la remédiation.

- La contribution des autres matières :
 - En *Mathématiques*, construction d'une maquette
 - En *Anglais*, choix des textes en rapport avec les métiers (voir compte rendu)
 - En *SVT*, étude de la végétation et du monde urbain
 - En *Histoire-Géographie*, programme centré sur le XIX^{ème} siècle avec la Révolution Industrielle, sur la population active et les différents secteurs d'activité. En éducation civique : le droit au travail, l'historique de droit de grève, les différents contrats de travail et les congés.
 - La notion de création d'entreprise a été aussi étudiée.

II. LES AVANCEES – LES POINTS DE RESISTANCE

Cette innovation a pour but de valoriser l'image du métier dans l'esprit des élèves. Aussi serait-il bon de poursuivre cette expérience sur deux ans, avant leur entrée au C.F.A. S'ils sont encore bien jeunes, si leur choix n'est pas définitif, nous sommes convaincus que la présente démarche, loin de les enfermer dans une représentation figée, leur ouvre une perspective sur d'autres métiers, représentés dans « le quartier ». De plus, un certain nombre de cours sont consacrés à des généralités sur le monde du travail, et la méthode employée par notre assistante T.I.C.E. est une méthode générale.

On constate une **avancée** dans les domaines de la vie en société et de l'altérité.

L'avantage pour les élèves est aussi d'aller effectuer leur stage (deux fois dans l'année) en étant informés des avantages ou des difficultés que présente le travail.

Les points de résistance :

L'appel à l'imaginaire, au virtuel est difficile. L'élève arrive-t-il à se projeter dans un autre univers alors qu'il revient constamment à l'univers scolaire ? Faut-il réaliser ce projet sur une durée plus courte et ne faire que cela ?

Les élèves ont avancé bien plus lentement que prévu : en effet, ce qu'ils auraient dû réaliser en un trimestre à l'écrit les a occupés pratiquement toute l'année. La responsabilité n'incombe pas seulement aux élèves : informatique en panne, manque de postes...

Nous sommes donc restés dans la phase constructive et descriptive ; la phase narrative, « la vie du quartier » n'a pas été abordée ou trop peu.

De nombreux retours en arrière, des modifications ont été nécessaires, des moments importants, des temps morts se sont succédé. Le niveau très inégal des élèves devant l'outil informatique, leur autonomie plus ou moins grande dans les recherches a été un obstacle à la réalisation du projet dans le temps.

Certains parents semblent ne pas avoir compris l'enjeu de cette innovation, et la difficulté à établir avec eux un véritable contact n'a pas permis de les convaincre. De plus, cette section est centrée sur la remédiation : or, que comprennent-ils par « remédiation » ? Il s'agit dans leur esprit d'inculquer à leurs enfants ce que personne n'a pu leur apprendre jusqu'à présent. La remédiation n'est pas, pour eux, à long terme et ils ne connaissent qu'une voie à cette dernière.

De toute façon, une innovation présente des risques, elle peut conduire à des erreurs ou ne pas atteindre son but. Une innovation reste une aventure, elle n'est pas planifiée.

III. L'ÉVALUATION

Sur le plan, des recherches, de l'informatique, de l'autonomie dans le travail ainsi que de l'esprit d'équipe, l'évaluation est concrète. (voir feuilles « évaluation des compétences en informatique »)

Chaque professeur trouve dans ce projet matière à évaluer concrètement.

Une interrogation demeure : que leur apportera ce projet par la suite ?

On peut également supposer que cette « vision » des métiers a permis aux élèves d'aborder les stages en comprenant le sens du travail exigé, et d'accéder à une vision plus précise du monde du travail. Les élèves ont manifesté le désir de poursuivre le projet.

La partie narrative sur LA VIE DU QUARTIER, dont la réalisation est prévue cette année pourrait être traitée l'an prochain, avec l'agrandissement du quartier.

