

Rédiger un didacticiel.

***Soins et méthodes aident la pédagogie de
votre travail.***

Logiciel:	Un des vôtres ?
Auteur(s):	Vous ?
Plateforme(s):	Toutes.
Version:	Toutes version.
Licence:	Open Source ?
Site:	Mettez le sur Framasoft !

Par

Dominique SAUSSEREAU

Fin mai 2005.



Publié sous licence **Creative Commons By-NonCommercial-ShareAlike**

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/>

Framasoft

« Partir de Windows pour découvrir le libre... »

<http://www.framasoft.net>

Table des matières

1. Le choix du didacticiel.....	4
2. L'angle.....	5
3. Le style et la forme.....	6
4. La rédaction.....	11
5. La vérification.....	14
6. L'amélioration.....	15

Ceci est un didacticiel expliquant la méthodologie à appliquer, pour que la pédagogie d'un didacticiel soit mise en valeur.

Mon but est évidemment de vous inciter à rédiger le plus facilement et le plus vite possible des didacticiels de qualité !

En effet, de nombreux logiciels manquent de didacticiels, ou alors ils sont très mal rédigés, et sont difficilement traduisibles, ou pire encore ils sont incompréhensibles, ou comportent de nombreuses erreurs, ou approximations.

Et dans le cas où ils sont bons, ils sont trop peu nombreux !

Après avoir étudié ce texte, vous saurez comment faire de bons didacticiels, vos conversations avec vos proches seront également plus structurées, on vous fera davantage confiance, vous convaincrez plus facilement.

(Ne prenez toutefois pas ces promesses littéralement, mais plutôt avec le sourire : c'est plus un souhait de ma part qu'un engagement financièrement garanti !)

1. Le choix du didacticiel.

Je considère que vous savez déjà quel(s) thème(s) ou quel(s) logiciel(s) vous intéresse(nt).

Si ce n'est pas le cas, n'oubliez pas que le nombre de logiciels demandant un didacticiel est très grand. Demandez autour de vous ce qui serait utile :

- Comment utiliser un logiciel Open Source que vous venez de faire :-)
- Comment aborder un logiciel dont l'interface est déroutante (BLENDER, The GIMP).
- Une astuce que vous estimez peu connue.
- Un prétexte pour inciter les gens à passer au libre...

Et même, cela peut être autre chose que de l'informatique !

Vous devez en revanche impérativement connaître ce que vous allez enseigner.

Une fois le logiciel choisi (je reste dans le cas classique comme Mozart), il reste à déterminer l'angle d'attaque du didacticiel et la présentation.

2. L'angle.

Pour l'angle, posez vous les questions suivantes :

Est-ce une fonction, une astuce, une prise en main de débutant que vous voulez mettre en valeur ? Une explication d'une meilleure manière de procéder que celle généralement employée ?

En ce cas, il vous suffit de montrer, étape par étape comment faire, les commentaires n'étant là qu'à titre de complément.

Au contraire, vous souhaitez montrer une méthodologie générale s'appliquant à plusieurs logiciels ? (C'est souvent le cas avec les méthodes de traitement d'images).

Vous voulez argumenter pour convaincre qu'il est plus facile d'utiliser une des nombreuses suites bureautiques libres, plutôt qu'une suite propriétaire ?

Alors, en ce cas au contraire, la manipulation d'un logiciel en particulier est secondaire, par rapport à vos commentaires.

Donnez (respectueusement) votre avis, surtout s'il est constructif, et même s'il est opposé aux habitudes.

La méthode du « tutoriel presse bouton » est souvent inadaptée.

Ainsi, si vous estimez qu'une option du logiciel est mieux adaptée à un emploi que la manière proposée par l'interface, argumentez par un comparatif.

Cela fera en général l'objet d'un didacticiel indépendant, qui montre ces deux aspects :

Votre point de vue étant résumé dans le didacticiel par le chapeau, c'est-à-dire un petit texte sous le titre résumant et plaidant votre angle, puis justifié dans le texte d'introduction.

Surtout, faites un didacticiel par thème ou par argumentation.

3. Le style et la forme.

Il est évident que je vous encourage à utiliser le style du site qui va accueillir votre page ou vos pages de didacticiel.

Si vous le postez sur votre site personnel, le style vous sera propre, mais sur les autres, on vous fournira souvent un modèle, en HTML+PNG+CSS, en OO ... Merci de respecter ces outils. Cela donne plus de cohérence aux textes des sites qui vous hébergent, et cela est plus agréable pour vos élèves.

Si ces outils vous gênent, rédigez vos textes normalement, au format texte, et ajustez la mise en page après.

C'est ainsi que les journaux et les magazines sont écrits, et ça marche très bien.

