

## COMPTE RENDU D'ANIMATION

Obligatoire

Optionnelle

**Intitulé : Internet et le droit**

**Bassin : poissy-Sartrouville**

<p>Date : 14 mai 2019          Animateurs : Manon GALLET &amp; Cécile PAOLI          IA-IPR EVS : M. BURTIN          Nombre de présents :</p>	<p>Thématique : Numérique           Parcours pluriannuel : oui-non</p>
---	--

### Ordre du jour :

- Rapide tour de table des mutations inter-académiques
- Présentation de la matinée
- Intervention de Daniela BRUN
- Ateliers
- Retour rapide sur les ateliers

### Intervenant(s) :

Daniela BRUN, IAN ;  
 Florian COOL, professeur documentaliste au Collège Jean Zay de Verneuil sur Seine ;  
 Manon GALLET et Cécile PAOLI

### Synthèse/Contenu des interventions :

#### 1. Intervention de Daniela Brun, IAN : point théorique sur quelques notions importantes

##### A. Droit d'auteur et droit à l'image

Pour la propriété intellectuelle, on distingue le droit moral (incessible et perpétuel) et le droit patrimonial (cessible et temporel – en général 70 ans après la mort de l'auteur)  
 Droits patrimoniaux : essentiellement droit de représentation (communication de l'œuvre au public) et droit de reproduction. Droit d'adaptation et de traduction. (mais le traducteur dispose de droits d'auteur sur sa traduction). La durée, le support et le territoire des cessions de droits doivent être précisés.

Droits moraux : durent tant qu'on a connaissance de l'auteur et de son œuvre, inaliénables dans tous les cas, imprescriptibles. Droit à première divulgation, droit de paternité (on doit citer le nom de l'auteur dès qu'on exploite l'œuvre), droit au respect de l'œuvre (ne doit pas être dénaturée), droit de retrait ou de repentir (extrêmement difficile à exercer car implique souvent une indemnisation des tiers avec qui des contrats ont été établis).

Droit à l'image : notion très large qui inclut tout ce qui peut permettre d'identifier la personne ; toutes les captations ; image, son, vidéo... font l'objet d'une demande d'autorisation. Chaque usage doit faire l'objet d'une autorisation spécifique (une autorisation globale de début d'année ne fonctionne pas). Il faut préciser les différentes conditions de diffusion. L'écriture manuscrite peut permettre d'identifier une personne ! (copie d'élève)

Les deux droits peuvent se superposer : cas de l'élève youtubeur, auteur de son contenu et dont l'image est diffusée. Cas également d'un autoportrait d'un photographe. Également photo d'une œuvre d'art elle-même protégée par le droit d'auteur. Photos prises lors d'un concert (droit voisin des artistes sur scène).

Pour l'utilisation illicite du droit à l'image, mettre en garde les élèves sur leur

**responsabilité pénale** (pour la question des droits d'auteur c'est une infraction financière)

L'exception pédagogique : utilisation à des fins d'illustration en classe et en publication sur l'intranet (ENT, portail authentifié par un mot de passe), sans excéder 10% de l'œuvre.

L'éducation nationale paye des droits pour cela.

## B. Les licences Creative Commons

Il existe plusieurs licences libres, on s'intéresse ici aux licences Creative Commons. 4 droits qu'on peut combiner en 6 licences. Intéressant à utiliser en particulier quand on partage une ressource pédagogique sur le net. Cela permet d'autoriser les collègues à utiliser notre travail tout en leur rappelant de nous citer !

Cela nous permet aussi de donner l'exemple à nos élèves.

Les œuvres littéraires tombent dans le domaine public 70 ans après la mort de l'auteur, pour les autres œuvres c'est 50 ans.

Les œuvres libérées de droits pour usage scolaire (vidéos, images, séquences entières) sont disponibles sur 3 plates-formes :

- Les *BRNE*

<https://eduscol.education.fr/cid105596/banque-de-ressources-numeriques-pour-l-ecole-brnedu-cycles-3-et-4.html>

- *L'éduthèque* -> accès à lesite.tv qui propose en particulier des ressources gratuites utilisables par les élèves (mot de passe). Cela permet par exemple de monter un ciné-club. créer une compte classe pour l'établissement, pas un par collègue et par classe sinon les élèves ne s'y retrouveront pas. On peut créer un mot de passe très simple.

<https://www.edutheque.fr/accueil.html>

- *Etincel* : portail mis en place en collaboration avec les industriels. Des parcours entiers et

des ressources granulaires (ex : une vidéo qu'on peut intégrer à son ENT). Les ressources sont téléchargeables légalement, ce qui permet par exemple de se libérer de la contrainte technique du streaming sur le réseau pédagogique !)

<https://www.reseau-canope.fr/etincel/accueil?>

[gclid=EAlaIQobChMIhJHOsry74gIVxJrVCh17RQjDEAAAYASAAEgLoXvD\\_BwE](https://www.reseau-canope.fr/etincel/accueil?gclid=EAlaIQobChMIhJHOsry74gIVxJrVCh17RQjDEAAAYASAAEgLoXvD_BwE)

En cas de question juridique, le chef d'établissement peut s'adresser à une cellule juridique du rectorat.

