



Fiche d'accompagnement

Parcours : Open DATA

Séance 2 : Une licence libre pour une donnée libre

Niveaux : cycles 3 et 4
Âge : 10 ans et +

Avec



Sommaire

Sommaire	2
Objectifs	3
Savoirs	3
Savoir-être	3
Savoir-faire	3
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE	4
Introduction	4
Etape 1 : Introduction	4
Emergence des représentations	4
Etape 2 : Open data et big data	4
Etape 3 : C'est quoi une licence ?	5
Etape 4 : Vidéo : Les creative commons	5
Etape 5 : Décryptage	5
Manipulation	6
Etape 6 : Des images libres dans GameCode	6
Applications et exemples	9
Etape 7 : Des projets qui utilisent l'open data	9
Conclusion	10
Etape 12 : Messages-clés	10
Pour aller plus loin	10

Objectifs

- Découvrir le potentiel de l'open big data

Savoirs

- Connaître les creative commons.
- Comprendre l'intérêt de créer un projet sous licence libre

Savoir-être

- N'utiliser que des données qu'on a le droit de manipuler.
- Reconnaître une donnée libre pour pouvoir l'utiliser dans ses projets

Savoir-faire

- Mettre la bonne licence sur les données qu'on publie en fonction de ce qu'on accepte que les autres en fassent.
- Savoir où chercher des images libres de droits.

Thèmes abordés

- La licence libre

Ressources utilisées

- Vidéo "Les creative commons"
- Mission : GameDecode

Durée de l'atelier

- 45 minutes

Modalité

- Activité de manipulation en binôme.

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté à un vidéoprojecteur ou TNI.
- Un ordinateur par enfant ou par binôme.

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Introduction

Etape 1 : Introduction

En France comme dans beaucoup d'autres pays, le partage et l'utilisation de contenus (texte, images...) sont réglementés. Si je veux publier une oeuvre comme une peinture sur Internet, je dois en avoir le droit et respecter certaines règles (comme citer l'auteur). Avec Internet, il est possible de copier et partager rapidement des contenus avec beaucoup de personnes. Quand on crée, on peut être amené à intégrer le travail d'autres auteurs dans son projet. Mais comment savoir ce que j'ai le droit d'utiliser ? Quelles sont les règles qui régissent l'échange de données ?

Emergence des représentations

Etape 2 : C'est quoi une licence ?

Produire de l'open data de façon légale c'est moins simple qu'il n'y paraît. Dans cette étape et les deux suivantes l'objectif est de se demander par quel moyen on peut ouvrir des données.

En faisant émerger les représentations de chacun essayez de construire une première définition des licences qui sera ensuite étoffée grâce à la vidéo de l'activité 7.

Pour alimenter les réflexions des jeunes nous vous conseillons de leur poser des questions comme :

- Que peut-on faire avec ma donnée si elle est ouverte ?
- Comment les autres savent-ils si ma donnée est ouverte ?

Pour aider les jeunes vous pouvez leur expliquer que quand on ouvre une donnée on le précise dans un contrat qui accompagne la donnée. Ce contrat s'appelle une licence.

Vidéo introductive

Etape 3 : Vidéo : Les creative commons

Visionnez tous ensemble la vidéo Code et moi sur [les creative commons](https://www.youtube.com/watch?v=...). Dites aux jeunes de retenir le plus d'informations possible pour pouvoir en discuter à l'étape suivante.

Décryptage

Etape 4 : Décryptage et construction de la définition

Cette étape permet de répondre en classe entière à la question :

- Est-ce que je peux faire ce que je veux avec une donnée libre ?

Pour aider les jeunes à répondre, n'hésitez pas à leur demander :

- Dans la vidéo, qu'apprend-on sur les licences ?

Éléments de réponse	Info + / exemple
Question principale : Est ce que je peux faire ce que je veux avec une donnée libre ?	
Ça dépend de la licence et de ce que je veux faire de la création. La donnée libre de droit garantit la conservation de son statut à travers le partage. C'est-à-dire qu'on peut vendre une donnée open mais une fois achetée cette donnée reste modifiable et revendable par l'acquéreur. On peut faire ce qu'on veut de cette donnée mais en la partageant on ne pourra pas se l'attribuer, ceux qui la recevront auront aussi le droit de la revendre et de la modifier.	Si j'écris un livre open source avec d'autre personnes, je pourrai le vendre à des lecteurs qui pourront eux-mêmes ajouter des passages et créer une nouvelle version qui sera soumise aux mêmes règles. De la même façon si une grande compagnie achète notre livre elle pourra elle aussi en faire une nouvelle version et le vendre et encore une fois cette version pourra de nouveau être achetée et modifiée librement. À l'inverse des données du type : données météorologiques, résultats du loto depuis sa mise en place, etc. qui sont libres d'exploitation ne sont pas pour autant qualifiées d'open data car non-éditables.
Dans la vidéo, qu'apprend-on sur les licences ?	
Les licences sont des contrats qui définissent les conditions d'utilisation d'une création. Les licences creative commons permettent de maîtriser le degré « d'ouverture » d'une création mais il faut bien avoir à l'esprit que la définition exacte de l'open source implique de mettre des licences autorisant toutes les modifications et utilisations y compris l'utilisation commerciale.	Les 6 licences creative commons sont gratuites et permettent à un auteur d'abandonner légalement ses droits d'auteur. On rencontre tous les jours des contrats qui réglementent l'usage des données. Par exemple lorsqu'on valide les conditions générales d'utilisation (CGU) d'un site ou d'une application on contractualise l'usage qui sera fait de nos données.