Sans ordre précis, voici les possibilités envisagées pour l'année prochaine :

- Recruter un employé : entretien d'embauche, curriculum vitae et lettre de motivation à l'appui
- Elire un conseiller du canton
- prévoir l'arrivée des Anglais pour un concours hippique : organisation avec l'hôtel, la cuisine (travail sur le vocabulaire anglais)
- Fabriquer d'un dépliant touristique
- Définir les relations humaines entre les commerçants : les amitiés, les inimitiés
- Simuler un vol commis : narration d'évènements, d'incidents
- Elire une « miss » du quartier. Fête du quartier.

La question importante du « carnet de bord » s'est posée : l'idée d'en imposer la contrainte aux élèves n'a pas été retenue parce qu'il est assez difficile d'obtenir d'eux un travail régulier en dehors du système purement scolaire et, parallèlement, de leur demander de conserver une attitude purement scolaire. Il a fallu un certain temps pour qu'ils parviennent à se transporter « ailleurs » deux heures par semaine !

Pourquoi n'avoir pas désigné un rapporteur ? Parce que c'était l'exclure en quelque sorte du groupe, et lui faire perdre l'enseignement de données informatiques.

Demander aux élèves de restituer des événements à l'écrit, d'opérer un retour en arrière, cela est très difficile.

Enfin, était-il préférable d'utiliser la totalité des heures de français de la semaine pendant un trimestre ou deux heures par semaine toute l'année ? Les élèves ont marqué nettement leur préférence pour la seconde possibilité.

BIBLIOGRAPHIE

YAICHE Francis, *Les Simulations globales, Mode d'emploi*, Hachette, 1996

J.- CARE / C.-M. BARREIRO, *Le Cirque Simulation Globale*, BELC

DEBYSER Francis, *L'Immeuble*, Hachette, 1986

NOM :	Prénom :		
COMPÉTENCES EN INFORMATIQUE			
1. GÉNÉRALITÉS	Non acquis	En cours d'acquisition	Acquis
Je sais allumer un ordinateur			
Je sais identifier les différents constituants d'un ordinateur (moniteur, etc...)			
Je sais me connecter au réseau informatique du collège			
Je sais enregistrer un fichier			
Je sais créer et ouvrir un dossier			
2. TRAITEMENT DE TEXTE			
Je sais créer un cadre de texte			
Je connais les règles de dactylographie			
Je sais mettre un texte en forme			
Je sais redimensionner un cadre de texte			
3. PAO			
Je sais créer une nouvelle présentation			
Je sais créer un arrière plan			
Je sais importer une image en clipart			
Je sais mettre de l'animation			
Je sais insérer des effets			
Je sais créer des hyperliens			
Je sais créer des objets en 3D			
Je sais importer du texte dans la présentation			
Je sais modifier l'apparence d'une image			
4. INTERNET			
Je sais utiliser un moteur de recherche			
Je sais consulter un site			
Je sais récupérer des images ou du texte dans un site			

ÉVALUATION DES COMPÉTENCES

EN INFORMATIQUE (durée : heures)

TRAITEMENT DE TEXTE

Consignes :

1. Créer un nouveau fichier texte
 2. Rédiger un texte d'une vingtaine de lignes minimum où vous exposerez le projet « le quartier de ma ville », vous en donnerez les principales grandes étapes et vous terminerez par une conclusion personnelle sur votre travail (apports, aspects positifs, difficultés rencontrées)
 3. Mettre ce texte en forme sur une page entière. Donner un titre à votre résumé.
 4. Enregistrer votre document sous le nom : « eval-texte » dans votre dossier personnel et dans votre dossier « le quartier de ma ville » (Ce document sera ensuite corrigé par le professeur directement dans votre dossier
-

INTERNET

Consignes :

1. Rechercher sur Internet deux images se rapportant à votre métier étudié
 2. Enregistrer chaque image sous le nom : « image 1 et image 2 » dans votre dossier personnel et dans le dossier « le quartier de ma ville »
-

PAO

Consignes : *N.B. : L'originalité de ce travail sera prise en compte*

1. Créer une nouvelle présentation
2. Insérer votre fichier « eval-texte » dans la présentation
3. Mettre de l'animation dans le texte
4. Insérer les deux images préalablement enregistrées.
5. Mettre en forme par des effets chaque élément composant la présentation (composition libre)
6. Insérer une nouvelle page et créer un cadre de texte centré sur la page et intitulé : « Fin de l'évaluation » en gras, taille 14 et en police Book Antiqua.

