

REGARDS

Une publication du Centre MITIC interjurassien



sommaire

- 2 **Lecteur interactif** pointez, découvrez !
- 3 **Court-métrage** un mouton, deux moutons...
- 4-5 **Cyberdéfi** 20^e édition
- 6-7 **Droit d'auteur** que faire ?
- 8 **éduclasse** nouveautés au cycle 2

numéro 25 Printemps 2022

Ouvrez grand vos oreilles !

Découvrez un stylo qui n'écrit pas mais qui parle plusieurs langues, qui pose des questions et y répond, qui chante, qui propose des jeux, qui explique le monde qui nous entoure... et qui enregistre même votre voix !

Voici le stylo *tiptoi*, lecteur interactif, sans écran et adapté aux enfants entre 3 et 10 ans. Il fonctionne grâce à deux piles.

Il suffit de pointer ce stylo sur une image d'un livre, d'un jeu ou d'un globe de la gamme *tiptoi* et le tour est joué ! Il nous explique alors ce qu'il touche.

Le lecteur permet de travailler autour de nombreuses thématiques car il existe une grande quantité de livres comme des imagiers pour les plus jeunes, des albums sur différents thèmes comme les dinosaures, la forêt, l'espace, le vocabulaire anglais...

De plus, les jeux multijoueurs permettent d'utiliser en groupe un seul lecteur, ce dernier jouant l'arbitre et donnant le tour à chacun. Il en existe sur plusieurs thèmes comme le corps humain, les mathématiques ou la lecture par exemple.

Le lecteur peut contenir l'ensemble des fichiers audio de la gamme. Il suffit de brancher un câble au stylo et d'ouvrir le logiciel *tiptoi Manager*, préalablement installé sur l'ordinateur. Ces fichiers sont téléchargeables gratuitement.

Le dernier concept de *tiptoi* sorti en 2019 propose d'enregistrer ses propres audios par rapport aux illustrations d'un livre ou jeu de la gamme nommée *tiptoi Create*. Le fonctionnement est identique au lecteur *tiptoi* mais il est doté en plus d'un microphone permettant d'enregistrer des chansons, des bruits ou des mots. Il suffit de presser en haut du lecteur pour commencer l'enregistrement et ceci toujours en association avec un livre ou un jeu.



Utilisation de *tiptoi* en classe par Shannon Flury, enseignante en 1re-2e à Moutier

« L'atout principal est selon moi l'autonomie offerte aux élèves. Ils ne sont pas encore lecteurs, mais ils ont la possibilité de comprendre et d'apprendre beaucoup de nouvelles choses par eux-mêmes au travers d'explications, de chants, de bruits d'animaux, etc.

Le stylo est très simple à utiliser, il ne possède que trois boutons. Il est également possible de brancher un casque audio sur ce dernier afin que le bruit du livre ne se répercute pas sur l'ensemble de la classe. Le coin *tiptoi* que nous avons créé dans notre classe est discret et les élèves agissent en toute autonomie.

Par contre, l'interface est parfois un peu longue, par exemple pour le jeu *Le robot des chiffres*. Pour ce jeu en collectif,



le son n'est pas assez fort pour faire face au bruit de la classe. Il faudrait isoler le groupe dans un lieu hors classe. Ce jeu se joue seul comme à plusieurs, mais nos élèves ont eu du mal à y jouer seuls, il faut qu'un adulte soit à leur côté pour vérifier les nombres et les calculs. »

Relevons encore que le coût du lecteur ainsi que des supports est assez élevé. Comptez une cinquantaine de francs pour un set contenant un lecteur et un livre. Mais avec plusieurs années d'utilisation, le tout est rentabilisé facilement.

Naomi Simon Stalder

Compte les moutons

Un mouton, deux moutons, trois moutons... et s'il y en avait quatorze, que feriez-vous ?

Voilà un sujet qui fera sans nul doute écho auprès des élèves : qui n'a jamais rechigné à aller au lit, trouvant mille excuses pour rester éveillé-e encore un peu ?

Ce court-métrage de 2015 de Frits Standaert compte parmi l'un des trois films proposés sur éduclasse pour le cycle 1. L'année passée, nous avons pu le découvrir lors du Cyberdéfi, concours proposé par le Centre MITIC interjurassien. Remanié pour éduclasse, il est en ligne au numéro 6018, accompagné de quelques fiches pour les élèves.

