

Przewodnik internetowy

—
poznaj, korzystaj, twórz



CENTRUM
CYFROWE

projekt: polska

Przewodnik internetowy

—
poznaj, korzystaj, twórz



CENTRUM
CYFROWE

projekt:polska®

Spis treści

- 6 Wstęp**
- 8 Wszystkie czy pewne prawa zastrzeżone?**
Kamil Śliwowski, Creative Commons Polska
- 18 Otwarte Zasoby Edukacyjne
– jak uczyć się i nauczać w otwarty sposób?**
Paulina Haratyk, Centrum Cyfrowe Projekt: Polska
- 28 Otwarte zasoby dziedzictwa i kultury w sieci**
Klara Sielicka-Baryłka, Latarnik Polski Cyfrowej
- 36 Wkręć się i zacznij działać – aktywność w serwisach społecznościowych a podnoszenie kompetencji cyfrowych**
Kasia Sawko, Katarzyna Werner, Centrum Cyfrowe Projekt: Polska
- 48 Jak zadbać o bezpieczeństwo i prywatność w cyfrowym świecie?**
Anna Obem, Fundacja Panoptykon
- 62 Czym jest Wolne i Otwarte Oprogramowanie?**
Michał „rysiak” Woźniak, Fundacja Wolnego i Otwartego Oprogramowania
- 76 Słownik pojęć**
- 84 Materiały edukacyjne**
- 86 Materiał 1
 - 92 Materiał 2
 - 98 Materiał 3
 - 108 Materiał 4
 - 114 Materiał 5
 - 120 Materiał 6
- 126 Plakaty**
- 128 Infografika: Prawo autorskie
 - 130 Plakat: Licencje Creative Commons
 - 132 Plakat: Chcesz publikować na Creative Commons?
 - 134 Plakat: Dołącz!
 - 136 Plakat: Stań się internetowym wolontariuszem
 - 138 Plakat: 5 zasad bezpieczeństwa w sieci
 - 140 Plakat: Chroń swoją prywatność w internecie

Wstęp



Przewodnik internetowy – poznaj, korzystaj, twórz powstał po to, by wspomóc upowszechnianie internetu wśród grup zagrożonych wykluczeniem cyfrowym, w tym przede wszystkim seniorów. Jak bowiem wynika z badań World Internet Project Polska 2013, jedynie 17 procent Polaków powyżej 60. roku życia korzysta dziś z sieci. Nasz *Przewodnik* dostarczy ma podstawowej wiedzy na temat tego jak w sposób bezpieczny i zgodny z prawem posługiwać się internetem. Składa się z sześciu rozdziałów, w których kolejno zostały omówione: podstawy prawa autorskiego oraz otwartych licencji, Otwarte Zasoby Edukacyjne oraz zasoby dziedzictwa i kultury w sieci. Dalej poruszamy również takie tematy jak: otwarte oprogramowanie, interesujące projekty społecznościowe, w które można włączyć się po to, by zrobić wspólnie coś dobrego, oraz temat bezpieczeństwa w sieci.

Rozwijające się technologie i świat cyfrowy „wytworzyły” charakterystyczny zakres słownictwa, często w języku angielskim, które nie jest szeroko znane ani dotąd wystarczająco upowszechnione. Dlatego do *Przewodnika* dołączyliśmy słownik pojęć, który ma ułatwić korzystanie z publikacji. Podkreślone w tekście pojęcia odsyłają do niego, dzięki czemu szybko można znaleźć ich znaczenie i czytać dalej bez przeszkód.

Chcielibyśmy, by *Przewodnik* mógł być również przydatnym narzędziem dla opiekunów Publicznych Punktów Dostępu do Internetu, Latarników Polskiej Cyfrowej, pracowników bibliotek, nauczycieli i nauczycielek czy lokalnych działaczy organizacji pozarządowych. Dlatego też na jego końcu umieściliśmy materiały edukacyjne zawierające scenariusze zajęć i karty pracy. Zadania i pytania umieszczone na kartach poprowadzą edukatorów i uczestników zajęć przez tematy poruszane w kolejnych rozdziałach, tak by wspólnie mogli wypracować satysfakcjonujący obie strony mini-projekt. Karty służą do powielania i rozdania uczestnikom zajęć. Do publikacji dołączyliśmy również plakaty, które mogą stać się przydatnym materiałem edukacyjnym. Wszystkie scenariusze, karty i plakaty są w łatwym do powielania formacie A4. Zachęcamy do ich kopiowania, zmieniania i rozpowszechniania.

Zespół Centrum Cyfrowego Projekt:Polska



Wszystkie czy pewne prawa zastrzeżone?

Kamil Śliwowski
Creative Commons Polska

Postęp technologiczny wywołał tyle zmian w codziennym przepływie informacji, że nawet nie zdajemy sobie zwykle sprawy, w jak dużym stopniu wszyscy w tym przepływie uczestniczymy. Własność intelektualna (ang. *intellectual property* w skrócie IP) stała się jedną z najważniejszych gałęzi gospodarki wielu rozwiniętych i rozwijających się państw. Nowe pokolenia wychowują się już całkowicie w świecie, który zburzył porządek materialnych obiektów kultury (wydrukowanych egzemplarzy książek, nagrań na płytach etc.). Równocześnie prawo coraz mocniej próbuje regulować innowacje technologiczne i obieg informacji oraz treści kulturowych w sieci.

Jak prawo ingeruje w technologię?

Tę trudną relację między technologią a prawem najlepiej wyjaśni dość nieoczywisty przykład. Kiedy w 2007 roku Amazon, producent popularnego czytnika e-booków Kindle, wprowadził na rynek jego drugą wersję, dodał do niego pozornie niegroźną funkcję *text to speech* (zamiana tekstu na mowę). Funkcja pozwalała automatycznie, za pomocą syntezy mowy, odsłuchać tekst dowolnej książki posiadanej w wersji elektronicznej na czytniku. Szybko okazała się ona hitem wśród osób niewidomych i słabowidzących. Nie z powodu jakości funkcji syntezy (profesjonalne oferowały już wtedy znacznie lepsze funkcjonalności), ale ze względu na dostęp, dzięki niej, do ok. 250 000 tytułów książek elektronicznych w księgarni Amazon, z których większość dostępna była wówczas tylko w formie drukowanej. Połączenie oferty z funkcją *text to speech* okazało się wybuchowe i jednocześnie stało się przerażającą wizją dla Amerykańskiego Związku Autorów. Związek ten zażądał wycofania funkcji jako naruszającej prawo autorskie poprzez tworzenie utworu zależnego wobec tekstu w postaci odczytu głosowego. Mimo, że aby korzystać z funkcji *text to speech*, trzeba kupić e-booka w księgarni Amazon (a więc opłacić koszty należne autorowi, Związkowi i reszcie pośredników), Związek Autorów nie chciał ustąpić. Przeciw żądaniom Związku wystąpiła koalicja na rzecz praw czytelnicy (Reading Rights Coalition) i Narodowa

Federacja na Rzecz Osób Niewidomych. Mimo protestów, Amazon częściowo ustąpił, dając wydawcom możliwość decydowania o tym czy ich książki będą mogły być czytane przez syntezytor w czytniku Kindle'a czy też nie. Prosta i niezwykle przydatna funkcja została zablokowana przez prawo, odbierając tym samym wielu osobom niepełnosprawnym możliwość dostępu do treści, które nie tylko należą im się na takich samych prawach, co innym, widzącym, ale za którą byli również gotowi płacić.

Podstawy praw autorskiego

Przedmiotem prawa autorskiego jest każdy utwór, czyli „każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia”. Od prac naukowych, przez filmy, programy komputerowe, aż po notatki zrobione na serwetce w kawiarni – wszystko to podlega ochronie na mocy *Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych*. Utwór jest chroniony prawem autorskim od chwili powstania, bez żadnych wymagalnych formalności.

Prawa, jakie przysługują autorowi, dzielimy na prawa autorskie osobiste oraz prawa majątkowe. Prawa osobiste chronią intelektualny związek autora z jego dziełem oraz integralność (tzn. nienaruszalność) dzieła jako całości, są nieograniczone w czasie. Najczęstszym naruszeniem praw osobistych jest plagiat, tzn. skopiowanie cudzej pracy (lub jej części) i przedstawienie pod własnym nazwiskiem.

Prawa majątkowe chronią finansowe interesy twórców i wydawców. Wyłącznie osoba, która posiada prawa majątkowe do utworu, ma prawo do wynagrodzenia za wszelkie formy wykorzystania utworu. To ona decyduje o tym jak utwór może być zapisywany i powielany. Prawa majątkowe są ograniczone w czasie zależnie od formy i rodzaju dzieła. Najczęściej obowiązują one do siedemdziesięciu lat od śmierci twórcy lub ostatniego współtwórcy (np. w przypadku filmów).

Podstawowe pojęcia związane z prawem autorskim tłumaczy infografika ze strony 128-129.

A oto inne ważne pojęcia związane z prawem autorskim:

Domena publiczna. Kiedy wygasną majątkowe prawa autorskie, utwory przechodzą do domeny publicznej. Wtedy rozpoczyna się ich „drugie życie”, stają się dobrem wspólnym. Każdy może je ponownie wydać bez konieczności proszenia o zgodę bądź płacenia ich autorowi czy jego spadkobiercom (tak można dziś zrobić na przykład z utworami Bacha czy Chopina).

Dzieła osierocone. W przypadku dzieła osieroconego nie wiadomo czy wygasły do niego autorskie prawa majątkowe; nie ma również możliwości ustalenia tego przez dotarcie do posiadaczy praw. Takich utworów nie można upublicznić przez co pozostają one zwykle zamknięte w bibliotekach, archiwach oraz prywatnych zbiorach. Obecnie toczy się debata w Unii Europejskiej nad wprowadzeniem możliwości publikowania dzieł osieroconych, m.in. w celu ich szerszego udostępnienia i ułatwienia odnalezienia posiadaczy praw.

Dozwolony użytek osobisty.

Dla codziennego życia społecznego być może najważniejszym elementem prawa autorskiego jest dozwolony użytek, oznaczający zakres swobód, które w szczególności w edukacji pozwalają na sprawne poruszanie się po całym dorobku intelektualnym ludzkości.

Prawo cytatu. Prawo cytatu

to możliwość przytaczania w całości lub we fragmentach już opublikowanych utworów. Prawo nie określa jednoznacznie długości cytatu. Cytat musi spełnić następujące warunki:

- być rozpoznawalny; jego autorstwo i źródło muszą być wyraźnie oznaczone i to w każdym przypadku, w którym się pojawia;
- jego zamieszczenie musi być uzasadnione celem: ma służyć wyjaśnianiu lub nauczaniu, krytycznej analizie lub prawom gatunku twórczości;

— pełni funkcję pomocniczą: ma służyć uzupełnieniu i wzbogaceniu dzieła, nie może go natomiast zastępować ani tworzyć jego zasadniczej konstrukcji.

Dozwolony użytek publiczny i materiały nie objęte

ochroną. Dozwolony użytek publiczny to możliwość korzystania z dzieła bez konieczności pytania jego autora o zgodę. Prawo gwarantuje taki dostęp ze względu na interes publiczny oraz potrzeby kulturalno-oświatowe społeczeństwa. W niektórych przypadkach wymaga otrzymania zgody właściciela praw majątkowych. Użytek publiczny obejmuje m.in. prawo cytatu, przedruku, dozwolony użytek związany z działalnością bibliotek, w celach naukowych

i prawo korzystania dla osób niepełnosprawnych.

Obok dozwolonego użytku publicznego istnieją też wyjątki w prawie autorskim. Dotyczą one materiałów nie objętych ochroną takich jak urzędowe dokumenty, materiały, znaki i symbole, akty normatywne i ich urzędowe projekty. Jako że materiały te nie są chronione prawem autorskim, możemy je opublikować bez potrzeby pytania autorów o zgodę. Niestety m.in. z powodu nieustającego kultu odręcznych podpisów, większość dokumentów urzędowych publikowana jest w formie skanów. W związku z tym są one niedostępne technologicznie, wymagają dodatkowej pracy, by można było je przeszukiwać bądź by mogły być czytane przez syntezatory mowy.

