

# ***La souris d'école***

***TICE au primaire dans le Jura  
n°2 septembre 2006***

**Dans ce numéro :**

***Notre dossier***

Créer un cédérom en classe

***Repères***

Droit à l'image ; droits d'auteurs

***Sécurité***

Filtrer les réponses de Google

***Comment faire pour...***

Utiliser le courrier électronique



Vous êtes destinataires du journal du Web départemental « La Souris d'Ecole ». Les animateurs informatiques du Jura se proposent de vous adresser au fil des parutions des articles valorisant les richesses du multimédia au service de la modernisation pédagogique. Sa parution est bi-annuelle. Les concepteurs du journal créé en 2005, se donnent en effet pour objectif, rappelons-le, d'inciter tous les acteurs de la transmission du savoir, à s'inscrire dans une dynamique permettant à chaque élève de cycle 3 de maîtriser les compétences inhérentes au B2i. Précisons à ce propos, que l'informatique, de par son objet, couvre tous les champs disciplinaires, et que la valorisation des acquis est le fruit d'un usage programmé et étalé dans le temps. S'il est vrai que le nombre insuffisant d'ordinateurs dans une classe est un réel obstacle, l'utilisation de cet outil technologique en continu dans la journée, constitue alors une réponse adaptée à cette problématique. En clair, les ordinateurs devraient être en permanence accessibles et les élèves placés à tour de rôle en situation d'utilisateurs. C'est à ce prix qu'on tendra à réduire les inégalités sociales dans ce domaine.

Nombreux sont ceux qui s'interrogent encore aujourd'hui sur le sens donné à l'expression « compétence à acquérir ». Les dernières publications officielles sur le sujet s'inspirent des définitions en usage dans les pays européens. Ainsi, on considérera qu'une compétence est définie comme la combinaison de connaissances, de capacités et d'attitudes. Sachant qu'on cherche à donner, aujourd'hui, plus de sens à la culture scolaire et que l'organisation des enseignements à l'école s'organise désormais en sept compétences dont celle liée à la maîtrise des techniques usuelles de l'informatique et de la communication, on comprendra aisément la nécessité pour tout enseignant de s'impliquer dès la maternelle pour que tous les élèves soient réellement placés dans des conditions d'apprentissage variées leur permettant de devenir performants dans les cinq domaines suivants :

- le traitement des données codées pour produire des résultats.
- Les connaissances des règlements régissant l'usage des TICE.
- La recherche de résultats pertinents dans l'utilisation des logiciels.
- La découverte des richesses et des limites d'internet.
- Les échanges à partir des outils de communication numérique.

**L' I.E.N. chargé des T.I.C.E.**

**Pierre BENOIT**

## Et si on faisait un cédérom ?

**Vous aimeriez éditer un journal de classe, un cahier de vie, un compte-rendu de séjour... Hélas votre photocopieur est fatigué et vous êtes en panne d'agrafes... Alors n'hésitez pas, lancez-vous dans la création d'un Cdrom ! Suivez le guide !**

### Et si on faisait un CD-Rom ?

Projet de l'école de Martigna en 2004/2005 sur 6 semaines en fin d'année scolaire

Matériel: Un PC en fond de classe (matériel de plus de 5 ans)

Nombre d'élèves : 21

Niveaux concernés: du CE1 au CM2

Logiciel utilisé: MCK3

Plantons tout de suite le décor : école de Martigna, petite école rurale près de Moirans-en-montagne, 4 niveaux (du Ce1 au Cm2), 21 élèves et un ordinateur assez vétuste en état de marche dans la classe...

Pourtant, ce petit projet de CD-Rom a abouti et a beaucoup plu aux élèves.

Le logiciel conseillé par l'Inspection est très simple d'utilisation, aussi bien pour les enfants que pour un maître non expert en informatique.

Objectifs : - Produire des écrits pour communiquer  
- Relater le travail de l'année en utilisant des techniques modernes.

