

NE PRENEZ PAS DE RISQUE DANS LE CYBERESPACE

Revoyez votre façon de penser au sujet des vols de logiciels

Un message pour les éducateurs:

Nous savons que vous êtes aussi préoccupés que nous du fait que les élèves visitent des sites Web inappropriés. Mais ils font face à un risque quand ils téléchargent illégalement un logiciel sur l'Internet. Bien que cela puisse sembler une façon facile et gratuite d'obtenir de nouveaux programmes, de la musique et des jeux, le prix pourrait être plus élevé que vous le pensez. Bien que certains de ces sites puissent sembler hors de danger, un bon nombre d'entre eux exposent les enfants et les adolescents à du matériel non convenable et(ou) menacent leur vie privée. De plus, quand des élèves téléchargent des logiciels sans permis, ils pourraient aussi télécharger, à leur insu, des virus informatiques nuisibles.

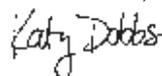
D'un côté pratique, le fait de copier des logiciels sans les payer consiste à frauder les créateurs de contenu numérique. L'industrie des logiciels perd des milliards de dollars chaque année à cause des copies et des diffusions illégales et les répercussions économiques touchent toute la chaîne de distribution des logiciels, du créateur au détaillant.

Ne prenez pas de risquer dans le cyberspace est un logiciel créé par l'alliance canadienne contre le vol de logiciels et Weekly Reader pour enseigner aux élèves de la 3^e à la 8^e année qu'ils ne doivent pas pirater les logiciels. Une éducation précoce sur la valeur de la créativité et un comportement responsable face à l'utilisation des ordinateurs aideront les enfants à contribuer à la mise en oeuvre d'un monde «en ligne» sécuritaire et légal. Grâce à des activités plaisantes, pertinentes à leur âge, ce programme permet aux élèves d'explorer de façon réfléchie les questions de propriété intellectuelle, de droits d'auteur et les utilisations légales et éthiques des logiciels.

Veuillez partager *Ne prenez pas de risquer dans le cyberspace* avec vos collègues. Bien que ces documents soient protégés par un droit d'auteur, il vous est permis d'en faire des copies à des fins pédagogiques.

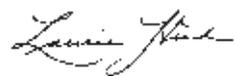
Nous aimerions que vous preniez un moment pour remplir le formulaire d'évaluation du programme ci-joint. Votre avis sur ce matériel est important et il nous aidera à améliorer les programmes à venir. Veuillez remplir la carte réponse et nous la retourner pour que vous puissiez continuer à recevoir des programmes éducatifs gratuits.

Cordialement,



Katy Dobbs
Rédactrice en chef
Lifetime Learning Systems
Une filiale de *Weekly Reader*

WEEKLY WR READER



Laurie Head
Directrice des Programmes pédagogiques
l'Alliance canadienne contre le vol de logiciels



NE PRENEZ PAS DE RISQUE DANS LE CYBERESPACE

Revoquez votre façon de penser au sujet des vols de logiciels

Publics cibles: Les élèves de la 3^e à la 8^e année

Objectifs du cours:

- Aider les élèves à comprendre et à apprécier l'importance d'utiliser des logiciels légaux, le sens des lois sur les droits d'auteur et les raisons pour lesquelles il est essentiel de protéger les œuvres de création, comme les logiciels, par des droits d'auteur.
- Susciter la discussion sur le vol, le plagiat, l'honnêteté intellectuelle et d'autres questions pertinentes.
- Inciter les élèves à examiner leur propre comportement lorsqu'ils utilisent leur ordinateur, leurs logiciels et l'Internet.
- Sensibiliser les élèves aux pertes économiques causées par les copies non autorisées de logiciels.

