

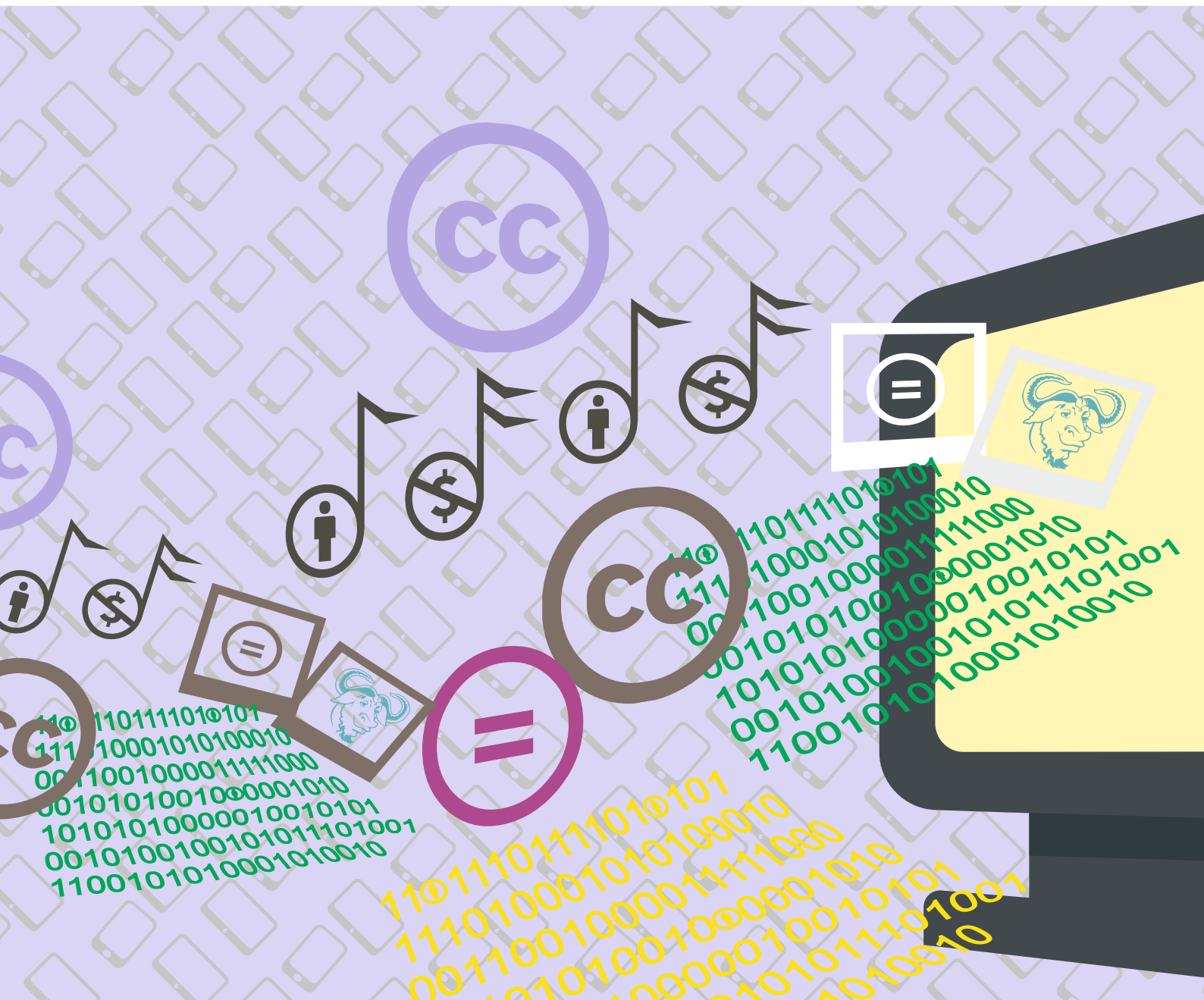


cyfrowobezpieczni.pl  
BEZPIECZNA SZKOŁA CYFROWA



# Prawa Autorskie

scenariusz lekcji dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych



Autor: Aleksandra Mikulska

Kontakt:

Stowarzyszenie "Miasta w Internecie"

ul. Krakowska 11a

33-100 Tarnów

tel.: +48 14 628 42 10, 688 80 12

fax: +48 14 628 43 11

Artur Krawczyk

tel. +48 502 357 587



Więcej informacji na temat projektu:  
CYFROWOBEZPIECZNI.pl - Bezpieczna Szkoła Cyfrowa,  
na stronie [www.cyfrowobezpieczni.pl](http://www.cyfrowobezpieczni.pl)



Więcej informacji na temat Stowarzyszenia "Miasta w Internecie"  
na stronie [www.fabrykaprzyszlosci.pl](http://www.fabrykaprzyszlosci.pl)

Projekt jest współfinansowany przez Ministerstwo Edukacji Narodowej w ramach zadania publicznego "Poprawa kompetencji pracowników szkoły, uczniów i ich rodziców w zakresie bezpiecznego korzystania z cyberprzestrzeni oraz reagowania na zagrożenia"



**Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 3.0 Polska**  
– Licencja ta pozwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz tak długo jak utwory zależne będą również obejmowane tą samą licencją. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/>

## O projekcie Cyfrowobezpieczni.pl

Projekt „Cyfrowobezpieczni.pl – Bezpieczna Szkoła Cyfrowa”, nazywany dalej Cyfrowobezpieczni.pl jest współfinansowany ze środków budżetu państwa otrzymanych od Ministra Edukacji Narodowej w ramach rządowego programu „Bezpieczna +” mającego na celu wspomaganie organów prowadzących szkoły w zapewnianiu bezpiecznych warunków nauki, wychowania i opieki w szkołach w latach 2015-2018.