Otwartość

Codziennie tworzymy nowe, własne treści i odbieramy, czytamy i przetwarzamy treści z zewnętrznego świata. Już od dawna nie jesteśmy tylko czytelnikami, użytkownikami i odbiorcami. Wszyscy jesteśmy twórcami i potrzebujemy do twórczego funkcjonowania odpowiednich praw. Jeśli zaś wszyscy tworzą, wszyscy też potrzebują podobnych praw (by tworzyć i używać treści).

W sieci, o czym często zapominamy, obowiązuje dokładnie takie samo prawo (w tym prawo autorskie) jak i poza nią. Rzeczywistość korzystania z treści cyfrowych jest bardzo dynamiczna, prawo mogłoby za nią nadążyć. Dlatego powstały otwarte i wolne licencje. Jest to jeden z mechanizmów, jakie stworzono, aby poradzić sobie z problemem restrykcyjnego prawa autorskiego nie dostosowanego do zmiennych warunków internetu.

Tradycyjna ochrona prawno-autorska działa w modelu „wszystkie prawa zastrzeżone”, co oznacza, że potrzebujemy zgody autora bądź posiadacza praw, by dokonać z jego utworem czegokolwiek, co przekracza dozwolony użytek. Prowadzi to do sytuacji, że praktycznie z niczego, co jest dostępne w sieci nie możemy skorzystać. Oraz nie wiemy już co nam wolno, a czego nie, przy korzystaniu z zasobów internetu. Taka sytuacja jest często źródłem nadużyć, np. naruszeń takich jak te, gdy kancelarie prawne rozsyłają masowe zawiadomienia o popełnieniu przestępstwa, którego odbiorcy często nie popełnili, ale nie rozumieją wystosowanych zarzutów, więc nie potrafią się przed nimi bronić.

Wielu twórców, zarówno zawodowców jak i amatorów, nie chce i nie potrzebuje silnej ochrony prawnej i to dzięki nim rośnie siła Otwartych Zasobów w sieci, czyli takich, które są dostępne na podstawie szerszych praw do korzystania z nich niż te, które oferuje *Ustawa*, np. można je kopiować, rozpowszechniać i/lub modyfikować. W praktyce oznacza to dostępność na jednej z licencji Creative Commons (najbardziej popularnych), licencji GNU FDL lub innej. Przykładowy twórca muzyk, który chce, aby jego utwór można było swobodnie remiksować, wybiera odpowiednią licencję i informuje o niej np. na stronie, z której pobieramy utwór. Jeśli odbiorca nie przekracza warunków jakie daje mu licencja, nie musi się pytać o zgodę na dalsze wykorzystanie, zawsze jednak musi podać informacje o autorze oraz o licencji, na bazie której korzysta z utworu.

W ten sposób od kilku lat świetnie rozwija się model tzw. Otwartych Zasobów Edukacyjnych (OZE). Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale drugim.

Otwarte licencje

Licencje Creative Commons to jeden z najpopularniejszych i najprostszyc sposobów określania warunków, na jakich można korzystać z czyichś utworów. Creative Commons ułatwia dzielenie się twórczością, stosując zasadę „pewne prawa zastrzeżone”. Publikując swoje dzieło – raport, piosenkę czy zdjęcie – autor sam określa warunki, których spełnienia oczekuje od użytkowników w zamian za możliwość korzystania z utworu.

Wszystkie licencje Creative Commons posiadają cechy wspólne (jest nią np. poszanowanie praw autorskich osobistych, czyli konieczność podania informacji o autorze utworu, z którego korzystamy) oraz dodatkowe warunki wybrane przez licencjodawcę (czy twórcę). Twórca, korzystając z licencji, zawsze zachowuje prawa autorskie, a jednocześnie umożliwia innym kopiowanie i rozpowszechnianie swojego utworu. Dodatkowo może określić czy ich wykorzystywanie może odbywać się wyłącznie w warunkach niekomercyjnych lub ograniczyć możliwości tworzenia utworów zależnych.

Warunki licencji Creative Commons:



Uznanie autorstwa – pozwala na kopiowanie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu objętego prawem autorskim oraz opracowanie na jego podstawie utworów zależnych pod warunkiem, że zostanie przywołane nazwisko autora pierwowzoru.



Użycie niekomercyjne – pozwala na kopiowanie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu objętego prawem autorskim oraz opracowanie na jego podstawie utworów zależnych jedynie do celów niekomercyjnych.



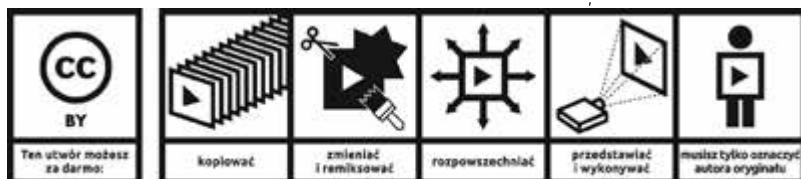
Na tych samych warunkach – pozwala na rozprowadzanie utworów zależnych jedynie na licencji identycznej do tej, na jakiej udostępniono utwór oryginalny.



Bez utworów zależnych – pozwala na kopiowanie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w jego oryginalnej postaci; tworzenie utworów zależnych nie jest dozwolone.

O licencjach możemy myśleć jak o klockach, które układamy jeden na drugim. Podstawą tej budowli z klocków w przypadku każdej licencji jest zawsze warunek „Uznanie autorstwa”, a to które warunki znajdą się nad nim (a także ile spośród możliwych warunków) zależy już tylko od autora.

Najprostsza licencja składa się tylko z warunku „Uznanie autorstwa”.



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/>

Wszystkie licencje oraz ich warunki pokazane są w infografice na stronach 130-131.

Jak samemu opublikować treść w otwarty sposób?

Korzystanie z licencji jest proste i nie wymaga wizyty u prawnika. Wystarczy oznaczyć utwór odpowiednią informacją i symbolem licencji. Taki tekst i ikonę możemy wygenerować na stronie www.creativecommons.pl, w zakładce „wybierz licencję” (w wyborze odpowiedniej licencji może pomóc plakat *Chcesz publikować na Creative Commons?* ze strony 132-133). Wygenerowany na stronie fragment kodu *.html* powinniśmy dodać do kodu strony internetowej, na której umieszczamy publikację. Dzięki temu pojawi się na niej ikonka licencji i odnośnik do jej treści.

Jeśli chcemy opublikować na licencji CC naszą całą stronę internetową, warto tę informację umieścić w jej stopce.

Przykładowa treść takiej stopki może brzmieć:

O ile nie jest to stwierdzone inaczej, wszystkie materiały na stronie są do stępne na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 Polska. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz imię nazwisko autora/nazwa instytucji.

W przypadku pojedynczego utworu zapis licencji powinien składać się z informacji o autorze i rodzaju licencji, zgodnie z takim schematem:

[Lista autorów], licencja: [CC-BY 3.0 Polska]

(link do: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>)

Warto pamiętać, że w przypadku publikacji drukowanych musimy podać pełen link do treści licencji, tak aby każdy odbiorca mógł ją znaleźć.

Gdzie publikować materiały na CC?

Poza poprawnym oznakowaniem dokumentów i multimediiów w samych plikach można też skorzystać z serwisów zawierających różnych rodzaju media, które umożliwiają oznakowanie materiałów li-

cencjami CC. W większości z nich znaleźć można również mnóstwo ciekawych materiałów dostępnych na licencjach CC, do swobodnego wykorzystania. Do najpopularniejszych tego rodzaju miejsc należą serwisy: [Flickr](#) dla fotografii, [Vimeo](#) dla wideo, [Soundcloud](#) i [Jamendo](#) dla muzyki.

Jak wyszukiwać i wykorzystywać

zasoby na licencjach CC?

Materiały opublikowane na wolnych licencjach można bardzo łatwo znaleźć w sieci. Wystarczy wejść na stronę:

<http://search.creativecommons.org/>, wpisać pożądaną hasło w wyszukiwarce i zaznaczyć czy planujemy dany utwór modyfikować i udostępniać komercyjnie. Wyszukiwarka Creative Commons pomaga przeszukiwać największe repozytoria otwartych treści, m.in. Wikipedię, YouTube czy Flickr (repozytorium zdjęć). Materiały dostępne na licencjach CC potrafi rozpoznawać również wyszukiwarka Google. Wymaga to skorzystania z opcji zaawansowanego wyszukiwania. Bazę serwisów i stron internetowych pełnych otwartych zasobów można znaleźć również pod adresem www.otwartezasoby.pl.

Wykorzystanie materiału dostępnego na licencji CC jest równie proste. Przestrzegając zasad licencji, trzeba koniecznie przy każdym wykorzystaniu takiego utworu (czy to na stronie czy w publikacji) podać nazwisko lub pseudonim autora, którym on się posługuje, źródło (najczęściej jako linki), z którego pochodzi utwór oraz rodzaj licencji, na której został udostępniony.



Otwarte Zasoby Edukacyjne – jak uczyć się i nauczać w otwarty sposób?

Paulina Haratyk
Centrum Cyfrowe Projekt:Polska

Otwarte Zasoby to termin na określenie szerokiego pojęcia, które obejmuje zasoby edukacyjne, multimedia (zdjęcia, wideo, muzykę) oraz materiały archiwalne (np. dokumenty). Cechą wspólną ich wszystkich jest to, że są dostępne do swobodnego, ponownego wykorzystywania, zgodnie z prawem (np. na zasadach [licencji Creative Commons](#)). Otwarte Zasoby Edukacyjne (OZE) mogą mieć formę podręczników, kursów online, sylabusów, testów, multimediiów i innych narzędzi, które można wykorzystać do nauczania i uczenia się. Wszyscy mają prawo z nich korzystać, dzielić się nimi, adaptować je do własnych potrzeb, poprawiać i tłumaczyć na inne języki.

Tego rodzaju materiały mogą być pomocą dla nauczycieli i edukatorów w zdobywaniu wiedzy, którą następnie przekażą swoim uczniom. Jak również w tworzeniu interesujących zajęć z wykorzystaniem praktycznych ćwiczeń, filmów i materiałów graficznych oraz innych form ułatwiających i urozmaicających naukę – nie tylko dzieciom, ale też dorosłym. Otwarte Zasoby Edukacyjne mogą być wsparciem dydaktycznym dla rodziców i dziadków, chcących pomóc swym dzieciom i wnukom w nauce do sprawdzianu czy odrobieniu zadań domowych. Wszyscy, którzy szukają informacji o bardziej lub mniej szkolnych zagadnieniach, mogą traktować te zasoby jako źródło pewnej i przystępnie podanej wiedzy.

Materiały dostępne jako OZE mogą skutecznie pomóc w uprawianiu dotychczas nie zrealizowanego hobby, na przykład nauki języków obcych, co można robić we własnym zakresie – za darmo i bez konieczności szukania specjalnych kursów. Wiele Otwartych Zasobów Edukacyjnych jest tworzonych w sposób społecznościowy, tzn. przy twórczym udziale użytkowników danego narzędzia. Na przykład każdy może włączyć się w pisanie podręcznika do matematyki poprzez portal [Wikibooks](#) bądź haseł do Wikipedii. Nie trzeba do tego być nauczycielem ani posiadać dyplomu czy tytułu naukowego. Potrzebne są tylko wiedza, czas i chęci – dzięki nim można przyczynić się do stworzenia nowych materiałów, które pomogą innym w uczeniu się i nauczaniu.

Otwarte Zasoby Edukacyjne są dostępne każdemu, niezależnie od tego kim jest i do jakich celów chce je wykorzystać. Dzięki temu, że są dostępne online, można z nich w pełni korzystać nie wychodząc z domu. W związku z tym mogą być szczególnie przydatne dla osób, którym problemy np. zdrowotne uniemożliwiają sprawne poruszanie się. Wiele z tego rodzaju zasobów jest udostępnionych nie tylko w formie tekstowej, ale również dźwiękowej – np. jako audiobooki – i dlatego posługiwać się nimi mogą osoby niewidome i słabowidzące.

Otwarte Zasoby Edukacyjne to powszechnie dostępne zasoby (podręczniki, kursy, scenariusze lekcji i inne), udostępniane swobodnie, za darmo, z prawem do dalszego wykorzystania i adaptacji.



1.



2.



