

## UN NOUVEAU LOGICIEL DU CNDP POUR LES LETTRES : “ GAMMES D'ÉCRITURE ”

“ **GAMMES D'ÉCRITURE** ” qui paraît dans la collection **LIRE-ÉCRIRE** est l'adaptation française du logiciel italien **Word profs** (280 F licence monoposte, 700 F licence d'établissement).

Son objectif, aider au développement des compétences en production textuelle, en fait un outil essentiel et d'une richesse inégalée d'aide à l'écriture.

Le centre du dispositif est un éditeur de texte simple mais doté d'outils facilitant le travail : recherches de mots ou suites de mots et de leur fréquence, possibilité d'annoter des textes, possibilité d'affichage sur deux colonnes, l'une pour la lecture, l'autre pour l'écriture, etc.

En liaison avec cet éditeur, trois modules pédagogiques permettent de consulter des textes (*Bibliothèque*), de se former pas à pas à des techniques d'écriture (*Assistants*), de faire des exercices (*Gymnase*).

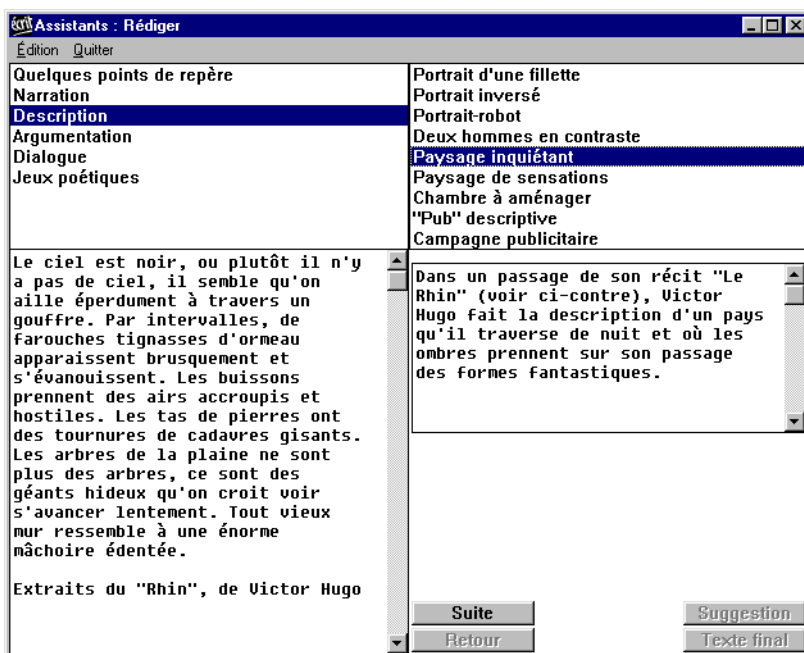
L'ensemble est ouvert puisqu'il est possible d'ajouter des textes et des exercices aux nombreuses données fournies.

Ce logiciel est destiné aux élèves de 4ème, 3ème et seconde et aux adultes en formation continue, mais aussi, pour certaines activités et certains textes en nombre non négligeable, aux élèves de 6ème et 5ème. En classe ou au centre de documentation et d'information (CDI) de l'établissement scolaire, il contribuera à mettre les élèves en situation de recherche personnelle et de travail créatif, mais il ne peut pas être considéré comme un logiciel d'auto-apprentissage : son caractère d'outil mettant à disposition des données et des exercices à utiliser sans schéma préconçu exige l'intervention d'un professeur, au moins pour définir, au début d'une séquence de travail, son thème et ses objectifs, ainsi que le parcours dans le logiciel, et pour vérifier, à la fin, les productions des apprenants.

Conçu pour le travail de l'apprenant, *Gammes d'écriture* constitue également pour le professeur une banque de données littéraire et pédagogique d'une grande richesse.

Les principales difficultés que rencontrent les apprentis scripteurs sont dues à la nécessité de maîtriser simultanément de trop nombreux problèmes de nature différente, au manque de stratégies dans la recherche des idées, au manque de connaissance des modèles textuels de référence, à l'angoisse devant la page blanche...

Ce sont surtout les *Assistants* qui permettent d'alléger la tâche des élèves en difficulté. Ils fonctionnent sur le principe d'une sorte de dialogue entre l'apprenant et la machine suivant cinq types : affichages de textes, dialogues sans modèle, dialogues fondés sur un texte modèle, dialogue avec un texte modèle choisi par l'utilisateur, dialogue sans saisie de la part de l'utilisateur. Cinq tâches différentes sont aussi proposées : résumer, développer, rédiger (narration, description, argumentation, dialogue, jeux poétiques), organiser (récit, compte-rendu, sujet de réflexion, texte argumentatif), réviser (relecture et vérification). Suivant les rubriques, l'accent est mis tantôt sur la planification (*Organiser*), tantôt sur la mise en mots (*Développer*, *Rédiger*).



Dans ce dernier cas, l'apprenant n'a pas à se préoccuper de la planification de son texte, celle-ci étant gérée par le logiciel.

