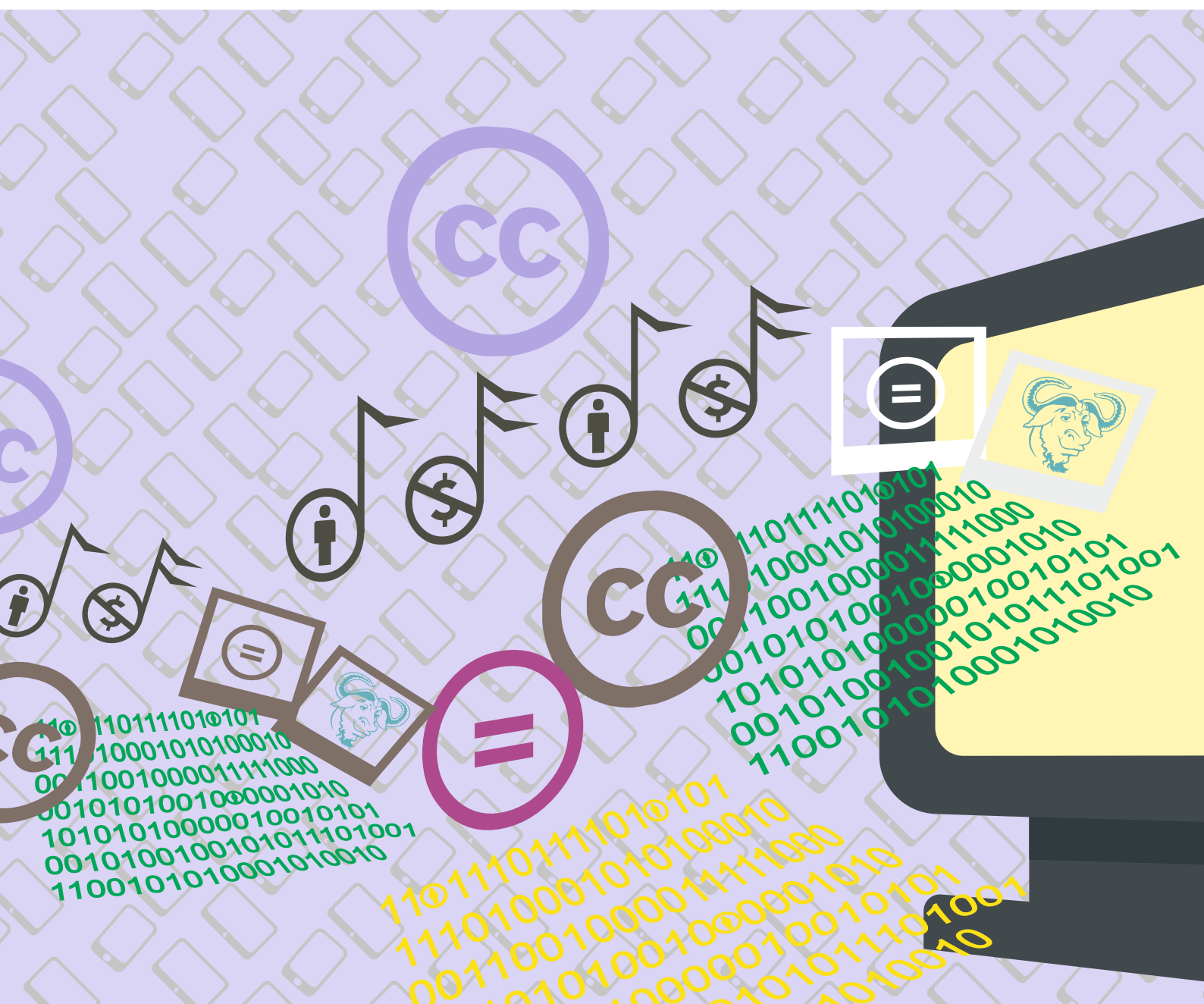


# Prawa Autorskie

scenariusz lekcji dla uczniów gimnazjum



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

7



## Materiały dodatkowe

Zabezpieczenie własnych utworów

15

Jak zapobiegać kopiowaniu prac domowych z Internetu?

15

Informacje metodyczne

16

Współpraca z rodzicami

18

Zadania rozwojowe dla nauczyciela i literatura dodatkowa

19



## Wprowadzenie

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 jakiejkolwiek 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 korzystaniu z jego zasobów.

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, filmów.

Uświadomienie, gdzie przebiega granica pomiędzy pracą „w oparciu o...” czy cytowaniem, a plagiatem, jest fundamentalne, gdy uczymy korzystania z różnych źródeł informacji. Szczególnie zaś istotne przy korzystaniu z zasobów internetowych, będących obecnie źródłem używanym najczęściej.

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

Na trzecim etapie edukacyjnym problem wykorzystywania materiałów zamieszczonych w sieci staje się jak najbardziej istotny. Dla uczniów gimnazjum 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 wiedza na temat aspektów prawnych i ogólnych zasad korzystania z cudzej własności intelektualnej. Niewiedza taka może mieć skutki prawne, ponieważ właśnie gimnazjaliści 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.





## Scenariusz lekcji

Scenariusz jest przeznaczony dla uczniów trzeciego etapu edukacyjnego i może być realizowany zarówno w klasie pierwszej, drugiej jak i trzeciej gimnazjum.

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 przyswojenie przez uczniów zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w sieci, tak, by czuli się swobodnie i bezpiecznie korzystając ze źródeł internetowych.



