

Le logiciel éducatif GCompris fête ses 20 ans

Si je vous dis GCompris, ce nom résonnera aux oreilles de beaucoup d'entre vous. Même si nous l'avons évoqué à plusieurs reprises sur le Framablog, nous n'avons jusqu'ici jamais eu le plaisir de consacrer un article à cette référence du jeu éducatif libre. Quoi de mieux que les 20 ans du logiciel pour réparer ce manque. Entrevue avec Timothée Giet pour fêter cet anniversaire.

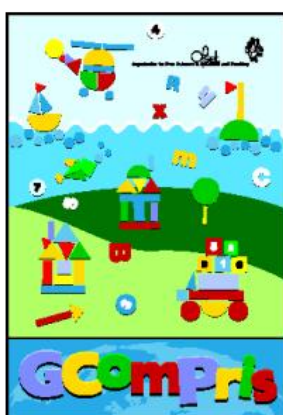
Pour ceux qui n'ont pas eu d'enfant dans leur entourage ces vingt dernières années, vous pouvez nous expliquer ce qu'est GCompris ?

GCompris est un logiciel éducatif libre pour les enfants de 2 à 10 ans et plus. Il propose de nombreuses activités (159 dans la dernière version) couvrant un large éventail de sujets : découverte de l'ordinateur, lecture, mathématiques, sciences, art, histoire, géographie... Il fonctionne sur de nombreuses plateformes : nous fournissons des paquets pour les systèmes GNU/Linux, Raspberry Pi, Android, Windows et macOS.

Pouvez-vous nous présenter les personnes qui sont derrière le projet GCompris ? S'agit-il des mêmes aujourd'hui qu'au début de l'aventure ?

Le logiciel a été créé par Bruno Coudoin, qui l'a maintenu pendant plus de 15 ans. En 2016, il a finalement dû arrêter par manque de temps et nous a donc confié la maintenance du projet. Nous sommes maintenant deux co-mainteneurs, Johnny Jazeix et moi (Timothée Giet). Johnny est un développeur qui contribue sur son temps libre. Il s'occupe principalement des parties les plus compliquées du code, de l'intégration des contributions et de la coordination pour les traductions. De mon côté, je suis illustrateur/graphiste/développeur, et on

peut dire que je travaille actuellement à mi-temps sur le projet. Je m'occupe principalement de la partie graphisme et design du logiciel, mais également de corriger des bugs et d'améliorer l'expérience utilisateur. Après, nous nous répartissons le reste des tâches en fonctions de nos disponibilités et de nos compétences.



Welcome to Free Educational Software GCompris. Please, select your language...
Please, note that the GCompris game is translated in more than 40 languages. The Web site is translated only in a few of them, except for the activity screenshots pages.



Copyright 2004-2005 Bruno Coudoin Licence GNU/FDL.
Vous avez constaté un problème technique ? Contactez le Webmaster : Webmaster
Site construit autour de l'application SPIP Squelettes du site. Licence GPL. Web site design by Aurélie Casties.

