



free forever

# AARON

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE





Le spectacle *Aaron* soulève de nombreuses questions et invite au débat : qu'entend-on par "libre accès à l'information" ? Quelles protections destinées aux droits d'auteurs et au copyright ? Quel crédit accorder aux fake news et deepfake ? Quel véritable pouvoir ont les GAFAM et NATU ?

A l'issue des représentations en classe, les animateurs de Bruxelles Laïque vous proposent une animation sur le thème "**Engagement et Désobéissance**" afin de déconstruire les représentations des élèves et porter un regard critique autour des notions d'engagement, de citoyenneté active, d'activisme et de désobéissance civile soulevées.

L'animation proposée par Bruxelles Laïque vise à créer un espace de discussion et de réflexion afin d'approfondir les enseignements de la pièce *Aaron* en invitant les élèves à penser de manière critique, à agir et à s'engager positivement dans la société.

N'hésitez pas à **contacter Bruxelles Laïque ASBL** pour de plus amples informations ou pour discuter de la manière dont cette animation peut être adaptée aux besoins spécifiques de votre école.

**Contact :** Pôle Etudes et Actions Politiques  
de Bruxelles Laïque - 02/289.69.00  
bruxelles.laique@laicite.be

**Animations gratuites**

Bienvenue dans ce dossier pédagogique conçu pour accompagner vos élèves à la suite de la présentation de la pièce de théâtre **Aaron**.

Ce guide offre une approche explorant la pièce de manière générale et, ensuite, en se focalisant sur quatre thèmes essentiels tirés de la vie d'**Aaron Swartz** :

- **L'accès gratuit à l'information**
- **Le web comme outil d'émancipation**
  - **Activisme**
  - **La vie privée**

À travers ces thématiques, nous vous proposons une série d'activités destinées à approfondir la compréhension de la pièce tout en suscitant des discussions enrichissantes en classe.

Ces activités visent à encourager la réflexion critique et à stimuler l'engagement des élèves avec les idées et les valeurs explorées dans **Aaron**.

Pour aller au-delà de l'expérience théâtrale, nous avons inclus des activités complémentaires qui invitent les élèves à élargir leur réflexion et à explorer des aspects connexes de manière plus approfondie.

Vous souhaitez débattre de la pièce avec vos élèves ?  
Plusieurs idées de questions pour les débats sont disponibles sur le site du **ChatBox Festival** !  
Différentes ressources sont disponibles en téléchargement sur le site [www.chatboxfestival.be](http://www.chatboxfestival.be).

Pour accéder à ces fiches, veuillez utiliser le mot de passe suivant : **Chat2023AC**.

Nous espérons que ce dossier pédagogique enrichira vos réflexions de la thématique et encouragera vos élèves à explorer les thèmes soulevés par **Aaron**.

# AARON

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Photo de couverture © Juan Osborne

# UN PEU D'HISTOIRE...

**Aaron Swartz** a laissé une marque indélébile sur le monde d'Internet. Né le 8 novembre 1986 à Chicago, aux Etats-Unis, Aaron était un prodige informatique depuis son plus jeune âge.

À 12 ans, il crée **The Info Network**, une encyclopédie éditée par les internautes, qui repose sur un principe de collaboration ouvert aux internautes comme Wikipédia.

À 13 ans, il reçoit l'**ArsDigita Prize**, qui récompense les jeunes ayant créé des sites non commerciaux "utiles, éducatifs et collaboratifs". Grâce à ce prix, il se rend au MIT, où il rencontre des personnalités importantes du web. Cette même année, sa rencontre avec le juriste et théoricien du droit de l'internet Lawrence Lessig, lors d'une conférence TED, fut le point de départ d'une longue collaboration.



À seulement 14 ans, Aaron Swartz a contribué à la création du **format RSS**, une technologie clé pour partager des informations en ligne. Plus tard, il a co-fondé **Reddit**, une plateforme de partage de liens et de discussions que beaucoup utilisent encore aujourd'hui. Reddit est devenu l'un des sites les plus populaires sur Internet, illustrant la capacité de Swartz à créer des projets en ligne influents.

À 15 ans, il contribue au développement informatique de la licence **Creative Commons**, qui est une alternative aux licences du droit d'auteur standard. Dans cette perspective de l'accès libre du droit d'auteur, Aaron Swartz était particulièrement admiratif de Tim Berners-Lee, l'un des principaux créateurs du World Wide Web (www - Internet), qui a laissé sa création libre et gratuite pour qu'elle puisse profiter à un large public.