TROUSSE PÉDAGOGIQUE DE L'ASSOCIATION CANADIENNE CONTRE LE VOL DE LOGICIELS

Composantes du programme

- Un guide de l'enseignant qui propose des façons de présenter et de faire l'activité et qui donne les réponses.
- Deux copies originales, recto/verso, reproduisibles, comprenant huit activités au total, qui serviront de feuilles de travail à chaque élève.
- Une affiche.
- Une carte réponse de l'enseignant.

FEUILLES D'ACTIVITÉ: 3^e À LA 5^e ANNÉE

Activité 1: Est-ce du vol?

Objectif: Aider les élèves à comprendre les enjeux sous-jacents du vol de logiciel

Cette activité aide les élèves à mieux comprendre le rôle des logiciels dans leur vie quotidienne et présente un aperçu de la question des vols de logiciels, en mettant l'accent sur trois concepts: la propriété, le vol et la licence d'utilisation. Pour mieux connaître la question du piratage de logiciels et du cybercrime avant d'enseigner cette activité, nous vous recommandons fortement de visiter les sites Web suivants:

Play It Cyber Safe - www.playitcybersafe.com

l'Alliance canadienne contre le vol de logiciels - www.accvl.org

Expliquez à vos élèves la différence entre matériel et logiciel. Les ordinateurs, les modems et les câbles sont du matériel. Le programme qui indique à l'ordinateur ce qu'il doit faire est un logiciel.

Demandez aux élèves ce qu'ils savent déjà sur les logiciels. Quelle importance ont-ils dans leur vie quotidienne? Utilisent-ils des logiciels pour faire leurs devoirs? Pour jouer à des jeux? Pour



envoyer des courriels à des amis? Leurs parents utilisent-ils des logiciels dans leur travail?

Distribuer la feuille d'activité.

Réponses:

1. d; 2. a; 3. b; 4. a

Activité 2: Parlons logiciel: Définissons les termes

Objectif: Enseigner aux élèves la terminologie de base associée à une utilisation adéquate des logiciels et aux vols de logiciels.

Commencez par une discussion sur les travaux de création. Rappelez aux élèves que les travaux de création sont, entre autres, les travaux originaux d'auteurs, les logiciels informatiques, les livres, les revues, la musique, les jeux, les films, les plans de conception d'édifices et les photographies. Demandez aux élèves d'indiquer les œuvres de création qui se retrouvent dans chacune de ces catégories. Demandez-leur de nommer certaines de leurs propres œuvres de création (qui pourraient inclure des histoires ou des devoirs qu'ils ont écrits ou des œuvres d'art qu'ils ont faits).



Expliquez que les droits d'auteurs constituent une protection juridique assurée par le gouvernement aux créateurs de ces travaux. Cela leur permet de droits d'auteur de décider comment, quand et où leurs travaux seront reproduits et utilisés. Comme d'autres travaux de création, les logiciels sont protégés en vertu des lois sur les droits d'auteur.

Soulignez que lorsque l'on achète un logiciel, on accepte de respecter la licence d'utilisation établie par le fabricant et incluse dans l'emballage du logiciel. Cela signifie habituellement que vous pouvez installer le logiciel sur votre ordinateur et faire une copie de secours. La licence d'utilisation vous interdit généralement de faire des copies.

Examinez, avec vos élèves, la signification et les incidences éthiques du plagiat. Dites-leur d'apprendre à indiquer leurs sources quand ils rédigent un devoir. Rappelez-leur qu'ils doivent utiliser des guillemets et donner le crédit à l'auteur quand ils citent les mots exacts d'une autre personne. Encouragez-les aussi à apprendre l'importance de paraphraser. Insistez sur le fait que le plagiat ne consiste pas seulement à copier les mots de quelqu'un d'autre en les revendiquant comme les vôtres. Cela désigne aussi le vol de toute intrigue, idée, etc.

Distribuez la feuille d'activité.

Réponses:

- | | | |
|------------------|---------------------|-------------------|
| 1. Fabricant | 2. Détaillant | 3. Droit d'auteur |
| 4. Plagiat | 5. Octroi de permis | 6. Créateur |
| 7. Télécharger | 8. Logiciel | 9. Programmeur |
| 10. Propriétaire | | |

Activité 3 : Qui est blessé quand vous copiez un logiciel?