### Le projet:

L'objectif était de permettre aux enfants d'utiliser l'ordinateur, en ayant un fil conducteur, ce qui est plus motivant, tant pour les élèves que pour la maîtresse. Ce fil conducteur était la mise au point d'un CD-Rom qui serait une sorte de récapitulatif de l'année scolaire, présentant aussi bien les enfants que les activités réalisées à l'école. Chaque élève recevra un CD-Rom à la fin de l'année.

### Déroulement:

Dans un premier temps, il a fallu rechercher quelle organisation donner à notre CD-Rom ( page de présentation, sommaire, les différentes parties), trouver un titre, dessiner un logo de l'école, choisir ce que l'on mettrait dans les différentes parties. Une première trame a été ébauchée sur papier.

Dans un second temps, les élèves ont écrit des textes, le plus souvent par imitation de textes lus dans la classe ( portaits chinois, texte en motordus,...). Cette étape s'est déroulée toute l'année.

Au fur et à mesure, les enfants allaient les taper tour à tour sur l'ordinateur, sans se préoccuper de la mise en page.

Une fois tous les textes tapés, les élèves allaient par groupe de deux ou trois installer un fond d'écran pour une des pages, puis relier leur page à celle du sommaire (liens hypertexte). La maîtresse d'école de Montcusel (maternelle et CP) est venue taper les textes des petits (rassemblés dans le coin des petits). Ces textes provenaient du cahier de vie de la classe.

Je ne suis intervenue que pour réajuster la mise en page, corriger les erreurs, ajouter quelques sons et quelques photos. Puis l'animateur informatique a gravé les disques : chaque enfant en a reçu un exemplaire et fabriqué une jaquette pour son CD.

En conclusion, je dirais que certes, le projet est très modeste et loin d'être parfait, que j'aurais aimé que les enfants fassent plus de choses encore. Je ne suis pas sûre que tous aient réellement eu le temps de s'approprier le logiciel. Mais il faut compter avec le temps et l'organisation matérielle de la classe.

Ceci dit, étant données les conditions matérielles (vétusté de l'équipement informatique) et la gestion des 4 niveaux, je pense que ce projet a permis à tous les enfants d'utiliser l'outil informatique, en étant motivés et en ayant la satisfaction de voir l'objet terminé. Cela vaut donc le coup de se lancer dans ce type de projet.

*Cécile Alixant*

### **Analyse :**

Ce projet présente un double intérêt :

- Vivre réellement l'informatique comme un outil transversal au service des apprentissages (notamment ici la production d'écrits)

Ici, l'enfant ne "fait pas de l'informatique" pour apprendre des techniques de mise en page ou de conception de support multimédia. Au contraire, il s'approprie avec l'aide de l'enseignante ces savoir-faire parce qu'ils lui sont nécessaires pour atteindre l'objectif fixé dans le cadre d'un projet.

- Valider de nombreuses compétences attendues en fin de cycle 3 pour l'obtention du B2i.

Si l'on se réfère aux conditions de validation du B2i, on s'aperçoit qu'au travers de cette expérience conduite sur une année scolaire, les élèves auront "balayé" l'ensemble des compétences décrites dans le chapitre 1 "Maîtriser les bases de l'outil" mais aussi celles du chapitre 2 "Produire, créer, modifier, exploiter un document" et une partie de celles figurant au chapitre 3 "savoir chercher, se renseigner à l'aide d'un outil multimédia".

Un autre projet annuel faisant davantage appel à la messagerie et l'utilisation d'Internet permettrait en deux années de compléter les acquisitions nécessaires à la délivrance du fameux B2i qui semble si inaccessible à nombre de collègues.

**Et si on faisait  
un cédérom ?  
Les compétences B2i**

**Compétences du B2i validées lors de la production d'un document multimédia type CDROM**

Puissamment motivante auprès des élèves la réalisation d'un document multimédia destiné à être publié sous forme de cédérom permet la pratique des quatre grandes compétences linguistiques : lire, comprendre, parler, écrire.

