



## **LES ROMANS VIRTUELS 2003**

### **Informations pour les enseignants**

<http://213.56.195.84/dynamic/LaunchCenter/default.asp>

**Durée du projet : De Janvier/ Février à Mai /Juin 2003**

#### **Comment ça se passe ?**

Créez à plusieurs votre « Roman Virtuel sur Internet, avec des élèves d'autres classes et des pays du monde entier, Choisissez votre rôle : vous êtes explorateur, reporter, sportif ou bien encore concierge ou militant écologique... vous inventez l'histoire... A l'aide de leur professeur en classe, les élèves imaginent une sorte de vie virtuelle. Ils rédigent des textes et les illustrent en fonction du scénario, des consignes du roman et selon le calendrier proposé.

L'expérience pédagogique et Internet des romans virtuels collectifs est déjà bien rôdée, elle a démarré en 1997 avec un premier roman par email « L'immeuble du 109 rue Lamarck à Paris »

#### **Pour s'inscrire et participer**

Envoyer un courrier électronique à l'enseignant animateur du roman choisi ou à [moniqueft@aol.com](mailto:moniqueft@aol.com)

**De Février à Mai/Juin**, toutes les 3 ou 4 semaines, en classe, les élèves rédigent des textes ( ½ page) et les illustrent de dessins ou de photos puis les envoient sur le site Internet des romans virtuels.

Le roman se construit petit à petit ; il est visible en temps réel sur le site tout au long de l'année scolaire. L'animateur du roman, un professeur de langue, revoit les textes puis les valide et il la met en ligne immédiatement sur le web. Il est également à la disposition des enseignants pour des conseils tout au long de la construction des histoires.

#### **Pour quel niveau scolaire ?**

Il n'y a pas de niveau requis. Du primaire au lycée, chaque groupe français ou étranger désirant participer à la création collective a la possibilité de le faire, dans l'une des langues et sur l'un des thèmes proposés.

#### **Utilité pédagogique du projet**

En classe, les enseignants guident les élèves pour la rédaction des premiers textes. Cette activité peut également faire l'objet d'un cours sur la communication et le langage. Des élèves de tous pays écrivent ensemble dans la même langue et à distance, grâce à Internet. Ils apprennent vite à se connaître à travers le réseau. De vrais échanges ont lieu, des amitiés naissent. Ils se rencontreront peut-être un jour "en réel" à l'occasion d'un voyage scolaire ...

Pour rechercher des informations sur les lieux et les événements, les élèves doivent visiter des sites web. Il leur faut aussi scanner des photos, des images, des dessins qu'ils ont réalisés. En s'initiant à

l'écriture électronique, les élèves travaillent à la rédaction de textes de qualité, précis, concis, informatifs et s'attachent à donner le ton recherché : professionnel, chaleureux ou bien humoristique.

- Activité pluridisciplinaire
- Pratique des "Simulations globales" : une technique bien adaptée à la rédaction de textes, le plaisir d'écrire pour être lu sur Internet.
- Pratique des langues étrangères suivant les projets choisis et stimulation des élèves pour améliorer leur niveau.
- Initiation à l'informatique et à la dactylographie.
- Imagination et créativité pour la rédaction de textes attractifs.
- Découverte des autres, de pays et de modes de vie différents
- Possibilité d'échanges et de rencontres entre correspondants ou entre classes (voyages scolaires).

### **Déroulement dans la classe**

Le professeur responsable du groupe d'élèves est amené à conseiller et à informer. Il gère au mieux les différentes activités, respecte le calendrier et sélectionne les textes produits. Une partie du travail peut se faire en classe. Ainsi, certains textes à rédiger peuvent compter comme un vrai devoir et sont l'occasion d'étudier le récit, les descriptions, les dialogues ou la grammaire. Il peut y avoir alternance entre des textes individuels ou de groupes. Chaque élève joue un rôle et représente un personnage. Les élèves se chargent à tour de rôle de taper et d'envoyer les récits et les illustrations sur le site Internet des romans virtuels de France Telecom Education.

### **Règles du jeu**

#### **Engagement de participation**

Les enseignants qui s'inscrivent pour un projet d'écriture de Roman Virtuel s'engagent avec leurs élèves à envoyer leurs histoires et des images de janvier à mai (compte tenu des congés scolaires), sauf difficulté particulière, bien entendu. L'animateur et le coordinateur du projet seront disponibles (via courrier électronique) pendant toute l'année pour tout conseil et aide nécessaire au bon déroulement de l'animation.

#### **Matériel**

L'enseignant doit disposer :

- d'un micro-ordinateur disposant d'un accès Internet (web et courrier électronique)
- d'un scanner
- le travail pourra être facilité par l'utilisation d'un appareil photo numérique.

#### **Validations**

Toutes les productions envoyées sur le site des « Romans virtuels » de France Telecom Education seront validées, avant d'être mise en ligne par le coordinateur-animateur du projet. Celui-ci aura toute latitude pour modifier ou supprimer des éléments, s'il le juge utile.

#### **Droits d'auteur et propriété**

Les professeurs doivent respecter les règles juridiques concernant les droits d'auteur, en particulier concernant l'utilisation d'images et de photos. Si le groupe est amené à illustrer un texte par une photo de monument ou d'œuvre d'art, le professeur doit obtenir l'autorisation du propriétaire, du concepteur ou de l'architecte.

Les professeurs sont responsables de l'ensemble des contenus (textes et images) fournis par les groupes dont ils ont la charge.

#### **Protection des mineurs**

La protection des mineurs sur Internet est une nécessité. Il est donc fermement recommandé de ne pas publier de photos sur lesquelles les visages des enfants sont identifiables. Les photos de groupe, de loin et en mauvaise définition, nécessitent dans tous les cas **l'accord préalable écrit de tous les parents.**

### **Références pédagogiques**

1. Coordinateur général et animateur du projet : Monique Perdrillat, professeure certifiée de Lettres Modernes.
2. Ce procédé pédagogique de "simulations globales" s'inspire de l'ouvrage "L'Immeuble" de Francis Debyser et de "Les simulations globales - mode d'emploi" Francis Yaiche - Edition Hachette et "L'Ile" de Jean Marc Caré
3. Lecture conseillée pour les enseignants de "La Vie Mode d'Emploi", de George Perec (Collection "Livre de Poche") pour les similitudes entre nos histoires et celles de l'immeuble de G.Perec. Nous avons l'avantage d'une grande première : la vie racontée à plusieurs via Internet.

## **Les synopsis des 8 romans virtuels 2003**

### **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 a Montpellier**

Les élèves font semblant de vivre a 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 Amerique au 18eme siecle**

A 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 18 ème siècle, dans une période très conflictuelle.

### **Roman en français : La quête du Petit Chaperon Rouge ( pour les ecoles)**

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 anglais :Camp MacKenzie**

Suzan McKenzie vit dans un chateau hante et s'occupe d'un Camp de vacances en Ecosse, près de Glasgow. Les eleves simulent leur sejour dans ce village et racontent tous des histoires bien bizarres.

### **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° coup de minuit, ceux qui ont réussi à avaler leurs 12 grains de raisin, sans les mâcher, se trouvent soudain télé portés 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 a 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 font simuler et faire des reportages images et vidéo sur leur ville virtuelle.

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

En frottant sa lanterne magique, Aladin l'a cassé. 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.

Coordinatrice du projet

Monique Perdrillat: [moniqueft@aol.com](mailto:moniqueft@aol.com)