

<HACKASAURUS>

mozilla



TEACH WEBMAKING

HOST A JAM

COLLABORATE WITH OTHERS

Table des matières

HACKTIVITY KIT

INTRODUCTION	3
ÉTAPE 1 Préparer une session de bidouille	6
ÉTAPE 2 Choisir un thème et définir des objectifs d'apprentissage.....	13
ÉTAPE 3 Concevoir le plan de cours.....	16
ÉTAPE 4 Se préparer pour réussir.....	29
ÉTAPE 5 Travailler en équipe et partager.....	31
RESSOURCES	32

Affiche de recrutement

Formulaire de recrutement

Pense-bête HTML

Pense-bête CSS

Pense-bête pour lunettes à rayons X

Badges Hackasaurus



INTRODUCTION

Vous êtes éducateur et aimez faire un peu de programmation après les cours ? Enseignant, vous cherchez un moyen de faire entrer la culture du Web dans votre classe ? Vous voulez créer un groupe de débrouille extra-scolaire pour des jeunes de votre âge ? Si vous êtes dans l'un de ces cas, ce kit d'hacktivité est fait pour vous ! Vous trouverez dans ce document tout ce dont vous avez besoin pour organiser votre propre atelier de bidouille, assurer sa coordination et le faire connaître et le diriger.

Projet d'apprentissage de Mozilla, Hackasaurus a pour but de donner à tous la possibilité de créer et de faire ses expériences sur le Web en donnant à chacun le pouvoir de créer des contenus et de devenir un acteur du Web au lieu d'en être un simple consommateur.

Pour ce faire, Hackasaurus a développé sa propre suite d'outils téléchargeables, qui permettent de révéler les éléments de base d'un site Web, de créer des pages Web rapidement et sans difficulté, et bien plus encore.

Ce kit d'hacktivité vous présente ces outils et vous explique comment les utiliser dans le cadre d'événements pour les jeunes et/ou de cours en rapport avec la conception Web. Utilisez ce kit, inspirez-vous en et réutilisez-le quand vous le voulez dans votre école, vos cours ou votre programme.



Bidouiller est encore plus convivial et amusant en groupe !

Qu'est-ce que le projet Hackasaurus ?

Hackasaurus est à la fois une ressource éducative libre (REL) et un projet open source. Il a pour objectif de développer les compétences, l'état d'esprit et l'éthique nécessaires aux jeunes pour évoluer dans un monde numérique modifiable à tout instant. En aidant les jeunes à comprendre et à bidouiller les éléments de base qui constituent le Web, Hackasaurus les aide à devenir des contributeurs actifs plutôt que de simples consommateurs. Ils apprennent à créer, à remixer et à améliorer le Web.

Les outils Hackasaurus rendent tout cela plus accessible. Au lieu d'exercices enfantins ou de langages inventés, ces outils permettent aux jeunes de bidouiller leurs pages Web préférées et de programmer dans des langages existants. Le bookmarklet des lunettes à rayons X permet aux participants de visiter une page Web, d'examiner son code pour comprendre comment elle est fabriquée, de le remixer pour modifier la page et de partager leurs créations avec des amis. WebPad, lui, permet de passer facilement à l'étape suivante : créer une page Web en quelques secondes. Le Hackbook (ou « livre de bidouillage ») présente des exemples des langages les plus utilisés pour pouvoir les copier-coller. Vous trouverez aussi d'autres outils dans les exercices.

La bidouille est plus conviviale et amusante en groupe : nous appelons cela des « sessions de bidouille ».

Dans les espaces qui leur sont destinés, tels que les bibliothèques, les centres de formation et les médiathèques, les jeunes participent à des cours modulables composés de travaux pratiques et de conception Web. Une session de bidouille, comme une session d'improvisation musicale, donne aux participants la possibilité de créer et de voir les autres ajouter leur touche personnelle à leur travail.

Ils repartent avec les compétences de base — travail en HTML et en CSS, les outils de base de la programmation, utilisation des navigateurs et de leurs extensions, création de prototypes et de formats interactifs — et comprennent mieux ce qu'est le Web.

En plus des connaissances techniques, Hackasaurus leur permet d'acquérir une « attitude de bidouilleur », c'est-à-dire de combiner des connaissances techniques et sociales leur permettant de devenir des co-créateurs actifs, capables de façonner l'environnement Web et de prendre en main leur propre apprentissage.



Crédit photo : David Wells

INTRODUCTION

Comment utiliser le kit d'hacktivité ?

Ce kit d'hacktivité permet à chacun d'organiser facilement sa propre session de bidouille, où bon lui semble. Ce kit, créé à partir d'ateliers pilotes organisés par Hive Learning Network à New-York et à Chicago, regorge d'informations et de ressources qui facilitent l'organisation d'événements ou de cours en rapport avec la conception Web.

Cette brochure est composée de cinq étapes qui vous guideront dans la mise en place et l'organisation d'une session de bidouille en ayant recours à la suite d'outils Hackasaurus. Chaque étape fera un point sur les éléments à prendre en compte lors de la préparation de vos activités de conception Web. Tout y est inclus, des meilleurs techniques pour faire connaître l'événement aux moyens d'évaluer les progrès des participants. Vous y trouverez également un exemple de plan de cours. Pour que votre session soit la plus pédagogique possible, aidez-vous de la section « Ressources » : elle contient des documents imprimables, comme un formulaire d'inscription pour les bénévoles ou un pense-bête sur les lunettes à rayons X.



Crédit photo : David Wells

Étape 1

CONSEIL : pensez à contacter des universités ou des établissements techniques locaux pour proposer vos services de tuteur.

Préparer une session de bidouille

Demandez de l'aide pour préparer et pour animer une réunion ou un événement. Invitez des animateurs ayant de l'expérience dans le domaine et/ou travaillant avec des enfants. Vous pouvez organiser ensemble un plan pour les cours ou les jeux à mettre en place lors de la session de bidouille. Vous pourrez aussi avoir besoin d'une personne dotée de compétences techniques pour éviter tout problème et apporter son soutien à l'équipe.

Dans la rubrique « Ressources », vous trouverez une affiche de recrutement et un formulaire d'inscription pour les bénévoles, que vous pourrez imprimer et distribuer. Vous aussi devez vous préparer avant la session.

Si vous ne vous sentez pas encore très à l'aise avec la conception Web, replongez-vous dans les bases du HTML et du CSS.



Soyez créatif et faites le buzz

Comment faire de la publicité autour de votre session de bidouille ?

Certaines sessions de bidouille n'attireront pas grand monde, mais d'autres événements peuvent rencontrer un grand succès. Cette section a pour objectif de vous aider à gérer la communication publicitaire autour d'un événement de plus grande envergure.

5 à 10 points de discussion

Les membres de l'équipe organisatrice de l'événement et vous-même aurez envie de faire connaître les sessions que vous mettez en place. Il est important de faire passer votre message clairement. Pour vous aider, vous pouvez noter 5 à 10 phrases ou idées qui vous aideront à parler du sujet, de l'organisation et des objectifs de l'événement. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples. N'hésitez pas à les utiliser ou à les reformuler à votre manière.

Rédiger un communiqué de presse

En général, il s'agit d'un document d'une page comprenant une description de l'événement, de votre association et de tout point important à communiquer. Il doit être bien rédigé car les journalistes s'y réfèrent pour écrire leurs articles. Pensez à donner des liens vers les sites Web et les ressources en rapport avec votre événement. Enfin, assurez-vous d'y faire figurer des coordonnées correctes et lisibles pour que les médias sachent à qui s'adresser.

