

Enseigner Internet

Code: teach-www

Originaux

url: <http://tecfa.unige.ch/guides/tie/html/teach-www/teach-www.html>

url: <http://tecfa.unige.ch/guides/tie/pdf/files/teach-www.pdf>

Prérequis

- Internet et WWW de base, HTML de base

Module technique précédent: internet

Module technique précédent: www-tech

Module technique précédent: html-intro

Objectifs

- Enseigner Internet, quelques concepts à votre usage :)

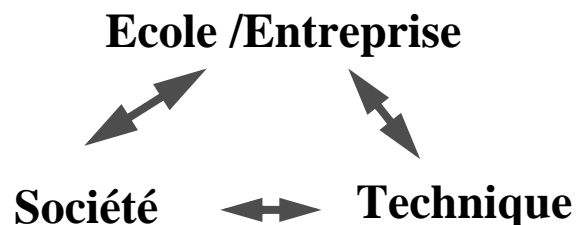
1. Internet comme sujet d'enseignement

1.1 Pourquoi ?

☞ Internet est une invention importante, complète:

- d'autres massmedia (surtout "print" media et "radio/TV")
- d'autres media de communication (surtout fax, lettre et téléphone)

Comme chaque nouveau médium, Internet offre d'autres possibilités et transforme la société (y compris écoles et place de travail)



☞ Internet sera beaucoup utilisé pour les formations:

- continues et de spécialisation, "just in time", "on the spot"
- mais également pour compléter un enseignement classique

1.2 Prérequis

En règle générale, il faut très peu de prérequis (techniques ou autres) pour introduire Internet dans l'école

 Internet peut être introduit par étape

1. Pour une introduction générale:
 - enseignement en classe même sans ordinateur
2. Pour une introduction à l'utilisation:
 - enseignement en laboratoire (même sans serveur WWW)
3. Pour une introduction à la rédaction des pages WWW et/ou la communication:
 - Accès à un serveur WWW/courier/etc.
 - Accès fréquent à des ordinateurs

 L'enseignement d'Internet est plus simple que l'enseignement de la programmation, pour commencer il faut très peu de compétence techniques

1.3 Remarques

 “Enseigner Internet” est un thème simple, mais demande:

- un peu de préparation
 - une semaine pour un enseignant qui maîtrise un traitement de texte
- un peu de fantaisie, pour gérer des problèmes liés au manque de matériel
- un peu de distance pour voir l'essentiel
- un minimum d'outils (installations à prévoir)

 L'enseignement systématique d'Internet exige:

- un minimum de formation des enseignants
 - peut être fourni sans autres par des collègues
- de la part de l'école: une stratégie à long terme
 - Internet est utile au-delà d'un enseignement d'informatique

 On peut combiner “Enseignement d'Internet” et “Enseigner avec Internet”

- “d'une pierre deux coups”

 Important !

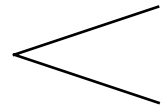
- toujours coordonner “surfer” avec un travail “sérieux”
- “construire” est mieux que consommer
 - N'oubliez pas l'enseignement de la communication !

1.4 Exemple d'un curriculum

“Jouer avec le WWW”



Maîtriser l'information
sur le WWW



Chercher dans le WWW, évaluer et traiter
Chercher l'information sur le WWW



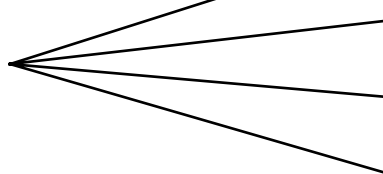
Communiquer



Communiquer avec “Email”
Communiquer avec une conférence
Communiquer dans un monde virtuel



Fournir des
informations



Construire des “home pages”
Construire un index pour un thème donné
Ecrire un essai et le publier sur le WWW
Produire un réseau de documents



Produire un site WWW
(information et communication)

