

CRYPTTEXT ¹

Claude DEMANGE, Nathalie BALZON, Gilles CHOMEL

DESCRIPTION

Crypttext est un logiciel original à bien des points de vue. Tout d'abord par son fonctionnement. Crypttext est un logiciel ludique et éminemment pédagogique. Il est ludique car il suscite la curiosité de l'utilisateur et permet la compétition entre deux joueurs.

Il est aussi pédagogique car il suppose la mise en oeuvre conjuguée de multiples compétences : connaître l'orthographe des mots en situation (donc les accords et les conjugaisons), connaître la syntaxe (du français ou de toute autre langue utilisée), connaître le type de vocabulaire propre à un auteur ou à une catégorie de textes, connaître un texte lui-même, ou sa signification. Toutes ces compétences sont nécessaires pour découvrir le plus vite possible chacun des mots qui constituent un texte. Une image brouillée du texte où l'on devine seulement la silhouette plus ou moins déformée des mots, est affichée à l'écran. Il s'agit alors de proposer les mots qui semblent permettre de reconstituer le texte.

Mais il est aussi possible de jouer avec Crypttext en sachant à peine lire. Ce logiciel est ainsi tout aussi intéressant (et utile) pour un lecteur débutant (au C.P. par exemple) que pour un érudit. (Crypttext s'est récemment enrichi de nouveaux "exercices/jeux" qui complètent le décryptage visuel et l'épreuve des accents de la version initiale de Crypttext ; cf. précisions de M. G. CHOMEL ci-dessous).

Comble de joie pour un pédagogue, Crypttext est aussi un logiciel ouvert ! C'est-à-dire qu'il est conçu pour accueillir tous les textes que l'on souhaite y intégrer, (y compris des textes existants, en ASCII). Il est ainsi relativement simple de constituer plusieurs bibliothèques homogènes et ciblées et, dans la dernière version, de passer de l'une à l'autre. C'est ce

¹ La version DEMO (mais entièrement jouable) de CRYPTTEXT fait l'objet d'une diffusion exceptionnelle dans la disquette envoyée gratuitement aux adhérents EPI qui en ont fait la demande au Secrétariat national.

qu'ont pu faire des professeurs de Français, en classe de 2nde en proposant diverses catégories de textes à leurs élèves (cf. le compte-rendu ci-dessous). Tandis que des professeurs d'Anglais proposaient parallèlement des textes aux élèves de terminale. La gestion de cette base de textes est maintenant possible directement depuis Cryptext ou Crypauto.

En outre, ce qui n'enlève rien à ce qui précède, Cryptext est d'un maniement facile. Nul besoin d'apprentissage. Ainsi, il permet de concilier la rigueur voulue pour acquérir la maîtrise d'une langue et l'attrait soutenu d'un jeu sans accoutumance.

L'intérêt pédagogique de Cryptext est accru par la possibilité d'enregistrer les résultats.

Cryptext est original aussi par son mode de diffusion : son auteur le distribue avec l'adhésion à une coopérative d'utilisateurs. Chacun d'entre eux est invité à enrichir la base de textes exploitable par le logiciel en utilisant le module de création de textes ; ainsi, il devrait pouvoir bénéficier des apports effectués par les autres utilisateurs.

La licence Cryptext comprend le module d'exécution, et deux bases de textes (une centaine au total), plus un module de saisie (CrypAuto) qui permet de créer sa propre base de textes ou d'en ajouter aux bases existantes (appelées "sélections" par Cryptext).

COMPTE-RENDU D'UTILISATION

Conditions d'utilisation en 1992/1993 au Lycée Georges Clémenceau à Chantonnay (85) : Cryptext a été installé au C.D.I., sur un ordinateur en accès libre. Les élèves de toutes les classes, de la Seconde à la Terminale, apprennent très vite à s'en servir seuls.

Point positif : le son peut être supprimé ; sans cela, il serait impossible de le laisser fonctionner au CDI. Un paramétrage par défaut de cette option est maintenant possible.

Objectifs : au départ, il s'agit d'un logiciel de littérature et par conséquent, il était proposé par les professeurs de Français aux secondes et aux premières. Très vite, l'aspect ludique a primé et tous s'en sont servi pour se détendre, se distraire. Les élèves y jouent, en général, par groupes de 2 ou 3 afin de créer une émulation.