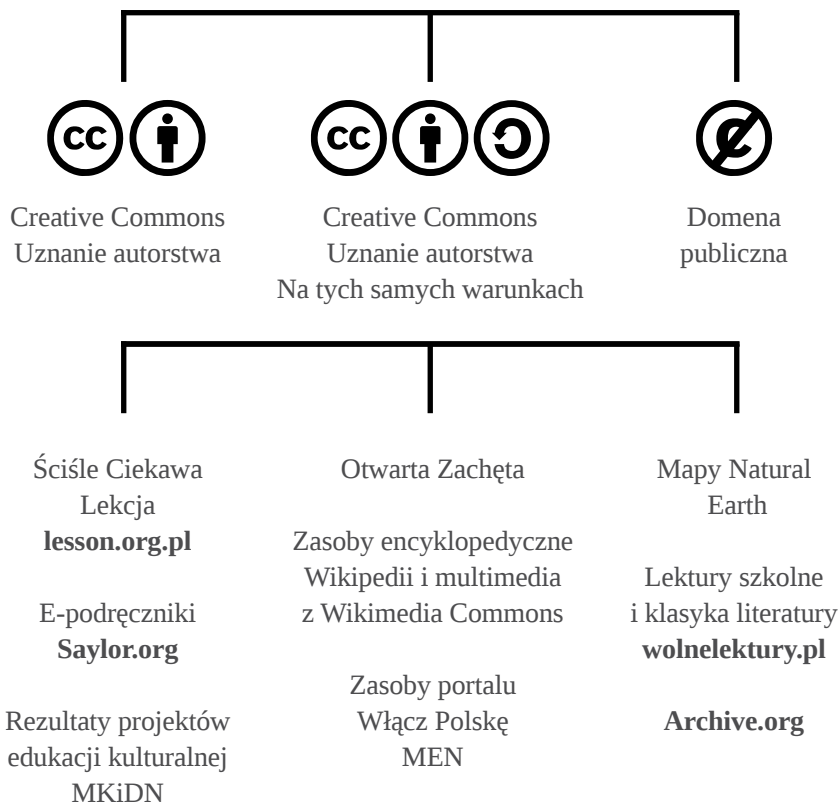
3.



4.

1. prawo do korzystania z prac innych autorów
2. prawo do zmian, adaptacji
3. prawo do łączenia z innymi materiałami (remiks)
4. prawo do rozpowszechniania i dzielenia się nowymi wersjami prac

W praktyce oznacza to dostępność zasobu na wolnej licencji lub w domenie publicznej:



Jak korzystać z Otwartych Zasobów

Edukacyjnych, by nauczać?

Otwarte Zasoby Edukacyjne są coraz częściej używane jako pomoc dydaktyczna przez nauczycieli i edukatorów. Można je wyszukiwać w internecie, pobrać na swój komputer, a następnie dowolnie, w całości lub we fragmentach, wykorzystać podczas lekcji czy warsztatów.

Nauczyciele i edukatorzy korzystający z gotowych scenariuszy i materiałów edukacyjnych, niezależnie od tego czy pracują w szkole podstawowej, uczą na prywatnych kursach czy prowadzą specjalistyczne szkolenia – zwykle muszą przystosowywać je do potrzeb i specyfiki swoich uczniów: ich poziomu, wieku, potrzeb i wielu innych warunków. Bardzo rzadko zdarza się, żeby materiał autorstwa jednego nauczyciela odpowiadał w zupełności oczekiwaniom innego nauczyciela i nie było trzeba wprowadzać w nim żadnych zmian. Tego rodzaju przystosowanie, czyli adaptacja zasobów edukacyjnych do konkretnego kontekstu (grupy uczniów, uczestników warsztatów) nosi nazwę „lokalizacji”. Dla przykładu: lokalizacją jest przetłumaczenie materiałów z jednego języka na inny albo dostosowanie materiałów, które powstały z myślą o edukacji dzieci, do wiedzy i zainteresowań dorosłych.

Lokalizacja jest dużą wartością Otwartych Zasobów Edukacyjnych. Ponieważ w sposób legalny można wykorzystywać, modyfikować i upowszechniać materiały OZE, ilość udostępnianej wiedzy się powiększa o kolejne wersje materiałów przystosowanych do różnych grup wiekowych czy przetłumaczonych na kolejne języki.

Mianem lokalizacji określa się również łączenie ze sobą treści pochodzących z różnych źródeł i udostępnianych innym użytkownikom internetu na różnych warunkach, np. na licencjach Creative Commons. Udostępniając swoje materiały przetworzone z innych materiałów będących wcześniej w sieci, trzeba zwrócić uwagę na to, by warunki, z których złożone są licencje dotyczące obu tych materiałów się nie wykluczały. Nie możesz, na przykład, połączyć ze sobą materiałów, z których jeden udostępniony jest na licencji, w której skład wchodzi warunek „Bez utworów zależnych”, natomiast drugi na licencji z warunkiem „Na tych samych warunkach” (więcej o licencjach Creative Commons można przeczytać w pierwszym rozdziale).

Gdzie szukać Otwartych Zasobów Edukacyjnych

i informacji na ich temat?

Wyszukiwanie zaawansowane w Google jest najprostszym sposobem na znalezienie wszelkich darmowych i otwartych materiałów, w tym Otwartych Zasobów Edukacyjnych. W oknie wyszukiwarki wystarczy zaznaczyć czego się szuka i w jaki sposób udostępnione materiały nas interesują. Możemy tam szukać materiałów, które są lub nie są udostępnione na licencjach Creative Commons albo takich, które znajdują się w domenie publicznej.

Wyszukiwarka na stronie Creative Commons służy do wyszukiwania zasobów wśród wielu serwisów, posiadających otwarte i dostępne powszechnie materiały, np. w Google, Google grafika, Flickr, Europeana, Jamendo, Wikimedia Commons i kilku innych.

Wyszukiwarka materiałów z domeny publicznej w Cyfrowej Bibliotece Narodowej „Polona” to miejsce, w którym znajdują

się tysiące zasobów różnego rodzaju (współczesnych i archiwalnych) i ciągle przybywają nowe: dokumenty, grafiki, obrazy, teksty. Każdy z obiektów posiada dokładny opis tego, w jaki sposób jest udostępniony, dzięki czemu zawsze mamy pewność do czego i w jaki sposób możemy go wykorzystać.

Baza otwartezasoby.pl zbiera serwisy i strony, które udostępniają materiały różnego rodzaju (w tym materiały edukacyjne, ale też multimedia, muzykę i grafikę) dostępne na otwartych i wolnych licencjach.

Więcej informacji na temat Otwartych Zasobów Edukacyjnych oraz tego gdzie i jak należy ich szukać, można znaleźć w następujących publikacjach:

Przewodnik po Otwartych Zasobach Edukacyjnych, oprac. K. Grodecka i K. Śliwowski, Koalicja Otwartej Edukacji, 2012.

Mapa Otwartych Zasobów Edukacyjnych, oprac.

K. Grodecka i K. Śliwowski, Ośrodek Rozwoju Edukacji, MEN, 2013.

Informacje te znaleźć można również na stronie **Koalicji Otwartej Edukacji**, czyli porozumienia organizacji pozarządowych i instytucji działających w obszarze edukacji, nauki i kultury.

Celem tego porozumienia jest tworzenie i promowanie Otwartych Zasobów Edukacyjnych w Polsce. Koalicja powstała z inicjatywy Fundacji Nowoczesna Polska, Interdyscyplinarnego Centrum Modelowania Matematycznego i Komputerowego UW oraz Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Stowarzyszenia Wikimedia Polska.

Projekty i serwisy zbierające i udostępniające

Otwarte Zasoby Edukacyjne z poszczególnych dziedzin

Materiały OZE dostarczają wiedzy zarówno z obszaru podstawy programowej, czyli tematów realizowanych w szkołach takich jak np.: język polski, matematyka, historia czy biologia, ale też tych tak samo ważnych i przydatnych, a na które w programie szkoły przewidziane jest mniej czasu: przedsiębiorczości czy edukacji medialnej. Oto przykłady serwisów poświęconych Otwartym Zasobom Edukacyjnym, z których można czerpać wiedzę z poszczególnych dziedzin, przydatną nie tylko w szkole:

Biblioteka Internetowa Wolne Lektury to zbiór lektur szkolnych, które przeszły do domeny publicznej. Są dostępne w wielu formatach, umożliwiając czytanie ich na komputerze, tabletach i czytnikach, a wiele z nich można również przesłu-

chiwać, ponieważ są nagrane w formie audiobooków.

Edukacja medialna to strona, dzięki której możemy dowiedzieć się więcej o tym jak korzystać z nowoczesnych technologii – jak wyszukiwać i selekcionować in-

formacje, jak bezpiecznie korzystać z internetu, jak komunikować się z innymi, m.in. poprzez media społecznościowe, co nam wolno, a co jest niezgodne z prawem.

Przedsiębiorczość dla Ambitnych składa się z podręcznika i strony ułatwiającej uczenie się tego w jaki sposób założyć i prowadzić własną firmę.

Otwarta Zachęta prezentuje zasoby Zachęty Narodowej – Galerii Sztuki, na które składają się dzieła z kolekcji galerii, materiały edukacyjne, dokumentacje wystaw i wernisaży, filmy i dokumentacje towarzyszące wystawom. Dzięki stronie można pogłębić swoją wiedzę na temat sztuki, ale również zwiedzić aktualne i archiwalne wystawy, nie wychodząc z domu.

Muzeum Dźwięku dostarcza informacji na temat ludowych instrumentów: na stronie można usłyszeć jak każdy z nich brzmi, dowiedzieć się jak wyglądają i jak ich używano w przeszłości.

Wikipedia jest jednym z największych zasobów wiedzy na świecie. Atutem Wikipedii jest

to, że każdy użytkownik internetu może stać się jej twórcą, pisząc bądź poprawiając poszczególne hasła. Każde z haseł pisane jest przez osobę, która ma wiedzę na jego temat, a następnie poddawane weryfikacji.

Wikipedia posiada wiele ciekawych siostrzanych projektów takich jak:

Wikibooks to projekt społecznościowego pisania książek, głównie podręczników, ale też książek dla dzieci czy książek kucharskich, zbierających przepisy z całego świata.

Wiki katalog gatunków [Wikispecies] również społecznościowo tworzy klasyfikację i bazę wiedzy na temat gatunków i form życia na Ziemi: zwierząt, roślin, grzybów, bakterii, archeonów, protistów oraz innych form życia.

Wikicytaty jest zbiorem cytatów, sentencji i maksym.

Wikiźródła gromadzi dokumenty i utwory literackie wraz z ich tłumaczeniami, teksty i dokumenty historyczne rangi państwowej lub

międzynarodowej, kody źródłowe, tłumaczenia słów lub zwrotów oraz wiele innych informacji o konkretnych tekstach.

Wikisłownik łączy w sobie słownik języka polskiego i poprawnej polszczyzny, słowniki języków obcych, słownik przysłów, słownik etymologiczny czy też słownik synonimów i antonimów.

Wikimedia Commons to prawdopodobnie największy w internecie zbiór zdjęć, grafik, schematów, filmów i muzyki, z których wszystkie bez wyjątku są dostępne na wolnych licencjach. Aktualnie zawiera ponad

kilka milionów plików, z których większość jest dokładnie opisana i skategoryzowana.

Historia w sieci zbiera zasoby dotyczące historii Polski, w tym scenariusze i pomoce dydaktyczne do uczenia tego przedmiotu lub zajęć z tego obszaru.

Scholaris to portal zawierający otwarte materiały dla nauczycieli z różnych przedmiotów i na każdym poziomie edukacji, posiada duże zbiory zasobów

dostosowanych do nowych technologii.

Wszechnica to portal zawierający filmy i nagrania audio z wykładów, debat i wywiadów prowadzonych w ramach zajęć Collegium Civitas, Uniwersytetu Warszawskiego, Fundacji im. Bronisława Geremka, Polskiej Akademii Nauk. Materiały te dotyczą takich obszarów jak: ekonomia, historia czy dziedzictwo kulturowe. Na „Wszechnicy” można znaleźć m.in. wykłady prof. Leszka Balcerowicza, prof. Jana Hartmana czy Edwina Bendyka.