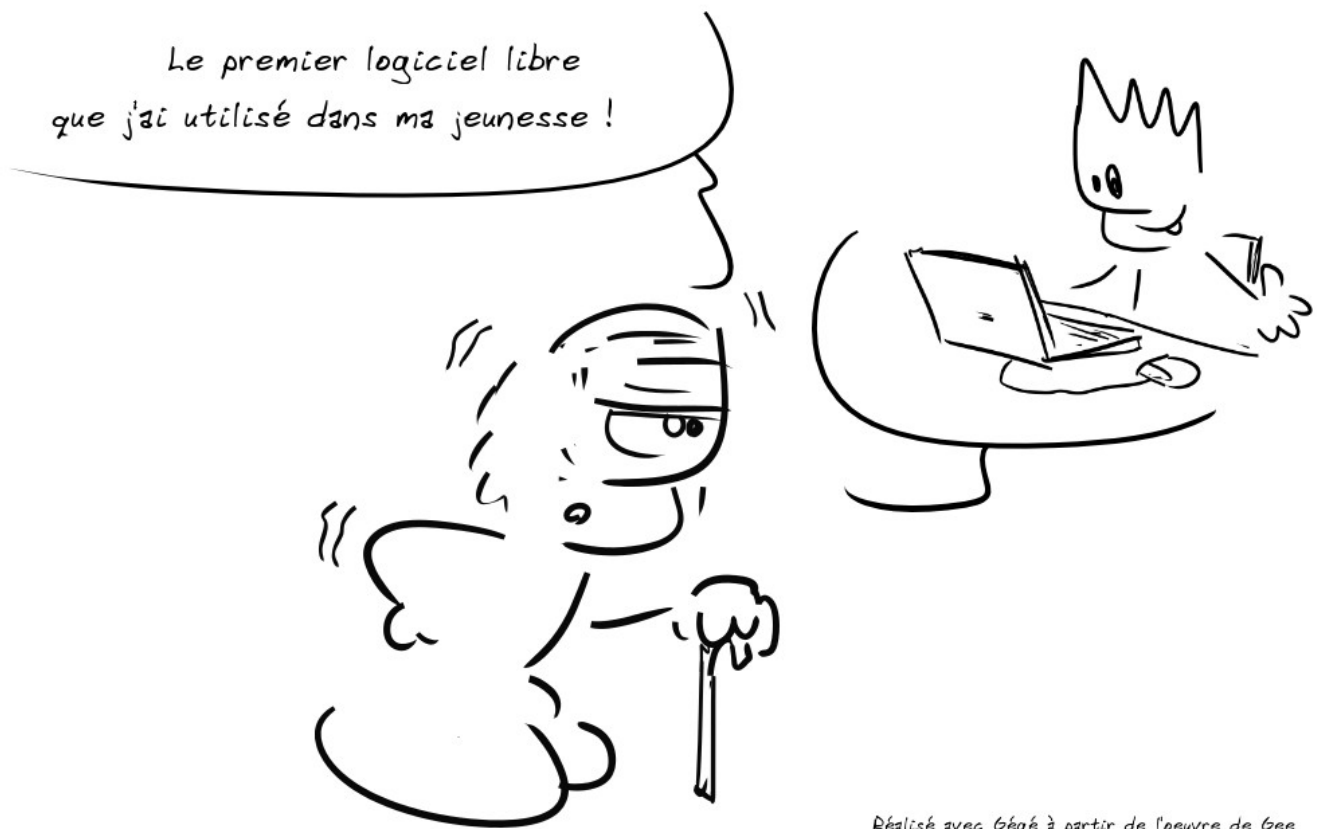


L'Europe se porte mieux sans brevets logiciels.

Moment nostalgie : le site GCompris en 2005

GCompris a 20 ans... Ça veut dire que certains de vos joueuses et joueurs aussi ! Ça vous fait quoi ? Pas trop un coup de vieux ?

C'est toujours réjouissant lorsque nous voyons des commentaires de personnes relatant leurs bons souvenirs de jeunesse avec GCompris. Après, comme Johnny et moi sommes arrivés sur le projet en 2014, cela nous motive surtout à continuer d'apporter cette expérience positive aux nouvelles générations.



Il va falloir nous expliquer comment vous êtes passés de la version 15.10 à la version 0.5. Une envie, un soir en regardant *Retour vers le futur* ?

En 2014, Bruno a décidé de commencer une réécriture complète avec de nouveaux outils, principalement pour permettre au logiciel de tourner sur les plateformes mobiles. Après quelques recherches sur les diverses technologies disponibles à cette époque, il a choisi de développer la nouvelle version en QtQuick (Qt + QML/JavaScript), qui offrait selon lui le meilleur support multi-plateforme avec des outils permettant de créer une interface moderne, tout en étant relativement facile d'accès pour les nouveaux développeurs. C'est d'ailleurs à ce moment là que Johnny et moi avons rejoint l'équipe.

Pour l'occasion, et pour permettre de conserver quelque temps en parallèle l'ancienne version, cette nouvelle version a été

renommée en interne « gcompris-qt », et la numérotation est logiquement répartie de zéro.

Quel a été le plus gros chamboulement dans l'histoire de GCompris ? Le changement de moteur au milieu des années 2010 ?