C' est aussi une activité privilégiée pour mettre en oeuvre et valider les compétences du B2i Ecole.

Si le papier et le crayon sont les outils traditionnellement utilisés lors des phases obligatoires de choix du projet, de tri des matériaux et d'organisation, les TICE interviennent en priorité au cours des 2 phases que le tableau suivant présente.

<i>Phases du projet</i>	<i>Compétences B2i</i>
Collecte des matériaux Recherche d'informations	<b>Compétence 1:</b> Maîtriser les premières bases de la technologie informatique. <b>Compétence 3:</b> Produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte. <b>Compétence 4 :</b> Chercher, se documenter au moyen d'un produit multimédia (cédérom, dévédérom, site internet, base de données de la BCD ou du CDI).
Rédaction, mise en forme	<b>Compétence 2:</b> Adopter une attitude citoyenne face aux informations véhiculées par les outils informatiques. <b>Compétence 3:</b> Produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte.

Seule la **compétence 5 (Communiquer au moyen d'une messagerie électronique)** ne semble pas être prise en compte.

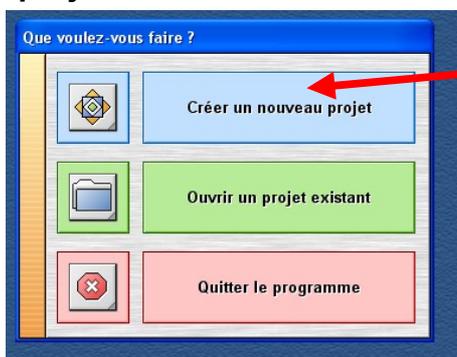
Cependant, lors de la réalisation d'un document spécifique (présentation d'un lieu de vie, d'une commune, du village des correspondants, compte-rendu d'une classe d'environnement...) et pendant la phase de collecte des informations, il est toujours possible de se rapprocher des services appropriés en adressant courriers électroniques et enquêtes. A ce moment-là, l'ensemble des compétences du B2I Ecole est bien couvert.

# Comment créer un objet multimédia avec MCK3

## Télécharger MCK3

Ce logiciel gratuit est disponible sur le site <http://www.fredericfouet.com/mck3.php>  
La procédure d'installation est classique.

## Paramétrer un projet MCK3

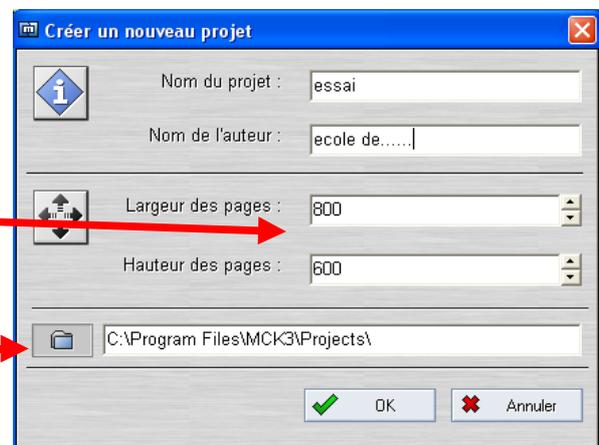


Dans un premier temps, il faut sélectionner « créer un nouveau projet »

Ensuite il faut remplir les cases correspondantes.

Pour ce qui est de la largeur et la hauteur des pages une résolution de 800\*600 reste suffisante.

