

Equipement logiciel des salles multimédias

Table des matières

Logiciels libres et/ou gratuits installés.....	3
Bureautique :.....	3
Internet :.....	4
Gestion des fichiers :.....	4
Didactique.....	4
Création de contenus multimédia :.....	5
Lecture de contenus multimédias :.....	6
Didacticiels propriétaires payants achetés par toutes les écoles de Saint-Denis.....	7
EpiJeux-Win.....	7
1000 mots (pour apprendre à lire).....	9
Quizztop – calcul – CM.....	9
Lectramini : atelier de lecture/écriture.....	10
Lectra.....	10
J'apprend à compter avec Floc.....	10
Bouge avec Floc.....	12
Didacticiels propriétaires payants achetés par certaines écoles de Saint-Denis.....	15
Liste des didacticiels.....	15
Bilan des acquisitions en didacticiels réalisées par les écoles.....	16
A propos des licences – logiciels libres et propriétaires.....	17
GPL : Licence Publique Générale GNU.....	17
LGPL – Licence Publique Générale Limitée GNU.....	17
MPL – Licence Publique Mozilla.....	18
Logiciel propriétaire.....	18
Gruaticiel.....	19

Logiciels libres et/ou gratuits installés

Bureautique :

OpenOffice.org

Description : Suite bureautique intégrant traitement de texte, tableur, gestion de bases de données, dessin vectoriel, création de présentations. Equivalent libre et gratuit de la suite Microsoft Office (Word, Excel, etc.). La compatibilité des documents de Microsoft Office vers OpenOffice.org est assurée.

Outils additionnels : Dictionnaire en français pour correcteur orthographique, césures, synonymes, etc. ; galerie d'images libre et gratuite (OpenClipart intégré à OpenOffice).

Licence : LGPL (GNU Lesser General Public Licence).

Scribus

Description : Outil de publication assisté par ordinateur (PAO) permettant de réaliser des mises en page complexes, essentiellement pour créer et paginer des journaux (scolaires, en l'occurrence). Assimilé à QuarkXPress.

Outils additionnels : Librairie Ghostscript (pour gérer les fichiers ghostscript sous Windows).

Licence : GPL (GNU General Public Licence)

Abiword

Description : Traitement de texte léger, considéré comme complémentaire de OpenOffice.org pour sa rapidité et sa convivialité.

Licence : GPL (GNU General Public Licence)

MCK

Description : Editeur html permettant de réaliser simplement des sites web et des CD interactifs.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

Foxit Reader

Description : Lecteur gratuit, mais non libre, de fichiers pdf. Privilégié face à Acrobat Reader en raison de sa légèreté et de sa discrétion.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

PdfCreator

Description : Imprimante "virtuelle" permettant de créer des documents pdf depuis n'importe quel logiciel de bureautique.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

Eclipse Crossword

Description : Application permettant de créer des grilles de mots-croisés.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

Polices de caractères

Description : Jeu de polices de caractères (fontes) sélectionnées avec l'éducation nationale.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit ou GPL

Mozilla Sunbird

Description : Mozilla Sunbird est la version indépendante de Mozilla Calendar (calendrier de Mozilla), développé par la Fondation Mozilla. Ce gestionnaire d'agenda utilise le format de fichiers ouvert et interopérable « ical ».

Licences : GPL (GNU General Public Licence), LGPL (GNU Lesser General Public Licence), Mozilla Public Licence (MPL)

Internet :

Mozilla Firefox

Description : Navigateur internet libre et gratuit, "concurrent" d'Internet Explorer plébiscité par la communauté du logiciel libre. Points forts : respect des standards du web, navigation par onglets, intégration immédiate de nombreux moteurs de recherche, rapidité de fonctionnement, développement de nombreuses extensions par des utilisateurs.

Outils additionnels : Plugins multimédias (player flash).