Le plus gros chamboulement a en effet été cette réécriture complète du logiciel. Avec le passage de Gtk+ à Qt, le projet a logiquement migré de la communauté Gnome vers la communauté KDE. Ce travail de réécriture a demandé plusieurs années de travail, et n'est pas encore tout à fait fini. Nous avons perdu au passage quelques activités de l'ancienne version qui n'ont pas été portées, mais nous en avons aussi développé de nouvelles. De même pour les traductions, certaines langues supportées par l'ancienne version ne le sont pas encore dans la nouvelle.

Par ailleurs, pour cette nouvelle version, ma première contribution a été de créer une charte graphique adaptée, et de créer de nouveaux graphismes pour les nombreuses activités en suivant cette charte. Cette tâche n'est pas encore tout à fait terminée, mais le logiciel est déjà bien plus agréable et harmonieux visuellement pour les enfants, et les nombreux retours que nous avons eus depuis confirment que ce changement est très apprécié par nos utilisateurs.



Au niveau communautaire, comment se déroulent les contributions à votre logiciel ? Plutôt liées aux traductions ou aux activités ?

Les contributions de traductions par la communauté sont un point essentiel pour permettre aux enfants du monde entier d'utiliser le logiciel. Nous avons une consigne en interne de n'inclure les traductions que si elles sont au moins complètes à 80%, pour éviter que les enfants ne se retrouvent avec un logiciel à moitié traduit. Le nombre de textes à traduire est assez élevé, cela demande donc un certain effort pour les contributeurs de fournir les traductions pour une nouvelle langue. Une bonne partie des traductions est faite par les traducteurs de la communauté KDE, mais il y a aussi des traducteurs externes qui nous contactent directement pour plusieurs langues. La nouvelle version 1.0 est entièrement traduite en 22 langues, et partiellement traduite en 4 langues. Depuis sa sortie il y a une dizaine de jours, nous avons déjà été contactés par plusieurs personnes qui souhaitent participer pour ajouter de nouvelles traductions.

Nous ferons donc très certainement bientôt une nouvelle version mineure pour les inclure.

Pour les activités, c'est assez variable. Nous avons eu de nombreux contributeurs au fil du temps, en particulier des étudiants participant à des programmes comme le GSoC (Google Summer of Code) et SoK (Season of KDE), qui ont chacun ajouté quelques activités. Mais la plupart restent seulement le temps de leur session et ne contribuent plus vraiment ensuite, ce qui est dommage. Il y a aussi des instituteurs et des parents qui nous aident en donnant des retours sur le contenu pédagogique.

Apps » stable-kf5 » gcompris_qt.po

Team	Translated	%▼	Fuzzy	(%)	Untranslated	(%)	Total	Graph
Ukrainian	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Turkish	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Swedish	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Spanish	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Slovenian	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Romanian	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Portuguese	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Polish	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Italian	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Indonesian	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Hungarian	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Hebrew	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Greek	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
French	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Dutch	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Chinese Traditional	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Catalan (Valencian)	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Catalan	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
British English	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Breton	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Brazilian Portuguese	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Basque	2992	100%	0	0%	0	0%	2992	
Belarusian	2955	98%	0	0%	37	1%	2992	
German	2610	87%	179	5%	203	6%	2992	
Lithuanian	2464	82%	205	6%	323	10%	2992	
Irish Gaelic	2216	74%	30	1%	746	24%	2992	
Galician	1994	66%	581	19%	417	13%	2992	
Norwegian Nynorsk	1697	56%	0	0%	1295	43%	2992	
Estonian	1695	56%	880	29%	417	13%	2992	
Malayalam	1620	54%	1372	45%	0	0%	2992	
Macedonian	1620	54%	961	32%	411	13%	2992	
Slovak	1603	53%	968	32%	421	14%	2992	

Avancement des principales traductions de GCompris

Vous avez besoin de contributrices ? Sur quels aspects ?

Nous recherchons toujours des traducteurs pour de nouvelles langues ou pour aider à maintenir les traductions existantes. De même, il reste beaucoup d'enregistrements de voix à fournir pour la plupart des langues (pour le français les voix sont complètes actuellement).

