



Le village  
**PROLOGUE**

# VOULEZ-VOUS QUE JE VOUS RACONTE... MA VISITE DANS LE FUTUR?



Voulez-vous que je vous raconte  
**MA VISITE DANS LE FUTUR?**  
 Un visiteur du passé dans ma classe!

Ce projet consiste à inviter un personnage du village Prologue à venir en visite dans son futur. Les élèves ont découvert une porte spatio-temporelle que ce personnage devra traverser. Cette visite dans le futur durera quelques jours et sera mémorable. Les élèves lui feront vivre des moments inoubliables dans leur monde. Ils rédigeront un texte collectif qui racontera l'histoire de cette visite... De telle sorte que le personnage retournera dans son village avec une légende qu'il pourra raconter... imaginez si vous pouviez sauter en 2225... Vous auriez une légende à raconter...

*Vous n'êtes pas tenu de suivre les suggestions contenues dans ce guide. Vous pouvez procéder autrement, simplifier la tâche ou lui donner plus d'ampleur. Tout ce qui est suggéré l'est à titre indicatif. Que ce soit la façon de terminer l'aventure ou le temps durant lequel le personnage sera avec votre classe, peu importe, vous pouvez modifier, adapter ou ignorer comme bon vous semble.*

#### Le choix du personnage

Avant de faire ce choix, il faut comprendre qu'il y aura certaines contraintes. Les élèves de la classe devront prendre en charge ce personnage pendant plusieurs jours, l'accueillir et lui faire découvrir le XXI<sup>e</sup> siècle. Quelle sera sa réaction lorsqu'il verra les ordinateurs de la classe? Que dira-t-il lorsqu'il verra les automobiles et la télévision? Comment pourrait-on lui expliquer les choses quotidiennes de notre époque (l'autobus scolaire, les centres d'achats, les jeux vidéos, les téléphones portables, etc.)?

Il est important de choisir un personnage qui obtiendra une majorité lors d'un vote des élèves de la classe. Chaque élève qui rédige un texte doit trouver un intérêt dans le personnage choisi. Est-ce que notre personnage sera un garçon ou une fille? Un enfant de notre âge ou un adulte?

Pour faire ce choix, allez voir la liste des 28 personnages actifs dans la «Galerie des personnages». Vous pouvez faire imprimer ces fiches qui sont en format PDF. Afin de mieux connaître ces personnages, vous pouvez aussi proposer à vos élèves une activité intitulée «Énigmes et personnages» disponibles dans l'onglet «Activités et projets». Les élèves pourront s'informer sur ceux-ci en lisant de courtes descriptions de leur personnalité. Ils pourront également répondre à une série de petites énigmes qui, tout en les amusant, leur permettront d'affiner leurs stratégies de recherche sur l'Internet.

Les élèves devront savoir qu'ils ne peuvent pas faire les mêmes activités avec tous les personnages de Prologue. Par exemple, le médecin du village, Charles Harris, sera sûrement intéressé à visiter un hôpital. Paulin Larose lui, aimerait sûrement mieux aller au cinéma ou dans un magasin de chaussures puisqu'il est apprenti cordonnier.

Les élèves de la classe doivent décrire le passage et la prise en charge du personnage pendant toute la durée de son séjour. Ils pourront construire un personnage en carton (facultatif, mais très amusant...) qui dormira chez un élève différent tous les soirs. Cet élève lui fera passer des moments à la maison, lui expliquera des choses et fera des activités en sa compagnie.

Mais le personnage ébahi devant tant de nouvelles découvertes voudra regagner son époque pour raconter tout ce qu'il a vu à ses amis qui n'en croiront sûrement pas leurs oreilles! De quelle façon regagnera-t-il son «monde»?

Ces considérations, prises en compte par les élèves, auront certainement une influence sur le choix du personnage.

#### Organisation, encadrement et plan de travail

Déterminez d'abord votre mode d'organisation de la classe. L'activité peut se faire en équipe, individuellement ou en collectif. Peu importe l'organisation privilégiée, prenez le temps de la planifier avec vos élèves et de définir avec eux les modalités de fonctionnement.

Déterminez le temps de prise en charge du personnage et l'ampleur que vous voulez donner à la rédaction de cette aventure. Fixez bien, avec les élèves si possible, les paramètres qui entourent la tâche de travail. Qui fait quoi? Comment le fait-on? Quand le fait-on? Ces quelques données déterminées, il sera plus facile de situer le rôle de chacun dans ce qui va suivre.

Dans la mise en situation qui nous concerne, l'imagination est constamment confrontée au réel et à l'environnement du personnage. Voilà une occasion idéale pour confronter la réalité et mettre en relief les contraintes qu'elle impose au récit. En somme, nous proposons aux élèves de voir ce qui les entoure d'un autre œil; de relativiser la perception qu'ils ont de leur environnement par rapport à celle d'une personne de culture différente et surtout vivant à une autre époque. Il s'agit d'une activité de haut niveau où il est préférable de travailler en équipe et en collectif afin que les élèves puissent s'entraider et partager leurs réflexions et leurs idées.