Licences : GPL (GNU General Public Licence), LGPL (GNU Lesser General Public Licence), Mozilla Public Licence (MPL)

Mozilla Thunderbird

Description : Client de messagerie libre et gratuit permettant de lire et d'écrire du courrier électronique, "concurrent" de Microsoft Outlook Express. Point forts : traitement antispam « intelligent », niveau de personnalisation élevé grâce aux filtres et aux extensions, lecture de flux RSS et ATOM pour connaître les derniers documents publiés sur des sites web.

Licences : GPL (GNU General Public Licence), LGPL (GNU Lesser General Public Licence), Mozilla Public Licence (MPL).

Google Earth

Description : Logiciel gratuit offrant, via Internet, la possibilité de visualiser la terre photographiée par satellites.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

Java Runtime Environment

Description : Machine virtuelle développée par Sun Microsystems pour interpréter les applications codées en Java, répandues sur le web.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

Gestion des fichiers :

lzarc

Description : Logiciel libre permettant de lire et de créer des fichiers compressés (zip, tar, gz...).

Licence : GPL (GNU General Public Licence)

Didactique

Mathenpoche 6ème

Description : Série d'exercices en mathématiques comprenant une succession de questions assorties d'une assistance permettant à l'élève de progresser en s'appuyant sur ses erreurs. Destiné aux élèves de CM1 et de CM2.

Licence : GPL (GNU General Public Licence)

Tangram (j-tangram)

Description : Jeu de tangram proposant divers assemblages à réaliser en autonomie.

Licence : GPL (GNU General Public Licence)

Geogebra

Description : Logiciel de mathématiques combinant des fonctions de géométrie, d'algèbre et de calcul. Il permet notamment d'élaborer des constructions géométriques comprenant points, droites, vecteurs...

Licence : GPL (GNU General Public Licence)

Je lis puis j'écris, j'écoute puis j'écris

Description : Logiciel d'entraînement à l'écriture, après écoute ou lecture de mots. Propose plusieurs d'exercices, de type dictée de mots, dictée de nombres, dictée d'expressions, apprentissage des touches du clavier...

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

Freewares maternelle

Description : Suite de petits programmes éducatifs pour la maternelle.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

Mon abécédaire

Description : L'élève consulte des abécédaires personnalisables (image, son, écriture dans trois polices) et s'entraîne à recopier les mots. Une affiche A4 peut être imprimée pour chaque mot.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

Je lis puis j'écris

Description : L'élève consulte des abécédaires personnalisables (image, son, écriture dans trois polices) et s'entraîne à recopier les mots. Une affiche A4 peut être imprimée pour chaque mot.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

TuxMaths

Description : Tux Maths est un exercice de calcul mental se présentant sous forme de jeu.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

Création de contenus multimédia :

Diaporama

Description : Logiciel permettant de créer des présentations dynamiques d'images sous forme de diaporama.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

Photofiltre

Description : Outil de retouche d'images gratuit, permettant notamment de travailler sur des photos.

Outils additionnels : Tous les plug-ins disponibles.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

Jalbum

Description : Application permettant de créer des albums photos destinés à être publiés sur le web, sans connaissance en programmation.

Licence : Partiellement sous licence LGPL (GNU Lesser General Public Licence).

Audacity

Description : Logiciel d'enregistrement, d'édition, de conversion des fichiers audio.

Outils supplémentaires : Dictionnaire français.

Licence : GPL (GNU General Public Licence)

TuxPaint

Description : Application permettant de créer des albums photos destinés à être publiés sur le web, sans connaissance en programmation.

Licence : GPL (GNU General Public Licence)

Lecture de contenus multimédias :

Xnview

Description : Visualiseur, convertisseur et navigateur d'images.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

IrfanView

Description : Visualiseur d'images.

Outils supplémentaires : Dictionnaire français.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

VLC media Player

Description : Lecteur multimédias libre et gratuit permettant de lire de nombreux formats de fichiers audio et vidéo compressés, sans codec (encodeur/décodeur) encombrant.

