

## ELMO 2000- GENÈSE DU TEXTE

Thierry HUG

On le voit, un logiciel comme La **Genèse du texte** ouvre des perspectives pédagogiques et laisse espérer des possibles qu'il convient d'explorer. C'est pourquoi, outre le "travail" entrepris avec quelques écrivains dont l'article de Claire DOQUET rendait compte (L'aventure d'une écriture. A.L. n° 36, déc.9 1, p.4 1), quelques enseignants utilisent le logiciel à titre expérimental avec leurs élèves. Les premières tentatives sont encourageantes et démontrent la nécessité d'une expérimentation rationnelle et de grande ampleur. À titre d'illustration, Thierry HUG relate un « essai » conduit avec des enfants de l'école élémentaire.

### ELMO 2000- GENÈSE DU TEXTE

#### **...ou comment l'enfant gère le retour sur son texte durant le processus rédactionnel**

Ce travail qui consiste à mettre un enfant devant un micro-ordinateur et à lui demander d'utiliser le traitement de texte comme une feuille de brouillon révèle bien ce formidable jeu avec le lecteur qui se construit dans un dialogue différé par l'écrit. C'est à l'occasion d'expérimentations de séquences didactiques supportées par une utilisation fonctionnelle de l'informatique en classe de CM1 et CM2. dans une petite école du haut pays cannois (Alpes Maritimes) que nous avons introduit le module *Genèse du texte* d'ELMO 2 000 (version dépourvue des fonctions d'analyse des modifications). Ma présence auprès des enfants et des enseignants de l'école s'articule avec un plan d'informatisation des écoles du département étayé par des mesures d'accompagnement sur le terrain et en premier lieu une formation continue des équipes et l'engagement des formateurs (Instituteur Animateur Informatique, c'est mon titre...) sur des projets issus des écoles.

Aujourd'hui, certains enfants travaillent sur *Pagemaker* et mettent en page leur journal d'école, d'autres numérisent une photo tandis qu'un petit groupe sonorise une pile *Hypercard* (gestionnaire d'informations de type hypertexte)...

J'ai demandé à deux enfants de préparer une séquence liée à un projet de présentation de livres en direction d'une autre classe.

À l'issue de ces tout premiers essais d'ELMO 2000, il semble bien que certaines conclusions hâtives qui consistaient à affirmer que les débutants n'étaient capables d'effectuer un réel retour restructurant sur leur "premier jet" peuvent être largement nuancées dès lors que la situation d'énonciation (à qui j'écris, qu'est-ce que le lecteur attend, qu'est-ce qu'il sait et ne sait pas, comment va-t-il comprendre cela, est-ce que c'est bien cela que je voulais dire... qu'est-ce que disent ces mots que j'ai écrits...) n'est plus considérée comme seulement un élément catalyseur qui servirait en quelque sorte à "mettre le feu aux poudres" de l'écriture, mais bien comme la clef des conduites rédactionnelles.

La situation décrite ici montre à l'évidence ce processus en œuvre. ●

Thierry HUG

## DÉROULEMENT DE L'ÉCRITURE

Commentaires des enfants lors du retour sur l'écriture, et essais d'élucidation

### *Présentation de la consigne aux deux enfants :*

Vous allez présenter ces quatre livres de Claude BOUJON que vous avez tous lus, aux enfants du CP de M..., la semaine prochaine.

- **La brouille**
- **Bon appétit M.Lapin.**
- **Un beau livre.**
- **Le lapin loucheur**

Nous nous sommes déjà entraînés en classe à celà. Aujourd'hui nous allons préparer un nouveau jeu pour ces enfants.

Après votre présentation, les enfants connaîtront tous les lapins de Claude BOUJON.

Vous leur lirez alors le portrait d'un des personnages, qu'ils devront reconnaître.

Attention, c'est seulement à la fin du portrait qu'ils doivent trouver votre personnage.

Les enfants choisissent : Le lapin loucheur.

**Écrivez directement sur l'ordinateur le portrait...** Pendant que vous écrivez avec le traitement de texte, l'ordinateur enregistrera vos essais, puis quand vous aurez fini, nous regarderons ensemble comment vous vous y êtes pris !

Vous me raconterez alors ce qui s'est passé...

Au travail !

