

Collège Valmy (Paris 10^e)

L'e-book des collégiens

Après trois ans d'expérimentation dans des collèges classés en REP du 10^e arrondissement de Paris, l'association Lecture Jeunesse lance le label Numook, destiné à tous les collèges et lycées professionnels désireux de s'engager dans la création d'un livre numérique.

En 2014, l'association Lecture Jeunesse, partenaire de longue date de notre revue (voir chronique p. 86), entraînait la classe de 5^e B du collège de la Grange-aux-Belles (Paris 10^e) dans l'aventure du livre numérique, avec la création d'*Une île juste parfaite*, un récit de voyage doublé d'une histoire d'amour. En 2015, c'était aux élèves de 4^e A du collège Valmy de faire preuve d'imagination avec *Troubles*, un récit fantastique. L'année suivante, place aux 5^e A du même collège et à leur *Terre inconnue*, le journal de bord d'un jeune homme parti au fond de l'océan à la recherche de son grand-père¹. Chaque fois, les élèves ont tout inventé et réalisé, du texte à l'illustration sonore et visuelle. Le 16 juin dernier, Lecture Jeunesse a présenté une restitution de cette expérimentation² à la bibliothèque François-Villon (Paris 10^e), partenaire du projet. « *Notre objectif est le développement et la promotion de la lecture chez les adolescents et les jeunes adultes*, précise Sonia de Leusse-Le Guillou, directrice de Lecture Jeunesse. *Un pied sur le terrain et un autre dans la recherche, nous diffusons des outils théoriques et de médiation. Nous expérimentons, évaluons avec l'aide d'un chercheur, puis essaïmons.* »

Un planning très serré

Le projet Numook, interdisciplinaire par excellence, implique l'engagement de plu-

sieurs enseignants : documentaliste, professeurs de français, d'arts plastiques et de musique, mais aussi d'histoire-géographie, de technologie ou d'allemand. Au cours de la première étape, les élèves lisent de nombreux ouvrages pour se familiariser avec le genre proposé, qu'ils présentent à leurs camarades lors de petites *battles* littéraires. Ils construisent ensuite la trame de leur histoire puis, dès le mois de janvier, se lancent dans l'écriture (avec l'aide du Labo des histoires, une association qui anime des ateliers d'écriture) et, en parallèle, dans l'habillage sonore et visuel, avec l'appui de professionnels qui les initient au *stop motion*³, à la retouche photographique ou au montage. Une fois le récit terminé, les collégiens enregistrent leur texte. Tout doit être finalisé avant les vacances de Pâques, afin que l'éditeur numérique partenaire de cette expérimentation, La souris qui raconte, ait le temps de l'éditer pour le mois de juin. Un planning très serré!

L'association espère maintenant que les enseignants vont s'approprier le projet. L'outil Numook est là pour les guider en leur proposant fiches méthodologiques, logiciels gratuits et conseils au cours de la réalisation. À charge pour eux de trouver leurs propres partenaires locaux (bibliothèque, artistes, éditeur numérique...). Si leur démarche respecte la charte élaborée par Lecture Jeunesse, le livre intégrera la

1. Livres disponibles sur le site de l'éditeur numérique partenaire : <http://www.lasourisquiraconte.com/7-les-histoires-d-ecole/>

2. La dernière édition a fait l'objet d'une étude réalisée par Pierre Moïnard, chercheur en didactique littéraire, qui a suivi le travail des élèves tout au long de l'année. Ses conclusions devraient être rendues publiques en décembre.

3. Animation d'objets image par image.

S'emparer de l'écriture

« Se lancer dans la création d'un e-book, c'est se lancer dans l'inconnu et l'imprévisible. On ne peut jamais savoir où cela nous mènera. Le premier objectif a été de susciter l'envie de tous les élèves, quel que soit leur rapport à la lecture et à l'écriture. Leur adhésion a été massive, liée à l'envie de créer, d'être "auteur". Elle s'est rapidement exprimée, favorisée par la variété des tâches requises par la production (récit, création visuelle et sonore), qui offrait une place aux talents créatifs de chacun. Le fait que ce travail soit publié, qu'il sorte du cadre strictement scolaire, a également joué.

Chacun était libre d'écrire et d'exprimer ce qu'il voulait. Toutes les propositions, à valeur égale, ont ensuite été discutées, pour vérifier si elles correspondaient au cadre du récit imaginé collectivement. Quelques élèves ont regretté que leur proposition ne soit pas retenue. Mais cela a été l'occasion d'un travail de discussion argumentée qui a abouti à une décision concertée. Le récit final est issu autant des propositions des "bons ou très bons" élèves que de celles des élèves "en difficulté" : le travail de réécriture réalisé en classe a permis de reformuler une bonne proposition un peu maladroite, ou d'en clarifier une autre. Les élèves ont ainsi appréhendé autrement le tra-

collection « Numook », accessible sur le site de Lecture Jeunesse.

« Ça a été une belle aventure, témoigne Christine Guégan, l'enseignante documentaliste du collège de la Grange-aux-Belles, qui a coélaboré le projet en 2014. Les élèves étaient au bord du décrochage scolaire, mais ils ont relevé leurs manches. Ils ont beaucoup lu. Au début, ils pensaient qu'ils n'avaient pas d'imagination, puis ils



vail d'écriture : écrire, réécrire, réfléchir encore à l'amélioration du texte, à sa précision, sa force, sa capacité d'entraîner le lecteur. Chaque élève, selon ses qualités, s'est investi. Ça a été un plaisir de les écouter, d'observer leurs efforts pour s'améliorer. J'avais à l'esprit que certains élèves découvrirait grâce à cette expérience que la création artistique enrichit le parcours d'un individu : quelques-uns ont ressenti le besoin d'écrire pour eux-mêmes, parallèlement à l'e-book, dès cette année. Ils se sont emparés de l'écriture comme d'un élément qui pouvait faire partie de leur vie. C'est difficile de rêver mieux ! »

Jérôme Thouart, professeur de français des élèves du collège Valmy auteurs du livre numérique *Terre inconnue*

ont découvert que si. » Les enfants sont fiers de ce qu'ils accomplissent. Ce dispositif les incite à lire, à travailler en groupe, leur apprend à écrire à plusieurs, leur fait découvrir différents métiers de la création numérique et de l'édition. C'est une entreprise de longue haleine, exigeante et ambitieuse, mais qui a chaque fois donné de très beaux résultats.

Peggy Pircher

Terre inconnue (2016), une réalisation numérique des élèves de 5^e A du collège Valmy (Paris 10^e), la troisième classe à tenter l'expérience.



REP
Réseau d'éducation prioritaire.



Site internet :
www.lecturejeunesse.org