Si vous devez choisir le style vous même, il est possible de reprendre la présentation des journaux, ou celle d'autre sites : on peut prévoir un titre (et un sous titre), puis un chapeau.

Le but étant de ne pas perdre le lecteur éventuel, qui est suffisamment intéressé pour avoir le titre.

De plus, le texte d'introduction présente le plan, qui balise votre travail.

Par exemple :

<< "Passer de PHOTOSHOP à GIMP est facile : exemple du photomontage."

Nous allons vous montrer dans ce didacticiel comme il est facile de faire dans GIMP ce que vous faisiez dans PHOTOSHOP.

Plutôt que de faire une liste rébarbative des commandes, pour vous prouver que les capacités sont les mêmes, examinons comment vous faisiez et comment vous ferrez au moyen d'une action très usuelle : le photomontage.

Niveau : Facile.

Public visé : personnes connaissant un peu ou beaucoup PHOTOSHOP, et voulant passer à GIMP, ou craignant (à tort) de le faire.

Loin de prétendre que la manipulation d'image se résume au photomontage, nous allons voir que les manipulations usuelles sont très faciles dans GIMP.

Nous verrons ainsi comment manipuler des fichiers, comment ajuster la luminosité, le contraste et des paramètres similaires, à manipuler des sélections, puis à les rassembler, à les déplacer. >>.

On passe ensuite aux premiers conseils, à la présentation du didacticiel, et c'est là que vous devez prendre votre temps pour bien réfléchir, avant de rédiger.

En effet, si vous partez mal, il vous sera difficile de revenir en arrière.

Dans notre exemple comparatif, un tableau est tentant :

- Une ligne par étape.
- La première colonne pour le nom de l'étape.
- La deuxième pour PHOTOSHOP.
- La troisième pour GIMP
- La quatrième pour comparer et commenter.

Mais vous devez y réfléchir à deux fois :

Votre tableau sera large, avec les captures d'écran !

Un autre point de vue à prendre en compte lors du choix de la forme de la présentation est l'accessibilité.

De nombreuses et nombreux internautes ne disposent pas des mêmes capacités que vous.

Un didacticiel sur les manipulations d'images implique que le public soit voyant, et donc que les adaptations à l'accessibilité soient légères.

En revanche, un didacticiel sur la manière de rédiger un bon roman se doit d'être lisible dans un logiciel disposant d'une synthèse vocale. (En HTML, par exemple, pour être lisible avec LYNX).

Astuce : Si vous hésitez pour la présentation, rédigez chaque étape dans un petit texte séparé, et ensuite, vous pourrez voir quelle sera la mise en page définitive, en essayant diverses possibilités.

N'oubliez pas que plusieurs versions sont possibles, voir souhaitées :

- Le HTML est un format exclusivement destiné à une lecture à l'écran.

Il peut contenir des animations, un motif de fond, des liens hypertextes, beaucoup de couleurs, des images.

La mise en scène y est donc très facile :

Vous pouvez utiliser une capture d'écran de votre logiciel pour le fond, les liens, ...

Les balises ALT pour commenter les image des boutons, qui peuvent être en fait des liens vers l'explication qui lui est liée.

(Prévoyez tout de même une version HTML simple, pour être testée et approuvée sur LYNX, si le logiciel est utilisable par une personne non ou mal voyante.)

- Le PDF et le PS sont des formats exclusivement destinés à l'impression.

Il se doivent de ne pas coûter cher en encre : pas de couleurs, les dessins doivent être dessinés au trait, sans coloriage. Il s'agit de formats mal pourvus en liens hypertextes, bien que la lecture à l'écran le permette (liens internet, table des matières...).

- Le SWF et le JAVA sont des formats exclusivement destinés à un apprentissage interactif.

Attention à bien inciter l'utilisateur à vérifier le fichier avec un antivirus, car ce sont de puissantes applications, pouvant toucher aux parties sensibles de l'ordinateur de vos élèves, si un pirate remplace les fichiers de votre site, sur votre serveur.

- Le OGG-SPEEX est un format exclusivement destiné à l'audition.
(http://www.ogg-stream.info/Ogg_Speex.html)

C'est très pratique lorsque le logiciel enseigné prend tout l'écran, et que son utilisation rend impossible la consultation d'un document écrit à l'écran.

Hélas, la vitesse de la manipulation est quasiment imposée par la lecture de l'enseignant, qui devra en tenir compte en parlant.

On peut ajouter de la musique entre les paroles, mais il faut faire attention au rapport qualité/taille : la musique ajoute de la longueur et du poids à votre fichier.

- Le XVID et le OGG-Theora sont des formats exclusivement destinés à la visualisation animée et sonore.

Il conviendra de mettre une qualité suffisante pour que le texte des menus du logiciel soit lisible.

