

José Ségura

PROFESSEUR DES ÉCOLES ITINÉRANT FLE-FLS
ARIÈGE

Stéphane Bardou

ANIMATEUR INFORMATIQUE
TARASCON-SUR-ARIÈGE

Pour apporter une aide spécifique aux élèves non francophones d'Ariège répartis sur plusieurs lieux géographiques, un professeur des écoles itinérant se lance dans un projet de simulation globale en adoptant pour Internet le célèbre Immeuble.

1. F. Debyser, *L'Immeuble*, Hachette FLE/CIEP, 1996, préface.

Des professeurs des écoles itinérants

L'Ariège est un département rural et montagnard ayant une tradition historique de terre d'accueil. De nombreux élèves non francophones sont donc disséminés dans les écoles primaires et les collèges. Pour leur apporter néanmoins une aide spécifique, l'inspection académique a créé en septembre 2000, puis en 2001, deux postes de professeurs des écoles itinérants. Leur mission : parcourir les établissements ariégeois afin de dispenser des cours de FLE ou FLS aux élèves nouvellement arrivés. Hors de ces prises en charge spécifiques, les jeunes sont scolarisés dans leurs écoles ou collèges.

Nommé sur le poste de professeur des écoles itinérant à la rentrée 2000, j'interviens entre trois et six heures auprès de groupes très hétérogènes organisés par secteurs géographiques. Il faut mettre en place une pédagogie forcément très différenciée, dans laquelle l'outil informatique devient incontournable.

À l'issue d'une année de travail avec ces élèves, je constate que l'itinérance, l'hétérogénéité, la dispersion empêchent une certaine cohésion, rendent difficile un travail commun et érodent la motivation à la fois chez le maître et les élèves. En 2002-2003, je décide donc de me lancer dans un projet de simulation globale, l'immeuble. Je m'étais déjà servi de cette méthode auparavant et il me semblait que cela pouvait créer un lien entre mes différents sites et mes différents élèves.

Qu'est-ce que la simulation globale ?

La meilleure définition est celle de son auteur même, Francis Debyser : « Une simulation globale est un protocole ou un scénario cadre qui permet à un groupe d'apprenants pouvant aller jusqu'à une classe entière d'une trentaine d'élèves, de créer un univers de référence – un immeuble, un village, une île, un cirque, un hôtel – 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 et un univers de discours, est susceptible de requérir¹. »

On peut dater l'émergence de la simulation globale des années 70. Des didacticiens du FLE (Debyser, Caré, Yaiche...) qui œuvrent au sein du BELC commencent à s'interroger sur la pertinence des méthodes de l'époque. La naissance de cette technique va se nourrir de quelques idées de base : l'abandon du manuel de FLE, trop stéréotypé, l'utilisation des techniques de créativité et le recours au jeu, la centration sur l'apprenant, l'importance des aspects communicatifs en classe de langue.

Dans les années 80, les simulations globales généralistes (l'immeuble, le village, l'île...) se développent. Les années 90 sont celles de la reconnaissance de ce procédé pédagogique et de l'arrivée sur le marché de simulations plus spécifiques (l'hôtel, l'entreprise...).

Dans l'immeuble, les élèves doivent donner vie aux habitants. Ils inventent des identités fictives, des lieux. Des interactions entre ces personnes se créent, des événements vont modifier leur existence.

Je pouvais donc relier mes élèves éparpillés en Ariège à travers un projet commun, base de nombreuses activités orales, mais aussi de productions d'écrits.

Un wiki pour l'immeuble

Cette première expérience s'avérait très fructueuse mais se heurtait à une limite : la dispersion géographique et donc l'absence d'une salle de classe unique. Il n'était pas possible d'afficher les productions, de construire peu à peu cet immeuble sous les yeux des élèves, ce qui aurait été une source de motivation supplémentaire pour les participants.

En 2003-2004, j'ai envisagé de mener une nouvelle expérience de l'immeuble. L'ordinateur étant un outil largement utilisé par mes élèves (traitement de texte, courrier électronique, sites internet...), j'ai décidé de remplacer l'affichage sur les murs de la classe par la création d'un site internet pour publier toutes les productions.