### Un type d'organisation

Voici un type d'organisation qui peut convenir au deuxième cycle du primaire ou au premier cycle du secondaire. Les élèves et l'enseignante ont convenu de ce qui suit:

1. On prévoit étendre le projet sur plusieurs semaines.
2. Les élèves vont construire un personnage en carton.
3. La classe étant formée de 30 élèves, on a décidé que le personnage demeurera 15 jours avec la classe, arrivée et départ inclus.
4. On formera 15 équipes de 2 élèves.
5. Le texte produit par l'équipe ne dépassera pas une page et demie.
6. Les situations décrites devront être différentes pour chaque équipe.
7. Certains éléments déterminés par toute la classe devront être pris en compte par chaque équipe.
8. Chaque équipe choisira un événement important qui arrivera au personnage durant la journée.
9. Chaque équipe devra tenir compte de ce qui s'est passé la veille.
10. Une équipe rédigera l'arrivée du personnage et sa première journée dans le futur. Une autre équipe rédigera le départ du personnage vers son époque et son village.
11. Chaque équipe doit prendre en charge le personnage durant 1 jour et une nuit à partir de 8 heures le matin et le rendre à l'équipe suivante le lendemain matin à la même heure.
12. L'équipe a congé (congé fictif) pour toute la journée. Évidemment, les élèves de l'équipe accompagneront le personnage dans ses déplacements.
13. Relier les récits ensemble pour obtenir un seul texte. Faire une lecture en classe et proposer des ajustements, si nécessaire.

Le personnage apprendra sur le futur et son environnement de façon progressive. Chaque jour, il vivra des expériences qui auront de l'influence sur le lendemain. Il est donc très important que les équipes échangent entre elles sur les éléments qu'elles entendent traiter dans leur texte.

Par exemple, le personnage voit une automobile pour la première fois lorsqu'il est avec une équipe. Si sa réaction est décrite dans le texte de l'équipe, les équipes qui suivent devront savoir que cet événement est déjà arrivé et en tenir compte. Il faudra éviter les répétitions puisque les textes formeront un seul récit.

Si votre école est dans une petite municipalité, les possibilités seront plus limitées. Vous pouvez alors imaginer que votre école est dans une grande ville comme Montréal ou Québec ou près d'une grande ville. Dans ce cas, il faudra faire des recherches sur la ville choisie et son environnement. Vous pouvez aussi vous inventer une famille, un père pilote d'avion, une mère directrice générale du Canadien de Montréal, une maison, une voiture, etc. Cependant, dans votre imaginaire, vous devez être cohérent.

Ici, nous avons une situation particulière. 15 textes basés sur une chronologie seront rédigés par les équipes. Cela peut s'étirer longtemps avant que toutes les équipes aient terminé leur partie du récit. Surtout si une équipe attend que l'équipe précédente ait terminé avant de commencer. Tout doit, autant que possible, se construire en même temps. Donc, il faudra coordonner les éléments importants de chaque récit et quelques ajouts particuliers pour toutes les équipes avant d'entreprendre la rédaction. Les échanges entre les équipes seront très importants.

Le personnage que la classe a choisi est Paulin Larose. Après avoir fait des activités d'activation d'idées, les élèves ont produit une liste d'événements. Ils ont discuté entre eux et retenu des événements dans la liste.

Ils vont aussi construire des listes d'objets, de lieux, d'activités, de réactions du personnage, de sujets de dialogue, d'interactions avec l'entourage, de questionnements, d'explications, etc.

#### Éléments importants qui peuvent être insérés dans le récit

1. Un objet à décrire et à expliquer au personnage.
2. Une personne de la famille
3. Une pièce de la maison.
4. Un animal de la maison, s'il y a lieu.
5. Une activité à faire à la maison.
6. Une réaction du personnage devant... un aliment.
7. Une discussion sur une institution et des façons de faire... (école, garderie, gymnase, coiffure, maquillage, etc.)
8. Description durant un déplacement.
9. Un échange d'information avec le personnage (Comment c'est chez toi; comment c'est chez nous).
10. Une réaction du personnage devant un objet à l'extérieur.
11. Une réaction du personnage devant un objet à l'intérieur.
12. Une réaction du personnage en déplacement.
13. Un événement imprévu.
14. Une visite de...

Donc, il faudra élaborer des listes dans lesquelles chaque équipe pourra choisir.

Voici un exemple:

Vous avez choisi votre personnage, fait quelques recherches sur lui et son environnement. Il faut choisir des types de liste.

Tempête d'idées :

Se mettre «À la place du personnage».

Si vous étiez le personnage, qu'est-ce que vous aimeriez voir ?

Si vous étiez le personnage, comment réagiriez-vous devant une automobile ?

Si vous étiez le personnage, accepteriez-vous de prendre l'avion ?

Si vous étiez le personnage, que diriez-vous devant un guichet automatique ?

Les élèves devront expliquer certaines choses au personnage. Dans certains cas, il se peut que le personnage ait de la difficulté à les croire. Demandez aux élèves de «prouver ce qu'ils avancent». Placez-les en équipe et posez des questions, ou mieux, faites leur rédiger des questions ainsi que des suggestions de réponses.

Argumenter avec le personnage.

Comment montrer au personnage que la pollution est partout ?

Comment montrer au personnage que les femmes travaillent ?

Comment montrer au personnage ce qu'est l'assurance-emploi ?

Comment montrer au personnage ce qu'est une négociation collective ?

Comment montrer au personnage qu'on a marché sur la lune ?