**Légende :** ( ) ---> effacement/insertion  
 caractère gras ---> rajout

1 - c'est un lapin loucheur	<b>0 mn</b>	
2-( )		1- <i>Tout se passe comme si la consigne n'avait pas été entendue ! Cependant on peut faire l'hypothèse que les enfants sont en train d'intérioriser le lecteur, alors il s'agit bien pour ce dernier de trouver le lapin loucheur...</i> Après ce vrai-faux départ, Sophie a rajouté immédiatement: <i>"Mais, non ils vont trouver tout de suite!"</i>
3 - C'est un animal		3 - Xavier propose alors: <i>"C'est un animal qui a des problèmes de vue..."</i> , mais Sophie n'en tiendra pas compte et introduit (4) la fratrie, ne mesurant pas qu'elle donne là évidemment la réponse immédiate à l'énigme. Le statut de Xavier, le plus jeune, ne semble pas l'aider à s'affirmer dans cette étape de la coopération.
4 - C'est un animal qui est rejeté par ses frères.		
5- ( )II	<b>2 mn</b>	5. Sophie fait table rase et reprend un nouveau départ... Il semble bien alors qu'elle soit en situation d'embrasser toute la difficulté de la tâche qui paraissait pourtant si simple au départ ( surcharge mentale?).
6 - Il est pauvre parce que ses frères le laisse tombé.		6- Sophie: <i>"Non, on ne pouvait pas écrire ça car ce n'est pas vrai!"</i> Les enfants ont alors éprouvé le besoin de se replonger rapidement dans le texte.
7 - Il es pauvre parce que ( ) il aime les choux	<b>5 mn</b>	7- Xavier: <i>"Non, sinon les enfants vont tout de suite trouver!"</i> Le jeu "de chat et souris" induit par la consigne est alors bien intégré dans le <b>projet de planification</b> . C'est la <b>marque</b> ici d'un "dialogisme" fort avec le lecteur <b>imaginaire</b> . En l'occurrence il n'est pas sûr que les enfants de CP aient retenu ce détail de l'histoire.
8 - Il est seul.		8-10-11- 12 : Abandon total de ces nouvelles pistes, et essai de redémarrage du texte. Le trait de caractère "seul" induit le second trait de caractère "rêveur".
9 - Il est seul parce que ses frères		9- Sophie: <i>"A la fin on voulait mettre qu'il était plein de générosité !"</i> Cette réflexion faite par Sophie, montre bien que l'utilisation du traitement de texte <b>autorise l'enfant à gérer « en mémoire » des éléments de la conclusion.</b>

		(Sa proposition ne sera cependant pas retenue, car l'écriture évoluera dans un autre sens). <b>L'abandon de l'indice de présence des frères monta bien qu'ils viennent de réaliser que c'était là l'élément déterminant qui démasquait le personnage à reconnaître.</b>
10 - Il est () rêveur.		
11 - Il est seul, rêveur.		
12 - Il est seul, rêveur, poète		
13 - Il est seul, rêveur, <b>il aime les poètes</b>		13 - 14 Sophie: " <i>Il n'aime pas les poètes comme Victor HUGO, il aime les poèmes !</i> " Xavier : « Peut-être <i>qu'il aime aussi les poètes !</i> » On voit bien comment les enfants acceptent de relire leur texte qui les informe d'éléments qu'ils ne connaissaient pas encore.
14 - Il est seul, rêveur, <b>il aime les poèmes.</b>		
15 - Il est seul, rêveur, <b>et il aime les poèmes.</b>		
16 – Il est seul, rêveur, et il aime les poèmes. <b>Quand il voit une chose il en voit 2.</b>		16 - Xavier " <i>Il fallait dire que c'est la nuit !</i> " Ici les enfants sont piégés par la peur de trop dire tout de suite et se contentent de "tronquer" leur discours. : "Il en voit deux..."
17 - Il est seul, rêveur, et il aime les poèmes. Quand il voit une chose <b>dans la nuit</b> , il en voit 2		17 - Sophie suit le conseil de Marc, dans l'idée de mettre le lecteur sur la voie.
18 - Il est seul, rêveur, et il aime les poèmes. Quand il voit une chose dans la nuit, il en voit 2 <b>Il rêve souvent.</b>	<b>7mn</b>	18 - Va suivre un échange vigoureux (ton élevé) entre les enfants : Xavier : " <i>Il rêve de quoi !</i> " - Sophie : " <i>On n'est pas obligé de le dire, on peut écrire il rêve souvent, c'est tout.</i> " - Xavier : " <i>Non, il faut le dire !</i> ", puis " <i>Mais ils vont trouver Si on leur dit qu'il est fou de carottes !</i> ". <b>Le dialogue avec le lecteur est toujours omniprésent mais également avec les jeux de langue. On parle de son trait de caractère : il est rêveur, et non de ce dont il rêve.</b> <b>Thèmes et rhèmes s'entrechoquent.</b>

