

# PETIT GUIDE DE L'APPRENTISSAGE EN AUTODIDACTE

Smokiev

07 juillet 2016

ourse de savoir



# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Se lancer dans l'apprentissage</b>	<b>7</b>
2.1	Quoi? . . . . .	7
2.1.1	Cerner la matière . . . . .	7
2.1.2	Rester curieux . . . . .	8
2.2	Pourquoi? . . . . .	9
2.2.1	Avoir un ou plusieurs buts . . . . .	9
2.2.2	Jouer sur l'effet boule de neige . . . . .	10
2.3	Quel profil? . . . . .	10
2.3.1	S'adapter à son profil . . . . .	10
2.3.2	Chercher et utiliser l'information . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Avancer en s'amusant</b>	<b>13</b>
3.1	Planifier . . . . .	13
3.1.1	Ne pas voir trop loin . . . . .	13
3.1.2	Ne pas voir trop grand . . . . .	13
3.1.3	Appliquer son programme . . . . .	14
3.1.4	Quelques outils de planification . . . . .	15
3.2	Pratiquer . . . . .	15
3.3	Échanger . . . . .	16
<b>4</b>	<b>Aller encore plus loin</b>	<b>19</b>
4.1	Revoir ses objectifs . . . . .	19
4.2	Partager son savoir . . . . .	20
<b>5</b>	<b>Conclusion</b>	<b>23</b>



# 1 Introduction

Vous souhaitez apprendre quelque chose, mais vous avez du mal à vous lancer ou vous baissez les bras trop rapidement ? Alors ce petit tutoriel est fait pour vous !

[[information]] | Ce petit guide n'a pas pour but d'être un modèle ou un schéma parfait à appliquer, mais un ensemble de conseils et d'outils pour aider et accompagner l'autodidacte dans son apprentissage. Chaque lecteur étant différent, ce sera à vous de bien comprendre ce dont vous avez besoin et de mettre en place votre propre méthodologie de travail pour atteindre vos objectifs.

Mais avant de commencer, il est nécessaire de bien avoir à l'esprit que l'apprentissage est un long chemin ! Ce sera mon premier conseil : soyez patient. On dit souvent, avec raison, que « Rome ne s'est pas faite en un jour ». Vous en êtes vous-même bien conscient : ce n'est pas du jour au lendemain que vous allez devenir un expert dans le domaine que vous convoitez. En revanche, avec du temps et du travail, vous vous en rapprocherez. Car, que l'on ne se mente pas, ce sera vous et votre implication qui vous permettront d'atteindre vos objectifs. N'ayez crainte, vous devriez vous amuser et voir vos efforts récompensés.

L'**apprentissage** est un ensemble de mécanismes menant à l'acquisition de savoir-faire, de savoirs ou de connaissances. L'acteur de l'apprentissage est appelé apprenant. On peut opposer l'apprentissage à l'enseignement dont le but est de dispenser des connaissances et savoirs, l'acteur de l'enseignement étant l'enseignant. Source : Wikipédia, [apprentissage](#).

L'**autodidaxie** [...] est le fait pour une personne de se former elle-même, dans un cadre qui lui est propre, d'une façon plus ou moins éloignée des structures et institutions enseignantes et formatives. Si l'autodidacte est habituellement présenté comme une personne poursuivant une démarche solitaire, il est de plus en plus facile de trouver des ressources d'autoformation collective : groupe d'échange de savoirs, réseaux sociaux d'apprentissage, ... Source : Wikipédia, [autodidaxie](#).

Vous êtes prêt à vous lancer dans l'aventure ? Alors, allons-y ! ;)



## 2 Se lancer dans l'apprentissage

Un voyage de mille lieues commence toujours par un premier pas. Source : Lao-Tseu

Nos premiers pas, nous allons les consacrer à mûrir nos envies. Certes, vous souhaitez apprendre et c'est tout à fait honorable, mais savez-vous exactement **ce qui vous intéresse, ce qui vous motive et de quelle façon vous allez pouvoir commencer** ?

C'est à ces questions que nous tenterons de répondre ici. À la fin de cette partie, vous devriez y voir plus clair quant à vos objectifs et à la suite des événements. Cette première étape devrait vous mettre sur la bonne voie.

[[information]] | Certains, étant sûrs de savoir où ils vont, penseront qu'il vaut mieux sauter la lecture de cette section. Toutefois, à moins que vous ne soyez déjà à l'aise avec l'autodidaxie, je vous invite à prendre le temps de la lire. Mieux vaut perdre un peu de temps que des jours entiers parce que l'on a visé trop haut pour commencer.

### 2.1 Quoi ?

Cela va vous paraître bête, mais il est important de définir ce que vous souhaitez apprendre. De cette manière, vous saurez où vous voulez aller.