S'initier à un regard sélectif et critique face aux médias est l'un des objectifs du Plan d'études romand d'éducation numérique. Le court-métrage proposé ici va dans ce sens et fait découvrir aux élèves un petit chef-d'œuvre de 7 minutes, et pas uniquement pour le plaisir des yeux et des oreilles mais aussi pour la qualité du message, parfaitement adapté aux plus jeunes élèves.

Il raconte les aventures d'un jeune garçon qui ne parvient pas à s'endormir.

Le récit mêle rêve et réalité avec brio. Tantôt le garçon parle à son papa, tantôt il téléphone au loup, sans que l'on aperçoive une coupure significative entre les deux mondes.

Les fiches proposées aux élèves permettent d'entrer plus profondément dans le court-métrage. La première aide à la compréhension du film, la deuxième permet de bien connaître la chronologie du récit, et la troisième exerce la perception visuelle par rapport aux différents objets de la chambre du jeune garçon.

Et en fin de méthodologie, le prolongement étaye la discussion autour du ressenti et du vécu de l'élève.

Voici quelques extraits de la première fiche de travail réalisée par des élèves de 2e de l'école de Chantemerle à Moutier.

Ici, l'activité est réalisée en dictée à l'adulte. Il s'agit de compléter l'histoire commençant par « Les chasseurs s'enfuirent rapidement. Content de lui, le petit garçon se couche lorsque soudain...

... sa maman vient lui raconter une histoire.

... il y a de nouveau des moutons qui viennent le regarder.

... des araignées viennent le piquer !

... la fenêtre s'ouvre et des mouches entrent.»

Soudain, il se rend compte qu'il peut rencontrer les personnages de ses contes préférés et décide de leur téléphoner ! Un clin d'œil à Andersen, Grimm ou Perrault.

Naomi Simon Stalder



Cyril Jeanbourquin a été engagé à la fin du 20^e siècle par le Service de l'enseignement afin de proposer des activités numériques aux élèves jurassien-ne-s. Son travail au sein de *Mathématiques sans frontières* le met sur la voie d'un concours par classes où l'interactivité et le multimédia, donc internet, auraient toute leur place.

Et pourquoi rester local quand on peut s'adresser à toute l'Europe francophone ? Et pourquoi communiquer les résultats sur des formulaires papier alors que de nouvelles voies de communication s'entrouvrent ? Le créateur du Cyberdéfi n'a peur de rien, donc il prend également le pari de fournir les résultats moins de 7 heures après la fin du concours.

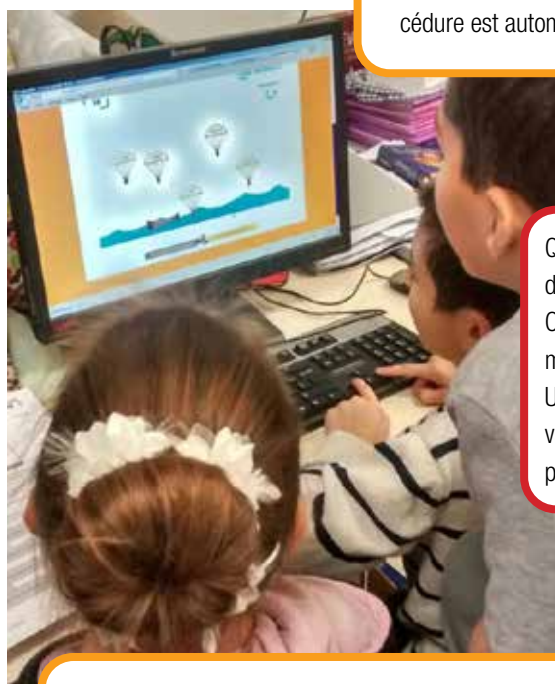
En 2001, devant l'écran de son ordinateur, Cyril Jeanbourquin se lance dans un retentissant défi...



Elles sont onze classes de 8^e à 11^e à participer au premier Cyberdéfi. La recherche images n'est pas encore entrée dans les mœurs, on peut poser ce genre de questions : Qui est l'auteur de cette œuvre d'art ?



