

# Apprendre le Web avec Mozilla Webmaker (4)

Si vous avez raté le début : Mozilla Webmaker est un ensemble d'outils ludo-éducatifs qui permettent à chacun de comprendre et de modeler le Web. Dans la boîte Webmaker nous avons trouvé des lunettes à rayons X, un dé à coudre magique et un kit de VJ. Mais tout cela c'est pour ceux qui veulent *apprendre*. Voici pour terminer notre série de présentations les outils pour aider ceux qui veulent *enseigner*.

## Des outils pour enseigner

### Un référentiel de compétences

Il existe dans l'Éducation nationale une série de compétences « informatique et internet » mesurées par les B2i ® (oui, c'est une marque déposée) et C2i selon les différents niveaux (école primaire, collège, lycée, enseignement supérieur)

L'analyse des grilles de compétences à acquérir est ici hors de propos, mais pour l'essentiel ces évaluations portent sur la capacité à utiliser le Web comme outil : lire, écrire, maîtriser l'information, communiquer... une part bien modeste est consacrée à la création de pages web ou à la création de contenu.

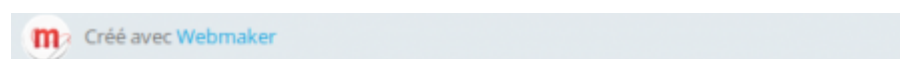
Mozilla propose un autre référentiel de compétences, il est également discutable certes, mais il met clairement l'accent sur ce qui manque dans celui de l'éducation nationale : il ne s'agit pas seulement de *consommer* le Web avec habileté et lucidité, mais d'une invitation à *faire* le Web, à participer à une ressource commune partagée.

Cette ressource qui a été baptisé *la carte de la littératie web* (le choix de cette traduction suggère le parallèle avec l'accès aux savoirs fondamentaux traditionnels). Après la rubrique « Explorer » on trouve « Créer » et « Partager », chaque rubrique est détaillée en compétences diverses. Mais voyez plutôt vous-même, parcourez les détails de la carte de la littératie. C'est une version en constante évolution (oui vous pouvez contribuer à partir de ce wiki).

C'est loin d'être la seule "liste" proposée par Webmaker, mentionnons par exemple ces chemins interactifs entre les étapes d'une acquisition (pas de version française pour l'instant). Cliquez sur un élément et vous verrez ceux qui s'inscrivent logiquement dans sa continuité, en amont (que dois-je savoir faire avant) ou en aval (qui puis-je faire ensuite).

## Des kits pédagogiques

Tout aussi nombreux sont les « tutoriels », les fiches pratiques qui peuvent servir de guide à l'animateur d'une séance. Voici par exemple, traduites par les bénévoles de Mozfr et modifiables à votre gré, les fiches pratiques pour une série d'activités autour de la sécurité en ligne. Cliquez sur les liens sous les captures d'écran pour aller sur les pages.



### Fiches pédagogiques

1. [Votre vie privée en ligne : Introduction et lancement](#)
2. [Le spectre des opinions pour comprendre la vie privée en ligne](#)
3. [Protéger votre vie privée en ligne](#)
4. [Remixer pour la sûreté de la vie privée](#)
5. [Apprendre le pistage des Cookies et des sites tiers avec Lightbeam](#)

[Le sommaire](#)



#### Les étapes de la séance

1

Avant toute chose, préparez un **etherpad** pour noter les réalisations, les idées et les ressources. Vous pouvez l'utiliser pour rester connecté, constituer une liste de liens utiles et partager un travail en ligne. Vous pouvez aussi vous en servir pour y mettre les questions particulières qui ne concernent pas forcément l'ensemble du groupe, et inviter ceux qui posent des questions à les déposer là pour ne pas oublier de leur apporter une réponse ou une piste ultérieurement. Cet atelier est censé être :

- **Participatif** : il s'agit d'inviter les participants à agir dès le lancement de l'atelier, de sorte qu'ils soient actifs et réalisent des choses, plutôt que d'être passifs et se contenter de regarder et écouter ;
- **Ciblé** : l'atelier vise des objectifs précis et

#### Matériel à prévoir

- chaises et tables
- un ordinateur avec connexion Internet
- un tableau blanc et des marqueurs

#### Discussion

Pourquoi sommes-nous réunis ici ? Qu'est-ce qui nous intéresse dans le thème de cet atelier ? À quelle sorte de

La préparation, la discussion initiale entre les participants

**Activités**

## Protéger votre vie privée en ligne

Les participants visionnent une vidéo et soulignent les risques pour la vie privée, puis les corrigent en utilisant Popcorn Maker.

