

# Les romans virtuels : des activités d'écriture collective et internationale sur Internet<sup>1</sup>

*Pour l'apprentissage des langues et la pratique des technologies nouvelles  
(en français, anglais, allemand, espagnol et arabe)*

MONIQUE PERDRILLAT  
Éducation & Internet France/USA

Les romans virtuels sur Internet, depuis 4 ans, incitent à l'étude des langues et à la pratique des technologies nouvelles de façon motivante et amusante. Ils viennent d'être sélectionnés par la Commission européenne, dans le cadre de l'appel à proposition *eLearning- Innovation 2003*. La technique, basée sur la pédagogie du CIEP des « Simulations globales » a été éprouvée par plus de 6000 élèves de 30 pays différents, du Chili à la Bulgarie, en passant par la Belgique, la France, l'Allemagne, la Russie, le Burkina Faso, le Maroc, la France...

Les participants ont de 8 à 18 ans, ils choisissent un rôle à jouer à distance, simulent une vie virtuelle dans un immeuble, une île ou une planète... En classe, ils imaginent leurs personnages, dessinent, inventent des histoires qu'ils envoient ensuite sur le site des romans virtuels, selon le synopsis, le planning et les consignes proposés. La coordination du roman est assurée à distance par un professeur de langue et un coordinateur qui aident les classes. C'est l'occasion de proposer aux élèves un projet qui leur donne le goût d'écrire, le plaisir d'être lu, de dialoguer en ligne sur l'Internet et de découvrir d'autres cultures, grâce à ce travail collectif.

## *Les objectifs pédagogiques et l'organisation du travail à distance*

Avec les romans virtuels, il s'agit d'apprendre une langue sur Internet de façon attrayante et de réaliser un projet multimédia international qui favorise le travail « collaboratif ». Les élèves de langue première ( plus jeunes) sont mélangés dans chaque projet aux élèves de langue seconde, c'est la différence d'âge qui équilibre leur savoir-faire et leur pratique. Chaque classe participant à un roman virtuel va représenter une famille dans un immeuble, un village ou alors des naufragés dans une île. Les élèves et les enseignants jouent un rôle, envoient de « fausses photos », ils réinventent une vie, un environnement avec de drôles de fleurs et d'animaux, parfois surréalistes. Pour rendre la vie quotidienne plus piquante, toutes sortes d'événements et d'« avatars » sont imaginés comme des élections, un mariage, un potin, un vol et chacun réagit à sa façon. Les histoires racontées sortent souvent du canevas proposé, selon la créativité des classes qui s'interpellent à distance, s'envoient des courriels ou organisent des *chats*<sup>2</sup>. Cette activité incite au travail en

<sup>1</sup> <http://www.romans-virtuels.com>

<sup>2</sup> Littéralement conversations. (NDLR)

groupes et permet de sortir de la routine et du schéma contraignant des manuels scolaires.

### *L'exemple de « L'immeuble »*

Vous n'allez pas construire un immeuble anonyme où personne ne se connaît; la vie de l'immeuble est faite de communications; les gens se rencontrent, se disent bonjour, échangent des civilités ou des nouvelles, se rendent des services, mais parfois aussi se plaignent, disent du mal les uns des autres, se jalouent. Vous allez imaginer et jouer ces scènes. Certaines seront très simples: M<sup>me</sup> X rencontre M. Z dans l'escalier; ils se saluent et échangent une ou deux phrases sur le temps qu'il fait. D'autres seront un peu moins banales: la mère Michel demande au père Lustucru de l'aider à retrouver son chat... (Francis Debyser, *L'Immeuble*).

**Le calendrier** : de janvier à mai, toutes les trois semaines, les classes rédigent un texte illustré de photos ou de dessins. Les consignes de rédaction sont données à l'avance.

**Les thèmes** des romans virtuels s'adaptent bien aux jeux de rôles et correspondent souvent aux sujets traités dans les ouvrages des simulations globales : « l'immeuble », « le village », « l'hôtel », « l'île », « le voyage en autocar », « le cirque », « la conférence internationale », « l'entreprise »... Certains romans virtuels suivent aussi des sujets d'actualité comme *The Race*. Tous les élèves ont fait semblant d'être embarqués à bord d'un catamaran. Ils ont suivi la vraie course et ont rajouté des histoires cocasses.