#### 2.1.1 Cerner la matière

Vous le savez, l'apprentissage n'est pas un but en soi, mais un moyen d'arriver à quelque chose. D'ailleurs, vous voulez en général apprendre pour une raison particulière (réaliser un projet par exemple). Néanmoins, il se peut que vous ne cerniez pas très bien ce que vous souhaitez apprendre ou simplement que vous désirez découvrir de nouveaux horizons. Si c'est le cas, je vous conseille de vous renseigner quelque peu sur la matière que vous souhaitez aborder, notamment afin de cerner plus précisément ce qui vous intéresse et, surtout, d'essayer, de tester par vous même. Il n'y a que de cette façon que vous pourrez savoir ce qui vous plaît, même s'il est possible que vous passiez temporairement à côté d'autres choses. N'hésitez donc pas à fouiller c'est-à-dire à effectuer diverses recherches, à lire des articles, à regarder des vidéos, etc. pour voir ce qui vous plaît. Peut-être trouverez-vous votre bonheur sur ce site ? Pour tester, vous pouvez par exemple suivre une recette de cuisine, essayer un langage de programmation en suivant un tutoriel, faire des exercices de mathématiques après avoir lu un cours en adéquation, vous rendre à un événement sur un sujet en particulier, etc.

##### 2.1.1.1 Commencer en douceur

Ne soyez pas trop gourmand. Il vaut mieux débiter doucement, se fixer des petits challenges et ne pas multiplier les pistes. Par exemple, pour quelqu'un qui souhaite apprendre la programmation, il vaut mieux se focaliser sur un langage pour commencer.

### 2.1.1.2 Travailler par étapes

Essayez de définir assez précisément ce que vous voulez apprendre et découpez cela en étapes intermédiaires. Par exemple, pour quelqu'un qui veut apprendre à jouer de la guitare, on peut découper cela de manière grossière en « apprendre à lire une tablature » et « apprendre à jouer une tablature ». Un autre exemple : si vous voulez apprendre les mathématiques, essayez de savoir ce qui vous intéresse dans les mathématiques (ce serait plutôt de l'algèbre ou de la géométrie ?). Et un dernier pour la route : si vous voulez cuisiner, demandez-vous s'il n'y a pas quelque chose en particulier par lequel vous voulez commencer (la pâtisserie ? la cuisine indienne ? La cuisine végétarienne ? etc.).

Ces deux conseils vous permettront de ne pas vous disperser et de nourrir votre motivation. En procédant ainsi, vous pourrez élargir progressivement votre savoir au fur et à mesure de votre progression et définir facilement quelle sera votre prochaine étape. Si l'on ne sait pas assez précisément ce que l'on souhaite apprendre, il y a de grandes chances que l'on n'avance pas et que l'on se décourage.



Figure 2.1 – Voulez-vous apprendre à jouer de la guitare ?

### 2.1.2 Rester curieux

Toutefois, n'hésitez pas, si l'envie vous en prend, à vous laissez guider par vos envies sans trop savoir ce que vous recherchez ! De cette manière, tout comme il est possible que l'expérience soit peu fructueuse, vous apprendrez de nouvelles choses ! Encore une fois, c'est à vous de voir ce que vous préférez. Néanmoins, je pense qu'il est préférable de cerner les contenus qui vous intéressent pour commencer comme nous l'avons vu précédemment, puis de mêler les deux.

Si vous avez du mal à savoir ce que vous voulez apprendre ou que vous avez plein de pistes, prenez le temps de réfléchir. Voici une façon de procéder :

- Munissez vous de quoi prendre des notes.
- Notez ce qui vous intéresse.
- Regroupez vos notes dans des catégories.
- Hiérarchisez ces catégories par ordre de préférence.

Si après ça vous avez toujours des difficultés à cibler vos préférences, pas de panique ! La sous-partie suivante devrait vous aider.

## 2.2 Pourquoi ?

Que vous sachiez complètement ou non dans quoi vous allez vous lancer, essayez de savoir pourquoi. Savoir pourquoi, c'est savoir ce qui vous motive et ce qui vous permet de le rester. De cette manière, vous vous impliquerez plus aisément.

### 2.2.1 Avoir un ou plusieurs buts

Vous avez tous une ou plusieurs raisons de vouloir apprendre quelque chose. Le plaisir par exemple. Ou encore parce que ça vous intéresse. Vous pouvez aussi avoir des objectifs plus précis en tête comme réaliser un certain projet.

Si l'on prend l'exemple de la programmation, beaucoup de personnes veulent se lancer pour créer leur jeu/site Internet/logiciel.

#### 2.2.1.1 Des buts précis

Comme dans la partie précédente, focalisez-vous sur des objectifs précis. Par exemple, pour quelqu'un qui veut apprendre à jouer de la musique, il vaut mieux qu'il choisisse un instrument en particulier pour commencer que plusieurs.