## Metody pracy

Ponieważ uczenie się jest procesem społecznym i najskuteczniej przebiega poprzez działanie, w scenariuszu zaproponowano działania aktywizujące - pracę w grupach eksperckich (jigsaw) i burzę mózgów.

Natychmiastowe zaangażowanie w pracę na lekcji wspomaga technika zadanie na dobry początek. W alternatywnej wersji scenariusza proponujemy natomiast technikę: partnerzy do rozmowy – pozwala ona wszystkim wypowiedzieć się na dany temat, a także uczy wysłuchania zdania innej osoby.

Omówienie wszystkich proponowanych metod znajdziesz w części Informacje metodyczne.



## Cel lekcji



**Uczniowie dowiedzą się, jak zgodnie z prawem wykorzystywać materiały znalezione 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 i znają podstawowe pojęcia z nimi związane

### W zakresie umiejętności:

potrafią określić, które materiały dostępne w Internecie można nazwać

potrafią określić, w jakich sytuacjach korzystanie z materiałów zamieszczonych w Internecie jest niezgodne z prawem

### W zakresie postaw:

uczniowie mają świadomość tego, że naruszenie praw autorskich jest nieuczciwe i może godzić w dobro drugiego człowieka



## Do przygotowania przed lekcją

Przygotuj stoliki do pracy w grupach czteroosobowych. Aby uniknąć straty czasu i zamieszania przy podziale na grupy, przygotuj wizytówki z imionami uczniów i ustaw je na stolikach (ułatwi to organizację, a także będziesz miał wpływ na dobór członków grup, tak, by wszyscy pracowali jak najefektywniej). Dla potrzeb tej lekcji warto, aby były to grupy różnorodne pod względem możliwości i zaangażowania w pracę na lekcji.

Na każdej z czterech wizytówek leżących na stolikach jednej grupy zapisz przy imieniu cyfrę (od 1 do 4). Więcej informacji o znaczeniu otoczenia oraz różnych sposobach łączenia uczniów w grupy przeczytasz w dziale Informacje metodyczne.

Przed wejściem uczniów do klasy narysuj na tablicy lub plakacie tabelę:

W JAKIKOLWIEK SPOSÓB WYKORZYSTAŁEM ZNALEZIONE W INTERNECIE TEKSTY, FILMY,			
W CZORAJ	W CIĄGU OSTATNIEGO TYGODNIA	W CIĄGU OSTATNIEGO MIESIĄCA	ZNACZNIE DAWNIEJ

Przygotuj też kredę, czy pisaki, aby uczniowie wchodząc mogli zaznaczyć punkt w odpowiednim miejscu.

Ponieważ scenariusz zawiera film, przygotuj sprzęt do jego odtworzenia (także dobre głośniki).

Instrukcje zawarte w scenariuszu są bardzo szczegółowe, aby ułatwić Ci pracę, ale jeżeli zechcesz coś zmodyfikować lub zrobić po swojemu, by osiągnąć cel lekcji, zachęcamy do adaptacji scenariusza.



## Przebieg lekcji



5 min.

### Zadanie na dobry początek

1

Przed wejściem uczniów do klasy zapowiedz, że dzisiaj będą pracowali warsztatowo i dlatego usiądą inaczej niż zwykle. Poproś, aby zanim znajdą swoją wizytówkę na stoliku i zajmą miejsce, przeczytali pytania na plakacie (tablicy) i postawili kropkę w odpowiedniej rubryce. Więcej o roli zadania na dobry początek znajdziesz w dziale Informacje metodyczne.

Podczas, gdy będziesz sprawdzał obecność i wpisywał temat, uczniowie zaznaczają kropki, szukają wizytówek i siadają na miejscach.



wizytówki z imionami uczniów oraz z numerami od 1-4, pisaki, tabela na tablicy lub plakacie



10 min.

### W jaki sposób korzystamy z materiałów znalezionych w Internecie - praca w parach

2

Skomentuj plakat. Niezależnie od miejsca postawienia kropki – zapewne raczej nie będzie ucznia, który jej wcale nie zaznaczy, a większość zaznaczy we wszystkich rubrykach. Powiedz więc:

*Ponieważ wszyscy/większość korzystacie często z materiałów znalezionych w internecie, dzisiaj będziemy właśnie o tym rozmawiać.*



**Uwaga - poniższy punkt jest opcjonalny - jeśli Twoja klasa nie jest wdrożona do pracy w grupach lub uznasz, że na pracę w grupach chcesz dać im więcej czasu, możesz go pominąć.**

3

Poproś uczniów, aby w parach porozmawiali – kiedy i jak ostatnio wykorzystywali zdjęcia, filmy, nagrania, informacje, teksty znalezione w internecie.

Zapowiedz, że wykorzystacie technikę partnerzy do rozmowy.

Poproś, aby w parze (tak, jak siedzą obok siebie) wybrali osobę A i B. Wytłumacz zasady techniki partnerzy do rozmowy (szczegółowo opisane w części Informacje metodyczne). Powiedz – zaczyna osoba B - start i zacznij mierzyć czas - 2 minuty. Następnie zmiana - mówi osoba A – Ty znowu mierzysz czas.

4

Po skończonych rozmowach poproś o krótkie wypowiedzi: W jaki sposób wykorzystujemy materiały znalezione w internecie?

Zbierz po jednej propozycji od pary (aż do wyczerpania pomysłów) i zapisz na tablicy.