### *Un nouveau site Internet spécifique aux romans virtuels avec du son et de la vidéo*

Depuis la rentrée de 2003, le site des romans propose de nouvelles fonctionnalités : du son, de la vidéo à incorporer dans les histoires, des forums, des conversations (*chats*) pour améliorer l'interactivité entre les participants. Les personnages des romans peuvent ainsi se donner rendez-vous et converser en ligne sur la suite à donner à leurs aventures. Les forums permettent de mieux communiquer, de se laisser des messages, sans être gêné par les décalages horaires des partenaires situés aux quatre coins du monde. Il est aussi prévu en 2003 des conférences (*call*) entre les enseignants et les élèves d'un même roman.

### *La participation réelle des acteurs et leurs modes de coopération en ligne*

Un roman virtuel se construit à différents niveaux de participation et toujours à distance.

**Le coordinateur** sélectionne par courriel des enseignants qui seront animateurs de romans virtuels pour chaque langue (français, anglais, allemand, espagnol). Puis ensemble, à distance, ils rédigent le scénario et le calendrier, recherchent des classes sur l'Internet pour participer au projet.

**L'animateur** a en charge de dynamiser les classes par courriel et de veiller à la construction du roman. Il peut, à tout moment, modifier le

scénario et relancer de nouvelles actions. Il vérifie et valide les textes et les images envoyés par les élèves directement sur le site de France Télécom Éducation. Cet enseignant joue aussi un rôle dans les histoires : le concierge de l'immeuble, la patronne du bar du village, le capitaine du navire échoué...

### ***Les classes participantes***

Les élèves inscrits ont de 10 à 18 ans. Ce projet est interdisciplinaire et s'intègre parfaitement dans les classes de langue et de français. Les enseignants guident leurs élèves pour les jeux de rôle, la rédaction des histoires et l'envoi des textes sur le site.

### ***De nouvelles « salles de profs » en ligne et des amitiés à distance***

Au départ, personne ne se connaît, ni les élèves ni les enseignants, mais, grâce au projet commun, les participants communiquent par courriel et une complicité s'installe. Ils s'entraident et réagissent aux histoires diffusées, alors des commentaires un peu plus personnels apparaissent progressivement. Les enseignants échangent des informations sur leur école, leur ville, leurs prochaines vacances, ils sympathisent comme dans une vraie salle de profs. À la fin d'un roman virtuel, plusieurs professeurs se sont rencontrés en vrai, tout en prenant soin d'utiliser un petit panneau pour se reconnaître. Néanmoins, certains animateurs de romans ne se sont jamais vus ni même téléphoné, mais ils ont l'impression de se connaître tout de même, par courriel ! Ainsi un des enseignants en poste à Istanbul a été sélectionné sur l'Internet, formé à distance et il semble que tout le monde le connaît très bien, comme si on l'avait déjà rencontré dans une salle de profs d'un collège. Il est arrivé aussi que des élèves, intrigués par le rôle joué par d'autres, se téléphonent ou correspondent à titre personnel.

### ***De la virtualité à la réalité***

Après avoir simulé des personnages dans des histoires communes, les participants se prennent au jeu. Certains disent s'appeler par leur faux nom dans les couloirs de l'école et ont du mal à terminer la simulation, à quitter leur fausse famille en fin d'année. Beaucoup éprouvent le besoin de prolonger ce jeu et de se confronter à la réalité.

Des élèves allemands ont participé au roman *L'Immeuble* et ont simulé une vie virtuelle à Paris au 109 rue Lamarck, ils ont découvert la capitale et le quartier du 18<sup>e</sup> sur les sites web. Ensuite, lors d'un voyage scolaire, ils sont venus voir la réalité des lieux et il a fallu prévenir la vraie concierge de l'immeuble sur les raisons de cet attroupement... De même, les élèves américains de Georgie ont visité Grimaud en Provence, le village lointain où ils avaient fait semblant de vivre. Des situations cocasses se sont aussi produites, car parfois la simulation peut prêter à confusion... Ainsi l'animatrice d'un des romans qui jouait le rôle de la présidente du Parlement a invité tous les députés virtuels à se rendre à Strasbourg... L'enseignante de Bulgarie l'a prise au sérieux et commençait à préparer sa valise, en vrai...