Licence : GPL (GNU General Public Licence)

Quicktime

Description : Lecteur multimédias gratuit distribué par Apple, permettant notamment de lire les documents audio et vidéo au format quicktime, utilisés sur les sites web.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

Realplayer

Description : Similaire à Quicktime, nécessaire pour lire les flux multimédias au format realplayer, également répandus sur les sites web.

Licence : Contrat de licence utilisateur final (logiciel propriétaire), gratuit.

Didacticiels propriétaires payants achetés par toutes les écoles de Saint-Denis

1000 mots (pour apprendre à lire)

Logiciel d'apprentissage de la lecture pour les élèves du cycle 2 (grande section de maternelle, cp et ce1), 1000 mots propose des exercices d'écoute, de reconnaissance et de combinaison de mots.

Extrait de la présentation du logiciel par son auteur :

« Avec ce logiciel, l'auteur propose un complément aux traditionnels et indispensables exercices menés en commun. L'intérêt de leur mise en œuvre est liée à la spécificité du support utilisé, à savoir l'ordinateur :

- tutorat individuel : les exercices peuvent être faits et refaits par l'élève autant de fois qu'il le souhaite, en suivant néanmoins la progression de la classe mais à son rythme, selon ses propres possibilités ;
- correction immédiate : l'erreur est immédiatement décelée et peut être corrigée sur le champ.

Mais aussi grâce aux possibilités multimédia de l'ordinateur :

- utilisation d'images : les mots sont associés à des photographies qui en explicitent le sens ;
- utilisation de sons : si la polysémie propre à l'image peut laisser subsister un doute, la lecture du mot par le logiciel le lève irrémédiablement. Certains exercices trouvent également leur originalité du fait des possibilités sonores de la machine (exercices de reconnaissance et de localisation du son). »

Source : Association EPI. 1000 mots pour apprendre à lire. Les éditions de l'EPI / Les logiciels [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.epi.asso.fr/revue/94/b94p139.htm>> (consulté le 20 septembre 2006)

Quizztop – calcul – CM

Il s'agit d'une batterie d'exercices regroupés dans des domaines portant sur la numérotation et le calcul :

- Tables de multiplications
- Tables de soustractions
- Tables d'additions.
- Numération (décomposition).
- Numération/ordre – égalités.
- Additions.
- Chiffres/nombres.
- Calcul mental.
- Opérations à trous.

Pour chaque activité, 3 niveaux de difficultés. Temps limité pour répondre (paramétrable). Un module enseignant permet de visualiser les scores des élèves. Peut gérer les élèves de 5 classes de 32 élèves.

Activités et organisation pédagogique :

- Entraînement (travail individuel en autonomie).
- Activités de consolidation de notions ou de remédiation (travail individuel ou par deux).
- Activités de contrôles.

Source : IUFM du Poitou-Charente. Fiche sur Quizztop Calcul CM. IUFM Poitou Charente / Site de la Vienne / Travailler en réseau avec les TICE / [en ligne]. Disponible sur : <http://www.poitou-charentes.iufm.fr/site86/r3tice/article.php3?id_article=102> (consulté le 20 septembre 2006)

Lectramini : atelier de lecture/écriture

Ensemble d'outils à la disposition du maître et des élèves, pour accompagner, compléter l'apprentissage de l'écriture et de la lecture et améliorer son efficacité. Utilisable à partir de la Grande Section de maternelle et du CP. L'enseignant saisit les textes de son choix.

