

Québec français



La Console d'écritureTM
Une utopie pédagogique planifiée

Jean-Yves Fréchette

Numéro 105, printemps 1997

Aide à l'écriture informatisée

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/57218ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (imprimé)

1923-5119 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Fréchette, J.-Y. (1997). *La Console d'écriture*TM : une utopie pédagogique planifiée. *Québec français*, (105), 22–24.

La Console d'écriture™

Une utopie pédagogique planifiée

par **Jean-Yves Fréchette**

Les lecteurs de *Québec français* ont déjà entendu parler de la *Console d'écriture*¹. Dans une série d'articles consacrés aux nouvelles technologies, Didier Tremblay proposait une vision audacieuse de l'enseignement du français assisté par ordinateur. Il y décrivait un environnement pédagogique informatisé valorisant l'écriture comme pratique d'apprentissage généralisée ; les NTIC² y jouaient un rôle d'outils didactiques ouverts et polyvalents. Le chroniqueur y présentait des scénarios d'apprentissage inédits qui décrivaient une sorte de fiction pédagogique dans laquelle les élèves et les professeurs communiquaient presque exclusivement par ordinateur : le papier avait complètement disparu et la médiatisation des connaissances était assurée par la surface des écrans cathodiques. La Console d'écriture était, selon lui, un concept d'intégration des nouvelles technologies axé sur le décloisonnement des matières scolaires. La vision qu'il en donnait cependant était tout à fait théorique et annonçait une sorte de monde idéal, altruiste, dans lequel élèves et professeurs auraient un accès instantané à des ressources didactiques d'envergure et parfaitement adaptées aux besoins des uns et des autres. On aurait pu y lire la défini-

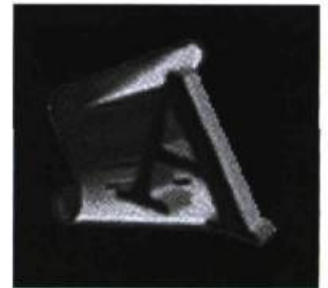
tion suivante : *La « console d'écriture » est un environnement didactique informatisé qui privilégie : a) la lecture et l'écriture comme outil de formation générale, b) l'esprit d'analyse et la faculté de synthèse comme mode de traitement des connaissances et c) la créativité comme procédé d'éveil aux processus de production.*

Bien malin cependant celui qui aurait pu prédire alors avec exactitude les conditions matérielles d'exploitation d'une véritable Console d'écriture à l'école³. Pourtant l'auteur de ces chroniques imaginait un nouveau modèle d'école caractérisé par la multiplication et la dispersion des lieux d'apprentissage, où la maison deviendrait pour l'élève un lieu de travail tout aussi important que la classe. Dans ce contexte, il n'était pas faux de penser que chaque prise téléphonique pouvait devenir un lieu potentiel de traitement des connaissances. Cette approche aurait pu demeurer longtemps une simple vision de l'esprit, tributaire d'une certaine rhétorique de la prospective, mais c'était sans compter la venue d'Internet, cet immense filet de diffusion des connaissances dont on sait maintenant la puissance de pénétration sinon dans chaque classe, du moins dans chaque école, dans chaque foyer... La tentation était donc grande de rassem-

bler l'ensemble des connaissances disponibles sur la pédagogie de l'écriture — et sur le traitement du discours en particulier — et d'organiser à partir d'un site WWW un véritable centre d'animation pédagogique.

Depuis lors, tout s'est passé comme si l'idée même de Console d'écriture était devenue un prétexte pour lancer un vaste chantier de recherche et de développement voué à la création de ressources didactiques en pédagogie de l'écriture. D'une part, des projets de coopération hors Québec avec des pédagogues et des didacticiens du Manitoba, de la France et de la Suisse notamment ont vu le jour et se poursuivent activement : les fruits de cette coopération colorent désormais les contenus, modèlent la démarche pédagogique et en repoussent les limites. D'autre part, un ambitieux projet de recherche action subventionné par le CRSH et mené par des chercheurs de la Faculté des Sciences de l'éducation de Sherbrooke, se poursuit avec des écoles de la Commission scolaire de Saint-Hyacinthe-Valmont et la Commission scolaire Provençal. Cette recherche est importante car elle permet non seulement d'évaluer le comportement et la performance des élèves utilisant la Console d'écriture, mais également de concevoir et de produire des

prototypes de logiciels intégrés à la Console d'écriture dont un *correcteur*, sorte d'exerciceur semi-intelligent favorisant l'analyse de la phrase à partir de notions théoriques issues de « l'approche donneur-receveur⁴ », et un *filtre à fautes*⁵ un outil développant chez l'élève la vigilance orthographique et grammaticale. Enfin, le développement du site WWW de la Console d'écriture et son positionnement stratégique sur le réseau des inforoutes dont la production, jusqu'ici, fut entièrement financée par le Rescol⁶ et la mise en œuvre du *Village Prologue* par les Technologies ÉVI grâce à une importante subvention du FAI⁷ complètent le tableau des travaux en cours.