Au plan pédagogique, nous venons de démarrer un projet de *cookbook* (livre de cuisine) pour présenter des exemples d'utilisation du logiciel en classe. Les instituteurs sont donc bienvenus pour y partager leurs recettes.

Et bien sûr, nous sommes toujours ouverts aux développeurs qui souhaitent ajouter de nouvelles activités, tant qu'elles restent dans le cadre de la philosophie du logiciel.

L'année 2020 a aussi été marquée par une évolution importante pour GCompris, financière celle-ci, avec l'abandon du système de code d'activation sur certains OS. Pourquoi ce changement ?

C'est un changement que j'avais en tête depuis un bon moment. Ma motivation principale était l'envie de fournir le logiciel complet au maximum d'enfants possible. C'est déjà assez compliqué pour certains d'avoir accès au matériel. L'accès à l'éducation gratuite pour tous est un sujet important.

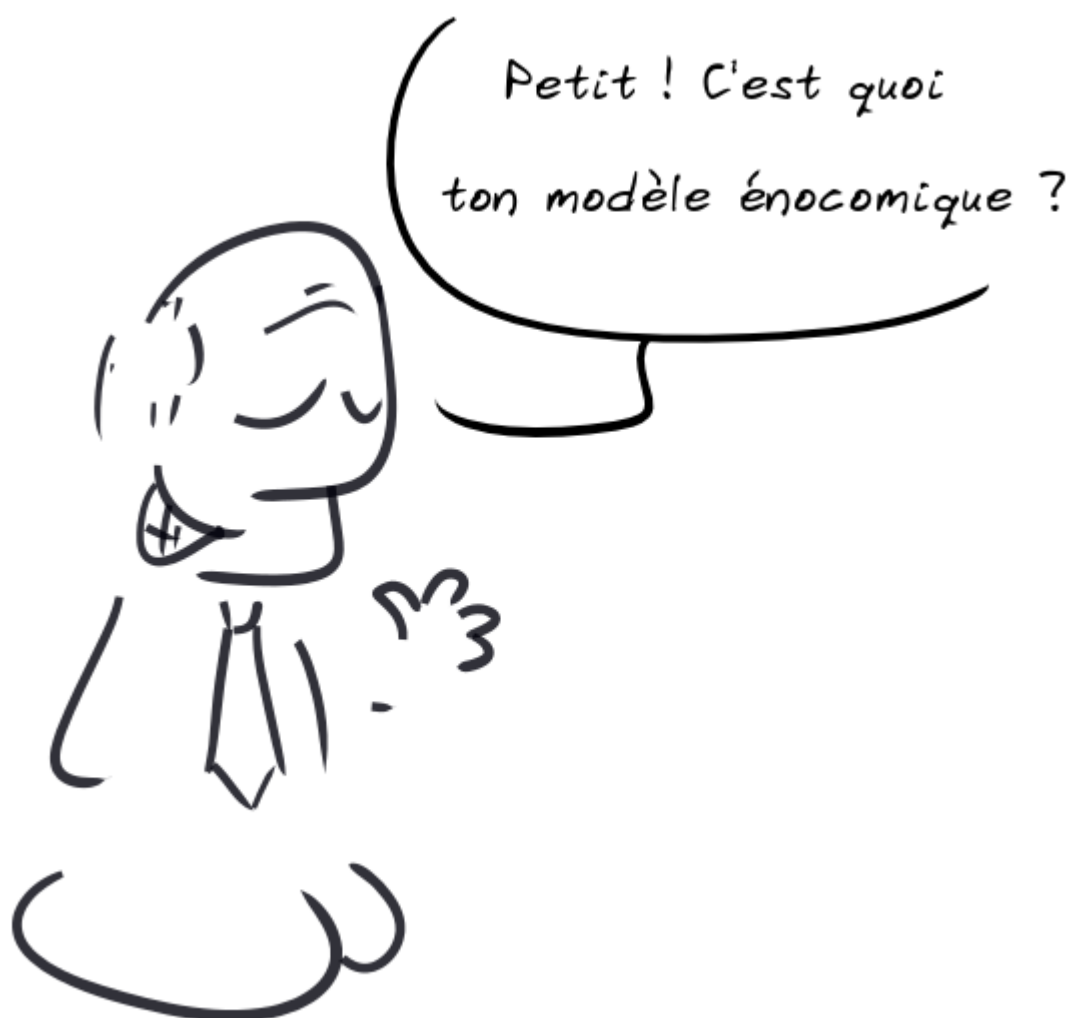
Un autre point qui me dérangeait un peu avec le code d'activation pour les OS non libres : étant moi même un défenseur des valeurs du logiciel libre, je voyais une certaine contradiction dans le fait que mes revenus dépendaient des gens qui continuent d'utiliser des logiciels privés.