Source : Brun-Villani. *Lectramini : atelier de lecture/écriture*. Brun-Villani / Logiciels / Letramini [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.lectramini.com/atelier.htm>> (consulté le 20 septembre 2006)

Lectra

Didacticiel d'entraînement à la lecture basé sur une série d'exercices générés automatiquement par le programme. Logiciel ouvert : les textes utilisés sont saisis par l'enseignant. À partir d'un simple fichier texte Lectra génère les exercices d'entraînement suivants : closure, reconstitution, mots outils, mots éclairs, phrase mélangée, phrase incomplète, phrases sans espaces, lecture rapide, mots identiques, l'intrus, ordre alphabétique, memory mots, texte mélangé, texte à corriger

Source : Brun-Villani. *Lectramini : atelier de lecture/écriture*. Brun-Villani / Logiciels / Letra [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.lectramini.com/lectra.htm>> (consulté le 20 septembre 2006)

J'apprend à compter avec Flocc

Cédérom pour enfants de 4 à 6 ans et enseignement spécialisé. Plus de 20 jeux et activités autour du nombre. J'apprends à compter avec Flocc a obtenu la marque RIP "Reconnu d'intérêt pédagogique par le Ministère de l'Éducation nationale" en juin 2005.

Découverte (Comptines numériques, La fabuleuse histoire des 12 floccs ou comment j'ai appris à compter, Comptons ensemble, J'écris la date)

Plaisir de l'écoute, imprégnation, mémorisation des nombres de 1 à 12, utilisation du calendrier mensuel.

Coloriage

Colorier, maîtriser le maniement de la souris, répondre à une consigne précise. Discrimination visuelle.

Pareil

Discrimination visuelle.

Le repas des animaux

Résoudre des problèmes portant sur les quantités (augmentation, diminution.....). Faire correspondre terme à terme. Autant, plus, moins. Niveau 2 : nécessité de dénombrer.

Qui a le plus de jouets ?

Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques ou non numériques. Résoudre des problèmes portant sur les quantités.

Des fruits

Constituer une collection de cardinal donné. Niveau 2 : photographier des collections organisées.

Les gommettes

Constituer une collection de cardinal donné.

Balade en skate

Connaître la suite numérique. Faire correspondre terme à terme, dénombrer. Résoudre des problèmes portant sur des quantités.

L'image cachée

Associer le nom des nombres avec : leur écriture, les constellations (dés, mains) ou le nombre dit.

Memory

Exercer la mémoire. Associer constellations (mains), nom des nombres, écriture chiffrée, mot.

Méli-mélo

Associer à partir d'un ensemble d'éléments à dénombrer, son écriture chiffrée. Difficulté supplémentaire introduite par le non respect de la suite numérique.

Tableaux

Utiliser le glisser-déposer. Dénombrer. Se repérer dans un tableau à double entrée.

Planètes

Jouer, maîtriser le maniement de la souris. Connaître la suite numérique de 1 à 9.

Je compte les flocs

Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus. Possibilité de situation additive aux niveaux 2 et 3. Ecrire les nombres.

L'armoire

Situation additive. Entraîner sa mémoire, construire une stratégie (utilisation de ses doigts, de jetons, etc.). Travail de groupe (essentiellement pour les jeux 2 et 3).

Cache-carte

Travailler sur les compléments de 1 à 10. Résoudre des problèmes portant sur des quantités.

Range

Comparer, ordonner une collection de nombres. Connaître la suite numérique.

La bande numérique

Connaître la suite numérique écrite de 1 à 31.

Mystère...

Connaître la suite numérique de 1 à 10 et de 1 à 31. Emettre des hypothèses, confronter les propositions des enfants.

La chasse aux flocs

Jouer, maîtriser le maniement de la souris. Etre capable de comparer des scores dans le cadre d'une utilisation collective.

Source : Floc Production multimédia. J'apprend à compter avec Floc - documentation. Accueil / Logiciels / J'apprend à compter avec Floc / Documentation [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.floc-multimedia.com/html/compteFlocDoc.htm>> (consulté le 19 déc. 2007)

Bouge avec Floc

Cédérom pour enfants de 4 à 8 ans et enseignement spécialisé. 24 jeux autour de l'orientation, des déplacements et du repérage. 216 niveaux de jeux, tous aléatoires. Bouge avec Floc a obtenu la marque RIP "Reconnu d'intérêt pédagogique par le Ministère de l'Éducation nationale" en novembre 2005.

