

<https://profdoc.iddocs.fr/spip.php?article20>

Club Webmaster en collège

- Contenus pédagogiques -

Publication date: mercredi 21 novembre 2012

profdoc.iddocs.fr - prof' doc' - Creative Commons CC BY-NC-SA

Dans le cadre d'un Club Webmaster, le support de fiches, sous forme de tutoriels, permet de favoriser l'autonomie des élèves dans l'appropriation des langages à la suite d'une présentation commune de l'enseignant, et dans le cadre d'un accompagnement selon le projet de chaque élève.

<dl class='spip_document_119 spip_documents spip_documents_right' style='float:right;'>

Vu l'intérêt de certains élèves, l'année dernière, pour la création de pages web (sujet abordé en 5e), je propose en 2012/2013 un Club Webmaster, une heure par semaine, pour initier ces élèves aux langages HTML5, CSS3, puis à Javascript, PHP, aux CMS.

Dans ce cadre, je pars d'une série de fiches d'initiation, avec un accompagnement de ma part au départ pour l'ensemble du groupe, mais un accompagnement individualisé dans les séances suivantes, comme le Club accueille des élèves de la 6e à la 4e. L'initiation peut être accompagnée de travaux pratiques, et investir l'existence d'un serveur LCS qui permet aux élèves de profiter d'un véritable hébergement gratuit (à contrôler !).

<dl class='spip_document_120 spip_documents spip_documents_left' style='float:left;'>

Voici la première étape, pour une bonne partie de l'année à la **découverte du HTML5 et du CSS3**. Ce sont 17 fiches et 3 annexes, le tout sous licence [CC BY-NC-SA](#), élaborées pour l'essentiel d'après le travail de Mathieu Nebra sur <http://www.siteduzero.com/> [1].



HTML5 et CSS3 : fiches (ODT)



HTML5 et CSS3 : fiches (PDF) <dl class='spip_document_16 spip_documents spip_documents_right' style='float:right;'>



La deuxième étape consiste en une **initiation au Javascript**, avec 27 fiches, le tout sous licence [CC BY-NC-SA](#), élaborées pour l'essentiel d'après le travail de Sébastien de la Marck et Johann Pardanaud sur <http://www.siteduzero.com/>. Il s'agit moins d'un cours ici que d'une appropriation progressive du langage et des fonctionnalités possibles, avec la possibilité d'initiation à la création d'un RPG, en fin de séquence, avec l'élément Canvas du HTML5.

[](https://profdoc.iddocs.fr/IMG/odt/billiejoe_javascript_fiches.odt "OpenDocument Text - 73.9 ko")



Javascript : fiches (ODT) [](https://profdoc.iddocs.fr/IMG/pdf/billiejoe_javascript_fiches.pdf "PDF - 281.4 ko")



Javascript : fiches (PDF) [](https://profdoc.iddocs.fr/IMG/txt/towns.txt "Texte - 7 ko")

Towns.txt (pour JavaScript - Fiche 23)

[1] **Mise à jour du 10/10/2012** : ajout d'une 3ème annexe avec l'encodage des caractères spéciaux ; remplacement dans la fiche 10 de l'outil Adobe Kuler par Color Scheme Designer. **Mise à jour du 24/11/2012** : ajout d'un lien vers une page de gabarits, sur <http://www.alsacreations.com/static/gabarits/liste.html> (fiche 13).