

# 1. Internet : en tout temps et en tout lieu

---

” « Nous sommes désormais tous connectés via Internet, comme le seraient les neurones d'un cerveau géant »

*Stephen Hawking, physicien et théoricien*

## LISTE DE POINTS À VÉRIFIER :

---

### 1. SE CONNECTER

---

Avez-vous sécurisé votre connexion Internet en installant un antivirus et un pare-feu et en définissant un mot de passe pour votre routeur ?

Avez-vous établi une charte de bon usage applicable à toute personne utilisant ou ayant accès à Internet par le biais de votre réseau et de vos appareils ?

Avez-vous créé des comptes « Invité » sur les appareils utilisés par vos enfants ?

### 2. PRÉSENCE EN LIGNE ET « NUAGE »

---

Vos coordonnées sont-elles affichées sur votre site Internet ou blog ?

Prenez-vous des dispositions pour protéger votre vie privée en ligne ?

Vous assurez-vous que le contenu que vous utilisez pour votre site web ou blog est conforme à la législation sur le droit d'auteur ?

### 3. WEB 2.0, WEB 3.0 ET PLUS

---

Avant de mettre en ligne des photos et vidéos, demandez systématiquement leur accord aux personnes qui y apparaissent.

Les recommandations des Internauts sur les sites de voyage et de produits peuvent être utiles, mais êtes-vous bien sûrs qu'elles sont authentiques ?

Le contenu généré par l'utilisateur stimule la créativité et favorise la liberté d'expression, mais fait de l'amélioration d'Internet une responsabilité partagée.

### 4. BLOGS ET VIDÉOBLOGS

---

Protégez votre vie privée en utilisant un pseudonyme et ne divulguez pas certaines données personnelles.

Protégez votre blog ou vidéoblog contre le piratage informatique en paramétrant un niveau de sécurité adéquat et en sauvegardant régulièrement vos contenus.

Lorsque vous mettez du contenu en ligne sur votre blog, gardez à l'esprit son objectif et le public auquel il est destiné.

### 5. INTERNET EN MOBILITÉ

---

À quel âge les enfants peuvent-ils commencer à utiliser les appareils mobiles en toute sécurité et lesquels sont les mieux adaptés aux plus jeunes ?

Avez-vous une connaissance suffisante des techniques de géolocalisation et du Bluetooth pour pouvoir utiliser vos appareils mobiles sans difficulté et sans risque pour la sécurité ?

L'apprentissage nomade (*m-learning*) et le paiement mobile sont des applications qui modifient notre façon d'apprendre, de travailler et d'acheter. Que savez-vous de ces évolutions récentes ?

## Web 2.0, Web 3.0 et plus



**L**e Web 2.0 nous permet non seulement de télécharger et de consommer du contenu, mais également d'en publier en ligne et d'en créer. Le terme « Web 2.0 » désigne ce qui est perçu comme une « deuxième génération » de services web privilégiant le contenu généré par l'utilisateur, la facilité d'emploi et l'interopérabilité. On y inclut les sites de réseautage social (voir Fiche d'information 8), les wikis, les outils de communication et les folksonomies qui facilitent tous les démarches collaboratives en ligne et les échanges entre utilisateurs. Il ne s'agit pas d'une simple mise à jour technique de plus, mais bien d'une suite de changements qui s'appuient sur les fonctions interactives du « Web 1.0 » pour utiliser le réseau comme une plateforme permettant aux utilisateurs de faire fonctionner les applications logicielles grâce à un simple navigateur.

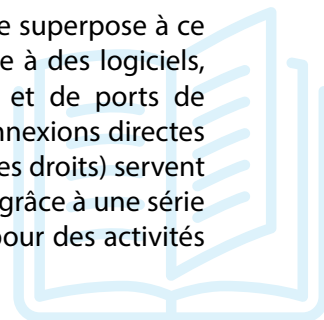
— Sur un site Web 2.0, les utilisateurs peuvent être propriétaires des données et exercer un contrôle sur celles-ci grâce à une « architecture participative » qui les encourage à apporter une valeur ajoutée aux applications tandis qu'ils les utilisent. Il en résulte d'immenses avantages par rapport aux sites traditionnels qui limitent le rôle des visiteurs à la consultation et dont le contenu n'est modifiable que par leur propriétaire. Les sites du Web 2.0 présentent souvent une interface conviviale reposant sur des médias multiples ou « riches », autrement dit des technologies de pointe comme la diffusion en

continu de vidéos, les applets (petites applications téléchargées) qui interagissent instantanément avec l'utilisateur et les contenus qui changent lorsque l'on passe le curseur dessus.

