

Otwarte zasoby – otwarte umysły

WIEDZA W PIGUŁCE

Format cyfrowy stworzył technologiczne możliwości darmowego kopiowania i rozpowszechniania dóbr kultury bez utraty jej pierwotnej jakości. Internet zaś bardzo ułatwia ich publikację i wymianę. Otwartość zasobów to wielka szansa dla poszerzenia kręgów obiegu kultury.

Osoby popierające ideę otwartości podkreślają, że kultura jest wspólną własnością wszystkich ludzi. Dobro wspólne przedkłada nad osobiste interesy – dostrzegają korzyści z obiegu kultury poza sferą finansową. Rozwój kultury i jej powszechna dostępność sprzyjają tworzeniu nowych dzieł. Ich autorzy mogą inspirować się innymi utworami i poszerzać swoją wiedzę, przez co wzrasta jakość ich twórczości. Zalety otwartości zasobów są bardzo liczne. Ich bezpłatność oraz dostępność w sieci ułatwiają wykorzystywanie materiałów przez każdego chętnego użytkownika. W konsekwencji wyrównują się szanse obywateli z różnych krajów i osób o mniejszych możliwościach ekonomicznych. Np. dzięki otwartym materiałom naukowym i edukacyjnym lekarze z mniej rozwiniętych krajów mogliby poszerzyć swoje umiejętności i skuteczniej leczyć.

Wiele osób podchodzi jednak z dystansem do szerokiego udostępniania utworów na wolnych licencjach. Duża część uznanych twórców obawia się, że okupi to spadkiem zysków ze sprzedaży swoich dzieł. Z tego powodu pośród wolnych zasobów łatwiej natrafić na utwory początkujących i mniej znanych artystów. Problemem jest również niewiedza – wielu użytkowników nie spotkało się z koncepcją otwartych zasobów lub ma o niej mylne wyobrażenie.

Dodatkową przeszkodą w popularyzacji tej idei jest duża liczba licencji. Część z nich nie daje odbiorcom dużo większych możliwości niż te i tak zapewnione w dozwolonym użytku.

Podczas poszukiwania materiałów w sieci należy pamiętać, że tylko niewielką część z nich można swobodnie wykorzystywać. Trzeba wcześniej sprawdzić, na jakich zasadach materiał został udostępniony. Jeśli sam tworzysz obrazy, filmy lub inne materiały, które mogą przydać się innym, pomyśl, czy nie warto udostępnić je na wolnej licencji. Wystarczy opatrzyć utwór odpowiednią adnotacją i użytkownicy sieci będą mogli go wykorzystywać w określony przez ciebie sposób. Zawsze będą zobowiązani zaznaczyć, że to ty jesteś autorem. W ten sposób wiele osób może dowiedzieć się o twojej twórczości.

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Zajęcia mają na celu zapoznanie uczestników i uczestniczek z pojęciem otwartości zasobów kultury, nauki, edukacji. Uczestnicy i uczestniczki poznają miejsca, gdzie można szukać otwartych zasobów, dowiedzą się, na co należy zwracać uwagę przy korzystaniu z utworów znalezionych w sieci i będą zastanawiać się nad konsekwencjami otwierania dóbr kultury, nauki i edukacji.

CELE OPERACYJNE

Uczestnicy i uczestniczki:

- znają pojęcie otwartej kultury, nauki i edukacji;

- wiedzą, gdzie szukać legalnie udostępnianych zasobów, z których można swobodnie korzystać;
- potrafią wymienić konsekwencje otwierania dóbr kultury;
- wiedzą, że obecność zasobów w internecie nie oznacza możliwości nieograniczonego korzystania z nich.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 15 min

Forma: rozmowa, miniwykład osoby prowadzącej

Pomoce: tablica, kreda

Zapytaj uczestniczki i uczestników, czy znają zasoby w sieci, które są udostępniane do całkowicie swobodnego wykorzystania: takie, które można ściągać, zmieniać, rozpowszechniać ponownie, wykorzystywać do własnej twórczości całkowicie legalnie. Na podstawie „Słowniczka” opowiedz krótko o wolnych licencjach.

Jeśli się w odpowiedziach nie pojawią informacje na ten temat, powiedz o serwisach, które oferują dostęp do zasobów kultury. Zapisuj je na tablicy.