Objectif: Enseigner aux élèves les impacts d'acheter ou d'utiliser un logiciel copié illégalement.

Chaque année, près de 17 milliards de dollars sont perdus en vol de logiciels. Le taux de piratage, au Canada, se situe à 38%, alors qu'au Vietnam, le taux le plus élevé au monde, il se chiffre à un étonnant 94%. Cette activité vise à rendre ces chiffres significatifs pour les élèves. Comment le piratage de logiciels touche-t-il leur vie quotidienne? Il ne s'agit pas que de gros sous. Le vol de logiciel peut avoir une incidence énorme sur l'économie et peut aussi avoir pour effet d'exposer l'élève à des risques.



Rappelez aux élèves que les entreprises ne reçoivent rien des copies illégales (non autorisées) ou des logiciels falsifiés. Les pertes de revenus se traduisent par des pertes d'impôts, d'investissements possibles et d'emplois. Les ventes de logiciels illégaux affectent aussi les détaillants et leur personnel. Les créateurs ne reçoivent pas de droits d'auteurs sur les logiciels piratés ou sur la distribution de logiciels non autorisés. Le personnel de bureau, les chauffeurs de camion et le personnel titulaire d'emplois qui soutiennent l'industrie des logiciels sont touchés, eux aussi.

Demandez aux élèves d'étudier les répercussions du piratage de logiciels sur leurs vies personnelles. Certains d'entre eux pourraient être touchés économiquement si l'un de leurs parents perdaient son emploi. Plus directement, le fait de télécharger des logiciels à partir de sites Web non autorisés pourrait être dangereux. Soulignez que les virus qui endommagent les ordinateurs sont téléchargés en même temps que les jeux ou les logiciels. De plus, les sites Web qui offrent des logiciels piratés ou falsifiés pourraient ne pas convenir à des enfants ou ne pas être sécuritaires. Ils pourraient aussi menacer la vie privée de ces enfants. Les logiciels piratés ont souvent des pannes aléatoires qui touchent leur rendement, ils ne comportent aucune garantie ou possibilités de mises à niveau et ne permettent pas non plus d'obtenir du soutien après achat.

Distribuez la feuille d'activité.

Réponses:

1. d; 2. c; 3. e; 4. b; 5. a

Activité 4: Vous êtes responsable

Objectif: Enseigner aux élèves les mesures précises qu'ils peuvent prendre pour lutter contre le vol de logiciels.

Cette activité invite les élèves à prendre des mesures contre le vol de logiciels.

Demandez aux élèves d'examiner les raisons juridiques, éthiques et pratiques de la lutte contre le vol de logiciels. Énumérez les raisons par sujet, au tableau noir.

Invitez les élèves à assumer une part de responsabilité personnelle afin de réduire le vol de logiciels. Étudiez divers plans d'action possibles.

- Ils peuvent promettre de ne pas télécharger, ni utiliser, de logiciels non autorisés;
- Ils peuvent refuser de faire des copies de logiciels pour des amis;
- Ils peuvent effectuer un inventaire des logiciels dans leurs ordinateurs à la maison ou en classe pour déterminer si les logiciels sont légaux;
- Ils peuvent écrire des lettres au directeur de l'école, au rédacteur en chef du journal local ou à une société de logiciels, pour présenter la cause du vol de logiciels.

Distribuez la feuille d'activité.

FEUILLES D'ACTIVITÉ: 6^e À LA 8^e ANNÉE

Activité 1: Non seulement est-ce la loi, c'est ce qu'il faut faire

Objectif: Aider les élèves à comprendre les enjeux juridiques et éthiques entourant la propriété intellectuelle et son rapport avec le vol de logiciels.

Demandez aux élèves d'élaborer une liste de divers types de propriété intellectuelle.