Enfonçons des portes ouvertes et précisons que d'année en année, la technologie évolue. Finies les réponses reçues par courriel qu'il faut corriger manuellement. Dorénavant, la procédure est automatisée.



Qui a dit que le succès était sans danger ? En 2009, le serveur du Cyberdéfi s'écroule pendant 20 minutes face à l'afflux des requêtes. Un audit est mené et l'année suivante, toutes les données sont réparties sur 7 serveurs différents...

Et si le Cyberdéfi était d'abord et de développer son au pour demander à leurs camarades répartir le travail afin que chaque nécessaire de préciser que la cl

Ce n'est pas la pandémie qui interrompt le Cyberdéfi, éduclasse qui accapare les ressources humaines du C deux années. Au printemps 2021, une nouvelle vers classes qui composent dorénavant des équipes.



Certains défis reçoivent un accueil très enthousiaste. Évoquer le Cybermind auprès des enseignant-e-s du premier cycle fait encore briller d'incalculables paires d'yeux.

De nombreux défis auront eu une vie éphémère, mais pour 62 d'entre eux, il est toujours possible de les retrouver sur éduclasse. C'est leur numéro qui représente leur signe distinctif puisqu'il est compris entre 7000 et 7999.





Pendant très longtemps, une des marques de fabrique du Cyberdéfi fut sa résistance à l'obsolescence programmée. Aussi proposait-il des défis réalisables avec des ordinateurs qui auraient été ridés s'ils avaient eu une apparence humaine.

Le pire ennemi du Cyberdéfi ? Une pelleuse irascible qui coupe des câbles de liaison vitaux pour le concours en 2005. C'est le téléphone qui prend le relais pour avvertir 200 classes que la compétition est reportée de deux semaines...



Il y a derrière certains défis un travail extrêmement conséquent et des démarches pour le moins inattendues. Ainsi Cyril Jeanbourquin part-il seul à Tolède, en Espagne, pour concocter un défi que l'on trouve encore aujourd'hui sur éduclasse sous le numéro 7393.

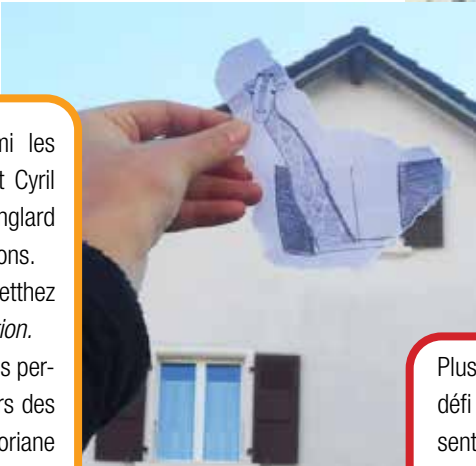


avant tout une extraordinaire opportunité de vivre un moment de collaboration ? Comme lorsque deux filles de 8e se dressent devant la classe et les les numéros des défis déjà résolus, en établir la liste au tableau et l'exercice ait été abordé par au moins deux groupes d'élèves... Est-il en question termine première de sa catégorie ?

mais bien la recomposition du site du Centre MITIC interjurassien pendant l'organisation du concours est proposée aux



S'il fallait décerner des médailles aux jubilaires parmi les nombreux et nombreuses enseignant-e-s qui ont rejoint Cyril Jeanbourquin, nul doute que Philippe Tharin et Yves Sanglard seraient devenus des récipiendaires avec plus de 15 éditions. Et depuis plusieurs années, Christian Rossé et Laurent Mettetz apparaissent en lettres capitales sous la rubrique *Réalisation*. Mais le Cyberdéfi, c'est une création collective. En plus des personnes déjà citées, il faut souligner le travail essentiel lors des éditions 2021 et 2022 de Carole Diaz, Emilie Duclay, Floriane Rais, Laure-Anne Chapatte, Marion Vermeille, Naomi Simon Stalder, Pascale Sauthier, Pauline Theubet, Pierre Voélin, Régis Veuthey et Sabia Fleury.



Plus de 8'000 classes ont participé au Cyberdéfi depuis sa création. Ce qui pourrait représenter près de 160'000 élèves... Et vous ? Abstinent-e ? Occasionnel-le ? Régulier-ère ? Aficionado ? Aficionada ?