Mais ce n'est pas tout. Aaron était aussi un défenseur passionné de la liberté d'information. Il croyait fermement que tout le monde devrait avoir accès gratuitement aux connaissances. Il a milité pour l'open access, ce qui signifie rendre accessible en ligne gratuitement les travaux de recherche scientifique. Son engagement pour cette cause l'a conduit à travailler sur le projet **Open Access Button**.



En juillet 2008, alors âgé de 22 ans, Aaron Swartz écrit le **Guerilla Open Access Manifesto**. Dans ce manifeste, Swartz exprime ses convictions sur l'accès libre et ouvert à l'information scientifique et académique. Il a publié le manifeste sur son blog personnel et a cherché à inspirer d'autres personnes à rejoindre son combat pour rendre la connaissance accessible à tous sans barrières financières.

Il a été l'un des fondateurs de **Demand Progress** en 2009, un collectif axé sur les droits numériques et la liberté en ligne. Le collectif s'implique dans plusieurs campagnes : refus de la mise hors-la-loi de WikiLeaks, soutien de l'action des lanceurs d'alerte, demande d'abrogation du Patriot Act, appel à réduire les nouvelles et vastes prérogatives de l'exécutif américain sur Internet, opposition à la censure sur Facebook. En 2011, ce collectif s'est opposé vigoureusement aux lois américaines SOPA et PIPA, qui menaçaient la liberté en ligne. Grâce à ses efforts et à ceux d'autres défenseurs de la liberté sur Internet, ces lois ont été abandonnées. Cependant, la vie d'Aaron a pris une tournure tragique. En 2011, il a été accusé d'avoir téléchargé massivement des articles depuis la base de données académique JSTOR. Les charges étaient lourdes, puisque Aaron Swartz est accusé d'avoir téléchargé 4,8 millions d'articles scientifiques sur

le site de JSTOR. Aaron Swartz a dû faire face à des poursuites pénales.

Le 11 janvier 2013, à l'âge de 26 ans, Aaron Swartz décide de se donner la mort. Sa mort a suscité des questions importantes sur la justice pénale, les droits numériques et la protection de la vie privée en ligne. Aaron Swartz a lutté pour un Internet libre et ouvert pour tous. Sa vie et son héritage continuent d'inspirer ceux qui croient en la puissance de la connaissance et de la liberté sur Internet.

Écrivain passionné et polyvalent, Aaron Swartz a partagé ses idées de manière captivante à travers différents médias comme des blogs, des petits livres politiques et des discours. Un livre intitulé **Celui qui pourrait changer le monde** rassemble ses textes les plus importants. Dans ce livre, il est question de droit d'auteur, de l'accès gratuit à la connaissance (surtout pour les publications scientifiques), et de transparence en politique.



# RESSOURCES

## Documentaires et Films

*The Internet's Own Boy: The Story of Aaron Swartz* est un documentaire qui retrace la vie et les réalisations d'Aaron Swartz : <https://youtu.be/9vz06QO3UkQ?feature=shared>

*Killswitch: The Battle to Control the Internet* explore la bataille pour le contrôle d'Internet et présente également l'histoire d'Aaron Swartz : <https://youtu.be/0PUrscljJU4?feature=shared>

## Livres

*The Idealist: Aaron Swartz and the Rise of Free Culture on the Internet* par Justin Peters offre une perspective détaillée sur la vie et l'impact d'Aaron Swartz.

*RIP: A Remix Manifesto* par Brett Gaylor, qui est également un documentaire, explore les questions de droits d'auteur et de créativité, avec une mention d'Aaron Swartz.

*Aaron Swartz, Celui qui pourrait changer le monde* réunit des écrits d'Aaron Swartz (2017)

*Ce qu'il reste de nos rêves* par Flore Vasseur (2021).

*Mémoires Vives* par Edward Snowden (2019).

# SITES WEB ET PROJETS ASSOCIÉS

Manifeste d'Aaron Swartz *Guerilla Open Access Manifesto* : [https://archive.org/stream/GuerillaOpenAccessManifesto/Goamjuly2008\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/GuerillaOpenAccessManifesto/Goamjuly2008_djvu.txt)

Site officiel d'Aaron Swartz propose des écrits, des projets et d'autres informations liées à Aaron Swartz : <https://www.aaronsw.com/>

Demand Progress, l'organisation qu'Aaron a co-fondée, continue son travail pour promouvoir la liberté d'expression et les droits numériques : <https://demandprogress.org/>

Cours sur Coursera : Ce cours en ligne gratuit propose une exploration de l'histoire d'Internet, de sa technologie et de ses enjeux en matière de sécurité. Il peut être une excellente ressource éducative pour les jeunes : <https://www.coursera.org/learn/internet-history>

Vidéo sur TED-Ed : Cette vidéo explique de manière simple comment fonctionne Internet, ce qui peut aider les jeunes à mieux comprendre les bases techniques : <https://ed.ted.com/lessons/how-the-internet-works-kahn-academy>

Sommet des jeunes activistes : <https://www.youngactivistssummit.org/fr/>

## Conférences et Discours

Les discours et présentations d'Aaron Swartz sont disponibles en ligne.