Se faire de nouveaux contacts

Créez une liste de diffusion à laquelle vous enverrez le communiqué de presse au moins une semaine avant l'événement. Envoyez-le également aux médias locaux comme les journaux, les chaînes de télévision ou les stations de radio. Trouvez aussi d'autres médias et organisations qui pourraient parler de votre session de bidouille : associations parentales, réunions de passionnés d'informatique, bloggeurs, podcasteurs, tweeteurs, etc. Si vous nouez contact avec l'un d'eux, veillez à rester franc. Vos points de discussion vous guideront pour discuter de l'événement. Préparez-vous aux questions que l'on pourrait vous poser en lisant notre Foire aux questions.

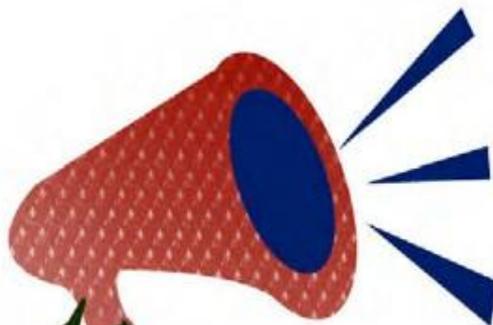
Tirer parti des médias sociaux

Faites partager votre événement au monde entier en postant sur des réseaux sociaux tels que Facebook, Twitter, Flickr, YouTube, Vimeo et sur des blogs. Soyez créatif et faites le buzz sur ces espaces. Vous pouvez concevoir vos propres vidéos promotionnelles ou tutoriels et les publier sur le site d'Hackasaurus et/ou via votre canal de diffusion habituel.

ÉTAPE 1 POINTS DE DISCUSSION

Lorsque vous organiserez l'atelier, certaines personnes vous demanderont sans doute en quoi il consiste. Il peut s'agir de parents qui pensent inscrire leurs enfants, de bénévoles potentiels qui hésitent encore à s'engager, ou de directeurs d'école qui souhaitent participer. Préparez-vous à faire passer au mieux votre message.

- Les événements locaux ou les « sessions de bidouille » rendent la conception et la culture Web plus simples et amusantes.
- Les sessions de bidouille sont conçues autour du concept d'environnement collaboratif propre au Web.
- Nous utiliserons les outils Hackasaurus qui aident les jeunes à explorer, remixer et remanier le Web.
- La compréhension et la manipulation du code sont des compétences de plus en plus demandées qui facilitent l'accès à l'emploi des jeunes.
- Nous cherchons à enseigner la technologie aux jeunes de manière ludique, en nous basant sur les concepts de l'anthropologue Mizuko Ito : communiquer, s'amuser et geeker.
- Les sessions de bidouille aident les adolescents à améliorer leurs capacités d'apprentissage en développant par exemple leur esprit critique et leur sociabilité.
- Le travail en groupe et la gestion de projet sont des compétences générales importantes recherchées par les employeurs.



- Les outils et le contenu des cours sont tous conçus pour devenir des expériences enrichissantes qui évoluent et s'améliorent grâce aux contributions de notre communauté.



Que signifie le terme « bidouille » ?

Bidouiller, c'est remixer du contenu Web existant pour produire quelque chose de nouveau. Bidouiller, c'est bricoler ou créer quelque chose. Rien de tout cela n'est malveillant ou illégal.

Pourquoi est-il important d'apprendre aux jeunes à utiliser le Web et à bidouiller ?

En plus des connaissances techniques, Hackasaurus permet d'acquérir une « attitude de bidouilleur », c'est-à-dire de combiner des connaissances techniques et sociales leur permettant de devenir des co-créateurs actifs, capables de façonner l'environnement Web et de prendre en main leur propre apprentissage. Dans un monde où tout va de plus en plus vite, les jeunes doivent comprendre comment bidouiller les nouvelles technologies, sans rester de simples consommateurs.

Comment se déroule une session de bidouille ?

Une session se déroule sur une journée (un cours, un après-midi, ou plusieurs cours) et a pour but de rendre la bidouille et la culture du Web plus accessibles, de manière conviviale et ludique. Les jeunes doivent relever des défis en groupe, avec l'aide des outils Hackasaurus, et partager leurs connaissances en travaillant sur des problèmes réels. Ces sessions sont organisées par des associations locales et des bénévoles. Elles proposent des cours modulables, composés de travaux pratiques, qui permettent d'acquérir les bases du HTML et du CSS.

Qui a conçu ces cours ?

Le contenu disciplinaire des sessions de bidouille est basé sur les concepts et les outils Hackasaurus. Le concept d'Hackasaurus a été imaginé par une équipe composée de concepteurs, développeurs, chercheurs, experts, éducateurs et adolescents. Certains outils Hackasaurus ont été développés grâce à la collaboration des équipes Hive à New-York, de la bibliothèque de New-York, de YouMedia à Chicago et de Mozilla. D'autres ont été conçus par la communauté open source et la communauté de ressources éducatives libres (REL).

À quel âge peut-on participer à une session de bidouille ?

La majorité des participants sont âgés de 10 à 15 ans. Cependant, Hackasaurus crée des ressources assez flexibles pour être utilisées par des participants de tout âge.

Que se passe-t-il lorsque les participants publient leurs pages Web bidouillées ?

Mozilla les héberge sur un domaine internet différent du site original dont elles proviennent, pour ne pas confondre les deux versions. Elles peuvent toutefois être consultées par tout le monde sur Internet : ne soyez donc pas étonné si elles apparaissent dans les résultats de recherche !

Pour plus d'informations à ce sujet, vous pouvez consulter notre FAQ sur : <https://wiki.mozilla.org/Hackasaurus/FAQ>

ÉTAPE I LES BASES DU HTML ET DU CSS

Qu'est-ce que le HTML ?

Le HTML est un langage spécifique qui sert à indiquer aux ordinateurs comment composer des pages Web consultables par le public. Voici une page Web très simple :

Je vous ``entends`` !

Pour la plupart des gens, cette page sera composée d'une ligne de texte, avec le mot « entend » en italique, car ce dernier est encadré par ce que l'on appelle des balises. En effet, les balises indiquent à l'ordinateur qu'il faut mettre l'accent sur le texte qu'elles entourent. Si une personne malvoyante écoutait cette page Web, la voix numérique mettrait le mot « entend » en avant à l'oral.

La combinaison d'une balise de début (`` dans cet exemple), d'une balise de fin correspondante (`` dans cet exemple) et du contenu qu'elles délimitent, s'appelle un élément : c'est un composant fondamental des pages Web.

Il existe différents types d'éléments. En plus de l'élément ``, on trouve aussi, parmi les plus utiles, l'élément `<a>` que l'on peut utiliser ainsi :

``Wikipédia`` est un site cool.

Cet élément est un peu plus complexe car il possède un attribut, c'est-à-dire une information qui ajoute du sens au contenu de l'élément. Dans ce cas, l'attribut href indique à l'ordinateur que « Wikipédia » est associé au site Web wikipedia.org : c'est un hyperlien. Si l'on clique sur le mot (ou si on le touche), le lecteur sera redirigé vers le site de Wikipédia.

Certains éléments n'ont pas de contenu, et n'ont donc pas de balise de fin. Ils représentent eux-mêmes un contenu, comme par exemple la balise `` :

Je ne plaisante pas !
``

ÉTAPE I LES BASES DU HTML ET DU CSS

Cette balise permet d'insérer une image à partir du site seriouscat.com et de l'afficher dans la page Web après la phrase « Je ne plaisante pas ! ».