Mais les contraintes techniques me semblaient insurmontables et le travail de mise en ligne complexe. Stéphane Bardou, instituteur animateur informatique à Tarascon-sur-Ariège, a alors donné au projet une impulsion primordiale en mettant en place un wiki.

Un wiki est un site web dynamique dont tout utilisateur peut modifier les pages à volonté (selon les

UN WIKI

autorisations accordées). Ce procédé de publication permet une mise en ligne immédiate tellement facile que nous envisagions même qu'elle se fasse par les jeunes eux-mêmes.

Une seule difficulté pouvait se présenter, la nécessité d'un code pour améliorer la mise en page (taille, couleur, alignement, italique...). Cette contrainte a vite été dépassée par les élèves qui, au contraire, se sont amusés à essayer les différentes combinaisons du code typographique.

La création de nouvelles pages est simple, elle aussi, au point que lorsqu'ils ont réalisé une page pour se présenter, certains ont presque fabriqué leur propre site à l'intérieur du site...

J'ai ainsi résolu le problème des groupes éclatés. Chaque production de texte mise au propre était aussitôt mise en ligne. À chaque séance, tous les participants pouvaient observer sur le site l'avancée du chantier, voire modifier leurs textes en fonction des autres. Par exemple, une élève lisant qu'un personnage était recherché par le FBI décida que son personnage serait, pour sa part, un agent du FBI à la recherche du premier...

Ce fonctionnement, l'excitation de savoir leurs productions publiques ont créé une dynamique de travail très motivante.

Donner vie aux habitants

Sur le plan pédagogique, j'ai suivi de près les fiches proposées par le manuel de Debyser. Les élèves ont acquis du vocabulaire pour justifier la répartition aléatoire des habitants de l'immeuble. Ensuite, des noms de famille, des prénoms ont été inventés. Puis on leur a donné un métier. Nos habitants prenaient vie peu à peu, leurs portraits puis leurs biographies leur ont donné de l'épaisseur.

Pour tous ces textes, la méthode propose des canevas d'écriture qui ont permis tant aux débutants qu'aux moins créatifs d'écrire.

Par manque de temps, nous n'avons pas pu aborder la dernière phase où il s'agissait de faire vivre ces hommes, femmes et enfants virtuels en suscitant des

« ... lorsqu'ils ont réalisé une page pour se présenter, certains ont presque fabriqué leur propre site à l'intérieur du site... »

[10] chambre <i>Frédéric GUERRE</i> (alias Jean-Claude VANDAMME, 56 ans	[11] chambre <i>Brigitte DEJEU</i> , 82 ans, retraitée (couturière). <i>Christelle MOUSSE</i> , 29 ans, infirmière	[12] chambre <i>Maria GONZALEZ</i> , 30 ans, en recherche d'emploi. <i>Aurélien et Maxime GONZALEZ</i> , 12 ans.	[13] Studio <i>Orlando BLOOM</i> alias Sébastien JONES, 22 ans	[14] deux-pièces <i>Virginie AVRIL</i> , 38 ans, styliste de mode <i>Gautier AVRIL</i> , 23 ans, reporter-photographe <i>Marius DIOR</i> , 3 mois, bébé.
[8] trois-pièces <i>Ziggi ZIGARRI</i> (alias Félix EL FLAMBO), 68 ans professeur de Kung-fu		[9] trois-pièces <i>Marine FERNANDO</i> , 26 ans, pilote de ligne.		
[6] trois-pièces <i>Nina O'CONNOR</i> , 30 ans, strip-teaseuse <i>Seamus O'CONNOR</i> , 33 ans, gérant de société de construction <i>Emma ZANETTI</i> , 45 ans, secrétaire de direction		[7] trois-pièces <i>Irina SMIRNOVA</i> , 51 ans, hortultrice <i>Jonatan CASTRO</i> , 22 ans, éleveur de chiens <i>Lera PUTINA</i> , 11 ans, collégienne (en 6ème)		
[4] quatre-pièces <i>Alida DUMOULIN</i> , 50 ans, caissière au restaurant: "Les étoiles" <i>Francis DUMOULIN</i> , 60 ans, patron du restaurant: "Les étoiles" <i>Simon DUMONT</i> , 40 ans, serveur au restaurant: "Les étoiles"			[5] deux-pièces <i>Diana JONHSON</i> , 19 ans, élève-infirmière.	
[1] deux-pièces <i>Sylvestre ISAAC</i> , 25 ans, physionomiste de discothèque <i>Céline ISAAC</i> , 3 ans. <i>Chantal ISAAC</i> , 5ans.		ENTREE		
		[2] [3] deux-pièces et magasin d'animaux <i>Nestar LINDERMANN</i> , 60 ans, psychosociologue <i>Ada LINDERMANN</i> , 3 ans <i>Eva LINDERMANN</i> , 6 mois <i>Emerson BARTON</i> , 14 ans, collégien <i>Emmanuelle BEART</i> , 82 ans, retraitée (vétérinaire)		