Portal edukacyjny Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu również umożliwia studiowanie bez barier i konieczności uczęszczania na zajęcia. W swoich zasobach ma materiały na temat prawa autorskiego dla bibliotekarzy, tworzenia multimedialnych treści e-learningowych, animacji komputerowej w edukacji, jak również dotyczące open access oraz Otwartych Zasobów Edukacyjnych.

Freelearning pozwala na tworzenie własnych Otwartych Zasobów Edukacyjnych dzięki udostępnionym na platformie narzędziom do tworzenia kursów online.

Projekt Gutenberg jest największym, zawierającym ponad 40 000 e-booków, i najbardziej znanym portalem digitalizacyjnym – cyfrową biblioteką

ksiązek należących do domeny publicznejw kilkunastu językach świata (w tym również po polsku) oraz we wszystkich podstawowych formatach plików. Oprócz książek, na projekt Gutenberg składają się również zapisy nutowe oraz audiobooki generowane przez syntezatory mowy czy też nagrane przez lektora.

Twórzmy Otwarte Zasoby Edukacyjne!

W prosty sposób można stworzyć swoje własne, autorskie OZE, a następnie łatwo podzielić się z innymi. Wystarczy dostęp do komputera i internetu. Można np. założyć bloga, gdzie będzie się opisywało i gromadziło informacje na konkretny temat, można pisać hasła do Wikipedii i innych tego rodzaju serwisów. Kilka propozycji stworzenia własnych Otwartych Zasobów Edukacyjnych można odnaleźć poniżej, w propozycjach scenariuszy zajęć.



Otwarte zasoby dziedzictwa i kultury w sieci

Klara Sielicka-Baryłka
Latarnik Polski Cyfrowej

Tradycję, często utożsamianą z kulturą, uważa się za coś, co utrwała pamięć zbiorową. Mówiąc inaczej: doniosłe dla danej społeczności idee zostają zachowane w różnych formach (m.in. sztuki, literatury i innych) ze względu na swą rolę w rozwoju grupy.

Internet oraz nowoczesne technologie dają w tym zakresie ogromne możliwości – dziedzictwo kulturowe utożsamiane z muzeami, skansunami i wizytami u dalekiej rodziny raz na wiele lat, odchodzi w niepamięć, a zastępuje je nowoczesne dążenie do zachowania kontaktu z rodzinnymi stronami i tradycją przy użyciu dostępnej technologii. Z drugiej strony, tak rozumiane dziedzictwo, pozwala odnaleźć nową tożsamość i korzenie tym, którzy dopiero przeprowadzili się do nowego miejsca.

Chęć podzielenia się przeżyciami tworzy nowe pole do nawiązania więzi pomiędzy pokoleniami i staje się dobrą motywacją do wejścia starszych osób w świat nowoczesnych technologii i jej mediów – smartfonów, internetu, cyfrowych aparatów i kamer. To właśnie te media umożliwiają rekonstruowanie tradycji poprzez przetwarzanie treści i form kulturowych.

Przykłady projektów digitalizacyjnych

W sieci znajdziemy różne przyjazne użytkownikom projekty, które dzięki swoim zasobom mogą łączyć pokolenia, edukując i tworząc e-społeczności złożone z ludzi w różnym wieku. Każdy może być członkiem wybranego przez siebie, dowolnego prospołecznego projektu – także seniorzy! Niemalże od początku istnienia internetu ta grupa szuka w nim dla siebie miejsca, szczególnie w sytuacji rozproszenia rodzin i przyjaciół. Jednocześnie obserwuje się w tej właśnie kategorii osób lęk przed gwałtownym odseparowaniem od społecznych interakcji. Poniżej zamieściliśmy kilka przykładów działań, mogących zaktywizować cyfrowo osoby w starszym wieku.

Otwarte Zabytki to jeden z pierwszych projektów crowdsourcingowych w Polsce. Crowdsourcingowy, czyli realizowany w całości w internecie przez obywateli, przy pomocy ich zaangażowania i wiedzy na temat jakiegoś zjawiska, problemu. W projekcie „Otwarte Zabytki” crowdsourcing odbywa się za pośrednictwem narzędzia internetowego dostępnego na stronie www.otwartzabytki.pl. Autorzy projektu chcą stworzyć pełną bazę obiektów architektonicznych na kształt katalogu, dostępną dla wszystkich w sieci. Baza jest uzupełniana wspólnie, a każdy wymieniony w niej zabytek powinien być opisany i sfotografowany. Serwis umożliwia nie tylko otwarty dla wszystkich dostęp do podstawowych o nich informacji, ale pozwala także bliżej je poznawać, ułatwia planowanie wycieczek i spacerów edukacyjnych, ponieważ każdy obiekt zlokalizowany jest na mapie Polski. Serwis „Otwarte Zabytki” daje także możliwość monitorowania ich stanu i dbania o nie.

Do tworzenia i rozwijania projektu może przyłączyć się każdy,

bez względu na poziom umiejętności technicznych. Wystarczy tylko zapoznać się z serwisem i postępować zgodnie z instrukcjami, które kolejno wyświetlają się na ekranie. Więcej informacji o „Otwartych Zabytkach” znajdziesz w rozdziale „Wkręć się i zacznij działać...”.

Muzeum Warszawskiej Pragi opracowało i udostępniło interaktywną mapę z dołączonymi do niej fragmentami nagrań gromadzonych w Archiwum Historii Mówionej. Ta instytucja proponuje spacer po prawobrzeżnej Warszawie ulicami opisywanymi przez rozmówców – mieszkańców dawnej Pragi – tak, jak je pamiętają, oraz zaprasza do odwiedzenia miejsc „widzianych, słyszanych, odczuwanych i zapamiętanych przez mieszkańców prawego brzegu”. Projekt zasługuje na uwagę, ponieważ łączy digitalizację wspomnień z praktycznym zastosowaniem, przyjmując formułę nowoczesnego spacerownika.

Projekt „Real Time World War II”, relacjonuje „na żywo” na portalu Twitter wydarzenia

z lat 1939-1945, ale z kilkudziesięcioletnim opóźnieniem. Pierwszego września 2011 roku mogliśmy przeczytać, że wojska niemieckie rozpoczęły atak na Polskę, a każdego następnego dnia mogliśmy otrzymać informacje o natarciu, nagłówki gazet z całego świata i inne informacje. Chociaż każdy użytkownik internetu ma dostęp do źródeł historycznych, to stają się one dużo ciekawsze w zetknięciu z interaktywną technologią.

Inne ciekawe projekty:

Oto inne linki do stron www., których poznanie może zainspirować seniorów do zarejestrowania własnych wspomnień i spotkania się wirtualnie z historią, sztuką, nauką.

Memoro to międzynarodowy projekt, którego celem jest gromadzenie doświadczeń i historii życia ludzi urodzonych przed rokiem 1950 w formie dziesięciminutowych opowieści.

Druk Wspomnień to projekt wydawniczy polegający na opracowywaniu i drukowaniu w atrakcyjnej edytorsko formie wszelkiego rodzaju wspomnień.

Cyfrowe Archiwa Tradycji Lokalnej to projekt prowadzony przez Ośrodek KARTA w ramach Programu Rozwoju Bibliotek. Uczestniczące w nim biblioteki zbierają, opracowują i digitalizują lokalne zdjęcia, pamiętki, korespondencję oraz dokumenty osobiste.

Narodowe Archiwum

Cyfrowe jest centralnym archiwum państwowym. W prototypie Zbiorów NAC online – o nazwie „audiovis” – użytkownik znajdzie blisko 110 tysięcy fotografii oraz około 15 tysięcy opisów nagrań, a liczba ta stale się zwiększa w miarę digitalizacji kolejnych archiwów.

Wolne Lektury to projekt Fundacji Nowoczesna Polska: biblioteka internetowa z dodawanymi stale utworami, które przeszły do domeny publicznej, także w formie audiobooków.

Europeana to portal, na którym dzięki współpracy już ponad dwóch tysięcy instytucji, można zapoznać się z cennymi materiałami muzealnymi: kolekcjami różnych obiektów –

od mebli przez obrazy,
starodruki, po archiwalne

nagrania np. polskich piosenek
ludowych.

Otwarte Zasoby Edukacyjne

Otwarte Zasoby Edukacyjne (OZE) to takie, z których można korzystać swobodnie korzystać (kopiować, remiksować, prezentować publicznie, rozpowszechniać) bez pytania o zgodę autora, ale pod pewnymi warunkami (przede wszystkim pod warunkiem uznania autorstwa). Wśród wielu dziedzin wiedzy i tematów jakie obejmuje idea Otwartych Zasobów, znajdziemy też te, które związane są z dziedzictwem w postaci projektów, serwisów i portali takich jak m.in.:

Otwarta Zachęta to projekt Zachęty – Narodowej Galerii Sztuki prezentujący zasoby galerii, dzieła z kolekcji, materiały edukacyjne, dokumentacje wystaw i wernisaży, filmy i dokumentację towarzyszące wystawom. Te ostatnie można także „zwidzieć”.

Muzeum Dźwięków to repozytorium nagrań brzmień i kompendium wiedzy na temat rzadkich czy rekonstruowanych instrumentów muzycznych. Poza bankiem brzmienia ponad dwudziestu instrumentów, na stronie muzeum znajdują się ich zdjęcia oraz opisy sposobu lub zwyczaju ich wykorzystywania, a także scenariusze lekcji.

Cztery Strony Bajek to projekt, w którym przedstawiono, za pomocą krótkich filmów animowanych, 6 historii będących adaptacją bajek: afrykańskiej (ludu Serer), gruzińskiej, romskiej, ukraińskiej, wietnamskiej i żydowskiej. Bajki czytane są w kilku wersjach językowych przez lektora.

Mapa historii wojen to interaktywna mapa, bazująca na danych z Wikipedii, pokazująca wojny, bitwy i konflikty zbrojne na przestrzeni lat, od starożytności po współczesne kampanie wojenne. Serwis składa się z mapy oraz informacji o konfliktach – każde miejsce na mapie połączone jest z obszerną informacją z zakresu historii.

Tworzenie zasobów dziedzictwa i kultury

Digitalizacja materialnych i niematerialnych treści związanych z dziedzictwem może być jednym ze sposobów, aby zachęcić osoby starsze do zainteresowania się komputerami, internetem i nowymi technologiami w ogóle. Osoby te bardzo często posiadają duże ilości materiałów, którymi chciałyby się podzielić ze swoją rodziną albo ze światem. Mogą to być fotografie, przedmioty, nagrania audio w różnych formatach czy mapy. Bardzo często „ich” dziedzictwo ma charakter niematerialny – może nim być wiedza o wydarzeniach z przeszłości, zapamiętane pieśni, anegdoty, obrzędy albo pewne szczególne umiejętności i zawody, którym grozi odejście w zapomnienie. Obecnie obserwowane zjawisko wizualnego uczestnictwa w tradycji, dodatkowo przemawia za koniecznością utrwalania otaczającego nas świata budującego tożsamość lokalną i narodową, wreszcie – tożsamość obywatela świata.

Po co nam digitalizacja dziedzictwa – wspomnień, dziedzictwa materialnego, historii lokalnej? Aby:

- poznać najcenniejsze zabytki regionu i poszerzyć wiedzę na temat historii lokalnej;
- wypromować swój region i podzielić się wiedzą o lokalnych zabytkach za pomocą serwisu otwartezabytki.pl;
- zdobyć umiejętność zamieszczania własnych i cudzych fotografii w serwisie internetowym;
- korzystać ze źródeł internetowych dotyczących dziedzictwa kultury;
- geolokalizować (czyli umiejscawiać na mapie) zabytkowe obiekty.

Zajęcia z digitalizacji dziedzictwa:

- pozwolą seniorom odzyskać kontakt z młodszym pokoleniem i przekazać mu swoją wiedzę i doświadczenie;
- dadzą seniorom silne poczucie bycia potrzebnymi – ze względu na swoją wiedzę i biografie związane z konkretnym miejscem lub konkretną umiejętnością;
- pozwolą zachować seniorom i lokalnej społeczności, za sprawą nowych e-umiejętności, zwyczaje, doświadczenia i wiedzę, które uznają za ważne.