Projekt ten ma stanowić odpowiedź na problemy związane z coraz silniejszą obecnością technologii cyfrowych w życiu uczniów. Ze względu na bardzo dużą złożoność tego tematu, konieczne było zaplanowanie działań, które będą w systemowy sposób dotykały wszystkich aspektów zetknięcia się świata cyfrowego i polskiej szkoły.

Temat ten ma bowiem co najmniej dwa oblicza. Z jednej strony komputery, smartfony i ciągły dostęp do Internetu prowadzą do pojawiania się wielu zupełnie nowych zagrożeń, na które nie są przygotowane ani dzieci, ani rodzice ani system oświatowy. Z drugiej strony mądre wykorzystywane narzędzi cyfrowych w edukacji może prowadzić do bardzo dobrych efektów: większego zaangażowania uczniów, lepszych wyników edukacyjnych, rozwoju ciekawszego i bardziej aktywizującego środowiska nauki. Obie strony problemu są więc istotne dla szkoły i konieczne jest dobre wyważenie działań, tak aby zabezpieczyć dzieci przed zagrożeniami, a jednocześnie nie zniechęcić ich do korzystania z narzędzi cyfrowych.

Jak wynika z badań socjologów, obecność świata cyfrowego działa jako swoisty „wzmocniacz” dla tego, co dzieje się w szkole. Jeżeli szkoła pracuje dobrze, nauczyciele odpowiednio dobierają metody pracy do potrzeb uczniów i umieją wesprzeć ich w rozwoju, wykorzystywanie narzędzi cyfrowych może wzmocnić efekty pracy szkoły. Jednak, jeżeli między uczniami relacje są złe, oparte na braku empatii i życzliwości, narzędzia cyfrowe mogą być katalizatorem wielu negatywnych zjawisk, takich jak nękanie, izolowanie i agresja rówieśnicza. Tak więc, gdy myślimy o zagrożeniach bezpieczeństwa uczniów, nie same narzędzia cyfrowe są kluczowym problemem, ale zjawiska, które eskalują.

Projekt Cyfrowobezpieczni.pl ma na celu zaproponować szkołom systemowe rozwiązania, które pozwolą lepiej wykorzystywać narzędzia cyfrowe dla wspierania rozwoju uczniów, przy jednoczesnym zapewnieniu dzieciom bezpieczeństwa i nauczaniu ich zasad mądrego korzystania z Internetu i urządzeń cyfrowych.

W ramach projektu:

- *Odbędzie się blisko 2500 spotkań w szkołach, w ramach Szkolnych Dni Bezpieczeństwa Cyfrowego. W trakcie każdego takich Dni będą miały miejsce spotkania z dyrekcją, nauczycielami oraz uczniami, przeprowadzone przez edukatorów projektu.*
- *Zrealizowane zostaną 3 edycje konkursu „Jesteśmy Cyfrowobezpieczni!”, w ramach których szkoły będą mogły wygrać cenne nagrody, w tym pełne wyposażenie nowoczesnej pracowni informatycznej.*
- *Powstaną specjalne punkty konsultacyjne dla dyrektorów szkół, nauczycieli i rodziców.*
- *Odbędą się 3 Ogólnopolskie Konwenty Bezpiecznej Szkoły, na które zaproszeni będą nauczyciele z całej Polski.*
- *Przeprowadzone zostaną szkolenia dla blisko 2500 szkolnych liderów bezpieczeństwa cyfrowego.*
- *Powstanie portal Cyfrowobezpieczni.pl, na którym dostępne będą wszelkie materiały projektowe, w tym 24 scenariusze lekcji dla 4 etapów edukacyjnych, materiały multimedialne i kursy e-learningowe dla nauczycieli.*

Niniejszy scenariusz stanowi więc tylko część szerszego projektu – dlatego też zachęcamy Cię do zapoznania się z pozostałymi materiałami projektowymi, dostępnymi również na portalu **Cyfrowobezpieczni.pl**

## Spis treści

Wprowadzenie	2
--------------	---

## Scenariusz lekcji

Metody pracy	3
Cel lekcji	3
Efekty kształcenia	4
Do przygotowania przed lekcją	4
Przebieg lekcji	5
Materiały dla uczniów	8

## Materiały dodatkowe

Zabezpieczenie własnych utworów	11
Jak zapobiegać kopiowaniu prac domowych z internetu	11
Informacje metodyczne	11
Współpraca z rodzicami	13
Zadania rozwojowe dla nauczyciela i literatura dodatkowa	14



## Wprowadzenie

Dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych Internet jest niemal środowiskiem naturalnym, poruszają się swobodnie w sieci, potrafią dotrzeć do rozmaitych materiałów. Niestety bardzo często z tą swobodą nie idzie w parze znajomość aspektów prawnych i ogólnych zasad korzystania z cudzej własności intelektualnej. Niewiedza taka może mieć skutki prawne, ponieważ uczniowie na tym etapie edukacyjnym często zamieszczają w Internecie własne prace np. przy okazji konkursów, korzystają też z różnych materiałów do tworzenia tekstów, zdjęć, filmów, prezentacji, które są w rozmaity sposób upowszechniane i publikowane.

W kontekście tego, że część uczniów szkół ponadgimnazjalnych to już osoby pełnoletnie, nieznanostwo prawa w tym zakresie może mieć poważne skutki. Dlatego też na czwartym etapie edukacyjnym ten temat przygotowania uczniów do życia we współczesnym świecie staje się szczególnie ważny.