Vous pouvez organiser une séance dans laquelle des équipes d'élèves jouent des rôles différents : le personnage, un passant, un parent, un journaliste, un policier, un psychiatre, le directeur de l'école, un ami, un « squeegee », un itinérant, le maire de la ville, le député, le premier ministre du Québec, le premier ministre du Canada, etc. Les élèves doivent proposer une réaction (une phrase) de ces personnes lorsqu'on leur présente le personnage.

Demandez aux élèves de réagir à des événements qui peuvent arriver au personnage. Placez-les en équipe et demandez-leur d'énoncer des événements possibles, de les partager entre eux et de proposer des réponses.

Le personnage s'est perdu.

Le personnage fait une fugue.

Le personnage passe aux nouvelles à la télévision.

Le personnage est dérouté par ce qu'il voit.

Le personnage a peur.

Le personnage tombe malade.

Le personnage tombe en amour.

Le personnage est attaqué dans une ruelle sombre.

Le personnage se blesse et devient amnésique

Les élèves ont énuméré une liste d'événements qu'ils veulent faire vivre au personnage. Le choix des équipes peut même se faire à partir de cette liste. Les élèves devront ensuite faire un élagage qui éliminera certains événements improbables qui affecteraient la cohérence du récit.

En effet, à partir du moment où on aura décidé les dates de présence du personnage, il faudra se rendre à l'évidence que certaines choses sont possibles et d'autres pas. Voici une liste que vous pouvez leur soumettre en leur demandant de faire cet élagage. Demandez-leur d'expliquer pourquoi un événement est possible et pourquoi un autre est impossible.

Le personnage que la classe a choisi est Paulin Larose. Après avoir fait des activités d'activation d'idées, les élèves ont produit une liste d'événements. Ils ont discuté entre eux et retenu des événements dans la liste.

Chaque fois que cela était possible, des élèves se sont rendus sur les lieux et ont noté leurs observations. Pour chaque événement, on a ainsi produit une petite banque de données qui aidera les scripteurs qui choisiront l'événement en question.

Les élèves se sont ensuite réparti les journées et on a distribué les événements en tenant compte des intérêts de chacun, mais aussi d'une certaine cohérence interne au récit. Chaque équipe avait donc, avant de commencer la réalisation de l'emploi du temps heure par heure, des éléments concrets à traiter et un matériel intéressant.

C'est avec enthousiasme qu'ils ont produit leur emploi du temps qu'ils ont par la suite détaillé. Finalement, ils ont rédigé leur texte en suivant les étapes suggérées à la section «Rédaction du texte».

### Rédaction du récit

Il est souvent intéressant de diviser le travail de production d'un texte en plusieurs étapes. Voici quelques éléments que vous pourriez prendre en ligne de compte. À vous de juger de leur pertinence et de les adapter au niveau de vos élèves. Les étapes ne sont pas nécessairement en ordre chronologique de réalisation.

### Le transfert du personnage (introduction)

Quand l'équipe prend le personnage en charge, il est dans un état affectif particulier qui a un lien avec la journée qu'il vient de vivre. Il est intéressant de tenir compte de cet état, car il représente la situation initiale et par conséquent le point de départ pour la rédaction du texte de l'équipe. Des questions et des discussions devraient donc avoir lieu entre l'équipe qui ramène le personnage et celle qui le prend en charge. Le personnage qui a vécu une expérience particulière la veille est dans un état qui aura nécessairement une influence sur les activités qui vont suivre.

### L'emploi du temps du personnage

Pour que les élèves se comportent comme si le personnage était réellement avec eux, il sera très utile de préparer un horaire. Cela permettra de mieux tenir compte des impératifs de temps et d'espace dans la rédaction du texte. Après avoir choisi l'activité principale de la journée, ils pourront placer les événements périphériques du récit. Ainsi, on saura heure après

heure tout ce qui arrivera au personnage. Les élèves devront ensuite coordonner leur emploi du temps respectif dans un échange collectif afin d'éliminer les répétitions et les redites.

### Prendre des notes

Cette étape consiste à se rendre sur les lieux où l'on prévoit amener le personnage quand cela est possible. Si ce n'est pas possible, on fera une recherche sur l'Internet et à la bibliothèque afin de recueillir quelques éléments descriptifs. Dans chaque cas, il faut observer ce que le personnage pourrait voir et le noter dans un cahier brouillon. Cet exercice permettra de nourrir l'imagination du scripteur. Les élèves devraient noter tout ce qu'ils voient et qui leur semble intéressant. Ils devraient noter aussi toutes les idées qui leur viennent à l'esprit et prendre le temps de s'arrêter et de bien regarder les objets, les gens, etc.; chercher les détails coquins, amusants... Pour nourrir l'écriture, il faut s'inspirer du réel et se mettre en situation de réflexion et d'observation du milieu. Plusieurs grands écrivains procèdent de cette façon.

### Un inventaire

Cette étape consiste à faire un inventaire à partir des notes recueillies à l'étape précédente, à prendre des décisions et à choisir ce qui sera retenu pour la rédaction. Dans cet inventaire, on retrouvera les lieux où se déplacera le personnage, les objets qui attireront son attention et les gens qui lui adresseront la parole.



### La rédaction

L'inventaire qui précède est en quelque sorte le plan du récit de l'équipe. Les idées y sont organisées de façon chronologique. Il suffit maintenant de rédiger le texte en suivant ces idées.