#### 2.2.1.2 Des buts modestes

Par ailleurs, ayez des objectifs et, surtout, des sous-objectifs à votre portée. Si l'on prend l'exemple de la programmation, il n'est pas rare de voir des débutants vouloir apprendre tel ou tel langage informatique pour réaliser leur propre *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG). Or, la réalisation d'un tel jeu nécessite de nombreuses connaissances ainsi qu'une énorme quantité de pratique et de travail. Cela est juste inconcevable ! Dans ce cas, il conviendrait de d'abord réaliser des petits programmes pour solidifier ses bases, puis de s'amuser à faire des petits jeux en 2D.

L'exemple du MMORPG est un cas extrême et je suis certain que vos objectifs sont raisonnables, mais c'est pour que vous saisissiez l'idée. Je ne suis pas là pour détruire vos ambitions, mais pour vous aider à les structurer et à les nourrir. Ne vous inquiétez pas, je ne doute pas de votre succès. :)

## 2.2.2 Jouer sur l'effet boule de neige

Ici, le but est d'être proche de vos choix et de jouer sur l'effet boule de neige. C'est-à-dire qu'en définissant bien vos objectifs, vous serez plus enclins à les atteindre, donc à viser plus gros ou autre chose. Ainsi, votre profil se développera. C'est l'analogie de la boule de neige qui grossit en roulant.

Si vous ne savez vraiment pas pourquoi vous voulez apprendre telle ou telle chose c'est probablement que cela ne vous intéresse pas. Si c'est le cas, testez pour en être sûr et essayez de trouver ce que vous voulez apprendre.

Dans la sous-partie suivante, nous allons encore affiner vos objectifs pour être sûr qu'ils soient en adéquation avec votre profil puis nous verrons par où commencer.

## 2.3 Quel profil ?

Vous êtes unique. Vous avez, entre autres, plusieurs caractéristiques qui nous intéressent ici :

- votre expérience dans l'autodidaxie ;
- vos motivations ;
- vos connaissances ;
- votre temps disponible ;
- votre façon d'apprendre ;
- votre environnement.

Ces caractéristiques vont impacter directement votre apprentissage puisque, par exemple :

- Quelqu'un qui a déjà de l'expérience dans l'autodidaxie sera plus apte à gérer son apprentissage (gestion du temps, fixation des objectifs, choix de matière, etc.) qu'un néophyte.
- Quelqu'un dont les motivations sont contraignantes devra travailler plus qu'un autre dont les motivations sont moindres.
- Quelqu'un qui a déjà des connaissances préalables dans un domaine et qui souhaite apprendre quelque chose en lien avec ce domaine aura plus de facilités en général. Par exemple, quelqu'un qui sait jouer du violon sera plus à l'aise pour apprendre à jouer de la guitare qu'un débutant complet.
- Quelqu'un qui a beaucoup de temps de disponible pourra théoriquement consacrer plus de temps que quelqu'un en ayant peu.
- Quelqu'un qui apprend facilement ou qui apprend bien ira plus vite.
- Quelqu'un qui a à sa disposition de nombreuses choses pour son apprentissage (outils, supports, personnes de contact, etc.) aura plus de possibilités. Par exemple, quelqu'un souhaitant en savoir plus sur les abeilles sera comblé s'il y a des conférences ou un musée sur les abeilles près de chez lui ou encore s'il connaît d'autres passionnés d'abeille.

### 2.3.1 S'adapter à son profil

Suivant ces caractéristiques, il convient d'adapter plusieurs choses. Tout d'abord, revoyez vos objectifs si vous pensez qu'ils sont trop ambitieux par rapport à votre profil. Ensuite, ayez un ordre d'idée du temps que vous souhaitez consacrer à votre apprentissage par semaine. Là encore, si vous débutez en autodidaxie, je vous conseille de commencer doucement (deux à trois heures par semaine par exemple si vous misez beaucoup sur l'aspect loisir).

Enfin, définissez votre façon de travailler. Nous y reviendrons plus en détails dans la partie suivante, mais vous pouvez déjà vous poser des questions telles que : « Est-ce que je travaille mieux le matin, l'après-midi ou le soir ? », « Ai-je besoin d'être au calme pour mieux me concentrer ? », « Quelle est ma meilleure façon d'apprendre (mémoire visuelle, mémoire auditive ou mémoire kinesthésique) ? »

## 2.3.2 Chercher et utiliser l'information

Il convient aussi de choisir des supports de cours, donc par où vous allez débiter. De nombreuses sources d'information sont disponibles (articles, tutoriels, livres, vidéos, etc.) que ce soit sur Internet ou non, dont la plupart sont gratuites.