Un sous-titrage ou un format BIVIX permettra de toucher un large public, sans trop surcharger le site de nombreuses vidéos, (qui prennent de la place !).

Il permet de montrer la manipulation des commandes, et de commenter.

C'est plus vivant que du texte, et la mise en scène est facilitée, mais la taille du fichier vidéo est facilement inaccessible aux personnes ayant une connexion internet lente.

De plus, la non-manipulation par l'élève est très pénalisante pour son apprentissage.

Petite remarque pour le choix du débit du son et de la vidéo :

La visualisation doit être agréable, compréhensible, et le fichier petit. Ainsi, vous pouvez baisser le nombre d'image par seconde de la vidéo, mais ne comprimez pas trop chaque image : vous créeriez trop d'artefact dans l'image : elle serait illisible.

De même, le son mono est suffisant, mais la fréquence d'échantillonnage doit rester grande, car à débit égal, vous aurez ainsi moins de bruit blanc.

Paramétrez votre ordinateur pour afficher un grand curseur, et supprimez les couleurs inutiles : les zones unies se compriment mieux.

Mon conseil :

- La vidéo avec 1 à 5 images par seconde, en 1024*768 si nécessaire, en débit suffisant pour que, à la visualisation, aucun artefact (excessif) n'apparaisse..
- Le son en mono, 44.1 kHz, en débit suffisant pour que, à l'écoute, aucun sifflement n'apparaisse, ni bruit, blanc ou coloré.
- Il faut tester plusieurs débits, tant pour le son que pour l'image, et faire son choix, en prévoyant une marge : tout le monde n'a pas la même qualité d'écran , de haut-parleur les mêmes réglages du GAMMA ...

(Augmentez un peu les aigus de votre ordinateur ou de vos hauts parleurs, pour choisir le débit, augmenter le contraste de votre écran...)

N'hésitez pas à montrer le clic droit ou gauche par un dessin en sur-impression, à entourer les zones importantes, « à en faire des tonnes »...

La pédagogie implique de répéter, et de pléonasmer, d'utiliser pleins de moyens pour dire la même chose, pour que la mémoire acquiert l'information par différentes voies.

En effet, certaines personnes apprennent mieux si l'information leur parvient par un moyen que par un autre, mais tout le monde apprend mieux si l'information arrive au cerveau de manière multiple : visuelle, sonore musculaire, tactile...

4. La rédaction.

Vous voilà donc devant votre ordinateur, prêt(e) à rédiger un excellent didacticiel.

Afin de faciliter la lecture de ce texte, prenons le cas le plus facile :

- Vous voulez enseigner une manipulation ou une fonction simple d'un logiciel difficile d'accès.
- Vous rédigez seul le texte, ou alors les autres personnes rédigent une partie différente.
- Vous le rédigez avec OpenOffice.org, avec le modèle proposé par le site Framasoft.
- Vous avez le logiciel devant vous.
- Vous supposez que votre élève sait utiliser un ordinateur, et qu'il a installé le programme, ainsi que ses accessoires.
- Votre ordinateur et celui de votre élève sont bien paramétrés, et fonctionnent bien. (Cette dernière remarque vaut parfaitement pour un logiciel de bureautique, de musique, de 3D, ... mais pour un tutoriel de paramétrage système, comme l'installation d'un réseau, cette hypothèse ne doit pas être faite !)

Lorsque d'autres considérations vont faire apparaître l'éventualité d'autres hypothèses, ce sera indiqué, est le cas particulier sera traité.

Il est bien évident que la méthode que je suggère est très facilement adaptable à d'autres cas.

Préparez vous.

Que vous ayez envie de faire le tutoriel en audio ou pas, si vous avez un microphone, branchez le sur la carte son de votre ordinateur, enclenchez l'enregistrement, et effectuez la manipulation en commentant.

La présence ou non d'un logiciel de reconnaissance vocale est accessoire, puisque les mots prononcés ne sont que la base de votre rédaction. Il serait en effet illusoire d'espérer rédiger un texte parfait en l'improvisant !

PS : Comme vous, je regrette l'inexistence de logiciels de reconnaissance vocale Open Source.

Si vous avez le souhait de faire une vidéo commentée, ou un didacticiel vocal, envisagez de refaire entièrement la bande son, les hésitations de l'enseignant sont souvent audibles lors des premiers essais.

De plus, il faut sourire. Certes, vous n'animez pas un spectacle de clowns, mais vous pouvez être moins rébarbatif et tout aussi sérieux en souriant un peu.

Voici, à titre d'exemple, les vidéos d'apprentissage sur le site de Blender, http://blender3d.org/cms/Video_Tutorials.396.0.html.

Puisque vous n'êtes pas une machine, un synthétiseur vocal austère, insufflez de l'intonation dans votre discours.