L'exemple proposé montre comment on peut utiliser un gestionnaire d'idées pour réaliser le plan ou l'agenda du personnage. On reprend ensuite ce plan que l'on réinvestit directement dans l'écriture.

### Exemple de liste de choix possibles

OBJETS INTÉRIEUR	OBJETS EXTÉRIEUR	LIEUX À VISITER	AIMERAIT FAIRE
Aspirateur	Automobile	Visite d'un l'hôpital.	Prendre le métro.
Chaise avec masseur	Train	Visite d'un l'hôtel de ville.	Prendre l'autobus.
Congélateur	Trottoir	Visite d'une bibliothèque.	Faire du vélo.
Cuisinière	Vélo électrique	Une partie de hockey amateur.	Sauter en parachute.
Des écouteurs	Asphalte	Musée de la civilisation à Québec.	Aller à une soirée de danse.
Des piles AA	Avion	Musée McCord à Montréal.	Aller au cinéma.
Fauteuil électrique	Maison luxueuse	Musée Pointe à Callière.	Discuter avec des adultes.
Frigidaire	Parc	Visite d'une école secondaire.	Faire une balade en auto.
Haut parleur	Abribus	Visite d'une ferme moderne.	Faire du go-kart.
Imprimante	Vélo Bixie	Visite d'une usine de pâte et papier.	Écrire et envoyer un SMS.
Jeu vidéo	Autobus	Une centrale hydroélectrique.	Sauter en bungee.
Laveuse	REM	Visite d'un centre d'achat.	Aller au parc.
Lit électrique	Métro	Visite d'une usine d'épuration d'eau.	Prendre le REM.
Ordinateur	École	Visite d'une aérogare.	Une balade en auto.
Post it	Hôpital	Visite du village québécois d'antan.	Immersion en réalité virtuelle.
Sécheuse	Feu de circulation	Voir un film au cinéma	Écouter de la musique.
Sofa-lit	Trotinette électrique	Visite du Village d'Antan	Jouer à un jeu vidéo.
Souris d'ordinateur	Planche à roulette	Va au concert d'un groupe rock.	Prendre des photos.
Grille pain	Terrain de tennis	Centre Bell, une partie de hockey.	Faire de la planche à roulette.
Tablette iPad	Aréna	Voir spectacle d'humour.	Regarder film à la télévision.
Téléphone portable	Camion de pompier	Visite dans une épicerie.	Voir un avion de près.
Télévision	Autoroute	Visiter un centre d'achat.	Voyager sur internet.









**AU DÉBUT** – Toute la classe a vécu la tempête d'idées et des discussions ont eu lieu sur ce que chaque équipe devrait intégrer dans son récit. Le plan, réalisé à l'aide d'un gestionnaire d'idées (un traitement de texte ferait aussi l'affaire), permet de hiérarchiser les mots en montrant leur dépendance relative. Ici, on a utilisé les heures pour distribuer les idées. La tâche est ainsi simplifiée et les sujets à développer ne manquent pas. On constate que les élèves ont déjà développé la situation initiale.

8:30 heures (situation initiale)

**Paulin** - joyeux - amoureux?

**Nathalie** - fille de la classe 603 - yeux bleus - cheveux blonds

**Hier** - centre d'achat - achats - vieux téléphone portable -  
- photos souvenirs - envoi de SMS - musique

**Température** - soleil radieux - chaud

**Pierre** - fébrile - hâte de partir avec Paulin

**Marc** - inquiet - danger de la ville - joyeux

9:00 heures

**Départ de l'école** - musée McCord - 20 minutes à pied

**Rencontre squeegee** - questions de Paulin

**entrée au musée** - accueil du responsable - visite du musée

12:00 heures

**Dîner** au MacDonald

12:30 heures

**Départ** pour Dorval - prends l'autobus

13:30 heures

**Arrivée à Dorval** - observe les avions - visite un avion - rencontre un pilote

16:00 heures

**Retour** en autobus - heure de pointe - photos sur le portable de Paulin

17:30 heures

**Souper** chez Marc - discussion parent de Marc - télévision - la petite vie

21:00 heures

**Soirée** chez Pierre - auto - jeu vidéo - parle de Prologue

23:00 heures

**Coucher** - chambre de Pierre

7:00 heures

**Lever** - déjeuner

7:45 heures

**Départ pour l'école** - autobus scolaire (situation finale)

**UN PEU PLUS LOIN...** Le plan a évolué. Les élèves ont fait une recherche sur Internet pour trouver des informations sur le musée McCord. Les renseignements qui sont intégrés dans le plan viennent du site du musée. Pierre a détaillé sa chambre à coucher directement dans le gestionnaire d'idées. Remarquez que les élèves placent des mots et ne font pas de phrases.

Ils ont eu comme consigne de ne jamais mettre plus de 4 mots sur une ligne du gestionnaire d'idées. Par contre, si on fait une lecture des mots les uns à la suite des autres, on peut très bien suivre le développement des idées.