Benjamin Stebler

Utiliser des œuvres littéraires ou artistiques dans mon cours, et le droit dans tout ça ?

Photographier, filmer, télécharger, copier, coller, diffuser des œuvres littéraires ou artistiques, ces actions sont devenues de plus en plus fréquentes à l'école, que ce soit par les enseignant-e-s ou par les élèves et cela grâce à l'évolution permanente de la technologie. Mais qu'en est-il des règles liées à l'utilisation de ces œuvres ? Que peut montrer ou diffuser un-e enseignant-e ? À quelles conditions ? Quelles précautions doit-on prendre ?

La facilité avec laquelle on trouve des ressources pédagogiques sur internet peut vite faire oublier les règles élémentaires en matière de propriété intellectuelle. L'absence du nom de l'auteur-e amène souvent à conclure qu'elles sont libres de droits. Et pourtant, le droit d'auteur s'applique également pour les ressources littéraires et artistiques trouvées sur internet. Connaître les règles est essentiel dans notre métier. C'est d'autant plus important qu'il est de notre rôle de sensibiliser les élèves au droit d'auteur.

Que dit la loi sur le droit d'auteur, aussi appelée copyright en anglais ?

Lorsqu'une personne crée que ce soit une vidéo, une photographie, un texte, une musique ou encore une illustration, elle dispose d'un droit d'auteur automatique sur son œuvre à condition qu'elle soit « une création de l'esprit avec un caractère unique » (loi sur le droit d'auteur : art. 19 lb LDA).

Toute personne qui veut utiliser les œuvres d'un-e auteur-e doit lui demander l'autorisation de le faire, ce qui peut s'avérer compliquer pour les enseignant-e-s tant les œuvres choisies sont multiples, diverses et variées. Heureusement, la loi sur le droit d'auteur prévoit des cas d'utilisation pour lesquels il n'y a pas besoin de demander d'autorisation. La Conférence des directeurs cantonaux de l'instruction publique (CDIP) paie une somme forfaitaire aux sociétés de gestion afin de permettre aux enseignant-e-s l'utilisation d'œuvres protégées.

Utilisations dans le cadre de l'enseignement

Comme nous l'avons vu, le droit d'auteur s'applique aux écoles mais avec des simplifications. Écouter de la musique, chanter des chansons, lire et adapter des récits ou encore visionner des films sont donc autorisés à l'école. L'enseignant-e peut aussi mettre les œuvres littéraires ou artistiques à disposition de ses élèves sur l'intranet de l'école à la condition, toutefois, que seul-e-s ces derniers ou

dernières y aient accès. Cette exception liée à l'éducation n'autorise pas cependant la mise en ligne de contenus soumis à la loi sur le droit d'auteur sur le site internet de l'école sans l'autorisation de l'ayant droit car il est accessible au grand public. Quoi qu'il arrive et afin de montrer le bon exemple aux élèves, il est recommandé aux enseignant-e-s de toujours créditer ses sources.

La place du droit d'auteur dans le Plan d'études romand d'éducation numérique

La notion de droit d'auteur est présente dans le plan d'études. Les enseignant-e-s sont amené-e-s à sensibiliser les élèves sur les droits d'auteur en milieu scolaire et à l'extérieur en apprenant notamment à repérer les types de licences d'utilisation et comment les utiliser en fonction de la situation. L'éducation numérique qui a fait récemment son apparition dans le PER fait la part belle au développement d'un usage éthique d'internet par les élèves en insistant notamment sur le droit d'auteur et les droits à l'image ainsi qu'à la citation des sources (EN 23, EN 31).

Le Creative Commons et autres licences libres

Le Creative Commons est une association à but non lucratif dont la finalité est de proposer une solution alternative légale aux personnes souhaitant libérer leurs œuvres des droits de propriété intellectuelle standard de leur pays au moyen de six types de licences et d'un

SUISSIMAGE

Suissimage possède le mandat légal de veiller à ce que les ayants droit reçoivent une rémunération équitable pour l'utilisation de leurs œuvres. Il négocie avec les associations représentant les utilisateurs et utilisatrices des tarifs qui fixent les conditions et les prix.