Narzędzia wykorzystywane do dokumentowania

dziedzictwa w internecie

Senior może być blogerem! To nie takie trudne, a internet dostarcza nam różnych narzędzi, by także osoby w starszym wieku mogły prowadzić dzienniki, opracowywać wspomnienia, tworzyć ilustrowane wirtualne albumy, np. uzupełniające realne spaceru szlakiem lokalnych zabytków:

Narzędzia do tworzenia stron internetowych

Przykład: **WordPress**, czyli popularny, darmowy system do zarządzania treścią (CMS).

Jego przystępny opis można znaleźć tu:

<http://www.technologie.org.pl/artykuly/wordpress-nowoczesne-oblicze-ngo>.

Darmowe platformy blogowe

Przykład: **Blogger**, czyli bardzo popularny serwis blogowy, zsynchronizowany z serwisem Picasa Web Albums.

Dostępne repozytoria zdjęć

Przykład: **Flickr** to największe na świecie repozytorium zdjęć. Atutem serwisu jest możliwość ściągnięcia zdjęć w różnych rozmiarach oraz fakt, że wielu autorów decyduje się tam udostępniać fotografie do swobodnego wykorzystywania, wybierając przy publikacji licencje Creative

Commons. Podstawowe informacje o użytkowaniu serwisu można znaleźć pod tym linkiem:

<http://otwartezasoby.pl/zdjecia-i-grafiki/zdjecia-z-flickr-com-i-licencje/>

Jak wyszukać zasoby dostępne na licencjach CC?

Materiały opublikowane na wolnych licencjach łatwo znaleźć w sieci. Wystarczy wejść w wyszukiwarkę na stronie **Creative Commons**, wpisać pożądane hasło i zaznaczyć czy planujemy dany utwór modyfikować i udostępniać komercyjnie. Wyszukiwarka Creative Commons pomaga przeszukiwać największe repozytoria otwartych treści, m.in. Wikipedię, YouTube czy Flickr.

Zakończenie

Seniorzy, m.in. ze względu na swoją liczebność wobec innych grup wiekowych, stają się coraz bardziej znaczącą grupą naszego społeczeństwa. Ich potrzeby powinny znaleźć się w centrum uwagi wszystkich, a ich kapitał intelektualny (wiedza, umiejętności, doświadczenie życiowe) powinny być jak najlepiej spożytkowane: dla dobra pokoleń i samych seniorów. Zmniejszanie wykluczenia cyfrowego osób w starszym wieku, to jednocześnie zmniejszanie ich braku zaufania do modernizującego się świata i braku poczucia własnej wartości, zarazem – otwieranie tych potencjalnych odbiorców internetu na młodsze generacje, na nowe trendy społeczne, kulturowe, i wreszcie: na nowe technologie. Wszystko to może pozytywnie przełożyć się na ich chęć aktywizacji w różnych, nieznanych bez internetu, obszarach codzienności. Problematyka dziedzictwa kulturowego może stać się efektywnym, twórczym i długofalowym działaniem, zarówno dla edukatora, jak i przede wszystkim dla edukowanych seniorów.



**Wkręć się i zacznij
działać – aktywność
w serwisach
społecznościowych
a podnoszenie
kompetencji
cyfrowych**

Kasia Sawko, Katarzyna Werner
Centrum Cyfrowe Projekt:Polska

Tematyczne serwisy społecznościowe tworzone są z potrzeby zrobienia czegoś wspólnie, z korzyścią dla innych. Ich praktyczne zastosowanie sprawia, że są doskonałym narzędziem do wykorzystania podczas zajęć z początkującymi internautami. Uczestnicy zmotywowani chęcią podzielenia się wiedzą czy wykonania konkretnego zadania, umiejętności techniczne zdobywają w nich często mimochodem, przy okazji wykonywania innych czynności: geolokalizowania, nagrywania wspomnień czy alarmowania o dziurze w chodniku (jak w serwisie NaprawyTo.pl, w ramach którego internauci wysyłali sygnały o zaniedbaniach w przestrzeni publicznej).

Popularne projekty oparte o aktywność rozproszonej społeczności internautów mają być zazwyczaj odpowiedzią na konkretną potrzebę, np. naniesienie na mapę ścieżek rowerowych w okolicy czy zredagowanie encyklopedycznych haseł dotyczących meteorologii. Podczas zajęć, których celem jest rozwijanie kompetencji cyfrowych, projekty te mogą mieć też znacznie szersze zastosowanie. Pozwalają przećwiczyć większość podstawowych internetowych czynności: od zakładania konta poprzez czytanie ze zrozumieniem regulaminów i informacji dotyczących praw autorskich, po prostą lub zaawansowaną edycję i redagowanie treści, tworzenie multimediów czy świadome dzielenie się wiedzą.

Bardzo ciekawym przykładem społecznościowego zaangażowania internautów jest projekt spisywania przez nich tekstów starych dzienników okrętowych, funkcjonujący pod nazwą „Old Weather”. Jeśli macie ochotę dowiedzieć się, skąd wziął się pomysł akcji i do czego naukowcy wykorzystują jej rezultaty, zajrzyjcie tutaj:

www.oldweather.org/why_scientists_need_you.

A oto propozycje interesujących projektów społecznościowych, do których warto dołączyć:

Otwarte Zabytki. Los zabytków leży na sercu wielu osobom. Przekonali się o tym autorzy projektu „Otwarte Zabytki”, który powstał prawie trzy lata temu i zyskuje coraz szersze grono sympatyków współtworzących online katalog polskich obiektów zabytkowych. Serwis oferuje możliwość edytowania profili wybranych obiektów, dodawania galerii fotografii, dokumentów, zamieszczania opisów i ciekawostek.

Dzięki prostym w obsłudze aplikacjom, „Otwarte Zabytki” ułatwiają też alarmowanie o stanie poszczególnych zabytków, gromadzenie danych na temat ich stanu materialnego oraz animowanie życia wokół nich: planowanie wycieczek edukacyjnych, tworzenie spacerowników czy organizowanie gier miejskich. Do tworzenia i rozwijania katalogu może przyłączyć się każdy, bez względu na poziom umiejętności technicznych. Wystarczy, aby założył konto i poświęcił 15-20 minut swojego czasu na uzupełnienie profilu dowolnego obiektu lub dodanie do bazy nowego, wartego, jego zdaniem, uwagi.

Dodatkowo fakt, że wszystkie treści w serwisie publikowane są na wolnych licencjach Creative Commons sprawia, że jest on świetnym narzędziem do wyjaśniania kwestii związanych z otwartością i legalnym publikowaniem w internecie.

Pracując w tym serwisie, możesz nauczyć się:

- świadomie dzielić się wiedzą z innymi;
- udostępniać wiedzę o polskich zabytkach;
- korzystać z zasobów dostępnych na licencjach Creative Commons;
- edytować profil zabytku: wprowadzać opis, fotografie, dokumenty oraz zachowywać zmiany;
- geolokalizować;
- sprawnie wyszukiwać tzw. Otwarte Zasoby.

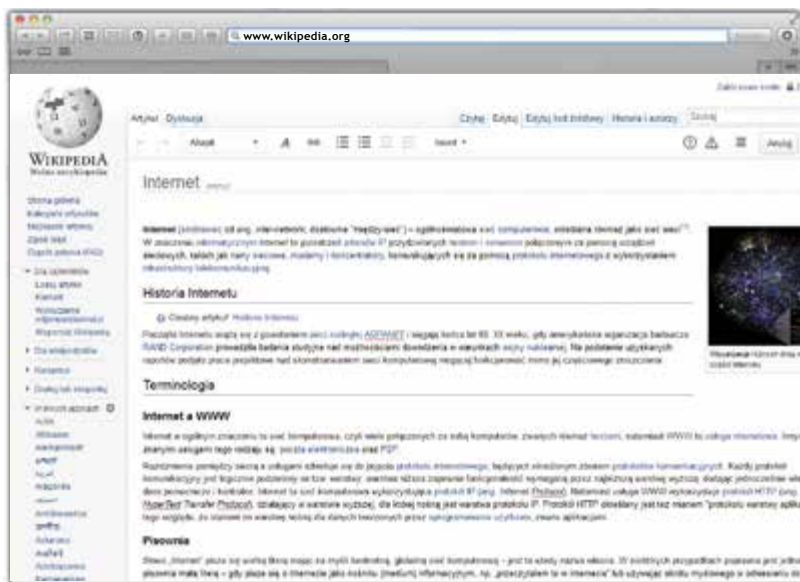


źródło: <http://otwartzabytki.pl/>

Wikipedia to największa internetowa encyklopedia. W polskiej wersji serwisu stworzono dotychczas już ponad milion haseł. Wikipedia to nie tylko źródło wiedzy. Daje ona również możliwość dzielenia się wiadomościami i informacjami, które sami posiadamy. Każdy internauta może dodawać nowe hasła lub edytować te już istniejące. Wystarczy zapoznać się z [kilkoma prostymi zasadami](#), pamiętać między innymi o tym, że artykuły powinny mieć neutralny, obiektywny charakter (jak to w encyklopedii), posiadać wiarygodne źródła i nie naruszać praw autorskich. Edytowanie artykułów jest bardzo proste. Wystarczy kliknąć przycisk „edytuj”, który znajduje się obok nagłówka, i od razu można dokonywać zmian w tekście.

Pracując w tym serwisie, możesz nauczyć się:

- edytować encyklopedię internetową;
- redagować treści;
- opisywać źródła oraz podawać autorstwo;
- dzielić się wiedzą w sieci przy wykorzystaniu wolnej licencji CC;
- korzystać z zasobów Wikimedia Commons.



źródło: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Internet?veaction=edit>

Wikipedyści, czyli autorzy Wikipedii, to też bardzo prężna i aktywna, a zarazem demokratyczna, grupa. Na mejlowych listach dyskusyjnych omawiane są na bieżąco wszystkie kwestie sporne, zarówno dotyczące brzmienia danych haseł, jak i ogólnych reguł działania encyklopedii. Wikipedyści spotykają się również poza siecią. Organizują np. Wikimaratony (czyli maratony wspólnego pisanie i redagowania haseł), konferencje oraz akcje jak np. „Wiki Lubi Zabytki” (konkurs fotograficzny, którego celem jest wzbogacenie zasobów Wikipedii o zdjęcia zabytków:

http://pl.wikimedia.org/wiki/Wiki_Lubi_Zabytki) czy „Wikiekspedycja” (wyprawy polegające na gromadzeniu zdjęć i informacji dotyczących określonych regionów kraju:

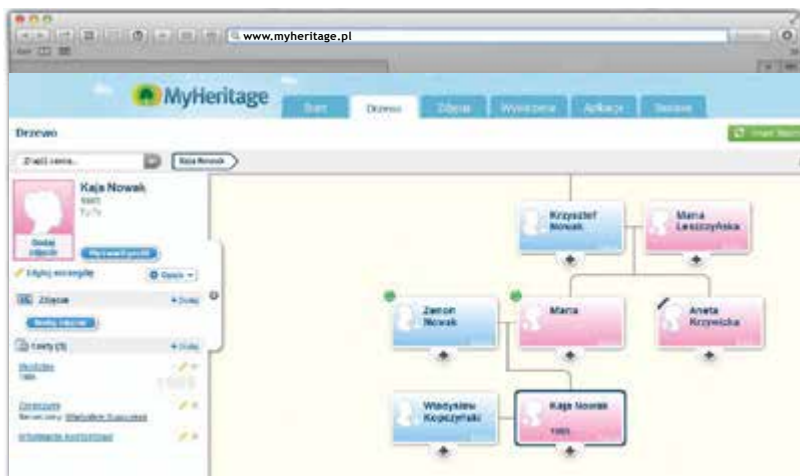
<http://pl.wikimedia.org/wiki/Wikiekspedycja>).

Wikia. W oparciu o podobne zasady działa platforma Wikia. Gromadzi ona szereg tworzonych społecznościowo stron informacyjnych, które dotyczą kultury, rozrywki, nauki czy sportu. Tak jak w Wikipedii, każdy może dodawać własne hasła lub uzupełniać treści dodane przez innych.