## WEB 3.0 ET PLUS

Le Web 3.0 (voire Web 4.0, 5.0, etc.) est un terme plus largement discuté. Certains spécialistes le décrivent comme l'évolution et l'extension du Web 2.0, tandis que d'autres y voient une sorte d'« intelligence connectée » qui relie les données, les concepts, les applications et les individus et qui, de l'avis de nombre d'entre eux, finira elle-même par générer des données. Certains lui préfèrent le terme de « web sémantique », que d'autres utilisent plutôt pour désigner l'une des multiples technologies et tendances convergentes qui définiront la prochaine grande évolution du Web.

Il existe également d'autres types de réseaux. Le darknet est un réseau qui se superpose à ce que nous appelons le World Wide Web, et auquel l'on ne peut accéder que grâce à des logiciels, configurations ou autorisations spécifiques, souvent au moyen de protocoles et de ports de communication particuliers. Les réseaux d'ami à ami (friend-to-friend ou F2F – connexions directes entre personnes qui se connaissent) et pair à pair (entre utilisateurs ayant les mêmes droits) servent habituellement au partage de fichiers. Enfin, les réseaux tels que Tor fonctionnent grâce à une série de connexions rendues anonymes et peuvent donc être utilisés plus facilement pour des activités illégales.



## CONSÉQUENCES POUR LES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES

Les outils du Web 2.0 stimulent la créativité, la collaboration et la communication et peuvent révolutionner l'enseignement. Ils favorisent de nouveaux modèles pédagogiques comme les classes inversées où les élèves font à la maison un certain nombre d'activités traditionnellement réservées au travail en classe<sup>1</sup>. Nombre d'entre eux étant gratuits, ils contribuent à réduire les dépenses en logiciels et incitent au développement de nouveaux modèles de licences pour les établissements scolaires.

Les différences entre le Web 1.0, 2.0 et 3.0 sont nombreuses, comme le montre le tableau ci-dessous.

Web 1.0	Web 2.0	Web 3.0
Basé sur des applications	Basé sur le web	Applications multi-appareils/dynamiques
Isolé	Collaboratif	Diffuse du contenu personnalisé
Licence ou achat	Gratuit	Média multilicence
Créateur unique	Création collaborative	Interaction entre les créateurs et les appareils
Code propriétaire	Code source ouvert (Open Source)	Construit de manière collaborative, exécutable
Contenu soumis à droit d'auteur	Contenu partagé	Contenu généré par l'utilisateur et par machine

Quatre des technologies les plus utilisées du Web 2.0 sont les réseaux sociaux (voir Fiche d'information 8), la messagerie, la création et le visionnage de vidéos et de films (par le podcast, les MP4, etc.) et les wikis, bien qu'il en existe d'autres.

**Le Podcasting<sup>2</sup>** Le podcasting, né avec le lancement de l'iPod (le lecteur de médias portable d'Apple lancé en 2001), vient des mots anglais « iPod » et « broadcast ». À l'origine, c'était un moyen de partager des fichiers audio par Internet pour une lecture en différé sur des appareils mobiles ou

1. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Classe\\_invers%C3%A9](https://fr.wikipedia.org/wiki/Classe_invers%C3%A9)

2. <http://computer.howstuffworks.com/internet/basics/podcasting.htm>

des ordinateurs, dans un format connu sous le nom de MP3 (fichier numérique MPEG avec couche audio). Aujourd'hui, la plupart des appareils mobiles permettent d'enregistrer des vidéos et le MP3 a laissé la place au MP4, format multimédia qui stocke à la fois de l'audio et de la vidéo. Grâce aux podcasts et aux vidéos MP4, il est plus facile pour les enseignants et les élèves de faire entrer le monde extérieur dans les salles de classe, de vivre ensemble des événements et de partager des expériences.

— **Le partage de vidéos** est devenu extrêmement populaire depuis le lancement de YouTube en 2005 et se retrouve également sur de nombreuses plateformes de médias sociaux. Teachertube<sup>3</sup> est un site basé sur YouTube<sup>4</sup> qui cible plus particulièrement les enseignants et les contenus à vocation pédagogique ; il peut également être utilisé par les établissements scolaires et les associations pour créer leurs propres chaînes de partage de vidéos. Les sites de partage de vidéos<sup>5</sup> proposent en général des fonctionnalités de recherche et permettent aux utilisateurs de publier des vidéos, de les commenter, d'y ajouter des étiquettes (tags) et de les visionner. Il existe de nombreuses communautés de production et de partage de vidéos sur des centres d'intérêt communs. Plus récemment, on a vu apparaître des sites qui permettent aux utilisateurs de mettre leurs clips vidéo en ligne et d'y ajouter du son, des sous-titres, etc. Jumpcut<sup>6</sup> en est un exemple.

