

# LECTURE ET ORDINATEUR

*En associant lecture et ordinateur nous n'avons pas l'intention de "faire" moderne et moins encore de "prescrire" l'ordinateur pour une initiation à la lecture. Mais pour le simple fait que de nombreuses classes sont équipées de ce formidable outil et que, par ailleurs, de nombreux collègues souhaitent avoir connaissance des logiciels exploitables en classe, nous avons pensé faire oeuvre utile en commentant certains produits moins connus.*

Parmi les logiciels à utiliser avec l'ordinateur en classe, c'est le **traitement de textes** qui est certainement le plus employé. Et ça se comprend puisque il est assez facile à trouver ("facile à trouver" veut dire "à peu de frais"). C'est un outil remarquable permettant d'aborder la fabrication d'un journal scolaire, par exemple (c'est ce à quoi il sert le plus souvent). Pourtant d'autres exploitations sont possibles, et même souhaitables, qui mériteraient qu'on s'en occupe. Par exemple, l'utilisation des dictionnaires qui lui sont maintenant associés en standard, peuvent être exploités autrement que pour corriger automatiquement les textes du journal. Ces dictionnaires sont des correcteurs qui ne font que comparer les mots du texte écrit par l'utilisateur, à une liste de mots connus. Ils sont bien utiles, c'est vrai, mais ils laissent passer de nombreuses fautes du fait de leur conception même: "rivière" sera corrigé en "rivièrè" pour l'accent, mais "joli" au lieu de "jolie" passera à travers, puisque "joli" existe. Un nouveau logiciel vient d'être lancé sur le marché qui corrige ce genre de faute

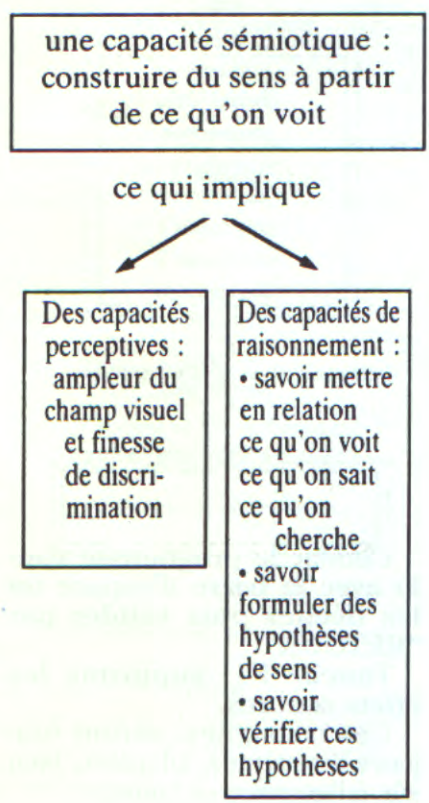
"grammaticale" d'accord, y compris les fautes de conjugaison. La version de démonstration que nous avons testée nous paraît assez performante et surtout intéressante d'un point de vue pédagogique: des messages du type «devrait être à l'infinitif après faire» laissent entrevoir des possibilités d'exploitation en classe. Nous vous tiendrons informés dès que nous l'aurons examiné dans sa version complète.

Nous voudrions vous parler aujourd'hui d'un logiciel créé spécialement pour l'apprentissage de la lecture et vous en présenter les caractéristiques essentielles:

Nom: **LECTOR** (\*)  
Auteur: F. CATRIN - CEPEC -

Tout d'abord, il faut préciser qu'il ne s'agit absolument pas d'une "méthode de lecture" informatisée. Mais, compte tenu de ce que l'on sait aujourd'hui des mécanismes, nombreux et complexes, qui entrent en jeu dans la construction du "savoir lire" par l'enfant, ce logiciel est une aide précieuse pour remplacer les exercices dits systématiques relatifs au domaine de la

perception et, par suite, de la mémorisation, de la recherche du sens. Il s'agit d'exercer les capacités qu'E. Charmeux regroupe dans la partie centrale d'un **"Tableau synthétique des composantes du savoir-lire"**:



L'ordinateur, par sa capacité de mémoire, par la rapidité de certaines des fonctions utiles aux objectifs fixés, variable à volonté, et par sa fiabilité dans le temps, était tout indiqué pour exécuter de telles tâches.

Par ailleurs, on ne peut pas nier que l'ordinateur (il vaudrait mieux dire les programmes) est en soi, un type défini de lecture, ne serait-ce qu'au niveau des consignes qui jalonnent les exercices. Dans certaines activités on peut même avancer qu'il s'agit de lecture fonctionnelle et, comme telle, elle n'est pas non plus sans intérêt.

