



RÉGION ACADÉMIQUE  
AUVERGNE-  
RHÔNE-ALPES

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Délégation régionale académique  
au numérique éducatif

# EXCEPTION PÉDAGOGIQUE

*Reproduction d'œuvres protégées, droit d'auteur*

## AMBASSADEURS ET AMBASSADRICE PIX AURA



Clermont - Jean-Philippe Bliet



Grenoble - Emmanuel Gaunard



Lyon - Perrine Douh ret



# UN AUTEUR

Créateur d'une œuvre

- artistique ou littéraire
- originale
- exprimée sous forme concrète (≠ idée) .



## QUI PEUT-ÊTRE AUTEUR ?

Toute personne physique, mineure ou majeure.

**Les élèves comme les professeurs.**

Les actes officiels, les décisions de justice, les dépêches d'agences de presse sont exclues du droit d'auteur.

# LE DROIT D'AUTEUR

## DROITS MORAUX

Article L121-1 et suivants du code de la propriété intellectuelle →

*Perpétuels*

*Incessibles*

- Droit à la paternité
- Droit à la divulgation
- Droit de retrait/repentir
- Droit au respect de l'intégrité

## DROITS PATRIMONIAUX

Article L122-1 et suivants du code de la propriété intellectuelle →

*Jusqu'à 70 ans après la mort de l'auteur*

*Cessibles*

- Droit de reproduction
- Droit de représentation
- Droit d'adaptation

# EXPLOITATION D'UNE ŒUVRE

Les droits moraux continuent à s'appliquer.

En droit français : « Tout ce qui n'est pas autorisé par écrit est interdit »

## LICENCES LIBRES

*Outil de partage des œuvres intellectuelles*

Le principe sera l'autorisation et l'exception sera l'interdiction.

Attention, tout n'est pas forcément permis.

**Exemple** : licences Creative Commons



[Site dédié →](#)

## LICENCE PROPRIÉTAIRE

*Protection pour œuvre littéraire et artistique*

Le principe sera l'interdiction et l'exception sera l'autorisation.

**Exemple d'exceptions :**

- Citation courte
- Parodie
- Reproduction d'une image dans un souci d'information
- Représentation/copie privée

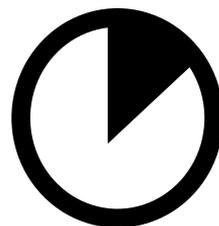
Testez-vous avec le parcours Pix+édu Réaliser une veille

# PRINCIPES DE L'EXCEPTION PÉDAGOGIQUE

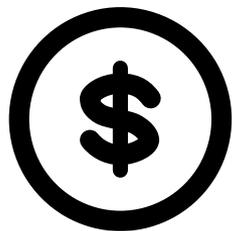
Article L122-5 et suivants du code de la propriété intellectuelle →



**Convention** autorisant la diffusion d'œuvres protégées en classe



Visualisation en classe  
**Reproduction d'extraits** autorisée via clé USB ou ENT (authentification obligatoire), photocopie



**Compensation financière** aux sociétés de gestion des droits d'auteurs  
→ déclarer les œuvres copiées



**Respect du droit d'auteur**  
**Citer les sources**  
Utilisation d'œuvres protégées dans le cadre pédagogique uniquement !



Sur le web : bien lire les mentions légales et CGU !

Rejoignez-vous avec le parcours Pix+édu Réaliser une veille

[Site dédié →](#)

# L'EXCEPTION PÉDAGOGIQUE EN PRATIQUE

SUPPORT	EN CLASSE	SUR L'ENT
LIVRES	Diffusion en intégralité Photocopies : limite de 10 %	Reproduction d'extraits Si œuvre courte (ex : poème) : intégralité
PÉRIODIQUES	Diffusion en intégralité Photocopies : limite de 30 % maximum	Reproduction d'extraits Si œuvre courte (ex : article) : intégralité
IMAGES	Diffusion en intégralité	Reproduction en intégralité dans la limite de 20 images par travail pédagogique
MANUELS	Diffusion de 10 % maximum	Reproduction de 10 % maximum
MUSIQUE	Diffusion en intégralité Représentation en intégralité par les élèves ou les enseignants	Reproduction de 10 % maximum
PARTITIONS	Diffusion de 10 % maximum	Reproduction de 10 % maximum
VIDÉOS	Support du commerce : extrait de 6 min et 10% maximum, si compilation d'extraits d'une même œuvre, 15 % maximum Support des œuvres diffusées par le canal hertzien gratuit : intégralité	Reproduction extrait de 6 min et 10% maximum, si compilation d'extraits d'une même œuvre, 15 % maximum
WEB	Autorisation préalable nécessaire, lire les mentions légales et les CGU, se référer aux licences	

# NON RESPECT = CONTREFAÇON

## DÉLIT CIVIL

Faire cesser le trouble  
(destruction, ...)