*How We Stopped SOPA* : <https://www.youtube.com/watch?v=Fgh2dFngFsg>

*The Battle for Open* : <https://www.youtube.com/watch?v=PG-faBBotZI>

## Articles en ligne

Wikipedia : ressource de base pour obtenir des informations sur sa vie, son travail et ses contributions.



I.  
**AUTOUR  
DE LA PIÈCE**

# ETUDIIONS ENSEMBLE LA BIOGRAPHIE D'AARON SWARTZ

Nous vous invitons à discuter avec vos élèves de la biographie de Aaron Swartz. Un powerpoint récapitulatif est disponible en téléchargement en vous rendant sur le site [www.chatboxfestival.be](http://www.chatboxfestival.be).

**12 À 14 ANS**

**CRÉATION D'UNE LIGNE DU TEMPS**

## OBJECTIFS

- ▶ Créer une ligne du temps de la vie de Aaron Swartz.
- ▶ Apprendre à manipuler des données de la ligne du temps : lire, trier, classer des dates par ordre chronologique.

## DÉROULÉ

- ▶ Demandez aux élèves de faire des recherches sur Internet à propos de Aaron Swartz.
- ▶ Demandez leur de placer les événements sur une ligne du temps.
- ▶ D'autres activistes sont connus et ont lutté pour défendre les droits à l'information. Suggérez à vos élèves d'ajouter sur la ligne du temps : Edward Snowden, Chelsea Manning, Julian Assange...

**15 À 18 ANS**

**CRÉATION D'UNE LIGNE DU TEMPS**

## OBJECTIFS

- ▶ Créer une ligne du temps de la vie de Aaron Swartz.
- ▶ Apprendre à manipuler des données de la ligne du temps : lire, trier, classer des dates par ordre chronologique.
- ▶ Lier différents éléments chronologiques entre eux

## DÉROULÉ

- ▶ Demandez aux élèves de faire des recherches sur Internet à propos de Aaron Swartz.
- ▶ Demandez leur de placer les événements de la vie de Aaron Swartz sur une ligne du temps.
- ▶ Demandez aux élèves d'y ajouter des éléments historiques marquants qui sont liés à l'information : la création d'Internet, la révolution numérique, la création des adresses mails, la création des premiers chats, la création de la première messagerie en ligne, la création de Messenger, la création de Facebook, la mode des blogs, la création du téléphone portable, la création du smartphone, la création des applications, la création des Ipods, la création d'Instagram, la création de Snapchat, etc.
- ▶ D'autres activistes sont connus et ont lutté pour défendre les droits à l'information. Suggérez à vos élèves d'ajouter sur la ligne du temps : Edward Snowden, Chelsea Manning, Julian Assange...



## DESRIPTIF

- Demandez aux élèves de rédiger un journal fictif de Aaron Swartz, en vous plaçant dans sa perspective à différentes étapes de sa vie.

## OBJECTIFS

- Encourager la créativité littéraire.

## DÉROULÉ

### ► Recherches préliminaires :

Avant de commencer à rédiger, demandez aux élèves de faire des recherches sur la vie d'Aaron Swartz. Divisez la vie d'Aaron Swartz en étapes significatives, par exemple : son enfance et ses premières expériences avec l'informatique, son engagement précoce dans l'activisme en ligne, son rôle dans l'informatique, etc.

### ► Perspective narrative :

Encouragez les élèves à se mettre dans la peau d'Aaron Swartz à chaque étape de sa vie. Quels étaient ses sentiments, ses pensées, ses motivations et ses préoccupations à ces moments précis ? Chaque entrée du journal devrait inclure des détails spécifiques liés à la période en question. Les élèves pourraient aborder des aspects tels que ses interactions avec d'autres personnes, ses découvertes intellectuelles, ses succès, ses échecs, et les moments clés qui ont influencé son parcours.