Revenons à LECTOR. Il propose des typologies d'exercices (ou gammes) qui permettent de perfectionner, d'affiner la reconnaissance et la prise d'indices perceptifs permettant la formulation d'hypothèses qui mettent en jeu le raisonnement déductif: c'est un entraînement à l'activité de construction du sens en lecture. En voici la liste telle qu'elle apparaît sur le premier écran:

```

LECTOR
=====
lettres
phrases désordre
mots 1
mots 2
closure
phrases lettres
phrases mots
cherche fin
association
mots cassés 1
mots cassés 2
discrimination
mémoire
balayage
prendre sens
fin
=====

```

**Choisir le programme voulu avec la barre d'espace ou les flèches puis valider par "RETOUR".**

**Touche F1: supprime les effets sonores.**

Ces consignes, seront toujours les mêmes, adaptées, bien sûr, à l'exercice en cours.

Voici, à titre d'exemple, comment se présentent les écrans successifs:

### LETTRES:

consignes successives :

**Une lettre va s'afficher un instant au centre de l'écran**

**Il faut la lire puis la taper au clavier.**

**Choisir un niveau de difficulté entre 1 et 9 (temps d'affichage compris entre 3 secondes et 3/10 seconde)**

**AVEC DES MAJUSCULES avec des minuscules aVEc uN pEU deS DeuX**

**Choisir un exercice à l'aide des flèches et valider par Return**

**Pour faire apparaître une lettre, appuyer sur la barre d'espace**

C

**Tape la lettre qui vient de s'afficher:**

**La lettre qui vient de s'afficher: C**

**BRAVO**

Ce premier exercice de reconnaissance des lettres semble destiné aux plus petits (il ressemble à s'y méprendre à d'autres visant l'entraînement des "dactylos").

Notez la possibilité de réaliser un temps d'affichage très court, 3/10 de seconde, qui sous-entend une amélioration de la capacité de prise d'information visuelle.

### PHRASES EN DESORDRE

*la dans bateau place gonflait vent Le pris nous petit voile lequel avions du*

Voici une des phrases qu'il faut remettre en ordre. Les capacités qui s'exercent ici sont multiples: anticipation en fonction du sens et des structure (le programme tient compte évidemment de la ponctuation et des majuscules).

### MOTS 1 - MOTS 2

Un mot va s'afficher un court instant

Tu devras le retenir

puis l'écrire et appuyer sur la touche

return

### CLOSURE

Cet exercice est tellement connu qu'il est inutile de le décrire sauf, peut-être, de rappeler que les tests de closure se fondent sur l'hypothèse de construction du sens par anticipation syntaxique ou/et sémantique.

### PHRASES par LETTRES

**Les lettres d'une phrase ont été remplacées par des tirets.**

**Tu devras proposer des lettres. Elles se placeront toutes seules si elles sont dans la phrase. Attention! Le programme distingue minuscules et majuscules.**

- a - - - - -

donner une lettre

- a - - - - - a - - - a - - -

donner une lettre

- a - - - - - la - - - a - - -

.....

donner une lettre

- a n - - - - - co - v - - la monta - n - -

donner une lettre **P**

cette lettre n'est pas dans la phrase

La neige recouvre la montagne

Tu as proposé 19 mauvaise(s) lettre(s)

Cet exercice a été utilisé comme jeu télévisé et a connu un grand succès. On est sûr que les enfants adorent. Il est intéressant de se demander pourquoi. Il semble (ce n'est qu'un avis personnel), que prendre conscience de ses capacités d'élaboration d'une stratégie pour trouver par quelles lettres commencer, par exemple, ou tout simple-

ment découvrir encore qu'il est capable de faire des hypothèses pour compléter un mot et y réussir, est gratifiant pour l'enfant. De plus, et ça renforce cette hypothèse, la réponse de l'ordinateur "Tu as proposé 15 mauvaises lettres", au lieu de le décourager, le stimule.

### PHRASE MYSTERIEUSE MOT A MOT

Regarde bien le texte suivant:

**Il était une fois un roi qui avait trois fils; deux qui étaient intelligents et instruits, alors que le troisième ne parlait guère;.....**

Reconstitution du texte

Il était ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼; ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼  
▼▼▼, ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼; ▼▼▼ était ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼  
▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼

écris un mot manquant (? pour une aide) :

Reconstitution du texte

Il était une fois un roi qui ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼; ▼▼▼ qui ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼, ▼▼▼  
▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼; était ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼  
▼▼▼ ▼▼▼ ▼▼▼

C'est un mélange de closure et du précédent avec bien entendu la mémorisation du texte lu auparavant.

Notez (? pour une aide) qui signifie qu'on peut se faire aider en revoyant le texte mais dans des temps de plus en plus courts et en nombre de fois limité.

### CHERCHE LA FIN

Mémorisation d'une phrase en un temps variable déterminé par le choix (1 - 9), puis reconstitution avec possibilité d'être aidé en revoyant la phrase avec une marque à l'endroit où on s'est arrêté.

