

## LES VILLAGES IMAGINAIRES POUR MIEUX COMPRENDRE LE RÉEL

### Village Prologue (Canada, Québec), Anvie la Corbeline (France)

Éric BACCALA

À l'heure où l'enseignement est bouleversé par l'introduction des technologies de communication, certaines questions restent posées quant à l'apport d'une d'entre elle : l'Internet. Qu'apportent-elles de nouveau ? Un projet canadien semble en tirer profit, et fait des émules en France.

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window titled 'La Feuille de Chou - Microsoft Internet Explorer'. The address bar is empty. The website content includes:

- A logo on the left with the text 'Anvie 1866 La Corbeline'.
- The main title 'La Feuille de Chou' in large black font.
- The date 'Samedi 15 septembre 1866' and issue number 'N° 139' on the right.
- The editor's name 'Rédacteur en chef: Alcide Longuspige' at the bottom of the header.
- A blue banner with the weekly proverb: 'Le dicton de la semaine: "Ne fais pas aujourd'hui ce qu'un autre peut faire demain".'
- A large image of a three-masted sailing ship on the left.
- Text on the right describing the ship: 'Ce bateau de 18000 tonnes, long de 210 mètres et large de 25, était le seul à pouvoir dérouler, à une profondeur de 4 à 5000 m, les 3000 km de câble nécessaires.' Below this, it mentions: 'De Valentia, en Irlande, à la baie de la Trinité sur la côte de Terre Neuve, le Great Eastern a fait route à 6 noeuds pendant deux semaines. En vérifiant sur une carte, c'est vraiment le chemin le plus court. Au retour de cette'.

## LE VILLAGE PROLOGUE

Des enseignants québécois, Didier Tremblay et Jean Yves Frechette, ont créé un environnement imaginaire qui place l'élève dans une situation où l'interaction est le centre de la démarche pédagogique. Le principe est celui d'une correspondance avec les personnages (des

acteurs, enseignants) d'un village imaginaire vivant en 1852 : Village Prologue. C'est une simulation socio-historique dans laquelle l'élève (cycle 3 et collège) est amené, à travers le caractère anachronique des échanges, à redécouvrir le monde où il vit pour l'expliquer et le comparer à celui de son correspondant qui ne connaît rien du futur ! Son moyen de communication est l'écrit, à travers la messagerie électronique. Un logiciel d'aide à l'écriture accompagne les élèves dans la construction de leurs textes, et la vérification de leur orthographe, testée par le « filtre à fautes » qui renvoie les messages comportant des erreurs. Cet outil, *Logitexte*, s'inscrit dans un cadre global d'aide à la production d'écrits que les auteurs ont nommé « *la console d'écriture* ».

Voici donc les élèves parés pour jouer à découvrir le passé. Car il s'agit bien d'une simulation, d'une fiction dont les échanges entre enfants et personnages forment le scénario. Les chroniques quotidiennes de la vie à Prologue sont mises en ligne et permettent de créer un environnement imaginaire dans lequel les enfants puisent de nombreuses informations sur la vie des habitants. Ces derniers subissent d'ailleurs l'influence des « nouvelles du futur » qu'ils interprètent parfois de manière originale. Le Hockey est une découverte qui fait fureur. Une iconographie inspirée d'illustrations d'époque enrichit l'environnement imaginaire dans lequel est plongé l'enfant qui peut aussi puiser dans une documentation abondante, concernant le XIX<sup>e</sup> siècle. L'intérêt suscité par la participation à Village Prologue est riche :

- outre l'implication directe qu'elle exerce sur la production de différents types de textes, sur la vigilance orthographique, elle rend à l'écrit sa fonction essentielle de communication ;
- l'enfant regarde le monde qui l'entoure et le questionne pour pouvoir donner une explication plausible à son correspondant. En effet, son discours est décontextualisé : le personnage qui le lit n'a pas les mêmes références culturelles, sociales et techniques que lui !
- l'enfant est amené à réfléchir sur la langue.

L'activité peut être source de projets très motivants, comme celui que mes élèves de CM1 ont décidé de mettre en œuvre : les pannes d'électricité dont a été victime le Québec ont stimulé de nombreux échanges avec les personnages, qui se sont demandé ce qu'était cette énergie dont le monde moderne semblait être devenu si dépendant ! Un des mes élèves a proposé d'aller visiter l'exposition sur ce thème à la Cité des Sciences. L'objectif était clair : recueillir le maximum d'informations pour expliquer aux habitants comment la produire. De nombreux textes ont été

rédigés, étayés de schémas, avec le souci de présenter des objets techniques réalisables à l'aide de matériaux de l'époque ! Un élève a même proposé d'utiliser le moulin du village comme générateur ! Cette motivation, bien que suscitée par une activité virtuelle, a permis aux élèves d'acquérir des compétences dans un domaine bien concret ! Les exemples d'un tel engagement sont nombreux parmi les 5 000 utilisateurs des lignes virtuelles. Ces derniers forment d'ailleurs une population d'élèves et d'enseignants qui peuvent échanger leurs pratiques, proposer des enquêtes à travers les archives de Prologue. Il faut savoir que cette activité, subventionnée au Québec dans le cadre du projet RESCOL, fait appel, en France, à une contribution financière raisonnable de la part des écoles ou des classes.