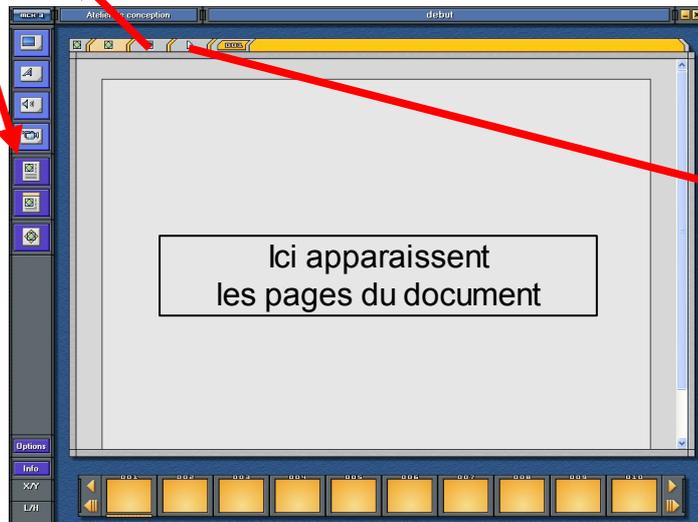
Enfin, le dernier item vous indique l'endroit où sera stocké votre projet.



## Utiliser l'interface de MCK3

L'œil à gauche permet de visualiser la page par défaut.  
On utilise cette option pour visualiser la page au fur et à mesure qu'on la construit.

Dans ce menu apparaissent les options qui permettent d'insérer un texte, une image, un son dans la page. Le dernier bouton du menu (option du projet) permet de sauvegarder votre projet et de l'exporter.



Le bouton à droite permet de visualiser le projet (faire fonctionner les liens hypertexte : permet de naviguer d'une page à l'autre).



L'option « Exportation » Crée un dossier destiné à un autre ordinateur disposant aussi de MCK3. Le projet pourra être modifié.

L'option « Compilation », vous permet de l'exporter sous la forme « HTML » pour que celui-ci soit gravé et puisse être lu par n'importe quel ordinateur via le navigateur Internet.

L'option paramètre permettant de régler la façon dont vous allez exporter votre projet.

## Droit à l'image Droits d'auteurs

### La souris d'école vous dit (presque) tout sur... le droit à l'image et le droit d'auteur

#### **Droit à l'image**

Utiliser des photographies représentant des élèves en situation pédagogique dans un cédérom ou sur un site internet c'est possible ?

La réponse est oui, mais pour éviter les problèmes, il suffit de respecter quelques règles simples destinées à protéger les enfants et leurs enseignants.

« Toute personne a droit au respect de son image. Par conséquent il est interdit aux utilisateurs des ressources informatiques de l'établissement de capter, de diffuser l'image ou la voix d'une personne lorsqu'elle se trouve dans un lieu privé, sans son consentement. Lorsqu'une personne est identifiable dans un lieu public il est également recommandé d'obtenir son autorisation à la diffusion de son image. »

Petits commentaires :

- Ceci concerne les personnes identifiables ; inutile de solliciter une autorisation pour une manche de chemise ou une chaussure visibles sur un cliché.
- L'école Publique n'est pas un lieu public (en effet, on ne rentre pas dans une école comme on traverse la place du village). Il est donc indispensable de recueillir l'autorisation des parents avant toute utilisation de photos, enregistrements sonores ou vidéos de leurs enfants.

Les photos d'enfants ne doivent jamais être accompagnées d'éléments permettant leur identification (en particulier Nom et Prénom, adresse...).

#### **Une demande d'autorisation**

« Je soussigné (Prénom et Nom) accepte que les photos représentant mon enfant (Prénom et nom) dans un contexte pédagogique soient publiées dans (un cédérom/ un site web.... contextualiser la demande).

Le responsable du site ou du cédérom s'engage à informer les usagers que les photos ne doivent pas être reproduites.

