

## La conception textuelle assistée par ordinateur

Roger Chamberland

Number 78, Summer 1990

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/44711ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Les Publications Québec français

### ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this article

Chamberland, R. (1990). La conception textuelle assistée par ordinateur. *Québec français*, (78), 82–82.

## La conception textuelle assistée par ordinateur

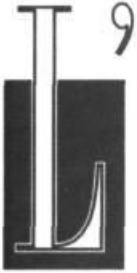


image de l'écrivain qui peine sur sa feuille blanche, cherchant l'idée, la phrase ou le mot qui lui manquent est rendue obsolète avec *Logitexte*, un logiciel qui participe de l'activité créatrice et, plus simplement, de l'apprentissage de la langue et du plaisir de jouer avec la matière verbale et sonore. Il n'y a pas que l'écrivain qui tirera profit de ce logiciel, mais l'élève du secondaire comme celui du niveau collégial, voire l'étudiant inscrit à un cours de création littéraire à l'université, exploiteront à leur avantage les possibilités infinies offertes par ce logiciel éducatif ouvert, comme le définit la terminologie du milieu.

Le processus d'écriture exploité laisse l'occasion à son utilisateur d'intervenir en tout temps, à n'importe quel niveau. De fait, le logiciel n'outrepasse pas les limites définies par les diverses données suggérées par l'usager que ce soit au niveau du lexique, de la structure poétique, narrative ou de celle du texte informatif. Dès que l'on ouvre le programme, on a à choisir entre une structure, parmi le poème ludique, le texte informatif et le récit d'aventures, et un lexique composé de nom et d'adjectifs (accordés en genre et en nombre) et de verbes (accordés à la troisième personne du singulier et du pluriel) alimenté par l'utilisateur. Dès que la banque de données lexicales est complétée, on choisit ou l'on compose une structure, selon l'habileté du manipulateur, et l'on encode numériquement les éléments linguistiques qui seront bientôt remplacés, selon les lois du hasard par les mots emmagasinés. Si un mot ne convient pas, on peut demander à l'ordinateur d'en suggérer un autre jusqu'à l'obtention de celui que l'on juge le plus approprié. Mais, là où ce logiciel est le plus précieux dans l'apprentissage et l'exploitation de la langue, c'est qu'il oblige l'utilisateur à intervenir aux trois niveaux linguistiques de base : morphologique (les mots et leur orthographe),

Roger CHAMBERLAND

syntactique (la phrase et les accords entre chacun des éléments) et sémantique ( le regroupement thématique et le sens contextuel).

À partir de ces quelques informations de base, on peut envisager les perspectives pédagogiques de *Logitexte* : activités d'écriture et de lecture permettant la recherche et l'acquisition d'un lexique élargi; développement des habiletés syntaxiques, raffinement des modèles stylistiques et expérimentation ludique de la langue dans un contexte de créativité. Le caractère interactif du didacticiel confronte l'usager à un questionnement continu sur le sens, la logique narrative, poétique ou informative et met au défi ses compétences linguistiques. Grâce au *Guide pédagogique*, fourni dans la trousse de base avec le *Guide de l'usager* et le *Guide de l'élève*, l'enseignant pourra exploiter au maximum les stratégies d'apprentissage par modules conformément aux éléments fondamentaux du programme de français du ministère de l'Éducation relatifs à la compréhension et à la production : le poème ludique, le texte informatif et le récit d'aventures. Très bien conçu et abondamment illustré, ce guide initie petit à petit le professeur et l'élève au fonctionnement de *Logitexte* et au processus de création littéraire. Par exemple, l'élève sera amené à détailler le schéma narratif (la situation initiale, l'événement perturbateur, les péripéties, la situation finale), l'espace et le temps, les personnages; pour chaque composante, il devra alimenter sa banque de données lexicales en imaginant l'ensemble des possibles, laissant au «hasard objectif» de son Macintosh le soin de composer l'architecture de son texte. En dernière analyse, il pourra donner un caractère définitif à son récit, en utilisant, si besoin est, le jeu des permutations. La même démarche s'applique aux deux autres modules d'apprentissage, mais selon des modalités différentes propres à chacun.

Conçu par Jean-Yves Fréchette, professeur au cegep François-Xavier Garneau, écrit et programmé par Raymond Hamel, de la même institution, *Logitexte* est une alternative plus stimulante que les didacticiels présentement utilisés dans les écoles, car il permet l'acquisition de connaissances tout en mettant à profit l'imagination de son interlocuteur. Toutefois, il ne fonctionne que sur les produits Apple, appareils que ne possèdent pas la majorité des maisons d'enseignement du Québec. Hormis son côté pédagogique, *Logitexte* demeure un outil de gestion de l'imaginaire qui provoque et stimule le travail de création car les données brutes requièrent toujours un affinement et une plus grande recherche à quelque niveau que ce soit. Les nombreuses virtualités offertes par ce logiciel en font un élément présentement incomparable sur le marché. De manipulations en manipulations, on découvre de nouvelles voies d'accès au monde de l'écriture; à chaque fois qu'on laisse l'ordinateur proposer une sélection, on doit reconstituer un territoire à notre imaginaire mis à nu. Chaque phrase, chaque mot, devient un acte extrêmement réfléchi puisqu'il a été dicté à la mémoire de son ordinateur, puis il retrouve sa liberté dans le jeu du hasard avant d'être l'objet d'une opération de conscientisation qui n'est pas toujours le fait dans l'écriture cursive ou dactylographiée : est-ce le bon mot ? Est-il à sa place ? Cette tournure syntaxique n'est-elle pas trop lourde ? Ce trait de caractère convient-il à ce personnage ? Tout est littéralement soupesé et analysé, comme devrait l'être d'ailleurs toute pièce de littérature.

Cette première version de *Logitexte* devrait être plus utilisée dans les écoles québécoises si ce n'était de l'entêtement du ministère de l'Éducation qui ne croit pas aux produits d'Apple-Macintosh. Les performances de ce didacticiel, que ce soit dans l'apprentissage de la langue à travers la création ou dans l'écriture créatrice proprement dite, sont tout à fait éloquentes. Son utilisation relativement simple le rend accessible à une couche élargie d'élèves du secondaire, et on n'a qu'à le manipuler quelques heures pour se rendre compte de son immense potentiel et découvrir et redécouvrir le plaisir de jouer avec la langue, les mots, les sons, le sens. ●

Note : *Logitexte* est disponible dans les magasins Micro-Contact.