Concernant le monde de l'enseignement, Suissimage propose le tarif commun 7. Vous pouvez consulter les détails de l'offre sur le site <https://prolitteris.ch>.

Un guide rédigé par Educa datant de 2009, mis à jour en février 2016, résume ce qu'il est autorisé de faire dans le cadre de l'enseignement.

statut de domaine public.

Les licences Creative Commons ou les licences GNU de documentation libre sont des exemples de licences libres. Si les conditions d'utilisation sont minimales (il suffit souvent de désigner l'auteur), elles doivent être respectées. Si nous devons retenir une licence en particulier, il s'agit de la licence CC 0.



Elle concerne tous ceux et toutes celles qui mettent à disposition du contenu. Elle autorise toute personne à réutiliser librement ses travaux, les améliorer, les modifier, quel que soit le but et sans aucune restriction de droit, sauf celles imposées par la loi.

Google Images, un outil à connaître et à maîtriser

Pour chercher et trouver des images, le moyen le plus utilisé par les élèves et les enseignant-e-s est le célèbre moteur de recherche *Google*. Cet outil doit être utilisé correctement pour respecter les droits d'auteur. *Google Images*, mis en service en 2001, vous permet d'obtenir une sélection d'images qui correspond à un mot, une expression ou une recherche par une autre image.

Depuis la page principale du moteur de recherche *Google*, ou directement sur le site www.images.google.com, vous pouvez écrire le mot clé correspondant à votre recherche. *Google Images* vous propose un ensemble de réponses sous la forme d'une mosaïque d'images. Il vous met à disposition des catégories thématiques qui peuvent permettre de resserrer votre recherche. Pour cela, vous avez deux outils :

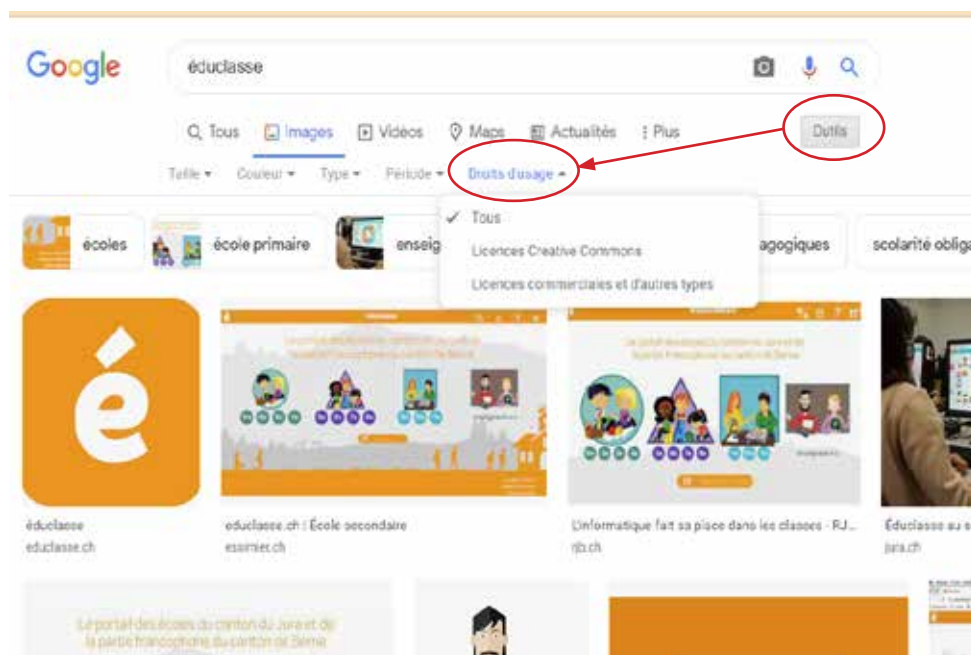
- les outils de recherche,
- les paramètres avancés.

Ils vous aident à trier votre recherche en fonction de différents critères : taille de l'image, couleur, type d'image et ce qui nous intéresse plus particulièrement ici, les droits d'usage.

Vous pouvez ainsi trier vos images selon vos souhaits. Il est important d'expliquer et de montrer aux élèves comment faire une recherche d'images en respectant les droits d'utilisation.

Où trouver des œuvres artistiques et littéraires sur internet ?

