

LES LOGICIELS D'AIDE À L'ÉCRITURE DE CONTES : APPROCHE DIDACTIQUE

Claude MARDIROSSIAN

Face aux divers logiciels d'enseignement, on se trouve actuellement face à une difficulté qui s'explique par l'évolution des logiciels. Les premiers didacticiels, mimant en cela un certain type de programmation impérative et s'inspirant d'une vision parfois réductrice de la pédagogie par objectifs, étaient souvent du type "pas à pas". L'élève, très guidé, suivait le logiciel dans un déroulement linéaire et sans embûches.

C'était le cas, par exemple, de CONTE ou de IL ETAIT UNE FOIS, deux logiciels d'aide à l'écriture de contes. Dans les logiciels de ce type, les choix que l'élève doit effectuer ne modifient pas le déroulement strictement linéaire du programme. Ils ne déterminent pas d'autres parcours, d'autres histoires. La "syntaxe" du texte n'est pas modifiée, seule sa "sémantique" est définie par les décisions du scripteur. L'espace d'écriture constitué dans IL ETAIT UNE FOIS par les quelques lignes d'éditeur de texte est inclus dans un déroulement linéaire (même si on peut revenir au paragraphe précédent pour reprendre un mot ou une phrase).

Le logiciel IL ETAIT UNE FOIS est construit à partir de la célèbre étude de Vladimir PROPP sur les contes populaires russes, *Morphologie du conte*. On sait que par un dépouillement systématique, Propp a mis en valeur, grâce à une approche de type structural, l'existence de 31 fonctions de base, tous les contes étant une combinaison de tout ou partie de cet ensemble, sachant que, pour certaines d'entre elles, la notion d'ordre entre en jeu : certaines fonctions ne peuvent intervenir qu'au début du conte, d'autres à la fin. Le héros, dans sa quête, doit accomplir certains travaux ; il y est aidé par ce que Greimas, dans *Sémantique structurale*, appellera des "adjuvants", et gêné par ce qu'il nommera "opposants". Le logiciel propose donc à l'élève de choisir son héros, de le nommer, et de le guider, d'embûches en combats, jusqu'à la victoire

finale. A la fin, on peut lire, sauvegarder et imprimer le texte complet du conte.

Un tel logiciel, ou d'autres du même type, à l'interface simple (encore que...) conduit, ou risque de conduire, à des attitudes passives face à l'ordinateur. On voit donc apparaître des logiciels plus complexes, intégrant des connaissances issues de l'intelligence artificielle (ainsi SAGA, qui permet lui aussi l'écriture guidée de contes), mais d'un maniement plus difficile, rarement réalisable d'emblée par les enfants auxquels ils sont destinés. On se trouve alors face à une alternative :

LOGICIEL SIMPLE :
APPROCHE MÉCANISTE ==> ATTITUDE PASSIVE

LOGICIEL COMPLEXE :
APPROCHE INTELLECTUELLE ==> ATTITUDE ACTIVE

Le choix de toute enseignant se porterait d'emblée sur la deuxième solution. Mais ne serait-ce pas alors oublier les éventuelles difficultés des élèves ? En effet, il serait vain de croire que l'utilisation d'une autre méthode d'enseignement suffit, en soi, à réduire les difficultés. Certes, la multiplication des approches d'un même problème est souhaitable, mais à condition que tous les apprentissages nouveaux que la méthode demande soient pris en compte comme des apprentissages réels, non comme des éléments donnés, acquis comme par miracle ou grâce à l'accord supposé inné entre l'enfant et l'ordinateur. Là encore, l'idée d'un "bain informatique" empiriquement donné ne sert qu'à masquer les difficultés réelles de tout apprentissage.

Il faudrait ici réfléchir sur les représentations que se font aussi bien les enseignants que les élèves sur l'EAO et observer les différents niveaux d'intégration du cours ou de l'utilisation en libre service dans le processus d'enseignement. On peut déjà avancer quelques hypothèses.

Premier niveau :

Le logiciel comme soutien : il permet de réviser des notions ; il est le prolongement direct du cours.

Deuxième niveau :

Le logiciel comme instrument de remédiation ; il intervient à la suite d'une difficulté repérée.

Troisième niveau :

Le logiciel comme partie intégrante de la démarche pédagogique ; le logiciel apporte des éléments du cours, ou sert à la validation des acquis.