Au final, les participants sont toujours un peu tristes d'arrêter ce jeu de rôles, d'« ôter le masque et de se dire au revoir ». Il est de tradition maintenant de révéler son identité en fin de roman, d'envoyer sa vraie photo directement sur le site de France Télécom Éducation. Certains gardent le contact et les élèves du lycée professionnel de Vitry correspondent avec des élèves d'Allemagne de Belgique, de La Réunion, d'Istanbul et ils envisagent une visioconférence. Un professeur nous a signalé également que sa classe avait un réel problème de comportement : violences individuelles, moqueries, délation, agressions verbales et physiques... L'engagement d'une équipe sur un bateau virtuel dans le roman *The Race* a eu un effet bénéfique sur la mentalité du groupe. Les liens se sont resserrés et une certaine convivialité s'est installée.

### ***Parfois, c'est une vraie fête qui clôture un roman virtuel***

Ce fut le cas à Conflans-Sainte-Honorine, toutes les classes du secteur scolaire des Yvelines, qui ont participé au roman et inventé la vie à « Onorina », ont pique-niqué en fin d'année scolaire. Les enfants se sont vus pour la première fois et ils avaient pris soin d'afficher leur faux nom de personnage pour se reconnaître.

### ***Des apports nouveaux pour l'enseignement***

Les élèves sont vraiment motivés pour rédiger, inventer des histoires, dessiner, car ils savent qu'ils sont lus par d'autres à distance et publiés sur l'Internet. L'apport culturel est aussi important : ils s'informent sur les pays où ils sont supposés vivre. Ainsi pour le roman policier *La CIAC*, ils ont dû faire des recherches géographiques sur la ville d'Istanbul, connaître le nom des rues, des monuments, les habitudes alimentaires turques, etc. Pour *The Race*, les élèves ont simulé la course à la voile autour du monde et ils ont découvert certains pays à cette occasion. Ils ont appris à se repérer sur une carte et connaissent bien tout le vocabulaire de navigation. Ils se familiarisent aussi avec une nouvelle forme de communication par courriel et l'usage des sites Internet. Les élèves de Montville sont maintenant autonomes devant l'ordinateur : ils savent rechercher des informations, les récupérer, les intégrer à un document. Ils ont même été tous partants pour tester les adresses électroniques gratuites de la poste, ils deviennent des spécialistes des courriels ! Au lycée professionnel d'Andrézieux-Bouthéon, « Ils peuvent tous chercher un site, rentrer un texte, diffuser des documents ».

### ***Quelques témoignages***

– France - École d'Andrézy : *Les élèves sont déçus que l'on arrête. Ils voudraient que le roman continue et que leurs personnages continuent de vivre.*

– Tunisie : *Merci pour cette activité formidable que vous êtes en train de coordonner. Nos élèves sont très contents de participer à l'élaboration d'un roman virtuel. C'est une occasion pour eux de pratiquer la langue française*

*qu'ils apprennent à l'école et de découvrir d'autres horizons et de s'initier à d'autres cultures.*

– Turquie, Istanbul : *Tous les partenaires sont unanimes pour affirmer que la publication sur le Web de leurs travaux constitue un outil très concret pour la motivation de leurs élèves, qu'il aurait été certainement plus difficile de les faire écrire autant sans traces consultables par le monde entier. Pour les classes de FLE, c'est un outil efficace pour faire «du français autrement» (c'est le nouveau mot d'ordre des attachés linguistiques) !*

– France, Collège de Montville : *Tout le monde s'amuse comme des fous et les élèves prennent plaisir à écrire des textes... quel bonheur pour un professeur de français! Je suis persuadé que de tels projets sont moteurs pour la motivation des élèves.*

**Les enseignants** peuvent intégrer facilement ce projet dans les cours de langue (maternelle ou seconde), de dessin, d'informatique, de géographie, de mathématiques... Les textes produits font l'objet de devoirs notés et sont souvent de bonne qualité tout comme les dessins qui les illustrent. Voici quelques témoignages :

– À Hofheim, en Allemagne, l'enseignant de français évoque les avantages pédagogiques de l'expérience : *La participation au roman nous a permis de rendre les cours de grammaire plus intéressants et motivants. Je suis content d'avoir participé avec mes élèves à cette rédaction collective. L'expérience a été un succès au niveau de la motivation pour le français... On a travaillé sur le vocabulaire policier. J'ai introduit le passé simple et le discours indirect...*

