



## VIRTUOSE APPLICATION 2005

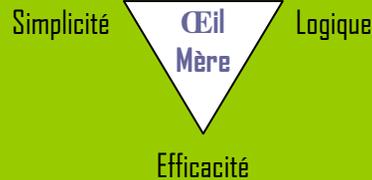
C.P. 222 Chambly, Qc  
J3L 3B4  
Cellulaire : 514 774 4324



Microsoft Office  
**Word 2003**

Tabloïd [000] Avant propos  
par Raymond-Daniel Laplante

Présenté avec la méthode du trimère



### TABLOÏD

- |  |  |
|--|--|
| 000 <input checked="" type="checkbox"/> Avant-propos         | 015 <input checked="" type="checkbox"/> Rôle de la section     |
| 001 <input checked="" type="checkbox"/> Puces et numéros     | 016 <input checked="" type="checkbox"/> Configurer une page    |
| 002 <input checked="" type="checkbox"/> Environnement        | 017 <input checked="" type="checkbox"/> Concept/Colonne        |
| 003 <input checked="" type="checkbox"/> Les approches        | 018 <input checked="" type="checkbox"/> Affichage              |
| 004 <input checked="" type="checkbox"/> Saisir/sélectionner  | 019 <input checked="" type="checkbox"/> Aperçu                 |
| 005 <input checked="" type="checkbox"/> Rechercher/Remplacer | 020 <input checked="" type="checkbox"/> Explorateur document   |
| 006 <input checked="" type="checkbox"/> Exemple de recherche | 021 <input checked="" type="checkbox"/> Insertion automatique  |
| 007 <input checked="" type="checkbox"/> Concept Caractère    | 022 <input checked="" type="checkbox"/> Taquet de tabulation   |
| 008 <input checked="" type="checkbox"/> Concept Paragraphe   | 023 <input checked="" type="checkbox"/> Personnaliser          |
| 009 <input checked="" type="checkbox"/> Espacement           | 024 <input checked="" type="checkbox"/> Caractères spéciaux    |
| 010 <input checked="" type="checkbox"/> Enchaînement         | 025 <input checked="" type="checkbox"/> Fusion et publipostage |
| 011 <input checked="" type="checkbox"/> Concept Style        | 026 <input checked="" type="checkbox"/> Révision               |
| 012 <input checked="" type="checkbox"/> Reproduire/ pinceau  | 027 <input checked="" type="checkbox"/> Les objets             |
| 013 <input checked="" type="checkbox"/> Modifier un style    | 028 <input checked="" type="checkbox"/> Volet office           |
| 014 <input checked="" type="checkbox"/> Structure/document   | 029 <input checked="" type="checkbox"/> Version et documenter  |
|  | 030 <input checked="" type="checkbox"/> Tableau                |

«L'éducation est l'ensemble des efforts réfléchis par lesquels on aide quelqu'un au développement des facultés physiques, intellectuelles et morales en vue de lui permettre de connaître sa perfection, son bonheur et sa destination sociale.»

[1] De toute les définitions que j'ai lu sur le mot éducation, c'est celle qui ma le plus touché. Je suis un enseignant au secteur de la bureautique depuis plusieurs années et je souhaite avoir réfléchi suffisamment pour offrir une nouvelle forme d'aide à celui qui veut apprendre une application de la micro informatique. Cette assistance, je la fais par une nouvelle méthode d'apprentissage qui simplifie l'acquisition et la compréhension de tous les éléments de connaissances d'une d'application de la micro-informatique. Je l'appelle : *la méthode du Trimère.*

### UN CHEMIN MOINS FRÉQUENTÉ

[2] J'ai parcouru un chemin moins fréquenté, celui de l'autodidaxie, apprenant par moi-même, les applications de la micro-informatique. Je les apprenais en plus, dans le but de les enseigner. J'ai dû faire beaucoup d'efforts, par des d'essais et erreurs, afin de comprendre et de maîtriser une application comme celle de Microsoft Word®. Je voulais que mes connaissances soient en mesure d'expliquer les subtilités d'une application.

[3] Après sept années d'expériences auprès des adultes, je suis parvenu à créer une méthode innovatrice d'apprentissage, *la Méthode du Trimère.* Je l'utilise dans mon enseignement depuis déjà douze ans. Elle a traversée tous les changements de versions, année après année, elle explique toujours aussi facilement, les concepts et les éléments de connaissance de toutes les applications de la bureautique et de l'infographie.

[4] Par mes expériences, lorsque j'apprenais une application par moi même, je n'appréciais pas beaucoup les manuels et les livres de références que je trouvais tous semblables. Que le sujet du manuel porte sur des notions de base ou sur des notions d'experts, ils avaient tous la même façon de démontrer les éléments de connaissances. Ils le faisaient par une approche linéaire et descriptive qui ne faisait que décrire les éléments et les processus. De plus, et souvent, lors d'un questionnement, je parcourais ces mêmes pages, qu'elles soient à l'intérieur d'un manuel ou d'un système d'aide, un parachutage était souvent proposé par des références en références, elles étaient la solution qui m'amenait à trouver une solution. Quelque fois, dans ces parachutages, j'y perdais même ma question. J'aurais aimé autre chose et comprendre avec simplicité les différents concepts.