Enfin, vous pouvez également imbriquer les éléments les uns dans les autres : c'est ce qu'on appelle l'imbrication.

```
<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Lolcat">  
  
</a>
```

L'image du chat devient un hyperlien qui redirige vers la page « Lolcat » de Wikipédia.

Vous trouverez une liste complète des éléments HTML en cliquant sur le lien suivant : <https://developer.mozilla.org/fr/HTML/Element>



Crédit photo: seriouscat.com

ÉTAPE I LES BASES DU HTML ET DU CSS

Qu'est-ce que le CSS ?

Le HTML donne à la page sa structure et son sens, mais utilisé seul, il reste abstrait. La page doit pouvoir être lue par n'importe qui et sur tout type de support. Pour donner à la page un style propre au support sur lequel elle sera lue, vous devez utiliser un autre langage, le CSS.

Pour bricoler le CSS facilement, il suffit d'ajouter des attributs de style aux éléments HTML. Ces attributs donnent des propriétés CSS qui indiquent à l'ordinateur comment personnaliser l'élément. On peut par exemple utiliser la propriété CSS « color » pour définir une couleur de texte :

Je vous `<em style="color: red">entends` !

Le mot « entends » apparaîtra alors en rouge. On peut ajouter plusieurs propriétés à la suite en les séparant avec des points-virgules :

Je vous `<em style="color: red; background: pink">entends` !

Le mot « entends » apparaîtra en rouge avec un arrière-plan rose.

Jouer avec les propriétés CSS peut être très amusant.

Vous trouverez une liste complète des propriétés CSS en cliquant sur le lien suivant : https://developer.mozilla.org/fr/CSS/Référence_CSS

Mais comment appliquer le même style à tous les éléments `` ?

Il serait très laborieux de recopier le même attribut de style pour toutes les occurrences d'un élément, d'autant plus que cette approche complique les choses lorsqu'il s'agit de modifier tous les styles à la fois. C'est là que les feuilles CSS, utilisées sur la plupart des pages Web, entrent en jeu. Cependant, elles ne sont pas le sujet de cette brochure.

Étape 2

HACKTIVITY KIT

Choisir un thème et définir des objectifs d'apprentissage

Identifiez les objectifs globaux d'apprentissage pour l'événement afin d'imaginer ensuite le défi à relever. N'oubliez pas, la technologie ou le média ne doivent pas être le thème de l'atelier, mais simplement une stratégie pour la mise en œuvre de celui-ci.

L'objectif de chaque session de bidouille est de produire quelque chose. Au cours de la session Hacking Citizen Science lors du Jour de la Terre, les participants ont recueilli des données sur leur empreinte carbone, compilé ces informations sur des sites Web dans un monde virtuel en ligne et relié leurs sites Web à un site interactif de jeux vidéo que le musée New York Hall of Science avait mis en place pour l'occasion.

Au même moment, lors d'une session Entrepreneurship 101, des adolescents concepteurs de sites ont utilisé les outils Hackasaurus pour mettre au point leurs sites Web d'inventeurs ou d'entrepreneurs en herbe.

Fixez des objectifs d'apprentissage et des résultats clairs afin que les jeunes et les animateurs prennent conscience des attentes de cette session. Pour donner encore plus de poids à cet atelier, n'hésitez pas à assurer la promotion de l'événement.

CONSEIL :
si vous êtes enseignant dans un établissement scolaire, pensez à la manière dont vous pourriez intégrer les outils Hackasaurus dans votre programme.



ÉTAPE 2 OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Votre événement, ou votre cours, doit présenter des objectifs d'apprentissage ciblés et spécifiques.

Vous trouverez ci-dessous quelques objectifs d'apprentissage du projet Hackasaurus que vous pourriez avoir envie d'emprunter ou de reformuler.

Notions élémentaires concernant le navigateur : compétences nécessaires pour « retrouver, présenter et véhiculer des sources d'informations sur la Toile » (définition Wikipédia). Ces compétences impliquent de :

- savoir identifier l'emplacement de la barre d'adresse dans le navigateur ;
- être capable de modifier l'URL de la barre d'adresse ;
- savoir ouvrir plusieurs onglets de navigation et passer de l'un à l'autre ;
- maîtriser la sélection du contenu d'une page Web/d'une barre d'adresse ;
- maîtriser les fonctions « copier » et « coller » en utilisant les raccourcis clavier ;
- utiliser la souris pour pointer, cliquer, cliquer-droit et faire défiler des objets sur la page Web ;
- savoir saisir des caractères non alphanumériques tels que @, &, <, etc.

Création Web : compétences nécessaires à la production de contenu et à la publication sur la Toile. Elles impliquent de :

- comprendre la différence entre deux types de ressources, par exemple entre URLs d'images et URLs de pages Web ;
- savoir identifier et modifier des balises d'éléments qui entourent le contenu et lui donnent un sens ;
- savoir remixer et créer des éléments qui forment des blocs constituant des pages Web ;
- être capable de rédiger un paragraphe en utilisant le langage HTML et les balises <p> et </p> ;
- savoir définir le terme CSS (cascading style sheets ou feuilles de style) ;
 - savoir définir le terme URL (uniform resource locator ou localisateur de ressources uniforme) et situer l'adresse URL d'une page Web dans le navigateur ;
 - comprendre ce que signifie « open Web » (le Web ouvert)
 - comprendre que l'accès au Web peut toujours être rendu plus ou moins libre — grâce aux pare-feux ou à d'autres méthodes ;
 - comprendre ce que signifie « conception éthique du Web ».



ÉTAPE 2 OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Maîtrise des outils : compétence et aisance avec lesquelles l'apprenant fait usage de la boîte à outils Hackasaurus, notamment pour :

- installer et utiliser un bookmarklet ;
- installer et utiliser une extension ;
- examiner le code HTML et/ou CSS d'un élément d'une page Web en utilisant les lunettes à rayons X ;
- bidouiller localement le contenu d'une page Web ;
- partager le contenu d'une page Web grâce à une bidouille ;
- jouer sur la forme d'une page Web en modifiant des éléments de sa composition comme le header (en-tête), le footer (pied-de-page), le back-ground (arrière-plan), la navigation ;
- créer des pages Web en utilisant le langage HTML sur WebPad ;
- exploiter les ressources pour développeurs disponibles sur le Web en utilisant le langage HTML ou des fragments de code CSS du Hackbook ;
- concevoir du code HTML et/ou CSS avec un coéquipier ;
- créer du contenu Web accessible à d'autres utilisateurs.