– France - Lycée professionnel d'Andrézieux-Bouthéon : *Le travail sur ordinateur, le maniement de l'outil informatique, la recherche sur Internet et son utilisation ont permis de sortir de la routine habituelle, et de varier l'apprentissage. Le thème du travail a compté de même que la prise de conscience du travail commun, livré à des inconnus....*

– USA (Georgie) - Stephenson high School Stone Mountain GA 30087 : *Je garderai un souvenir inoubliable de ce projet et du talent merveilleux de tous ces jeunes. Nous étions pour quelques mois une famille virtuelle, qui bien vite est devenue une vraie famille. Et comme dans une vraie famille, on se taquinait, on se racontait des histoires, etc... On ne s'appelait plus par notre vrai nom, mais par notre nom de roman virtuel. Maintenant que tout le monde se quitte, il est très réconfortant de savoir que nous pouvons nous retrouver à tout moment sur votre site. Quel réconfort! (Dominique J. Morin, professeur de français.)*

**Les parents** s'intéressent et participent souvent au projet. À domicile, ils observent le travail des enfants sur le site Internet. Ils font aussi des recher-

ches sur la toile pour aider la classe. À l'unanimité, la réaction est positive et parfois dans les classes, les travaux publiés sur le site sont imprimés, reliés et remis aux familles. Le fascicule éveille alors la curiosité et le site des romans est régulièrement consulté. Le travail a été jugé intéressant, original et très élaboré.

Les romans virtuels multimédia 2003,  
initiative soutenu par la Commission européenne

### ***Les synopsis***

Huit romans en français, anglais, espagnol et allemand et en arabe. Plus de 1500 élèves de 16 pays différents sont inscrits pour ces projets en cours de réalisation.

### ***Roman en français : Imagexpo***

Il s'agit de réaliser avec des partenaires européens, une exposition itinérante virtuelle dont le thème est « dialogues interculturels par l'image ». Les classes des différents pays vont choisir des illustrations et les commenter.

### ***Roman en français : La Fête à Montpellier***

Les élèves font semblant de vivre à Montpellier, au sud de la France. Ces habitants virtuels racontent leurs activités quotidiennes, commentent l'actualité en faisant des reportages et organisent une fête virtuelle.

### ***Roman en français : Les Trois Mousquetaires en Amérique au XVIII<sup>e</sup> siècle***

À l'occasion du transfert des cendres d'Alexandre Dumas au Panthéon, on apprend que le romancier a écrit la suite des *Trois Mousquetaires*. Ils débarquent en Amérique au XVIII<sup>e</sup> siècle, dans une période très conflictuelle.

### ***Roman en français : La Quête du Petit Chaperon rouge***

Le Petit Chaperon rouge et le grand méchant loup, Loulou Croquetout, sont de retour en l'an 2003. Chaque classe va constituer un club de soutien APCR, et lui faire découvrir le monde d'aujourd'hui.

### ***Roman en espagnol : La máquina infernal de la Puerta del Sol***

Puerta del Sol, 31 décembre 2002. Des milliers de gens sont sur la place, au 12<sup>e</sup> coup de minuit, ceux qui ont réussi à avaler leurs 12 grains de raisin, sans les mâcher, se trouvent soudain téléportés dans une machine à remonter le temps. Commence alors l'incroyable périple à travers l'histoire de l'Espagne...

### ***Roman en allemand : 7, Rue Princesse à Berlin***

Vous vivez tous au centre-ville dans le quartier Kreuzberg, très international. Dans votre immeuble, il se passe des choses ordinaires et parfois extraordinaires. Les élèves vont simuler d'y vivre et faire des reportages ima-

ges et vidéo sur leur ville virtuelle.

***Roman en arabe : Aladin et son Ordi magique***

En frottant sa lanterne magique, Aladin la casse. Il sort bien déçu et s'aperçoit que tout a changé ! Des magasins partout ! Il tombe en admiration devant un objet «l'Ordi magique». Vous allez inventer l'histoire d'Aladin et de son nouvel outil ordinateur.

***Roman en anglais : Camp MacKenzie***

Suzan McKenzie vit dans un château hanté et s'occupe d'un Camp de vacances en Écosse, près de Glasgow. Les élèves simulent leur séjour dans ce village et racontent tous des histoires bien bizarres.

Pour toute information concernant les projets 2003 :

Monique Perdrillat moniqueft@aol.com

Coordinatrice des «Romans virtuels»