

# **MOOC CHATONS : un parcours pédagogique pour favoriser l'émancipation numérique**

Avec la Ligue de l'Enseignement, nous travaillons depuis plus d'un an à concevoir et à réaliser un parcours pédagogique en ligne sur « Pourquoi et comment nous pouvons reprendre le contrôle d'Internet ».

Cet article fait partie des « Carnets de voyage de Contributopia ». D'octobre à décembre 2019, nous y ferons le bilan des nombreuses actions que nous menons, lesquelles sont financées par vos dons (qui peuvent donner lieu à une réduction d'impôts pour les contribuables français). Si vous le pouvez, pensez à nous soutenir.

## **C'est l'histoire d'un MOOC...**

Faire de l'éducation populaire aux enjeux du numérique, aujourd'hui, induit d'expliquer pourquoi et comment nous pourrions reprendre le contrôle d'Internet.

L'idée est née en 2016 : associer les savoirs-faire de La Ligue de l'Enseignement, fédération nationale d'éducation populaire, et l'expérience de Framasoft pour créer un cours ouvert en ligne à suivre librement (aussi appelé MOOC). Dès le début, l'ambition a été de rassembler des ressources existantes (conférences, articles, ouvrages, etc.), d'en créer de nouvelles et de les organiser pour favoriser l'émancipation numérique.

Il ne s'agit pas ici d'un MOOC classique, avec un accompagnement pédagogique contraint à un calendrier... Chez Framasoft, au lieu de MOOC, on s'amuse même à parler d'un « Libre cours », terme emprunté à la plateforme <https://librecours.net/> de l'Université de Technologie de Compiègne. Mais le terme « MOOC » est installé dans le paysage de la formation en ligne depuis plusieurs décennies, et il nous a donc semblé plus simple de garder cette appellation.

L'objectif de ce MOOC, qui comportera à terme trois modules, est d'accompagner

les personnes qui souhaiteraient :

- **mieux saisir les enjeux et les impacts qu'ont les géants du web sur nos vies numériques.** C'est l'objet du premier module du MOOC, que nous vous annonçons aujourd'hui ;
- **comment monter une structure apte à proposer des services « hors GAFAM » ?** Pour cela, les apprenant·es pourront suivre pas à pas l'étude de cas d'une organisation qui souhaiterait rejoindre le collectif CHATONS (Collectif des Hébergeurs Alternatifs, Transparents, Ouverts, Neutres et Solidaires). L'étude de cas se concentrant sur les aspects stratégiques (objectifs), tactiques (moyens financiers et humains), juridiques (statuts, actions en cas de réquisitions judiciaires, etc.) et de gouvernance (quelles règles de vies communes ?). Cela sera l'objet du second module, à venir.
- **des pistes pour administrer l'infrastructure technique** de cette structure membre du collectif CHATONS. Ce troisième module concernera donc plus particulièrement les personnes ayant déjà des bases en administration systèmes et réseaux informatiques (alors que les 2 premiers modules ne nécessitent aucun prérequis).

Mais pour le moment, nous n'annonçons que l'ouverture du premier module, intitulé « **Internet : pourquoi et comment reprendre le contrôle ?** » (attention, comme indiqué en conclusion, ce module est encore en version bêta, et devrait être achevé en janvier 2020).

Pour ce premier module introductif, nous souhaitons dépeindre le paysage numérique actuel à un public le plus large possible, en faisant écho à l'ouvrage « Numérique : reprendre le contrôle », issu d'un collectif d'auteur·ices et paru en 2016 dans notre collection Framabook.

Quelles sont les raisons qui peuvent nous mener à vouloir émanciper nos pratiques numériques ? Comment s'organiser pour le faire ? Quels outils et savoirs-faire techniques sont à notre disposition ? C'est précisément ces questions qui seront abordées dans le premier module de ce MOOC.



# MOOC CHATONS

Internet : pourquoi et comment reprendre le contrôle ?



Cliquez sur le panneau pour aller découvrir la plateforme [mooc.chatons.org](https://mooc.chatons.org) et vous inscrire au premier module (en construction).

## Quand la loi de Murphy s'en mêle

Grâce à un financement de la fondation Afnic obtenu en 2018, nous nous sommes donc lancés dans la réalisation de ce premier module il y a presque deux ans. La Ligue de l'Enseignement a rassemblé autour d'une table de nombreux partenaires pour imaginer ensemble un séquençage pédagogique décrivant les différents types de domination que les géants du web exercent sur nos sociétés... et les pistes de réflexions et d'expériences qui permettent de s'en extraire.

Depuis cette réunion, évidemment, rien ne s'est passé comme prévu ! Il y a eu les plannings hyper remplis qui rendent difficile de trouver le moment où tout le monde peut s'accorder. Il y a eu les problèmes qui peuvent advenir dans les vies personnelles de chacun·e. Il y a aussi eu nos tâtonnements pour trouver un séquençage pédagogique pertinent (dans la mesure de nos capacités) et pour réaliser une plateforme adéquate et agréable (avec le logiciel libre Moodle).