Ecoutez les exemples audio suivants pour comparer :

<http://www.emachineshop.com/audio/flywheel.htm>

(L'un est lu, l'autre est synthétisé. Ils sont en anglais, mais votre non familiarité avec cette langue est accessoire : écoutez juste l'intonation de la voix.)

Si vous avez des difficultés de prononciations, les synthétiseurs vocaux peuvent vous aider.

Faites des captures d'écran régulièrement.

Il y a de nombreux logiciels pour faire des captures d'écran incrémentales :

A chaque appui sur une touche ou sur un raccourcis clavier déterminé, ou encore à intervalle régulier, une image est faite sur votre disque dur, au lieu et format de votre choix : nommées par exemple automatiquement AAAA0001.BMP, puis AAAA0002.BMP ...

Grâce au texte que vous dictez, vous saurez quand vous avez fait la photo, et il vous sera donc facile de retrouver l'image et le moment correspondant, et ainsi d'associer le bon texte à la bonne image.

Allez-y en plusieurs fois, par étape.

Prenez votre temps, laissez reposer et mûrir le texte.

Revenez-y quelques jours après, à tête reposée : vous verrez ainsi plus facilement un montage ou une argumentation maladroite, et pourrez d'autant mieux y remédier que vos idées sont claires.

Tapez le texte en suivant un plan.

Le plan doit normalement être ébauché à l'avance, mais il est toujours utile de le remettre en cause régulièrement.

C'est pour cela que vous ne mettez pas les numéros des étapes au début. Il vous sera ainsi facile d'insérer une étape de plus, ou d'en modifier l'ordre.

Chaque partie doit être formée de quelques paragraphes courts.

Surtout, durant l'écriture, utilisez un logiciel corrigeant votre orthographe, et votre grammaire.

(Si vous pouvez paramétrer ce logiciel, qu'il soit le plus strict possible.)

Gardez bien en tête la nécessaire pédagogie de votre texte :

- Chaque étape doit montrer aux lectrices et aux lecteurs qu'ils ont appris de nouvelles compétences.

(Dites leur ! Cela fait plaisir.)

- Votre texte doit être facile à comprendre, y compris pour des personnes dont la langue du didacticiel est différente de leur langue maternelle.
- Votre texte doit être facile à traduire.

Utilisez donc une syntaxe et un vocabulaire simple.

- La pédagogie implique de répéter. Ainsi, lorsque une chose doit être refaite, utilisez une autre méthode, par exemple comme cela :

<< Nous avons vu que l'on pouvait sauver son travail en choisissant dans le menu « Fichier » l'option « Sauver », et vous avez peut-être remarqué le texte « CTRL+S » à côté de « Sauver ». Cela signifie que l'on peut sauvegarder son travail autrement, en s'enfonçant la touche « Contrôle », en appuyant sur « S », et en relâchant « S », puis en relâchant la touche « Contrôle ». >>.

5. La vérification.

Il est indispensable que le texte et le didacticiel soient vérifiés, par vous d'abord, et par une ou plusieurs autres personnes ensuite.

Si vous ne pouvez pas le proposer à vérification par une personne de confiance, c'est-à-dire d'avis constructif, faites le vous-mêmes, à tête reposée, quelques jours après.

Ainsi, les risques d'erreurs seront limités.

Vérifier un didacticiel ne se résume pas à sa relecture et la vérification des fautes de frappe : il faut refaire la manipulation, en vérifier la chronologie, la cohérence, le cadrage, la facilité d'accès, la compréhensibilité.

Si un complément au logiciel est nécessaire, dites-le, et indiquez où se le procurer, s'il n'est pas sur la page internet officielle du logiciel.

Votre didacticiel est-il trop facile ou trop difficile pour le public visé, ou du moins pour le public annoncé ?

6. L'amélioration.

Créez une mascotte.

Si vous savez dessiner, créez un personnage sympathique !

Il pourra se reproduire sur tout votre site internet, et y assurer ainsi d'une identité forte.

Amusez vos lecteurs !

Attention toutefois à l'excès dans l'humour.

En effet, la plupart des « blagues » sont insultantes pour une partie importante de la population.

Prenez conseil de votre entourage.

Vos lecteurs sont vos élèves, mais aussi vos amis !

Ils doivent apprécier votre travail, et vous encourager à en faire d'autres, à vous suggérer une amélioration ponctuelle, une correction.

Certains voudront même le traduire, s'il est bon.

Diffusez-le largement.

Postez-le sur votre site, sur Framasoft, sur d'autres sites, à des amis, en expliquant son intérêt, par rapport à la « concurrence ».

Une fois qu'il est arrivé à maturité, faites en différents formats, comme c'est expliqué précédemment.