Étape 3

HACKTIVITY KIT

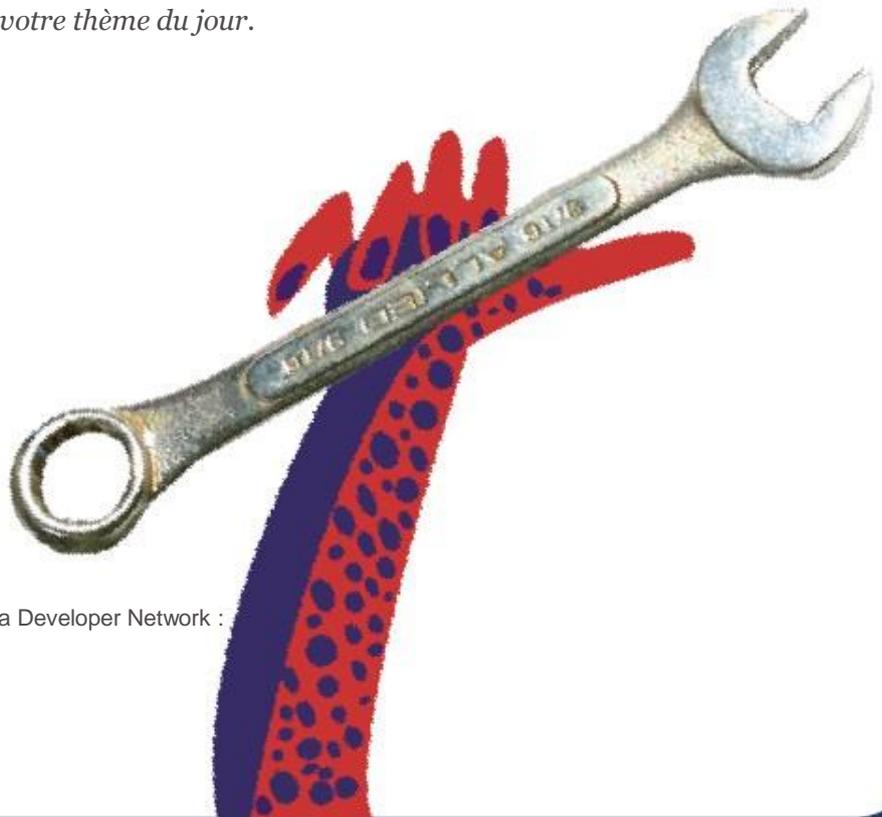
Concevoir le plan de cours

Segmentez les objectifs d'apprentissage en petits tâches qui peuvent être intégrées à votre session de bidouille. Avec votre équipe de bénévoles et/ou de co-animateurs, réfléchissez à des manières d'intégrer directement un contrôle des connaissances de façon à faire du cours à la fois une activité de conception amusante et une expérience d'apprentissage significative.

Commencez par des activités visant à détendre l'atmosphère et offrant des opportunités pour que chacun contribue, et instaurez un climat de travail collectif pour obtenir quelque chose d'exploitable en fin de journée.

CONSEIL :
familiarisez-vous avec certains des termes habituellement utilisés lors de discussions relatives à la conceptionWeb.*

Beaucoup d'événements permettent de combiner enseignement et expérimentations. Nous vous proposons un exemple de plan de cours que vous pouvez utiliser tel quel ou comme modèle pour votre thème du jour.



*Pour en savoir plus, consultez le site Mozilla Developer Network :
<https://developer.mozilla.org/en/Glossary>



Les super héros de l'open Web

Synopsis : lors de cet atelier pratique, les apprenants âgés de 10 ans et plus jouent avec des sites Web, les déconstruisent et les modifient pour mieux comprendre le contenu et la construction des pages Web. Les participants utilisent les outils Mozilla Hackasaurus, qui les guident à travers le processus de remixage d'images, de texte et de style ; tout en leur permettant d'assimiler les rudiments de la conception de sites Web et des concepts de programmation. Les participants testent le bookmarklet des lunettes à rayons X, un outil qui permet de voir et de manipuler les codes HTML et CSS constituant les pages Web. À l'aide de ces lunettes et d'autres outils disponibles gratuitement sur le Web, les participants relèveront des défis de conception qui leur offriront l'opportunité de mettre en œuvre les compétences de programmation qu'ils viennent d'acquérir.

Durée : cette leçon en trois parties peut intervenir sur une journée ou être divisée en plusieurs modules.

Les badges

Aujourd'hui, la salle de classe n'est plus le seul lieu d'apprentissage. On apprend partout. Mais les compétences acquises et les accomplissements hors milieu scolaire sont souvent peu reconnus. Le projet Mozilla's Open Badges tente de résoudre ce problème en permettant à tous ceux qui le souhaitent de gagner des badges reconnaissant leurs compétences, d'en émettre, et de se servir du Web comme d'une vitrine de leurs talents, grâce à une infrastructure partagée, libre et ouverte à tous.

Le résultat : en permettant à des apprenants du monde entier d'acquérir les compétences utiles pour demain, cette expérience ouvre des perspectives de carrière et de formation et permet de gravir des échelons dans la vie quotidienne et professionnelle.

Évaluation : une rubrique d'apprentissage « Les super héros Hackasaurus de l'open Web » est disponible à la fin de cette section pour faciliter l'évaluation des apprenants.

1. Idées essentielles de la journée

- Bidouiller signifie modifier un élément d'un objet existant pour créer un nouvel objet.
- Les concepteurs Web s'inspirent de sites Web existants pour en proposer de nouveaux.
- Les pages Web sont écrites en code HTML et mises en forme grâce au code CSS.
- Les sites Web sont des systèmes dynamiques facilement modifiables.
- Un concepteur Web travaille à partir d'éléments interdépendants.
- Les éléments d'une page Web incluent du code HTML et CSS, des éléments graphiques et du contenu textuel.
- L'open Web, ou Web ouvert, est un lieu ouvert à tous, où chacun peut participer et partager des informations.

ÉTAPE 3 MODÈLE DE PLAN DE COURS

suite

2. Résultats attendus

- Les participants apprendront le concept de bidouille à l'aide d'exercices pratiques et d'outils en ligne.
- Les participants écriront en code HTML et réfléchiront de manière constructive à leur rôle en tant que concepteurs Web.

3. Objectifs d'apprentissage

- Développer une compréhension basique des différents éléments constitutifs d'une page Web.
- Acquérir le vocabulaire clé de la programmation Internet.
- Développer une réflexion critique clé quant aux terminologies du Web.
- Comprendre la différence entre un média participatif tel que l'open Web et un média de consommation unidirectionnel comme la télévision et la radio.
- Faire le lien entre la conception Web, la création du contenu et la culture participative de l'open Web.



4. Compétences visées et acquises

- Identifier et modifier les balises d'éléments qui entourent le contenu et lui donnent un sens.
- Remixer le contenu des attributs d'éléments qui apparaissent à l'intérieur de balises et dont les valeurs sont indiquées entre guillemets.
- Remixer et créer des éléments indispensables à la construction de pages Web.
- Être capable de rédiger un paragraphe en utilisant le langage HTML et les balises `<p>` et `</p>`.
- Modifier une partie d'une page Web pour créer une nouvelle page.
- S'inspirer de sites Web et proposer de nouvelles idées de projet.
- Utiliser le bookmarklet des lunettes Hackasaurus à rayons X et tirer parti de ses différentes propriétés.
- Comprendre le concept d'URL et d'URL d'images.

5. Questions clés

- Que signifie bidouiller ?
- En quoi les pages Web et les sites Web sont-ils des systèmes dynamiques ?
- Quels sont les éléments fondamentaux d'une page Web ?
- Comment peut-on agir sur une page Web en modifiant l'un de ses éléments ?
- Pourquoi est-il important d'avoir un accès libre à Internet ?
- Pourquoi est-il important que le Web soit conçu par de nombreux individus ?
- Pourquoi est-il important que les sites Web sollicitent la participation des internautes ?

6. Modules

- Bidouille la danse du robot (jeu pour détendre l'atmosphère).
- Teste tes lunettes à rayons X (présentation d'un outil de conception Web).
- Crée ton super héros (défi de conception).

Bidouille la danse du robot

1. Présentation

L'objectif de cette activité est d'amener les apprenants à comprendre que la bidouille a toujours été un élément essentiel du processus créatif et qu'il s'agit d'une activité collaborative et constructive, et non destructrice. Les participants apprendront comment bidouiller une danse à la mode des années 80 pour en faire une chorégraphie inédite.