[5] À l'intérieur d'un rêve, un symbole m'est apparu, créant ainsi dan mon rêve le premier triangle de ce qui deviendra *la Méthode du Trimère.* Le mot *Trimère* m'a été proposé, il est un adjectif, il existe dans la plupart des dictionnaires, mais il est peu utilisé. Il m'a été suggéré pas Monsieur René Legault, un enseignant de la formation professionnelle de la Commission scolaire de Montréal (CSDM). Je l'ai donc accepté, car la résonance avec le mot binaire me plaisait beaucoup. En plus, le mot trimère exprimait aussi, le chiffre trois, et en sous entendus, il révélait le mot mère. J'ai alors modifié la nature de ce mot, la remplaçant par un nom, et je lui ai donné une nouvelle définition.

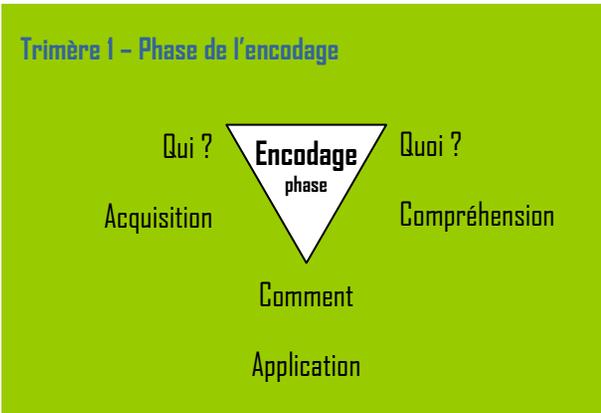
### La méthode du trimère

[6] Trimère : n. m. *Symbole* visuel affichant dans son centre un mot ou un groupe de mots focalisant l'œil de la synthèse sur laquelle nous portons notre attention. L'*œil* devient alors la *mère* des éléments pivotants autour du

symbole. Les éléments se regardent de gauche à droite puis allant vers le bas, graduant ainsi l'ordre et l'importance des éléments. À gauche, l'élément présenté sera toujours la *simplicité*, à droite, la *logique* et en bas, l'élément d'*efficacité*. Ce symbole par permutation devient un ordonnateur supérieur.

# Les phases de la connaissances

## L'encodage

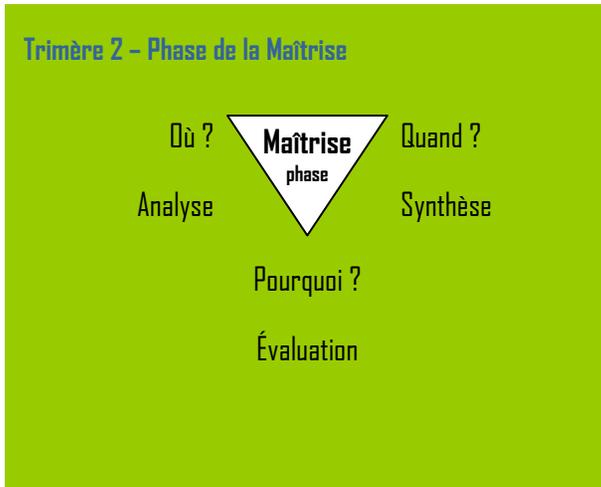


[7] L'encodage est la phase qui répond à un questionnement sur le qui, le quoi et le comment? C'est-à-dire une réponse à l'identification des éléments et à la reconnaissance des processus.

*À qui comprend  
peut de mots suffisent!*

## LA MAÎTRISE

[8] La maîtrise est la phase qui favorise la perfection. Elle est le niveau de connaissance qui permet de répondre à un questionnement sur le où, le quand et le pourquoi? Elle est l'atteinte d'une virtuosité sur l'application.



## Exemple de questionnement

[9] Les exemples de questionnement sur une application peuvent être très nombreux.

[10] En voici donc quelques uns, ils portent sur le premier niveau, celui de l'encodage :

- Qui contrôle la **Mise en page**?
- Un bouton, c'est quoi?
- Un outil, c'est quoi?
- Quel menu possède la commande **Imprimer**?
- C'est quoi un raccourci clavier?
- Quelle est la différence entre raccourci clavier et alternative clavier?

[11] Voici quelques exemples de questionnement en rap-

port à la phase qui porte sur la Maîtrise :

- Où, faut-il que j'aille pour créer une version?
- Quand dois-je enregistrer?
- Pourquoi, faut-il, jamais faire deux retours de suite?
- Pourquoi créer un enchaînement de Paragraphe?

Verbes en fonction des niveaux d'apprentissage

ENCODAGE		
Acquisition	Compréhension	Application
Affirmer	Associer	Ajouter
Compter	Comparer	Appliquer
Dessiner	Décrire	Calculer
Écrire	Différencier	Classifier
Enregistrer	Discuter	Combiner
Faire la liste de	Distinguer	Compléter
Identifier	Estimer	Construire
Indiquer	Extrapoler	Démontrer
Lire	Interpréter	Employer
Nommer	Mettre en contraste	Examiner
Pointer	Prédire	Illustrer
Reconnaître	Traduire	Pratiquer
Tracer		Résoudre
MAÎTRISE		
Analyse	Synthèse	Évaluation
Analyser	Arranger	Approuver
Détecter	Construire	Attaquer
Discuter	Créer	Choisir
Expliquer	Décomposer	Coordonner
Grouper	Démontrer	Corriger
Inférer	Développer	Critiquer
Justifier	Expliquer	Défendre
Ordonner	Formuler	Évaluer
Regrouper	Généraliser	Juger
Rejeter	Planifier	Mesurer
Résumer	Préparer	Recommander
Séparer	Prescrire	Refuser
Transformer	Proposer	Vanter