Internet to nieograniczone źródło informacji - tekstów, zdjęć, filmów, nagrań muzycznych.

Nigdzie indziej nie ma tak swobodnego dostępu dla każdego do tak wielkiej liczby utworów (rozumianych w myśl ustawy o prawach autorskich jako każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia).

Z powodu łatwości dostępu uczniowie często nie zadają sobie sprawy, że wykorzystując pewne treści postępują niezgodnie z prawem. Nie chodzi o to, by zniechęcić ich do wykorzystywania w celach edukacyjnych informacji z Internetu, ale, by dzięki wiedzy, uzyskali swobodę i pewność w posługiwaniu się jego zasobami.

W nowoczesnym społeczeństwie, w którym to właśnie informacja ma największą wartość, trzeba uświadamiać uczniom, że prawo do własności intelektualnej jest równie ważne, jak do własności materialnej. Choć już najmłodsze dzieci rozumieją, że nie można sobie przywłaszczyć cudzego mienia bez pozwolenia właściciela, to nawet dorośli często nie pamiętają, że podobne zasady dotyczą cudzych tekstów, zdjęć czy filmów.

Uświadczenie, gdzie przebiega granica pomiędzy pracą „w oparciu o...” czy cytowaniem a plagiatem, jest fundamentalne, gdy uczymy czynienia użytku z różnych źródeł informacji. Szczególnie zaś istotne przy korzystaniu z zasobów internetowych, będących obecnie źródłem, którym posługujemy się najczęściej.

Równie ważna, jak respektowanie praw autorskich innych użytkowników Internetu, jest umiejętność chronienia własnych utworów przed nieuprawnionym wykorzystaniem.





## Scenariusz lekcji

Scenariusz jest przeznaczony dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych i może być realizowany w każdym typie szkoły i w dowolnej klasie.

Dotyczy aspektu, który najwcześniej dotyka uczniów - czyli używania dostępnych w Internecie tekstów, zdjęć, prezentacji, podczas tworzenia własnych wytworów. Problem ten jest dość złożony, dlatego powinien być poruszany przy każdej okazji i na wszystkich przedmiotach (np. przez wskazywanie źródeł i rodzaju licencji w materiałach używanych na lekcjach przez innych nauczycieli). Niniejszy scenariusz można potraktować jako wstęp do takich działań.

Głównym celem zajęć jest uświadomienie uczniom wagi respektowania praw autorskich oraz przyswojenie zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w sieci, tak by czuli się swobodnie i bezpiecznie korzystając ze źródeł internetowych.



## Metody pracy

Ponieważ wywiady przeprowadzone z uczniami kilkunastu szkół ponadgimnazjalnych jednego z największych miast polskich wykazały, że nie mają oni wcale świadomości praw autorskich lub jest ona bardzo niska, proponujemy rozpoczęcie zajęć dramą. Jej celem jest przede wszystkim umożliwienie odczucia, czym są prawa autorskie.

Ponieważ uczenie się jest procesem społecznym i najskuteczniej przebiega poprzez działanie, w scenariuszu zaproponowano kroki aktywizujące - pracę w grupach.

Omówienie wszystkich proponowanych metod znajdziesz w części Informacje metodyczne.



## Cel lekcji



**Zbudowanie w uczniach świadomości tego, czym są prawa autorskie.**



**Wyposażenie ich w wiedzę niezbędną do zgodnego z prawem korzystania z materiałów znalezionych w Internecie.**



## Efekty kształcenia

### W zakresie wiedzy:

uczniowie wiedzą, co to jest utwór w znaczeniu ustawy o ochronie praw autorskich

wiedzą, co to są prawa autorskie

wiedzą, jakie utwory są chronione prawami autorskimi

### W zakresie umiejętności:

uczestnicy potrafią określić, w jakich sytuacjach korzystanie z materiałów zamieszczonych w Internecie jest zgodne a w jakich niezgodne z prawem.

### W zakresie postaw:

młodzież ma świadomość tego, że naruszenie praw autorskich jest nieuczciwe i może godzić w dobro drugiego człowieka, a także nieść ze sobą konsekwencje prawne



## Do przygotowania przed lekcją

Ponieważ zajęcia rozpoczynają się dramą, wymagają poczynienia wcześniej pewnych przygotowań. Postaraj się o autorskie wytwory uczniów, którzy będą brali udział w lekcji. Mogą to być zdjęcia, rysunki, fragmenty tekstów lub prezentacji – warto w tym celu porozumieć się z innymi nauczycielami i wychowawcą klasy. Wyeksponuj je na ścianach sali lekcyjnej, zrób z ich użyciem prezentację multimedialną lub przygotuj do zaprezentowania w jakikolwiek inny sposób - ważne jest, by wyraźnie podkreślić autorstwo kogoś innego (na przykład uczniów z równoległej klasy). Na przykład - jeśli będą to zdjęcia uczniów II b, zaprezentuj je pod nazwiskami uczniów z II a.

Ustaw stoliki do pracy w grupach czteroosobowych.

Scenariusz zawiera film, więc przygotuj sprzęt do jego odtworzenia (także dobre głośniki).

Instrukcje zawarte w niniejszym planie są bardzo szczegółowe, aby ułatwić Ci pracę. Ale jeżeli zechcesz coś zmodyfikować lub zrobić po swoim, by osiągnąć cel lekcji, zachęcamy do adaptacji scenariusza.



## Przebieg lekcji



5 min.