2. Matériel nécessaire

- Des haut-parleurs.
- Un ordinateur avec une connexion Internet fiable et un accès libre à YouTube.
- Un vidéo-projecteur.
- La vidéo : How To Do The Robot (Totally Rad 80's Dances)
http://youtu.be/E-_iUHY8RBs.

3. Règles du jeu

- Les participants forment un cercle.
- L'animateur lance la vidéo « How To Do The Robot (Totally Rad 80's Dances) ».
- Puis il explique aux membres du groupe qu'ils vont devoir bidouiller la danse en commençant par en étudier tous les pas.
- Tout le monde effectue l'ensemble de la chorégraphie.
- Le premier participant choisit le pas qu'il va modifier.
- Il montre la nouvelle danse bidouillée au reste du groupe.
- La personne située à sa gauche doit bidouiller ce mouvement ou le répéter.
 - Si le mouvement est bidouillé, la personne doit montrer le nouveau mouvement de danse qu'il a ajouté ou remplacé.
 - Répétez la procédure jusqu'à ce que tout le monde ait dansé.
 - Une fois que la dernière personne du cercle a présenté sa bidouille, tous les participants du cercle doivent essayer la nouvelle danse. Si vous disposez d'encore un peu de temps, vous pouvez recommencer.

4. Discussion

Une fois la danse terminée, posez des questions aux participants pour les guider et les aider à identifier les étapes d'une bidouille. Écrivez sur le tableau ou sur une grande feuille de papier les définitions/mots clés qui viennent à l'esprit des participants.

- Comment avez-vous bidouillé la danse ? Discutez les règles du jeu – Quelles étaient-elles ?



Qu'est-ce qui a rendu la danse amusante ?

- Quelles actions avez-vous réalisées pendant cette bidouille ? Discutez de la mécanique et des systèmes dynamiques - Décomposez l'activité : ils ont tout d'abord observé la danse, puis ils en ont modifié des parties jusqu'à ce que la nouvelle danse n'ait plus rien à avoir avec la chorégraphie originale. Une personne a effectué un changement qui a affecté toute la danse.
- Quel était l'objectif de l'activité ? Discutez de cet objectif — Créer une nouvelle danse en bidouillant.
- Qu'est-ce qui a rendu cette danse amusante ? Discutez de la créativité et du co-développement du projet.
- Quelles sont les similitudes entre la bidouille d'une danse et la bidouille d'un site Web ? Discutez de ce qui définit la bidouille et passez au thème suivant.

5. Présentation des badges

Expliquez aux participants qu'ils pourront gagner des badges en papier en récompense de leur réussite à l'issue des différentes activités de l'atelier de bidouille. À la fin d'un module, les participants pourront faire une demande de badge pour gagner des super pouvoirs particuliers.

Ils doivent pour cela réussir la tâche qu'ils se sont engagés à réaliser devant un coéquipier mentor ou un animateur qui leur décernera le badge attestant de leur super pouvoir.



Crédit photo : Ted x Kids Brussels



Teste tes lunettes à rayons X

1. Présentation

L'objectif est d'amener les participants à créer leur propre page Web en bidouillant et bricolant des pages déjà existantes. Les participants peuvent obtenir deux types de badges — le badge Navigateur, pour les apprenants qui débutent dans la navigation sur le Web et le badge Remixeur, pour ceux qui connaissent déjà la navigation et commencent maintenant à bidouiller le code HTML.

2. Matériel nécessaire

- Des ordinateurs avec une connexion Internet haut débit.
- Des ordinateurs pour chaque participant ou chaque équipe de participants.
- Des lunettes Hackasaurus à rayons X installées sur un navigateur Internet actuel (FireFox, Chrome, Safari ou Opera) récemment mis à jour.
(Remarque : Hackasaurus n'est pas pris en charge par Internet Explorer pour le moment.)
- Un vidéo-projecteur.
- Les pense-bêtes HTML et CSS.

3. Tâches de l'animateur

Montrez comment bidouiller la page Web puis passez en revue lentement et clairement toutes les étapes :

- Expliquez aux participants qu'ils vont bidouiller un site Web.
- Demandez-leur le nom d'un site qu'ils visitent régulièrement.
- Si personne ne répond ou si votre connexion Internet est lente, utilisez Google.com dont la vitesse de chargement est assez rapide.
- Activez les lunettes : il suffit pour cela de cliquer sur le bookmarklet de votre bookmark situé dans la barre d'outils.
- En utilisant les lunettes, déplacez lentement le curseur de la souris sur des objets de la page afin que les participants puissent voir que l'outil inspecte le code et affiche les balises de chaque objet.
- Survolez une image ou du texte sur la page et appuyez sur la touche « R » de votre clavier.
- Laissez cet écran affiché pour que les participants puissent voir que le code est visible.
- Demandez de l'aide aux participants pour bidouiller le code. Si vous avez choisi de bidouiller du texte, demandez aux participants de rédiger le texte de substitution ; si vous bidouillez une image, demandez-leur le nom de leur musicien préféré et recherchez sa photo sur Internet.
- Une fois les informations obtenues et les modifications apportées, appuyez sur le bouton OK et montrez le résultat à tout le monde.
- À présent, montrez au groupe comment réaliser cette manipulation étape par étape et, lorsque cela est possible, faites référence aux différentes étapes de bidouille que vous avez définies dans le module « Bidouille la danse du robot ».

ÉTAPE 3 MODULE 2

suite

Compose des équipes et utilise les lunettes à rayon X

- Étapes :

Activez le bookmarklet des lunettes à rayons X

- Examinez le code, montrez les balises, les attributs et les éléments.
- Choisissez les balises objet que vous souhaitez modifier ou remplacer (par exemple <p> ou)
- Remplacez une partie de la page Web.
- Bidouille : appuyez sur le bouton « commit changes » pour enregistrer les modifications localement sur votre ordinateur.
- Partagez la bidouille : appuyez sur la touche « T » pour publier votre nouvelle page Web sur Internet.

4. Faire une demande de badges

À ce stade, les participants peuvent faire une demande de badge de Navigateur ou Remixeur. Pour prétendre à l'obtention d'un badge Navigateur, les participants doivent savoir :

- ouvrir le navigateur ;
- taper : <http://navigator.hackasaurus.org> dans la barre d'adresse ;
- accomplir la mission pour recevoir le badge.
- Super pouvoir acquis : plus d'aisance sur le Web.

Pour prétendre au badge Remixeur, les participants doivent accomplir les tâches suivantes :

- aller sur www.google.com ;
- à l'aide des lunettes, remplacer le logo Google par une image ;
- toujours à l'aide des lunettes, modifier ou ajouter du texte sur la page Web.
- Super pouvoir acquis : vision à rayons X.

5. Discussion

À la fin de l'atelier, les participants présenteront leurs nouvelles pages Web, expliqueront leur méthode de travail et ce qu'ils ont appris.



Défendre l'open Web

1. Présentation

Le but est d'initier les participants à un procédé interactif et naturel pour la conception de pages Web. Les participants discuteront de la notion d'« open Web » (Web ouvert) et créeront des super héros ainsi que des éléments Web (sites Web, contenus, iconographie, etc.) défendant la liberté sur le Web. Une station de prototypage est mise à la disposition des enfants souhaitant commencer par une version analogue. Durant ce module, les participants pourront acquérir plusieurs badges.