Créé par [Laura Hilliger](#), [Dumitru Gherman](#) et [Emma Irwin](#)

### Les étapes de la séance

- 1 Montrez comment fonctionne **Popcorn Maker**. Dites aux participants qu'ils vont fabriquer une vidéo. Vous pouvez utiliser [ce didacticiel vidéo](#) si vous le souhaitez. Cette vidéo est une introduction à Popcorn Maker et montre aux participants comment utiliser l'interface.
- 2 Demandez aux participants de donner 5 pratiques qui pourraient compromettre leur vie privée en ligne et de décrire les conséquences en [remixant cette vidéo avec Popcorn Maker](#) :



### Matériel à prévoir

- Un vidéoprojecteur
- Un ordinateur
- Une connexion Internet
- [Les trucs et astuces de Popcorn](#)
- [Les articles du support de Popcorn](#)

### Discussion

À la fin de la session, chaque participant présente sa vidéo, explique comment il s'y est.

Dans cette étape, les participants sont amenés à remixer une vidéo sur le thème de la vie privée menacée.

**Activités**

## Remixes pour la sûreté de la vie privée

Le but de cette activité est de faire découvrir aux participants les meilleures pratiques pour la sûreté de la vie privée en réalisant des remixes.

Créé par [Laura Hilliger](#), [Dumitru Gherman](#) et [Emma Irwin](#)

### Les étapes de la séance

- 1 Si ce n'est pas déjà fait, installez les Lunettes à Rayons X [ici](#). Dites aux participants qu'ils vont bidouiller le profil Facebook de [Thomas Tabby](#) pour le rendre sûr en utilisant les bonnes pratiques ci-dessous. Allez sur le profil de [Thomas Tabby](#) et activez les Lunettes à Rayons X. Vous pouvez le faire en cliquant sur le marque-page.
- 2 Montrez comment s'utilisent les Lunettes à Rayons X, survolez lentement les objets, afin que les participants puissent voir que les Lunettes à Rayons X inspectent le code et montrent les étiquettes de chacun des objets. Signalez les étiquettes, les attributs et les éléments. Trouvez les étiquettes que vous voulez changer ou remplacer (par exemple l'étiquette `p` ou `img`).
- 3 Appuyez sur la touche "R" sur votre clavier ou cliquez sur un élément. Montrez aux participants que le code est révélé. Demandez de l'aide aux participants pour modifier le code.

### Matériel à prévoir

- Un vidéoprojecteur
- Un ordinateur
- Une connexion Internet
- [Antisèche HTML](#)
- [Antisèche CSS](#)
- [Antisèche Lunettes à Rayons X](#)

### Discussion

À la fin de la session, chaque participant présente sa vidéo, explique comment il s'y est.

Puis les outils Webmaker sont pris en main pour que les participants découvrent les bonnes pratiques en matière de sûreté



### À propos de Lightbeam

Lightbeam est une extension pour Firefox qui fait appel à des visualisations interactives pour vous montrer avec quels sites tiers vous communiquez sans le savoir. À mesure que vous naviguez, Lightbeam vous révélera les coulisses du Web d'aujourd'hui, y compris les parties les moins visibles pour l'utilisateur moyen.



### Matériel à prévoir

- Un ordinateur
- Une connexion Internet

### Discussion

Demandez aux participants de parler de leur utilisation de Lightbeam. Qu'est-ce qui est surprenant ? Pourquoi chacun devrait, ou pas, installer les outils permettant de vérifier qui collecte des données sur

...et par étapes progressives on en vient à expliquer le mécanisme des cookies et comment surveiller la surveillance en installant Lightbeam.

Une grande quantité de tutoriels et d'idées déjà mises en œuvre concrètement sont disponibles dans la partie *events* de Webmaker, mais tout cela est en anglais pour l'instant.