### ► Réflexion personnelle :

À la fin de chaque chapitre du journal, demandez aux élèves d'ajouter une section de réflexion personnelle.

### ► Révision et partage :

Encouragez les élèves à réviser et à partager leurs journaux fictifs entre eux. Cela peut stimuler des discussions sur les différentes perspectives et interprétations de la vie d'Aaron Swartz.

## DESCRIPTIF

► Transformez le cas juridique d'Aaron Swartz en une simulation de procès en classe. Les élèves peuvent jouer différents rôles et apprennent à argumenter, à développer leur esprit critique. Organiser une simulation de procès en classe peut être une approche pédagogique immersive et engageante pour aider les élèves à comprendre les complexités juridiques et éthiques d'un cas particulier, tel que celui d'Aaron Swartz.

## OBJECTIF

- Développer son esprit critique.
- Développer un argumentaire critique.
- Développer son aisance orale et écrite.

## INTRODUCTION

Nous sommes rassemblés aujourd'hui pour juger les actions d'Aaron Swartz. Au nom de sa conviction en faveur de l'accès libre à l'information, Swartz a divulgué plus de 4 millions de documents académiques du MIT et du site Jstor, les rendant accessibles à tous sur Internet. Il fait face à des accusations de téléchargement illégal, de diffusion illégale d'informations et de violation des droits de propriété intellectuelle. Au cours de ce procès, nous entendrons les arguments de l'accusation, de la défense, ainsi que les témoignages à charge et à décharge. Les membres du jury seront appelés à se prononcer sur la culpabilité d'Aaron Swartz. Est-il coupable ou non coupable des charges qui pèsent contre lui ?

## DÉROULÉ

1. Répartissez les différents rôles parmi les élèves :
  - L'accusation
  - La défense : les avocats
  - Les témoins à décharge
  - Les témoins à charge
  - Les membres du jury : les jurés

**Nous vous conseillons de prendre le rôle de président ou présidente du tribunal afin de gérer les temps de parole, les discussions, etc. Le président ou la présidente ne décide pas du verdict final.**

2. Demandez aux élèves qui prendront part au procès de préparer leur dossier. Les élèves qui sont membres du jury devront préparer leur argumentaire après avoir assisté au procès.

Les élèves doivent collaborer ensemble à l'écriture et à la présentation orale. Les témoins à décharge travaillent avec la défense, les témoins à charge travaillent avec l'accusation.

## Exemples de témoins à charge :

- **Représentants de l'institution** : Des responsables d'institutions académiques ou de bases de données qui pourraient témoigner sur l'accès non autorisé ou les dommages présumés causés par les actions d'Aaron Swartz.
- **Experts en informatique** : Des experts qui pourraient témoigner sur la manière dont les actions d'Aaron Swartz auraient pu violer la sécurité informatique ou causer des dommages.
- **Témoins oculaires** : Des témoins qui pourraient prétendre avoir vu Aaron Swartz commettre les actes présumés.
- **Responsable de la sécurité informatique** : Un expert en sécurité informatique qui pourrait témoigner sur les vulnérabilités exploitables dans les systèmes informatiques auxquels Aaron Swartz aurait prétendument accédé.
- **Propriétaire de la base de données** : La personne ou l'entité qui détient les informations prétendument volées par Aaron Swartz, attestant des dommages subis en raison de l'accès non autorisé.
- **Agent d'application de la loi** : Un représentant des forces de l'ordre qui aurait enquêté sur les activités d'Aaron Swartz et qui pourrait témoigner sur les preuves recueillies pendant l'enquête.

## Exemples de témoins à décharge :

- **Collaborateurs et amis** : Des personnes qui pourraient témoigner de la personnalité, des motivations altruistes et des contributions positives d'Aaron Swartz à la communauté technologique et à la société en général.
- **Experts en droits numériques et liberté d'information** : Des experts qui pourraient témoigner sur la complexité des lois en matière de droits d'auteur, de partage d'informations et de liberté d'information qui étaient au cœur des activités d'Aaron Swartz.
- **Témoignages de caractère** : Des témoignages qui mettraient en avant le caractère honnête, dévoué et éthique d'Aaron Swartz.
- **D'autres activistes** qui militent pour la diffusion libre des informations sur Internet.
- **Membre de la communauté open source** : Un expert en technologie open source qui pourrait témoigner de la culture de partage d'informations et des idéaux de transparence qui ont motivé les actions d'Aaron Swartz.
- **Professeur ou mentor** : Une personne qui a travaillé avec Aaron Swartz et qui pourrait témoigner de son engagement envers l'éducation et de son désir de rendre l'information plus accessible.
- **Défenseur des droits civiques** : Un expert en droits civiques qui pourrait témoigner sur la manière dont les lois sur la fraude électronique étaient peut-être inappropriées dans le contexte des actions d'Aaron Swartz et sur la nécessité de réformes législatives.
- **Collaborateurs de projets humanitaires** : Des membres d'organisations humanitaires ou de projets auxquels Aaron Swartz a contribué, témoignant de son engagement envers des causes bénéfiques.

