Installer les logiciels de l'atelier – mode d'emploi des participants

Nov 21, 2026 · @Gabriel

Pendant l'atelier, vous installez les logiciels proposés depuis l'ordinateur de l'animateur, sans attendre de longs téléchargements. Ils viennent tous des sites officiels de leurs éditeurs. Suivez la partie qui correspond à votre appareil.

1. Avant de commencer

- [ ] Votre appareil est chargé, ou branché sur une prise.
- [ ] Vous connaissez son code ou son mot de passe de déverrouillage.
- [ ] Sur téléphone, vous connaissez le mot de passe de votre compte Google (Android) ou Apple (iPhone) : il est parfois demandé pour installer.
- [ ] Vous savez si votre ordinateur est un PC Windows, un Mac ou un PC sous Linux.

Installez seulement ce qui vous a été présenté et qui vous intéresse : un ou deux logiciels suffisent pour commencer.

2. Trouver la page des logiciels

L'animateur vous propose l'une de ces deux façons. Dans les deux cas, vous arrivez sur la même **page d'accueil**. En haut de la page, touchez votre séance : **Module 1 · Reprendre le contrôle** ou **Atelier smartphone**. La page n'affiche alors que les logiciels de votre séance, classés par appareil. **Tout afficher** montre aussi les applications « pour aller plus loin ». Juste en dessous, vérifiez votre appareil : la page le reconnaît en général toute seule (Windows, Mac, Linux, Android ou iPhone) et n'affiche que ses logiciels. Si ce n'est pas le bon, touchez le bon bouton. Un message d'alerte s'affiche ? Touchez « Si un message d'alerte s'affiche » : la page explique quoi répondre sur votre appareil. Pour commencer, un ou deux logiciels suffisent : ceux marqués d'une étoile ★. Après chaque installation, cochez « installé » à côté du logiciel : la partie Mon mémo, en bas de la page, garde la liste sur votre appareil. Faites-en une capture d'écran ou imprimez-la pour la garder. Sur le Wi-Fi de l'atelier, vous pouvez aussi donner votre avis, sans votre nom, en bas de la page.

Par le Wi-Fi de l'atelier (ordinateurs et téléphones)

1. Regardez l'affiche projetée : elle donne le **nom du réseau Wi-Fi**, son **mot de passe** et deux QR codes.
2. Connectez-vous à ce réseau. Sur un téléphone, le plus simple est de flasher le **premier QR code** avec l'appareil photo, puis de toucher « Se connecter ».

- Vous devez voir : le réseau de l'atelier coché dans la liste des Wi-Fi.

3. Si l'appareil signale « Pas d'accès à Internet », choisissez **Rester connecté** : c'est normal, ce réseau ne sert qu'à l'atelier.
4. Flashez le **second QR code**, ou tapez l'adresse affichée dans votre navigateur, par exemple `http://10.42.0.1:8080`.
   - Vous devez voir : la page « Reprendre le contrôle de sa vie numérique ».

Avec une clé USB (ordinateurs)

1. Branchez la clé et ouvrez-la : l'Explorateur sur Windows, le Finder sur Mac, le gestionnaire de fichiers sur Linux.
2. Ouvrez le dossier **Atelier-souverainete-numerique**, puis double-cliquez sur **index.html**.
   - Vous devez voir : la page s'ouvre dans votre navigateur.
3. Rendez la clé à l'animateur à la fin, sauf s'il vous la laisse.

Sur un téléphone, passez plutôt par le Wi-Fi de l'atelier : lire une clé USB demande un adaptateur.

3. Sur un ordinateur Windows

1. Sur la page, ouvrez la partie **Windows** et cliquez sur le logiciel voulu.
   - Vous devez voir : le fichier apparaît dans les téléchargements du navigateur, puis dans le dossier **Téléchargements**.
2. Double-cliquez sur le fichier téléchargé (il finit par .exe, .msi ou .msix).
3. Si Windows affiche « Windows a protégé votre ordinateur », cliquez sur **Informations complémentaires**, puis sur **Exécuter quand même**. Si Windows demande « Voulez-vous autoriser cette application à apporter des modifications ? », répondez **Oui**.
4. Suivez l'installation en cliquant sur **Suivant**, puis **Installer** et **Terminer**.
   - Vous devez voir : le logiciel dans le menu Démarrer.

4. Sur un Mac

1. Sur la page, ouvrez la partie **Mac** et cliquez sur le logiciel voulu.
2. Ouvrez le fichier téléchargé (il finit par .dmg), dans le dossier **Téléchargements**.
   - Vous devez voir : une fenêtre avec l'icône du logiciel et un raccourci vers Applications.
3. Faites glisser l'icône du logiciel sur le dossier **Applications**.

4. Ouvrez le logiciel depuis le dossier Applications. Si le Mac refuse de l'ouvrir, **ouvrez Réglages Système › Confidentialité et sécurité, cliquez en bas sur Ouvrir quand même, puis** confirmez.

Pour KeePassXC et Session, deux versions sont proposées. Menu Pomme › **À propos de ce Mac** : si vous lisez « Puce Apple M… », prenez la version Apple M1 ; si vous lisez « Intel », prenez la version Intel.

5. Sur Ubuntu, Linux Mint ou Zorin OS

1. Sur la page, ouvrez la partie **Linux** et cliquez sur le logiciel voulu.
2. Fichier qui finit par **.deb** : double-cliquez dessus. L'installateur de logiciels s'ouvre : cliquez sur **Installer** et tapez votre mot de passe.
   - Vous devez voir : le logiciel dans le menu des applications.
3. Fichier qui finit par **.AppImage** : il se lance sans installation. Clic droit › **Propriétés** › **Permissions**, cochez « Autoriser l'exécution du fichier comme un programme », puis double-cliquez dessus. Rangez-le dans un dossier où vous le retrouverez.