Obtenir un dédommagement

---

## DÉLIT PÉNAL

Condamner

300 000 euros d'amende

Jusqu'à 3 ans de prison

(parfois des sanctions plus élevées)



# EN PRATIQUE

## J'AI TROUVÉ UNE RESSOURCE

Les utilisations permises  
sont-elles indiquées ?



L'œuvre relève-t-elle  
du domaine public  
ou de l'exception  
pédagogique



Le droit commun s'applique  
Je demande l'autorisation  
d'usage à l'auteur, si je ne  
l'obtiens pas, je ne l'utilise pas.



J'utilise la ressource dans les limites d'usages autorisés  
dans la licence, les CGU  
Je mentionne le nom de l'auteur  
Je veille au respect de son œuvre  
Je tiens compte des personnes et des objets identifiables

# ON SE TESTE !

Lequel des scénarios suivants constitue une violation du droit d'auteur ?

- a) Lorsqu'un enseignant affiche au vidéoprojecteur une œuvre de Banksy trouvée sur internet.
- b) Lorsqu'un enseignant affiche les dessins de ses élèves au CDI.
- c) Lorsqu'un enseignant vend les dessins de ses élèves sans leur autorisation.
- d) Lorsqu'un enseignant distribue des photocopies des paroles de « La nuit, je mens » d'Alain Bashung .



Testez-vous avec le parcours Pix+édu Réaliser une ve

[On approfondit →](#)



# SEMAINE PROCHAINE

## OUTILS NUMÉRIQUE D'ANIMATION DE CLASSE

- Digiscreen
- Digistorm

*Merci encore*

**ET À BIENTÔT !**

N'hésitez pas à nous contacter pour toute question ou besoin d'assistance supplémentaire.

Testez-vous avec le parcours Pix+édu Réaliser une veille

# CRCN

## DOMAINE 1 : INFORMATIONS ET DONNÉES

- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2 Gérer des données
- 1.3 Traiter des données

## DOMAINE 2 : COMMUNICATION ET COLLABORATION

- 2.1 Interagir
- 2.2 Partager et publier
- 2.3 Collaborer
- 2.4 S'insérer dans le monde numérique

## DOMAINE 3 : CRÉATION DE CONTENUS

- 3.1 Développer des documents textuels
- 3.2 Développer des documents multimédias
- 3.3 Adapter des documents à leur finalité
- 3.4 Programmer

## DOMAINE 4 : PROTECTION ET SÉCURITÉ

- 4.1 Sécuriser l'environnement numérique
- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée
- 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

## DOMAINE 5 : ENVIRONNEMENT ET NUMÉRIQUE

- 5.1 Résoudre des problèmes techniques
- 5.2 Évoluer dans un environnement numérique

# CRCN-Édu

## DOMAINE 1 : ENGAGEMENT PROFESSIONNEL

- 1.1 Communiquer
- 1.2 Collaborer
- 1.3 Se former, développer une veille
- 1.4 Agir en faveur d'un numérique sûr et responsable
- 1.5 Adopter une posture ouverte, critique, réflexive

## DOMAINE 2 : RESSOURCES NUMÉRIQUES

- 2.1 Sélectionner des ressources
- 2.2 Concevoir des ressources
- 2.3 Gérer des ressources

## DOMAINE 3 : ENSEIGNEMENT - APPRENTISSAGE

- 3.1 Concevoir
- 3.2 Mettre en œuvre
- 3.3 Évaluer au service des apprentissages

## DOMAINE 4 : DIVERSITÉ ET AUTONOMIE DES APPRENANTS

- 4.1 Inclure et rendre accessible
- 4.2 Différencier
- 4.3 Engager les apprenants

## DOMAINE 5 : COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DES APPRENANTS

- 5.1 Développer les compétences numériques des apprenants
- 5.2 Évaluer et certifier

# PIX+ÉDU RÉALISER UNE VEILLE

Pour aller plus loin et approfondir vos compétences, nous vous conseillons de réaliser **le parcours Pix+Edu thématique "Réaliser une veille"**, qui couvre les questions abordées aujourd'hui.

- **Durée moyenne** : Entre 1 et 2 heures
- **Format** : Environ 40 questions et défis formatifs, adaptés à votre profil et à vos réponses.
- **Flexibilité** : Vous pouvez avancer à votre rythme, suspendre et reprendre le parcours à tout moment.
- **Suivi et accompagnement** : La plateforme Pix permet de visualiser votre progression, ainsi que les réponses et explications associées. Des tutoriels sont également disponibles tout au long du parcours.

Testez-vous avec le parcours Pix+édu Réaliser une veille