### 3. En tant que Président ou Présidente du tribunal, annoncez les règles du procès :

- Les plaidoiries de l'accusation et de la défense doivent durer maximum 20 minutes.
- Le témoignage des témoins à charge et à décharge ne peut pas durer plus de 5 minutes.
- Les membres du jury écoutent et prennent des notes afin de pouvoir argumenter le verdict.

### 4. Demandez au jury de se retirer et d'argumenter son verdict.

## OBJECTIFS

- ▶ Débattre autour d'un film.
- ▶ Argumenter.
- ▶ Sensibiliser à la question de l'activisme.

## QUELQUES QUESTIONS POUR MENER LE DÉBAT

### ▶ Compréhension du Film :

- Quels sont les événements clés de la vie d'Aaron Swartz présentés dans le film ?
- Comment le film utilise-t-il des témoignages, des images d'archives et d'autres éléments pour raconter son histoire ?

### ▶ Motivations d'Aaron Swartz :

- Quelles étaient les principales motivations d'Aaron Swartz dans son travail lié à l'Internet et à l'accès à l'information ?
- En quoi son engagement reflète-t-il ses convictions et ses idéaux ?

### ▶ Éthique et Activisme :

- Comment le documentaire aborde-t-il les questions éthiques liées à l'activisme en ligne et à la liberté de l'information ?
- Quels sont les dilemmes éthiques auxquels Aaron Swartz a été confronté ?

### ▶ Impact de son travail :

- En quoi les contributions d'Aaron Swartz ont-elles influencé le paysage de l'Internet et de la technologie ?
- Comment son travail a-t-il eu un impact sur les discussions actuelles sur la liberté en ligne ?

### ▶ Réflexion Personnelle :

- Quelle est votre réaction personnelle à l'histoire d'Aaron Swartz ?
- En quoi son histoire pourrait-elle inspirer d'autres personnes ?



**II.  
L'ACCÈS  
GRATUIT À  
L'INFORMATION**

## OBJECTIF

- ▶ Les élèves incarnent des "InfoAgents" dont la mission est de trouver des informations précises à partir de différentes sources disponibles en ligne, tout en apprenant à évaluer la fiabilité de ces sources.
- ▶ Ce jeu encourage l'exploration active, l'évaluation critique des sources et la collaboration entre les élèves, tout en abordant des concepts liés à l'accès gratuit à l'information.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- ▶ **Cartes Mission** : ces missions sont conçues pour encourager les élèves à rechercher des informations en ligne tout en développant leurs compétences en évaluation critique des sources. Vous trouverez des exemples de cartes « Mission » ci-après. N'hésitez pas à les ajuster en fonction du niveau de vos élèves et des sujets pertinents pour votre programme scolaire.
- ▶ **Cartes Indice** : ces cartes fournissent des informations supplémentaires, des conseils ou des ressources pour aider les élèves à accomplir leurs missions.
- ▶ Cartes Code
- ▶ Plateau Code à découvrir
- ▶ Accès à des ordinateurs, tablettes ou smartphones pour consulter des sources en ligne.

## DÉROULÉ

1. Distribuez les cartes « Mission » aux groupes d'élèves. Le nombre de carte « Mission » peut varier en fonction du nombre de groupes créés ou du nombre de missions que vous souhaitez faire découvrir aux élèves.
2. Distribuez des cartes « Indice » aux groupes de manière aléatoire. Ces cartes contiennent des informations supplémentaires ou des conseils pour aider les élèves à résoudre leur mission. Les groupes répondent à leur(s) mission(s). Les élèves précisent quelle(s) carte(s) "Indice" le groupe a utilisé afin d'expliquer brièvement pourquoi ils estiment que leurs sources sont fiables ou non.
3. Lorsqu'un groupe a terminé sa présentation, il reçoit une carte "code".
4. Lorsque tous les groupes ont terminé, les cartes « code » sont rassemblées afin de décoder le message.