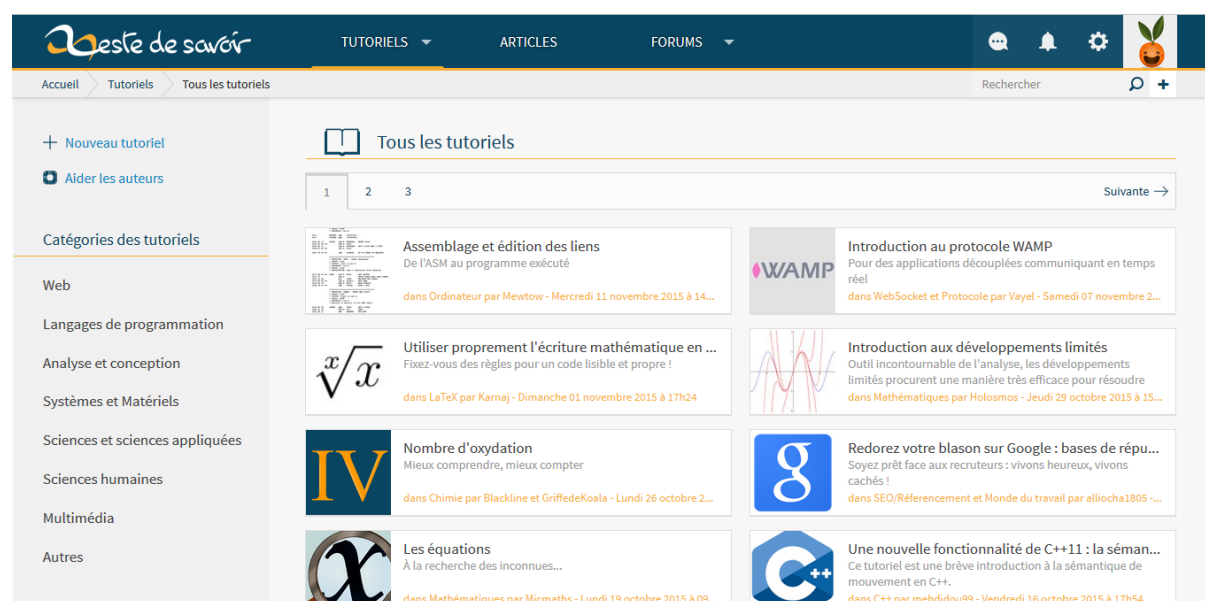


Figure 2.2 – À la recherche d'un tutoriel sur Zeste de Savoir.

### 2.3.2.1 Choisir des supports de cours

Afin de choisir des supports de cours, je vous conseille de cibler, comme nous avons appris à le faire précédemment, pour vous focaliser (par exemple, si vous souhaitez apprendre la programmation, choisissez un ou deux cours pour vous lancer) ainsi que de choisir des supports adaptés à votre profil.

Si vous êtes complètement débutant, commencez par des petits tutoriels d'introduction. Si vous préférez entendre pour mémoriser, jetez un coup d'oeil du côté des vidéos. Si vous avez du mal à suivre votre planning et à vous motiver, pourquoi, en ayant une vision large de l'autodidaxie, ne pas envisager de vous inscrire à un cours (CNED, CNAM, etc.) ou dans une association ?

Également, dirigez-vous vers des sites spécialisés dans le domaine que vous souhaitez apprendre ou vers de grandes plate-formes de connaissance si vous cherchez sur Internet.

Enfin, *ne sous-estimez pas les contacts avec autrui* ! Vous pourriez trouver votre bonheur en parlant avec d'autres initiés, en allant à des conférences, en visitant des musées, en faisant partie d'associations (théâtre, sport, jeux de sociétés, couture, etc.), en demandant à un proche de vous aider ou

même en prenant un professeur particulier si vous en avez la possibilité. N'oubliez pas qu'être autodidacte ne signifie pas pour autant que vous devez rester seul ! Nous reviendrons sur ce dernier point au cours de ce guide, car il est important.

### **2.3.2.2 Utiliser les cours**

Afin de vous servir des cours, assurez-vous d'avoir le matériel nécessaire pour l'aspect pratique. Par exemple, si vous souhaitez apprendre la programmation, faites en sorte d'avoir un ordinateur à votre disposition au moins une fois par semaine.

Enfin, c'est le dernier conseil de cette partie, faites en sorte de retrouver facilement les informations essentielles. On aura beau se dire que l'on a compris, que l'on a retenu, que l'on retrouvera bien la page en question dans le magnifique livre de mille pages, rien n'est plus sûr que ses propres notes ou encore ses propres résumés. N'hésitez donc pas à prendre des notes des points importants, à surligner, à utiliser des marques-pages, etc.

---

Dans cette partie, nous avons réfléchi sur :

- ce que vous voulez apprendre ;
- ce qui vous motive ;
- la façon dont vous allez pouvoir commencer.

Désormais, vous devriez savoir par où commencer et vos objectifs devraient être assez précis et adaptés à votre profil. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez toujours essayer de hiérarchiser les différents supports que vous envisagez ou demander de l'aide sur les forums.

