
L'école de la liberté

Manu

2018-10-22

Table des matières

1. Introduction	1
2. Cadre scolaire	1
3. Cadre familial	2
4. Les enfants	2
5. Choix des logiciels	2

1. Introduction

Si Microsoft offre les licences de ses produits à l'Éducation Nationale, c'est bien parce que les enfants représentent les clients de demain. En donnant l'habitude aux utilisateurs dès leur plus jeune âge, Microsoft espère qu'ils n'auront jamais l'envie, ni même l'idée de changer et qu'ils continueront à utiliser leurs produits.

Il est vital de montrer aux enfants que d'autres logiciels existent, des logiciels qui permettent d'apprendre et de comprendre. Des logiciels qui rassureront leurs parents en assurant la vie privée de leurs enfants. Et des logiciels gratuits, ce qui n'est pas négligeable lorsqu'on est un enfant sans possibilité de revenus.

Le logiciel libre participe à l'égalité des chances des enfants.

La stratégie consiste à faire découvrir aux enfants (et à leurs parents) les logiciels libres dès leur plus jeune âge, en maternelle et primaire, dans un cadre scolaire. L'agu3l s'adressera alors à trois publics :

- les élèves
- les instituteurs
- les parents d'élève

2. Cadre scolaire

L'agu3l passe par les instituteurs ou les directeurs d'établissement pour faire découvrir les logiciels libres aux enfants.

L'avantage de former les instituteurs est qu'ils pourront continuer le travail sans l'agu3l une fois qu'ils seront suffisamment à l'aise avec les outils. En passant par l'école, les instituteurs se retrouvent eux aussi formés, et peuvent continuer indépendamment le travail. Les travaux réalisés avec les logiciels libres sont concrets, utiles et réels et s'inscrivent dans un objectif pédagogique défini par l'instituteur. L'agu3l devra alors fournir un support, à la fois ponctuel

sur demande, et régulier (annuel ou bisannuel) pour aider chaque instituteur à rester à jour et à découvrir de nouveaux logiciels en fonction de ses objectifs pédagogiques.

C'est l'instituteur qui choisit quelles parties du programmes sont à faire sur logiciel, mais l'agu3l doit lui proposer des solutions ou un catalogue.

3. Cadre familial

Les parents doivent être informés des avantages des logiciels libres. Soit par des réunions d'information, soit par des documents, ou tout autre solution adaptée.

L'agu3l doit mettre en place un moyen de les aider à en avoir des logiciels libres à la maison. Ceci peut passer par des projets d'install party pour les ordinateurs personnels des parents, la vente de raspberry ou de matériel d'occasion, etc...

L'agu3l devrait essayer de passer par les APEL pour mieux faire circuler l'information et aider à l'organisation.

4. Les enfants

L'agu3l doit mettre un soin particulier à proposer des logiciels libres qui plaisent aux enfants. Il faudra les encourager à donner leur avis, faire des propositions et adapter l'offre à leurs souhaits.

Les interactions avec les enfants doivent se faire en présence de leur instituteur ou de leurs parents. Une charte éthique devrait être rédigée et signée par les membres intervenant auprès des enfants.

5. Choix des logiciels

Les logiciels proposés doivent être libres.

Dans les cas les plus bloquants, on acceptera d'utiliser un OS non-libre, mais toujours en expliquant ses inconvénients et comme une phase transitoire vers un OS libre.

A chaque fois que c'est possible, les avantages du libre doivent être mis en avant. Il ne s'agit pas juste de proposer des jeux sympathiques ou des logiciels efficaces et gratuits. L'accent doit être mis sur la liberté de ces logiciels :

- les logiciels libres sont auditable. Ils permettent ainsi de garantir le respect de la vie privée.
- les logiciels libres sont modifiables et réutilisables. Nous pouvons par exemple dériver assez facilement un jeu de memory sur un thème précis en changeant les illustrations des cartes.
- les logiciels libres sont open-source. Les enfants les plus âgés peuvent alors lire le code et apprendre eux-mêmes à programmer à partir de ces exemples.