## DISCUSSION POST-JEU

Après le jeu, organisez une discussion en classe sur l'importance de l'accès à l'information, la fiabilité des sources en ligne (sur base des cartes « indice ») et les compétences nécessaires pour évaluer l'information.



**III.  
LE WEB  
COMME OUTIL  
D'ÉMANCIPATION**

## OBJECTIF

- Sensibiliser les élèves aux enjeux liés à l'émancipation individuelle et collective tout en encourageant la réflexion critique et la créativité.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Les cartes Scénario

## DÉROULÉ

1. Répartissez les élèves dans des groupes. Il faut un nombre impair de groupes.
2. Chaque groupe recevra des scénarios : deux groupes doivent recevoir le même scénario. Ces scénarios peuvent représenter différentes situations, défis ou opportunités liés à l'émancipation (par exemple, lutter pour l'égalité des droits, surmonter des obstacles personnels, etc.). Des exemples sont disponibles en téléchargement mais vous pouvez créer vos propres scénarios.
3. Les groupes réfléchissent à des propositions de projets d'émancipation qui seront présentées devant les autres groupes. Les groupes ont 5 minutes par scénario.
4. Les groupes qui ont le même scénario présentent chacun à leur tour la proposition d'émancipation. Le groupe (s'il y a trois groupes) ou les groupes (s'il y a 5, 7 ou 9 groupes) votent ensuite pour la proposition préférée.
5. Les propositions d'émancipation qui ont remporté le plus de votes sont affichées au tableau.





**IV.  
L'ACTIVISME**

## OBJECTIF

- Lire et comprendre le manifeste écrit par Aaron Schwartz en anglais

## DÉROULÉ

1. Demandez aux élèves de lire le *Manifeste de la guérilla pour le libre accès* en anglais (une liste de vocabulaire peut être nécessaire pour les élèves) : [https://archive.org/stream/GuerillaOpenAccessManifesto/Goamjuly2008\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/GuerillaOpenAccessManifesto/Goamjuly2008_djvu.txt)
2. Demandez aux élèves de répondre aux questions.

## VOCABULAIRE

- **Guerilla Open Access Movement** : Mouvement qui prône l'accès libre et non restreint aux informations scientifiques et culturelles, souvent en adoptant des tactiques non conventionnelles.
- **Open Access** : Principe selon lequel l'information, en particulier la recherche scientifique, devrait être accessible à tous sans restriction financière ou technique.
- **Civil Disobedience** : Désobéissance civile : Acte délibéré de violation des lois comme forme de protestation contre une injustice perçue.
- **Copyright** : Droit d'auteur : Un ensemble de droits légaux accordés au créateur d'une œuvre originale, lui permettant de contrôler son utilisation et sa reproduction.
- **Privatization of Knowledge** : Privatisation de la connaissance : Processus par lequel l'accès à l'information, généralement disponible publiquement, devient restreint et contrôlé par des entités privées.
- **Information Privilege** : Privilège d'information : L'avantage d'avoir accès à des informations que d'autres n'ont pas, souvent en raison de statuts sociaux, économiques ou éducatifs.
- **File Sharing Networks** : Réseaux de partage de fichiers : Plateformes en ligne permettant aux utilisateurs de partager des fichiers numériques, souvent utilisées pour diffuser des informations de manière décentralisée.
- **Scientific Journals** : Revues scientifiques : Publications académiques qui présentent des articles de recherche évalués par des pairs dans des domaines spécifiques.
- **Copyright Infringement** : Violation du droit d'auteur : L'action de reproduire, distribuer ou afficher du matériel protégé par le droit d'auteur sans autorisation.
- **Intellectual Property** : Propriété intellectuelle : Les droits légaux accordés aux créateurs pour protéger leurs créations intellectuelles, telles que les œuvres artistiques, les inventions et les publications.

- **Information Liberation** : Libération de l'information : Concept selon lequel l'information devrait être librement accessible et partagée, plutôt que restreinte par des intérêts privés.
- **Access to Knowledge** : Accès à la connaissance : Principe selon lequel tout individu devrait avoir la possibilité d'accéder à des informations et des connaissances, indépendamment de son statut socio-économique.
- **Information Ethics** : Éthique de l'information : Ensemble de principes qui guident la création, la distribution et l'utilisation éthique de l'information.

## QUESTIONS

1. Identify and explain the meanings of terms such as *Open Access Movement*, *civil disobedience*, and «Guerilla Open Access.»
2. Summarize in a few sentences the main argument of the author in this manifesto.
3. What are examples of actions recommended by the author to promote free access to information?
4. What is the main intention of the author in writing this manifesto?