2. Matériel nécessaire

- Des ordinateurs disposant d'une connexion Internet fiable.
- Le bookmarklet des lunettes à rayons X installé.
- Des fournitures pour les activités sur chaque station ;
 - des ordinateurs équipés des outils Hackasaurus ;
 - du papier ;
 - des ciseaux ;
 - de la colle ;
 - des blocks de lego™ ;
 - des marqueurs ;
- un appareil photo ou un ordinateur équipé d'un logiciel de retouche d'image (par exemple Aviary <http://www.aviaryeducation.com/> ou tout autre logiciel gratuit de retouche d'image.)
- Un blog ou une page Web où tout le monde puisse déposer son travail tel que www.blogger.com, www.wordpress.com ou www.tumblr.com.



ÉTAPE 3 MODULE 3

suite

3. Procédure pour l'animateur

Aménagez les différentes stations de façon à ce que les participants puissent se déplacer facilement :

- une station de bidouille – des ordinateurs équipés des lunettes Hackasaurus à rayons X ;
- une station de prototypage – avec du papier, des ciseaux, de la colle, des marqueurs, etc.
- une station d'imagerie numérique – avec un appareil photo ou des ordinateurs équipés de logiciels d'imagerie numérique.



Encadrez le défi de conception en demandant aux participants d'analyser collectivement les problèmes et les atouts de l'open Web. Incitez les participants à discuter de l'open Web en leur demandant :

- Comment serait votre vie sans le Web ?
- Qui a conçu le Web ?
- Comment peut-on savoir que le Web a été conçu par des humains ?

Présentez le concept d'open Web :

- Pas de barrière d'accès – n'importe qui peut l'utiliser pour travailler ou jouer.
- Transparent – on peut voir comment il fonctionne.
- Indestructible – il n'est la « propriété » de personne, ni d'aucune organisation.

Présentez le défi de conception :

Nous profitons tous de l'open Web, un lieu où tout le monde peut utiliser, consulter et manipuler du contenu sur Internet. C'est un privilège que nous ne voulons pas perdre. Parfois, certaines choses perturbent le bon fonctionnement de l'open Web, comme par exemple les pare-feux ou les blocages des fonctionnalités des navigateurs Web. L'open Web demande à être protégé – une mission parfaite pour une équipe de super héros

Créez des personnages de super héros pour protéger l'open Web :

- Paramètres :
 - Le super héros doit avoir un nom et un avatar.
 - Rédigez la biographie de votre super héros.
 - Quels sont ses super pouvoirs ?
 - Comment les a-t-il/elle acquis ?
 - Comment ses super pouvoirs peuvent-ils contribuer à protéger le web ?
 - Le super héros a-t-il un ennemi juré ou une tâche particulière à accomplir ?
 - Bidouillez un site d'actualité en utilisant les lunettes pour écrire une histoire sur la façon dont le personnage a contribué à sauver ou à protéger l'open Web. Insérez le contenu dans une page Web créée ou bidouillée que vous présenterez au groupe en fin de journée.

Producteur, Rédacteur, Concepteur Web, Encodeur, ... lequel veux-tu être ?

Faites le tour des stations

- Faites en sorte que les participants passent par les différentes stations et autorisez-les à travailler en groupe ou individuellement ; il est préférable, si possible, qu'un animateur reste sur chaque station pour aider les participants.

4. Les présentations

- Demandez aux participants de parler de leur super héros et de présenter leur travail.
- Suite à ces exposés, les animateurs doivent inciter les participants à s'informer sur les autres ressources disponibles, dans leur environnement de vie ou en ligne afin d'en apprendre plus sur le bidouillage ainsi que sur le développement et la conception Web.
- Commentez chaque présentation en apportant des critiques constructives.

5. Faire une demande de badges

Dans chaque station, les participants doivent pouvoir faire une demande pour un badge de Producteur, de Rédacteur ou de Concepteur Web et nommer le bénéficiaire du badge d'Encodeur.

Pour prétendre au badge de Producteur, les participants doivent avoir accompli les tâches suivantes :

- concevoir l'avatar d'un super héros ;
- préparer du contenu Web ;
- insérer du contenu sur un site Web.
- Super pouvoir : habilité de conception.

Pour prétendre au badge de Rédacteur, les participants doivent avoir accompli les tâches suivantes :

- consulter un site d'actualités ;
- utiliser les lunettes à rayons X et bidouiller un paragraphe du site ;
- écrire une histoire sur la façon dont leur personnage a contribué à sauver ou à protéger l'open Web.
- Super pouvoir : le cryptage.

ÉTAPE 3
MODULE 3
suite

Pour prétendre au badge de Concepteur Web, les participants doivent avoir accompli les tâches suivantes et présenter le site Web à un coéquipier mentor ou à l'animateur qui attribuera alors le badge :

- Ouvrir WebPad à l'adresse : <http://webpad.hackasaurus.org/>.
- Créer un site Web à l'aide du contenu créé (biographie, articles d'actualité et iconographies).
- Consulter le Hackbook (le livre de bidouillage) sur <http://hackbook.hackasaurus.org/> pour obtenir des extraits de code utiles pour le site.
- Super pouvoir : une meilleure adresse

Remarque : le WebPad et le Hackbook sont en phase expérimentale et toujours en développement.

Pour prétendre au badge d'Encodeur, les participants doivent avoir été nommés par un coéquipier lors de la session de bidouille. Un encodeur doit :

- être capable de travailler en équipe ;
- savoir programmer du HTML et/ou du CSS avec un collaborateur ;
- et/ou aider les autres participants à rédiger du code.
- Super pouvoir : invincibilité

Références :

Présentation de l'open Web par Mark Surman, directeur exécutif de la fondation Mozilla : <http://www.slideshare.net/guest6177758/i-heart-the-open-web-1768019>
Enseigner l'open Web aux adolescents : <http://etherpad.mozilla.com:9000/openweb>
Le site web Hackasaurus : www.hackasaurus.org
L'éditeur de photo en ligne Aviary : <http://www.aviaryeducation.com/>



Évaluation des super héros de l'open Web

Badge	Type	Objectifs d'apprentissage	HACKtivities à réaliser
 <p>NAVIGATEUR</p>	Talent	<ul style="list-style-type: none"> Repérer l'emplacement de la barre d'adresse dans le navigateur et en comprendre l'utilité Comprendre le fonctionnement de la navigation par onglets. Maîtriser les fonctions « copier » et « coller » sur un ordinateur. Comprendre le terme « HTML » Acquérir des compétences basiques de navigation sur le Web. Utiliser la souris pour pointer, cliquer et faire défiler des objets sur la page Web. 	<ul style="list-style-type: none"> Ouvrir un navigateur Identifier l'emplacement de la barre d'adresse dans le navigateur. Saisir l'adresse du site Web dans la barre d'adresse. Ouvrir plusieurs onglets dans le navigateur et passer de l'un à l'autre. Maîtriser les fonctions « copier » et « coller ». Utiliser la souris pour faire défiler les objets sur la page.
 <p>REMIXEUR</p>	Talent	<ul style="list-style-type: none"> Identifier et modifier des balises qui entourent le contenu et lui donnent du sens. Remixer le contenu des attributs qui apparaissent à l'intérieur de la balise de début et dont la valeur est toujours indiquée entre guillemets. Remixer et créer des éléments formés de blocs de code qui construisent les pages Web. Être capable de rédiger un paragraphe en HTML avec les balises <code><p></code> et <code></p></code>. Comprendre la différence entre piratage local et piratage sur le Cloud Comprendre qu'il existe des ressources disponibles sur le Web pour les développeurs. Comprendre ce que Mozilla entend par « bidouille » et « conception Web ». 	<ul style="list-style-type: none"> Accéder à un site Web À l'aide des lunettes, remplacer une image sur le site. À l'aide des lunettes, changer ou ajouter du texte sur la page Web. Partager les pages bidouillées avec les autres équipiers Retourner sur Hackasaurus.org pour consulter le Hackbook ou la page des ressources.
 <p>PRODUCTEUR</p>	Expert	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des recherches sur le Web et des remix d'HTML avancés. Développer des compétences de base en production Web. 	<ul style="list-style-type: none"> Concevoir l'avatar de votre super héros. Préparer du contenu pour le Web. Placer du contenu sur un site web