- [Wikipedia](#) (dostęp do informacji)
- [otwartezasoby.pl](#) (serwis umożliwiający wyszukiwanie zasobów na różnych licencjach)
- [legalnakultura.pl](#) (serwis zbierający legalne zasoby objęte prawem autorskim i udostępnione na innych licencjach)
- [Jamendo](#) (dostęp do muzyki na wolnych licencjach)
- [TED.com](#) (dostęp do wiedzy i innowacji)
- [Wolne Lektury](#) (dostęp do kultury)
- [Khan Akademy](#) (dostęp do edukacji)
- [Google Cultural Institute](#) (zasoby ponad 150 muzeów z 40 krajów, z możliwością wirtualnych spacerów)
- [Flickr.com](#) i [Vimeo.com](#) (serwisy umożliwiające wyszukiwanie w swoich zasobach filmów i zdjęć na wolnych licencjach)

Zwróć uwagę, że z wymienionych zasobów można korzystać w różnym stopniu. Niektóre można w pełni wykorzystywać (udostępniać innym, zmieniać, rozpowszechniać utwory zależne), a niektóre tylko na przykład oglądać i publikować w niezmienionej formie. O tym, co można zrobić z danym utworem informuje nas licencja. Zwróć uwagę, że przed korzystaniem z utworu zawsze powinniśmy sprawdzić, na jakich zasadach został on udostępniony.

2.

Czas: 20 min

Forma: praca w grupach

Pomoce: długopisy, **materiał pomocniczy dla grup** „Otwarta kultura”, „Otwarta nauka” i „Otwarta edukacja”

Podziel uczestników i uczestniczki na 3 grupy. Każdej grupie daj jeden **materiał pomocniczy dla grup „Otwarta kultura”, „Otwarta nauka” lub „Otwarta edukacja”**. Poproś grupy o zapoznanie się z tekstami i zastanowienie się nad konsekwencjami otwierania danych zasobów dla poszczególnych grup.

3.

Czas: 10 min

Forma: prezentacja, rozmowa

Pomoce: wyniki pracy z Ćwiczenia 2

Poproś grupy o prezentację wypracowanych odpowiedzi na pytanie o konsekwencje oraz o kilka słów podsumowania dotyczących przeczytanego tekstu. Możesz na tablicy wypisywać poszczególne grupy i wskazane przez nie konsekwencje w formie słów-kluczy.

Podsumowując zwróć uwagę na następujące konsekwencje:

- łatwa dostępność zasobów dla wszystkich, niezależnie od finansów
- łatwa wymiana pomysłów i idei
- możliwość używania utworów w dowolny sposób i ich przetwarzania
- rozwój innowacyjności, kreatywności i technologii
- wyrównywanie szans edukacyjnych
- dostęp do nowych odbiorców (np. wirtualne muzea)
- lepsza realizacja misji (np. muzea i archiwa)
- pogorszenie się jakości zasobów
- podział na grupy broniące praw autorskich i rozwijające otwarte zasoby
- rosnące obawy twórców o możliwości zarobkowania

Ewaluacja

Czy uczestnicy i uczestniczki po przeprowadzonych zajęciach:

- znają pojęcie otwartej kultury, nauki i edukacji?
- wiedzą, gdzie szukać legalnie udostępnianych zasobów, z których można swobodnie korzystać?
- potrafią wymienić konsekwencje otwierania dóbr kultury?
- wiedzą, że obecność zasobów w internecie nie oznacza możliwości nieograniczonego korzystania z nich?

Opcje dodatkowe

Jeśli masz dostęp do komputerów i internetu, Ćwiczenie 1 możesz rozszerzyć o samodzielne wyszukiwanie przez uczestniczki i uczestników podanych źródeł zasobów. W Ćwiczeniu 3 możesz również podzielić uczestników i uczestniczki na grupy po 4 osoby i rozdać kilku grupom ten sam tekst.

MATERIAŁY

materiał pomocniczy dla grup „Otwarta nauka”

materiał pomocniczy dla grup „Otwarta edukacja”

materiał pomocniczy dla grup „Otwarta kultura”

[plakat o otwartości w nauce, kulturze i edukacji](#)

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Korzystając z internetu, oznacz poniższe zasoby jako:

Kategorie:

- opublikowane na wolnych licencjach
- dające możliwość wyszukiwania zasobów na wolnych licencjach
- opublikowane na licencjach umożliwiających niekomercyjne korzystanie i publikowanie utworów, ale nie ich przetwarzanie

Elementy do przyporządkowania:

- Wikipedia [rozwiązanie: 1]
- otwartezasoby.pl [rozwiązanie: 2]
- Jamendo [rozwiązanie: 1]
- TED.com [rozwiązanie: 3]
- Wolne Lektury [rozwiązanie: 1]
- Khan Academy [rozwiązanie: 3]
- Google Cultural Institute [rozwiązanie: 3]
- Flickr.com [rozwiązanie: 2]
- Vimeo.com [rozwiązanie: 2]