Le logiciel a vite intéressé les enseignants du fait de sa capacité d'enrichissement permanent : les professeurs de français ont ajouté des textes argumentatifs afin de faire comprendre le fonctionnement, la

logique d'un discours. Les professeurs d'anglais ont aussi tapé des textes en Anglais, ce qui a été très apprécié par certains élèves. Ces derniers, cependant, trouvaient les exercices trop courts. (La version 94, offrant quatre exercices différents sur un même texte, donne plus d'intérêt au jeu et procure de plus longues séquences de jeu).

En conclusion, Cryptext est le type même de logiciel qui convient à un C.D.I. pour un usage autonome des élèves, car pédagogique et ludique à la fois, il permet de travailler en s'amusant et il est facile à utiliser de façon autonome, (à condition d'installer un menu de choix des activités, comme cela a été fait au lycée).

Nathalie BALZON

(documentaliste

Lycée G. Clémenceau de Chantonnay)

Claude DEMANGE

(ci-devant professeur-responsable des utilisations de l'informatique du même

Lycée). Académie de Nantes



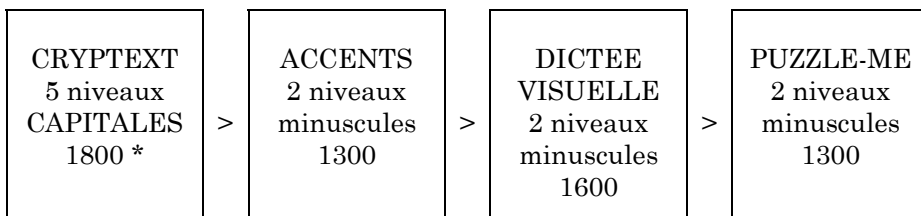
Figure 1 : CRYPTEXT allie au plaisir de l'exploration du sens d'un texte et de la découverte du style de son auteur, la pratique de la rigueur de l'orthographe et des accords. Au début tous les mots sont brouillés. Chaque mot correctement tapé va s'afficher à sa place dans le texte et fait se révéler un peu la partie restante encore brouillée.

QUELQUES PRECISIONS PAR L'AUTEUR DU LOGICIEL

Je souhaite apporter un certain nombre d'informations en complément de l'excellent article ci-dessus qui portait sur une version antérieure de CRYPTTEXT. En effet, CRYPTTEXT connaît dans sa forme actuelle un certain nombre d'améliorations. L'éditeur "CRYPAUTO" qui souffrait de quelques défauts de jeunesse s'est également sensiblement amélioré :

APPORTS DE CRYPTTEXT 94 - 1

L'épreuve de décryptage (CRYPTTEXT proprement dit) s'est enrichie de 3 tests complémentaires qui font de CRYPTTEXT un parcours d'épreuves successives où l'objectif est, chaque fois, de reconstituer le texte qui a subi une altération particulière : la première étape (CRYPTTEXT proprement dit) est un brouillage visuel qui s'atténue à mesure que l'on découvre des mots, la deuxième ("Les Accents") consiste à découvrir (niveau 2) et à taper (niveaux 1 et 2) les mots comportant un accent, une cédille ou un tréma, la troisième ("La Dictée Visuelle") consiste à retaper le texte de mémoire. Après les deux précédentes épreuves, l'apprenant est sensé se souvenir suffisamment bien du texte pour le retaper dans l'ordre et de mémoire : une aide visuelle l'aide à retrouver les mots oubliés, mais il perd des points ! La quatrième et dernière étape est un puzzle.



Lors de la première épreuve, les niveaux de difficultés sont fonction de l'intensité du brouillage initial ; le débrouillage intermédiaire augmente aussi, mais dans une proportion moindre que le brouillage initial. Le gain du score (*) à chaque mot découvert est proportionnel au niveau de difficulté, de même que la pénalité en cas de mot erroné.

Pour ce qui concerne les accents, la différence entre les niveaux un et deux provient de l'indication ou de l'absence d'indication des mots à accentuer.

Il n'y a pas de différence de nature entre les deux niveaux de l'exercice de "dictée visuelle", seule l'intensité du gain pour chaque mot découvert et de la pénalité pour mot erroné augmente d'un niveau à l'autre.

La différence entre niveaux du puzzle réside dans la résolution de l'exercice : 16 pièces à replacer au niveau un, 64 au niveau deux.