Manipulation


Etape 5 : Des images libres dans GameCode

Cette étape nécessite l'utilisation d'un ordinateur. Les jeunes peuvent travailler individuellement ou en petits groupes (de 3 au maximum) pour coopérer et apprendre ensemble. Il est possible de projeter l'activité au tableau et de la réaliser en collectif. Il est cependant fortement recommandé de laisser les jeunes réaliser eux-mêmes cette activité afin de faciliter les apprentissages et l'acquisition des connaissances.

Cette étape permet d'explorer des banques d'images libres pour personnaliser une création GameCode.

Consignes affichées sur l'écran pendant l'activité :

- **Etape 1/7** : Le bouton  permet de tester la création, clique dessus et observe bien.

Quand tu as fini, clique sur  pour revenir aux consignes.

- **Etape 2/7** : Dans cet exercice tu vas personnaliser la scène de jeu en changeant le décor, les plateformes et les bonus avec des images trouvées sur internet. Attention tu ne peux pas utiliser n'importe quelles images ! Il faut qu'elles soient libres !
- **Etape 3/7** : Voici deux sites où trouver des images que tu as le droit de réutiliser :
 - <https://pixabay.com/fr/> (l'option image vectorielle permet de trouver des images avec transparence)
 - <https://search.creativecommons.org/> (n'oublie pas de cocher la case Modify or adapt)

Choisis dans ces deux sites des images pour ton jeu. Tu as besoin :

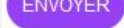

- D'une image format paysage pour le décor
- D'une image carrée pour le bonus

- D'une image carrée pour la plateforme


- **Etape 4/7** : Enregistre les images sur ton ordinateur. Commence par changer le décor de la scène GameCode. À gauche de l'écran clique sur





Dans la fenêtre qui apparaît, clique sur « Chercher une image sur votre appareil »,

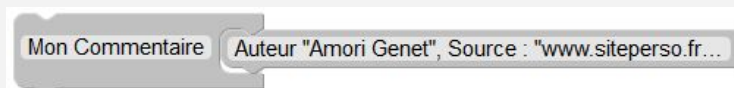
sélectionne l'image que tu as choisie puis appuie sur . Le décor devrait apparaître sous l'onglet . Pour le mettre sur ta scène, clique dessus et déplace ta souris jusqu'à la scène en maintenant le bouton appuyé.



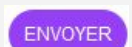
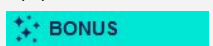


Si tu connais la source de ton image clique sur .


Sinon passe à l'étape suivante pour apprendre à créer des bonus.

- **Aide** : C'est toujours bien de citer tes sources. Clique sur  puis sur . Tu peux mettre l'auteur et le titre de l'image en commentaire ici.





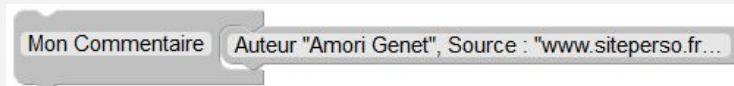
- **Etape 5/7** : Et si tu ajoutais un bonus à cette scène ? À gauche de l'écran clique sur  puis fait défiler les bonus jusqu'à pouvoir cliquer sur . Dans la fenêtre qui apparaît clique sur « Chercher une image sur votre appareil », sélectionne l'image que tu as choisie puis appuie sur . Le nouveau bonus devrait apparaître sous l'onglet . Pour le mettre sur ta scène clique dessus et déplace ta souris jusqu'à la scène en maintenant le bouton appuyé.



Si tu connais la source de ton image clique sur .


Sinon passe à l'étape suivante pour apprendre à changer l'aspect des plateformes.

- **Aide** : C'est toujours bien de citer tes sources. Clique sur  puis sur . Tu peux mettre l'auteur et le titre de l'image en commentaire ici.