**Uwaga - jeśli zrezygnowałeś z rozmowy w parach, od razu zapisz pytanie na tablicy i poproś o swobodne wypowiedzi z klasy.**





8 min.

## Film

5

Powiedz, że obejrzyjecie krótki film na temat wykorzystywania utworów zamieszczonych w Internecie.

6

Włącz film.

7

Po obejrzeniu filmu powiedz:

*Czy kiedyś zdarzyło Wam się być z podobnej sytuacji? Jak ich uniknąć? – zastanowimy się w grupach.*



rzutnik, głośniki, komputer



15 min.

## Praca w grupach eksperckich

8

Zapowiedz, że uczniowie będą teraz pracować w grupach nad tym, jak zgodnie z prawem korzystać z materiałów zamieszczanych w Internecie.

Poproś, aby usiedli w czterech nowych grupach – zgodnie z numerami na ich wizytówkach – razem jedynki, dwójki, trójki i czwórki.

Po zorganizowaniu się grup rozdaj każdej instrukcję (materiały od 1-1 do 1-4) i materiały do pracy w dużych kopertach (materiały od 2-1 do 2-4).

Wyraźnie uprzedź, że po zakończeniu tej części wrócą do grup macierzystych, aby podzielić się zdobytą wiedzą.

9

Po 7 minutach poproś o powrót do grup macierzystych i powiedz uczniom, że mają teraz 7 minut na przekazanie wiedzy członkom grupy, po czym każdy indywidualnie rozwiąże test.

Zaznacz, że wyniki testów członków każdej grupy będą sumowane. Wygrywa grupa, która łącznie zdobędzie najwięcej punktów.



koperty A4 z przygotowanymi materiałami dla czterech grup



7 min.

## Test podsumowujący

Rozdaj uczniom test: Materiał 3

Test możesz omówić na następnej lekcji – jako utrwalenie poznanych treści.

Na zakończenie poproś uczniów, aby wychodząc spojrzeli raz jeszcze na podane przez nich przykłady wykorzystywania materiałów z Internetu (zapisane na tablicy) i pomyśleli, czy przypadkiem, któryś z nich nie jest niezgodny z prawem.

Jeśli jest na to czas, możesz poprosić, aby wychodząc zaznaczyli kropką te przykłady, które są zgodne z prawem/prawidłowe.



karty pracy dla każdego ucznia Materiał 3



## Materiały dla uczniów



### Materiał 1-1 Instrukcja dla grupy Jedynek

1

Jedynki – UTWÓR W ZNACZENIU USTAWY O OCHRONIE PRAW AUTORSKICH

#### INSTRUKCJA

**Na wykonanie zadania macie 7 minut – szanujcie czas.**

Wybierzcie strażnika czasu – osobę, która będzie kontrolowała, ile Wam czasu zostało do końca.

Waszym zadaniem będzie przygotowanie się do wyjaśnienia grupom macierzystym, co to jest utwór w znaczeniu ustawy o ochronie praw autorskich, w tym celu:

1. Zapoznajcie się z materiałami.

2. Opracujcie wspólną zwięzłą notatkę na ten temat - w dowolnej formie

Po upływie 7 min wracacie do grup, aby przekazać im zdobytą wiedzę.



## Materiał 1-2 Instrukcja dla grupy Dwójek

2

Dwójki - PRAWA AUTORSKIE I OCHRONA WIZERUNKU

### INSTRUKCJA

**Na wykonanie zadania macie 7 minut – szanujcie czas.**

Wybierzcie strażnika czasu – osobę, która będzie kontrolowała, ile Wam czasu zostało do końca.

Waszym zadaniem będzie przygotowanie się do wyjaśnienia grupom macierzystym, jakie prawa chronią materiały znalezione w sieci, w tym celu:

1. Zapoznajcie się z materiałami.
2. Opracujcie wspólną zwięzłą notatkę na ten temat - w dowolnej formie

Po upływie 7 min wracacie do grup, aby przekazać im zdobytą wiedzę.



## Materiał 1-3 Instrukcja dla grupy Trójek

3

Trójki - DOZWOLONY UŻYTEK

### INSTRUKCJA

**Na wykonanie zadania macie 7 minut – szanujcie czas.**

Wybierzcie strażnika czasu – osobę, która będzie kontrolowała, ile Wam czasu zostało do końca.

Waszym zadaniem będzie przygotowanie się do wyjaśnienia grupom macierzystym, co to znaczy i jakie materiały obejmuje dozwolony użytek, w tym celu:

1. Zapoznajcie się z materiałami.
2. Opracujcie wspólną zwięzłą notatkę na ten temat - w dowolnej formie

Po upływie 7 min wracacie do grup, aby przekazać im zdobytą wiedzę.



## Materiał 1-4 Instrukcja dla grupy Czwórek

3

Czwórki – WOLNE LICENCJE

### INSTRUKCJA

**Na wykonanie zadania macie 7 minut – szanujcie czas.**

Wybierzcie strażnika czasu – osobę, która będzie kontrolowała, ile Wam czasu zostało do końca.

Waszym zadaniem będzie przygotowanie się do wyjaśnienia grupom macierzystym, co to są wolne licencje i przed czym zabezpieczają materiały zamieszczone w Internecie, w tym celu:

1. Zapoznajcie się z materiałami.

2. Opracujcie wspólną zwięzłą notatkę na ten temat - w dowolnej formie

Po upływie 7 min wracacie do grup, aby przekazać im zdobytą wiedzę.



