

# LE CONTE ET L'ORDINATEUR

... ou le programme à produire des histoires!

Nous avons publié plusieurs articles relatifs au Conte:

"*Anch'io posso inventare una storia*" (Toschi) et "*à propos du conte*" - n°3 - "*Propositions pour une analyse des Contes*" (B.BLOT) - n°4 - "*Structure du récit*" - n°5 et "*Le FIABE*" (écoles de Hône, Bard et Champorcher) - n°8.

Nous vous renvoyons donc à ces numéros de l'Ecole Valdôtaine qui vous proposent des instruments et des pistes de travail sur le conte. Cependant, nous ne pouvons faire à moins de rappeler très succinctement quelques idées-force sur l'utilisation du conte à l'école.

Pour les jeunes enfants, «**Il était une fois...**» est une formule magique, le "sésame" qui leur ouvre les portes du rêve. Les contes, depuis l'histoire racontée par la maîtresse à l'école maternelle, nourrissent leur imagination effervescente et constituent aussi un des premiers moyens de structurer leur pensée. A travers eux se découvrent les modalités de la narration et les règles du récit jusqu'à la découverte du mode de fonctionnement des textes de fiction.

La pédagogie trouve dans le conte un support privilégié pour l'écrit mais, dire un conte, ou le lire, ne suffit pas. C'est là que commencent les difficultés: écrire un récit est un travail long qui requiert un effort soutenu, du début, qui "vient" facilement, à la fin, qui suppose la cohérence. Les différents épisodes sont "collés" les uns aux autres, sans ordre, et la "fin" difficile à trouver. Pour pallier ces difficultés, les enseignants recourent à des situations, voire à des stratégies, comme celles que propose RODARI dans sa "*grammatica della fantasia*", en invitant les élèves à

ré-écrire le conte en commençant par la fin, en inversant le rôle des personnages ou encore en le transposant dans l'espace ou le temps etc...

Nous avons vu aussi comment on utilise les cartes, les "Tarots des mille et un contes" de DEBYSER par exemple, qui permettent aux enfants d'inventer une histoire en fonction des cartes tirées représentant chacune un personnage, un objet, une situation. En fait, en partant d'un nombre "fini" d'éléments (voir PROPP), on peut construire une infinité de contes, par le jeu de la combinatoire des éléments, à l'intérieur d'une structure narrative fixe.

C'est en partant de ce constat, le même d'ailleurs qui a conduit à l'"invention" des cartes, que l'on a imaginé des programmes, véritables machines à fabriquer des contes, sur ordinateur.

Il en existe plusieurs "en service" dans les écoles et nous vous en proposons un, CONTE II.

Quelques enseignants, parmi ceux qui ont suivi les stages d'initiation à l'informatique, ont eu l'occasion de voir ce type de logiciel à Chamonix. Certains ont été séduits, d'autres simplement souhâité pouvoir en disposer pour mieux l'étudier et voir ce qu'on pouvait réellement en "tirer" avec nos élèves.

Ici, nous voulons simplement vous présenter un outil dont les possibilités n'apparaissent pas de prime abord. Au contraire, après le premier moment de surprise, d'étonnement ou d'émerveillement (c'est un peu exagéré!), on prend la mesure des qualités et des défauts ou inconvénients de ce logiciel. Il ne faut

pas oublier cependant la part des enfants et des situations pédagogiques dans lequel on le met en oeuvre.

C'est pourquoi nous aimerions vous donner envie de "l'essayer" en vous décrivant quelques cheminements ou simplement en vous donnant à lire quelques passages de la documentation jointe à ce logiciel.

Le conte fonctionne selon le schéma de la "quête": le personnage principal, le héros, part à la recherche de l'objet de sa quête (un trésor, un animal, un ami, une plante magique, etc...). En chemin il devra affronter des adversaires et il pourra recevoir l'aide d'amis. Puis, après avoir surmonté de nombreuses difficultés, il rentrera finalement chez lui en vainqueur, en héros.