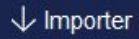




- **Etape 6/7** : Pour cette dernière étape, essaye tout seul de changer toutes les plateformes en utilisant l'image que tu as enregistrée sur ton ordinateur.



Si tu as besoin d'aide, clique sur .

Quand tu as fini, passe à l'étape suivante.

- **Aide** : À gauche de l'écran, clique sur  puis fais défiler les plateformes jusqu'à pouvoir cliquer sur . Dans la fenêtre qui apparaît, clique sur « Chercher une image sur votre appareil », sélectionne l'image que tu as choisie puis appuie sur . La plateforme devrait apparaître sous l'onglet . Pour le mettre sur ta scène clique dessus et déplace ta souris jusqu'à la scène en maintenant le curseur appuyé.
- **Etape 7/7** : Bien joué ! Ton jeu est personnalisé et tu as utilisé des images libres. As-tu remarqué que dans pixabay et dans cc search on ne trouve pas de personnages comme Mario, Pikachu, Sonic... C'est parce que ce sont des marques déposées, leurs propriétaires n'autorisent pas leurs usages, reproductions et modifications par n'importe qui.

On passe à la suite du parcours.



Clique sur  pour accéder à l'étape suivante.

Applications et exemples

Etape 6 : Des projets qui utilisent l'open data

Pour illustrer les usages et les avantages de l'open data, commencez par rappeler en classe entière que l'open data est un outil très puissant qui permet :

- De travailler sur le même projet à beaucoup de personnes, situées à divers endroits de la planète.
- D'échanger des idées et de collaborer sur un même projet très rapidement.
- De garantir la conservation du statut de la donnée lors de sa circulation. Ainsi, une donnée libre est faite pour être échangée et ne jamais devenir privée.

Vous pouvez ensuite présenter différents exemples de projet open data.

Exemple	Explications
 WIKIPÉDIA L'encyclopédie libre	<p>Wikipédia est une encyclopédie en ligne à laquelle tout le monde peut contribuer. Ses articles sont publiés sous licence creative commons.</p> <p>En 2017 Wikipédia était le 5eme site le plus visité au monde¹ !</p>
	<p>Linux est un programme qui pilote ton ordinateur. Tu as peut-être entendu parler d'autres programmes qui font la même chose comme windows, android ou ios.</p> <p>Comme il est libre, plein de gens se sont amusés à en faire des variantes : un linux très sécurisé pour ceux qui travaillent sur des sujets confidentiels, un linux pour les enfants, un linux pour les passionnés de jeux vidéo qui veulent émuler des consoles ...</p>
 OPEN FOOD FACTS	<p>Open food facts est un projet de base de données collaborative qui essaye de recenser tous les produits alimentaires vendus dans le monde.</p> <p>C'est grâce à cette base de données que des applications comme Yuka savent si le paquet de gâteaux que tu as acheté est bon pour ta santé ou non.</p>
	<p>OpenStreetMap (OSM) est le concurrent libre de Google maps. C'est une carte du monde collaborative. On peut s'en servir pour se diriger mais on peut aussi l'enrichir ou la modifier quand on est à un endroit mal cartographié.</p> <p>En 2010 à la suite d'un séisme à Haïti, les contributeurs se sont mobilisés pour enrichir OSM très rapidement à l'aide d'images satellites récentes. Grâce à eux, les secouristes ont pu organiser l'aide humanitaire.</p>

Pour les plus grand : De la même façon on peut s'intéresser à des projets non-libres équivalents (Wikipedia / Encyclopédie Universalis, Linux / Windows, ...) et comparer leur efficacité. Il n'y a pas forcément de différences conséquentes alors que les modèles économiques sont radicalement opposés.

Vous pouvez aussi faire remarquer aux jeunes que dans GameCode, DataDecode et GleamCode aussi ils peuvent apprendre et partager avec les autres utilisateurs, en publiant leur création et en jouant celles de la communauté.

¹ source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Sites_internet_les_plus_visit%C3%A9s

Conclusion

Etape 12 : Messages-clés

Pour clore cette séance, demandez à tous les participants ce qu'ils ont appris et retenu, en notant leurs idées au tableau puis affichez l'écran contenant les messages-clés suivants :

- La licence libre permet à la donnée ouverte de continuer de circuler.
- Un projet libre, lorsqu'il est collaboratif, permet à tous ceux qui le désirent de participer à son développement..
- Un projet libre peut être de qualité équivalente à un projet porté par une grande entreprise

Pour aller plus loin

- Suivez les consignes de la fiche cartographie sur OpenStreetMap.
- Trouvez des alternatives libres aux logiciels que les jeunes utilisent le plus : https://fr.wikipedia.org/wiki/Correspondance_entre_logiciels_libres_et_logiciels_propri%C3%A9taires