## Materiał 2-1 Materiały do pracy dla grupy Jedynek

**Utwór** – w znaczeniu ustawy o prawach autorskich - to każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia.

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

Oznacza to, że utworem jest zarówno rysunek Twojego trzyletniego brata, jak i zdjęcie znanego fotografa, piosenka, wypracowanie z polskiego, powieść itd..

Nie będzie utworem przypadkowy odcisk palca na kartce.

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 piosenki, wiersza, spektakl) są objęte ustawą o prawach autorskich i prawach pokrewnych.

**Utwór zależny** - Obok utworów mamy też utwory dla nich zależne. Utwór zależny zawiera w sobie elementy utworu oryginalnego (macierzystego)

oraz twórczy wkład nowego autora. Twórczy wkład nowego autora odróżnia utwór zależny od plagiatu.

Potrzebna jest zgoda autora utworu macierzystego do ich rozpowszechniania.

Utwory zależne to tłumaczenia, remixy piosenek, adaptacje filmowe, przeróbki, scenariusze na podstawie.

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

Do rozpowszechniania utworu inspirowanego nie jest potrzebna zgoda autora utworu będącego inspiracją.

**Utworami NIE SĄ** - ustawy, rozporządzenia czy ich projekty (ogólnie akty normatywne), dokumenty urzędowe, urzędowe materiały, znaki, symbole oraz proste informacje prasowe (nawet, jeśli ich twórcy włożyli dużo własnej pracy i talentu w ich stworzenie).

Tzn., że godła państwowe, flagi, wzory dokumentów, informacje w prasie na temat pogody nie są chronione ustawą o ochronie praw autorskich.



## **Materiał\_2\_2 Materiały do pracy dla grupy Dwójek**

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

**Prawo autorskie (ang. copyright, symbol: ©)** – dyscyplina prawa cywilnego, zespół norm prawnych wchodzących w skład prawa własności intelektualnej, a także ogół praw przysługujących autorowi utworu (lub innemu uprawnionemu podmiotowi) upoważniających go do decydowania o eksploatacji utworu i czerpaniu z niej korzyści finansowych.

Źródło: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Prawo\\_autorskie](https://pl.wikipedia.org/wiki/Prawo_autorskie)

**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 rozpowszechniać 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.



### **Materiał 2-3 Materiały do pracy dla grupy Trójek**

**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. Utworów chronionych prawnie można używać podczas lekcji, ale nie wolno ich kopiować w całości i rozpowszechniać.

Dozwolony użytek publiczny pozwala np. na recytację wiersza znanego poety podczas akademii szkolnej, wypożyczanie książek przez bibliotekę, czy wyświetlenie ekranizacji lektury, bądź filmu historycznego na lekcji.



**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.

Oznacza to, że można np. skopiować audiobook i wysłać do bliskich znajomych, czy skopiować płytę do pamięci USB i podarować swoim krewnym, jednak nie można zamieszczać ich np. na blogu, gdzie są dostępne dla wszystkich użytkowników internetu.

**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 w 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** - Prawa autorskie obejmują utwór 70 lat po śmierci autora. Tak długi okres ich obowiązywania powoduje, że dużo utworów ma niejasny status prawny. Takie utwory - przeważnie bardzo stare, są objęte prawami wyłącznymi, ale nie wiadomo, kto jest ich dysponentem.





































## Materiał 2-4 Materiały do pracy dla grupy Czwórek

**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.

**Licencje Creative Commons** - 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.

Odpowiednio oznaczony utwór może być wykorzystywany przez każdego na zasadach określonych przez autora. Licencje są bezpłatne i łatwo je nadać.

 <b>BY</b> Ten utwór możesz za darmo:	 kopiować	 zmieniać i remiksować	 rozpowszechniać	 przedstawiać i wykonywać	 musisz tylko oznaczyć autora oryginału		
Uznanie autorstwa 3.0 Polska – Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie pod warunkiem oznaczenia autorstwa. Jest to licencja gwarantująca najszersze swobody licencjodawcy. <a href="http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/">http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/</a>							
 <b>BY-NC-ND</b> Ten utwór możesz za darmo:	 kopiować	 rozpowszechniać	 przedstawiać 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. <a href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/pl/">http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/pl/</a>							
 <b>BY-NC-SA</b> Ten utwór możesz za darmo:	 kopiować	 zmieniać i remiksować	 rozpowszechniać	 przedstawiać 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. <a href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/">http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/</a>							
 <b>BY-ND</b> Ten utwór możesz za darmo:	 kopiować	 rozpowszechniać	 przedstawiać 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). <a href="http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/pl/">http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/pl/</a>							
 <b>BY-SA</b> Ten utwór możesz za darmo:	 kopiować	 zmieniać i remiksować	 rozpowszechniać	 przedstawiać 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, rozpowszechnianie, 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. <a href="http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/">http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/</a>							

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



## Wskazówki dla nauczyciela

Materiały do pracy dla grup rozetnij (łatwiej będzie pracować z nimi wszystkim członkom grupy) i umieść wraz z instrukcjami w kopertach A4. Monitoruj pracę grup, ale pozwól na samodzielność.



## Materiał 3 Test

### TEST

1. Utworem, w myśl ustawy o prawie o autorskim, nie jest:

A.	Zdjęcie Twojego rysunku zrobionego na plastycie zamieszczone w internecie.	
B.	Ustawa o prawach autorskich na portalu prawnym.	
C.	Wypracowanie o Mickiewiczu na <a href="http://ściąga.pl">ściąga.pl</a> .	
D.	Słit focia z urodzin koleżanki na fb.	