<p>19 - Il est seul, rêveur, et il aime les poèmes. Quand il voit une chose dans la nuit, il en voit 2 <b>Il rêve souvent de son aliment</b></p>	<p>19 - il est décidé de compléter la phrase. Xavier : « <i>Moi je voulais qu'an dise qu'il rêvait toujours d'une carotte, sinon les enfants du CP ne pouvaient pas trouver ...</i> » Sophie : "<i>Mais non, on a le temps pour les mettre sur la voie... c'est trop tôt!</i>" Xavier a du mal à gérer la progression des indices mis à la disposition du lecteur. Pour lui ou un indice donne la solution ou il ne la donne pas. <b>Sophie parvient sans doute mieux à discerner l'effet de réduction des possibles par accumulation des indices. C'est l'ensemble des indices qui donnera la solution en fin de lecture. C'est cela qui est exactement en jeu dans le dialogue à inventer avec le lecteur imaginaire.</b></p>
<p>20 - Il est seul, rêveur, et il aime les poèmes. Quand il voit une chose dans la nuit, il en voit 2 Il rêve souvent de son ()<b>repas</b></p>	
<p>21 - Il est seul, rêveur, il aime les poèmes. Quand il voit une chose dans la nuit, il en voit 2 Il rêve souvent de son repas, <b>et c'est comme ça qu'il réussit à sauver ses frères</b></p>	<p>21 - Xavier, toujours anxieux insistera pour que Sophie rajoute : "et c'est comme ça qu'il réussit à sauver ses frères".</p>
<p>22 - Il est seul, rêveur, et il aime les poèmes. Quand il voit une chose dans la nuit, il en voit 2 Il rêve souvent de son repas, et c'est comme ça qu'il réussit à sauver ses frères <b>d'un renard</b></p>	<p>22 - Sophie (prise dans cette contagion soudaine de tout dire) met en scène le renard. Il n'y a là plus aucun doute possible sur le personnage. Sommes nous arrivés à la fin du texte... Longue relecture de l'ensemble du texte par les enfants qui favorise la détection d'une ambiguïté syntaxique.</p>
<p>23 - Il est seul, rêveur, et il aime les poèmes. Quand il voit une chose dans la nuit, il en voit 2 Il rêve souvent de son repas, et c'est comme ça qu'il réussit à sauver ses frères <b>poursuivi par</b> un renard</p>	<p>23 - correction de surface judicieuse, par Xavier (mais "poursuivi(s)" n'est pas corrigé).</p>
<p>24 - Il est seul, rêveur, et il aime les poèmes.</p>	<p>24 - <b>Cette relecture globale va permettre aux enfants de revenir au milieu du</b></p>

<p>Quand il voit une chose dans la nuit, () <b>il pense</b>. Il rêve souvent de son repas, et c'est comme ça qu'il réussit à sauver ses frères poursuivi par un renard.</p>	<p>15 mn</p>	<p>texte, et gérer la modification d'une situation qui semblait acquise. "Il en voit 2" ne résiste pas à cette relecture attentive, où un changement complet de point de vue est introduit sans doute par association d'idées avec le mot nuit fortement connoté sémantiquement. Ici, le recours au texte de départ est assez lointain... Le travail de la réécriture est à l'œuvre.</p>
<p>25 - Il est seul () <b>parfois dans la nuit</b>, rêveur, et il aime les poèmes.() Il rêve souvent de son repas, et c'est comme ça qu'il réussit à sauver ses frères poursuivi par un renard.</p>		<p>25 - C'est cette découverte des signifiants autour du mot nuit, qui va pousser les enfants à essayer à de nouvelles combinaisons. Ils transportent alors "la nuit" vers une autre phrase et s'arrêtent sur "seul" et "rêveur". Du même coup "Quand il voit une chose" n'a plus de raison d'être et disparaît. Un dernier retour sur l'histoire de Claude BOUJON et comme pour nuancer cette incursion de l'imaginaire de nos deux scripteurs, un "parfois" s'impose alors.</p>
<p>26 - Il est seul parfois dans la nuit. () <b>Il est</b> rêveur, et il aime les poèmes. Il rêve souvent de son repas, et c'est comme ça qu'il réussit à sauver ses frères poursuivi par un renard.</p>		<p>26 - Quelques essais de modification (ponctuations...), qui joue plus sur le rythme des phrases que sur leur contenu.  Le portrait est prêt. Il fonctionne.</p>
<p>27 - Il est seul parfois dans la nuit. () <b>Rêveur</b>, () il aime les poèmes. Il rêve souvent de son repas, et c'est comme ça qu'il réussit à sauver ses frères poursuivi par un renard.</p> <p style="text-align: right;"><b>Durée totale</b></p>	<p>16 mn</p>	<p><b>Conclusion :</b> Le test en situation vraie permettra prochainement aux enfants de valider leurs hypothèses. Un échange avec les enfants du CP, leur permettra de comprendre à la fois le fonctionnement de leur texte, et de revivre ce dialogue entre leurs représentations de ce que savaient les enfants sur les personnages présentés, et la gestion de ce jeu par l'écriture.</p>