Dans le cadre restreint de cet article, nous ne voulons pas décrire le protocole de la recherche menée par le professeur Guy Boudreau et son équipe de l'Université de Sherbrooke intitulée précisément la Console d'écriture. Nous ne voulons pas non plus faire état de résultats,

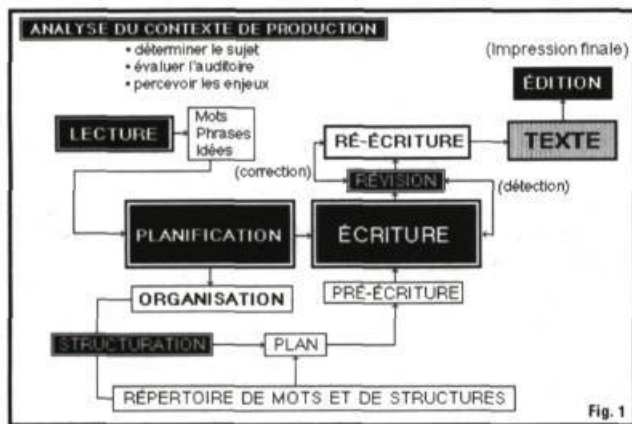


Fig. 1

Au plan théorique, le schéma du processus rédactionnel de Hayes et Flower donne le ton et préfigure le modèle des futures interventions pédagogiques. Les concepteurs de matériel didactique informatisé y ont même vu, schématiquement esquissée, l'architecture de nouveaux logiciels permettant, cette fois, de traiter le discours.

même partiels. Le projet d'une durée de trois ans se poursuit toujours et se terminera en juin prochain. À défaut de produire ici même des données d'analyse, il est cependant possible de décrire l'environnement de travail des professeurs et des élèves impliqués et de voir comment le site de la Console d'écriture en porte la trace.

Les origines du projet

L'histoire de la Console d'écriture est indissociable des recherches en pédagogie qui, depuis plus de dix ans au Québec, tentent d'arrimer les NTIC à l'enseignement de l'écriture⁸. Cette histoire est certes liée à l'évolution des technologies et au progrès des logiciels. Mais ce qu'elle révèle surtout, c'est l'évolution de la réflexion des pédagogues qui s'y sont impliqués : car, en même temps qu'elle traduit leurs efforts constants pour améliorer la qualité de la langue écrite des élèves, elle témoigne par-dessus tout de leur très grande créativité pédagogique.

Au moment de leur arrivée dans les écoles, les outils de traitement de texte avaient créé chez les enseignants des attentes inespé-

rées. On a cru, un temps, que le traitement de texte pouvait résoudre la plupart des difficultés d'apprentissage liées à la maîtrise de l'écrit. Mais à l'exception d'une manipulation simpliste du signifiant graphique, le traitement de texte effleurait les enjeux réels de cet apprentissage. De telle sorte que les pédagogues en vinrent à espérer la mise au point d'outils plus sophistiqués capables de suggérer à l'utilisateur, par une sorte de contrainte objective liée à leur interface, d'épouser les comportements d'un *scripteur expert*. Au plan théorique, le schéma du processus rédactionnel de Hayes et Flower donne le ton et préfigure le modèle des futures interventions pédagogiques. Les concepteurs de matériel didactique informatisé y ont même vu, schématiquement esquissée, l'architecture de nouveaux logiciels permettant, cette fois, de traiter le discours (fig. 1).

Du traitement de texte au traitement du discours

Les apprentissages reliés au développement des habiletés langagières sont paradoxalement simples et complexes tout à la fois. Ne s'agit-il pas modestement, pour quicon-

que veut écrire, d'apprendre des mots, de les orthographier correctement, de les insérer dans une phrase organisée et de respecter les règles d'accord ? Cette évidence apparemment simpliste se double pourtant d'une singulière complexité lors de la mise en texte : le scripteur ne doit-il pas en effet se soumettre à une sorte de grammaire contextuelle implicite liée à la situation d'énonciation qui dicte ses propres critères de cohérence ? Enfin, le scripteur ne doit-il pas également tenir compte de ses propres intentions à l'égard du lecteur et circonscrire avec exactitude l'objet de l'énoncé textuel ?