2. Łamiesz prawa autorskie, gdy:

A.	Kopiujesz stronę podręcznika i dajesz koledze.	
B.	Przegrywasz płytę na odtwarzacz MP3 i dajesz w prezencie wszystkim członkom rodziny.	
C.	Zamieszczasz skopiowany utwór muzyczny na swoim blogu.	
D.	Kopiujesz audiobook i pożyczasz kolegom z klasy.	

2. Wyłączone spod ochrony jest:

A.	Flaga polska.	
B.	Krótką informacją w gazecie na temat pogody.	
C.	Rysunek Twojego trzyletniego braciszka.	
D.	Zdjęcie Twojej szynszyli.	

4. Łamiesz prawo, gdy

A.	Używasz do prezentacji lub zamieszczasz w Internecie zdjęcia zrobione na Twojej imprezie domowej przedstawiające kolegów i koleżanki z klasy.	
B.	Korzystasz w prezentacji ze zdjęcia znalezione w Internecie na licencji Creative Commons.	
C.	Zamieścisz na fb klasowym zdjęcie z festynu z okazji Szkolnego Dnia Sportu, na którym widać nauczycieli, uczniów, dyrektora.	
D.	Umieszczasz na swoim blogu zdjęcie zrobione przez kogoś innego przed 1994.	

5. Jeśli zdjęcie oznaczone jest poniższymi symbolami, nie możesz:



A.	Kopiować.	
B.	Rozpowszechniać.	
C.	Zarabiać na rozpowszechnianiu.	
D.	Zmieniać jego oryginalnej postać	





## TEST

2. Utworem, w myśl ustawy o prawie o autorskim, nie jest:

A.	Zdjęcie Twojego rysunku zrobionego na plastyce zamieszczone w Internecie.	
B.	Ustawa o prawach autorskich na portalu prawnym.	
C.	Wypracowanie o Mickiewiczu na ściaga.pl.	
D.	Ślit focia z urodzin koleżanki na fb.	

Wszelkie akty normatywne (np ustawy i ich projekty) nie są utworami i tym samym nie podlegają ochronie ustawy o prawach autorskich. Natomiast każdy przejaw działalności twórczej, niezależnie od swojej wartości artystycznej oraz wieku autora, jest utworem w rozumieniu ustawy.

2. Łamiesz prawa autorskie, gdy:

A.	Kopiujesz stronę z podręcznika i dajesz koledze.	
B.	Przeglądasz płytę na odtwarzacz MP3 i dajesz w prezencie wszystkim członkom rodziny.	
C.	Zamieszczasz skopiowany utwór muzyczny na swoim blogu.	
D.	Kopiujesz audiobook i pożyczasz kolegom z klasy.	

Dozwolony użytek prywatny pozwala każdemu korzystać z opublikowanych utworów na użytek własny oraz rodziny i grupy bliskich znajomych. Natomiast umieszczenie utworu na blogu czyni go dostępnym dla wszystkich użytkowników Internetu, czyli wykracza poza użytek prywatny. Aby publikować utwór trzeba mieć zgodę autora. Można też publikować utwory oznaczone wolnymi licencjami.

3. Wyłączone spod ochrony jest:

A.	Flaga polska.	
B.	Krótką informacja w gazecie na temat pogody.	
C.	Rysunek Twojego trzyletniego braciszka .	
D.	Zdjęcie Twojej szynszyli.	

Znaki i symbole, niezależnie od wkładu pracy autora, są wyłączone z ochrony ustawy o prawach autorskich, podobnie jak proste informacje prasowe.

4. Łamiesz prawo, gdy:

A.	Używasz do prezentacji lub zamieszczasz w Internecie zdjęcia zrobione na Twojej imprezie domowej przedstawiające kolegów i koleżanki z klasy.	
B.	Korzystasz w prezentacji ze zdjęcia znalezione w Internecie na licencji Creative Commons.	
C.	Zamieścisz na fb klasowym zdjęcie z festynu z okazji Szkolnego Dnia Sportu, na którym widać nauczycieli, uczniów, dyrektora.	
D.	Umieszczasz na swoim blogu zdjęcie zrobione prze kogoś innego przed 1994.	

5. Jeśli zdjęcie oznaczone jest poniższymi symbolami, nie możesz:



A.	Kopiować.	
B.	Rozpowszechniać.	
C.	Zarabiać na rozpowszechnianiu.	
D.	Zmieniać jego oryginalnej postaci.	

Symbol oznacza, że nie wolno w żaden sposób zmieniać oryginalnej postaci utworu podczas wykorzystywania.





## Materiały dodatkowe



### 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 korzystaniu z 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



### Otoczenie

Otoczenie, w który uczniowie pracują jest bardzo ważne dla efektywności uczenia się. Odpowiednio zaaranżowana przestrzeń - układ stolików, krzeseł, przygotowane pomoce potrzebne do pracy oraz wyeksponowane na ścianach, czy tablicach sprzyjają skupieniu uczniów na temacie, a co za tym idzie podnoszą efektywność pracy nauczyciela. Właściwe przygotowanie sali przed lekcją umożliwia zainteresowanie uczniów tym, co będzie się na niej działo, a także pozwala maksymalnie wykorzystać 45 minut lekcji.