Suite des badges à la page suivante

Évaluation des super héros de l'open Web

Badge	Type	Objectifs d'apprentissage	HACKtivities à réaliser
 <p>RÉDACTEUR</p>	Expert	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer des compétences en écriture pour le Web. • Réaliser des recherches sur le Web et des remix d'HTML avancés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consulter un site web. • Utiliser les lunettes à rayon X pour bidouiller un paragraphe sur le site. • Rédiger une histoire en se basant sur un super héros créé dans le cadre de l'activité « Producteur ».
 <p>SUPER STYLISTE</p>	Talent	<ul style="list-style-type: none"> • Acquérir des connaissances de base sur le CSS et ses fonctions. • Être capable de modifier l'apparence d'une page Web en utilisant les fonctions CSS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Intégrer des bidouilles de style dans ses conceptions en changeant le style codé des éléments sur une page avec les lunettes Hackasaurus et en cliquant sur « R ».
 <p>CONCEPTEUR WEB</p>	Talent	<ul style="list-style-type: none"> • Posséder des connaissances de base dans le domaine. • Comprendre les modèles de boîtes et les sélecteurs. • Comprendre le DOM (Document Object Model). 	<ul style="list-style-type: none"> • Ouvrir WebPad et construire des pages Web en utilisant le contenu original (par exemple la biographie du super héros) dans WebPad. • Créer un site web en utilisant WebPad. • Incorporer des styles dans les bidouilles. • Publier une page Web avec une URL unique.
 <p>ENCODEUR</p>	Mentor	<ul style="list-style-type: none"> • Être capable de travailler en équipe. • Être capable de créer du contenu Web accessible à d'autres utilisateurs. • Être capable de programmer en HTML et/ou en CSS avec un partenaire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir été nommé par un équipier au cours d'une session de bidouille. • Aider un autre participant/équipier à concevoir du code ou à utiliser la mise en page CSS.

Étape 4

HACKTIVITY KIT

Définissez l'espace de travail de la session de bidouille.

Assurez-vous que votre matériel technique et l'espace physique sont prêts longtemps à l'avance.

Envisagez les participants comme des concepteurs Web, ceci vaut pour les animateurs, les apprenants et les bénévoles. Rendez l'espace dédié aux sessions de bidouille le plus interactif possible. Disposez les chaises en cercle et organisez les stations de conception de manière à ce que chacun puisse se déplacer librement. Divisez l'espace le plus possible.

CONSEIL : installez un vidéo-projecteur connecté à un ordinateur portable afin de mieux partager vos bidouilles.

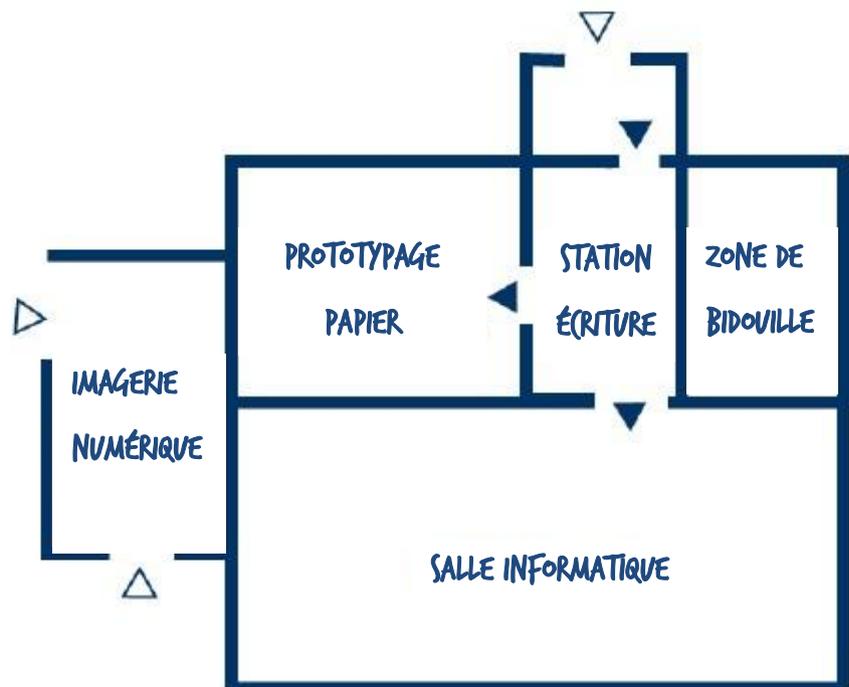


ÉTAPE 4 LISTE DE CONTRÔLE I.T

- ❑ Assurez-vous que la salle de l'atelier dispose d'une connexion Internet suffisamment stable pour le nombre d'élèves.
- ❑ Procurez-vous des portables ou des PC pour chaque étudiant ou équipe d'étudiants.
- ❑ Installez la version la plus récente de Firefox, Chrome ou Safari sur les ordinateurs. (Les outils Hackasaurus fonctionnent pour l'instant de façon fiable sur les versions les plus récentes de Firefox, Chrome et Safari, mais leur compatibilité avec d'autres navigateurs est en cours de développement.)
- ❑ Assurez-vous que le bookmarklet des lunettes peut être installé et qu'il est compatible avec votre configuration. Si possible, préinstallez le bookmarklet sur tous les ordinateurs pour gagner du temps au moment de la session.
- ❑ Connectez un vidéo-projecteur à un ordinateur pour que tout le monde puisse suivre les présentations.

Vous pouvez également exécuter Firefox et les lunettes à partir d'une clé USB : http://portableapps.com/apps/internet/firefox_portable.

Procédez à un test sur les ordinateurs, car certaines salles sont équipées de pare-feux qui restreignent l'utilisation d'appareils externes.



Étape 5

Travailler en équipe et partager

Autorisez les participants à travailler en équipe et, tout au long de la session de bidouille, encouragez-les à assumer les différents rôles du projet : concepteur visuel, encodeur, chef de projet, documentaliste, etc.

Demandez-leur de présenter leurs résultats, en encourageant les discussions autour des procédés et des techniques. En une phrase seulement, chacun devra exposer ce qu'il a appris d'utile. Si un commentaire est particulièrement intéressant, répétez-le à voix haute et faites savoir que vous êtes d'accord.

CONSEIL :
lorsque vous travaillez
avec des mineurs
demandez à ce que
les parents signent
une autorisation.



*Intégrez un léger
débriefting qui
permettra de
partager les
remarques*

*utiles. Prenez un maximum
de photos tout au long de la session et, une
fois celle-ci terminée, publiez-les sur un site Web public
comme Flickr.*

Ressources

HACKTIVITY KIT

Dans cette section, vous trouverez une sélection de documents que vous pouvez utiliser comme vous le souhaitez pour vous aider à organiser votre session de bidouille Hackasaurus. Certains documents nécessitent un peu de préparation, et demandent par exemple d'être agrandis. Vous pouvez aussi prédécouper les badges avant la session.