## 3 Avancer en s'amusant

Apprendre sans réfléchir est vain. Réfléchir sans apprendre est dangereux. Source : Confucius

Maintenant, il est temps de découvrir quelques conseils et outils pour progresser. À travers cette partie, nous verrons combien il est important de pratiquer et d'échanger voire aussi de planifier. Ces trois là mêlés à votre implication seront les principales clefs de votre progression.

Mais avant toute chose, amusez-vous ! C'est un des principaux conseils de cette partie et même de ce cours. Si vous souhaitez apprendre quelque chose, c'est en partie pour prendre du plaisir et ce dernier jouera beaucoup sur votre motivation. Au cours de cette section, nous essayerons de voir comment mêler travail et plaisir.

[[information]] | Bien sûr, c'est légèrement utopique. Vous ne prendrez pas toujours du plaisir et il vous faudra parfois cravacher dur ! Toutefois, si vous vous ennuyez et que c'est vraiment un fardeau pour vous, je vous invite à retourner à la première partie pour vous questionner sur ce qui vous intéresse.

### 3.1 Planifier

[[information]] | Avant de commencer sur la planification, je vous rappelle que c'est à vous de décider de quelle façon vous voulez procéder. Je ne rapporte ici qu'une façon de fonctionner. Si vous débutez, je vous conseille fortement d'essayer, mais il se peut très bien qu'après vos premiers pas, vous ne planifiez pas de cette façon ou pas du tout.

La planification sera votre boussole ! En ayant un plan d'actions défini, vous saurez où vous allez et ce que vous devez faire. Ainsi, à chaque action que vous ferez, vous vous rapprocherez de vos objectifs. Bien entendu, le but reste de progresser en se faisant plaisir.

#### 3.1.1 Ne pas voir trop loin

Ne planifiez pas sur le long terme. Chaque fin de semaine, prenez un peu de temps pour analyser la semaine passée, ce que vous avez réussi à faire ou pas, où vous en êtes, ce qui a été bénéfique pour vous, savourez vos progrès et planifiez la semaine qui suit. De cette manière, vous serez au plus proche pour faire les meilleurs choix possibles.

#### 3.1.2 Ne pas voir trop grand

Définissez chaque tâche et le temps qu'elle vous prendra de sorte qu'elle soit en adéquation avec vos objectifs et votre profil. Choisissez donc des tâches qui rentreront au mieux dans le temps que vous vous êtes fixé et qui vous permettront d'atteindre vos objectifs.

De même, ne planifiez pas trop, le piège étant de planifier tout et n'importe quoi ou de mal planifier. Ne fixez que les tâches primordiales à votre progression et ne soyez pas trop contraignant, car vous ne pouvez pas tout prévoir. Vous aurez ainsi une meilleure visibilité sur votre plan et une meilleure élasticité.

[[erreur]] | Vendredi : Se lever tôt (une tâche pas très utile)

| Samedi : Acheter les pieds de tomate au marché de Un\_Nom\_De\_Ville de 10h55 à 11h (5 min)  
(une tâche mal planifiée)

[[information]] | Jeudi : Apprendre comment planter des pieds de tomate (30 min)

| Dimanche : Planter les pieds de tomate (60 min)

Enfin, trouvez le rythme qui vous correspond. Ne vous fixez pas trop de tâches, travaillez au meilleur moment pour vous, laissez-vous du temps de libre chaque jour pour vous et pour les imprévus, variez vos tâches, changez-vous les idées et écoutez-vous. Si vous n'avez pas réalisé toutes les tâches que vous aviez prévues, ne vous affolez pas, essayez surtout de comprendre pourquoi. Tel un coureur de fond, apprenez à gérer votre effort.

### **3.1.3 Appliquer son programme**

Apprenez à respecter votre planning, ne baissez pas les bras, soyez persévérant. S'il faut savoir faire des pauses, ne pas trop travailler, il faut aussi être capable d'assumer les prévisions et les attentes, sinon il n'y a pas de progression. Ainsi, cela ne sert à rien d'avoir un plan en béton si vous ne faites rien. De la même manière, si vous vous êtes fixé une durée d'une heure pour faire une tâche, tenez-vous y! Si vous avez fini avant, essayez de voir ce que vous pouvez faire. À l'inverse, si vous voyez qu'il va vous falloir encore une heure, reportez la fin de la tâche à un autre jour. Dans les deux cas, sachez que cela n'est pas grave, vous aurez fait quelque chose et vous estimerez d'autant mieux le temps nécessaire la fois d'après.

#### **3.1.3.1 Avec mesure**

N'hésitez pas à alterner les moments de concentration et de détente. De cette manière, vous serez plus efficaces et vous prendrez plus de plaisir. De plus, ne vous acharnez pas sur un problème trop longtemps. Revenez y quand vous aurez l'esprit reposé et vous verrez que cela vous semblera plus facile. Le cerveau a besoin d'alternance et de repos.