Rappelez aux élèves que, parmi les œuvres de création, on compte, entre autres, les œuvres originales, les logiciels informatiques, les livres, les magazines, la musique, les films, les plans de conception d'édifices et les photos. Pour mieux connaître la question du piratage de logiciels et du cybercrime avant d'enseigner cette activité, nous vous recommandons fortement de visiter ces sites Web:



Play It Cyber Safe - www.playitcybersafe.com

l'Alliance canadienne contre le vol de logiciel - www.accvl.org

Discutez de la nécessité de protéger les droits d'auteur. Les droits d'auteur garantissent que le créateur d'une propriété intellectuelle puisse décider de la façon dont elle peut être reproduite et qui peut la distribuer. Quand on copie un logiciel commercial pour un ami, ou si l'on photocopie un livre paru récemment, plutôt que de l'acheter. Il s'agit d'une violation des droits d'auteur et c'est illégal.

Rappelez aux élèves que les lois sur les droits d'auteur couvrent toute propriété intellectuelle et qu'il y a des peines civiles et criminelles contre les violations des droits d'auteur. Au Canada, les amendes infligées pour vol de logiciel peuvent atteindre 20,000 \$ pour chaque logiciel copié. À titre d'exemple, à un autre niveau, photocopier un livre au lieu de l'acheter constitue aussi une violation du droit d'auteur.

Discutez des enjeux éthiques de la violation des droits d'auteur. Rappelez aux élèves que le piratage de logiciel, c'est du vol.

Distribuez la feuille d'activités.

Réponses:

1. c; 2. b; 3. a; 4. c; 5. b

Activity 2: Faire le lien

Objectif: Enseigner aux élèves les termes associés au vol de logiciel.

Commencez par une discussion sur les œuvres de création. Rappelez aux élèves qu'elles comportent, entre autres: les œuvres originales, les logiciels informatiques, les livres, les magazines, la musique, les films, les plans de conception d'édifices et les photos. Demandez aux élèves d'indiquer des œuvres de création qui se retrouvent dans chacune de ces catégories. Demandez-leur de nommer certaines de leurs propres œuvres de création (qui pourraient inclure des histoires et des devoirs qu'ils ont écrits ou des œuvres d'art qu'ils ont faits).

Expliquez que les droits d'auteur constituent une protection juridique assurée par le gouvernement aux créateurs de ces travaux. Cela leur permet de décider comment, quand et où leurs œuvres seront reproduites et utilisées. Comme d'autres œuvres de création, les logiciels sont protégés en vertu des lois sur les droits d'auteur.

Soulignez que lorsqu'on achète un logiciel, on accepte de respecter la licence d'utilisation tel qu'établie par le fabricant. Elle est incluse dans l'emballage du logiciel. Cela signifie habituellement que vous pouvez installer le logiciel sur votre ordinateur et faire une copie de secours. La licence d'utilisation vous interdit généralement de faire des copies.

Examinez, avec vos élèves, la signification et les incidences éthiques du plagiat. Dites-leur d'apprendre à indiquer leurs sources quand ils rédigent un devoir. Rappelez-leur qu'ils doivent utiliser des guillemets et donner le crédit à l'auteur quand ils citent les mots exacts d'une autre personne. Encouragez-les aussi à apprendre l'importance de paraphraser. Insistez sur le fait que le plagiat ne consiste pas seulement à copier les mots de quelqu'un d'autre en les revendiquant comme les vôtres. Cela désigne aussi le vol de toute intrigue, idée, etc.

Distribuez la feuille d'activité.

Réponses:

1. c;
2. j;
3. b;
4. i;
5. a;
6. h;
7. g;
8. f;
9. e;
10. d



Activité 3: Quel est votre QI en matière de piratage?

Objectif: Aider les élèves à réfléchir à la portée du problème des vols de logiciels sur le plan national et international.