Il existe bon nombre de sites qui peuvent être utiles pour les enseignant-e-s dans leurs recherches de sources littéraires ou artistiques. Notre but n'est pas de vous faire une liste exhaustive mais de vous présenter quelques sites qui pourraient vous rendre service.



laPlattform

www.laplattform.ch

Sur ce site, spécialement dédié aux écoles romandes, vous pourrez retrouver des films, documentaires, livres audio ou reportages en fonction des disciplines scolaires, de thématiques... Des dossiers pédagogiques sont souvent associés aux ressources vidéos.

Pexels

www.pexels.com

Pexels propose tout d'abord une banque d'images, de photos et de vidéos gratuites que vous pouvez utiliser sur tous vos projets.

Les images sont toutes sous licence Creative Commons Zero. Autrement dit, vous pouvez les copier, les modifier, les distribuer ou les utiliser sans problème.



<https://lasontotheque.org>

LaSontotheque.org est une banque de sons totalement gratuits, libres de droit et

de qualité, destinés à tous vos projets, y compris commerciaux. Une sonothèque de bruitages, d'ambiances sonores, de sons seuls et de musiques.

Smithsonian

www.si.edu/openaccess

Le célèbre Smithsonian vient de mettre en ligne et dans le domaine public plus de 2,8 millions d'images en haute résolution issues de ses vastes collections.

Chacun peut les utiliser et les télécharger gratuitement. La collection Smithsonian Open Access est répertoriée sous une licence Creative Commons Zero, ce qui la rend libre de toute restriction de republication. Vous pouvez utiliser les images telles quelles mais aussi les intégrer dans d'autres projets. L'institution propose aux enseignant-e-s un accès direct à un *Learning Lab*. Vous y trouverez des idées de cours et de séquences ainsi que des séries d'images et de vidéos pour les illustrer. Tout est en anglais.

Emilie Duclay

Enregistrement vidéo

Peut-être avez-vous déjà rencontré dans un *Kursbuch* de Grüne Max un texte qui indiquait à vos élèves : « Spielt die Situationen und macht Videos ». Une phrase d'apparence très simple mais qui peut susciter quelques craintes quant à sa concrétisation.

Pour vous aider, vous disposez dorénavant de la balise 6424 intitulée *Enregistrement vidéo*. Sa méthodologie va permettre aux élèves de mettre en scène et d'enregistrer une vidéo dans le cadre d'une leçon d'allemand. Tout y est décrit d'une manière pratique, du placement aux répétitions, sans oublier les indispensables vérifications.

Bon tournage !



Mathématiques

Vous enseignez en 5e ou en 6e et vous cherchez de petits exercices de mathématiques autocorrectifs basés sur le Plan d'études romand ? Vous pouvez remercier Daniel Sauthier, coordinateur bernois pour les mathématiques. Il vous a préparé des quiz sur les figures géométriques ou aussi par exemple sur de petits problèmes à résoudre. Vous les trouverez aux numéros 822 à 835.

Médias à la une

Enseigner, c'est souvent anticiper. Prenons la *Semaine des médias* à l'école qui a lieu désormais au cœur de l'automne. Cette manifestation propose une activité séduisante avec le *Concours de Unes* qui donne l'occasion aux élèves de réaliser la première page d'un journal. Eh bien vous disposez de la balise 6407 *Des médias à la une* que vous pouvez mener avec vos élèves de 7e ou 8e dès la rentrée d'août puisque sa première partie est consacrée aux médias, et au journal en particulier. À vous de décider si vous allez prolonger le travail en participant au *Concours de Unes*. Mais franchement, une activité enrichissante, originale, attractive, créatrice et en général bien appréciée des élèves, est-ce que ce n'est pas tentant ?



La balise *Des médias à la une* propose aux élèves de répondre à des questions après avoir visionné *C'est quoi un journal ? de 1jour1actu*.



Une des réalisations de la classe 8PA de Courrendlin lors de l'édition 2021 du *Concours de Unes* en utilisant le canevas mis à disposition par e-media.ch.

impresum

Rédaction : Benjamin Stebler - Emilie Duclay - Naomi Simon Stalder
regards@cmij.ch Tirage : 800 exemplaires

Benjamin Stebler