

Le Droit d'Auteur

Rubriques	Contenus
Auteurs et licence du document	Florence Devouard. Publié sous licence CC BY SA 4.0. Source : https://fr.wikibooks.org/wiki/Ressources_p%C3%A9dagogiques_relatives_au_droit_d%27auteur
Date du document	01/12/20
Titre	Comprendre les droits d'auteur
Classe / niveau	12-15 ans
Disciplines impliquées	Français ou Technologies
Description synthétique	<p>Les activités proposées incluent</p> <ul style="list-style-type: none"> - la lecture d'un livret de découverte sur les droits d'auteur, le visionnement d'une vidéo et l'exploration d'un document; - un travail d'analyse de l'information collectée via la réalisation de cartes mentales par les élèves et des discussions - une mise en application incluant la résolution d'exercices fournis ainsi que la création d'exercices types par les élèves eux-même - une activité de renforcement lexical avec un exercice de mots-croisés - un test d'acquisition (quizz)
Compétences	<p>S'informer, exploiter des données Lire, écouter, écrire Travail à plusieurs Se positionner à la fois comme créateur de contenu, et ré-utilisateur de contenu produit par autrui</p>
Prérequis	Ce module doit être proposé lorsque les élèves ont déjà une familiarité avec la notion d'oeuvre de l'esprit
Ressources pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> * Doc 16 : livret de découverte des droits d'auteur et licences CC * Vidéo 20 : la vidéo sur les licences Creative Commons en bref, proposé par Fabrique REL * Doc 5 : poster Les licences CC pour les créateurs, proposé par Devouard * Doc 2 : Infographie sur les licences CC * Doc 12 : Quizz sur les droits d'auteur * Doc 13 : Carte mentale sur les droits d'auteur * Doc 10 : Modèles de scénarios Creative Commons * Doc 14 : Exemple théorique de durée des droits d'auteur * Doc 17 : Grille de mots-croisé « auteur »
Ressources contextuelles	<ul style="list-style-type: none"> * Vidéos : les vidéos sur le droit d'auteur de Calimaq * Doc 1 : Brochure de découverte des licences Creative Commons éditée par Wikimedia Belgium

Activités détaillées

1. Proposer aux élèves de lire le livret de découverte sur les droits d'auteur (doc 16)

La lecture pourra être faite en classe ou à la maison.

Le livret leur permettra de comprendre la notion d'œuvre créative, fournira des clés de compréhension sur ce que sont les droits d'auteur et sur les licences Creative Commons.

2. Proposer aux jeunes de créer une carte mentale à partir des infos du livret.

On pourra se référer à l'exemple de carte mentale document 13.

Cette activité pourra se faire par groupes de 3-4 élèves sur une feuille A4. Les cartes mentales réalisées pourront être affichées sur le mur de la classe. On pourra envisager de demander à chaque groupe de faire une brève présentation de la carte réalisée par les groupes.

3. Discussion avec les élèves sur ce que sont les droits d'auteurs

Que retiennent-ils du livret ? Qu'est-ce qui a été compris ? Ou pas compris ? Quelles questions se posent ? Les droits d'auteur leur semblent-ils une bonne idée ? Pourquoi ?

4. Proposer aux élèves de regarder la vidéo de présentation des licences Creative Commons suivi de discussion.

Il s'agit de la Vidéo 20 : Les licences Creative Commons en bref.

Rappeler que les licences doivent être comprises à la fois par les créateurs et par les utilisateurs. Echanges dans la classe afin d'identifier pourquoi.

On pourra se servir du poster « les licences CC pour les créateurs » (doc 5).

Pourquoi les créateurs doivent comprendre les licences ?

- * pour comprendre qu'ils ont des droits et qu'autrui doit demander la permission pour utiliser, copier, diffuser, modifier, vendre etc. leurs œuvres.
- * pour comprendre les différentes possibilités offertes par les licences Creative Commons (pré-permission accordées pour certains droits)
- * pour être capable de choisir la licence qui lui convient le mieux (choisir entre les 4 éléments et les 6 types de licence)
- * pour comprendre quelles informations donner pour pouvoir partager son travail correctement

Pourquoi les utilisateurs doivent comprendre les licences ?

- * pour comprendre que par défaut, l'utilisateur ne peut pas copier, diffuser, modifier, vendre etc. sans permission de l'auteur
- * sauf si l'œuvre est sous licence CC, mais dans ce cas, il faut comprendre ce qu'il est autorisé à faire selon la licence utilisée
- * s'il utilise une œuvre réalisée par autrui, comprendre qu'il faut impérativement attribuer l'œuvre selon des règles établies
 - ** par respect pour l'auteur
 - ** pour respecter la loi
 - ** pour aider d'autres utilisateurs à mieux comprendre l'œuvre et le contexte de sa création
 - ** pour permettre à d'autres utilisateurs de remonter à l'origine de l'œuvre
 - ** si l'œuvre originale a été modifiée, comprendre quelles sont les modifications qui ont été apportées

Que pensent-ils de la durée (très longue) des droits d'auteur ?

On pourra se servir du document 14: Exemple théorique de durée des droits d'auteur exclusifs pour une œuvre.

Quels avantages ? Quels inconvénients ? Savent-ils quelles sont les conditions de durée dans leur pays ? Et dans les pays limitrophes ?

5. S'entraîner à identifier la bonne licence

Proposer aux jeunes de travailler par petits groupes.

Mettre aussi à la disposition des élèves le poster détaillé de description des licences CC (doc 2) ainsi que le document 10 : Modèle de scénarios Creative Commons.

- Première partie : peuvent-ils deviner quelle serait la meilleure licence à choisir pour chacun des scénarios proposés ?
- Deuxième partie : correction de leurs choix et discussion
- Troisième partie : leur proposer de rédiger un scénario avec une licence correspondante.
- Quatrième partie : chaque groupe présente son scénario (sans mentionner la licence) à l'ensemble de la classe qui doit deviner la bonne licence.

Conserver précieusement les scénarios produits par les élèves, pour pouvoir les proposer à d'autres classes ou l'année suivante.

6. Proposer aux élèves un mots-croisé

La grille de mots-croisés (doc 17) reprend des termes ou des notions introduites dans le livret sur les droits d'auteur. Le travail permet de revoir ces mots, de mieux comprendre leur signification. La correction du mots-croisé pourrait s'accompagner d'une discussion collective.

7. Le quizz sur les droits d'auteur

Le quizz sur les droits d'auteur (doc 12) peut-être proposé aux jeunes à l'issue de la séance.