Le récit peut être complètement modifié en fonction de chaque utilisateur. Les circonstances varient suivant ses choix et son imagination, puisqu'il peut toujours introduire des éléments nouveaux et faire ainsi progresser le conte selon son inventivité. A chaque étape l'élève est amené à choisir les "variables" de l'histoire en les prélevant des listes proposées par l'ordinateur.

## INTRODUCTION

«...Ce logiciel permet de tirer profit d'un fil conducteur très structuré qui favorise la logique, la cohérence mais aussi la créativité. Il ouvre un champ imaginaire très vaste, tout en respectant l'articulation du texte. Les différentes propositions du programme facilitent en outre l'acquisition de tout un vocabulaire qu'un dictionnaire\* inclus et re-définissable\* permet d'expliquer.»

\* souligné par nous.



Deux mots ont retenu notre attention: "dictionnaire" et "re-définissable". S'il y a un dictionnaire et si en plus il est re-définissable, il y a là une flexibilité qui permet de penser qu'on pourrait construire des activités intéressantes. Nous l'avons bien entendu déjà "manipulé" et ça marche! Au moins techniquement.

Avec les enfants, il faut voir!

Cette possibilité de manipuler des textes et un dictionnaire en français ou en italien (ou les deux), nous semble, à priori, une piste à explorer.

Comme souligné plus haut, la première impression est donc plutôt décevante: les enfants semblent n'avoir qu'à choisir parmi des listes toutes prêtes (voir ci-dessous), la machine fait le reste (en parodiant le slogan de Kodak: "visez! déclenchez! Kodak fera le reste!"). En effet, c'est bien la machine (le programme) qui, ne pouvant contenir qu'un nombre déterminé d'algorithmes, proposera toujours les mêmes ensembles de structures narratives. Dans ce sens il nous est apparu pauvre, pour le manque de variété. Mais cette pauvreté peut être exploi-

tée par l'enseignant qui en fera un stimulant pour les enfants en les invitant à mieux faire que la machine.

C'est peut-être aussi l'occasion de dé-mythifier l'ordinateur ou, tout le moins, de faire réfléchir sur les rapports homme/machine.

Sur le plan pédagogique, le manque de créativité n'est qu'apparent, car, à tout instant, l'enfant peut choisir d'écrire avec ses propres mots, son propre vocabulaire. Mais ce qui semble plus intéressant, c'est la possibilité de faire mettre en évidence par les élèves eux-mêmes, le schéma narratif. En effet cette version permet de choisir entre "création personnelle" et "création automatique"; on fera alors produire des contes, soit automatiquement soit par les élèves, on relèvera tout ce qui est commun aux textes produits et, par comparaison, on soulignera les différentes étapes du conte et les différents types de personnages.

Noter aussi que pour tous les niveaux de classe il y a dans ces exercices une activité de lecture/écriture très importante: recherche dans les listes et utilisation du dictionnaire sont loin

d'être inefficaces, sans parler du plaisir de se lire.

Le fait que le schéma narratif soit proposé par la machine, toujours le même, n'est, au fond, que partiellement un défaut: les enfants peuvent mieux se concentrer sur la description des lieux, des personnages, des actions etc...

Une remarque encore: on peut abandonner la structure du conte traditionnel et passer au récit en utilisant uniquement la possibilité offerte par l'option "Autre choix": {F2}.

Enfin on notera que ce programme permet de récupérer les textes sauvegardés avec un traitement de textes: possibilité de les travailler, corriger et imprimer.

Cette courte analyse ne prétend évidemment pas épuiser les directions de travail possibles avec ce programme, mais elle voudrait vous inciter à le mettre en oeuvre avec les enfants eux-mêmes qui, vous le savez bien, ne manquent ni d'imagination ni d'audace.