## RÉPONSES

1. Open Access Movement refers to the collective effort advocating for unrestricted access to scholarly research.  
Civil disobedience is the act of intentionally breaking laws as a form of protest against perceived injustice.  
Guerilla Open Access implies a combative or unconventional approach to achieving open access to information.
2. The author argues against the current trend of privatizing access to scientific and cultural knowledge, advocating for open access.
3. The author urges individuals with access to information resources to share them globally and proposes actions like creating copies, sharing archives, and fighting for «Guerilla Open Access.»
4. The author's main intention is to call attention to the privatization of knowledge and to encourage people to resist by taking actions like sharing information, creating archives, and fighting for open access.

## OBJECTIF

- Encourager la créativité littéraire.

## DÉROULÉ

1. Demandez aux élèves de rédiger un article de presse (13-18 ans).
2. Demandez aux élèves d'établir des liens entre l'activiste choisi et le combat de Aaron Swartz.
3. Demandez aux élèves de se positionner par rapport à l'activisme de Aaron Swartz et "leur" militantisme.

## POST-RÉALISATION

- Un site internet / un blog reprenant les différents articles peut être créé.
- Une présentation des différents activistes peut être réalisée en classe :

## LISTE D'ACTIVISTES

- **Greta Thunberg** : Militante suédoise pour l'action climatique et la protection de l'environnement. Elle a initié le mouvement "Fridays for Future".
- **Malala Yousafzai** : Défenseuse des droits de l'éducation des filles, survivante d'une attaque des talibans au Pakistan.
- **Emma Gonzalez** : Survivante de la fusillade de Parkland en Floride, elle est devenue une militante pour le contrôle des armes à feu aux États-Unis.
- **Joshua Wong** : Militant hongkongais pour la démocratie et les droits de l'homme.
- **Amika George** : Fondatrice du mouvement "Free Periods" au Royaume-Uni, elle milite pour l'accès gratuit aux produits d'hygiène menstruelle pour les filles défavorisées.
- **Jamie Margolin** : Co-fondatrice de "Zero Hour", une organisation pour l'action climatique dirigée par des jeunes.
- **Xiuhtezcatl Martinez** : Activiste environnemental et porte-parole jeunesse pour Earth Guardians.
- **Marley Dias** : Fondatrice de #1000BlackGirlBooks, une campagne pour collecter et distribuer des livres mettant en avant des protagonistes noires.

- **Yara Shahidi** : Actrice et militante pour l'éducation des filles et l'égalité des sexes.
- **Amanda Gorman** : Poétesse et activiste américaine, connue pour son poème "The Hill We Climb" lors de l'inauguration présidentielle de Joe Biden en 2021.
- **Leah Namugerwa** : Militante ougandaise pour le climat, membre du mouvement Fridays for Future.
- **Edward Snowden** : Ancien agent de la CIA et lanceur d'alerte, militant pour la protection de la vie privée et la transparence gouvernementale.
- **Chelsea Manning** : ancienne analyste du renseignement de l'armée américaine qui a divulgué des documents confidentiels à WikiLeaks en 2010, suscitant un débat sur la transparence gouvernementale et les questions de sécurité nationale.
- **Julian Assange** : Fondateur de WikiLeaks, défenseur de la transparence et des droits de la presse.
- **Pavel Durov (Russie)** : Fondateur de Telegram, une application de messagerie cryptée, et défenseur de la confidentialité en ligne.
- **Pussy Riot (Russie)** : Groupe de punk rock féministe russe, connu pour ses actions de protestation contre le gouvernement russe.



v.  
**DROITS  
D'AUTEURS**

Créer un jeu sur la question des droits d'auteur basé sur le combat d'Aaron Swartz peut être une manière engageante d'aborder ce sujet complexe avec les élèves. Voici une proposition de jeu qui pourrait stimuler l'apprentissage et la réflexion :

## TITRE DU JEU : "MISSION LIBREACCÈS"

### OBJECTIF

- ▮ Les élèves participeront à une mission virtuelle pour comprendre les enjeux des droits d'auteur à travers le prisme du combat d'Aaron Swartz et explorer des alternatives pour la diffusion libre de l'information.

### INSTRUCTIONS

#### 1. Contexte initial :

- ▮ Présentez le contexte du jeu en expliquant brièvement le combat d'Aaron Swartz pour la libre diffusion d'articles académiques.
- ▮ Expliquez que les élèves seront des agents de la «Mission LibreAccès» dont la mission est de promouvoir un accès équitable à l'information tout en respectant les droits d'auteur.