#### **3.1.3.2 Avec souplesse**

S'il faut être un minimum cadré pour avancer, ne restez pas cantonné à vos actions et à vos objectifs, laissez-vous guider par vos envies et par votre curiosité. Essayez de nouvelles choses, renseignez-vous sur des sujets connexes, faites des liens avec d'autres matières, etc.

Finalement, ce que je vous propose, c'est de trouver un juste équilibre avec tous ces conseils. Vous aurez peut-être du mal au départ, mais n'ayez pas d'inquiétude, vous serez capable de mieux planifier au fur et à mesure. Rien ne vous oblige à vous fixer des durées pour vos actions, mais cela permet une meilleure maîtrise vis-à-vis de ce que vous faites et de votre progression.

### 3.1.4 Quelques outils de planification

Il existe une grande quantité d'outils vous permettant de planifier. En voici une liste non exhaustive, à vous de choisir votre préférence parmi celle-ci ou non :

- une feuille de papier ;
- un agenda ;
- un tableau mémo ;
- **Trello** que l'on peut utiliser en tant que site web ou application. Il vous permet d'exprimer vos tâches sous forme de cartes et de les ranger dans des catégories sur des tableaux de bord. C'est un bon moyen pour avoir une bonne visibilité et pour garder une trace de votre parcours. Trello offre en outre des fonctionnalités intéressantes pour décrire vos tâches et est très personnalisable ;
- **Habitica** que l'on peut utiliser en tant que site web ou application (Android et iOS). Il vous permet de vous organiser avec des habitudes, des tâches quotidiennes ainsi que des simples tâches, sous couvert de la « *gamification* ». De plus, il offre une bonne visibilité quant à vos progrès, ainsi que des fonctionnalités intéressantes pour décrire vos tâches.

[Image présentant Trello, provenant du site lui-même.] ([https://d2k1ftgv7pobq7.cloudfront.net/meta/p/res/ima-hero\\_fr.png](https://d2k1ftgv7pobq7.cloudfront.net/meta/p/res/ima-hero_fr.png))

Les fonctionnalités de Trello et d'HabitRPG qui nous intéressent sont accessibles gratuitement. Toutefois, je tiens à préciser qu'ils ont des contenus payants. Ce qu'il y a de pratique avec des outils de ce type, c'est que le contenu est facilement modifiable et personnalisable. Si vous avez peur du temps qu'il vous faudra pour savoir vous en servir, sachez qu'ils possèdent tous les deux un rapide tutoriel de démarrage et qu'ils sont bien documentés.

En dehors de votre plan d'actions par semaine, vous pouvez aussi utiliser de zéro à plusieurs listes de choses à faire (*To-do list*) ce qui revient quasiment au même qu'un planning sauf que l'on se limite à écrire un objet concis pour chaque tâche et que la portée est différente.

Voici quelques possibilités :

- une liste par jour pour savoir les actions importantes du jour ;
- une liste par mois pour vous rappeler vos objectifs dans le mois ;
- une liste par année pour vous rappeler vos objectifs de l'année.

Pour une *to-do list*, une feuille de papier ou un tableau mémo feront très bien l'affaire, du fait de leur accessibilité et de leur visibilité.

[[attention]] | Veillez à ne pas virer dans l'excès en consacrant trop de temps à la planification. En effet, celui-ci est précieux et il pourrait vous servir d'une meilleure façon autrement. Si une bonne planification est importante, le bon déroulement de l'apprentissage ne se limite pas qu'à ça.

## 3.2 Pratiquer

Pour bien apprendre, il ne suffit pas de mémoriser du contenu, mais aussi de **pratiquer**. En effet, sans pratique, l'apprentissage serait incomplet et finalement plutôt triste. Pratiquer vous permettra :

- de confronter vos connaissances et de déterminer ce que vous maîtrisez ou non ;
- de stimuler votre réflexion et de jongler avec les concepts que vous avez découverts ;

- d'améliorer votre savoir-faire en acquérant de nouvelles compétences ;
- de réaliser une tâche donnée, même minime, ce qui vous apportera un sentiment de satisfaction ;
- de vous aiguiller en vous permettant de voir ce qui vous plaît ou non, ce que vous avez envie d'apprendre ou non, ce que vous aimeriez faire ou non et ce que vous devrez apprendre pour progresser même si cela ne nous intéresse pas forcément.