MoiKrewni.pl. Wiele osób interesuje się odtwarzaniem i spisywaniem historii własnej rodziny. Takie poszukiwania to zarówno szansa na odnalezienie ciekawych faktów i anegdot, jak i okazja do spotkań z dawno niewidzianymi krewnymi. Rozrysowywanie skomplikowanych powiązań rodzinnych może być dobrą zabawą i fascynującym zajęciem. Aby uniknąć pokrywania notatkami ogromnych płacht papieru, można skorzystać z jednego z programów dostępnych online lub do ściągnięcia na komputer, które ułatwią nam to zadanie. Serwis MyHeritage.pl umożliwia tworzenie drzew genealogicznych, dodawanie zdjęć, ważnych wydarzeń w historii rodziny czy danych kontaktowych. Dzięki temu, że aplikacja dostępna jest online, pozwala uzupełniać informacje wspólnie z innymi członkami rodziny, także tymi mieszkającymi w innych miastach czy na innych kontynentach. Serwis posiada też sporo dodatkowych opcji. Ciekawą propozycją jest np. „gra rodzinna”, dzięki której możemy zmierzyć się z innymi członkami rodziny w konkursie wiedzy o naszym rodzie. Serwis w swojej podstawowej wersji dostępny jest za darmo, jednak możliwość korzystania z części bardziej złożonych funkcjonalności wymaga wykupienia konta „premium”.

Pracując w tym serwisie, możesz nauczyć się:

- nawiązywać kontakty za pomocą sieci;
- udostępniać prywatne zdjęcia;
- tworzyć drzewo genealogiczne;
- dzielić się treścią z innymi internautami;
- zapoznać się z polityką prywatności w serwisie udostępniającym dane osobowe.



źródło: <http://www.myheritage.pl/site-family-tree-225956021/wercia>

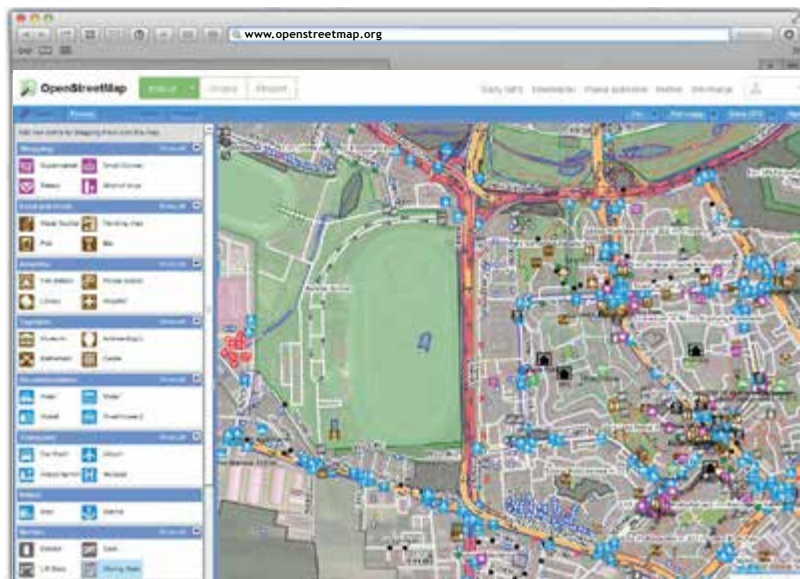
Open Street Map to międzynarodowy projekt, którego celem jest stworzenie darmowej i swobodnie dostępnej mapy świata. Także w Polsce społeczność OSM działa prężnie i każdy może pomóc w tworzeniu mapy, która, poza dokładnie zaznaczonymi drogami i ulicami, zawiera też informacje o zabytkach czy lokalnych atrakcjach turystycznych. Zanim przystąpimy do ulepszania mapy, warto zapoznać się z instrukcją obsługi.

Mapę można uzupełniać w oparciu o samodzielnie zebrane tzw. śladów za pomocą odbiornika GPS. Miejsca, których nie mamy szansy odwiedzić osobiście, możemy opisywać także dzięki udostępnionym zdjęciom satelitarnym (jednak, jak podkreślają twórcy OSM, ze względu na rygorystyczne podejście do praw autorskich, nie wolno przerysowywać innych map bez uzyskania pozwolenia).

Po uprzednim zalogowaniu się, mapę można edytować przy użyciu specjalnego narzędzia dostępnego [online](#). Co ważne, aby edytor pozwolił nam na wprowadzanie zmian, widok należy odpowiednio przybliżyć – wówczas podświetli się opcja edytowania.

Pracując w tym serwisie, możesz nauczyć się:

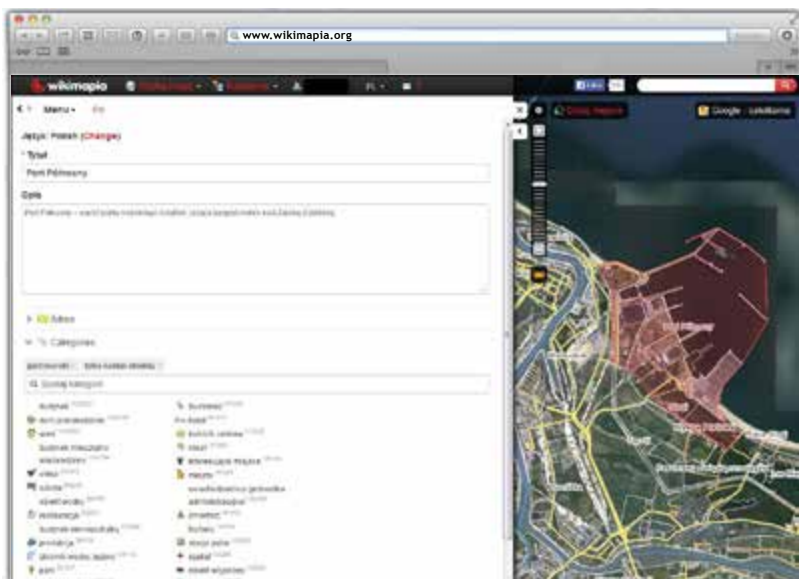
- geolokalizować obiekty;
- współtworzyć internetową mapę;
- personalizować otwarte narzędzia;
- zrozumieć kwestię praw autorskich za sprawą restrykcyjnej polityki serwisu.



źródło: <http://www.openstreetmap.org>

Wikimapia. Hasłem przewodnim tego międzynarodowego serwisu jest „Opiszmy świat”. W odróżnieniu od Open Street Map, jego głównym celem nie jest tworzenie mapy w ścisłym tego słowa znaczeniu, a raczej jej wzbogacanie. Wikimapia umożliwia zarówno przeglądanie, jak i samodzielne opisywanie miejsc na mapie i dodawanie nowych. Serwis korzysta z map topograficznych i zdjęć satelitarnych pochodzących z Google Maps (jeden z najbardziej popularnych serwisów mapowych, siostrzany projekt wyszukiwarki Google). Łatwo jest zatem odnaleźć na niej interesujący nas obszar. Aby edytować mapę, niezbędne jest utworzenie konta. W Wikimapii można znaleźć sporo ciekawostek, przede

wszystkim na temat mniej znanych miejsc, a także podzielić się swoją wiedzą.



źródło: <http://wikimapia.org/#lang=pl&lat=54.360757&lon=18.795547&z=12&m=b&show=/22865/pl/Port-P%C3%B3%C5%82nocny>

Mapa Kultury to portal o kulturze w regionach. Prezentuje ciekawe miejsca, lokalnych artystów, zapomniane historie. Można się na niej zapoznać np. z rzeszowską sztuką ulicy, odbyć wirtualny spacer po krakowskich zabytkach techniki czy przejrzeć kalendarz ciekawych imprez. Serwis współtworzony jest przez użytkowników. Po zalogowaniu każdy może dodawać wpisy, zdjęcia i filmy. Służy do tego prosty **edytor**.

Pracując w tym serwisie, możesz nauczyć się:

- promować lokalną kulturę;
- edytować proste informacje, dodawać fotografie, wpisy;
- podnieść swój poziom wiedzy o kulturze.

Ciekawą opcją jest możliwość tworzenia własnych „szlaków kultury” poprzez łączenie istniejących na Mapie wpisów. Wpisy innych użytkowników można oczywiście komentować i oceniać, a także pobrać jako plik .pdf lub wydrukować. Na stronie można też wypróbować gry: „Palcem po mapie”, która przybliży ciekawe miejsca i postaci z poszczególnych regionów Polski, łącząc to z elementami gier zręcznościowych, oraz „Kustosz”, która stanowi dobrą powtórkę z historii polskiego malarstwa.



źródło (po zalogowaniu się): http://www.mapakultury.pl/dodaj_wpis.pl.html

Dziennikarstwo obywatelskie. W świecie nowych mediów każdy może być dziennikarzem – publikować komentarze, relacjonować rzeczywistość, prowadzić bloga. Mamy pod ręką narzędzia, które ułatwiają dzielenie się z innymi sprawami, które są dla nas istotne. Stosunkowo łatwo, dzięki tym narzędziom, trafić też do społeczności lokalnej i poruszać kwestie dotyczące naszego sąsiedztwa.

Warto sprawdzić czy w waszej miejscowości działa już lokalny serwis informacyjny i spróbować swoich sił w roli redaktora (reportera) czy autora aktualności kulturalnych. Jeśli nie, może pora ożywić społeczność i rozpocząć od prostego bloga pisanego z pomocą kilku znajomych osób?

Za przykład dziennikarstwa obywatelskiego może tu posłużyć [witryna sołectwa Wojcieszycy](#), która miała być jedynie wizytówką, a rozrosła się do rozmiarów prężnie działającego serwisu integrującego mieszkańców. Podobny sukces odnieśli autorzy [tablicy ogłoszeń](#), która stała się wszechstronnym serwisem informacyjnym dla mieszkańców oraz dla turystów odwiedzających Dziemiany na Kaszubach.

Pracując w tym serwisie, możesz nauczyć się:

- promować lokalną kulturę;
- edytować proste informacje, dodawać fotografie oraz wpisy;
- podnieść swój (i innych) poziom obywatelskiego zaangażowania (poprzez dziennikarstwo obywatelskie);
- tworzyć krok po kroku rzetelny materiał dziennikarski.



źródło: <http://www.dziemiany.net>



Jak zadbać o bezpieczeństwo i prywatność w cyfrowym świecie?

Anna Obem
Fundacja Panoptykon

Internet to ogromne możliwości. Od kiedy zagościł na dobre w naszych domach, w jednym miejscu możemy załatwić dziesiątki spraw, zarówno prywatnych, jak i zawodowych. Dzięki niemu możemy obejść się bez książek telefonicznych, wiadomości telewizyjnych, a nawet tradycyjnej biblioteki czy placówki banku. To ogromne ułatwienie dla młodych, starszych, mieszkańców miast, miasteczek i wsi, uczniów, studentów, menedżerów i emerytów, rodzin i singli. Czerpiąc garściami z ułatwień, które daje nam internet, nie powinniśmy jednak zapominać o podstawowych środkach ostrożności, które pozwolą nam uniknąć strat materialnych i emocjonalnych. Ten tekst jest o tym jak bezpiecznie poruszać się w internecie i jak chronić w nim swoją prywatność.

Zachowaj bezpieczeństwo,

czyli BHP poruszania się w sieci

Stopniowo usługi dostępne w internecie zastępują te znane od lat: e-mail wygrywa z tradycyjną pocztą, telefony komórkowe wypierają linie stacjonarne, karty płatnicze coraz częściej zajmują miejsce gotówki, a po gazetę w sobotni poranek nie trzeba wychodzić do kiosku. Przez lata funkcjonowania w „starym” porządku nauczyliśmy się zachowywać podstawowe środki ostrożności: np. portfel trzymamy w zamkniętej torbie, nie podajemy adresu obcym, papierowe dokumenty niszczymy przed wyrzuceniem do śmieci... A jakie środki bezpieczeństwa obowiązują w internecie?

Należy zacząć od tego, o czym warto pamiętać, korzystając z sieci i komputera czy innego urządzenia z dostępem do internetu. Poniżej znajdują się podstawowe zasady ostrożności:

Aktualizuj oprogramowanie antywirusowe. Jeśli go nie używamy lub jest ono nieaktualne, łatwo możemy paść ofiarą złośliwego oprogramowania, a wtedy grozi nam nie tylko utrata danych, które zapisaliśmy na komputerze, ale też niepożądane działania innych osób mogących

uzyskać dostęp do naszych kont (pocztowego, bankowego, etc.). Programy antywirusowe aktualizują się automatycznie lub powiadamiają użytkownika, że czas już pobrać aktualizację.