Dans le cas d'un site internet, préciser : J'ai été informé que ces photos pourront être vues et éventuellement reproduites par toute personne qui accède au site dans tout pays. »

(Date et signature des parents et de l'élève mineur)

*Il est recommandé de soumettre une demande d'autorisation après avoir rencontré les parents d'élèves, par exemple lors d'une réunion au cours de laquelle l'intérêt pédagogique du projet leur a été expliqué. Ce dispositif un peu contraignant présente l'intérêt de nous inciter à réfléchir davantage sur l'utilité pédagogique de chaque cliché.*

## Droits d'auteurs

« Les élèves sont titulaires des droits d'auteurs sur leurs oeuvres originales créées au moyen des ressources informatiques de l'établissement. A ce titre, tout travail d'élève publié sur l'Internet doit mentionner le nom de son auteur et avoir obtenu son autorisation ou celle de ses parents s'il est mineur. »

Le droit de citation d'une oeuvre ne nécessite pas d'autorisation, mais ce droit s'applique uniquement aux textes (pas de droit de citation pour les images ou les enregistrements sonores).

Cependant on s'abstiendra de publier, en accord avec les parents des élèves concernés, les noms des auteurs, afin de protéger les enfants (voir encadré). Les initiales des élèves seront suffisantes pour repérer les auteurs des oeuvres publiées, conformément au droit moral, inaliénable, imprescriptible, qui interdit de déposséder un créateur de la paternité de son oeuvre.

### ***Demande d'autorisation relative aux droits d'auteurs***

« (Prénom et Nom) autorise la publication de photographies, dessins ou travaux réalisés par mon enfant (Prénom et Nom) sur le site internet de l'école/sur un cd-rom réalisé par l'école. Je comprends que mon nom de famille ne sera pas utilisé avec mes photographies, dessins ou autres travaux dans le but d'assurer le respect de ma vie privée »  
(Date et signature des parents et de l'élève mineur)

### **... et lorsque l'élève n'est pas l'auteur :**

N'oublions pas que les photos disponibles sur l'internet, aisément enregistrables, sont rarement libres de droits d'auteurs. Ce problème peut être résolu en utilisant des banques d'images libres de droits. (Voir par exemple une sélection de ces sites : <http://crdp.ac-besancon.fr/cddp39/Tice-libres.htm>). On peut aussi en profiter pour s'interroger sur l'utilité réelle de photos qui n'ont pas été prises par les élèves eux-mêmes. Parfois incontournables, il est dans certains cas possible de ne pas y recourir, ce qui donnera encore plus de densité pédagogique au travail réalisé.

### **Une manière très concrète d'apprendre à adopter une attitude citoyenne**

Tout ceci peut apparaître comme un ensemble de contraintes lourdes et un peu décourageantes, pourtant ce sont des règles dont la justification est facile à admettre puisqu'elles sont destinées à protéger les personnes d'une utilisation abusive ou non autorisée de leur image ou de leurs oeuvres. On peut y voir une excellente occasion de former nos élèves dans une perspective clairement énoncée dans le B2i :

2.2) Je sais que les données et les logiciels ont un propriétaire. Je sais que je dois respecter cette propriété.

Choisir d'associer les élèves aux démarches d'autorisation les aidera à prendre conscience que les données numériques ont des propriétaires, et que leur utilisation implique le respect des droits de ces propriétaires. C'est tout de même plus facile à intégrer lorsqu'il s'agit d'abord de protéger ses propres créations, n'est-ce pas ?

*Source et compléments d'information* : Guide juridique de l'internet scolaire  
<http://www.educnet.education.fr/default.htm> rubrique « Documentation » / « Guides pratiques »

## Recherche sécurisée dans Google

### Deux réglages utiles, voire nécessaires pour une utilisation avec les élèves :

1. Rechercher, par défaut, des pages en français.
2. Activer le filtrage strict des résultats : l'option SAVESEARCH de Google permet d'exclure les liens étiquetés « adultes »

Voir les copies d'écran ci-dessous pour activer ces options, en cliquant sur Préférences.

Après avoir 'enregistré les préférences', bien vérifier que ces options restent activées. Cela peut varier selon les configurations (cookies non autorisés, présences de serveur Amon...)

Notons bien qu'un filtrage n'est pas fiable à 100% : il faut rester vigilant lorsque les enfants naviguent sur la toile.