Firefox est déjà installé sur ces systèmes : inutile de le télécharger. Syncthing (atelier smartphone) s'installe avec Internet, en tapant dans un terminal : `sudo apt install syncthing`.

Les extensions pour Firefox (tous les ordinateurs)

1. Dans la partie **Le guide**, téléchargez l'extension voulue (fichier qui finit par .xpi) : **uBlock Origin**, et celle de votre gestionnaire de mots de passe (**Bitwarden**, **Proton Pass** ou **KeePassXC-Browser**). Une seule extension de gestionnaire suffit.
2. Ouvrez Firefox, puis faites glisser ce fichier dans la fenêtre de Firefox.
3. Cliquez sur **Ajouter**.
   - Vous devez voir : l'icône de l'extension en haut à droite de Firefox (un bouclier rouge pour uBlock Origin).

Dans Brave, la protection est déjà intégrée. L'extension du gestionnaire de mots de passe s'installe depuis le Chrome Web Store, avec Internet.

6. Sur un téléphone ou une tablette Android

1. Connectez-vous au Wi-Fi de l'atelier et ouvrez la page (partie 2).
2. Ouvrez la partie **Android** et touchez le logiciel voulu (fichier qui finit par .apk).
   - Vous devez voir : « Téléchargement terminé » en bas de l'écran ou dans les notifications.

3. Touchez **Ouvrir** (ou la notification).
4. La première fois, le téléphone indique qu'il bloque les installations depuis votre navigateur. Touchez **Paramètres**, activez **Autoriser depuis cette source**, puis revenez en arrière.
5. Touchez **Installer**.
    - Vous devez voir : « Application installée », puis l'icône sur l'écran d'accueil.

Google Play Protect peut demander de confirmer : touchez **Installer quand même** ou **Plus de détails › Installer quand même**. Ces fichiers viennent des sites officiels des éditeurs, ou de F-Droid, le magasin d'applications libres.

Quelques applications ne sont proposées que par un lien vers le Play Store, par exemple Magic Earth : il faut alors Internet. Vous préférez le Play Store pour les autres ? Elles y sont aussi, avec Internet.

7. Sur un iPhone ou un iPad

Apple n'autorise l'installation d'applications que depuis l'**App Store**. Il vous faut donc une connexion Internet : le Wi-Fi de la salle ou vos données mobiles, et non le Wi-Fi de l'atelier.

1. Sur la page (ou l'affiche), ouvrez la partie **iPhone et iPad**.
2. Touchez le lien de l'application, ou flashez son QR code avec l'appareil photo.
    - Vous devez voir : la page de l'application dans l'App Store.
3. Touchez **Obtenir**, puis validez avec Face ID, Touch ID ou le mot de passe de votre compte Apple.
    - Vous devez voir : l'icône de l'application sur l'écran d'accueil.

Vérifiez le nom de l'éditeur sous le nom de l'application (Brave Software, Mozilla, Bitwarden, Proton AG…) : les liens de la page mènent directement aux bonnes applications, mais l'App Store contient des imitations.

8. Après l'installation

- **Reconnectez-vous à votre Wi-Fi habituel** quand vous avez fini : le réseau de l'atelier n'a pas Internet, et il disparaît à la fin de la séance.
- **Android :** retirez l'autorisation donnée au navigateur. Paramètres › Applications › Accès spécial (ou Accès spécifiques des applications) › **Installer des applis inconnues**, choisissez votre navigateur, désactivez. Si le menu est introuvable, tapez « inconnues » dans la loupe des Paramètres.
- **Les mises à jour** se feront ensuite par Internet : automatiquement pour la plupart des logiciels, ou par F-Droid pour les applications Android qui en viennent.

- **Créer un compte** (Bitwarden, Proton, Ente) et activer la double authentification demandent Internet : faites-le pendant la suite de l'atelier, ou chez vous avec les fiches du guide.

9. En cas de problème

Ce qui se passe	Que faire
Le Wi-Fi de l'atelier n'apparaît pas	Activez le Wi-Fi, attendez quelques secondes, ou rapprochez-vous de l'ordinateur de l'animateur
Le téléphone se déconnecte tout seul	Il cherche Internet : dans les réglages du réseau, choisissez « Rester connecté », ou désactivez les données mobiles un instant
La page ne s'ouvre pas	Tapez l'adresse exactement comme sur l'affiche, avec `http://` et le numéro après les deux-points
Le téléchargement ne démarre pas	Appui long sur le lien › Télécharger le lien. Si le navigateur le bloque ou l'indique « non sécurisé » : ouvrez la liste des téléchargements et choisissez de conserver le fichier
Android refuse d'installer	Voir l'étape 4 de la partie 6 ; un téléphone très ancien peut ne pas être compatible
Le Mac refuse d'ouvrir le logiciel	Clic droit › Ouvrir, ou Réglages Système › Confidentialité et sécurité › Ouvrir quand même
Vous ne savez pas quoi choisir	Demandez à l'animateur : un navigateur et un gestionnaire de mots de passe suffisent pour commencer

Pour aller plus loin à la maison : le Guide de Souveraineté Numérique, gratuit, sur **guide.gabriel-ananda.org**. Module 1 : fiches N°2 (navigateur), N°16 (mots de passe), N°18 (double authentification) et N°52 (téléphone). Atelier smartphone : fiche N°97 (récapitulatif), puis N°24 (cartes), N°29 (Syncthing) et N°96 (Session). Ces fiches sont aussi dans la partie **Le guide** de la page.