Ostrożnie korzystaj z niezabezpieczonych sieci Wi-Fi. Takie sieci, do których podłączyć się może każdy bez podawania hasła, stają się coraz bardziej popularne w miejscach publicznych, ale dane, które przez nie płyną, można łatwo „podслуchać”. Jeśli już z nich korzystasz, nie loguj się przez nie do banku czy poczty. Ostrożność zachowaj też, korzystając z zabezpieczonych sieci w miejscach publicznych. Jeśli chcesz się zalogować do jakiejś usługi, upewnij się, że w pasku adresu widnieje „https://”, które oznacza, że strona korzysta z szyfrowanego połączenia.

Chroń swoje hasło. Nie zapisuj go wprost w łatwo dostępnym miejscu; używaj różnych haseł do różnych usług.

Zachowaj zdrowy rozsądek. Nawet najlepszy program antywirusowy nie pomoże, jeśli pozwolimy, by ktoś stał za naszymi plecami, podczas gdy uzupełniamy formularz sklepu internetowego informacjami o naszym koncie czy karcie płatniczej.

O tych zasadach powinniśmy pamiętać zawsze, gdy chcemy skorzystać z internetu. Przy korzystaniu z różnych usług dostępnych w sieci można mówić o swoistych dla nich, dodatkowych środkach ostrożności.

Hasła – o czym warto pamiętać?

- Nie zostawiaj haseł w miejscu, w którym mogą mieć do nich łatwy dostęp osoby postronne.
- Używaj różnych haseł do różnych usług (poczty e-mail, banku, sklepów internetowych).
- Zawsze sprawdzaj czy witryna, na której się logujesz, ma certyfikat bezpieczeństwa (tzn. symbol kłódki w pasku adresu) – inaczej Twoje hasło można łatwo przechwycić.
- Jeśli zapisujesz hasło, nie rób tego wprost. Zasyfruj je, np. hasło

liczbowe można zapisać jako numer telefonu fikcyjnej osoby.

Bezpieczne korzystanie z usług internetowych

Jedną z najbardziej popularnych, a zarazem przydatnych usług w internecie jest bankowość elektroniczna. Dla banku jest to oszczędność, gdyż klient obsługuje się sam; dla klienta: możliwość załatwienia wielu spraw w dowolnym miejscu i czasie. Wiązą się z nią jednak szczególnie zagrożenia. Niektóre z nich możemy napotkać także w przypadku tradycyjnej bankowości. Np. kradzież karty płatniczej wraz z kodem PIN do niej to gwarantowane straty finansowe. Podobnie jest z danymi do logowania się do banku internetowego. Różni się natomiast droga, jaką trafić mogą w niepowołane ręce.

Internetowi oszuści potrafią podrobić najmniejszy szczegół graficzny strony, pod którą chcą się podszyć. Jeśli trafimy na taką stronę, w przekonaniu, że logujemy się do swojego banku, wyślemy oszustom nasz identyfikator i hasło. To zjawisko nosi nazwę *phishingu* i można się przed nim stosunkowo łatwo obronić.

Banki internetowe powinny mieć specjalny certyfikat bezpieczeństwa (SSL), który pełni dwie funkcje: uwierzytelniania i szyfrowania. Dzięki niemu możemy mieć pewność, że strona, którą oglądamy w przeglądarce, to strona naszego banku, a nie doskonała kopia przygotowana przez oszustów. Poznamy to po symbolu kłódeczki, który powinien widnieć w pasku adresu (zobacz obrazek poniżej) – jeśli taki symbol się wyświetlił, znaczy to, że strona, którą oglądamy została uwierzytelniona.

Poza uwierzytelnieniem witryny internetowej, odpowiada on też za szyfrowanie połączenia. Oznacza to, że wpisywane przez nas w przeglądarce dane są przesyłane w sieci w postaci zaszyfrowanej, tak że nie mogą ich odczytać osoby niepowołane. Połączenie szyfrowane poznamy po tym, że adres internetowy rozpoczyna się od „https://” (w odróżnieniu od „http://”, które oznacza połączenie nieszyfrowane).



Rys. 1. Przed adresem prawidłowo uwierzytelnionej witryny internetowej widnieje symbol kłódki (na tym obrazku: zielony). W przypadku połączenia szyfrowanego, adres strony rozpoczyna się od symboli „https://”.

Phising może przybierać też inne formy, np. wiadomości e-mail na temat aktualizacji danych; możemy otrzymać telefon od osoby podającej się za pracownika banku z prośbą o podanie danych do logowania. Pod żadnym pozorem nie należy tego robić: banki mają dostęp do naszych kont i nie potrzebują nas o niego prosić. Podejrzenia, że mogła mieć miejsce próba wyłudzenia, warto zgłosić do banku.

Połączenia szyfrowane spotykamy nie tylko w przypadku bankowości elektronicznej. Są one standardem w przypadku wszystkich usług, do których dostęp mamy po zalogowaniu: oprócz banków będą to np. poczta e-mail, sklepy internetowe, coraz więcej internetowych mediów (np. internetowe wydania popularnych dzienników czy tygodników), portale społecznościowe, fora internetowe.

Środki bezpieczeństwa, które powinniśmy zachować, logując się do banku i innych usług, warto zachować także podczas dalszego korzystania z nich. Jedną z najwrażliwszych czynności jest moment płacenia za usługi lub produkty w sklepach internetowych. Niektóre sklepy (np. księgarnia internetowa Amazon) zachowują w pamięci numer raz użytej karty płatniczej. To oznacza, że jeśli raz zapłaciliśmy w sklepie swoją kartą, to wystarczy zalogować się do swojego konta w sklepie, żeby dokonać zakupów. To ułatwienie powoduje, że jeżeli ktoś będzie chciał bez naszej wiedzy zrobić na nasz koszt zakupy, będzie „mieć z górki”.

Bezpieczne logowanie. O czym warto pamiętać?

- Zanim zalogujesz się do swojego konta w banku internetowym, a także każdej innej usługi, z której korzystasz w sieci, sprawdź czy witryna posiada ważny certyfiakat bezpieczeństwa.
- Nie zapomnij wylogować się ze swojego konta po zakończeniu korzystania z usługi.
- Chronić swoje hasło. Nie podawaj go osobom postronnym.
- Nie podawaj danych, korzystając z niezabezpieczonych sieci Wi-Fi, a także zabezpieczonych, ale dostępnych w miejscach publicznych (np. w kawiarniach).

Nie zniechęcajmy się do korzystania z usług internetowych. Korzystajmy z nich, zachowując podstawowe środki ostrożności.

Podejmij świadomy wybór, czyli prywatność w sieci

Internet, oprócz morza korzyści, przyniósł nowe, nieznanne zagrożenia, których najczęściej na pierwszy rzut oka nie widać. Co więcej, nieraz zagrożenia kryją się w pięknie opakowanych usługach i, decydując się na fantastyczny produkt, zapominamy o podstawowej zasadzie: „nic za darmo”. Czasem problemem są ukryte koszty, na które zgadzamy się nieświadomie. Coraz częściej jednak płacimy inną walutą: naszymi danymi i naszą prywatnością.

Ukryte koszty

Jeśli chodzi o walczenie z ukrytymi kosztami, jest kilka prostych środków ostrożności, które powinniśmy zachować, żeby uniknąć przykrych konsekwencji finansowych.

Przykład: w konkursie internetowym otrzymujemy obietnicę wygranej. Musimy („jedynie”) podać swoje imię, nazwisko, numer telefonu. W regulaminie, który zaakceptowaliśmy, decydując się na udział w konkur-

sie było napisane, że za każdy SMS otrzymany od organizatora konkursu, zostaniemy obciążeni kwotą 100 zł brutto. Bez względu na to czy jest to legalne czy nie, jedno jest pewne: kłopoty i stres mamy zapewnione. Mogliśmy ich uniknąć, czytając dokładnie regulamin przed jego zaakceptowaniem.

Ofiarą nieczytania regulaminów padli m.in. użytkownicy serwisu www.pobieraczek.pl, którzy nie doczytali warunków korzystania z usługi i po jakimś czasie otrzymali rachunki na wysokie kwoty. Czy zostali oszukani – zdecyduje sąd, do którego wpłynął pozew zbiorowy w tej sprawie. Z dostępnych informacji wynika jednak, że operator serwisu umieścił w regulaminie informację o odpłatności.

Niezależnie od tego, co zadecyduje sąd w sprawie Pobieraczka, warto pamiętać o czytaniu regulaminów usług, z których chcemy skorzystać, zanim je zaakceptujemy.

Warto chronić prywatność

Nieczytanie regulaminów skutkuje nie tylko przykrymi konsekwencjami finansowymi. Może się okazać, że ich ofiarą padła nasza prywatność. Tymczasem prywatność jest ważną wartością i warto o nią dbać. Jest też jednym z praw obywatelskich, które chronią polskie i międzynarodowe akty prawne.

Prywatność to sfera życia człowieka, w którą nie należy wkraczać bez pozwolenia. Ma ona swój aspekt cielesny, terytorialny, informacyjny i komunikacyjny. Prywatność jest chroniona przez prawo (m.in. przez Konstytucję RP i akty prawa międzynarodowego). Ograniczenie prawa do prywatności możliwe jest tylko w określonych sytuacjach (na przykład ze względu na bezpieczeństwo publiczne czy ochronę zdrowia). źródło: cyfrowa-wyprawka.org

Wiele usług, z których korzystamy w sieci, dostępnych jest bez opłat. Przyjazny interfejs, elektroniczny tłumacz wszystkich języków świata, wirtualny dysk o pojemności kilkunastu gigabajtów – trudno łudzić się, że jakakol-

wiek firma oferuje tak wspaniałe usługi za darmo. Czy to znaczy, że musimy z nich zrezygnować? Decyzja należy do użytkownika. Zanim jednak się ją podejmie, warto wiedzieć, co w rzeczywistości oznacza „darmowa usługa”.

Dane – internetowa waluta

Wiele firm internetowych zarabia na pozyskiwaniu i przetwarzaniu informacji o użytkownikach, na podstawie których tworzą szczegółowe profile użytkowników. Dzięki temu mogą zaoferować reklamodawcom dotarcie do szczegółowo określonego segmentu klientów – a za możliwość precyzyjnego dotarcia z reklamą reklamodawcy są skłonni zapłacić więcej.

Jak profilowanie działa w praktyce? W oparciu o metody statystyczne do informacji, które użytkownicy udostępniają, korzystając z usług internetowych, dobierane są informacje o naszych statystycznych (czyli niekoniecznie prawdziwych) zainteresowaniach, preferencjach, potrzebach i możliwościach. Np. użytkownicy urządzeń firmy Apple (znanej, jako producenta droższych komputerów i innych urządzeń) mogą być przez niektórych producentów traktowani jako bardziej zamożni i dlatego w sklepach internetowych proponowane im są droższe oferty. Oczywiście nie w każdym przypadku, ale warto na to uważać i np. sprawdzić, ile ten sam produkt czy usługa kosztuje, jeśli sprawdzimy to na innym komputerze. W tym modelu można powiedzieć, że klientem jest reklamodawca, a my – użytkownicy usług – towarem. Mając świadomość tego mechanizmu możemy podjąć decyzję: czy chcemy korzystać z danej usługi czy też nie.

Skąd sklep wie o tym, że ma do czynienia z użytkownikiem takiego, a nie innego sprzętu? Tę informację strona internetowa otrzymuje w momencie, gdy nasz komputer kontaktuje się z serwerem, na którym umieszczona jest strona, którą chcemy odwiedzić. Strona, na którą chcemy zajrzeć, otrzymuje m.in. informacje o systemie operacyjnym urządzenia, języku, rodzaju i wersji przeglądarki. Dzięki temu strona wyświetla nam się prawidłowo, ale też otrzymuje pierwsze informacje na nasz temat. Informacje te zapisywane są w tzw. ciasteczkach (ang. cookies), czyli niewielkich plikach tekstowych zapisywanych na komputerze, gdy odwiedzamy różne strony.

Informacje o tym jakie dane zbiera konkretna strona internetowa lub inna usługa i w jaki sposób je wykorzystuje, znajdziemy w „Polityce prywatności”, a jeśli na danej stronie jej nie ma, to będzie ona w „Regulaminie”.