Quatrième niveau :

Le logiciel est objet d'étude et réflexion ; au-delà des apprentissages propres à une discipline, le logiciel amorce une phase d'abstraction.

Ces niveaux se justifient davantage par la complexité que par l'utilité, même si le premier niveau semble moins intéressant que les autres. Il faut d'ailleurs remarquer que le choix d'un niveau ne dépend pas obligatoirement du logiciel lui-même (même s'il est vrai que certains logiciels sont plus spécialement destinés aux contrôles, d'autres à l'approfondissement, d'autres à la transmission de connaissances). Ainsi, le logiciel IL ETAIT UNE FOIS peut être utilisé à différents moments :

Premier niveau :

Il illustre un cours sur le conte.

Deuxième niveau :

Il permet de remédier à des difficultés voire des blocages face à un type d'écriture fondé sur l'imagination.

Troisième niveau :

Il vient en appui d'une séquence sur le conte, il en est le départ ou le prolongement ; il peut permettre une évaluation.

Quatrième niveau :

Il permet, par une étude du logiciel, une première approche de la notion de choix et de celle de linéarité du récit. Le logiciel peut être mis en perspective avec les livres du type "Les livres dont vous êtes le héros", où une vraie structure de choix existe dans le parcours du récit.

Ainsi l'analyse du logiciel lui-même conduit à une visualisation d'un processus de choix ainsi qu'à une approche de la hiérarchisation. Ici on peut faire apparaître deux niveaux de choix : CHOIX SYNTAXIQUES et CHOIX SEMANTIQUES, dans un récit. De plus, le principe d'un tel

logiciel peut être mis en relation avec des principes apparemment éloignés (ici, avec un type particulier de romans). On passe alors d'un domaine à un autre, avec une similitude de représentations. C'est probablement en interrogeant le quatrième niveau que l'on débouche sur les utilisations les plus intéressantes. Ce bref exemple montre aussi que l'intérêt du logiciel réside souvent davantage dans l'usage qui en est fait que dans le logiciel lui-même (à preuve les avis fort divergents d'enseignants et d'étudiants sur les mêmes logiciels, si aucune indication d'utilisation n'est donnée ou recherchée).

Un autre logiciel d'aide au conte, LE TEMPS D'UNE HISTOIRE, fait intervenir dans le récit des éléments supplémentaires : le hasard et une "mini-base de données" poétique. Ici, la linéarité du discours est mise en cause par le hasard qui détermine le lieu de l'action et par la proposition d'un choix de phrases (empruntées à des poètes) qui constituent un apport dont le statut doit être défini. Là encore, c'est l'interrogation sur le quatrième niveau qui permet de faire saisir la spécificité du travail en jeu, afin d'éviter une utilisation passive et mécanique, qui ne peut aboutir qu'à la déception et à l'ennui. Si on analyse la structure du logiciel, on repère :

1. le déroulement linéaire du récit
2. un espace d'écriture
3. le choix aléatoire d'un lieu
4. la possibilité de faire appel à un poète.

Le premier travail pourrait être de déterminer, pour chaque élément, son "niveau" dans la structure du récit. Il s'agit alors de mettre à jour une STRUCTURATION et une HIERARCHISATION des éléments d'un récit. Une réflexion peut aussi s'ébaucher autour de la question : pourquoi un poète dans un conte ? (le logiciel s'adressant à de jeunes enfants, il ne peut être question de pousser loin une réflexion sur les genres littéraires, mais dans l'enseignement poser une bonne question est parfois plus important qu'apporter une réponse).

Ainsi, toute lecture qui n'est pas naïve d'un logiciel peut conduire à transformer la structure du logiciel en STRUCTURE SIGNIFIANTE.

A partir d'analyses de logiciels de ce type, ne pourrait-on envisager l'ANALYSE DE FAITS SIMPLES MODELISABLES, par exemple avec la structure d'arbre. Cette structure, utilisée en informatique, l'est également en linguistique et en technique d'analyse de récit. Ainsi on

peut représenter avec une telle structure aussi bien une phrase (premiers modèles de CHOMSKY), un récit à embranchements (exemple : Un conte à votre façon, de R.QUENEAU) ou le menu d'un MO5. Une telle visualisation d'objets différents au travers d'un modèle schématique unique semble être une approche possible pour que les savoir-faire acquis lors du parcours d'un logiciel puissent être réexploitables.

Claude MARDIROSSIAN
Lycée Jean Moulin - LYON