L'immeuble en ligne:
<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ariege-education/fle/immeuble2004>

Les photos des Pages jaunes: « Ils ont ainsi trouvé un immeuble susceptible d'être le nôtre. »

événements dans l'immeuble; un crime, une histoire d'amour...

L'objectif est cependant atteint: l'apprentissage du français s'est effectué dans un climat d'excitation. Chaque production était discutée en classe et la cohérence des textes était validée par l'ensemble des groupes. Des séances d'oral ont ainsi été vécues de façon authentique, chacun devant argumenter ses choix. Les séances d'écriture, parfois longues, ne semblaient pas effrayer les élèves.

Un voyage à Toulouse à la recherche de la façade idéale

L'adhésion des jeunes à ce projet s'est confirmée lors d'une sortie de fin d'année à Toulouse. Pendant une séance, l'adresse de l'immeuble avait été recherchée sur le site des Pages jaunes qui affiche des photos des bâtiments dans les rues des grandes agglomérations.



« Dans l'appartement numéro 8 habite un homme de 68 ans. Il est rastafari jamaïcain, il s'appelle Félix El Flambo en public, mais son vrai nom est Ziggi Zigarri.

« Il habite là parce qu'il se cache. Il est recherché par le FBI, et il pense que c'est le dernier endroit où ils vont chercher.

« Il a un fils de 21 ans qui habite à Londres avec sa femme. Son fils pense que son père est la honte de la famille et il ne lui parle pas.

« Il est divorcé parce que sa femme n'aimait pas le perroquet qui habitait avec lui. Elle était allergique aux oiseaux. »

mérations. Ils ont ainsi trouvé un immeuble susceptible d'être le nôtre.

Nous sommes donc allés à Toulouse prendre une photo du bâtiment. À cette occasion, j'ai pu réunir tous mes élèves des différents sites. Ils ne se connaissaient pas entre eux et étaient tout excités à l'idée de découvrir les autres créateurs des habitants...

Cette expérience a été enrichissante pour tous. Les jeunes se sont sentis valorisés, capables de créer en français et ont été très fiers d'exposer leurs productions sur Internet. Leur familiarité avec l'ordinateur s'est renforcée ; leurs capacités à communiquer, expliquer, argumenter en français se sont améliorées ; le fonctionnement de la langue a été mieux compris. Des mises au point grammaticales étaient effectuées en fonction des erreurs rencontrées dans les textes, mais cela leur paraissait moins rébarbatif, plus utile puisque l'objectif était d'améliorer leur écriture pour mieux se faire comprendre.

Ce projet a été un élément moteur de la vie des groupes de collégiens, très stimulant pour tous. Les personnages, que nous appelions par leurs prénoms, devenaient si réels qu'ils faisaient presque partie du collectif, à tel point que certains élèves que je croise cette année me demandent encore des nouvelles du rasta du 3^e étage. ●