— **Les wikis** sont des pages web qui permettent aux lecteurs d'interagir et de travailler en collaboration, car elles peuvent être modifiées ou complétées par chacun. Le wiki est un magnifique outil du Web 2.0 pour le travail rédactionnel en groupes à l'école. Google docs<sup>7</sup>, par exemple, permet aux utilisateurs de travailler de manière collaborative sur des textes, diaporamas et tableaux. Un autre exemple bien connu de wiki est Wikipédia, encyclopédie collaborative qui compte désormais plus d'articles à jour que l'Encyclopaedia Britannica.

— **Le partage de signets** permet aux utilisateurs de partager leurs liens préférés sur Internet. Jusqu'à présent, chaque utilisateur avait sa propre liste de sites web favoris dans son navigateur Internet. Grâce au partage de signets, il peut aujourd'hui la publier de manière à ce qu'elle puisse être utilisée par tous. Le contenu peut être classé à l'aide d'étiquettes (tags) qui facilitent la recherche et l'utilisation. Le site et l'application Delicious<sup>8</sup>, par exemple, sont des outils de partage de signets qui montrent aux utilisateurs combien d'autres personnes ont enregistré un site donné dans leurs signets.

— **Le partage de photos** est un outil populaire qui permet aux Internauts de partager des photos avec les membres de leur famille et leurs amis. Sur le site Flickr<sup>9</sup>, par exemple, les utilisateurs peuvent charger des photos puis inviter les autres personnes à les visionner une par une ou sous forme de diaporama. Des notes et des étiquettes (tags) peuvent être ajoutées à chaque photo et tous les utilisateurs peuvent laisser des commentaires.

— **Des logiciels d'édition et de retouche de photos** sont maintenant disponibles en ligne et permettent aux utilisateurs d'améliorer leurs photos. Parmi ces applications de plus en plus appréciées du public, on peut citer :

- Picasa (Google) <<http://picasa.google.com>>
- iPhoto (Apple) <[www.apple.com/iphoto](http://www.apple.com/iphoto)>
- Photo Story (Microsoft) <<http://microsoft-photo-story.en.softonic.com>>.



## CONSIDÉRATIONS ÉTHIQUES ET RISQUES

- Les outils du web permettent à n'importe qui de publier ou de modifier des informations sur Internet, et elles ne sont pas toujours correctes ou conformes aux faits. D'où l'importance de multiplier les occasions pour les jeunes apprenants d'acquérir les compétences nécessaires dans le domaine des médias pour juger de la validité et de l'orientation des sites et du contenu.

3. [www.teachertube.com](http://www.teachertube.com)

4. <https://support.google.com/youtube/search?q=teachers+channel>

5. <http://computer.howstuffworks.com/internet/basics/video-sharing.htm>

6. [www.jumpcut.com](http://www.jumpcut.com)

7. <https://www.google.com/docs/about/>

8. <http://del.icio.us.com>

9. [www.flickr.com/](http://www.flickr.com/)

- Les enseignants devraient abandonner la vision simpliste selon laquelle tout contenu faux est nécessairement mauvais : il peut être tout simplement le prolongement d'un jeu de rôle en ligne ou présenter un intérêt pédagogique (par exemple : faux profils de personnages célèbres de l'histoire sur des sites de réseautage social).
- Les outils et applications web offrent des possibilités infinies de publication d'informations sur soi-même et sur les autres. Les utilisateurs devraient néanmoins être vigilants quant au risque de divulgation d'informations et d'atteinte à la vie privée. La règle d'or est de ne rien publier qui ne soit pas destiné à ce que le monde entier le sache (voir Fiche d'information 8 sur les réseaux sociaux).
- Il faut du temps et des efforts pour intégrer les technologies au processus d'apprentissage ; par conséquent, avant de vous lancer dans cette entreprise, assurez-vous que l'utilisation des outils du Web 2.0 et 3.0 présentera un intérêt pour vos apprenants.
- Les outils du Web 2.0 ne se valent pas tous et ne reposent pas tous sur la même philosophie ou le même modèle économique. Tandis qu'un site web comme Wikipédia adopte une approche non commerciale, indépendante, collaborative et basée sur le volontariat, de nombreux réseaux sociaux, comme Facebook, ont un but commercial.
- Le contenu qui alimente Wikipédia sera utilisé au bénéfice de la collectivité tandis que celui qui alimente Facebook sera utilisé, entre autres, pour vous montrer des publicités personnalisées.
- L'évaluation de produits et de services est devenue courante grâce aux capacités du Web 2.0/3.0. Cela dit, il convient de garder un regard critique sur les sites concernés car même sur les plus populaires, les notations ne sont pas toujours fiables ; les recommandations rémunérées sont de plus en plus fréquentes.



## SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS EN CLASSE

- **Utilisation d'Internet** : l'activité principale en ligne pour 86% des Internautes est la socialisation, suivie de la recherche d'informations (près de 50%) et des activités professionnelles et commerciales (25% environ)<sup>10</sup>. Examinez les statistiques sur les usages d'Internet avec vos élèves/enfants. Invitez-les à comparer leur usage d'Internet avec celui d'autres jeunes dans leur pays et ailleurs dans le monde, ainsi qu'avec l'usage qui en était fait il y a une dizaine d'années. Quelles conséquences cela pourrait-il avoir ?
- **Vidéo** : les élèves peuvent créer leurs propres vidéos pour partager plus largement leurs points de vue et opinions sur un sujet donné. Faites-les travailler en équipes, préparez un scénario et demandez-leur de créer une vidéo avec leur téléphone portable. Cela leur donnera la possibilité de débattre de sujets tels que le droit d'auteur (Fiche d'information 14), l'obtention de l'accord de la personne filmée/photographiée (ou l'accord de ses parents si c'est un mineur) avant de diffuser les images sur Internet, etc. Ils pourront partager leur vidéo sur le site web de la classe ou de l'école, ou utiliser une chaîne dédiée sur YouTube<sup>11</sup> pour s'adresser à des millions d'Internautes. Certains établissements scolaires utilisent aujourd'hui la vidéo pour enregistrer des cours et donner aux absents la possibilité de rattraper ceux auxquels ils n'ont pas assisté.
- **Wikis** : trouvez les wikis les plus adaptés à votre environnement éducatif (voir informations complémentaires) puis organisez un travail collectif pour vos élèves. Vous pourrez ainsi suivre activement le travail de chaque élève et garder une trace de tous les changements apportés. Les wikis sont parfaits pour permettre aux élèves de travailler à de véritables projets collaboratifs entre plusieurs établissements, même de pays différents.

10. <http://www.pewglobal.org/2015/03/19/2-online-activities-in-emerging-and-developing-nations/>.

11. [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

- **Partage de signets** : définissez un projet de recherche spécifique et répartissez les tâches entre les apprenants ou groupes d'apprenants. Vous pouvez utiliser un moteur de recherche pour trouver un outil de partage de signets adapté à vos besoins. Chaque groupe pourra ainsi établir une collection de liens utiles. L'un des avantages de ce système est que les apprenants n'ont plus à se connecter toujours au même ordinateur pour poursuivre un travail, leurs favoris étant accessibles à tout moment depuis n'importe quel poste.



## INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- Ces deux wikis peuvent être utilisés dans un cadre éducatif : <http://mediawiki.com> et <http://www.pbworks.com>.
- Les enseignants de plusieurs centaines de milliers d'établissements scolaires européens travaillent aujourd'hui en collaboration dans un environnement d'apprentissage sécurisé avec des classes d'autres pays par l'intermédiaire du réseau eTwinning de la Commission européenne, à l'adresse : [www.etwinning.net/en/pub/index.htm](http://www.etwinning.net/en/pub/index.htm).
- On trouvera des informations sur l'utilisation des outils du Web 2.0 en toute sécurité à la maison et à l'école sur le site : [www.betterinternetforkids.eu/](http://www.betterinternetforkids.eu/).
- Bien que YouTube Kids propose moins de fonctionnalités que YouTube.com pour ce qui est du visionnage et du partage de vidéos, il fonctionne dans un environnement sécurisé spécialement adapté aux jeunes enfants et propose des conseils aux parents, aux enseignants et aux autres personnes qui s'occupent d'enfants : <https://kids.youtube.com/>.
- On trouvera des informations sur les outils du Web 2.0 destinés à un usage en classe et des téléchargements gratuits à l'adresse : <http://web.archive.org/web/20160413121845/http://www.solutionwatch.com/512/back-to-school-with-the-class-of-web-20-part-1/>.
- On trouvera des applications utiles du Web 2.0 pour l'école primaire à l'adresse : <http://web.archive.org/web/20150914224206/http://langwitches.org/blog/2007/12/22/best-web-20-applications-for-elementary-school/>.