SŁOWNICZEK

- **dozwolony użytek:** możliwość nieodpłatnego korzystania z dzieła bez zgody posiadacza praw majątkowych. Dozwolony użytek osobisty oznacza możliwość korzystania z dzieła, jak również kopiowanie go na użytek własny lub osób bliskich. Istnieje także dozwolony użytek publiczny, z którego korzystają biblioteki, muzea, archiwa i szkoły.
- **licencja:** dokument prawny lub umowa określająca warunki korzystania z utworu, m.in. czas, zakres swobody użytkownika, pola eksploatacji.
- **wolne licencje:** licencje, które odpowiadają definicji Wolnych Dóbr Kultury i respektują prawa użytkowników, czyli zezwalają na korzystanie, rozpowszechnianie, modyfikowanie oraz rozpowszechnianie modyfikacji utworu.
- **utwory zależne:** opracowania, adaptacje. Utwory zależne mają w sobie jakiś twórczy wkład nowego autora, ale korzystają też z elementów utworu oryginalnego, np. filmowa adaptacja powieści, tłumaczenie napisów do filmu.

CZYTELNIA

- Grodecka Karolina, Konrad Śliwowski, **Przewodnik po otwartych zasobach edukacyjnych** [PDF], Koalicja Otwartej Edukacji, [dostęp 13.06.2013], Dostępny w Internecie: http://koed.org.pl/wp-content/uploads/2012/03/OZE_przewodnik_v4.pdf.
- Justyna Hofmokr, Tarkowski Alek, Bednarek-Michalska Bożena, Siewicz Krzysztof, Szprot Jakub, **Przewodnik po otwartej nauce** [online], Centrum Otwartej Nauki ICM UW, [dostęp 13.06.2013], Dostępny w Internecie: <http://otwartanauka.pl/kontakt/>.

- Justyna Hofmokl, Tarkowski Alek, Bednarek-Michalska Bożena, Siewicz Krzysztof, Szprot Jakub, **Otwartość w publicznych instytucjach kultury** [PDF], Creative Commons, [dostęp 13.06.2013], Dostępny w Internecie: <http://creativecommons.pl/wp-content/uploads/2012/01/CC-publikacja.pdf>.
- Creative Commons, **The power of open** [online], [dostęp 13.06.2013], Dostępny w Internecie: http://thepowerofopen.org/assets/pdfs/tpoo_pol.pdf.

Tekst: Urszula Dobrowolska, scenariusz: Jan Dąbkowski, Weronika Paszewska, konsultacja merytoryczna: Marcin Wilkowski. Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/otwarte-zasoby-otwarte-umysly/>.

Publikacja dofinansowana ze środków Stowarzyszenia Autorów ZAIKS, Trust for Civil Society in Central and Eastern Europe, Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej oraz Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Informatyka, IV poziom edukacyjny

Cele kształcenia

II. Wyszukiwanie, gromadzenie i przetwarzanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera: rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.

IV. Wykorzystanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin oraz do rozwijania zainteresowań.

V. Ocena zagrożeń i ograniczeń, docenianie społecznych aspektów rozwoju i zastosowań informatyki.

Nowa podstawa programowa:

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych rozwiązujących problemy z różnych dziedzin, przyjmuje przy tym różne role w zespole realizującym projekt i prezentuje efekty wspólnej pracy.

podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną.

objaśnia konsekwencje wykluczenia i pozytywne aspekty włączenia cyfrowego; przedstawia korzyści, jakie przynosi informatyka i technologia komputerowa osobom o specjalnych potrzebach.

postępuje zgodnie z zasadami netykiety oraz regulacjami prawnymi dotyczącymi: ochrony danych osobowych, ochrony informacji oraz prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w dostępie do informacji; jest świadomy konsekwencji łamania tych zasad.

respektuje obowiązujące prawo i normy etyczne dotyczące korzystania i rozpowszechniania oprogramowania komputerowego, aplikacji cudzych i własnych oraz dokumentów elektronicznych.

stosuje dobre praktyki w zakresie ochrony informacji wrażliwych (np. hasła, pin), danych i bezpieczeństwa systemu operacyjnego, objaśnia rolę szyfrowania informacji.

Etyka, liceum i technikum

Treści nauczania

identyfikuje i analizuje wybrane problemy moralne związane z postępem naukowo-technicznym (np. problem ochrony prywatności, ochrony praw autorskich, cyberprzemocy, rozwój sztucznej inteligencji, transhumanizm).