2. Suggestions détaillées

2.1 Jouer avec le WWW

Tableau 1: Jouer avec le WWW

	comment
objectif:	<ul style="list-style-type: none"> • l'élève apprend à "surfer" sur le WWW • l'élève apprend les fonctions de base d'un client WWW
prérequis:	utilisation de base d'un ordinateur
moyens:	<ul style="list-style-type: none"> • un client WWW • une page de départ
préparation (enseignant)	<ul style="list-style-type: none"> • faire une page de départ (cette home page peut être en local !) • éventuellement configurer la "Home Page" du client • Contenu: Un ou plusieurs thèmes d'intérêt général
préparation (élève)	<ul style="list-style-type: none"> • expliquer le client • expliquer les bookmarks
tache(s):	<p>comme travail individuel, à deux ou en groupes:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) "surfer et "bookmarker" des pages intéressantes (2) faire attention à des thèmes et prendre des notes
difficultés:	éviter à ce que les élèves se perdent trop
contrôle:	par ex. en discussion: thématiser le "surfing", relever des exemples intéressantes.
remarques:	au lieu de préparer une page on peut préparer des bookmarks

2.2 Maîtriser l'information sur le WWW

Tableau 2: Chercher dans le WWW, évaluer et traiter

	comment
objectif:	chercher des informations et les traiter (dans un cercle limité)
prérequis:	“Jouer avec le WWW” [6]
moyens:	<ul style="list-style-type: none"> • client WWW • indication de pages de départ (pages de ressources)
préparation (enseignant)	<ul style="list-style-type: none"> • définir un thème • chercher des ressources et construire une page (ou un fichier de “bookmarks”)
préparation (élève)	<ul style="list-style-type: none"> • expliquer les “Bookmarks”
tache(s):	<ul style="list-style-type: none"> • chercher des informations pour un thème donné • On peut rajouter un “quiz” et/ou un prix
difficultés:	<ul style="list-style-type: none"> • trop ou trop peu d'informations • différences de qualité des pages sur le WWW
contrôle:	<p>Selon situation: discussion, essai ou travail (l'élève trouve les informations nécessaires)</p>
remarques:	Peut être combiné avec “Chercher l'information sur le WWW” [8]

Tableau 3: Chercher l'information sur le WWW

	comment
objectif:	<ul style="list-style-type: none"> • Surfer et chercher le WWW en entier • Lecture critique
prérequis:	“Jouer avec le WWW” [6]
moyens:	<ul style="list-style-type: none"> • client WWW • pages de départ • engins de recherche
préparation (enseignant)	<ul style="list-style-type: none"> • définition d'un thème • faire une page de départ
préparation (élève)	• Expliquer le fonctionnement des engins de recherche choisis
tache(s):	<ul style="list-style-type: none"> • Il faut chercher des informations pour un thème • discussion et évaluation des ressources
difficultés:	<ul style="list-style-type: none"> • trop d'informations • qualité des informations • connaissances linguistiques (anglais)
contrôle:	comme dans “Chercher dans le WWW, évaluer et traiter” [7]
remarques:	intégrable dans presque tous les enseignements

2.3 Communiquer

Tableau 4: communiquer avec le courrier électronique

	comment
objectif:	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise d'un client pour le courrier électronique • Maîtrise des conventions d'utilisation
prérequis:	<ul style="list-style-type: none"> • voir 2.1 "Jouer avec le WWW" [6]
moyens:	<ul style="list-style-type: none"> • Netscape 2.x (ou mieux), Eudora, Ms mail etc.
préparation (enseignant)	<ul style="list-style-type: none"> • Installer d'un système email, des comptes (pas simple, sauf si votre fournisseur le fait) • Une tâche intégrable dans un enseignement
préparation (élève)	<ul style="list-style-type: none"> • explication des addresses "email" • utilisation et configuration du client email.
tache(s):	<ul style="list-style-type: none"> • par ex. un projet commun (voir les exemples suivants) • par ex. échange d'informations avec une autre école (utile dans les cours de langue)
difficultés:	<ul style="list-style-type: none"> • pas spécialement, sauf temps nécessaire pour plusieurs échanges et accès aux ordinateurs
contrôle:	<ul style="list-style-type: none"> • le courrier électronique est utilisé de façon intéressante
remarques:	Avec un seul compte par école/classe on peut faire des échanges avec une autre école, etc.