Chante avec Floc

Chansons à écouter et à danser.

L'enfant a besoin de vivre les événements avec son corps. Ces chansons pourront servir d'introduction et de complément aux notions abordées dans les jeux.

La pomme qui cherchait la bonne place

Une histoire de déplacements....

Elle peut être utilisée comme point de départ collectif d'un échange avec le groupe classe sur les notions de haut, bas, gauche et droite.

Le monde de floc

Séries A et B : manipuler la souris, balayer le plan. Vocabulaire : les mots du monde de Floc.

Série C : être capable de retrouver une case sur un quadrillage à partir de ses coordonnées. Approche de la notion de repérage sur un plan.

Cachés dans le noir

Entraîner sa mémoire visuelle.

Situer des éléments sur le plan en fonction de critères directionnels.

Notions : haut, bas, gauche, droite.

Floc et la boîte

Repérer la position d'un personnage par rapport à un objet.

Notions : sur, sous, dans, derrière, devant.

Attrape-ballons

Il faut attraper tous les ballons en utilisant les touches de direction du clavier.

Anticiper une trajectoire. Attention visuelle. Maîtrise du geste.

Notions : haut, bas, gauche, droite.

Crève-ballons

Signification du symbole "flèche".

Coloriage

Discrimination visuelle.

Remarque : le module "ouvert" permet un travail choisi et ciblé par l'adulte référent.

Les portes

Comprendre la signification du symbole " flèche " .

Connaître et utiliser le vocabulaire lié à la description de déplacements.

Notions : en bas, en haut, à droite, à gauche, en haut à droite, en haut à gauche...

Floc fait les courses

Se déplacer sur un quadrillage.

Déchiffrer un itinéraire et le respecter.

Reconstituer un mot de gauche à droite, avec ou sans la possibilité de consulter le modèle.

La bonne carte

Observation.

Entraînement à la prise rapide d'indices.

Associer deux représentations d'une même scène.

Va dans la case.

Se repérer sur un plan.

Connaître et comprendre le vocabulaire lié aux positions relatives d'objets entre eux.

Labyrinthes

Se repérer et se déplacer dans un labyrinthe.

Anticiper un déplacement.

Jouer de manière coopérative.

Les fruits

Repérer une case grâce à une prise d'indices visuels.

Mentaliser devient nécessaire dans les séries B, C et D.

Utilisation du glisser-déposer.

Le lapin bleu

Se repérer sur le plan en tenant compte de tous les indices successifs.

Série D : repérer une case en donnant ses coordonnées.

Notions : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, à droite, à gauche, au-dessous à droite, au-dessous à gauche, au-dessus à droite...

Le pantin

Apprendre les différentes positions proposées.

Notions : à droite, à gauche, en bas, en haut.

Les tableaux

Développer la logique du tableau à double entrée.

Utilisation du glisser-déposer.

Les lapins

Identifier l'orientation des lapins.

Développer le sens de l'observation et de l'analyse rapide puis déclencher une action.

Notions : droite, gauche.

Le bon chemin

Codage et décodage d'un déplacement (flèches, HBGD).

Mosaïques

Organiser des figures géométriques sur un plan.

Travailler sur l'observation (formes et couleurs) et l'orientation de figures géométriques sur le plan pour reproduire un modèle.

Utilisation du glisser-déposer.

La toupie

Observer des figures géométriques à des fins d'orientation sur le plan pour finaliser un encastrement.

Mentaliser devient nécessaire dans les séries C et D.

Le plan

Se repérer sur un plan.

Utilisation particulière de la souris.

Floc et les monstres

Résoudre un problème. Développer une logique de déplacement.

Pouvoir anticiper les conséquences de ces déplacements pour atteindre l'objectif demandé.

Expérimenter des possibilités pertinentes de parcours qui respectent la règle du jeu (création de son propre jeu que l'on pourra proposer à un autre).