### C. Les données personnelles

Le RGPD ne concerne pour l'instant pas les profs docs directement, mais les chefs d'établissement. C'est lui.elle qui tient un registre à disposition et informe les usagers de la façon dont leurs données sont traitées. C'est en train d'être mis en place au rectorat, la procédure devrait arriver. A avoir à l'esprit : chaque fois qu'on fait usage d'un service avec inscription et création d'un compte, des données personnelles sont en jeu et il faut informer les usagers (et les parents car nos élèves sont mineurs). Il faut donc qu'on garde la liste des services avec inscription que nous utilisons avec les élèves. L'utilisation de google avec les élèves peut être problématique car les serveurs ne sont pas tous en Europe. Google éducation est couvert par la loi.

Au-delà de l'aspect juridique, réfléchir aux aspects éthiques en jeu lorsqu'on utilise des outils déjà majoritaires et dont le business model est fondé sur l'exploitation commerciale des données personnelles.

## 2. Travail en ateliers : chaque participant participe à tous les ateliers (30 mn chacun)

- A. Atelier animé par Daniela Brun
- B. Atelier animé par Florian Cool
- C. Atelier animé par Manon Gallet et Cécile Paoli

### **Sources et ressources :**

Diaporama de Daniela Brun

un parcours M@gistère sur le RGPD

<https://magistere.education.fr/dgesco/course/view.php?id=1425&section=1>

le site de la CNIL

<https://www.cnil.fr/>

<b>Atelier n°1</b> <b>Animateur : Daniela BRUN</b>	<b>Les usages numériques à l'école, question de droit...</b>
<p>Production/Restitution :</p> <p>Les participants ont testé et amélioré leurs connaissances sur les aspects juridiques des usages numériques à l'école, à l'aide d'un questionnaire réalisé avec l'outil numérique Socrative.</p>	
<p><b>Sources et ressources</b></p> <p>Lien vers le questionnaire : <a href="https://b.socrative.com/teacher/#import-quiz/40372105">https://b.socrative.com/teacher/#import-quiz/40372105</a></p>	
<b>Atelier n°2</b> <b>Animateur : Florian Cool</b>	<b>Un jeu sérieux sur les licences Creative Commons</b>
<p>Production/Restitution :</p> <p>Après avoir visionné une courte vidéo qui récapitule les différentes options et les licences qui en découlent, les participants ont découvert - en y jouant - un jeu sérieux sur les Creative Commons créé par Cécile Dessaivre, professeure-documentaliste de l'académie de Nantes.</p> <p>Les participants ont enfin émis des remarques permettant d'améliorer le jeu (qui seront transmises son auteure) et réfléchi au cadre de son utilisation avec les élèves. Cela peut par exemple être le cas dans des séquences sur le droit d'auteur ou à la fin d'un projet pour réfléchir avec les élèves à la valorisation et à la réutilisation possible de leur travail.</p> <p>Précision concernant la licence CC0 puisque plusieurs personnes (merci à elles !) ont pointé l'incohérence de cette licence avec le fait que les droits moraux de l'auteur sont inaliénables ("l'auteur ne peut s'en départir même s'il l'écrit dans un contrat", cf. <a href="#">vidéo "Le mot du juriste" sur Les droits moraux de l'auteur</a>). Après vérification, il s'avère que la licence CC0 libère au maximum les droits d'auteur d'une ressource <u>dans la limite exigée par la loi du pays du créateur</u>. Ainsi, la licence CC0 est considérée en France comme une licence CC-BY. Il me paraît néanmoins intéressant de continuer à utiliser la licence CC0 pour les raisons énoncées par Lionel Maurel (aka Calimaq aka S.I.Lex, du collectif Savoirs Com1) dans son commentaire à <a href="#">ce billet de blog</a>.</p>	
<p><b>Sources et ressources</b></p> <p>Voici les liens vers la <a href="#">vidéo de présentation des Creative Commons</a> et vers la <a href="#">séquence de Cécile Dessaivre</a> où l'on peut télécharger le plateau de jeu et les cartes.</p>	

**Atelier n°3****Animateur :****Manon GALLET & Cécile PAOLI****Un jeu sérieux sur les données  
personnelles****Production/Restitution :**

Les participants ont découvert – en jouant – le jeu sérieux *Data perso* proposé par La reine Merlin. Ils ont ensuite réfléchi collectivement aux exploitations pédagogiques qui peuvent en être faites.

- Programme de 5ème en EMC - EMC ou philo (débat) au lycée.
- Une autre piste de jeu : partir d'étiquettes vierges à faire remplir par les élèves.
- Les suites possibles pour une séance complète :
  - quelles données utiliser pour quels objectifs (jeu de rôle – je suis marchand de téléphone, d'assurance...)
  - comment éviter la diffusion et la propagation des données nous concernant (sécurisation des profils...)
  - la question de l'éthique d'utilisation des données

**Sources et ressources**

Le jeu sérieux [Data perso](#) proposé par [La reine Merlin](#).

En complément : définitions sur le site de la CNIL des [données personnelles](#) et des [données sensibles](#).