Bien entendu, le lien entre la pratique et le savoir est plus ou moins étroit selon le domaine. Par exemple, quelqu'un voulant apprendre à pêcher devra consacrer plus de temps à pêcher qu'à lire des livres sur la pêche. À l'inverse, quelqu'un souhaitant apprendre la programmation devra d'abord consacrer un temps à l'étude, mais ne devra pas négliger l'aspect pratique pour autant. Il arrivera d'ailleurs un stade où il faudra qu'il consacre plus de temps à la pratique qu'à l'étude pour aller plus loin. De plus, selon le domaine, il y a plus ou moins de possibilités pour pratiquer. Quelqu'un qui s'essaie à la programmation aura plus de possibilités que quelqu'un s'intéressant aux abeilles.

Pour ce faire, vous pouvez bien entendu effectuer des essais (un peintre trouvera par exemple son bonheur en peignant), vous exercer à une tâche précise (un golfeur pourra travailler son *swing*, un mathématicien une suite de problèmes particuliers), ou tenter de réaliser un projet défini (apprendre un morceau donné pour un musicien ou créer un petit logiciel pour un programmeur), mais également participer ou vous inscrire à des ateliers ou à des activités organisées par des associations ou par des particuliers (atelier de cuisine, club de sport, cercle étudiant, groupe de théâtre, association d'apiculteurs, etc.). Vous pouvez trouver des moyens de pratiquer un peu partout, y compris sur les forums de [Zeste de Savoir](#) (défis, ateliers, etc.). Aussi, par exemple, [CodinGame](#) et [Codecademy](#) sont deux sites, conciliant cours et pratique, pour apprendre la programmation. Je vous laisse le soin de les explorer si cela vous intéresse.

Il est donc primordial de pratiquer et de répéter. Ainsi, vous renforcerez votre maîtrise. Pour ce faire, comme nous l'avons déjà évoqué, soyez régulier dans vos efforts et ne brûlez pas les étapes. Mieux vaut faire les choses bien pour éviter de prendre de mauvaises habitudes. Les échanges sont aussi une facette importante de l'apprentissage.

### 3.3 Échanger

Si vous vous rappelez bien, nous avons dit durant la première partie qu'être autodidacte ne signifiait pas pour autant qu'il fallait rester seul. La définition de l'autodidaxie faite par [Wikipédia](#), que vous pouvez retrouver dans l'introduction de ce tutoriel abonde d'ailleurs dans ce sens.

Échanger vous permettra de vous épauler. En effet, vous pourrez trouver de l'aide et des conseils. N'hésitez donc pas à poser une question si vous êtes bloqué ou encore à demander ce que vous devriez apprendre pour atteindre votre objectif si vous ne le savez pas. De plus, échanger vous permettra de compléter votre apprentissage. En échangeant, vous pourrez renforcer et vérifier vos connaissances. Par exemple, certains seront ravis de vous parler de leur passion, de vous expliquer telle ou telle chose. De la même manière, vous pourrez aussi vous rendre compte que vous n'aviez pas ou mal compris un concept. Enfin, échanger vous aidera aussi à développer des compétences, ne serait-ce que votre expression orale ou écrite. En outre, l'échange est un bon moyen de partager vos connaissances. Nous parlerons plus précisément de ce dernier point dans la troisième partie.

De même que le lien entre la pratique et la connaissance, certains domaines se prêtent plus à



Figure 3.1 – La pratique est primordiale.

l'échange que d'autres. Là encore, les façons de dialoguer et de rencontrer d'autres personnes sont nombreuses :

- les sites Internet, les blogs et les réseaux sociaux ;
- les courriels, les listes de diffusion et les messageries instantanées ;
- les forums ;
- les groupes ;
- les rencontres avec des apprenants, des chercheurs, des professeurs, etc. ;
- les associations ;
- les conférences ;
- les autres événements.

Bien sûr, vous n'aurez pas forcément accès à tous les moyens cités ci-dessus, mais je vous conseille d'en utiliser au minimum un. Si vous avez l'opportunité de discuter avec des personnes de vive voix pour votre apprentissage, je vous recommande de saisir cette occasion qui sera sans aucun doute très enrichissante.

L'échange est donc un fabuleux vecteur de l'apprentissage !

---

Au travers de ce chapitre, nous avons vu qu'il était important :

- de planifier ;
- de pratiquer ;
- d'échanger.

### 3 *Avancer en s'amusant*

À ce stade, outre les conseils et les outils, vous connaissez trois clefs essentielles pour aller au bout de votre apprentissage.

## 4 Aller encore plus loin

Je sens que je progresse à ceci que je recommence à ne rien comprendre à rien. Source : Charles-Ferdinand Ramuz

Les parties précédentes vous ont fourni de quoi vous lancer. Grâce à elles, vous posséderez bientôt de nouveaux savoirs et de nouvelles connaissances. Mais atteindre vos objectifs ne signifie pas pour autant que c'est fini !

Le but de cette partie est de vous aider à continuer une fois l'apprentissage réussi. Nous verrons que vous pouvez alors revoir vos objectifs et que vous pouvez aussi partager le savoir que vous avez acquis.