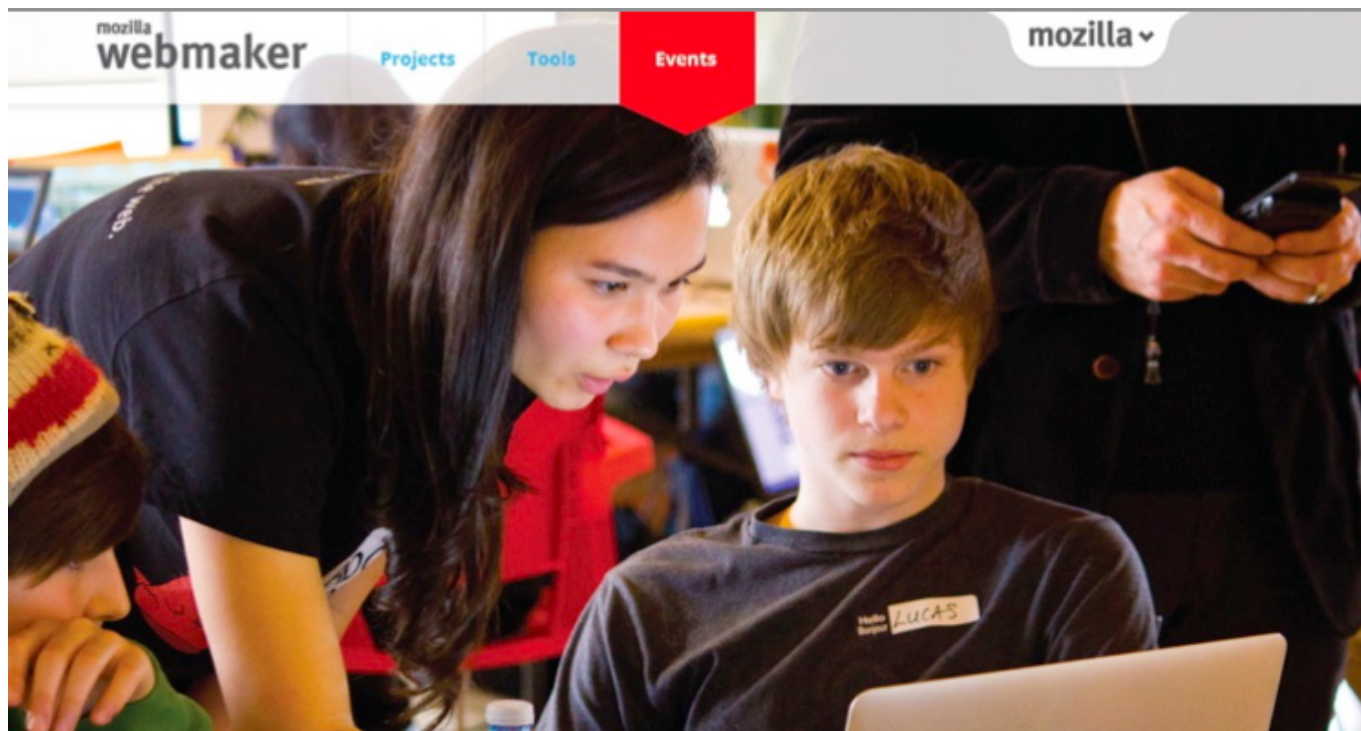
## **Pourquoi des ateliers, des coding goûters et autres initiatives ludo-pédagogiques,**

Tous ces outils, ce matériel et ses dispositifs n'ont qu'un intérêt moyen s'ils ne sont pas mis en pratique, et Mozilla tient à ce que des rencontres dans la vraie vie se produisent, que des gens qui veulent apprendre et enseigner le Web se retrouvent pour avancer ensemble, et pas seulement sous forme de cours à distance désincarnés.

Naturellement, Mozilla ne prétend pas avoir inventé l'idée des ateliers d'initiation au code, des expériences sympathiques et pertinentes ont lieu déjà depuis quelques années (ici par exemple). Ce que Mozilla propose en plus c'est une force de proposition à l'échelle mondiale : les ateliers Webmaker ont lieu en ce moment dans toutes les communautés mozilliennes, ce qui démultiplie les échanges de pratiques possibles. Vous pouvez bien sûr tracer votre chemin, votre usage et construire de zéro votre démarche ludo-pédagogique, mais vous pouvez aussi

reprendre et remixer des expériences éprouvées

C'est encore timide et pas si fréquent, mais en France aussi, c'est déjà commencé, on utilise par exemple des outils Webmaker dans la très active Maison du Libre à Brest.



## À vous de jouer !

Il vous reste maintenant à...

- vous emparer librement des outils proposés ;
- contribuer à leur amélioration, le code est évidemment open source ;
- contribuer à leur traduction, en vous inscrivant sur la liste de Mozfr ;
- contribuer à leur diffusion en organisant même à petite échelle des ateliers Webmaker. Si vous avez besoin d'un conseil, de l'aide d'un mozillien, voire de bénéficier d'un espace communautaire à Mozilla Paris, contactez-nous.

— et faites-nous part de vos actions et expériences avec Webmaker, nous leur donnerons un écho ici !