

Observatoire des ressources numériques adaptées

INS HEA – 58-60 avenue des Landes
92150 Suresnes
orna@inshea.fr

TITRE DE LA FICHE

Story-Write

DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Novembre 2014

MOTS -CLES (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITES)

Français, écriture, récit, schéma narratif, troubles des fonctions cognitives et du développement

DESCRIPTIF GENERAL

TYPE DE LA RESSOURCE PEDAGOGIQUE

- Logiciel

ACCROCHE :

Story Write est un logiciel qui permet de construire des récits suivant le schéma classique du conte. Proposant un cadre structuré, une lecture oralisée par une synthèse vocale, il peut favoriser l'entrée dans l'écriture de fiction d'élèves connaissant des difficultés ou des inhibitions au niveau de l'expression écrite du fait d'un handicap (Ulis par exemple).

DESCRIPTIF DETAILLE :

Story Write, logiciel de construction de récit de fiction, présente à l'apprenti auteur un ensemble de 10 cartes correspondant aux caractéristiques des 10 étapes successives qui constitueront le schéma narratif de son récit (de la présentation du héros jusqu'à la « happy end » en passant par les diverses rencontres, obstacles et péripéties qui composent ce type d'écrit). Ces cartes-étapes peuvent être tirées aléatoirement ou choisies, option qui garantit une meilleure cohérence du récit.

A chacune des étapes, divers écrans d'aide proposent des choix à l'élève, entraînant la création de phrases, avec la suggestion de phrases, expressions, mots pertinents par rapport à ce moment précis de l'histoire et aux caractéristiques des cartes tirées. Les phrases produites peuvent être éditées à tout moment et lues par la synthèse vocale. Enfin, les histoires créées peuvent être imprimées et enregistrées (au format texte, ce qui permettra par la suite de les mettre en page dans un traitement de texte).

Par ailleurs, l'élève peut s'appuyer sur un lexique organisé par thèmes ; par exemple, l'entrée « pays » fournit une liste des pays par ordre alphabétique, l'entrée « petit » fournit des

synonymes et des termes du même champ lexical. Ce lexique est ouvert et peut être modifié, élargi ou au contraire ciblé par l'enseignant. Un double clic sur un terme du lexique déclenche son énonciation par la synthèse vocale, ce qui est stimulant pour l'élève en difficulté de lecture. Par ailleurs, un double clic sur un mot du texte en cours d'écriture fait apparaître la liste des termes associés dans le lexique si le mot y est présent.

L'appropriation du logiciel est aisée, l'interface étant très simple et claire, même si on peut regretter le côté sommaire des illustrations des cartes-étapes et certains choix de couleurs qu'on aurait pu souhaiter modifiables tout comme les paramètres des polices de caractères.

La synthèse vocale utilisée par le logiciel est celle installée dans le système Windows. Les voix proposées pour le logiciel Story Write par son auteur ne sont pas d'une qualité supérieure (il s'agit des voix Sapi5 issues du logiciel Microsoft Reader), mais elles sont tout à fait intelligibles et adéquates. Naturellement, si d'autres voix de meilleure qualité sont installées dans Windows, elles seront préférées.

CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNE(S)

Fin cycle 2, cycle 3, Clis, Ulis

OBJECTIFS ET/OU COMPETENCES VISES

Lecture, appréhension de la structure du récit, écriture d'un écrit narratif de type récit

DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

COMMENTAIRE PEDAGOGIQUE

Story-Write, logiciel de construction de récit de fiction, présente à l'apprenti auteur un ensemble de 10 cartes correspondant aux caractéristiques des 10 étapes successives qui constitueront le schéma narratif de son récit (de la présentation du héros jusqu'à la « happy end » en passant par les diverses rencontres, obstacles et péripéties qui composent ce type d'écrit). Ces cartes-étapes peuvent être tirées aléatoirement ou choisies, cette dernière option garantissant une meilleure cohérence du récit.

Son aspect simple et structuré fait à la fois son intérêt mais pose aussi ses limites. L'aspect mécanique de la séquence narrative, le découpage immuable et les aides proposées font risquer le stéréotype. De fait, l'élève peut laisser l'ordinateur faire lui-même l'essentiel du travail en validant sans s'y impliquer davantage les propositions de phrase fournies ; c'est ce qui va souvent survenir dans une première étape de découverte. Mais à la relecture, pour laquelle la synthèse vocale peut être un soutien mais que le texte imprimé permet de rendre plus avisé et plus critique, les élèves prennent rapidement conscience des faiblesses d'un récit plat, impersonnel et parfois peu cohérent (surtout si on laisse le hasard totalement construire la séquence des étapes). Ils ressentiront alors la nécessité de rectifier le texte et auront plaisir – pourvu qu'on les y conduise – à préciser, enrichir, personnaliser ce récit pour qu'il devienne vraiment le leur.

Si une utilisation en travail individuel est adaptée, le binôme ou encore le travail en collectif, avec un vidéoprojecteur et éventuellement un TNI, sont à envisager. Il peut être intéressant, par exemple, de faire construire des récits par plusieurs élèves ou petits groupes d'élèves à partir d'une même trame (en choisissant les mêmes ensembles de cartes), puis de confronter les productions obtenues, pour éventuellement en faire une synthèse collective.

Cet outil, s'il conduit donc à des récits à la structure figée, peut être considéré comme l'instrument d'une première étape, un déclencheur de motivation. Il doit permettre d'engager des jeunes dans un processus d'écriture pour lequel ils ont d'une part besoin d'un cadre

sécurisant balisant bien les différentes étapes et d'autre part de stimulations variées pour dépasser une inhibition ou un sentiment d'incompétence ou enrichir leur imaginaire. Par la suite, pour les élèves les plus avancés et-ou dans le cadre du second degré, un outil plus riche en possibilités mais aussi plus complexe, comme le logiciel « Hop écrire » (Cyberlude – www.cyberlude.com) est à envisager.

DESCRIPTIF TECHNIQUE

TITRE DE L'OUTIL

Story Write

VERSION

3.2.0

VISUEL/VIGNETTE DE LA RESSOURCE

Adresse du visuel : www.lectramini.com/ec_story.htm



EDITEUR/FABRICANT

Brun-Villani

TYPE DE LICENCE

Licence établissement (multiposte, sur toute machine d'un même établissement)

PRIX INDICATIF (EN EUROS)

24,50 euros

VERSION DE DEMONSTRATION

Oui – Le logiciel est téléchargeable ; utilisé sans numéro de licence, il est actif avec des fonctionnalités limitées.

RESSOURCES ASSOCIEES

Comme pour tout outil avec une dimension sonore, le casque audio est recommandé dans un contexte de travail individuel au sein d'une classe.

ALTERNATIVES :

CONFIGURATION RECOMMANDEE

Windows 98 et au-delà (XP, Vista, Windows 7 et 8)

LOCALISATION DE LA RESSOURCE

Site de l'éditeur : www.lectramini.com

lien de téléchargement : www.lectramini.com/softs/story32.exe (3 Mo)