Sinon, il vous suffit de faire des photocopies et de les distribuer.

Que la bidouille commence !

Affiche de recrutement

Formulaire de recrutement

Pense-bête HTML

Pense-bête CSS

Pense-bête pour lunettes à rayons X

Badges Hackasaurus



<HACKASAURUS>

mozilla



Engage-toi
dès
aujourd'hui !

Viens rencontrer d'autres geeks !
Utilise tes talents pour aider d'autres adolescents
à devenir des concepteurs Web actifs.

[Nom de l'événement]

[Date]

[Lieu]

REJOINS
UNE
SESSION DE
BIDOUILLE !

PENSE-BÊTE HTML

Tout contenu doit être inclus entre des balises <body>

Écrire en HTML

```
<p class="classname"  
Id="idname">contents</p>
```

Texte

paragraphe	<code><p>...</p></code>
liste non ordonnée	<code> list item list item </code>
liste ordonnée	<code> list item list item </code>
titre principal	<code><h1>titre</h1></code>
sous-titre	<code><h2>sous-titre</h2> <h3>sous-titre</h3> <h4>sous-titre</h4> <h5>sous-titre</h5> <h6>sous-titre</h6></code>
texte en gras	<code>texte</code>
texte en italique crochet pour style d'interlignage	<code>texte texte</code>

Liens

lien vers un site externe	<code>Link text</code>
lien vers une page dans le site	<code>Link text</code>
lien vers un élément contenant id dans la page	<code>Link text</code>

Structure

groupe de contenu	<code><div>...</div></code>
section de page	<code><section>...</section></code>

Tableau

tableau	<code><table>...</table></code>
titre de tableau	<code><th>titre de tableau</th></code>
donnée de tableau	<code><td>donnée de tableau</td></code>
ligne de tableau	<code><tr>...</tr></code>

Formulaire

formulaire	<code><form>...</form></code>
étiquette formulaire	<code><label>texte</label></code>
input	<code><input type="" /></code>
boite déroulante	<code><select> <option>texte</option> <option>texte</option> </select></code>
zone de texte	<code><textarea>...</textarea></code>
bouton	<code><button>...</button></code>

Images

image	<code></code>
figure (contient une image et une légende)	<code><figure> <figcaption>image légende</figcaption> </figure></code>

Navigation

```
<nav>  
<ul>  
<li><a ref="...">link</a></li>  
<li><a ref="...">link</a></li>  
<li><a ref="...">link</a>  
<ul>  
<li><a ref="...">link</a></li>  
<li><a ref="...">link</a></li>  
</ul>  
</li>  
<li><a ref="...">link</a></li>  
</ul>  
</nav>
```

PENSE-BÊTE CSS

n sert à indiquer où une unité peut être utilisée. Ne pas oublier d'ajouter % ou px après le nombre en fonction du code utilisé.

Rappelez-vous d'utiliser l'orthographe de l'anglais américain.

Écrire en CSS

```
Selector {
  Property: value
}
```

Couleur

color;	(color name);
background-color;	

Background (arrière-plan)

background-image;	url (...) none;
background-color;	(color name);
background-position;	top left; top center; top right; center left center right; bottom left; bottom center bottom right; <i>n n</i> ;
background-repeat;	repeat; repeat-x; repeat-y; no-repeat;

listes

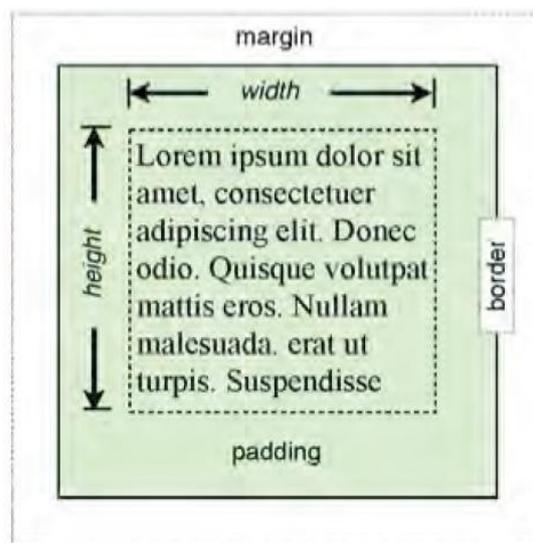
list-style-type;	none; circle; square;
------------------	-----------------------------

Texte

font-family;	(font name);
font-size;	<i>n</i> ;
font-style;	normal; italic; oblique;
font-weight;	lighter; normal; bold; bolder;
line-height;	normal; <i>n</i> ;
letter-spacing;	normal; <i>n</i> ;
text-align;	left; right; center; justify;
text-decoration;	none; underline; line-through;
text-indent;	<i>n</i> ;
text_transform;	none; capitalize; uppercase; lowercase;

Modèle de boîte

Largeur totale d'une boîte = width (largeur) + margin (marge externe) + padding (marge interne) + border (limite)





<HACKASAURUS>

PENSE-BÊTE
LUNETTES À RAYONS X

 R	REMIXER un élément		ANNULER
 I	INSPECTER un élément		RÉTABLIR
 P	PUBLIER la bidouille		SÉLECTIONNER un élément parent
 esc	ÉCHAP pour désactiver les lunettes		DESCENDRE à partir d'un élément parent
 Supprimer	ou	 Espace	SUPPRIMER un élément

www.hackasaurus.org

<HACKASAURUS>

PENSE-BÊTE
LUNETTES À RAYONS X

 R	REMIXER un élément		ANNULER
 I	INSPECTER un élément		RÉTABLIR
 P	PUBLIER la bidouille		SÉLECTIONNER un élément parent
 esc	ÉCHAP pour désactiver les lunettes		DESCENDRE à partir d'un élément parent
 Supprimer	ou	 Espace	SUPPRIMER un élément

www.hackasaurus.org

<HACKASAURUS>

PENSE-BÊTE
LUNETTES À RAYONS X

 R	REMIXER un élément		ANNULER
 I	INSPECTER un élément		RÉTABLIR
 P	PUBLIER la bidouille		SÉLECTIONNER un élément parent
 esc	ÉCHAP pour désactiver les lunettes		DESCENDRE à partir d'un élément parent
 Supprimer	ou	 Espace	SUPPRIMER un élément

www.hackasaurus.org

<HACKASAURUS>

PENSE-BÊTE
LUNETTES À RAYONS X

 R	REMIXER un élément		ANNULER
 I	INSPECTER un élément		RÉTABLIR
 P	PUBLIER la bidouille		SÉLECTIONNER un élément parent
 esc	ÉCHAP pour désactiver les lunettes		DESCENDRE à partir d'un élément parent
 Supprimer	ou	 Espace	SUPPRIMER un élément

www.hackasaurus.org



<HACKASAURUS>

BON TRAVAIL !



NAVIGATEUR

<HACKASAURUS>

FÉLICITATIONS !



RÉDACTEUR

<HACKASAURUS>

EXCELLENT TRAVAIL !



ENCODEUR

<HACKASAURUS>

INCROYABLE !



REMIXEUR

<HACKASAURUS>

UN SUPER POUVOIR
EN PLUS !



PRODUCTEUR

<HACKASAURUS>

FÉLICITATIONS !



CONCEPTEUR

<HACKASAURUS>

EXCELLENT TRAVAIL !



SUPER STYLISTE

<HACKASAURUS>

Fabrique ton propre badge !