### Zadanie na dobry początek

1

Zaraz po wejściu uczniów do sali przekaż im komunikat w stylu:

*Chciałbym/chciałabym podzielić się z Wami dobrą wiadomością. Nasza szkoła odniosła sukces. Uczniowie klasy II a (tu podajesz nazwę klasy np. równoległej) zdobyli nagrodę w konkursie (np. Fotorelacja z wycieczki, Miasto w obiektywie czy jakkolwiek inny, do którego pasują pozyskane przez Ciebie prace). Jesteśmy z nich dumni i oczywiście podniesiemy im oceny z zachowania/przedmiotu/pojadą na wycieczkę do.... (ważne, żeby korzyść była wymierna i konkretna, ale też realna).*

Zadbaj, żeby prace były dobrze wyeksponowane i wyraźnie podpisane lub w inny sposób przypisane im było cudze autorstwo.

2

Kiedy uczniowie zaczną protestować, poproś, żeby usiedli i zapytaj:

*Co się stało? Dlaczego protestujecie? Co Was denerwuje?*

Jeśli pojawią się odpowiedzi: to jest nieprawda, to jest nieuczciwe, nie fair, pomyłka, oszustwo itp. Zapisz je na tablicy.



**Uwaga** - ponieważ lekcja przeznaczona jest dla starszych nastolatków, może się zdarzyć, że uczniowie nic nie powiedzą, bo np. nie będą chcieli wydać kolegów. W takim wypadku odczekaj chwilę, wytłumacz uczniom, że jest to drama przygotowana przez Ciebie i nikomu nie grożą żadne konsekwencje.

3

Następnie zapytaj:

*Co czujecie, kiedy widzicie swoje prace pod cudzym nazwiskiem, kiedy ktoś inny jest chwalony, czerpie korzyści z Waszej pracy?*

Zbierz swobodne wypowiedzi od klasy, nie zapisuj, nie koryguj.

4

Podsumuj:

*Mieliście rację, że protestowaliście, bo właśnie zostały naruszone Wasze prawa autorskie. Łamanie praw autorskich jest krzywdzące, może też nieść za sobą konsekwencje prawne.*

5

Zapowiedz, że ponieważ nieznanomość prawa nie zwalnia od jego stosowania, celem zajęć jest wspólne zbudowanie wiedzy, która pozwoli bezpiecznie i zgodnie z prawem korzystać z materiałów zamieszczanych w Internecie.



Prace uczniów opatrzone nazwiskami kogoś innego.





8 min.

## Film

- 6 Powiedz, że obejrzyjecie krótki film na temat używania utworów zamieszczonych w Internecie.
- 7 Zaznacz, że na podstawie informacji z filmu oraz dostarczonych przez Ciebie materiałów, opracują w grupach test sprawdzający wiedzę na temat zgodnego z prawem korzystania z materiałów zamieszczonych w Internecie.
- 8 Włącz film.



Film, rzutnik, głośniki.



10 min.

## Praca w grupach - konstruowanie testu

- 9 Połącz uczniów w grupy czteroosobowe (najlepiej tak, jak już siedzą przy stolikach - to oszczędzi czas).

Przeznacz im materiały Materiał 1 Materiały do pracy grup. (każda grupa dostanie takie same) i poproś o zapoznanie się z nimi, a następnie opracowanie testu sprawdzającego informacje niezbędne do bezpiecznego wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie, a także zabezpieczania własnych utworów.

Zapowiedz, że po skończonej pracy jeden z członków grupy przejdzie do innej grupy i przeprowadzi test z jej członkami.



Materiał 1 Materiały do pracy grup. - dla każdej grupy.



5 min.

## Test w grupach

Po opracowaniu testów jeden z członków grupy przechodzi do drugiej grupy (ktoś z grupy pierwszej idzie do grupy drugiej, ktoś z grupy drugiej do grupy trzeciej itd.) i przeprowadza test, zbiera odpowiedzi i w zależności od czasu:

- Sprawdza kartki kolegów w domu (jako dodatkowe zadanie). Wtedy testy można omówić na następnych zajęciach (wiedza lepiej utrwali się uczniom).
- Sprawdza grupa, która test opracowała – jeszcze na lekcji.

W obu przypadkach ważne jest, aby przeznaczyć czas na omówienie wyników i przekazanie, która grupa uzyskała najwięcej trafnych odpowiedzi. Warto też zabrać informacje – który test był najciekawszy.

Można poprosić grupy o ocenienie testu, który rozwiązywała w kategoriach:

- zrozumiwały (0-3),
- zawierający ważne informacje (0-3),
- trudny (0-3).



2  
min.

### Wyjściówki

Rozdaj uczniom wyjściówki Materiał 2 - Wyjściówki i poproś o zwięzłe dokończenie zdania:

*Najważniejsza dla mnie informacja dotyczące praw autorskich to .....*

Wyjściówki uczniowie mogą wrzucać do przygotowanego pudełka, jednak, gdy zbierasz je osobiście przy wyjściu z sali, uczniowie mają poczucie, że są one dla Ciebie ważne i staranniej je wypełniają.



Materiał 2 - Wyjściówki - dla każdego ucznia.



## Materiały dla uczniów



### Materiał\_1 Materiały do pracy dla grup

**Utwór** - każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia.

Od momentu, kiedy zostanie ustalony (przeczytany, zapisany, przedstawiony, nagrany) jest chroniony przez prawa autorskie.

Utwór jest niematerialny. Kartka papieru, czy płyta nie są utworem, a tylko materialnym nośnikiem, dlatego kupując książkę, czy płytę nie mamy prawa do swobodnego rozpowszechniania zawartych na nich treści.

Utwory, programy komputerowe, oraz przedmioty praw pokrewnych (np. artystyczne wykonanie, spektakl) są objęte ustawą o prawach autorskich i prawach pokrewnych.