### ASSOCIATION DE SENS

Lecture et mémorisation d'un mot puis association avec un mot dans une liste suivant un critère donné par le programme:

sens contraire, par exemple.

vide  
joie  
peine  
facile  
repos

ennui  
lourd  
vide  
plein  
léger

### MOTS CASSES 1 et 2

MOTS CASSES DE 8 LETTRES

Les huit lettres d'un mot

vont s'afficher sur l'écran un instant

par groupe de deux.

Tu devras les retenir puis écrire ce mot.

Un mot va s'afficher un court instant

Il faut le lire, le retenir

puis le retrouver dans une liste de mots

lui ressemblant

Retiens le mot qui suit



TENTE

TANTE

PENTE

TEINTE

Sélectionne le bon mot à l'aide des flèches et valide par Return (Invio)

### MEMOIRE VISUELLE

Retiens le mot qui suit



FERME

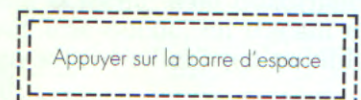
Donne maintenant ta réponse

EMBRASSE

BRAVO!

10 mots vont s'afficher, tu devras compter

le nombre de fois où il apparaît



Appuyer sur la barre d'espace

Combien de fois astu vu le mot:

FERME

5

ERREUR! La bonne réponse est: 4

### DISCRIMINATION VISUELLE

On montre un mot qu'il faut retenir. Puis il faut trouver le nombre de fois où il apparaît dans une liste de 10 mots qui défilent à vitesse variable (1 - 9).

Cet exercice est excellent et permet de prendre conscience, surtout à vitesse élevée, que c'est bien **l'image** du mot que l'on a mémorisée sans avoir pu le déchiffrer.

### LECTURE EN BALAYAGE

Un mot est donné et reste visible aussi longtemps que l'on veut.

Puis il faut le retrouver dans une liste de 40 mots disposés sur 5 colonnes qui ne reste visible que le temps choisi (1 - 9).

Un mot va s'afficher aussi longtemps que tu veux

L'écran va ensuite se remplir de mots

Tu devras compter combien de fois

tu retrouves le mot initial

Retiens le mot qui suit

		RIEN		
REIN	REIN	REIN	BIEN	REIN
REIN	REIN	NIEN	RIEN	REIN
NIER	BIEN	RIEN	RIEN	BIEN
REIN	REIN	BIEN	REIN	BIEN
NIER	BIEN	REIN	BIEN	NIER
REIN	RIEN	BIEN	REIN	NIER
RIEN	NIER	NIER	BIEN	REIN
NIER	RIEN	BIEN	RIEN	NIER

		FILLE		
FILE	BIELL	FILLE	FIOLE	BILLE
FILE	FIOLE	FILLE	BILLE	FILLE
FILLE	FIOLE	FILE	BILLE	BILLE
FILLE	FILE	FILE	FILE	FILLE
FIOLE	FIOLE	BILLE	BILLE	FIOLE
FIOLE	FILLE	BILLE	FILE	FILLE
FILLE	FILE	BILLE	FILE	FILE
BILLE	BILLE	FILLE	BILLE	FILE

A 1, 2 et 3, le temps est suffisant, mais au-delà, il faut impérativement choisir une stratégie de lecture en balayage si on veut faire quelques points! Cet exercice est donc lui aussi très intéressant car on prend conscience qu'il faut littéralement survoler la liste et que l'oeil est capable de reconnaître ce qu'il cherche même en allant vite.

### PRENDRE DU SENS

Deux mots s'affichent l'un après l'autre et disparaissent rapidement (1 - 9).

Il faut dire s'ils sont de sens contraire.

On a par exemple:

**clair - sombre;**

**léger - lourd;...**

ou

**dessus - à côté;**

**laid - propre;...**

mais aussi

**peine - vide;**

couple qui n'est pas difficile à vitesse lente mais qui produit erreur en cas d'affichage de très courte durée: on confond **peine** et **pleine**. Cet exemple est particulièrement intéressant parce qu'il montre que le temps de perception du mot **peine** (qui apparaît en premier) n'a permis qu'une prise d'indice partielle, donc insuffisante, et que l'apparition successive du mot **vide** a certainement *contaminé* l'hypothèse partielle sur le mot **peine**.

Attention à des couples comme: **tout - peu; vide - léger; vide - lourd; tout - chaque; lourd - petit;...**

ici, même si on a tout le temps, c'est un autre mécanisme qui se déclenche, du type "illusion d'optique" comme indiqué dans un autre article de ce même n°.

Un aspect vraiment intéressant, nous semble-t-il, est celui de pouvoir modifier les données des exercices, comme les textes proposés, et donc de faire varier les difficultés ou de les adapter à la situation linguistique locale.

En résumé, un logiciel qui peut être très utile.

(\*) Ce programme peut être visionné au siège de l'École Valdôtaine.

E. VITALI