**Entrée au musée** - accueil du responsable - Jean-Luc Murray - Les enfants du vent ? - visite du musée - fondé en 1921 - David Ross McCord - origine irlandaise - né à Montréal en 1844 - avocat - échevin - collectionneur passionné - exposition sur Montréal - photographies - William Notman - des jouets - robes et costumes

**Coucher** - chambre de Pierre - grande - bleu pâle - lit à deux étages - bibliothèque - télévision - affiches sur les murs - commode - blanche - verte - tapis gris - coffre en bois - avions miniatures - cadeau à Paulin - avion spitfire

**RÉINVESTIR LE PLAN** – Même si le plan n'est pas encore terminé, certaines parties sont suffisamment développées pour produire un texte cohérent. Les mots du plan sont réutilisés dans la rédaction. Il suffit d'ajouter les mots « liens », de faire des phrases complètes et d'intégrer la ponctuation. On constate aussi que certains éléments étaient sous-entendus. C'est le cas pour «Les enfants du vent». Dans ce cas-ci, les élèves ont rédigé le premier jet de trois paragraphes du texte. Il reste encore du travail à faire sur le plan, mais ils constatent déjà que certaines sections ne pourront pas être aussi développées qu'ils le désirent, car ils doivent respecter des consignes sur la longueur du texte.

### **Un premier jet**

Paulin est joyeux. On dit qu'il est amoureux de Nathalie, une fille de la classe 603 aux yeux bleus et aux cheveux blonds. Hier, il est allé au centre d'achat. On lui avait donné quelques sous qu'il a pris pour acheter un fusil à rayon laser et Carole lui a donné son vieux téléphone portable pour qu'il puisse prendre des photos pour apporter à Prologue. Carole lui montre comment envoyer un SMS. Aujourd'hui, le soleil est radieux et chaud. Pierre est fébrile, car il a hâte de partir avec Paulin. Quant à Marc, il est joyeux, mais aussi inquiet à cause des dangers de la ville.

En arrivant à l'entrée du musée, ils ont été accueillis par le responsable, Monsieur Jean-Luc Murray. Immédiatement, Pierre lui a demandé s'il savait quelque chose à propos des enfants du vent. Il a répondu qu'une exposition de ce nom avait eu lieu ici même il n'y a pas très longtemps. Pierre et Marc étaient heureux de pouvoir montrer à Paulin le musée où se trouvaient les enfants du vent. La visite du musée commença. Ce magnifique musée a été fondé en 1921 par David Ross McCord. Cet homme d'origine irlandaise est né à Montréal en 1844. Il était avocat, échevin et un collectionneur passionné. Ils ont visité une exposition sur Montréal. Il y avait de très anciennes photographies prises par monsieur William Notman. Il y avait aussi des jouets, des robes et des costumes.

L'heure du coucher arriva. Nos deux amis montèrent dans la chambre de Pierre. C'est une grande chambre bleu pâle. On y trouve un lit à deux étages, une bibliothèque, une télévision,

des affiches sur les murs et deux commodes blanches et vertes. Un tapis gris couvre le plancher. Pierre a ouvert son coffre en bois pour montrer sa collection d'avions miniatures. Paulin a été tellement émerveillé que Pierre lui a donné un avion en cadeau, un spitfire, le plus beau de la collection.

**VERS LA FIN...** Avant d'arriver à ce texte, les élèves ont beaucoup travaillé avec les 4 opérations linguistiques. Ils ont dû couper et choisir dans la masse des idées qu'ils ont développées dans leur plan. Remarquez que Paulin possède un téléphone portable. Les équipes qui suivent devront en tenir compte.

L'enseignant avait certaines exigences que les élèves ont remplies :

1. un dialogue
2. un ou deux paragraphes informatifs
3. un ou deux paragraphes descriptifs

Le texte devait être écrit à la troisième personne et au présent.



Image générée par l'IA

### Jour 3 de la visite de Paulin Larose à l'école Sainte-Anne

Paulin semble heureux. Certains disent qu'il est amoureux de Nathalie, une fille de la classe 603 aux yeux bleus et aux cheveux blonds. Hier, il est allé au centre d'achat avec Lucie et Carole. Carole lui a donné son vieux téléphone portable et lui a montré comment l'utiliser pour prendre des photos. Elle lui a expliqué que le téléphone viendrait à s'éteindre après quelques jours et il ne pourra pas le recharger parce que l'électricité n'est pas encore à Prologue. Mais, il va pouvoir montrer les photos souvenirs à ses amis de Prologue.

Aujourd'hui, le soleil est radieux et chaud. Pierre est fébrile, car il a hâte de partir avec Paulin. Marc est joyeux, mais inquiet, car il craint les dangers de la ville.

Vers 9:00 heures, les trois garçons quittent l'école pour se rendre au musée McCord. Ils ont décidé d'y aller à pied. Paulin pourra ainsi voir la ville et faire des rencontres. Au coin d'une rue, trois «squegées» offrent leur service aux automobilistes. Paulin est intrigué par leur allure.

- Qui sont ces drôles de gens avec ces objets au coin de la rue ?
- Ce sont des squegees, répond Pierre. Ils ont besoin d'argent et ils lavent les vitres des autos en échange de quelques sous.
- Ce sont des Jos Languille du futur, ajoute Marc, fier de sa découverte?

Paulin ne peut s'empêcher de prendre une photo.

- Faut que Monsieur Languille voie ça. Des quêteux du futur qui lavent des vitres...

En arrivant à l'entrée du musée, ils sont accueillis par le responsable, Monsieur Jean-Luc Murray. Immédiatement, Pierre lui demande s'il sait quelque chose à propos des enfants du vent. Monsieur Murray répond qu'une exposition de ce nom a eu lieu ici même il n'y a pas très longtemps. Pierre et Marc sont fiers, car ils viennent de trouver l'endroit où une porte spatio-temporelle s'ouvrira pour le départ de Paulin vers son monde.