Tableau 5: communiquer avec HyperNews ou équivalent

	comment
objectif:	discussions de groupe
prérequis:	voir 2.1 "Jouer avec le WWW" [6]
moyens:	<ul style="list-style-type: none"> • accès à un news groupe local (nécessité un spécialiste) • accès à une mailing-liste (moins idéal) • accès à un forum sur WWW (Hypernews ou autre)
préparation (enseignant)	<ul style="list-style-type: none"> • organisation (technique) d'un forum • chercher un thème (par ex. en histoire, géographie, religion, etc.)
préparation (élève)	<ul style="list-style-type: none"> • apprentissage de l'outil
tache(s):	<ul style="list-style-type: none"> • par ex. discuter une question actuelle ou "chaude" • par ex. discuter avantages et désavantages de deux thèses
difficultés:	<ul style="list-style-type: none"> • pas spécialement, mais les élèves doivent apprendre les convention d'usage d'une discussion asynchrone
contrôle:	<ul style="list-style-type: none"> • le thème est traité selon les objectifs
remarques:	<ul style="list-style-type: none"> • la préparation et l'animation du forum est importante

Tableau 6: communiquer dans un MOO

	comment
objectif:	<ul style="list-style-type: none"> • exercer la communication et l'expression • préparation sociale pour les mondes virtuelles de demain
prérequis:	savoir écrire avec un clavier
moyens:	<ul style="list-style-type: none"> • accès à un serveur MOO (ou équivalent) • client MOO (ou Netscape/Explorer avec Java)
préparation (enseignant)	<ul style="list-style-type: none"> • familiarisation avec les environnements virtuels • écrire une feuille avec des instructions de base • construire quelques salles dans le MOO
préparation (élève)	• apprentissage de l'étiquette des "environnements virtuels"
tache(s):	<ul style="list-style-type: none"> • par ex. discuter avec une autre classe (enseignement de langues) • la problématique des identités "virtuelles"
difficultés:	<ul style="list-style-type: none"> • discipline • coordination horaire avec une autre école
contrôle:	les élèves communiquent (oder "construisent"), ne sont pas perdus et se comportent bien
remarques:	<ul style="list-style-type: none"> • il existe des mondes virtuels plus jolies mais plus pauvres sous plusieurs aspects • il est important de considérer l'élément "texte" dans ce monde d'"images".

2.4 Fournir des informations

Tableau 7: Construire des home page

	comment
objectif:	construire une “homepage” pour les élèves ou la classe
prérequis:	voir “Jouer avec le WWW” [6]
moyens:	<ul style="list-style-type: none"> • client WWW • éditeur de texte simple ou outil HTML
préparation (enseignant)	<ul style="list-style-type: none"> • apprentissage d’un outil HTML (à option) et de HTML
préparation (élève)	<ul style="list-style-type: none"> • apprentissage de peu d’HTML + outil • ou apprentissage de plus d’HTML + éditeur de texte
tache(s):	<ul style="list-style-type: none"> • se présenter sur le Web
difficultés:	<ul style="list-style-type: none"> • respect d’une langage formelle (HTML)
contrôle:	<ul style="list-style-type: none"> • un page intéressante et sans erreurs.
remarques:	construire une home page est un exercice par lequel tout “internaute” doit passer. Il existe des milliers de pages de classes et d’élèves que l’on peut regarder avant.

Tableau 8: Construire un index pour un thème donné

	comment
objectif:	Construction d'un page thématique (et maîtrise des ressources sur WWW)
prérequis:	<ul style="list-style-type: none"> • voir 2.2 "Maîtriser l'information sur le WWW" [7] • voir "Construire des home page" [12]
moyens:	<ul style="list-style-type: none"> • client WWW • éditeur de texte simple ou outil HTML
préparation (enseignant)	• comme pour "Construire des home page" [12]
préparation (élève)	• comme pour "Construire des home page" [12]
tache(s):	• Traiter /cataloguer un thème en construisant une page d'index avec des commentaires
difficultés:	• HTML, copier des URLs
contrôle:	Une page d'index utile
remarques:	Cet exercice est une suite logique de 2.2 "Maîtriser l'information sur le WWW" [7]. La page produite peut être intégré dans une home page, voir "Construire des home page" [12]