Enfin, l'élément déclencheur a malheureusement été l'arrivée de la pandémie... Dès le début de l'année, voyant la situation arriver au loin, j'ai vite compris qu'il était plus que jamais

nécessaire de fournir notre logiciel éducatif gratuitement à tous les enfants qui allaient se retrouver confinés. Et par la suite j'ai pu constater qu'en effet, cela a été d'une grande aide pour les instituteurs, les parents, et surtout pour les enfants.

Une question qu'on nous pose souvent, « Alors c'est quoi votre modèle économique ? » (© startup magazine)

Désormais notre modèle économique est uniquement basé sur le financement participatif. Avec l'abandon de la version payante, j'ai fait le pari de continuer à financer mon travail sur GCompris via ma page Patreon. J'espère que suffisamment de personnes soutiendront le projet pour que cela tienne sur le long terme.



Il y a une dizaine d'années, le paysage éducatif comportait plusieurs suites éducatives libres (Childsplay, Omnitux, suite pédagogique d'Abuledu). Actuellement, GCompris semble être la seule avec un développement actif. Vous avez écrasé la concurrence ?

Je ne connais pas en détail l'évolution de ces autres suites éducatives libres. Cependant, je suppose que le manque de budget pour les logiciels éducatifs en général, et en particulier pour ceux qui sont libres, est un facteur important.

Plus globalement, quel regard portez-vous sur l'évolution du libre dans l'éducation sur ces 20 dernières années ?

En lisant des articles comme celui-ci, on voit bien que le logiciel libre n'est plus du tout soutenu par l'éducation nationale dans notre pays. Si seulement le budget était correctement utilisé pour développer des solutions éducatives libres...

On peut voir dans d'autres pays des solutions libres déployées efficacement. Par exemple au Kerala (état du sud de l'Inde), l'état utilise exclusivement des logiciels libres pour les écoles publiques et a financé le développement d'une distribution GNU/Linux déployée sur tous les ordinateurs de toutes les écoles. Les instituteurs sont formés sur ces logiciels et les élèves apprennent à utiliser des outils qu'ils peuvent ensuite utiliser librement chez eux. Plus proche de chez nous, plusieurs régions d'Espagne ont développé et déployé des distributions GNU/Linux dans leurs écoles.

Il y a donc beaucoup de progrès à (re)faire dans ce domaine en France.

C'est quoi la feuille de route pour les 20 prochaines années ?... Bon au moins pour les 20 prochains mois ?

Nous travaillons actuellement sur un nouvel outil « serveur » qui permettra aux instituteurs de personnaliser le contenu des activités et d'interagir avec le logiciel sur les postes des élèves. Il s'agit cependant d'un énorme projet qui va demander beaucoup de travail, il est donc difficile pour l'instant de prédire quand il sera prêt.

De mon côté, il me reste plusieurs activités à refaire au niveau des graphismes et de l'interface. Comme les activités doivent être conçues de manière *responsive*, en plus de créer des nouvelles images, il faut souvent ré-écrire une bonne partie de l'interface pour qu'elles soient utilisables aussi bien sur un écran d'ordinateur que sur un téléphone en mode vertical ou horizontal. Chaque activité ayant ses propres contraintes, c'est parfois un vrai challenge.

Enfin, nous allons probablement avoir un peu de travail à l'avenir pour porter le logiciel sur la nouvelle version de Qt (Qt 6), qui apporte son lot de changements à prendre en compte.