Le musée McCord a été fondé en 1921 par David Ross McCord. Cet homme d'origine irlandaise est né à Montréal en 1844. Il était avocat, échevin et un collectionneur passionné. Nos trois amis visitent l'exposition permanente sur Montréal. Ils admirent de très anciennes photographies de la ville, des jouets, des robes et des costumes.

En sortant du musée, il est déjà midi. Le MacDonald n'est pas très loin. Les trois jeunes mangent en vitesse, car il ne faut pas manquer l'autobus pour Dorval. Ce sera le grand choc, Paulin va voir des avions pour la première fois de sa vie.

Une heure plus tard, Paulin, Pierre et Marc sont devant les fenêtres de l'aérogare et regardent les avions atterrir et décoller. Paulin a les yeux ronds. Chaque fois qu'un avion décolle, il a peur de le voir tomber. Il prend des photos. L'oncle de Pierre est pilote et il a accepté de leur faire visiter un Boing 747. Les voilà à bord. C'est impressionnant. Paulin se demande

comment une telle masse de métal remplie de gens peut réussir à s'envoler comme un oiseau. Pierre et Marc sont tout aussi impressionnés, ils ne sont jamais montés dans un avion.

Durant le retour en autobus, les trois garçons ont tout le temps de discuter et de parler des avions. Pierre est un passionné et il promet à Paulin de lui montrer sa collection personnelle. L'autobus avance lentement et Paulin apprend ce que signifie l'expression « heure de pointe ». Paulin montre les photos qu'il a prises et Marc lui montre comment faire pour envoyer une photo à son père. Paulin est en extase. «Full emballé».

Les parents de Marc ont préparé un repas typiquement québécois. Au menu : pizza, patates frites et poutine. Les trois garçons se régalaient.

Après quelques échanges avec les parents de Marc, toute la famille s'installe devant le téléviseur pour écouter « la petite vie ». Tout le monde s'amuse.

Le père de Pierre frappe à la porte. Il est venu prendre les trois garçons pour les mener chez lui. Chez Pierre, Paulin apprend à jouer à un jeu vidéo et raconte des histoires de Prologue.

Quand l'heure du coucher arrive, nos trois amis montent dans la chambre de Pierre. C'est une grande chambre bleu pâle. On y trouve un lit à deux étages, une bibliothèque, une télévision et plein d'affiches sur les murs. Un tapis gris couvre le plancher. Pierre ouvre son coffre en bois pour montrer sa collection d'avions miniatures. Paulin est tellement émerveillé que Pierre lui donne un avion en cadeau, un spitfire, le plus beau de sa collection.

Le réveil fait entendre sa sonnerie électronique. Paulin, réveillé depuis quelques minutes, est effrayé par ce bruit insolite. Pierre le rassure et lui montre ses vêtements. Choisis ce que tu veux mettre aujourd'hui, lui dit-il.

Après un copieux déjeuner, les trois garçons prennent l'autobus scolaire pour se rendre à l'école. En descendant, Nathalie est devant la porte et semble attendre quelqu'un. Paulin se tourne vers ses deux copains et leur serre la main en les remerciant. Sans plus tarder, il se dirige vers Nathalie.

**Rapport de Caroline Cloutier**  
**5e année**  
**École Saint-Joseph de Drummondville**  
**Mars 2003**

Les enfants ont travaillé fort pour respecter un horaire logique, vraisemblable. Ce travail a aidé les enfants au niveau du travail d'équipe, du dialogue, du respect des autres. Ils avaient le goût de chercher l'information sur internet et de corriger les fautes, car il y avait un but précis.

2. Les élèves ont choisi la mise en page ainsi que des dessins représentatifs au texte. En travaillant en équipe, ils ont appris à s'organiser afin que le travail avance. Il y a des élèves qui ont appris à se connaître! Ils ont développé des méthodes de travail. L'histoire a été composée par les élèves. Ce fut un travail très ardu.
3. Les enfants ont préparé des plans de travail pour recueillir l'information et composer leur texte. Il a fallu qu'ils soient flexibles. Ils ont fait un lien avec leur histoire et celle des autres équipes. Souvent, ils devaient se remettre en question à savoir s'ils doivent changer ou conserver ce qu'ils ont comme information.
4. Toute la classe a décidé de diviser le travail en 4 catégories. Donc 4 équipes. Dans chacune des équipes, ils ont distribué des rôles. Chacun avait une mission bien précise à accomplir. Ils devaient souvent échanger entre eux des informations. Il y avait un capitaine par équipe. Il devait s'assurer que son équipe restait sur le droit chemin. Ce que certains élèves ont trouvé le plus difficile, c'est d'accepter des idées qui ne venaient pas nécessairement d'eux.
5. Tout au long du travail, les élèves ont appris les enjeux de la négociation. Ils ont vite compris qu'il était important d'avoir une bonne collaboration afin que le travail avance rapidement. Tous les élèves partageaient leurs idées. Ils devaient être persuasifs afin qu'elles soient retenues.

