

TROIS LIGNES DE PROGRAMME POUR APPRENDRE À LIRE

Alain SAUSTIER

Aline, 5 ans, a des fourmis dans les doigts quand elle voit son grand-père assis derrière son modeste MO5.

"Il y a les lettres et les numéro... ça, c'est K" - et un doigt qu'on retient péniblement pointe vers le clavier.

Alors grand-père faiblit, ferme ses fichiers, et prend sur ses genoux Aline, qui commence à taper tous les noms de la famille, de sa classe, citant au passage les vertus et défauts de chacun.

Il arrive qu'un se trompe : rien de grave, on a vite repéré les touches qui permettent de revenir effacer une lettre, sans poussière, sans cracher sur l'éponge.

Mais tout cela est bien petit sur l'écran de la télé familiale. Alors, puisque, tout modeste qu'il soit, le MO5 peut faire éclater de grandes lettres, grand-père va écrire une ligne de programme :

```
1Ø INPUT A$ : ATTRB 1, 1 : PRINT A$ : B$=INPUT$(1) : GOTO 1Ø
```

Anathème des champions de l'octet, probablement ; mais le visage radieux d'une petite-fille émerveillée de voir aussi nets, aussi clairs, objets produits par son effort, les mots qu'elle avait dans sa tête, vaut bien les railleries des programmeurs intégristes. Bien sûr, soucieux de préserver la vue d'Aline, grand-père avait préalablement noirci l'écran sur lequel les lettres brillent en or :

```
CLS : SCREEN 3, Ø, Ø
```

 tapé en mode direct.

"Instit" de formation, et de cœur toujours, grand-père évoque irrésistiblement, pêle-mêle : le génie de Célestin FREINET, qui fit, par l'utilisation de l'imprimerie à l'école, une vivante synthèse des nécessités de l'analyse lettre à lettre, et des impératifs de la primauté du sens, appuyant sur cette technique sa "méthode naturelle" d'apprentissage de la langue écrite ; les "trois commissions" du test de BINET et SIMON (ou

de ses successeurs ravalés), par quoi on décrète qu'un enfant est intelligent, s'il est capable d'exécuter une séquence de trois instructions dans l'ordre où on les lui a données (MO5 : Q.I. maximum) ; DIATKINE, qui démontre à chaque instant que les problèmes de méthodes d'apprentissage sont secondaires, dès lors que le texte écrit est associé à des expériences affectives positives, souvenirs de moments heureux et chaleureux, qu'il est donc indexé par une promesse de plaisir.

Pendant ce temps, Aline, qui maîtrise de mieux en mieux le repère cartésien qu'est le clavier, enchaîne frappe initiale, validation qui déclenche l'affichage en grand, pression sur la barre d'espacement pour passer au mot suivant, le tout entrecoupé de séquences retour arrière-effacement pour corriger des erreurs. Grand-père peut rêver, elle est autonome, écrivant même de petites phrases vues au tableau de son école.

Cela va bien un temps, puis les exigences se précisent : quand l'écran est plein, les premiers mots disparaissent, perdus à jamais. Ce serait dommage de ne pas profiter de ce que cette machine stupide sait le mieux faire : garder des choses en mémoire.

C'est alors que le programme va s'étoffer un peu. Il faut prévoir le stockage ordonné des productions écrites, mais aussi la possibilité de les faire réapparaître. Tel le maître qui montre, au hasard sur le tableau qui s'en est garni, un des mots, expressions et phrases utilisés au cours de la séance, l'ordinateur peut rappeler instantanément à l'écran un message pris "au hasard" dans une liste ; ainsi, une authentique activité de redécouverte du signe s'impose, d'autant plus qu'aucun repérage de sa position sur le tableau ne pourra remplacer l'effort de reconnaissance, globale ou analytique.