Ce filtrage n'agit bien sûr que sur les liens proposées lors d'une recherche Google. Les contenus « adultes » seront toujours accessibles par des liens présents sur des sites divers.



# Le courrier électronique

## Principe, utilisation et conseils

**Petit rappel :** pour pouvoir correspondre par courrier électronique, il faut à minima un expéditeur et un destinataire identifiables. Pour cela, chacun doit disposer d'une adresse qui se présente comme suit :

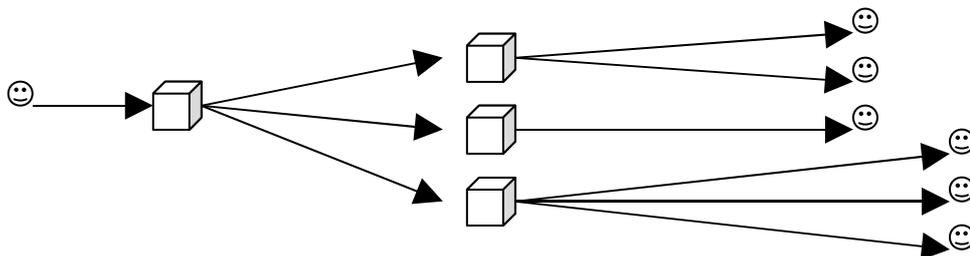
claude.machin@bidule.fr

Il s'agit de l'"identité" de la personne  
Cela pourrait être par exemple « lavabo »

indique le fournisseur d'accès  
(le service postal)  
« fr » pour un fournisseur français

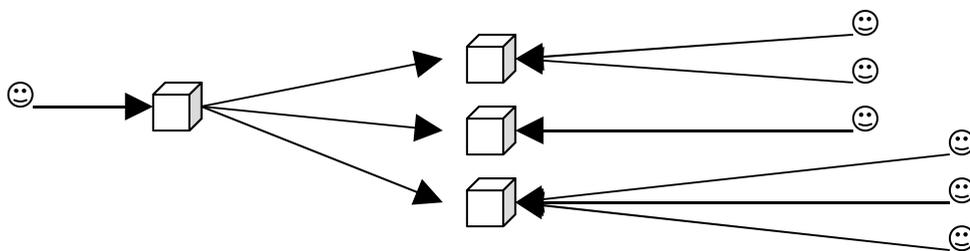
**Le principe :** le courrier électronique fonctionne comme le courrier postal entre des pays différents. Par exemple :

- pour envoyer un courrier postal à différents amis étrangers (2 allemands, 1 birman et 3 canadiens), j'envoie mes lettres à la poste française qui fera un tri et enverra à chaque poste concernée la ou les lettres qui lui reviennent : la poste allemande recevra 2 lettres, la birmane un et la canadienne 3,