**Rapport de Dominique Paquin  
École Hamel  
Iberville  
Mars 2003**

Notre site est une histoire. Les enfants de 4e année ont raconté comment ils voyaient une journée avec Vitaline Lavoie. Ce site se veut être un moment doux et agréable de lecture que des enfants de 2e, 3e et 4e année pourraient effectuer. Il n'a rien d'exceptionnel, mais les élèves en sont très fiers, car ils ont travaillé fort et il le trouve joli et agréable à lire. C'est en quelque sorte une page ouverte sur la classe et aussi un lieu où les enfants ont pu exposer leurs talents d'écrivains et d'illustrateurs. (les dessins sont faits et apparaîtront dès que le numériseur de l'école sera réparé)

Mon groupe étant un groupe difficile et peu motivé, j'étais craintive à faire ce projet. Mais je les ai sentis motivés et ils ont bien participé. Ils ont dû chercher sur Internet des informations pour pouvoir faire vivre de nouvelles aventures à Vitaline. Que connaît-elle ? Que mange-t-elle ? Comment voyage-t-elle ? Comment s'habille-t-elle ? Les élèves ont trouvé réponse à toutes leurs questions et ont pu ensuite faire vivre une aventure particulière à Vitaline.

Il est évident que le français est au centre du projet. Surtout au niveau de l'écriture. Cependant, étant donné que nous avions divisé la journée de Vitaline en sept étapes, les élèves devaient raconter aux autres équipes ce qui allait se passer dans leur section pour que l'histoire soit cohérente et continue.

De plus, une seconde compétence fut travaillée à travers ce projet : la coopération. Étant donné que chacune des pages fut produite par une équipe, les élèves ont dû travailler en coopération.

Au niveau du domaine de l'univers social, les enfants ont su interpréter les changements dans notre société. Ils ont dû comprendre ce qui se passait avant pour savoir quels sentiments Vitaline pourraient vivre face à des situations inconnues de sa part.

Le travail en coopération était primordial dans un projet comme celui-là. Au départ, il y avait beaucoup de décisions à prendre pour bien mettre le projet en branle : qui fait quoi ? Que doit-on mettre sur le site ? Comment on s'organise ? Toutes ces décisions ont été prises par les élèves.

Ils ont pris la décision de travailler en équipe et de se séparer la tâche. Ils ont dû faire plusieurs concessions et laisser la place aux idées des autres. De plus, ils devaient être conscients de ce qui se passait dans les autres équipes pour que le site soit cohérent.

Ils ont trouvé ça merveilleux de voir le site une fois terminé. Ils se sont rendu compte que ça valait la peine de mettre des efforts et du temps parce que le contenu final leur plaît beaucoup.

Grâce à ce projet, les élèves ont appris beaucoup sur le mode de vie des gens de notre société en 1850. De plus, les informations recueillies étaient signifiantes, car ils en avaient besoin pour mener à bien leur projet. Les élèves n'auraient pas fait autant de liens s'ils n'avaient pas eu à les remettre en contexte dans une histoire.

En tant qu'enseignante, je suis convaincue que les élèves n'auraient pas assimilé autant d'informations que lors de ce projet.

**Rapport de Stéphanie Marleau  
5e et 6e année  
École Saint-Sacrement, Saint-Hyacinthe  
Mars 2003**

L'activité a suscité beaucoup la motivation des enfants, notamment parce que la situation d'écriture représentait un beau défi pour les élèves et parce qu'elle débouchait dans notre cas sur du concret: un théâtre d'ombres. La richesse du site Prologue qui nous a accompagnés tout au long du projet nous portait à croire au réalisme de notre histoire.

Notre site web présente en fin de compte nos découvertes et nos constatations sur le passé et nous espérons que les autres élèves en profiteront. Il est l'aboutissement d'un bon nombre de réflexions et de conversations. Il fait foi de tous les efforts des élèves de même que de leur imagination débordante. C'est un site à la fois d'informations et de divertissement.

Le projet a grandement motivé les enfants à faire toutes sortes d'apprentissages. Ceci est d'après moi le plus grand impact de "VISITE DANS LE FUTUR" et de l'environnement Prologue. En outre, une des grandes réussites de ce projet a été de faire réaliser à mes élèves que les efforts mènent à de magnifiques résultats et à une grande fierté.

Du côté de l'informatique, je remarque maintenant une grande aisance chez la plupart de mes élèves à naviguer sur Internet et à trouver les informations qu'ils

recherchent en se servant d'un moteur de recherche. Le site Prologue a été également bien exploré, ce qui a permis d'accroître nos connaissances sur la vie au XIXe siècle et, par le fait même, de travailler la compréhension d'un texte. Enfin, le projet "Visite dans le futur" et la correspondance avec les différents personnages de Prologue ont déclenché et motivé les élèves à écrire des textes sans fautes et surtout, à se surpasser au niveau de l'originalité de leurs idées.

De nombreuses compétences, tant transversales que disciplinaires, ont été travaillées durant le projet "Visite dans le futur". Le français est évidemment la matière qui a été le plus touchée. Plusieurs textes ont été lus lors de la présentation du village Prologue et du projet, ce qui nous a menés à travailler la compréhension de lecture et à apprendre du nouveau vocabulaire. Puis, l'écriture du récit de même que sa présentation ont fait appel à différents savoirs en communication écrite et orale. Plusieurs capsules sur des règles de grammaire ou sur des techniques d'écriture ont été faites pendant le projet.

L'univers social a été la deuxième matière la plus travaillée, puisque les enfants ont eu à maintes reprises à se représenter la société du XIXe siècle et à interpréter les divers changements. Les élèves sont maintenant capables de décrire cette époque et de donner respectueusement leurs opinions sur les différences entre cette période et la nôtre.