Le vol, ou le piratage de logiciel, constitue un important problème partout dans le monde. Il touche les personnes, les entreprises et l'économie mondiale. Examinez-en les conséquences avec vos élèves, pour les personnes et pour les entreprises, tant en ce qui concerne la limitation de la créativité que le ralentissement de la croissance économique.

L'industrie des logiciels emploie beaucoup de gens en plus des nombreuses autres entreprises qui offrent des services à l'industrie. Le vol de logiciel nuit aux entreprises. De plus, si ces entreprises doivent réduire leur personnel, cela aura des répercussions négatives sur leurs



communautés. Quand les entreprises perdent de l'argent, elles paient moins d'impôts. Qu'arrivera-t-il aux services des gouvernements et des administrations locales si les recettes fiscales baissent?

Faites en sorte que les élèves comprennent que le vol de logiciels ne touche pas que les fabricants. Il affecte aussi beaucoup d'autres entreprises et d'individus. Faites-leur énumérer les effets du vol de logiciel à tous les niveaux.

Invitez les élèves à parler des effets du vol de la propriété intellectuelle sur la créativité. Quelles seront les probabilités qu'un ou une artiste veuille investir temps et argent dans de nouveaux projets s'il ou si elle n'est pas dûment indemnisé ou indemnisée?

Distribuez la feuille d'activité.

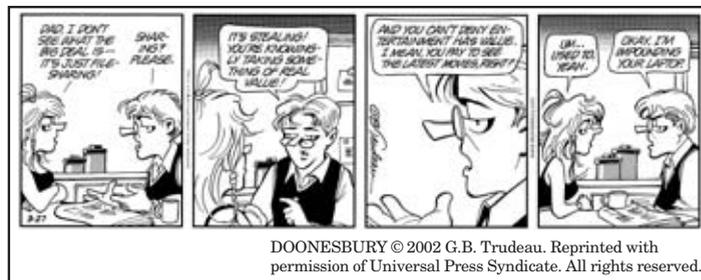
Réponses:

1. Vietnam, 94%
2. 26%
3. 7,326,003,700\$
4. 3,095,362,400\$
5. 16,999,328,950\$
6. recettes fiscales
7. innovation
8. un million

Activité 4: Il n'en tient qu'à vous

Objectif: Résumer l'information apprise et demander aux élèves de jeter un regard personnel sur ce qu'ils pensent du piratage de logiciels.

Demandez aux élèves de placer, par ordre chronologique, les étapes de la production d'un logiciel – de la création du programme à son achat par le consommateur. Cette activité a pour objectif d'illustrer l'énorme investissement en matière de temps, de créativité et d'argent que nécessite l'élaboration et la vente de logiciels.



DOONESBURY © 2002 G.B. Trudeau. Reprinted with permission of Universal Press Syndicate. All rights reserved.

Traduction libre:

Papa, Je ne vois pas quel est le problème, ce n'est que partager des fichiers!

Partager? Je l'en prie!

C'est du vol! Tu prends en toute connaissance de cause un bien de valeur.

Et tu ne peux pas nier qu'un tel divertissement a de la valeur. Par exemple, tu paies pour écouter un film en primeur, n'est-ce pas?

Hum! Oui, auparavant... J'en avais l'habitude.

S'en est trop, je confisque ton ordinateur portable.

Ensuite, distribuez l'activité pour que les élèves puissent lire la bande dessinée *Doonesbury*. Créé en 1970 par Garry Trudeau, *Doonesbury* est une satire politique et un commentaire social, comme l'exemple ci-haut sur l'éthique cybernétique. On peut voir cette bande dessinée à www.doonesbury.com. Garry Trudeau s'est mérité un prix Pulitzer pour son œuvre *Doonesbury*.

Parlez de l'échange entre le père et la fille. Demandez-leur d'expliquer les raisons que le père doit invoquer pour convaincre sa fille de cesser de voler des œuvres de création.



WEEKLY WR READER