On ne va pas vous refaire tout l'historique (qui est disponible, en toute transparence, sur le forum du collectif CHATONS), mais disons qu'en somme, nous avons pris plus d'un an de retard.

Aujourd'hui, nous vous présentons donc la version bêta de ce premier module. Oui, la peinture est fraîche, oui les contenus vont être enrichis et évoluer au fil des contributions... Cependant nous sommes fières de cette première proposition !

The screenshot shows a web interface for a MOOC course. At the top, there's a header with the MOOC logo and the course title '#1 - Internet, reprendre le contrôle'. Below the header is a navigation bar with links for 'Accueil', 'Mes cours', 'Cours actuel', and 'Aide et contact'. The main content area displays the title '1.4 Réseaux sociaux et plateformes, de quoi parle-t-on ?' and a video player. The video player has a play button and the text 'Séquence 1 - Internet : pourquoi et comment ?' and 'Et les réseaux sociaux ?'. To the right of the video player is a navigation sidebar with a 'Navigation' section containing links for 'Accueil', 'Tableau de bord', 'Pages du site', 'Mes cours', 'Forum d'aide', '#1 - Internet, reprendre le contrôle', 'Participants', 'Badges', 'Compétences', 'Notes', 'Généralités', and '1. Internet : pourquoi et comment ?'. The '1. Internet : pourquoi et comment ?' section is expanded, showing sub-sections: '1.1 Selon vous, c'est quoi Internet ?', '1.2 Internet, ça fonctionne comment ?', '1.3 C'est quoi la neutralité du net ?', and '1.4 Réseaux sociaux et plateformes, de quoi parle-...'. Below the video player, there's a sub-section '1.4.1. Réseaux sociaux et médias sociaux ? De quoi parle-t-on ?' with a paragraph of text.

1.4 Réseaux sociaux et plateformes, de quoi parle-t-on ?

1.4. Et les réseaux sociaux ?

MOOC CHATONS

Séquence 1 - Internet : pourquoi et comment ?

Et les réseaux sociaux ?

1.4.1. Réseaux sociaux et médias sociaux ? De quoi parle-t-on ?

Très souvent dans le langage commun on entend les termes « réseaux sociaux » ou « médias sociaux ». Employées souvent indifféremment l'une de l'autre, ces deux expressions n'ont pourtant pas exactement la même signification. Si les deux expressions semblent proches, il existe quelques nuances qui les différencient. Une confusion qui s'explique par le fait que les réseaux sociaux sont une sous-catégorie des médias sociaux. Avant d'entrer dans les détails, nous pouvons résumer les choses ainsi : **le média social est basé sur la communication**. Il permet de publier des contenus et de générer de l'engagement pour que les internautes parlent de vous. **Le réseau social a, lui, pour objectif de mettre en relation les internautes entre eux afin de créer des communautés.**

A l'origine, un média est un support de diffusion massive de l'information (presse écrite, radio ou encore télévision). Par conséquent, le média social a pour finalité première de diffuser des messages. Sa particularité réside dans la nature de l'intermédiaire : tout le monde peut participer et jouer à la fois le rôle de cible et de diffuseur. Ainsi, la conversation entre le média et le récepteur n'est plus à sens unique. Autre différence, **le média social se distingue par son caractère participatif, partagé et personnalisé**. Ainsi un média social est une plateforme sur le web qui permet à ses utilisateurs de créer du contenu, de l'organiser, le modifier et le commenter. Les médias sociaux rassemblent donc une nébuleuse de sites, d'applications ou de fonctionnalités liés au développement d'interactions conversationnelles et sociales entre les internautes, avec une réciprocité plus ou moins forte.

## MOOC CHATONS #1.1.4 Médias sociaux

# Décrire le paysage numérique actuel avec de nombreuses voix

Entre 2018 et 2019, nous sommes allés interroger plus de dix personnes qui, chacune à leur manière, ont contribué à la culture du libre, des communs et de la bidouille. Nous les remercions chaudement de s'être soumis·es à l'exercice

difficile de l'entrevue vidéo et d'avoir accepté que leurs propos soient diffusés sous licence libre.

Militant·es des mondes du logiciel libre et des communs, personnes travaillant dans l'éducation académique et populaire... Les intervenant·es de notre MOOC ont des parcours variés et des points de vue complémentaires.

*Pour le plaisir, voici la première vidéo de ce Libre Cours*

Leurs regards croisés sur le paysage numérique actuel sert à dépeindre, sur chaque vidéo, un détail de notre monde numérique, que l'on aborde petit bout par petit bout, pour que même une personne néophyte puisse en comprendre les contenus. L'ensemble des vidéos réalisées pour ce cours se retrouve facilement sur la fédération PeerTube, puisqu'elles sont publiées sur une chaîne dédiée de Framatube.