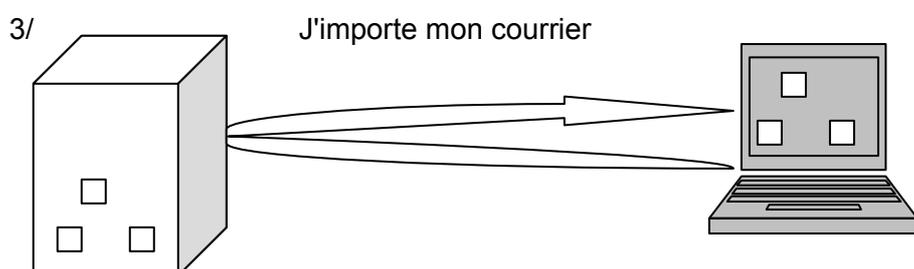
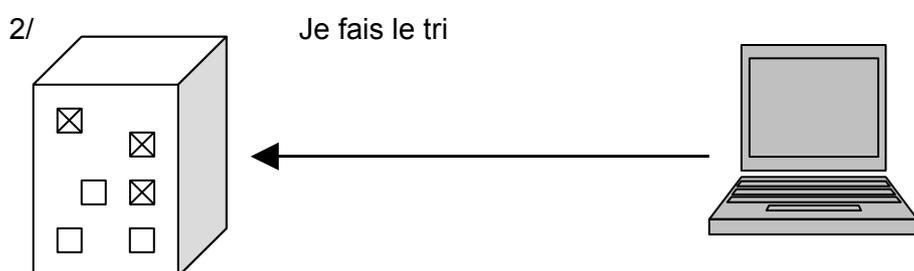
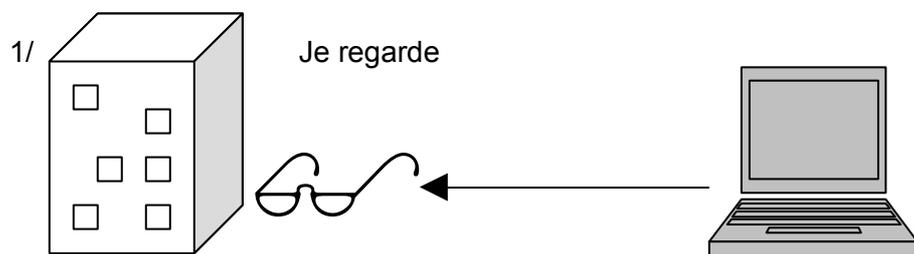
- pour envoyer un courrier électronique aux mêmes amis (2 chez Alice, 1 chez Free et 3 chez Wanadoo), j'envoie mes messages à ma poste (le rectorat) qui fait un tri et transmet les messages à qui de droit : 2 à Alice, 1 à Free et 3 à Wanadoo.

Ensuite intervient une grosse différence : pour le courrier postal, chaque poste dispose de facteurs qui distribuent le courrier. Pour le courrier électronique, il n'y a pas de facteur : chacun doit aller dans son centre de tri chercher son courrier.



D'où l'utilité d'un logiciel de messagerie (mozilla, netscape, outlook express, ...) : c'est lui mon facteur personnel qui va chercher mon courrier pour me le rapporter. De fait si un courrier arrive chez moi (dans mon ordinateur), c'est que j'ai volontairement rapatrié mes messages. Problème : je récupère mon courrier de manière aveugle. De la même manière que dans ma boîte aux lettres réelle je peux trouver des courriers, de la publicité ou des lettres indésirables voire piégées mon logiciel de messagerie fait rentrer dans mon ordinateur mes courriers, de la publicité ou des virus sans distinction.

L'idée serait de faire le tri avant d'importer les messages : cela est possible, il s'agit du webmail.  
Le principe est simple : avant de relever mon courrier, je vais chez mon fournisseur pour visualiser mes messages : l'objet et l'expéditeur. J'élimine les indésirables et ensuite j'ouvre mon logiciel de messagerie pour importer les messages "sains".



### **Comment procéder ?** quelques exemples

- Chez Alice, aller dans l'espace abonné à partir de la page d'accueil,
- Chez Free, cliquer sur l'onglet webmail de la page d'accueil,
- Chez Wanadoo, cliquer sur l'icône messagerie de la page d'accueil
- Chez le rectorat, taper <http://webmail.ac-besancon.fr> dans la barre d'adresse de votre navigateur
- ...
- ...

La procédure est valable chez tous les fournisseurs d'accès.

### **Conseils :**

- malgré tous les antivirus, prenez l'habitude d'utiliser le webmail avant d'importer vos messages. Il s'agit du moyen le plus sûr pour éviter les virus même si des messages "amis" peuvent, involontairement, contenir des virus,
- quand vous écrivez un message, identifiez-vous dans l'objet du message. Cela ne vous protège pas mais indique à votre correspondant que ce n'est pas un envoi automatique,
- méfiez-vous des messages dont l'objet est en anglais,
- méfiez-vous des expéditeurs inconnus.