PARTIE LANGUES

Matière : ANGLAIS

TEXTES ETUDIES :

Charles DICKENS : un auteur

- « At the hairdresser » pour hommes, pour dames (« In a beauty parlour »)
- « The car »
- « A hurried lunch »
- « Breakfast »
- « Going to the station »
- « How to ask one's way about »
- « Meeting and parking phrases »

DIAGRAMME A COMPLETER :

« Drinks/food : Fiche « At the Café »

SCHEMAS :

« Moto-car » (avec vocabulaire se rapportant à l'automobile)

« Horse » (avec vocabulaire se rapportant au centre équestre)

« Tools » (avec vocabulaire se rapportant à l'outillage)

EXEMPLES DE COPIES D'ELEVES DE 4ème AIDE ET SOUTIEN

suite à l'évaluation finale

Copie de Julien

« Pour créer le quartier de ma ville, il y a plusieurs étapes à faire. En français, on est allé sur l'ordinateur pour prendre tous les dossiers de formation, concernant les qualités requises, les débouchés et salaires sur le site de l'Onisep. Ensuite, nous avons créé une diaporama avec plusieurs pages sur tous les dossiers. On a créé des liens, créé des cadres animés, des gifs animés, on a même mis des effets sur chaque page, des couleurs, des dégradés et des bitmaps. En mathématique, nous avons étudié un plan de quartier de la ville afin de créer une maquette. Une fois que nous avons étudié le plan, on la crée avec des maisons en papier qu'on avait réalisé en arts plastiques avec Mme ANDREANI. Nous les avons peintes. En SVT, nous avons étudié les arbres pour voir lesquels nous allions mettre sur la maquette. Moi, ce qui m'a plu le plus, c'est la réalisation de la maquette, de la dessiner, de la peindre. L'étude de l'entreprise dans son ensemble m'a plu. »

Copie de Eva

« Nous avons réalisé un quartier de ma ville, c'est comme un jeu. Nous avons tous choisi un métier
« coiffure, maçon, toiletteur d'animaux, vétérinaire, cuisinier... etc.

Ensuite on s'est procurer une identité avec un faux nom qui représentait à peu près notre métier. Nous avons créé une maquette avec Monsieur CHIOSO, notre professeur de mathématique. Nous avons vu avec Madame LEONARDI, professeur d'histoire-géographie, la sécurité routière et la création d'entreprise. Nous faisons tout ce travail pour voir comment se déroule notre métier. Puis, en français avec Madame PADOVANI, nous avons aussi fait une diaporama où nous y avons inséré des gifs animés, des fausses cartes d'identité, des textes que nous avons copier « la formation, les activités, se documenter... ». CONCLUSION : Je trouve que c'était très sympa. J'ai bien aimé à part la diaporama. Le métier de coiffeuse m'a plu. En plus, nous avons travaillé durement mais dans une superbe ambiance avec Andrée (assistante T.I.C.E.). »

Copie de Andréa

« 1ère étape : On a choisi un métier que l'on voudrais faire plus tard

2ème étape : On a imaginé une identité et crée notre diaporama avec les activités, la formation et les qualités requises pour notre métier. Ensuite, nous avons réalisé une maquette avec les commerces et la flore.

3ème étape : On a imaginé aussi les activités que l'on va faire dans le quartier de notre ville. Et là, nous avons fait la diaporama de présentation du quartier avec les noms des entreprises, la mise en place des panneaux de signalisations et les parkings. Pour la maquette, nous avons utilisé du papieranson pour réaliser les bâtiments.

4ème étape : Ensuite pour nous montré la vie active, on a fait des stages en entreprises pendant deux semaines.

CONCLUSION :

Eléments positifs : J'ai bien aimé quand on a chois les métiers, les identités et crée les entreprises. Comment monter son entreprise et les besoins de financement nécessaires.

Eléments négatifs : J'ai pas aimé la réalisation de la maquette.