Enfin, des compétences transversales, telles : "Faire appel à son jugement critique" et "Communiquer de façon adéquate" ont largement été travaillées. Les enfants ont dû faire preuve d'autonomie et prendre plusieurs décisions quant à la façon de trouver leurs informations et de les présenter. Ils ont eu à échanger leurs idées, à écouter celles de leurs coéquipiers et à se réajuster. Le besoin de coopérer était également omniprésent dans le projet, puisqu'ils ont eu plusieurs fois à travailler et à échanger en équipe.

Plusieurs décisions ont dû être prises par les élèves durant le projet. Par exemple, le choix du personnage qui allait venir dans le futur, le contenu du séjour qu'allait vivre M. Languille, le type de texte que nous allions écrire (scénario pour un théâtre d'ombres)... Plusieurs échanges ont été faits pour guider leurs choix et pour les amener à voter de façon éclairée.

Par ailleurs, l'écriture des différents textes s'est souvent déroulée en équipe. Les enfants se donnaient chacun un rôle dans l'équipe afin que tout le monde ait une tâche à accomplir dans la rédaction du récit. L'écoute de l'autre a été énormément mise en valeur dans ce projet.

En ce qui concerne le site web, les enfants ont eu la chance d'énoncer leurs idées quant au choix des éléments qui allaient s'y trouver. Ils ont notamment proposé les

textes de certains élèves et suggéré le thème des photos. Photographier notre maquette de la seigneurie est d'ailleurs l'une de leurs idées. Un comité du web a aussi été formé afin de taper des textes à l'ordinateur et de m'aider à monter le site.

Quant à leurs réflexions, elles étaient, pour la plupart, très positives.

- J'ai hâte de voir notre site en ligne pour qu'on puisse le montrer à nos parents.
- J'aime ça ces derniers temps, car on travaille beaucoup à l'ordinateur.
- Est-ce qu'on pourrait prendre une photo de tout le groupe pour la mettre sur le site web?
- Viens lire le début de notre texte, Stéphanie. C'est drôle! C'est Catherine qui a eu l'idée.
- Regarde ce qu'on a trouvé sur Internet. On va pouvoir s'en servir dans notre histoire.

L'ampleur du projet a mené les élèves à accomplir un grand nombre de tâches complexes. Ils ont dû faire appel à leurs savoirs antérieurs, faire des liens entre leurs connaissances et les informations reçues et rassembler plusieurs aptitudes pour les mettre au profit de leur équipe. Tout cela, dans un projet signifiant pour eux. Ils ont eu à réfléchir également sur différentes problématiques et à donner leurs opinions. Enfin, durant leur composition, il leur a fallu se questionner fréquemment afin de rendre le récit le plus réaliste possible.

**Rapport de Sophie Loubert  
Classe de 6e année  
École Frère-André  
2000-2001**

Je suis enseignante en 6e année et il y a 24 élèves dans ma classe.

Pour le projet «Visite en l'an 2001», nous n'avons pas utilisé beaucoup de matériel, mais nous avons surtout eu de bonnes discussions en équipe et en grand groupe qui nous ont fait beaucoup rire!

J'ai tout d'abord présenté le projet en leur demandant quel personnage ils aimeraient recevoir s'ils en avaient la possibilité et pourquoi.

Ensuite, nous nous sommes demandé ce que nous ferions avec eux s'ils étaient là. Les élèves ont donné beaucoup d'idées.

Ensuite, nous nous sommes demandé comment ils pourraient bien arriver ici. Encore là, plusieurs idées furent mises sur la table.

Finalement, chaque élève avait le choix de faire apparaître le personnage qu'il voulait et lui faire vivre une panoplie d'aventures.

Réalisations de la classe :

Donc, nous en sommes arrivés à vingt-quatre textes différents. Nous les avons lus et avons retenu les informations que nous avons jugées les plus drôles ou les plus représentatives de ce qu'un personnage pourrait vivre ici.

Quelques réactions des élèves :

Les élèves ont beaucoup apprécié cette activité. Cela leur a permis de laisser aller leur imagination et d'inventer toutes sortes d'histoires. Ils ont aimé en parler avant et aussi entendre ce que les autres avaient écrit. Ils trouvent Vitaline tellement belle qu'ils ont adoré s'imaginer en couple avec elle! Et ce, même s'ils savent qu'elle est éperdument amoureuse d'Étienne Simard! Ils n'ont pas trouvé le projet très difficile et ils ont aimé le faire.

Le taux de participation fut de 100% (ils n'avaient pas le choix!), mais ils étaient très motivés. Ils se racontaient leurs histoires au fur et à mesure qu'ils écrivaient. Ils étaient beaux à voir!

Commentaires et Suggestions :

En tant qu'enseignante, je ne pourrais plus me passer du Village Prologue! Les enfants sont motivés à écrire et les projets nous amènent à faire des apprentissages et acquérir des connaissances nouvelles. Nous utilisons aussi plusieurs compétences nouvelles qui font appel au transfert des connaissances dans d'autres matières.

Pour conclure, je voudrais vous féliciter pour ce travail. Vous faites vraiment du bon travail et c'est toujours un plaisir d'éduquer les enfants à l'informatique dans de telles conditions.