La tortue

Codage et décodage d'un déplacement relatif.

Didacticiels propriétaires payants achetés par certaines écoles de Saint-Denis

Liste des didacticiels

Atelier des tout-petits

« Plus de 150 tableaux différents regroupés autour de 7 thèmes généraux, pour jouer bien sûr, mais surtout pour apprendre et pour créer. L'atelier des tout-petits est un ensemble d'activités de reconnaissance de formes et de couleurs, de coloriage et de dessin, de repérage et d'orientation destinées à développer, chez le jeune enfant, des compétences fondamentales. »

De 3 à 6 ans (cycles 1 et 2).

20/20 en calcul

« Présenté sous la forme de jeu, "20 sur 20 en calcul" propose de travailler sur le calcul mental, la révision des tables, les principales opérations, le travail sur les nombres, la résolution des problèmes, etc. »

De 7 à 11 ans (cycles 2 et 3).

Je sais compter

« [Ce] programme propose [...] de nombreuses activités ludiques pour apprendre à dénombrer, reconnaître les chiffres, s'initier à l'euro, s'exercer au calcul rapide et résoudre les opérations. »

De 5 à 7 ans (cycle 2).

Je sais lire

« "Je sais lire" offre [des] activités ludiques pour reconnaître les lettres, apprendre les sons, jouer à les assembler, former des mots, et jongler avec les phrases. »

De 5 à 7 ans (cycle 2).

20/20 en orthographe

« Ce logiciel d'orthographe [...] se présente sous la forme d'un plateau de jeu sur lequel plusieurs enfants de niveaux différents peuvent s'affronter [en répondant à des questions sur l'orthographe]. »

De 7 à 11 ans (cycles 2 et 3).

Quadrillage

« Avec Quadrillages, l'enfant aborde les premières notions de mathématique. Le logiciel l'entraîne à se repérer dans un quadrillage et dans un tableau à double entrée, à discerner des formes, des figures géométriques, des lettres ou de syllabes. »

De 3 à 6 ans (cycles 1 et 2).

Source : Club-Pom Logiciels. *Lectramini : atelier de lecture/écriture*. Club-Pom / Logiciels . Disponible sur : <http://www.clubpom.fr/btq-clubpom/default.htm> (consulté le 20 septembre 2006)

Lirebel plus école

« Didacticiel, outil de lecture méthodique comportant des exercices d'entraînement à la lecture permettant la mise en place d'une pédagogie différenciée et autorisant le travail en autonomie de l'élève. Possibilité de choisir entre un parcours libre ou un parcours imposé par le maître parmi un grand nombre d'activités. »

A propos des licences – logiciels libres et propriétaires

GPL : Licence Publique Générale GNU

La Licence publique générale GNU, ou GNU GPL pour GNU General Public License en anglais, est une licence qui fixe les conditions légales de distribution des logiciels libres du projet GNU. Richard Stallman et Eben Moglen, deux des grands acteurs de la Free Software Foundation, en furent les premiers rédacteurs. Sa dernière version est la GNU GPL version 2 de 1991 et une troisième version est en cours d'écriture.

Elle a depuis été adoptée, en tant que document définissant le mode d'utilisation donc d'usage et de diffusion, par de nombreux auteurs de logiciels libres. La principale caractéristique de la GPL est le copyleft, ou gauche d'auteur, qui consiste à « détourner » le principe du copyright (ou droit d'auteur) pour préserver la liberté d'utiliser, d'étudier, de modifier et de diffuser le logiciel et ses versions dérivées.

La GPL est la licence de logiciel libre la plus utilisée. En avril 2004, 74,6% des 23 479 projets libres listés sur le site Freshmeat et 68.5% des 52 183 projets libres listés sur SourceForge étaient publiés sous licence GPL. Certains contestent cette méthode de mesure en affirmant qu'elle relève du quantitatif (nombre de projets) et ne rend pas compte du qualitatif (utilité des logiciels) mais nul ne conteste plus depuis longtemps que de nombreux utilisateurs emploient avec bonheur une quantité croissante de logiciels diffusés sous GPL.

