

RESSOURCES - INCLUSION - FICHE D'ACTIVITÉ 4

PROMOUVOIR ET PARTAGER

#R2AS04

Activité pour aller plus loin. Discussions libres, travail en autonomie.

Modalités

De quoi parle-t-on ?

Les fiches #R2AS03 et #R2AS04 ont pour ambition d'aborder des thèmes plus généraux afin d'engager les enseignants et élèves dans une discussion sur les différentes questions d'éthique et de sécurité liées au partage des données.

Duration

1h

Matériel

- Aucun matériel spécifique n'est nécessaire
- L'accès à Internet sera un plus pour consulter les ressources proposées dans la fiche d'activité

Niveau de difficulté

Débutant

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Imaginer les répercussions positives du partage d'informations sur Internet
- Considérer dans quelle mesure vous partageriez des activités ou des produits (tels que des photos, des vidéos ou des images) réalisés lors de la formation Let's STEAM ou dans la classe et ce qui pourrait être bloquant pour vous
- Se familiariser avec le cadre de Creative Commons





ÉTAPE 1 - ORIENTER

10 min.



Après la discussion sur le partage de différentes informations personnelles sur vous et vos amis et camarades sur Internet, **essayez de réfléchir maintenant aux utilisations positives que ce partage d'informations peut avoir.**



ÉTAPE 2 - CONCEVOIR

15 min.



Ainsi le partage d'informations sur l'internet peut effectivement avoir des aspects positifs. Sur la base de ce dont vous avez discuté précédemment, **serez-vous enclin à partager simplement les activités ou autres produits (tels que photos, vidéos ou images) que vous avez réalisés ? Allez-vous partager les activités Let's STEAM que vous avez adaptées pour promouvoir l'inclusion et l'équité ? Qu'est-ce qui peut vous empêcher ou empêcher les autres de le faire ?**

Discutez avec vos pairs de ce que vous ressentiriez si ces photos/vidéos/images étaient à nouveau partagées sur Internet par des personnes que vous ne connaissez pas, sans votre permission ? Avez-vous utilisé des images, des vidéos, de la musique ou d'autres ressources provenant d'autres personnes dans des travaux précédents ? Saviez-vous si vous pouviez utiliser ces ressources ? Comment ?

Envisagez différentes situations :

- ▶ 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 chargé 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 faut-il payer ? Pourquoi ?
- ▶ 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 ?
- ▶ Une émission de télévision utilise la même intrigue et les mêmes personnages qu'une autre émission. L'émission doit-elle obtenir la permission d'utiliser les éléments protégés par le droit d'auteur de l'émission originale ? Pourquoi/pourquoi pas ?
- ▶ Une entreprise fabrique des copies d'un tableau célèbre. L'entreprise vend des copies. Qui doit payer pour le droit de copier ces tableaux ? Pourquoi ?
- ▶ Une enseignante utilise un article du journal dans sa classe. Elle 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 ?
- ▶ Un architecte copie la conception d'un bâtiment et la vend à un client. De qui les droits de propriété intellectuelle ont-ils été bafoués ? Que faut-il faire ? Qui doit payer ?

1



2



3





ÉTAPE 3 - ENQUÊTER

25 min.



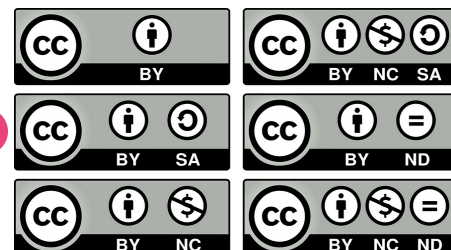
Si vous aimez que, lorsque vous partagez des documents, des images, des vidéos ou d'autres ressources créées par vous sur Internet, les gens vous créditent en tant qu'auteur, **il existe certains outils dont vous pouvez bénéficier.**

L'un d'eux est l'utilisation des **licences Creative Commons**, qui sont des outils offrant la possibilité d'une manière simple et standardisée d'octroyer des autorisations de droits d'auteur sur leurs œuvres créatives. Dans cette partie, nous vous demandons de **jeter un œil aux types de licences Creative Commons** et de réfléchir à la licence que vous utiliseriez si vous deviez partager des documents, des images, des vidéos ou d'autres ressources.

► **Renseignez-vous ici !**
<https://creativecommons.org/licenses/>

S'il y a trop d'informations sur cette page, essayez avec [la version plus simple](#) pour choisir le type de licence qui vous serait le plus utile. Essayez de placer le type de licence que vous avez choisi sur le document, l'image, la vidéo ou les autres ressources que vous souhaitez partager.

Ressource: <https://chooser-beta.creativecommons.org>



ÉTAPE 4 - CONCLURE

10 min.



Partagez avec vos pairs le **type de licence que vous avez choisi**. Expliquez-leur pourquoi vous avez choisi cette licence et écoutez leurs choix. Affinez le type de licence que vous utiliseriez en cas de besoin. Pour finir, discutez avec vos camarades et réfléchissez à d'autres pratiques exemplaires qui peuvent être mises en œuvre afin de **respecter la propriété du matériel partagé** :

- Partagez un lien vers un ouvrage cité au lieu d'en faire des copies (par exemple, via des bibliothèques libres, un site web, ou en établissant un lien vers un autre dépôt ou site web légitime).
- Soyez prudent lorsque vous téléchargez du contenu numérique sur Internet. Certaines œuvres protégées par le droit d'auteur peuvent avoir été publiées sur Internet sans l'autorisation de leur détenteur (auteur).
- Dans vos créations, prenez des précautions pour protéger les ouvrages protégés par le droit d'auteur contre une diffusion plus large (par exemple, en diffusant une vidéo en streaming plutôt qu'en la publiant ; en publiant sur un site protégé par un mot de passe).
- Lorsque vous réalisez un projet, citez toutes les sources, affichez l'avis de droit d'auteur et indiquez le contenu qui a été utilisé avec autorisation. Parfois, le fait de citer le contenu ne donne pas l'autorisation d'utiliser une œuvre protégée par le droit d'auteur.

Envisagez l'utilisation de dépôts Creative Commons, par exemple :