## ANVIE LA CORBELINE



L'école Reine Mathilde, à Caen, a été la première en France à s'inscrire aux activités de Village Prologue. Grâce aux formations organisées par Patrick Pain, IEN de Caen, en présence des deux concepteurs canadiens, des enseignants de l'académie de Caen et de Versailles ont pu être sensibilisés à ce projet. D'autres écoles ont participé au projet, dans les Yvelines et dans l'Essonne. On devinera aisément que l'idée de créer un Village Français destiné aux élèves francophones ait pu germer assez rapidement. Les efforts des ensei

gnants normands, auxquels se sont joints quelques « parisiens », ont finalement été récompensés : le ministère de l'Éducation nationale a acheté la coquille du programme canadien. Des partenaires institutionnels nous ont soutenus : les CRDP de Caen et de Versailles. Apple et France Télécom nous aident matériellement. L'académie de Caen a déchargé un enseignant sur le projet Français pour le second semestre 1999. Un Groupe d'Étude Pédagogique s'est créé au CRDP de Versailles pour mettre en place un protocole d'expérimentation. Une association, A.N.V.I.E (Apprendre sur le Net avec les Villages Interactifs et Éducatifs) a été créée pour élaborer le projet, coordonner les personnes qui y contribuent et promouvoir le site auprès des établissements scolaires et des administrations. *Un Village Imaginaire Français* est en train de naître : « Anvie la Corbeline ». Il se situe en 1866-1867, dans la forêt de Brotonne.



Pourquoi cette période ? Elle fourmille d'événements qui ont creusé les fondations de notre société contemporaine et offre de nombreuses pistes de recherches pour les élèves, sur le plan littéraire, artistique, historique, social, économique, technique et scientifique. La préparation de l'Exposition Universelle de juillet 1867 présente un intérêt culturel « médiatique ». C'est une période qui est étudiée au cycle 3 et qui est abordée, en littérature, par exemple, au collège.

Pourquoi dans le parc de Brotonne ? L'axe fluvial dessiné par la Seine permet de lier la vie urbaine et rurale et autorise le déplacement de certains personnages dont les témoignages seront précieux ! La proximité de la mer permet d'imaginer des voyages (à Prologue ?). Le partenariat avec le parc régional de Brotonne apporte beaucoup de réalisme et de fidélité à la reconstitution du village d'Anvie la Corbeline.

## COMMENT PARTICIPER ?

À la prochaine rentrée scolaire, les élèves auront donc la possibilité de découvrir ce nouveau village sur internet. Pour participer à l'expérimentation française, il suffira d'adhérer à l'association ANVIE (1 euro par élève pour une classe et 5 euros pour la classe).

Les élèves choisiront ensuite des correspondants parmi les dix actuellement « en vie » et recevront un code d'accès au village Anvie. Ils pourront commencer à écrire leur première lettre et visiter le site.

Chaque jour, ils iront ouvrir leur boîte aux lettres électronique pour vérifier si un message d'Anvie les attend : une réponse d'un correspondant (10 jours maximum après l'envoi des élèves), les chroniques du Village ou une activité proposée par les animateurs du site.

L'enseignant a un rôle déterminant :

- il prépare bien sûr les élèves à la production de différents types de textes,
- joue le rôle du filtre à fautes en enlevant les mots mal orthographiés dans les textes des enfants qu'il replace dans les boîtes aux lettres afin qu'ils soient corrigés,
- suscite l'intérêt des élèves pour les thèmes abordés lors des échanges en les incluant dans un projet interdisciplinaire...

Une formation sera prodiguée par l'association aux enseignants participants afin qu'ils puissent mener à bien cette activité et, si ils le souhaitent, animer un personnage du Village Anvie-la-Corbeline. Car cette correspondance imaginaire repose sur un réseau d'animateurs de personnages. Ces derniers répondent aux élèves selon un canevas qui regroupe ses caractéristiques (physiques, familiales, sociales...). Des informations sur l'époque sont mises à la disposition des animateurs, directement sur le site.

Dans un premier temps, le projet fonctionnera à titre expérimental. Il sera suivi par deux instances :

- le CRDP de Versailles, qui crée un Groupe d'Expérimentation Pédagogique
- l'Inspection Académique, sous l'égide du Recteur, qui met en place un groupe de pilotage.

Pour vous donner une idée de ces deux projets, voici leur adresse internet :

Village Prologue : <http://prologue.educ.infinet.net>

Anvie-la-Corbeline : <http://anvie.crdp.ac-caen.fr>

Pour un complément d'information, vous pouvez écrire à : Association A.N.V.I.E. - 5 rue des prêcheurs - 78300 Poissy - [PROJET-ANVIE@ac-versailles.fr](mailto:PROJET-ANVIE@ac-versailles.fr)

L'instituteur du Village d'Anvie-la-Corbeline, Désiré Ferard, s'impatiente déjà de savoir comment vivent les écoliers de l'an 2000 !...

Éric BACCALA  
Directeur d'école  
Animateur Informatique