### Zadanie na dobry początek

Uczniowie mają po kilka lekcji dziennie, kolejno muszą koncentrować uwagę na bardzo różnych tematach. To bardzo trudne. Dodatkowo podczas przerwy zaprzętnięci 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.



### Praca w parach i grupach

Uczenie się jest czynnością społeczną. Najskuteczniej uczymy 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 ustalenia 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 konfiguracjach.

Łączenie losowe np. za pomocą losowania 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.



## Wizytówki

Zastosowanie wizytówek to jeden ze sposobów podziału klasy na grupy. Jest wiele zalet tej metody. Od wejścia uczniowie są zainteresowani tym, co się będzie działo w klasie, z kim przyjdzie im pracować. Nie ma dyskusji przy doborze grup - każdy zajmuje po prostu wyznaczone mu miejsce. Nauczyciel może dobrze przemyśleć skład grup w zależności od rodzaju zadań edukacyjnych.

W powyższym scenariuszu dobrze sprawdzą się grupy różnorodne pod względem możliwości uczniów, ale warto też dobierać uczniów w grupy jednorodne. Zapobiega to zmniejszeniu aktywności uczniów o mniejszych umiejętnościach, czy możliwościach, którzy często w grupie jednorodnej zrzucają pracę na kolegów (bądź są od niej odsuwani, by nie spowalniać tempa grupy). Dotyczy to również uczniów nieśmiałych – jeśli są w grupie z podobnymi im rówieśnikami, mają większą szansę na dojście do głosu.



## Grupy eksperckie (jigsaw)

Grupy eksperckie to metoda polegająca na wzajemnym uczeniu się uczniów. Zastosowanie jej aktywizuje wszystkich oraz pozwala poczuć indywidualną odpowiedzialność za efekt pracy grupy.

Praca polega na tym, że łączymy uczniów w grupy macierzyste (4-5-cio osobowe). Nadajemy członkom grupy numery, a następnie każdy z członków grupy macierzystej idzie pracować do nowej grupy - eksperckiej (każdy do innej).

W grupach eksperckich uczniowie opracowują materiał, który będzie potrzebny do wykonania zadania w grupie macierzystej. Każda grupa ekspercka inny aspekt zagadnienia. Następnie eksperci wracają do grup macierzystych. Ich rolą jest przekazanie wiedzy, umiejętności pozostałym członkom grupy.

Można polecić grupom wykonanie zadania wymagającego połączenia wiedzy

wszystkich ekspertów lub (jak w przypadku proponowanego scenariusza) uczniowie wykonują indywidualnie takie zadanie.



## Partnerzy do rozmowy

Technika partnerzy do rozmowy zwana też aktywnym słuchaniem polega na rozmowie w parze lub trójce w taki sposób, że jedna osoba mówi w przydzielonym czasie (np. 2 min) zaś druga (czy pozostałe) tylko uważnie słucha. Ważne jest aktywne słuchanie – tzn. kontakt wzrokowy, kiwanie głową, pomrukiwanie ze zrozumieniem (wszelkie odgłosy zwane przez profesora Andrzeja Blikle empatycznym chrząkaniem) bez jakichkolwiek uwag słownych, dopytywania, mówienia „ja mam dokładnie tak samo”, „zgadzam się z Tobą” itp.

Druga ważna zasada to czas dla mówiącego tzn., jeśli ustalono 3 min, to tego czasu nie skracamy – jeśli mówiący rzeczywiście nie ma już nic do powiedzenia, siedzimy w milczeniu. Zwykle jako pierwsze wypowiediane są myśli najbardziej powierzchowne i oczywiste. Bardzo często właśnie po chwili milczenia, pod koniec czasu pojawiają się refleksje, pomysły najciekawsze i najistotniejsze.

Warto przypominać uczniom za każdym razem, że osoba słuchająca nie myśli o tym, co za chwilę sama powie lub nie porównuje swoich przeżyć, refleksji tylko bardzo uważnie wsłuchuje się w słowa mówiącego.

Przy korzystaniu z tej techniki bardzo ważne jest mierzenie czasu i zapowiadanie zmiany osoby mówiącej przez prowadzącego.

Technika uczy kultury słuchania, daje szansę uczniom wycofanym wypowiedzenia własnego zdania w sposób bezpieczny, zaś gaduły uczy obdarzania uwagą innych.



## Współpraca z rodzicami

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

1

### Poinformuj

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

2

### Zaproś

Zaproś do odwiedzenia proponowanych w części Zadania rozwojowe

dla nauczyciel stron internetowych. Rozdaj lub udostępnij w inny sposób materiały informacyjne.

3

### **Włącz**

Włącz rodziców do wspólnych działań. Zapytaj, w jaki sposób mogliby wesprzeć działania szkoły w tym obszarze, jakie są ich pomysły i oczekiwania.



## **Zadania rozwojowe dla nauczycieli i literatura dodatkowa**

Choć uczniowie na drugim etapie edukacyjnym niezbyt często publikują w sieci własne utwory, mogą pojawić się pytania z tym związane. Aby lepiej zrozumieć zagadnienie zabezpieczania autorstwa własnych utworów, proponujemy zadania.



### **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 Picassa**

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.).