[[information]] | Au cours de votre apprentissage, si vous avez vraiment du mal à être motivé, essayez de comprendre pourquoi et de redéfinir ce qui vous intéresse. Si vous ne progressez pas du tout, revoyez votre façon de travailler. Si vous avez vraiment du mal à atteindre vos objectifs, c'est sans doute qu'ils ne sont pas adaptés à votre profil. Il serait alors préférable de vous en fixer d'autres, plus adaptés. Ne paniquez pas, en aucun cas cela n'est grave, puisque cela vous permet tout de même de découvrir des choses et d'améliorer votre expérience dans l'autodidaxie.

### 4.1 Revoir ses objectifs

À un moment, lorsque vous aurez acquis ce que vous vouliez apprendre ou réalisé ce que vous vouliez accomplir, vous aurez atteint votre objectif. Bravo ! Soyez en fier.

Pour autant, atteindre vos objectifs ne signifie pas que votre apprentissage est terminé. En effet, plusieurs choix s'offrent alors à vous :

1. **Souffler un peu.** Probablement le choix le plus simple, mais pas pour autant le moins important. Accordez-vous du temps afin de vous reposer, réfléchir, etc.
2. **S'attaquer à une autre matière** en rapport ou non avec ce que vous avez appris.
3. **S'atteler à un projet** plus conséquent ou non, que ce soit seul ou à plusieurs.

[[information]] | Si vous avez du mal à vous décider, vous pouvez relire la première partie de ce guide afin de vous fixer de nouveaux objectifs.

Revoir vos objectifs déterminera la suite de votre progression. Toujours dans le but de jouer sur l'effet boule de neige et ne pas casser votre progression, je vous conseille d'élargir progressivement vos objectifs et de bien cibler ceux-ci comme nous avons appris à le faire. Par exemple, un débutant en programmation venant de faire une petite calculatrice en console ne devrait pas viser la conception d'un MMORPG comme seconde étape, mais plutôt chercher à apprendre de nouvelles notions à sa portée et réaliser un second programme un peu plus complexe.

\*[MMORPG] : Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

Enfin, une autre possibilité s'offre à vous : partager votre savoir !



Figure 4.1 – En plein dans le mille !

## 4.2 Partager son savoir

Partager son savoir est quelque chose de très gratifiant. Outre le fait de rendre service à d'autres personnes, cela vous permettra de renforcer et de vérifier vos connaissances, de découvrir de nouvelles choses (en cherchant, en testant, en répondant aux interrogations soumise, etc.), de développer des compétences telle que votre capacité de synthèse et, surtout, de faire la connaissance d'autres personnes.

Si cela n'en a pas l'air au premier abord, il s'agit également d'une manière de progresser et d'aller plus loin. Ce partage peut s'exercer de différentes façons :

- En aidant un de vos proches, des camarades de cours, des membres d'une association que vous côtoyez, ou encore d'autres personnes, par exemple sur des sites qui y sont destinés comme des forums.
- En créant du contenu. Ce dernier peut prendre des formes diverses : une FAQ, un billet sur un blog personnel, un cours ou un article sur un site, une vidéo (un *podcast* par exemple), etc.
- En participant à des projets collaboratifs. De nouveau, votre participation peut se décliner de mille et une manières : jouer parmi une troupe de théâtre, œuvrer au sein d'une association d'apiculteurs, intégrer un groupe de musique, prendre part au développement d'un logiciel libre, etc. Par exemple, [Zeste de Savoir](#) est lui-même un site qui est développé par sa communauté.

\*[FAQ] : Foire Aux Questions

Là encore, à vous de décider ce qui vous convient le mieux et si vous vous en sentez capable comme

nous avons appris à le faire tout au long de ce guide.

Il y a donc différentes façons de partager son savoir pour aider et s'améliorer.

---

Dans cette partie, nous avons parlé de :

- réajuster vos objectifs ;
- partager votre savoir.

Vous êtes à présent prêt à aller encore plus loin !



## 5 Conclusion

Voilà, c'est la fin de ce guide ! J'espère que vous aurez trouvé de quoi vous aider et qu'il vous aura plu.

À partir du contenu que vous venez de lire, c'est à vous de bien comprendre ce dont vous avez besoin et de mettre en place votre plan d'actions et vos méthodes pour atteindre vos objectifs !

Si vous cherchez un article ou un cours, peut-être le trouverez-vous sur [Zeste de Savoir](#) ? Peut-être trouverez-vous aussi votre bonheur sur les [forums](#) ?

Il est temps de nous quitter, je vous souhaite un bon apprentissage ! :pirate :

Merci notamment à Holosmos, Blackline, Looping pour leurs retours.

Merci à Taurre et à germinolegrand pour la validation.

Les images de ce tutoriel sont sous licence [CCo](#) (une grande partie provient de [Pixabay](#)) sauf celle de Trello qui provient du [site](#) lui-même.