Et comme il serait dommage de ne pouvoir laisser à tout moment à Aline la possibilité de choisir son activité (écrire ou lire, et même s'arrêter), ce micro-programme va comporter un "menu" la suite d'opérations à effectuer devra être précédée de la frappe d'une touche qui la précise, soit E pour Écrire, L pour Lire, F pour Finir (bien sûr, on tolérera les minuscules !). La présence à l'écran du point d'interrogation indiquera qu'on a décidé d'écrire.

Voici ce programme :

```

1Ø SCREEN 3, Ø, Ø : CLEAR 1ØØØ : DIM C$(5Ø) : C$(Ø)="BONJOUR ALINE" :
  A$=C$(Ø) : N=Ø : GOTO 3Ø
2Ø B$=INPUT$(1) : IF B$="L" OR B$="1" THEN A$=C$(INT(RND*N)+1) :
  GOTO 3Ø ELSE IF B$="E" OR B$="e" THEN INPUT A$ : N=N+1 : C$(N) = A$ :
  GOTO 3Ø ELSE IF B$="F" OR B$="f" THEN END ELSE GO^0 2Øv
3Ø CLS :ATTRB 1, 1 : LOCATE Ø,1Ø : PRINT A$ :ATTRB Ø, Ø : GOTO 2Ø

```

C'est un peu plus orthodoxe : initialisations en ligne 1Ø, traitements en ligne 2Ø, sortie des résultats et ligne 3Ø.

On voit que cela permet le stockage de 5Ø mots, expressions ou phrases ; si cela ne suffit pas, modifier la ligne 1Ø.

On peut aussi, au prix de quelques CONSOLE et COLOR, maintenir en permanence au bas de l'écran un aide-mémoire du menu (Lire, Ecrire, Finir), que, luxe suprême, on peut rendre "déroulant" à la manière des grands logiciels professionnels.

On peut enfin, et cela est certainement de première utilité, notamment dans une classe, penser à stocker sur cassette ou disquette, en fichier de données, les productions d'une séance. La programmation de tout cela ne présente pas de grande difficulté.

On peut toujours en mettre plus, dans un programme ; le sport consiste pourtant à en mettre le moins possible pour obtenir à coup sûr l'effet escompté. Sans prétendre à la performance, les trois lignes ci-dessus répondent à ces conditions.

Aline veut-elle écrire un mot, une phrase ? Elle doit presser d'abord la touche E : le point d'interrogation apparaît sur l'écran. Elle tape son message, qui s'inscrit en caractères normaux, un à un. Elle peut corriger au besoin, tant qu'elle n'a pas pressé la touche ENTRES. Dès qu'elle l'a fait, sa production apparaît en grandes lettres jaunes sur un écran noir bien nettoyé.

Veut-elle revoir ses productions antérieures ? Elle appuie d'abord sur L, et tout de suite s'affiche un des textes qu'elle avait écrits, tiré au hasard par la machine.

veut-elle s'arrêter ? La pression sur F lui donnera satisfaction. Et si par hasard ou par maladresse elle ne pressait, au moment où il le faut, aucune des trois touches prévues, mais une autre, il ne se passerait rien. Même l'effacement d'écran inconsideré n'aurait pas de conséquence grave.

Persuadé. avec INIZAN, que, outre la qualité du statut de l'écrit. dans l'environnement familial et scolaire, la fréquence des occasions de pratiquer une véritable lecture-découverte est un facteur décisif de réussite dans cet apprentissage essentiel, grand-père jubile en voyant sa petite fille. retrouver presque infailliblement le sens des formes qui lui réapparaissent en quantité, même lorsque leur nombre exclut la possibilité d'un coup de chance.

Certes, cette situation privilégiée ne peut être transposée intégralement dans une activité scolaire collective ; puissent toutefois celles et ceux qui, en classe préélémentaire, dans les enseignements. d'adaptation ou ailleurs, souhaitent une utilisation simple d'un outil nouveau, en tirer quelque parti.

Alain SAUSTIER
ENNA Paris-Nord
3206 ST DENIS