

# Ressources éducatives libres et problématique des droits d'auteurs

Kouawo Achille  
Technopédagogue



# Introduction

- Les technologies de l'information et de la communication, depuis le web 1 au Web 2, nous permettent facilement de créer, diffuser et partager les connaissances et la culture.
- L'école, le lieu où la connaissance est diffusée, doit utiliser les ressources disponibles sur le web pour permettre aux élèves d'être à jour dans les apprentissages, mais aussi d'entrer en plein dans la société du savoir.
- Ces ressources que nous prenons sur le web, sont-ils libres de droits ? Les auteurs perçoivent-ils une rémunération ? Comment les utiliser ?



# Le libre...

- En parlant des REL, nous avons le concept **Libre**... que nous retrouvons dans les **Logiciels libres** par exemple.
- « Logiciel libre » [*free software*] désigne des logiciels qui respectent la liberté des utilisateurs. En gros, cela veut dire que **les utilisateurs ont la liberté d'exécuter, copier, distribuer, étudier, modifier et améliorer ces logiciels.**
- Le « logiciel libre » fait référence à la liberté, pas au prix. Pour comprendre ce concept, vous devez penser à « liberté d'expression », pas à « entrée libre ». (gnu.org).



# Le libre...

- Un programme est un logiciel libre si vous, en tant qu'utilisateur de ce programme, avez les quatre libertés essentielles :
  - La liberté d'exécuter le programme comme vous voulez, pour n'importe quel usage (liberté 0) ;
  - La liberté d'étudier le fonctionnement du programme, et de le modifier pour qu'il effectue vos tâches informatiques comme vous le souhaitez (liberté 1). L'accès au code source est donc une condition nécessaire ;
  - La liberté de redistribuer des copies, donc d'aider votre voisin (liberté 2) ;
  - La liberté de distribuer aux autres des copies de vos versions modifiées (liberté 3) ; en faisant cela, vous donnez à toute la communauté une possibilité de profiter de vos changements ; l'accès au code source est une condition nécessaire.





# Licence ouverte... non libre... propriété intellectuelle

- Toute licence accordant seulement une partie des droits cités dans le libre sera qualifiée de licence ouverte non libre.
- Par exemple, une clause interdisant les modifications constitue une restriction d'usage.
- Nous avons enfin les licences propriétaires qui sont spécifiques au domaine commercial.
- Autant sont les licences que nous retrouvons dans le vaste domaine de La **propriété intellectuelle qui comporte deux branches** :
  - La propriété littéraire et artistique, qui s'applique aux œuvres de l'esprit, est composée du droit d'auteur et des droits voisins.
  - La propriété industrielle, qui regroupe elle-même, d'une part, les créations utilitaires, comme le brevet d'invention et d'autre part les signes distinctifs, notamment la marque commerciale, le nom de domaine et l'appellation d'origine.

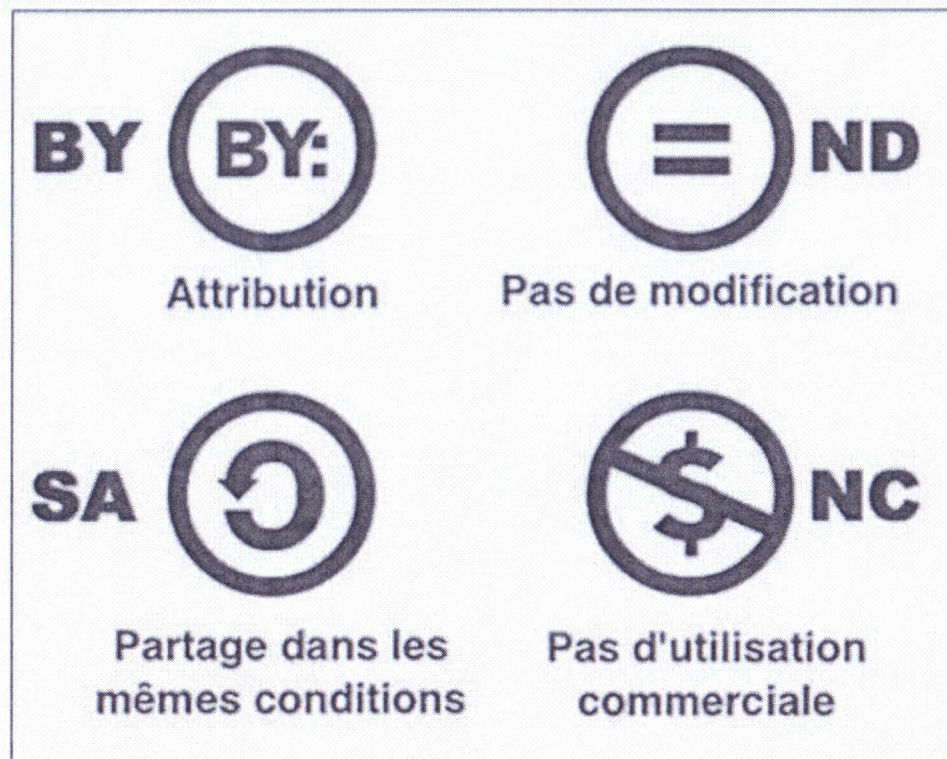


# Creative Commons

- **Creative Commons (CC)** est une organisation à but non lucratif dont le but est de proposer une solution alternative légale aux personnes souhaitant libérer leurs œuvres des droits de propriété intellectuelle standard de leur pays, jugé parfois trop restrictif.
- L'organisation a créé plusieurs licences, connues sous le nom de licences Creative Commons.
- Ces licences, selon leur choix, donnent aucun ou seulement quelques droits aux travaux.
- Il s'agit de 4 clauses qui donnent 6 licences.