Chacune de ces étapes fait travailler des fonctions différentes du cerveau : le plaisir de l'exploration visuo-motrice et de la reconnaissance des formes pour la première, la déduction pour la seconde, le plaisir de la mémorisation pour la troisième et l'observation pour le puzzle. Ce qui fait de ce parcours d'épreuves successives qu'est CRYPTTEXT un entraînement complet à partir de morceaux de littérature de grande qualité.

La version 94-1 de CRYPTTEXT permet l'enregistrement du résultat de l'élève dans son fichier personnel ASCII, ceci quel que soit le stade où il quitte la partie. Compter au minimum quarante minutes pour une partie complète.

Tout comme CRYPTTEXT, le générateur de textes CRYPAUTO a connu un certain nombre d'améliorations. CRYPAUTO donne la possibilité aux enseignants d'intégrer les textes de leur choix :

APPORTS DE CRYPAUTO 94 - 1

Des deux catégories initiales et quelque peu arbitraires "SENIOR-JUNIOR" qui caractérisaient la première version, on est passé à 20 sélections différentes que l'enseignant peut baptiser tout à loisir selon la destination qu'il réserve aux textes sélectionnés :

S-CM1, S-ANGLAI, S-XIX, S-LATIN... sont des exemples d'appellations possibles : chacune de ces sélections peut être atteinte depuis CRYPTTEXT et depuis CRYPAUTO (à l'aide de la touche F3). Chaque sélection peut contenir jusqu'à 50 textes (10 auteurs, 5 textes par auteur). A chaque sélection correspond un sous-répertoire :

Exécutables :		Sous-répertoires contenant les fichiers textes :
	>	S-CM1
CRYPTTEXT.EXE	>	S-ANGLAIS
CRYPAUTO.EXE	>	S-XIXEME
		S-LATIN
		S-autres...

Seule contrainte : les sélections doivent commencer par la lettre S, ce qui permet de disposer d'autres sous-répertoires dans la racine CRYPTTEXT.

Un certain nombre d'utilisateurs regrettaient l'impossibilité de supprimer un texte dans une sélection donnée (seule existait la possibilité de le remanier à l'infini). Il est désormais possible de supprimer un texte ou de le transférer d'une sélection à l'autre.

J'ai également prévu, à la demande de certains utilisateurs, la possibilité d'intégrer des textes ASCII existants sans avoir à les retaper. Il faut cependant, et préalablement, les couper, les justifier au format CRYPTTEXT (15 lignes de 38 caractères chacune, la 15ème ligne étant réservée au sous-titre et n'étant pas cryptée) et les enregistrer dans le sous-répertoire cible, à l'aide de n'importe quel traitement de texte.

Toutes ces améliorations me permettent d'affirmer que CRYPTTEXT a, désormais, atteint sa maturité et toute sa plénitude, et c'est pour moi une grande satisfaction d'avoir bénéficié d'articles tels que celui rédigé par Nathalie Balzon et Claude DEMANGE dans la revue CARI-INFO ou tels que ceux publiés par des revues aussi prestigieuses que COMPATIBLES PC MAGAZINE, DOS TREND, INTERFACES, REPONSES MICRO et SCIENCES ET VIE MICRO.

En guise de conclusion, je souhaiterais insister sur la quantité énorme de travail nécessaire à la conception d'un jeu vidéo à but pédagogique tel que CRYPTTEXT. Mes premières recherches remontent au courant de l'année 1985 où je m'intéressais à certains aspects de la perception visuelle chez l'homme, notamment à son extraordinaire aptitude à reconnaître des formes brouillées en regard des piètres performances des logiciels de reconnaissance des formes. Ce n'est que
 CI. DEMANGE, N. BALZON, G. CHOMEL LA REVUE DE L'EPI

très progressivement que l'application pédagogique et ludique de mes premières tentatives s'est imposée.

Gilles CHOMEL,
Architecte DPLG,
auteur du logiciel CRYPTTEXT.

La première partie de cet article a fait l'objet d'une publication dans la revue *CARI-INFO* (n° 60, janvier 1994, pages 13 et 14).

Références pour commander la version complète de CRYPTTEXT :

Gilles Chomel : 22 rue Robert - 69006 Lyon - tél : 72 74 25 24

Tarifs :

CRYPTTEXT et 100 textes de base en monoposte : 90 Frs

CRYPTTEXT, 100 textes de base et CRYPAUTO plus documentation d'utilisation : monoposte 240 Frs, licence d'établissement 350 Frs.

Mise à jour pour les utilisateurs déjà inscrits : 100 Frs.

Tous ces tarifs sont TTC et franco de port.