Et pourtant, malgré l'ampleur des tâches qui attendent le scripteur, il semble que, dans l'intimité de sa pratique discursive, l'écriture soit d'abord et avant tout liée au plaisir de la découverte des idées et à leur mise en forme plutôt qu'à la stricte obéissance au code grammatical — bien que cette dernière soit absolument nécessaire ! *LogiTexte*⁹ fut, dans le contexte de cette problématique, le premier logiciel à suggérer un mode

d'incursion systématique au cœur de la dynamique de production textuelle en proposant aux élèves, par le *traitement du discours*, un véritable moteur de production d'idées et de découvertes d'expressions inédites mais signifiantes. Si bien que, dans l'environnement pédagogique de la Console d'écriture, la formulation débridée et la perspective ludique de manipuler des objets textuels inédits comptent tout autant que le travail minutieux de ciselure fine du matériau de la phrase.

Pour être pédagogiquement efficace cependant, le processus de génération textuelle doit s'accompagner chez l'élève d'une certaine forme de métacognition qui le rende conscient de chacune des étapes de production. Dans l'environnement de la Console d'écriture, la création d'un répertoire lexical autogéré par exemple et la composition d'une matrice de substitution paradigmatique, la navigation à travers des outils de référence de la bibliothèque virtuelle pour en extraire des fragments signifiants afin de les incorporer à un plan, la

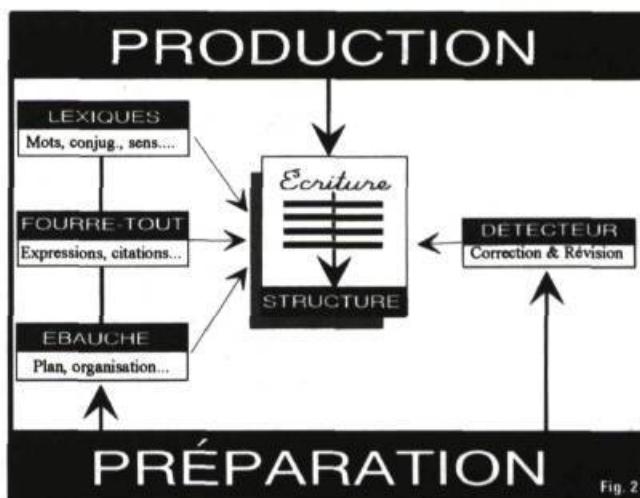


Fig. 2

construction d'une grille de correction pour le repérage d'erreurs potentielles sont des tâches difficiles mais avec lesquelles l'apprenti scripteur deviendra vite familier. Et puisque écrire s'apparente souvent à la résolution de problèmes, il importe que le maître puisse donner à ses élèves des clefs et des outils de navigation, en les initiant à des processus de production plutôt qu'en leur présentant un corpus de connaissances figées (fig. 2).

Ainsi, c'est par la répétition de gestes relativement simples, routiniers, impliquant des retours successifs de l'œil sur l'écran, que se développera chez l'élève ce doute et cette vigilance constants qui nourrissent le scripteur expert tout au long du processus d'écriture. Point d'automates ici, point d'aides informatisées : tout repose au contraire sur la capacité de l'élève d'exercer de façon autonome, dans le contexte de sa propre écriture, un jugement qui le rend capable de corriger et d'améliorer seul son propre texte. L'élève fréquente donc le site de la Console d'écriture pour y apprendre des notions de vocabulaire, des rudiments de grammaire et d'orthographe qu'il peut immédiatement réinvestir dans sa production écrite. L'élève y apprend aussi à consulter des ouvrages de référence, à y trouver des idées, à organiser sa pensée en les intégrant à un plan et à en tirer un texte cohérent exempt de fautes. Il peut aussi par un jeu d'adjonction, de suppression, de permutation et de substitution améliorer son texte en manipulant des lettres, des mots, des syntagmes, des phrases qui bonifient la

structure et le contenu des paragraphes. L'approche pédagogique de la Console d'écriture n'exclut donc pas la grammaire textuelle et le jeune scripteur qui y navigue se voit plongé dans une démarche de production qui intègre simultanément l'aspect linguistique et l'aspect discursif. De plus, la lecture s'y voit privilégiée comme le grand déclencheur des activités de production écrite.

