



## ÉTAPE 1 - ORIENTER



**Conseils pour les formateurs/enseignants :** Pour commencer avec cette activité, essayez d'engager les apprenants dans une discussion en imaginant les implications positives du partage d'informations sur Internet. Vous pouvez encourager la discussion en donnant quelques idées sur les campagnes de crowdfunding, les défis viraux, être reconnu et promouvoir son travail.

## ÉTAPE 2 - CONCEVOIR



**Conseils pour les formateurs/enseignants :** Engagez les apprenants dans une brève discussion pour déterminer dans quelle mesure ils partageraient les activités ou les produits (tels que des photographies, des vidéos ou des images) qu'ils ont réalisés et ce qui les empêche de le faire. Si vos apprenants sont des enseignants, demandez-leur ce qu'ils feront des activités Let's STEAM qu'ils ont adaptées à leurs élèves pour promouvoir l'inclusion : s'ils les partageront avec d'autres collègues et/ou sur Internet, ou s'ils les stockeront simplement dans leur ordinateur, et pourquoi. Le but de cette discussion est de mettre en évidence le fait que le partage peut donner l'impression d'un manque de contrôle sur les personnes qui détiennent ces informations et sur les fins auxquelles elles seront utilisées ou partagées à nouveau.

Après cette discussion, demandez-leur ce qu'ils ressentiraient si des activités qu'ils ont conçues étaient partagées sur Internet sans autorisation. Demandez aux apprenants s'ils ont utilisé des images, des vidéos, de la musique ou d'autres ressources avec leurs activités/travaux et, le cas échéant, s'ils savaient si ces images pouvaient être utilisées librement. L'objectif de cette discussion est de faire comprendre aux apprenants qu'il est bon de partager certaines informations sur Internet, mais que tout le monde a droit à la propriété intellectuelle des produits créés.

En outre, d'autres exemples peuvent être utilisés pour discuter du droit à la propriété intellectuelle - Ces exemples ont été extraits du site (en) : [https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource\\_files/business\\_ethics\\_ch7.pdf](https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/business_ethics_ch7.pdf).

- Le logo d'un fabricant de T-shirts bien connu est utilisé sur des T-shirts produits dans un autre pays. Qui doit recevoir les bénéfices de la vente de ces T-shirts ?
- Un logiciel est installé sur un ordinateur dans une grande entreprise. Les employés téléchargent le logiciel pour l'utiliser sur leurs ordinateurs personnels. Quelqu'un doit-il payer ? Si oui, qui ? Combien ? Pourquoi ?
- Une émission de télévision utilise la même intrigue et les mêmes personnages qu'une autre émission. Le programme doit-il obtenir la permission d'utiliser les éléments protégés par le droit d'auteur de l'émission originale ? Pourquoi/pourquoi pas ?
- Un élève de la classe copie ce document et l'utilise dans son cours de commerce dans une autre classe. S'agit-il d'une violation du droit d'auteur de ces documents ?
- Un enseignant utilise un article de journal dans sa classe. Il copie l'article et le donne à ses élèves. Les droits de propriété intellectuelle ont-ils été violés ? Si oui, par qui ? Si non, pourquoi ?
- Une entreprise fait des copies d'un tableau célèbre. L'entreprise vend ces copies. Qui doit payer pour le droit de copier ces peintures ? Pourquoi ?
- Un architecte copie le plan d'un bâtiment et le vend à un client. Quels sont les droits de propriété intellectuelle qui ont été violés ? Que faut-il faire ? Qui doit payer ?

A la fin de cette partie, les apprenants doivent être conscients de la nécessité de définir et de respecter la propriété intellectuelle.



## ÉTAPE 3 - INVESTIGUER



**Conseils pour les formateurs/enseignants :** L'objectif de cette partie est que les apprenants se familiarisent avec les outils Creative Commons, le type de licences proposées et qu'ils essaient de définir une licence qu'ils utiliseraient s'ils devaient partager des documents, des images, des vidéos ou d'autres ressources créées par eux sur Internet.

## ÉTAPE 4 - CONCLURE



**Conseils pour les formateurs/enseignants :** L'objectif de cette dernière partie est, d'une part, des avantages directs du bénéfice mutuel des ressources mises en ligne et publiques, mais aussi d'autre part de l'importance de l'utilisation éthique et de la responsabilité en conservant et en affirmant le droit d'auteur et le copyright. À cette fin, une discussion finale sera encouragée dans laquelle les apprenants partageront les types de licences qu'ils ont choisis pour partager leurs ressources créées.

Le formateur peut également envisager d'introduire dans la discussion finale d'autres brevets qui peuvent être utilisés, comme décrit ici. Il est utile de discuter avec les apprenants de la différence en termes de partage et de droits d'utilisation, en soulignant la différence entre les brevets très restrictifs (qui garantissent les droits d'utilisation et d'exploitation mais empêchent les autres utilisateurs d'en bénéficier, comme les médicaments et les vaccins), et les brevets sous forme de licences Creative Commons, qui permettent aux utilisateurs de bénéficier des créations des autres et de développer les leurs.

En outre, le formateur peut faire participer les apprenants à la discussion d'autres bonnes pratiques (suggérées ci-dessus) pour garantir l'utilisation éthique des informations. Les apprenants peuvent être invités à explorer différents référentiels dans lesquels des ressources sans droits d'auteur sont partagées, ainsi qu'à étudier comment les auteurs de ces ressources peuvent être crédités pour leur travail.