La GNU GPL a une licence sœur, la GNU LGPL (GNU Lesser General Public License et plus anciennement GNU Library General Public License) qui en est une version modifiée pour être moins contraignante quant à son utilisation dans un contexte de cohabitation avec des logiciels propriétaires. Elle a une autre licence sœur, la GFDL (GNU Free Documentation License) qui elle est applicable aux manuels, livres ou autres documents écrits.

[...]

L'objectif de la licence GNU GPL, selon ses créateurs est de garantir à l'utilisateur les droits suivants (appelés libertés) sur un programme informatique :

1. la liberté d'exécuter le logiciel, pour n'importe quel usage ;
2. la liberté d'étudier le fonctionnement d'un programme et de l'adapter à ses besoins, ce qui passe par l'accès aux codes sources ;
3. la liberté de redistribuer des copies ;
4. la liberté d'améliorer le programme et de rendre publiques les modifications afin que l'ensemble de la communauté en bénéficie.

Source : Wikipedia Foundation. Licence Publique Générale GNU. Wikipédia, l'encyclopédie libre [en ligne]. Disponible sur : <<http://fr.wikipedia.org/wiki/GPL>> (consulté le 20 septembre 2006)

LGPL – Licence Publique Générale Limitée GNU

La Licence publique générale limitée GNU, ou GNU LGPL (pour GNU Lesser General Public License) en anglais, est une licence utilisée par certains logiciels libres.

Elle présente de grandes ressemblances avec la Licence publique générale GNU (ou GNU GPL), rédigée par le même organisme, la Free software foundation, visant à promouvoir le développement de logiciels libres.

La différence entre ces deux licences réside principalement dans le fait que la LGPL permet de lier un programme tiers non GPL à une bibliothèque LGPL, sans pour autant révoquer la licence. Ainsi, il devient possible à un programmeur désireux de faire un logiciel propriétaire, d'utiliser certains outils du libre (ex: la bibliothèque graphique GTK).

Cette licence limitée, ou amoindrie, a été créée pour permettre à certains logiciels libres de pénétrer tout de même certains domaines où le choix d'une publication entièrement libre de toute l'offre était impossible.

Cette licence s'applique souvent aux bibliothèques. La signification originale du sigle LGPL est d'ailleurs Library General Public License. Le sens du L de LGPL a été modifié de Library en Lesser afin d'éviter les nombreuses inductions en erreurs. En effet, il arrivait souvent qu'un développeur, qui souhaitait publier sous licence libre une bibliothèque qu'il avait écrite, choisisse la LGPL en ignorant les limitations dans le copyleft (caractère viral de la GPL, qui nécessite que tout programme utilisant une composante en GPL soit en GPL, notamment) par rapport à la LGPL.

Source : Wikipedia Foundation. Licence Publique Générale Limitée GNU. Wikipédia, l'encyclopédie libre [en ligne]. Disponible sur : <<http://fr.wikipedia.org/wiki/LGPL>> (consulté le 20 septembre 2006)

MPL – Licence Publique Mozilla

La MPL ou Mozilla Public License en anglais (Licence publique de Mozilla) est une licence de logiciels libres et open source créée par Netscape lors de la libération du code source de ce qui devait devenir Netscape Communicator 5 en mars 1998. Celui-ci formera la base du projet Mozilla, qui utilise toujours la MPL aujourd'hui.

[...]

Lors de son apparition, cette nouvelle licence a été accueillie plutôt froidement par la Free Software Foundation suite à des incompatibilités remarquées avec sa propre licence GPL, d'autant qu'elle était dotée d'une jumelle, la Netscape Public License qui donnait des droits supplémentaires à Netscape. Pour pallier cela, la licence MPL a été revue et permet dans sa version 1.1 de publier un logiciel à la fois sous licence MPL et sous une ou plusieurs autres licences, telles que la GPL.