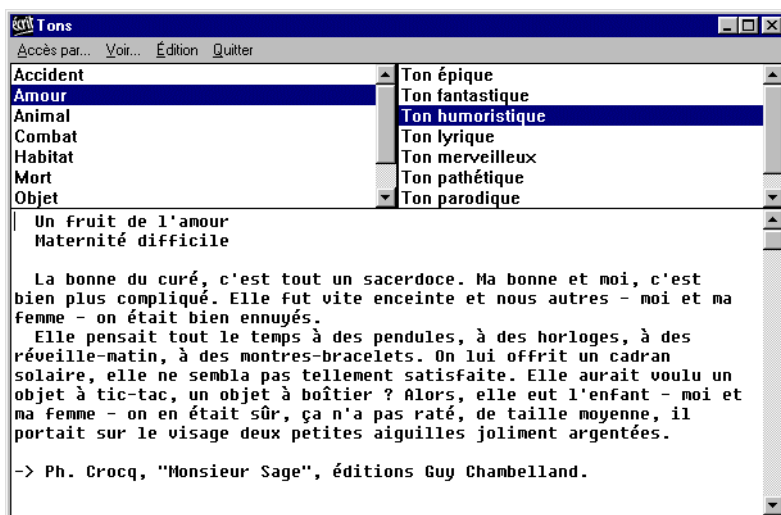
La cohésion, la correction syntaxique et orthographique peuvent toujours être améliorées après coup, dans l'éditeur de texte du logiciel ou dans un traitement de texte externe.

Pour ce qui est de la recherche d'idées, l'apprenant est sans cesse sollicité (et relancé) par des consignes d'écriture précises. Le fragment demandé est le plus souvent de l'ordre de la phrase. C'est l'apprenant qui décide qu'il a fini de travailler sur telle ou telle phrase, et qui déclenche l'apparition de la consigne suivante : chacun travaille ainsi à son rythme.

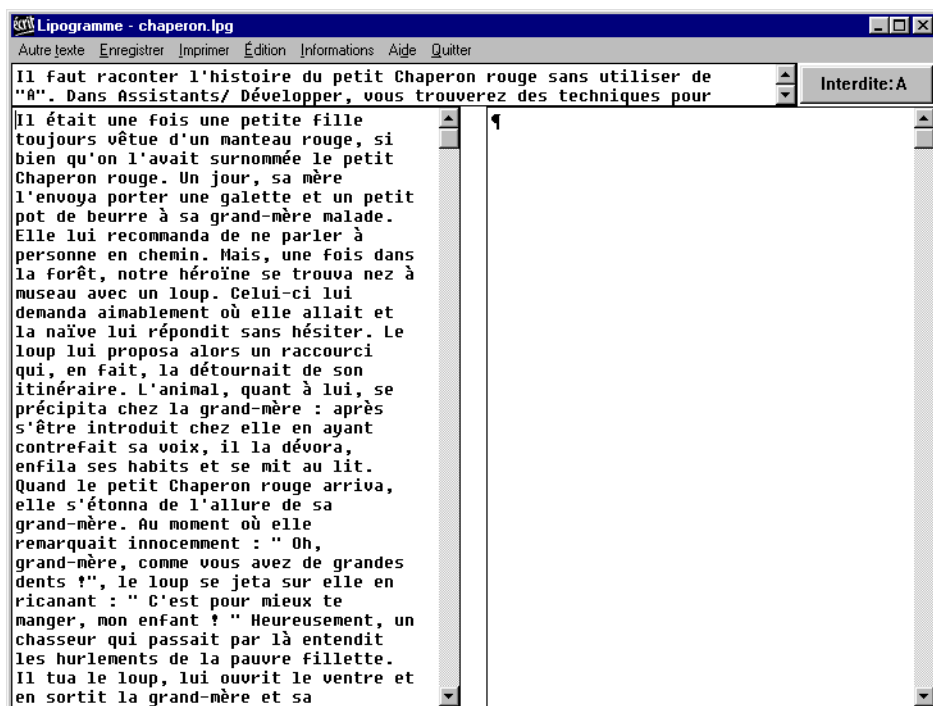
En ce qui concerne le respect des genres ou types textuels, beaucoup d'activités relèvent de la transformation de texte : un texte de départ est fourni, et ce sont certains de ses éléments structuraux qui servent de trame à la rédaction. Cela permet, d'une part de pallier le manque de connaissance des genres textuels, d'autre part de faciliter l'acquisition de cette connaissance.

La *Bibliothèque* de textes, quant à elle, fournit de très nombreux exemples de modèles textuels classés de façon pertinente.

Les textes sont répartis en quatre rubriques (actes de langage, types de textes, tons, figures de style). L'ensemble est complété par une série de locutions figées concernant les parties du corps et mettant en valeur les divers sens de ces mots.



Le *Gymnase*, enfin, permet des activités plus limitées de manipulation de textes ayant surtout pour intérêt de faire observer les facteurs de la cohésion textuelle et les caractéristiques des différents types de textes. On y trouve des exercices classiques (puzzle, texte à trous, recherche d'éléments) et des jeux de langage et d'écriture (lipogramme, logorallye, slalom) pour stimuler la créativité.



Le logiciel est accompagné d'un certain nombre de fiches au format *Write*, proposant des *séquences pédagogiques* comme pistes de travail pour les enseignants et des *feuilles de route* pour permettre un travail en autonomie