**Utwór zależny** - zawiera w sobie elementy utworu oryginalnego (macierzystego) oraz twórczy wkład nowego autora.

Utwory zależne to tłumaczenia, remixy piosenek, adaptacje filmowe, przeróbki, scenariusze na podstawie książek lub innych tekstów.

**Utwór inspirowany** - to utwór oryginalny, stworzony przez nowego autora czerpiącego jedynie inspirację z innego utworu i wykorzystującego jego wybrane wątki.

**Utworami NIE SĄ** - ustawy, rozporządzenia czy ich projekty (ogólnie akty normatywne), dokumenty urzędowe, urzędowe materiały, znaki, symbole.

**Autorem utworu** - prawnie chronionego może być każda osoba, nawet niepełnoletnia. Jeżeli ma poniżej 13 lat, utworem rozporządzają rodzice (opiekunowie prawni).

**Prawa autorskie osobiste** - chronią więź twórcy z utworem. Są nieograniczone w czasie i nie można się ich zrzec lub zbyć w jakikolwiek inny sposób. Chronią nienaruszalność treści i formy utworu oraz prawo do podpisu swoim imieniem, nazwiskiem lub pseudonimem (lub udostępnienie przez autora anonimowo).

**Prawa autorskie majątkowe** - umożliwiają autorom zarabianie na tym, że ktoś korzysta z ich utworów. Można je przenieść na inną osobę (zrzec się lub odsprzedać). Po przeniesieniu praw majątkowych utworem dysponuje nowy właściciel.

**Ochrona wizerunku osób** - aby rozpowszechnić wizerunek konkretnej osoby (zdjęcie, film, rysunek itp.) trzeba mieć jej zgodę, ponieważ wizerunek jest dobrem osobistym i dlatego podlega ochronie. Jedynie na rozpowszechnianie wizerunku osoby publicznej, powszechnie znanej, podczas pełnienia przez nią funkcji publicznych, społecznych i zawodowych nie potrzeba zezwolenia. Zezwolenie nie jest też potrzebne, gdy wizerunek osoby jest częścią zgromadzenia, publicznej imprezy bądź krajobrazu.

**Dozwolony użytek publiczny** - dotyczy wykorzystania utworów przez biblioteki, archiwa i szkoły. Obejmuje m.in. prawo przedruku oraz prawo cytatu. Dozwolony użytek edukacyjny pozwala nauczycielowi na korzystanie z dowolnych rozpowszechnionych materiałów podczas prowadzenia lekcji - dla potrzeb uczniów. Utwory chronione prawnie można używać podczas lekcji, ale nie wolno ich kopiować i rozpowszechniać.



**UWAGA!!! Dozwolony użytek edukacyjny nie obejmuje programów komputerowych.**

**Dozwolony użytek prywatny** - zezwala na korzystanie z utworów rozpowszechnionych dla prywatnych potrzeb, w gronie rodziny i bliskich znajomych.

**Dozwolony cytat** - możemy przytoczyć fragmenty utworów w osobiście tworzonych dziełach. Muszą być one odpowiednio oznaczone, tak by nie było wątpliwości, że korzysta się z cudzego utworu. Podajemy autora i źródło, a jeśli autor jest nieznany - informujemy o tym. Drobne utwory (np. krótkie wiersze) możemy przytaczać w całości, dłuższe jedynie we fragmentach.

**Plagiat** - przypisanie sobie lub wprowadzenie w błąd co do autorstwa utworu (dobra niematerialnego) lub jego fragmentu.

**Domena publiczna** - utwory nie objęte autorskimi prawami majątkowymi (nigdy nie były, prawa te wygasły lub zostały przez autora przekazane). Utwory w domenie publicznej można rozpowszechniać bez ograniczeń, także w celach zarobkowych z poszanowaniem innych praw (np. osobistych). Prawo polskie wymaga przekazywania od 5 do 8 procent wpływów brutto ze sprzedaży takich utworów na Fundusz Promocji Twórczości.

**Utwory osierocone** - przeważnie bardzo stare, mające niejasny status prawny, są objęte prawami wyłącznymi, ale nie wiadomo, kto jest ich dysponentem.



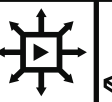
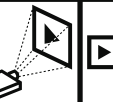


**Wolne licencje** - Licencja to dokument prawny lub umowa, które określają warunki korzystania z czyjegoś utworu, produktu, patentu czy znaku handlowego. Wolne licencje to publiczne umowy licencyjne pomiędzy twórcą a korzystającymi, które gwarantują korzystającym nieograniczone prawo do korzystania z utworu.

**Creative Commons** - to amerykańska organizacja pozarządowa, która stworzyła i ciągle rozwija własny system licencji.


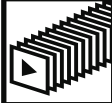
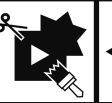
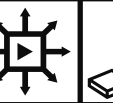
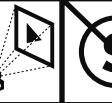
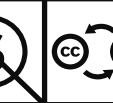
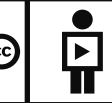
System licencji Creative Commons pozwala twórcom zdecydować na jakich warunkach ich utwory mogą być rozpowszechniane. .