Tableau 9: Ecrire un essai et le publier sur le WWW

	comment
objectif:	rédaction d'un texte plutôt linéaire (en intégrant des pointeurs externes) et publication sur le WWW
prérequis:	<ul style="list-style-type: none"> • voir 2.2 "Maîtriser l'information sur le WWW" [7] • voir "Construire des home page" [12]
moyens:	<ul style="list-style-type: none"> • client WWW • outil WWW ou mieux: utiliser un convertisseur pour un format "traitement de texte"
préparation (enseignant)	<ul style="list-style-type: none"> • voir "Construire des home page" [12] • rédaction de textes linéaires (si possible avec table de matière interne) ou hypertexte simple
préparation (élève)	<ul style="list-style-type: none"> • voir ci-dessus
tache(s):	<ul style="list-style-type: none"> • Rédiger un essai pour un thème (si possible avec des pointeurs sur d'autres pages WWW) • on peut aussi distribuer un thème large entre élèves et assembler dans la suite
difficultés:	<ul style="list-style-type: none"> • temps et accès à l'ordinateur • maîtrise des outils (conversions ou outil HMTL) • maîtrise des tables de matières HTML internes ou d'un hypertexte hiérarchique simple

Tableau 9: Ecrire un essai et le publier sur le WWW

	comment
contrôle:	<ul style="list-style-type: none">• l'essai est bien rédigé et adapté au WWW
remarques:	Rédiger sur le WWW peut avoir un impact favorable sur la motivation.

Tableau 10: Produire un réseau de documents

	comment
objectif:	bases techniques et conceptuels d'un service "on-line"
prérequis:	"Construire un index pour un thème donné" [13] "Ecrire un essai et le publier sur le WWW" [14]
moyens:	<ul style="list-style-type: none"> • Serveur WWW • Outils HTML ou éditeur, éventuellement convertisseurs
préparation (enseignant)	<ul style="list-style-type: none"> • Installation d'un serveur ou contrat avec un fournisseur (plus simple)
préparation (élève)	<ul style="list-style-type: none"> • maîtrise des outils HTML • principes de construction d'un hypertexte WWW
tache(s):	<ul style="list-style-type: none"> • par ex. production d'un journal de classe ou d'école ou d'une ressource thématique avec textes et indexes
difficultés:	<ul style="list-style-type: none"> • temps et accès à l'ordinateur • coordination, construction d'un système bien navigable
contrôle:	Les pages sont bien navigables, ont des contenus intéressants et l'utilisateur trouve le système intéressant
remarques:	Il ne faut pas sous-estimer les problèmes de produire des pages bien "navigables"


2.5 Fournir des informations et communiquer

Tableau 11: Produire un système d'information et de communication

	comment
objectif:	Produire un système d'information et de communication
prérequis:	surtout: 2.4 "Fournir des informations" [12] et 2.3 "Communiquer" [9]
moyens:	<ul style="list-style-type: none"> • Serveur WWW • Logiciel de discussion asynchrone • éventuellement: courrier électronique
préparation (enseignant)	<ul style="list-style-type: none"> • Installation de logiciels • Gestion d'un projet plus large
préparation (élève)	<ul style="list-style-type: none"> • la notion d'un système d'information et de communication (structure et fonctions)
tache(s):	<ul style="list-style-type: none"> • par ex. un journal d'élèves avec forums de discussion
difficultés:	<p>Si HTML et hypertexte sont maîtrisés:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestion commune de pages
contrôle:	<ul style="list-style-type: none"> • Le dispositif est utilisé activement
remarques	Un tel projet n'est pas forcément réalisable dans une classe mais peut être réalisé par des élèves "qui en veulent plus".

3. Remarques finales

3.1 Comment continuer

 Regardez ce qui se fait ailleurs (dans d'autres écoles)

 On peut combiner l'enseignement d'Internet avec l'enseignement de la programmation

- par exemple Javascript (pas JAVA!!)
un langage de programmation que l'on peut enseigner à des débutants et qui permet de construire de pages WWW interactives
- Une alternative est MOO (ou similaire),
un langage orienté-objet pour la construction d'environnement "textuels" virtuels, mais l'investissement est plus important
(utilisé dans certaines écoles américaines)