# Les quatre clauses
















- **By = Attribution.** L'attribution de la paternité est toujours présente. Droit moral d'auteur.
- **ND = Pas de modification.** L'auteur interdit la création d'œuvres dérivées de la sienne.
- **SA = Partage dans les mêmes conditions.** Elle impose que les œuvres dérivées soient partagées dans les mêmes conditions.
- **NC = Pas d'utilisation commerciale.** Cette clause autorise uniquement les usages dépourvus de but lucratif.





# Les six licences

CC - BY			
CC - BY - SA			
CC - BY - ND			
CC - BY - NC			
CC - BY - NC - SA			
CC - BY - NC - ND			

- Parmi ces licences, certaines sont libres :
  - BY et BY-SA.
- D'autres sont ouvertes, mais non libres :
  - BY-ND
  - BY-NC
  - BY-NC-SA
  - BY-NC-ND

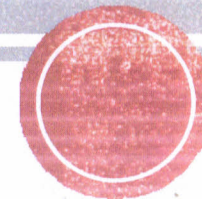




# La capsule vidéo

**KOUAWO Candide Achille A.**

**CEPU/UL**



# OBJECTIF

■ Au terme de ce module les apprenants devront s'approprier les notions de capsule vidéo ; de valeur de plan et de séquence.



# LA CAPSULE VIDÉO





# LA CAPSULE VIDEO

Une **capsule vidéo** est une courte vidéo, généralement de quelques minutes, conçue pour transmettre un message précis de manière concise et efficace. Ces vidéos sont souvent utilisées dans des contextes éducatifs, marketing ou informatifs. Elles se distinguent par leur format simple et direct, se concentrant sur un seul sujet ou une seule idée.

Dans un cadre éducatif, les capsules vidéo servent souvent à **introduire ou à résumer** des **concepts clés**. Elles peuvent inclure des animations, des infographies, des démonstrations ou des explications, tout en restant assez brèves pour maintenir l'attention de l'audience.



# LA CAPSULE VIDEO

## Caractéristiques principales d'une capsule vidéo :

**Durée courte** : Environ 1 à 5 minutes.

**Objectif clair** : Elle traite d'un seul point ou sujet à la fois.

**Format engageant** : Utilisation de visuels, d'audio, et parfois d'animations pour capter l'attention.

**Utilisation variée** : Dans un contexte technopédagogique, par exemple, les capsules vidéo peuvent être utilisées comme un outil de micro-apprentissage pour enseigner des compétences spécifiques ou pour accompagner des cours en ligne.



# CONCEVOIR UNE CAPSULE VIDEO

LA CAPSULE VIDEO

Pour concevoir une capsule vidéo efficace, il est important de suivre une méthodologie bien structurée afin de capter l'attention et de transmettre un message clair en un temps limité.

Voici les étapes pour y parvenir :

## 1. Définir les objectifs pédagogiques

Identifiez précisément ce que vous souhaitez transmettre. Cela pourrait être une compétence spécifique, une information clé, ou une explication succincte d'un concept.

Posez-vous la question : **Quel est le message principal que les spectateurs doivent retenir ?**

Établissez un objectif clair et mesurable pour l'audience.

Durée courte : Environ 1 à 5 min

Objet clair : Elle traite d'un

Format engageant : Utilisation

l'attention.

Elle doit être utilisée comme un

outil pédagogique et non comme un

complément spécifique au





# CONCEVOIR UNE CAPSULE VIDEO

## 2. Cibler votre audience

Déterminez le public cible de votre capsule vidéo : étudiants, employés, clients, etc.  
Connaissez le niveau de compréhension préalable de votre audience et adaptez le contenu et le ton en conséquence.

## 3. Rédiger un script concis

**Structurez votre contenu** : introduction, développement et conclusion.

L'**introduction** doit capter l'attention dès les premières secondes (en présentant le sujet et l'intérêt).

Le **développement** doit rester simple et se concentrer sur une seule idée ou notion. Utilisez des mots simples et des phrases courtes.

Terminez par un **résumé** ou une **conclusion** qui récapitule l'essentiel du message.

Assurez-vous que le script corresponde au temps alloué (généralement 1 à 5 minutes).



# CONCEVOIR UNE CAPSULE VIDEO

## 4. Préparer les éléments visuels et sonores

**Images et vidéos** : Préparez des images, des graphiques ou des vidéos complémentaires pour illustrer les points essentiels. Si vous faites une capture d'écran ou une démonstration, assurez-vous qu'elle est claire et lisible.

**Texte à l'écran** : Utilisez des textes courts pour appuyer vos propos. Cela peut aider à souligner les points clés.

**Musique et effets sonores** : Si approprié, ajoutez de la musique ou des effets sonores pour rendre la vidéo plus engageante, mais veillez à ne pas détourner l'attention du message principal.

**Voix-off** : Choisissez une voix claire et dynamique pour accompagner le contenu visuel, si vous en avez besoin.