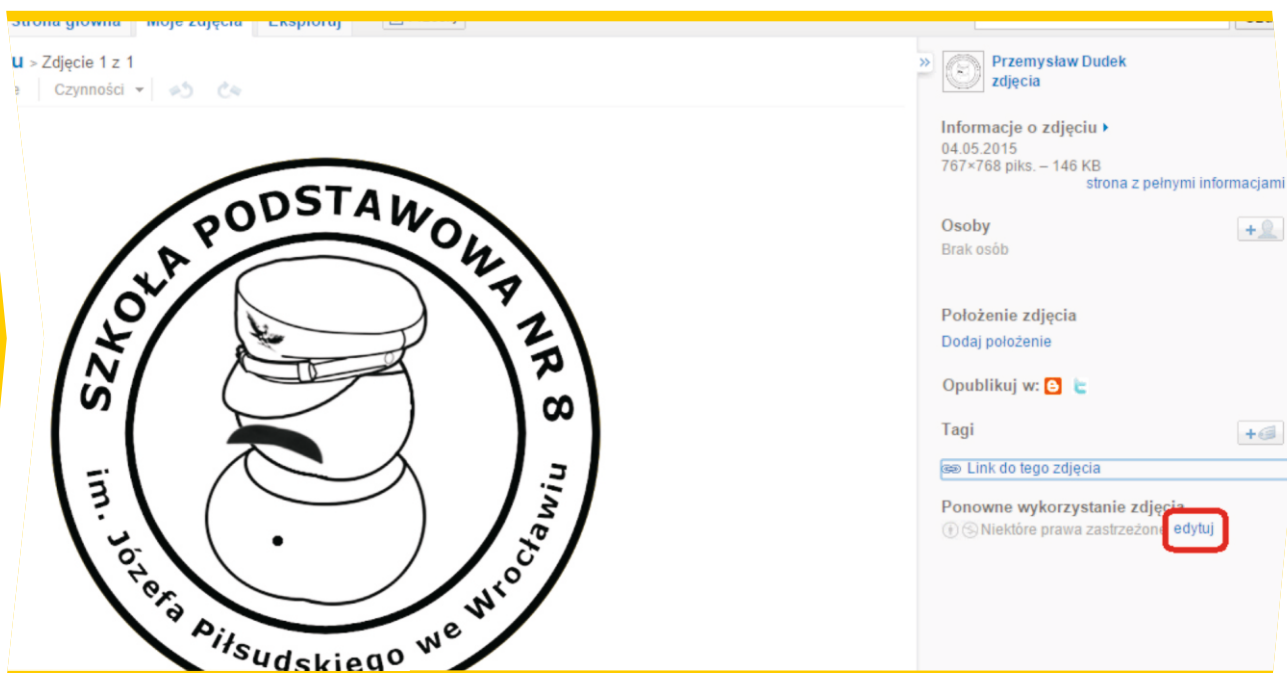
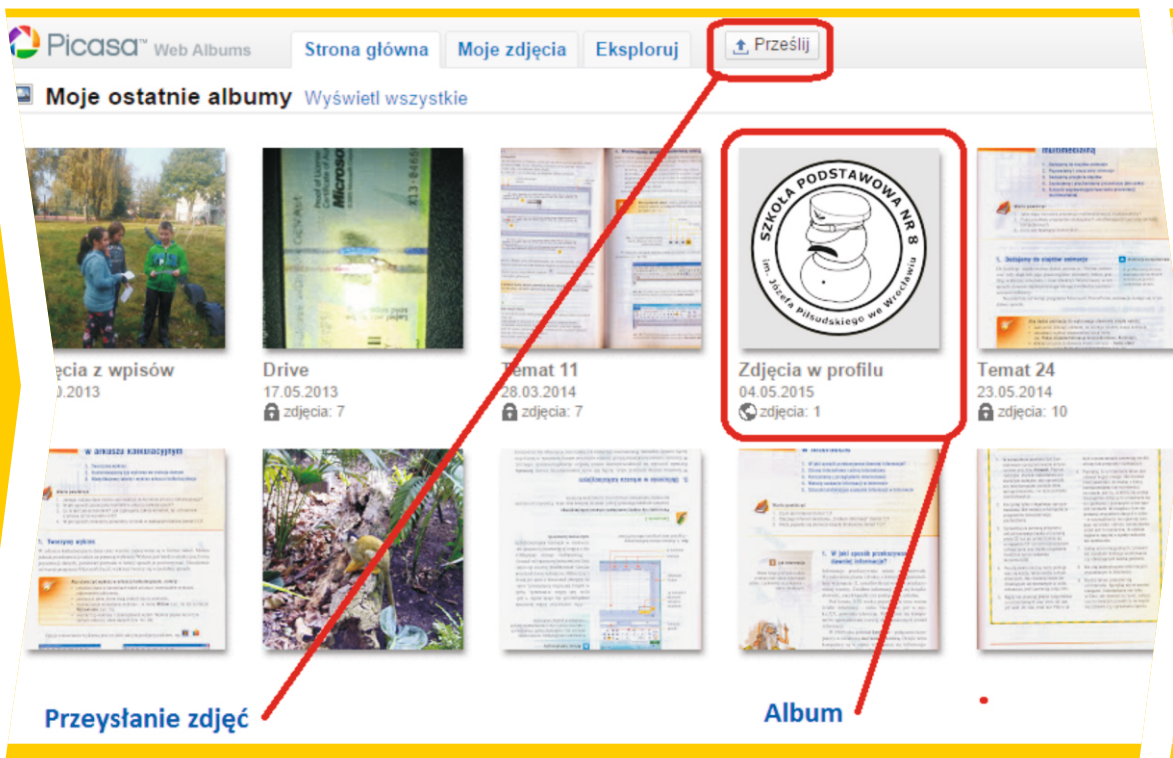
3

Wejść w album.