Vers un traitement des connaissances

Dans une démarche pédagogique qui lie la production écrite à la lecture, l'élève transforme peu à peu les connaissances en savoir. Aux commandes d'une Console d'écriture, l'élève navigue à travers des réseaux organisés de connaissances et les interprète ; il apprend à les comprendre, à en rendre compte, à les analyser et à en faire la synthèse. Il apprend également à communiquer les résultats de son travail dans une langue claire, précise et exempte de fautes. Il apprend enfin à créer lui-même d'autres réseaux, contribuant ainsi, au partage du savoir et des objets culturels. La fréquentation de la Console d'écriture suggère une approche ouverte, multidisciplinaire et décloisonnée d'une pratique scripturale non exclusivement centrée sur la maîtrise du code grammatical. La pédagogie de l'écriture déborde le cadre du cours de français traditionnel et la Console d'écriture nous invite à repenser le rôle traditionnel des maîtres. À la limite, *tous les enseignants dont la pédagogie s'inspire de la Console d'écriture sont des professeurs de français* car la construction des savoirs est

impensable sans une certaine forme d'écriture : c'est cette entreprise d'organisation et de production que le texte de l'élève révèle en la structurant. Il s'agit ici d'un savoir personnel, construit à l'image même du sujet dont il devient l'exact reflet symbolique — une sorte de savoir sur mesure, pourrait-on dire — qui témoigne d'un double apprentissage simultané : un apprentissage de la langue d'abord, un apprentissage des objets culturels, ensuite. Avec la Console d'écriture, écrire devient un mode de prospection du réel.

Dans ce contexte, l'écriture modèle et module ce savoir nouveau que porte en lui le texte de l'élève. « Je sais parce que j'écris » dira cet élève ; et cet autre ajoutera : « Pour connaître, j'écris... » parodiant peut-être en cela Roland Barthes qui affirmait : « J'écris parce que je ne sais pas. » Ainsi ne voit-on pas déjà se profiler les objectifs ultimes du site de la Console d'écriture : proposer un processus d'apprentissage de la rédaction qui permette un authentique *traitement des connaissances* et faire de l'élève un véritable *scripteur autonome* ?

Vous pouvez écrire à l'auteur de cet article à l'adresse électronique suivante :
jyf@laconsole.com

Notes

1. On pourra consulter les chroniques de Didier Tremblay dans les numéros suivants : a) « Pour un apprentissage renouvelé », *Québec français*, n° 87, automne 1992, p. 104. b) « Des outils d'aide à l'écriture », *Québec français*, n° 88, hiver 1993, pp. 115-118. c) « L'écriture et les nouvelles technologies de l'information et la console

d'écriture », *Québec français*, n° 89, printemps 1993, pp. 116-117. d) « La Console d'écriture », *Québec français*, n° 90, été 1993, pp. 124-125.

2. Les Nouvelles Technologies de l'Information et des Communications.
3. Sur le terrain cependant, Didier TREMBLAY expérimentait avec tous les moyens du bord : ayant fait installer un mini réseau dans le laboratoire informatique de son école, il avait imaginé attendre les objectifs d'un cours « d'initiation au maniement des logiciels outils » en faisant rédiger à ses élèves de secondaire III un véritable roman. Produits d'une pédagogie du « contrat », il arrivait même que certains de ces textes atteignent plus d'une centaine de pages.
4. Pour en connaître davantage sur « l'approche donneur - receveur », on pourra consulter : Gérard-Raymond Roy et Hélène Biron, *S'approprier l'orthographe grammaticale*, Sherbrooke, Éditions du CRP, 1991, 156 p.
5. Produit conjointement par les Technologies ÉVI, les Logiciels EXITT inc. et les Logiciels de Marque inc. le *filtre à fautes* ainsi que d'autres outils de la *Console d'écriture* comme un *générateur de lexiques*, un *dictionnaire* et un *conjugueur* seront publiés sur disque optique compact dès ce printemps. Plus tard, ces outils seront directement accessibles via Internet depuis le site de la Console d'écriture comme le sont présentement les disques optiques compacts du site de la *Découverte*.
6. Le Réseau scolaire canadien.
7. Le Fonds de l'Autoroute de l'Information.
8. Dans cette lignée, on pourra consulter : Jean-Guy Dufort et Christiane Dufour, *Le laboratoire d'écriture et sa boîte à outils*, septembre 1990. Ce document fait suite à un projet expérimental d'intégration d'outils informatisés « à l'enseignement de l'expression par l'écrit » supervisé par Robert Bibeau du MÉQ.

9. Pour une critique du logiciel, on pourra consulter l'article de Roger Chamberland, « La conception textuelle assistée par ordinateur », *Québec français*, n° 78, été 1990, p. 82.

La Console d'écriture™ est une marque déposée de Les logiciels EXITT Inc.