## **mooc.chatons.org, l'adresse à partager !**

En créant un compte sur mooc.chatons.org, vous pourrez vous inscrire au premier module ***Internet : pourquoi et comment reprendre le contrôle ?*** La plateforme vous permettra de suivre les leçons de chaque séquence en toute autonomie, vous auto-évaluer et trouver de l'entraide sur le forum et le wiki.

Chaque leçon est structurée de la même façon. On commence par regarder une vidéo introductive de quelques minutes. On se plonge ensuite dans la lecture d'un texte détaillé et illustré afin de mieux comprendre le sujet traité. Et si l'on souhaite approfondir ses connaissances, c'est possible grâce aux ressources recommandées dans la partie « pour aller plus loin ».

Une fois que l'on a consulté l'ensemble des leçons d'une séquence, on peut auto-évaluer ses acquis via un questionnaire à choix multiples et partager ses avis et points de vue entre apprenantes et apprenants.



## 1. Internet : pourquoi et comment ?

- [1.1 Selon vous, c'est quoi Internet ?](#)
- [1.2 Internet, ça fonctionne comment ?](#)
- [1.3 C'est quoi la neutralité du net ?](#)
- [1.4 Réseaux sociaux et plateformes, de quoi parle-t-on ?](#)
- [QCM Séquence 1 - Internet : pourquoi et comment ?](#)
- [Partagez vos avis et points de vue entre apprenant-es](#)

Première séquence du premier module de ce MOOC (cliquez pour le parcourir)

# Donner libre cours à l'enrichissement commun

Voilà plus de cinq ans que Framasoft se forme et informe au sujet de comment Internet a été transformé par l'appétit des géants du web. Nous sommes heureux et heureuses de présenter aujourd'hui un nouvel outil sur le sujet, un outil que l'on espère facile d'accès même pour les personnes qui n'y connaissent pas grand chose.

Ne nous cachons rien, la peinture est fraîche et le travail sur ce premier module est loin d'être fini. La première séquence est assez aboutie, mais les secondes et troisièmes séquences pédagogiques (*Les GAFAM, c'est quoi ?* et *C'est quoi les solutions ?*) sont encore en cours de rédaction (nous espérons les finaliser d'ici janvier 2020), le lexique et les présentations des intervenant·es n'en sont qu'à leur premier jet... Il s'agit donc bien d'une version bêta !

Quand aux modules 2 (« Créer son chaton ») et 3 (« Administration technique d'un chaton »), et bien... il faudra patienter ! Tout d'abord, ces modules ne sont pas encore financés (et nous ne savons pas s'ils le seront un jour). Ensuite, comme vous avez pu le lire dans nos différents articles des « Carnets de Contributopia », et notamment dans celui intitulé « Ce que Framasoft pourra faire en 2020 », vous aurez compris que notre programme est déjà lourdement chargé

pour notre petite association (même si nous pourrions évidemment faire appel aux membres du collectif CHATONS pour nous prêter main forte).

Enfin, comme il s'agit de la production de notre premier parcours pédagogique, nous attendons de collecter les retours d'expériences pour savoir si ces modules répondent à un besoin (ou pas), si cela ouvre des pistes de collaboration et contribution (ou pas), si nous nous sommes complètement plantés (ou pas).



Le MOOC CHATONS, illustré par David Revoy (CC-BY)

Concernant ce premier module, nous voulions présenter au plus vite une proposition initiale pour qu'elle puisse ensuite être peaufinée et enrichie collectivement, de plusieurs manières :

- les membres du collectif CHATONS sont invités à modifier et faire évoluer les contenus ;
- toute personne inscrite sur la plateforme peut y trouver un forum et y suggérer des reformulations, des ressources pour aller plus loin, ou toutes autres modifications ;
- les formats courts et longs des entrevues vidéos des intervenant·es seront très vite publiés, toujours sous licence libre, pour que chacun·e puisse y puiser du contenu.

Nous espérons donc qu'un grand nombre d'entre vous s'empareront de ce parcours pédagogique et nous feront des retours afin que l'on puisse l'améliorer...

Jusqu'à parvenir, prochainement, à une version que l'on pourrait fièrement proposer en réponse à nos proches qui nous demandent souvent : « Non mais tu peux me redire pourquoi c'est important, là, ton truc de libertés numériques ? ».

Rendez-vous sur la page des Carnets de Contributopia pour y découvrir d'autres articles, d'autres actions que nous avons menées grâce à vos dons. Si ce que vous venez de lire vous plaît, pensez à soutenir notre association, qui ne vit que par vos dons. Framasoft étant reconnue d'intérêt général, un don de 100 € d'un contribuable français reviendra, après déduction, à 34 €.

Soutenir Framasoft

Illustration d'entête : CC-BY David Revoy