					
Ten utwór możesz za darmo:	kopiować	zmieniać i remiksować	rozpowszechniać	przedstawić i wykonywać	musisz tylko oznaczyć autora oryginału

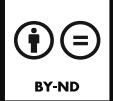

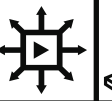
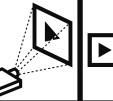
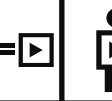
**Uznanie autorstwa 3.0 Polska** – Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie pod warunkiem oznaczenia autorstwa. Jest to licencja gwarantująca najszersze swobody licencjobiorcy. <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>

					
Ten utwór możesz za darmo:	kopiować	rozpowszechniać	przedstawić i wykonywać	musisz zostawić go w oryginalnej postaci	nie możesz na nim zarabiać i musisz oznaczyć autora oryginału

**Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 3.0 Polska** – Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych). Jest to najbardziej restrykcyjna z licencji. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/pl/>

						
Ten utwór możesz za darmo:	kopiować	zmieniać i remiksować	rozpowszechniać	przedstawić i wykonywać	nie możesz na nim zarabiać	musisz udostępnić go na tej samej licencji i musisz oznaczyć autora oryginału

**Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 3.0 Polska** – Licencja ta pozwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz tak długo jak utwory zależne będą również obejmowane tą samą licencją. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/>

				
Ten utwór możesz za darmo:	kopiować	rozpowszechniać	przedstawić i wykonywać	musisz zostawić go w oryginalnej postaci i musisz oznaczyć autora oryginału

**Uznanie autorstwa-Bez utworów zależnych 3.0 Polska** – Ta licencja zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu zarówno w celach komercyjnych i niekomercyjnych, pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych). <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/pl/>

					
Ten utwór możesz za darmo:	kopiować	zmieniać i remiksować	rozpowszechniać	przedstawić i wykonywać	ale musisz udostępnić go na tej samej licencji i musisz oznaczyć autora oryginału

**Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Polska** – Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja. Jest to licencja używana przez Wikipedię i jej siostrzane projekty. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/>

Źródło ilustracji: <http://creativecommons.pl/materialy/>



## Materiał 2 - Wyjściówki

### WYJŚCIÓWKA

**DOKOŃCZ ZDANIE:**

Najważniejsza dla mnie informacja dotycząca praw autorskich to .....



### Zabezpieczenie własnych utworów

Wszystkiego o licencjach Creative Commons dowiesz się na stronie [creativecommons.pl](http://creativecommons.pl). Tam też można bezpłatnie opatrzyć swoje utwory odpowiednią licencją.

Jakie są tego skutki? Bez licencji zdjęcie, filmik, piosenka czy prezentacja nie będą mogły nigdy być zgodnie z prawem wykorzystane przez innych użytkowników Internetu. Uczeń powinien mieć świadomość, że jeśli nie oznaczy swojego zdjęcia wolną licencją, może ono nie zostać wzięte pod uwagę, jako ilustracja do jakiegoś tekstu. Ma to oczywiście swoje dobre i złe strony. Warto rozmawiać o tym z uczniami, ponieważ przy używaniu Internetu najważniejsze i skutecznie zapewniające bezpieczeństwo są wiedza i świadomość konsekwencji podejmowanych w sieci działań.



### Jak zapobiegać kopiowaniu prac domowych z Internetu?

Aby zapobiegać kopiowaniu przez uczniów prac z Internetu można stosować różne narzędzia kontroli, Sprawdzać strony najczęściej wykorzystywane przez uczniów typu [sciaga.pl](http://sciaga.pl), [bryk.pl](http://bryk.pl), [zadane.pl](http://zadane.pl) i wklejając w ich wyszukiwarki tematy zadanych przez nauczyciela prac porównywać z pracami oddanymi przez uczniów. Można używać też komputerowych programów anty-plagiatowych, które zrobią to za nas.

O wiele mniej czasochłonny dla nauczyciela, zaś rozwijający dla ucznia, jest właściwy wybór zadań domowych. Rezygnując ze standardowych tematów i motywów, oszczędzamy sobie nudy przy ich sprawdzaniu, zaś uczniów mobilizujemy do twórczej pracy i wysiłku. Tematy ciekawe, zaskakujące, wymagające kreatywności, nowego spojrzenia na sprawę, wyrażenia własnych myśli na interesujący temat trudno będzie skopiować. Będą też one większą korzyścią dla uczenia się i rozwoju uczniów.



## Informacje metodyczne



### Zadanie na dobry początek

Uczniowie mają po kilka lekcji dziennie, kolejno muszą koncentrować uwagę na bardzo różnych tematach. To bardzo trudne. Dodatkowo podczas przerwy zaprzężeni są jeszcze innymi sprawami. Często dobre 5 minut lekcji mija, zanim przestawią się i mogą myśleć o tym, co dzieje się tu i teraz. Zadanie na dobry początek pomaga im od początku lekcji skoncentrować się nad nowym zagadnieniem, ma zaciekawić, zaintrygować tematem. Warto, aby bazowało na własnych doświadczeniach uczniów, wtedy od razu widzą związek tematyki lekcji z rzeczywistością. Ponieważ zaś mózg uczy się tylko tego, co uzna za potrzebne, pokazanie takiego powiązania znacznie wspomaga uczenie się.



### Drama

Zadaniem na dobry początek w proponowanym scenariuszu jest drama.

Jest to działanie zaaranżowane przez nauczyciela, które pozwala na przeżycie autentycznych emocji. Mogą to być scenki do odegrania, wcielenie się w jakąś postać i przedstawienie zdarzeń z jej punktu widzenia lub zaaranżowanie przez osobę prowadzącą dramę sytuacji, która ma pozory autentycznej - budzi więc autentyczne emocje (ten rodzaj dramy proponujemy w niniejszym scenariuszu). Najefektywniej uczy się przez doświadczenie, zaś wyzwolenie emocji sprzyja zapamiętywaniu treści.



### Praca w parach i grupach

Uczenie się jest czynnością społeczną. Najskuteczniej uczy się od siebie nawzajem. „Przegadanie” pomysłów, strategii uruchamia głębokie przetwarzanie treści i pozwala wcielić nowe wiadomości w struktury poznawcze mózgu. Wymaga wysłuchania idei, poglądów innych, porównania ich z własnymi i weryfikacji. Wymaga też umiejętności uzasadniania własnego zdania.