#### 2. Étape 1 - Le labyrinthe des droits d'auteur :

- ▮ Créez un labyrinthe virtuel représentant les obstacles que peuvent rencontrer les créateurs et les utilisateurs d'œuvres soumises aux droits d'auteur.
- ▮ Les élèves doivent naviguer à travers le labyrinthe en répondant à des questions sur les droits d'auteur, les licences, et les conséquences juridiques des violations.

#### 3. Étape 2 - La quête des alternatives :

- ▮ Proposez aux élèves de rechercher des alternatives aux modèles traditionnels de droits d'auteur. Ils pourraient explorer des licences open source, Creative Commons, ou d'autres initiatives favorisant la diffusion libre.
- ▮ Chaque alternative trouvée peut donner des "points de mission" aux élèves.

#### 4. Étape 3 - La création collaborative :

- ▮ Encouragez les élèves à travailler ensemble pour créer une œuvre collaborative tout en respectant les droits d'auteur et en utilisant des licences appropriées.
- ▮ La qualité de la collaboration et la compréhension des licences attribueront des points supplémentaires.

#### 5. Étape 4 - La présentation des découvertes :

- ▮ Demandez à chaque groupe d'élèves de présenter leurs découvertes, alternatives, et l'œuvre collaborative créée.
- ▮ Encouragez les débats et les questions entre les groupes.

#### 6. Étape 5 - La réflexion finale :

- ▮ Terminez le jeu par une discussion sur ce que les élèves ont appris sur les droits d'auteur, les défis rencontrés par Aaron Swartz, et les solutions alternatives possibles.
- ▮ Invitez les élèves à réfléchir sur la manière dont ils peuvent contribuer à un équilibre entre la protection des droits d'auteur et la diffusion libre de l'information.

## RÉFLEXION

Parler des droits d'auteur avec des élèves peut être une occasion enrichissante pour discuter de la manière dont les idées, la créativité et l'information sont protégées dans le monde numérique. En évoquant le combat d'Aaron Swartz, vous pouvez aborder plusieurs aspects du sujet. Voici quelques suggestions pour structurer la discussion :

### Introduction au concept de droits d'auteur :

- ▶ Définissez ce qu'est un droit d'auteur et expliquez son but : protéger la propriété intellectuelle des créateurs.
- ▶ Discutez de la façon dont les droits d'auteur sont pertinents dans divers domaines, tels que la musique, la littérature, les films et les logiciels.

### Histoire d'Aaron Swartz :

- ▶ Racontez l'histoire d'Aaron Swartz, en mettant l'accent sur son engagement en faveur de l'accès libre à l'information.
- ▶ Expliquez les actions d'Aaron Swartz liées à la distribution d'articles académiques et ses conséquences légales.

### Débat sur la légitimité des droits d'auteur :

- ▶ Encouragez les élèves à partager leurs opinions sur la légitimité des droits d'auteur.
- ▶ Sont-ils essentiels pour protéger les créateurs, les producteurs ou bien peuvent-ils limiter l'accès à la connaissance ?
- ▶ Discutez des avantages et des inconvénients des droits d'auteur, en mettant en avant le besoin d'équilibrer la protection des créateurs avec l'accès à l'information.

### Le rôle d'Internet dans la diffusion de l'information :

- ▶ Explorez la façon dont Internet a transformé la distribution de l'information et des œuvres créatives.
- ▶ Discutez des défis que cela pose aux modèles traditionnels de droits d'auteur et de la nécessité d'adapter les lois à l'ère numérique.

### Responsabilité et conséquences :

- ▶ Abordez la question de la responsabilité individuelle en ligne et les conséquences possibles des actions qui enfreignent les droits d'auteur.
- ▶ Soulignez l'importance de respecter la propriété intellectuelle tout en encourageant la créativité et l'innovation.

### Éducation et sensibilisation :

- ▶ Mettez en avant l'importance de l'éducation des jeunes sur les droits d'auteur et les bonnes pratiques en ligne.
- ▶ Encouragez les élèves à être des consommateurs et des créateurs responsables.

### Réflexion sur les réformes possibles :

- ▶ Invitez les élèves à réfléchir sur les réformes possibles dans le domaine des droits d'auteur pour mieux s'adapter aux réalités actuelles.
- ▶ En abordant ces sujets, vous offrez aux élèves une compréhension plus approfondie des droits d'auteur tout en stimulant la réflexion critique sur les enjeux liés à la propriété intellectuelle dans le contexte numérique.