La plus grande partie du code source de Mozilla est en outre publiée sous une triple licence MPL/GPL/LGPL, ce qui permet théoriquement d'en utiliser une partie dans un logiciel GPL ou LGPL uniquement.

Enfin, le contrôle des évolutions futures de la licence, qui appartenait à AOL depuis son rachat de Netscape, a en outre été transmis à la Fondation Mozilla en juillet 2003.

Source : Wikipedia Foundation. Mozilla Public Licence. Wikipédia, l'encyclopédie libre [en ligne]. Disponible sur : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_Propriétaire> (consulté le 20 septembre 2006)

Logiciel propriétaire

La notion de logiciel propriétaire est complémentaire de celle de logiciel libre. Un logiciel propriétaire est défini comme étant un logiciel non libre. Dans le cas le plus courant, l'acquéreur d'un logiciel propriétaire doit accepter un contrat de licence utilisateur final (CLUF) qui ne lui donne que le droit d'utiliser un unique exemplaire du logiciel.

Paradoxalement, la plupart des logiciels libres ont un propriétaire et sont couverts par le droit d'auteur, tout comme les logiciels propriétaires. Seuls les logiciels dans le domaine public n'ont pas de propriétaire.

[...]

Généralement, un contrat de licence de logiciel propriétaire ne donne que le droit d'utiliser le logiciel, souvent de manière limitée, par exemple en interdisant l'utilisation à distance ou par plusieurs utilisateurs simultanément. Le propriétaire conserve le maximum de droits accordés par le droit d'auteur, notamment le monopole de la copie. En outre, en acceptant le contrat de licence, on renonce souvent à quelques droits supplémentaires, comme celui d'étudier le fonctionnement du logiciel (rétro-ingénierie). Le renoncement à ce droit nécessite un accord explicite, c'est pour cela que l'on parle d'un « contrat de licence » plutôt que d'une simple licence. On peut toutefois noter que certaines lois nationales autorisent toujours la rétro-ingénierie de même que la création d'une copie de sauvegarde (backup).

En règle générale, le code source n'est pas disponible. Cependant, la seule disponibilité du code source ne rend pas libre ni Open Source un logiciel propriétaire.

Source : Wikipedia Foundation. Logiciel propriétaire. Wikipédia, l'encyclopédie libre [en ligne]. Disponible sur : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_Propriétaire> (consulté le 20 septembre 2006)

Gratuciel

Un gratuciel ou graticiel (anglais freeware) est un logiciel qui est mis gratuitement à disposition par son créateur, mais qui est soumis à certaines contraintes quant à sa diffusion. Les gratuciels sont soit des logiciels complets, soit des logiciels commerciaux qui sont diffusés de manière bridée en termes de fonctionnalités (version réduite). Ils sont parfois financés par la publicité qu'ils contiennent (Adware).

Il ne faut pas confondre gratuciel et partagiciel, où on peut utiliser le logiciel complet ou bridé gratuitement mais pendant une durée déterminée : un traitement de texte pourrait par exemple interdire la sauvegarde des fichiers créés, ou fonctionner uniquement pendant les 2 mois qui suivent son installation.

Il faut aussi distinguer le gratuciel du logiciel libre. Le logiciel libre, même s'il est souvent gratuit, offre des libertés que la gratuité ne prend pas en compte. Notamment, un gratuciel sera la plupart du temps diffusé sans les sources des programmes. La licence de distribution peut être restrictive (pas de diffusion sur cédérom, ou uniquement sur certains sites internet).

Source : **Wikipedia Foundation**. *Graticiel*. Wikipédia, l'encyclopédie libre [en ligne]. Disponible sur : <<http://fr.wikipedia.org/wiki/Graticiel>> (consulté le 20 septembre 2006)