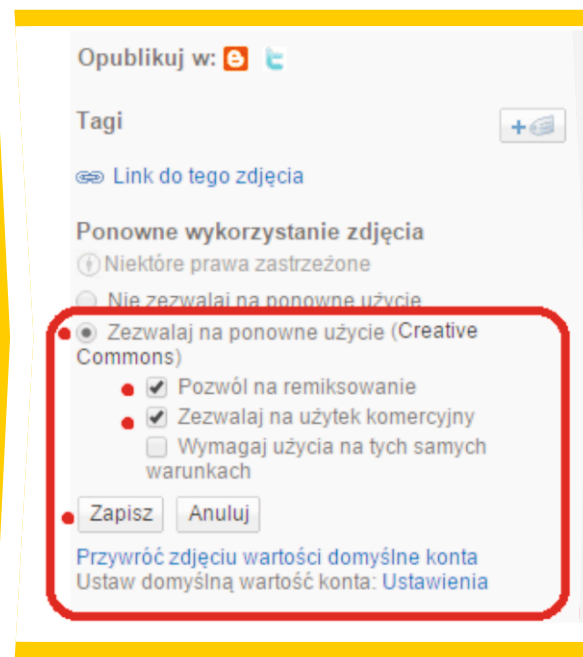
4

Wybrać zdjęcie.

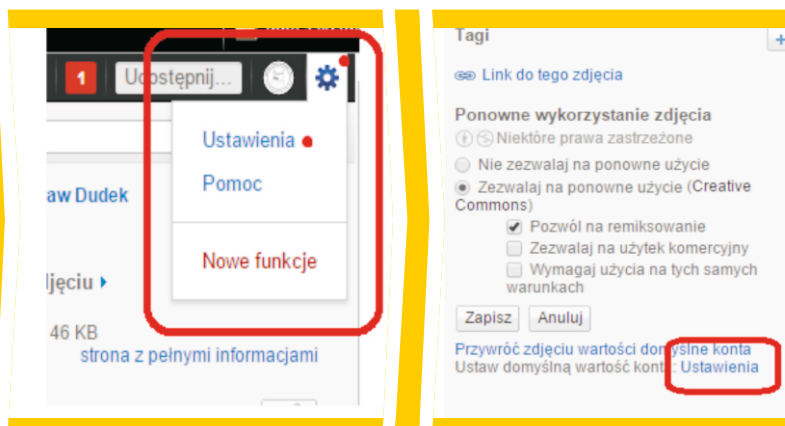
*Po prawej stronie zdjęcia znajdziemy opcje „ponowne wykorzystanie zdjęcia”, kliknięcie edycja (zdjęcie 1), powoduje rozwinięcie opcji wyboru licencji Creative Commons (zdjęcie 2).*



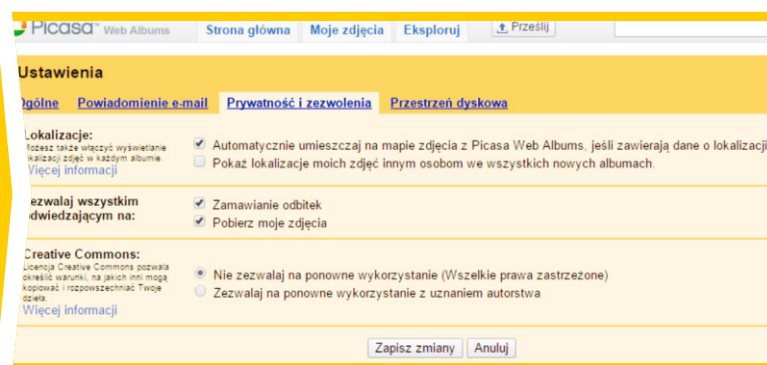




Poniżej możemy również kliknąć na **Ustawienia** i zmienić licencję dla wszystkich zdjęć zamieszczanych w serwisie.



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





**Lokalizacja:**  
Możesz także włączyć wyświetlanie lokalizacji zdjęć w każdym albumie.  
[Więcej informacji](#)

☒ Automatycznie umieszczaj na mapie zdjęcia z Picasa Web Albums, jeśli zawierają dane o lokalizacji.  
☐ Pokaż lokalizacje moich zdjęć innym osobom we wszystkich nowych albumach.


**Zezwalaj wszystkim odwiedzającym na:**

☒ Zamawianie odbitek  
☒ Pobierz moje zdjęcia

**Creative Commons:**  
Jedną z Creative Commons pozwala określić warunki, na jakich inni mogą opowiadać i rozpowszechniać Twoje dzieła.  
[Więcej informacji](#)

☐ Nie zezwalaj na ponowne wykorzystanie (Wszelkie prawa zastrzeżone)  
☒ Zezwalaj na ponowne wykorzystanie z uznaniem autorstwa  
☒ Zezwalaj na remiksowanie  
☒ Wymagaj użycia na tych samych warunkach  
☐ Zezwalaj na użycie komercyjny

**Nazwa licencji:** Uznanie autorstwa Niekomercyjna Użycie na tych samych warunkach





## Zadanie 2

1

Zapoznaj się z proponowanymi stronami www:

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

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

<http://otwartezasoby.pl/>

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

2

Zapoznaj się z samouczkiem:

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



A series of horizontal lines for writing notes, spanning the width of the page below the header.



**cyfrowobezpieczni.pl**  
BEZPIECZNA SZKOŁA CYFROWA