Możliwość ustalania odpowiedzi na pytanie w parze znacznie podnosi poczucie bezpieczeństwa, zaś uczeń, który czuje się bezpieczny, nie boi się ośmieszenia, uczy się znacznie szybciej i efektywniej, ma odwagę próbować nowych rozwiązań i formułować poglądy.

Łączyć w pary i grupy można na różne sposoby (warto też pamiętać, że grupy się łączy, a nie dzieli). Korzystne jest częste zmienianie konfiguracji tak, by uczniowie mieli szansę na interakcje z różnymi osobami i w różnych ustawieniach.

Kombinacja losowa, np. za pomocą wybierania karteczek w tym samym kolorze lub z tym samym symbolem, pozwala uniknąć sytuacji, w której jakiś uczeń zostanie pominięty lub wybrany na końcu. Pomaga też uczniom nieśmiałym. Szukanie członków grupy, np. po identycznym symbolu, obrazku, czy słowu związanym z tematem lekcji, dodatkowo ułatwia przyswajanie treści (np. grupa rzeczowników, czy grupa działań o wyniku 3). Sam zaś proces szukania to doskonały przerywnik, dzięki któremu uczniowie mogą się zrelaksować, co z kolei pomaga w skoncentrowaniu uwagi podczas wykonywania zadania edukacyjnego.



## Wyjściówki

Wyjściówki są sposobem na szybkie podsumowanie lekcji. Nauczyciel zyskuje informację zwrotną na temat wiedzy uczniów oraz tego, co było dla nich najistotniejsze. Uczestnicy siłą rzeczy poddają refleksji to, co działo się podczas zajęć.

Wyjściówki mogą mieć różną formę - zdania do dokończenia, odpowiedź na pytanie (pytania mogą być np. zapisane na tablicy - do wyboru, uczeń na karteczce zaznacza tylko numer pytania i krótką odpowiedź), różnego rodzaju skale (gdzie uczeń zaznacza stopień zrozumienia, czy wpisuje najważniejsze treści, które opanował na lekcji). Mogą to też być pytania zadane przez uczniów na temat zajęć. Wyjściówki można zbierać anonimowo lub podpisane - w zależności od celu, jaki nauczyciel chce osiągnąć.

Odczytanie wyjściówek może być dobrym początkiem następnych zajęć.



## Współpraca z rodzicami

Działanie edukacyjne, a zwłaszcza wychowawcze są skuteczniejsze, jeśli pamiętamy o rodzicach:

### Poinformuj

Zapowiedz rodzicom podczas spotkania lub inną drogą kontaktową, którą ustaliliście, że będziesz pracował z młodzieżą nad zagadnieniem praw autorskich. Powiedz, dlaczego jest to ważne i jaki cel chcesz osiągnąć. Poinformuj po przeprowadzonej lekcji, o czym mówiliście.

### Zaproś

Zaproś do odwiedzenia proponowanych stron internetowych. Rozdaj lub udostępnij w inny sposób materiały informacyjne.



### Włącz

Włącz rodziców do wspólnych działań. Możesz podczas spotkania z nimi poprosić o rozwiązanie testów opracowanych podczas lekcji. W takim przypadku poproś uczniów, żeby dodatkowo opracowali do testów wzorce odpowiedzi dla rodziców. Działanie to dodatkowo zaangażuje zarówno uczniów, jak i rodziców. Na zebraniu zadaj, żeby rodzice rozwiązywali testy w grupach - takich, w jakich opracowywali je uczniowie (rodzice rozwiązują testy opracowane przez ich własne dzieci).

### Uwaga

W żadnym wypadku nie proponuj rodzicom indywidualnego rozwiązywania testów. Mogliby poczuć się niekomfortowo (jak egzaminowani), a to nie sprzyja współpracy.



## Zadania rozwojowe dla nauczycieli i literatura dodatkowa

Aby lepiej zrozumieć zagadnienie zabezpieczania autorstwa własnych utworów, proponujemy zadania do wyboru.



### Zadanie 1

Wybierz wykonane przez siebie zdjęcia (np. mogące być ilustracją do Twoich lekcji), a następnie umieść je na serwisie Picassa i opatrz odpowiednią licencją Creative Commons.



### Oto instrukcja Publikowanie zdjęć na licencji Creative Commons

W serwisie fotograficznym należącym do Google mamy do dyspozycji dwie proste drogi do oznakowania naszych fotografii licencjami Creative Commons: dla poszczególnych zdjęć lub dla całego konta i wszystkich fotografii. Po zalogowaniu się do serwisu wystarczy wejść w zakładkę zdjęcia, po czym wybrać album i interesujące nas zdjęcie.




### Picasa web – krok po kroku


- 1 Adres strony: <https://picasaweb.google.com/>.
- 2 Zalogować się na konto Google (gmail, Google+ itp.).
- 3 Wejść w album.
- 4 Wybrać zdjęcie.

