



Bisoños Usuarios de GNU/Linux de Mallorca y Alrededores | Bergantells Usuaris de GNU/Linux de Mallorca i Afegitons

## Carte Conceptuelle du Logiciel Libre (12860 lectures)

Per René Mèrou, [H \(http://h.says.it/\)](http://h.says.it/)

Creado el 04/02/2006 05:01 modificado el 04/02/2006 05:01

*Je vous fait passer cette Carte Conceptuelle du Logiciel Libre pour qui voudra l'utiliser. Le but d'une carte conceptuelle est de s'en faire, d'un coup d'oeil, une idée générale et de pouvoir en voir les concepts-clefs et leurs principales inter-relations.*

[Traductions: [español](#)<sup>(1)</sup>, [català](#)<sup>(2)</sup>, [english](#)<sup>(3)</sup>]

J'ai suivi le conseil que moins on met de concepts dans la carte plus il est facile de s'en faire une idée générale. C'est pourquoi, par exemple, j'ai ajouté la quatrième liberté (pouvoir redistribuer les modifications) à l'intérieur de la troisième.

Les concepts sont dans les cadres, les relations sont dans les flèches qui les unissent et les exemples ou les notes sur les concepts sont sous forme de notes sous ces mêmes tableaux.

Ceci est l'image en svg:

<sup>(4)</sup>

Que modifieriez-vous ?

## Notes pour donner une conférence avec la carte conceptuelle

Je l'utiliserais par exemple sur 4 ou 5 transparents, en faisant en sorte qu'apparaissent successivement les parties, dans une conférence de présentation du Logiciel Libre. Mais pour rendre la présentation plus attrayante, j'y ajouterais davantage de choses, pour que je ne sois pas le seul à parler et que le public ne fasse qu'écouter.

Je mettrais d'abord quelque chose comme la vidéo de IBM du garçon qui apprend et grandit comme GNU/Linux. Ensuite je continuerais en mettant quelques transparents et je questionnerai le public, à son niveau, pour obtenir un peu d'interaction et maintenir l'intérêt tout en adaptant l'explication à l'intérêt et aux connaissances des personnes présentes.

Je tâcherais de terminer en mettant quelques exemples qui pourront être attrayants, peut-être deux ou trois distributions et un programme intéressant.

Mon idée générale est que tout dépend du public : s'il en sait assez, il faut lui donner quelque chose qui suscite en lui de la curiosité, quelque chose de nouveau. S'il en sait peu, il ne faut pas lui remplir le cerveau de données qui seront facilement oubliées.

Moi, j'ai généralement deux objectifs :

- 1- Lui donner quelque chose qui motive, qui leur suscite une émotion (cela renforce la mémoire)
- 2- Lui donner des informations qu'il ne connaît pas. Qu'il apprenne quelque chose et qu'il satisfasse sa curiosité naturelle.

Attention, suivant l'âge du public, la carte peut contenir trop d'informations, il faut réduire avant, au moins une bonne partie des commentaires, ils seront nommés si nécessaire. Sinon, on court le risque de ne pas pouvoir tout finir.



---

**Lista de enlaces de este artículo:**

1. <http://bulma.net/body.phtml?nIdNoticia=2260>
2. <http://bulma.net/body.phtml?nIdNoticia=2267>
3. <http://bulma.net/body.phtml?nIdNoticia=2277>
4. <http://es.gnu.org/~reneme/fsmmap/fr/fsmmap-fr.svg>

---

E-mail del autor: ochominutosdearco\_ARROBA\_gmail.com

**Podrás encontrar este artículo e información adicional en:** <http://bulma.net/body.phtml?nIdNoticia=2273>