Voici comment se présentent les différents menus:

# Conte II

Création personnelle
Génération automatique
Début aléatoire
Lecture fichier
Quitter création

Création
Utilitaires
Documentation
Quitter conte II

Dictionnaire : modification
Vocabulaire : impression
Conte II --> traitement de texte
Installation
Quitter les utilitaires



DICTIONNAIRE : MODIFICATION

HEROS	TEMPS
PHYSIQUE	CIRCONSTANCES
TAILLE	AIDE
CHEVEUX	REMERCIEMENT
FORCE	OBJETS MAGIQUES
INTELLIGENCE	ATTRIBUTS OBJETS
CARACTERE	DUREE
QUALITES	ADVERSAIRES
DEFAUTS	APPARENCES
PAYS et MATIERES	ACTIONS 1
DESIRS	EVENEMENTS 1
REMEDES	ACTIONS 2
TRESORS	COURAGE
LIEUX 1	VICTOIRE
CHEMIN	MEFAITS
LIEUX 2	EVENEMENTS 2
MOMENTS	BUT
OBJETS EMPORTES	RETOUR
PAYSAGES	EPILOGUE 1
SOL	EPILOGUE 2

Retour menu principal : [ESC]

Pour obtenir ce tableau on appelle "utilitaires" puis "dictionnaire: modification". A chaque rubrique correspond une liste (comme celles ci-dessous) et à chaque terme, une définition. A la page suivante nous vous donnons deux exemples de définitions:

**TAILLE**  
 "de petite taille" —> contraire de grand - qui n'est pas haut.  
**CHEVEUX**  
 "ébouriffés" —> en désordre - dans tous les sens.

LE PERSONNAGE PRINCIPAL

un prince

une princesse	une reine
un voyageur	un roi
un paysan	un chevalier
une fille	un navigateur
un garçon	un pêcheur
un soldat	un chasseur
un marin	un fermier
un marchand	un vagabond
	un berger

Le prince s'appelait : GERMAIN

Après le choix du personnage, ici, **un prince**, le programme invite à lui donner un nom que l'élève devra taper après le début de phrase: Le prince s'appelait...  
*Germain*

SON ASPECT PHYSIQUE

GERMAIN était jeune, bronzé

agé	charmant
aveugle	élégant
infirm	gracieux
gros	horrible
maigre	laid
malade	ravissant
muet	vilain
sourd	pâle
trapu	ridé
affreux	boiteux
beau	borgne

L'enfant a toujours des informations simples et précises avec reprise de certains éléments: Germain était...



SA TAILLE

GERMAIN était de petite taille

de taille gigantesque grand à la taille élancée	de taille moyenne de taille minuscule
---	--

contraire de grand - qui n'est pas haut

Dictionnaire : [F1]      Autre choix : [F2]      Fin : [F10]

C'est l'exemple cité plus haut. On entre dans le petit rectangle par [F1], et on modifie la définition. On peut imaginer de multiples activités de lecture/écriture très individualisées.

SES CHEVEUX

Ils étaient ébouriffés

blonds bruns châtains roux longs courts	bouclés raides noirs gris blancs
--	--

en désordre - dans tous les sens

SON PAYS

Il était lointain, brumeux

disparu enchanté merveilleux fabuleux étrange fantastique hanté	imaginaire magique mystérieux splendide féerique éloigné
---	---

Le nom du pays doit être précédé de en, à ou au

Notez encore l'aspect "AID". le nom du pays doit être précédé de en, à ou au, et la répétition Germain vivait:

En SINANIE, pays lointain et brumeux vivait un jeune prince, de petite taille, aux cheveux ébouriffés appelé GERMAIN. Il était vigoureux ainsi que rusé. Son caractère était doux, souvent mélancolique. Il avait une qualité : il était sympathique.

A ce point, le programme propose la première partie du texte élaboré. C'est l'occasion de demander aux élèves ce qu'ils pensent ou au moins d'observer leurs réactions. On pourra aussi comparer les différents textes produits pour faire apparaître progressivement, la structure