Picasa™ Web Albums    Strona główna    Moje zdjęcia    Eksploruj    **Prześlij**

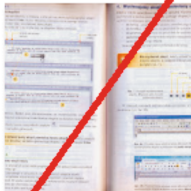
Moje ostatnie albumy Wyświetl wszystkie




zdjęcia z wpisów  
0.2013




Drive  
17.05.2013  
zdjęcia: 7



Temat 11  
28.03.2014  
zdjęcia: 7



Zdjęcia w profilu  
04.05.2015  
zdjęcia: 1




Temat 24  
23.05.2014  
zdjęcia: 10

Przeystanie zdjęć    Album

Strona główna    moje zdjęcia    Eksploruj

filu > Zdjęcie 1 z 1



**Przemysław Dudek**  
zdjęcia

Informacje o zdjęciu ▶  
04.05.2015  
767x768 piks. – 146 KB  
[strona z pełnymi informacjami](#)

Osoby  
Brak osób

Położenie zdjęcia  
[Dodaj położenie](#)

Opublikuj w: [e](#) [t](#)

Tagi [+](#)

[Link do tego zdjęcia](#)

Ponowne wykorzystanie zdjęcia  
 Niektóre prawa zastrzeżone **edytuj**  
 Nie zezwalaj na ponowne użycie  
 Zezwalaj na ponowne użycie (Creative Commons)  
 Pozwól na remiksowanie  
 Zezwalaj na użytek komercyjny  
 Wymagaj użycia na tych samych warunkach

[Przywróć zdjęciu wartości domyślne konta](#)  
Ustaw domyślną wartość konta: [Ustawienia](#)

[Link do tego zdjęcia](#)

Ponowne wykorzystanie zdjęcia

Niektóre prawa zastrzeżone

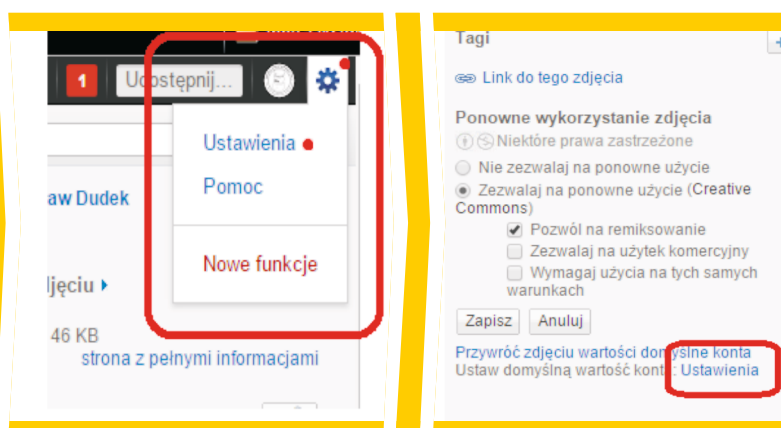
Nie zezwalaj na ponowne użycie

Zezwalaj na ponowne użycie (Creative Commons)

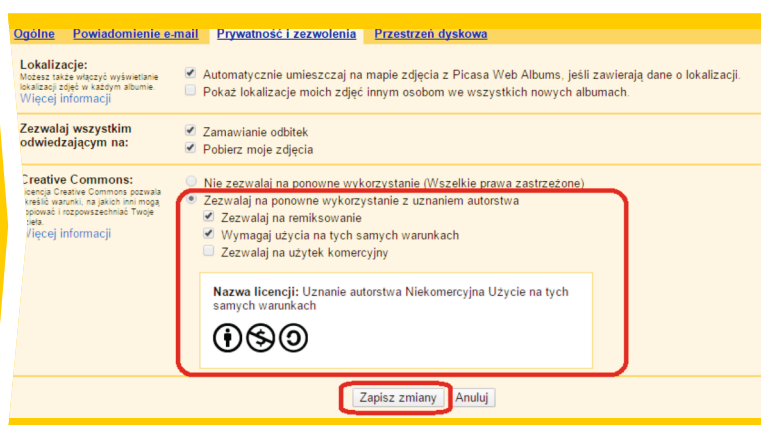
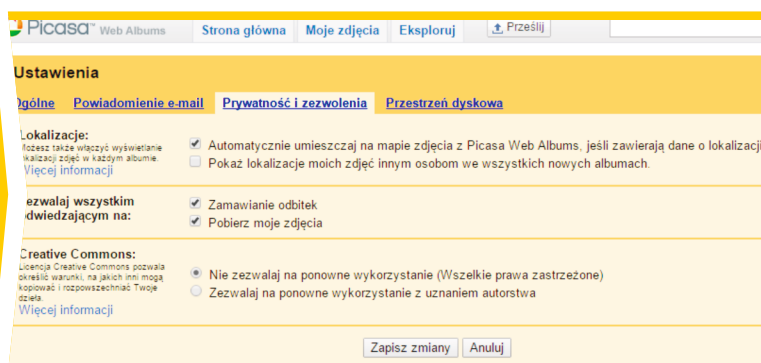
- Pozwól na remiksowanie
- Zezwalaj na użytek komercyjny
- Wymagaj użycia na tych samych warunkach

[Przywróć zdjęciu wartości domyślne konta](#)  
Ustaw domyślną wartość konta: [Ustawienia](#)

Poniżej możemy również kliknąć na Ustawienia i zmienić licencję dla wszystkich zdjęć zamieszczanych w serwisie.



Dalej korzystamy z zakładki Prywatność i zezwolenia, w której możemy wybrać interesującą nas licencję (na ilustracji licencja Creative Commons Uznanie Autorstwa).





## Zadanie 2

1

**Zapoznaj się z proponowanymi stronami www:**

<http://prawokultury.pl/publikacje/pierwsza-pomoc/>

<http://legalnakultura.pl/pl/legalne-zrodla>

<http://otwartzasoby.pl/>

<http://blogiceo.nq.pl/szkola2zero/uzyj-otwartych-licencji/>

2

**Zapoznaj się z samouczkiem.**

<http://samuczki.ceo.org.pl/learn/index/11>

Powyższe materiały możesz zaproponować rodzicom oraz uczniom.



A series of horizontal lines for writing, consisting of 25 evenly spaced lines extending across the page.

