

CONTE3

DESCRIPTION :

- *nom* : CONTE3
- *éditeur* : Profil (distribué par la CAMIF)
- *niveau* : école/collège (6°/5°)
- *configuration* : PC486, Win95, 8 Mo
- *prix* : 37 € en monoposte, 94 € pour 5 postes

CONTENU :

C'est un **générateur de contes** par association de mots ou groupes de mots choisis dans des rubriques (héros, âge et qualités, armes, aides, lieux, objet de la quête, opposants...). L'utilisateur peut :

- **lire** sur l'écran un conte fabriqué par le logiciel qui assemble aléatoirement mots et groupe de mots, selon une structure préétablie.

- **imprimer** ce conte

- **sélectionner** lui-même dans des listes proposées à l'écran, rubrique après rubrique, les mots de son choix que le logiciel intégrera dans des phrases, puis ces phrases seront réunies en paragraphes et enfin les paragraphes seront assemblés selon la même structure. A tout moment, l'élève peut également taper un mot qui n'est pas dans la liste. Le conte obtenu pourra être sauvegardé, paragraphe par paragraphe ou en totalité dans un fichier. Seul le conte terminé peut être imprimé.

- **terminer** un conte, soit dont il a sauvegardé le début, soit dont le début a été obtenu de manière aléatoire.

L'élève peut demander l'explication de n'importe lequel des mots proposés, avant de le choisir.

Le logiciel offre, en outre, au professeur, la possibilité de transformer les fichiers-contes sauvegardés en fichiers-textes modifiables sous traitement de texte.


CONTE3

Thème : le récit en 5°

L'utilisation du logiciel CONTE3 se fait en liaison avec un travail sur différentes formes de récit, notamment des contes, des fables, un roman policier...


La classe peut-être divisée en deux groupes, selon le nombre de postes dont on dispose, pour que tous les élèves participent à l'activité, mais ce travail peut aussi être fait avec les élèves du groupe de soutien seulement, en prévoyant une séance collective de compte-rendu, afin que ce travail s'intègre dans celui du groupe classe.

Première séance :

 En salle informatique, les élèves par deux, lisent sur l'écran un conte généré par le logiciel, puis l'impriment.

Chaque groupe lit ensuite, à haute voix, le conte obtenu. Les éléments communs sont signalés, notamment la structure qui est alors mise en évidence.


Deuxième séance :


 Les élèves choisissent les éléments dans des listes et personnalisent ainsi les contes qui sont sauvegardés et imprimés.

Troisième séance :

Chacun lit son conte, les autres font des remarques sur la cohérence, l'utilité de certains éléments, le style.... Les textes obtenus ne satisfont que partiellement leurs auteurs qui souhaitent généralement les réécrire.

Quatrième séance : au choix

 On propose aux élèves de modifier leurs contes en utilisant un traitement de texte qui leur évite de tout recopier et permet un vrai travail de brouillon.

 On donne ce travail de réécriture à faire en devoir et celui-ci sera évalué.