Pliki cookie. Co to jest?

- W plikach *cookie* mogą być zapisywane informacje potrzebne do prawidłowego wyświetlenia witryny internetowej i mogą być one niezbędne do korzystania z niektórych usług, np. bankowości elektronicznej.
- Wiele witryn „serwuje” także ciasteczka, które nie są niezbędne, a służą do pozyskania dodatkowych informacji o użytkowniku np. w celach marketingowych. Witryny często próbują zapisywać na komputerach użytkowników ciasteczka z innych witryn (*third party cookies*). Jeżeli strona instaluje takie ciasteczka, nie mamy kontroli nad tym, gdzie trafią informacje o nas. Dlatego warto zablokować możliwość instalowania ich przez strony internetowe. Można to zrobić przez zmianę ustawień przeglądarki albo instalując w przeglądarce odpowiednie wtyczki (np. Better Privacy). Wtyczki można pobrać ze specjalnej strony internetowej: dla przeglądarki Firefox ze strony: addons.mozilla.org, dla Google Chrome: chrome.google.com/webstore, dla Internet Explorer: windows.microsoft.com/pl-pl/internet-explorer/manage-add-ons.
- 22 marca 2013 r. weszła w życie nowelizacja *Prawa telekomunikacyjnego*, która wszystkim dostawcom usług internetowych nakazuje informowanie użytkowników, jeżeli strona internetowa korzysta z ciasteczek, które nie są niezbędne do prawidłowego działania strony. Użytkownik ma prawo nie wyrazić zgody na ich instalowanie – robi to poprzez ustawienia przeglądarki.
- Możemy zmienić ustawienia dotyczące zapisywania plików *cookie* na naszym komputerze. W zależności od tego z jakiej korzystamy przeglądarki internetowej, znajdziemy je w polu „Opcje” lub „Ustawienia” w zakładce dotyczącej prywatności lub bezpieczeństwa.

Na modelu biznesowym jakim jest pozyskiwanie danych użytkowników opartych jest wiele usług komercyjnych dostępnych teoretycznie bez opłat, np. najeżone reklamami internetowe serwisy informacyjne. Wybór – jak zawsze – należy do użytkownika. Warto wiedzieć, że w sieci znajdziemy wiele usług niekomercyjnych, które nie pozyskują naszych danych i za które nie musimy płacić. Należą do nich serwisy prowadzone przez ośrodki badawcze czy organizacje społeczne, które swoją działalność finansują np. z grantów od publicznych i prywatnych instytucji. Informacje o tym czy strona przetwarza dane użytkowników w celach zarobkowych znajdziemy w „Polityce prywatności” i „Regulaminie” strony.

Należy jednak przy tym pamiętać, że nie wszyscy twórcy stron internetowych mają szeroką wiedzę techniczną na temat działania różnych dodatków. Często, żeby uatrakcyjnić stronę, instalują na niej wtyczki społecznościowe albo narzędzie do rejestrowania odwiedzin strony (statystyk), pobierając je w gotowej postaci ze stron np. Facebooka czy Google. Nie zdają sobie sprawy, że w ten sposób dane użytkownika trafiają na serwery tych firm i często nawet o tym nie informują. Żeby przekonać się jakie strony mają dostęp do naszych danych, można skorzystać z wtyczki Lightbeam.

Prywatność. Jak ją chronić?

- Zadbaj o ustawienia prywatności w swojej przeglądarce internetowej: przede wszystkim zmień ustawienia dotyczące ciasteczek, tak, żeby kasowały się po każdym zamknięciu przeglądarki i zablokuj ciasteczka z witryn zewnętrznych. Zainstaluj w swojej przeglądarce odpowiednie wtyczki (wtyczki to inaczej rozszerzenia do przeglądarki internetowej, pozwalają one na korzystanie z różnych dodatkowych funkcjonalności; taką wtyczką jest np. [Better Privacy](#))
- Pamiętaj, że z sieci nic nie znika i zastanów się zanim cokolwiek w niej opublikujesz, zwłaszcza, jeśli może to sprawić komuś kłopoty lub zwyczajnie przykrość.
- W internecie możesz zachować częściową anonimowość. Korzystaj z tej możliwości: nie w każdej sytuacji musisz przedstawiać się imieniem i nazwiskiem. W ukrywaniu się za pseudonimami nie ma

nic droższego – to wręcz jeden ze sposobów dbania o zachowanie prywatności.

- Czytaj regulaminy i polityki prywatności. Akceptując bez czytania ich postanowienia, ryzykujesz pieniądze i komfort posiadania prywatności.

Niektórzy usługodawcy stosują bardziej zaawansowane metody pozyskiwania informacji o użytkownikach. Np. wiadomości wysyłane za pośrednictwem popularnej poczty Gmail analizowane są przez automaty, które, w oparciu o algorytmy zaprogramowane przez inżynierów firmy Google, przypisują użytkownikom określone preferencje. W przypadku firmy, która oferuje tak wiele usług, możliwości zbierania danych są gigantyczne. Są to przecież np. hasła wpisywane przez konkretnego użytkownika do wyszukiwarki internetowej, tematy, które porusza w swojej poczcie e-mail, kalendarz, „jego” mapy... Można z dużą dozą pewności przewidzieć, że jeśli nabywca nowego samochodu pochwali się tym swoim znajomym w bezpłatnej poczcie, obok okienka e-mail wyświetli mu się reklama ubezpieczeń komunikacyjnych. Oczywiście automaty nie są bezbłędne i często nietrafnie przypisują użytkownikom różne cechy. Dlatego też nie zawsze wyświetlane reklamy będą faktycznie odpowiadały zainteresowaniom i potrzebom użytkownika. Warto zastanowić się, czy – oprócz irytacji, którą budzą wszytkowiedzące technologie – na pewno chcemy, żeby prywatne firmy tak dokładnie znały nasze potrzeby i zainteresowania.

Ochrona wizerunku

Jedną z wielkich zalet internetu jest możliwość komunikowania się na odległość. Dzięki portalom społecznościowym i usługom do przechowywania plików (np. zdjęć) w chmurze (tzn. bez konieczności trzymania ich na własnym komputerze lub wynajmowania własnego serwera), możemy nie tylko utrzymać stały kontakt z rodziną i przyjaciółmi, ale też udostępniać innym albumy zdjęć czy nagrania z różnych okazji.

Te ogromne możliwości także – niestety – wiążą się z pewnym ryzykiem. Zanim zdecydujemy się na umieszczenie swoich prywatnych zdjęć w portalu społecznościowym (np. na Facebooku czy w Google+) lub w usłudze do wymiany plików (np. w popularnym amerykańskim serwisie Dropbox), bezwzględnie należy przeczytać ich regulaminy. Wiele popularnych w Polsce usług oferowanych jest przez amerykańskie firmy, które nie podlegają europejskim przepisom ochrony danych osobowych. Jeśli nie zadbamy o właściwe ustawienie opcji dotyczących prywatności naszego konta, może się okazać, że portal ma prawo wykorzystać nasz wizerunek w reklamie (tak jest np. w przypadku usługi społecznościowej Google+). Amerykańskie portale mają też zapis w swoim regulaminie, że mogą wykorzystywać nasze opublikowane materiały, np. zdjęcia.

Podobne zasady obowiązują w przypadku publikowania zdjęć lub nagrań filmowych w internecie za pomocą publicznie dostępnych usług. Popularny wśród użytkowników smartfonów Instagram, znana użytkownikom usług Google Picasa, a także serwisy wideo YouTube i Vimeo – to najbardziej popularne usługi służące do publikowania zdjęć i filmów. Korzystając z nich, należy pamiętać o przeczytaniu „Regulaminu” i „Polityki prywatności” oraz – jeśli jest taka opcja – zmienić ustawienia prywatności na takie, które spowodują, że publikowane przez nas materiały trafią jedynie do osób, do których są adresowane.

Całe życie na Facebooku

Facebook nie jest tylko domeną nastolatków. Na tym niezwykle popularnym portalu społecznościowym, ale też na innych, można już spotkać trzypokoleniowe rodziny. Najmłodszy występują zazwyczaj jako bohaterowie uroczych fotek i zabawnych nagrań wideo. Rolą dorosłych jest zastanowienie się czy na pewno świat powinien cieszyć się wpadkami ich pociech. Niepostrzeżenie przekracza się granicę, za którą urocze zdjęcie czy zabawna sytuacja w wykonaniu kilkuletniego bobasa staje się przyczyną zażenowania dla wrażliwego nastolatka. Z internetu nic nie znika. I jeden materiał mimo że znajduje się

w masie informacji na co dzień publikowanych przez użytkowników, może zaważyć na przyszłości osoby, która jest jego bohaterem lub bohaterką.

Podsumowanie

Internet: morze możliwości, ale i ogrom zagrożeń, z których nie każdy na pierwszy rzut oka zdaje sobie sprawę. Na dodatek – środowisko niezwykle zmienne, w którym ustalone zasady funkcjonowania, w tym te dotyczące ochrony prywatności użytkownika, bardzo szybko przestają być aktualne. Najważniejsze jednak jest to, żeby mieć świadomość swoich praw i zawsze zapoznawać się z warunkami, na jakie się zgadzamy, wybierając daną usługę w sieci. Już to pozwoli nam uniknąć wielu kosztownych i przykrych konsekwencji.



Czym jest Wolne i Otwarte Oprogramowanie?

Michał „rysiek” Woźniak
Fundacja Wolnego i Otwartego Oprogramowania

Terminy takie jak *wolne i otwarte oprogramowanie*, *open-source* czy *otwarte źródła* brzmią wciąż trochę obco i nadal są, w powszechnym odbiorze, nieco niejasne. Paradoks polega na tym, że używamy wolnego oprogramowania na co dzień, często nawet o tym nie wiedząc. Każdy użytkownik internetu w mniejszym lub większym zakresie korzysta właśnie z otwartych źródeł – internet bowiem opiera się na nich w ogromnym zakresie.

Z wolnego oprogramowania korzystać można pośrednio, np. wchodząc na strony internetowe zbudowane w oparciu o nie. Z wolnego oprogramowania korzysta Wikipedia, by na nim budować skarbnicę ludzkiej wiedzy. Za pomocą wolnych rozwiązań tworzona jest zdecydowana większość blogów w sieci. Również oficjalne strony – np. Ministerstwa Gospodarki czy Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji – korzystają z otwartych technologii jako bazy dla swoich stron.

Można też z wolnego oprogramowania korzystać bezpośrednio, np. używając systemu operacyjnego z rodziny GNU/Linux czy też jednej z wielu popularnych aplikacji udostępnianych na wolnych licencjach. Lista przykładów takiego oprogramowania zamieszczona jest w dalszej części tego tekstu.

Czym zatem jest wolne oprogramowanie i dlaczego warto go używać?

Narzędzia

Oprogramowanie to narzędzia. Używane jest do wykonania konkretnych działań, do osiągnięcia konkretnych celów. Te cele mogą być trywialne (jak obejrzenie zabawnego filmu w internecie) lub ważne (jak utrzymanie kontaktu z rodziną); mogą być prywatne, związane z pracą, mogą też być wymagane urzędowo.

W przypadku tradycyjnych, fizycznych narzędzi – młotka, śrubokrętu, wiertarki, itp. – ich producent nie mówi co wolno użytkownikowi z nimi

zrobić, a czego nie. Byłoby absurdalnym, by producent młotków zabronił wbijania nimi gwoździ swego konkurenta albo pożyczania tego młotka sąsiadowi. Osoba kupująca młotek – i tylko ona – decyduje co z nim zrobi.

Narzędzia fizyczne można też rozłożyć na części, złożyć z powrotem, naprawić lub też z ich pomocą stworzyć narzędzie zupełnie nowe. Nikt tego nie zabroni, ograniczeniem mogą być wyłącznie umiejętności, chęci i czas.

Niestety, w przypadku oprogramowania, wolność ich użytkownika i jego nad nimi kontrola bardzo często jest znacznie ograniczona. Narzędzia takie – zwane *zamkniętym* (lub *własnościowym*) *oprogramowaniem* – kupujemy lub dostajemy za darmo. Tak się przynajmniej wydaje, faktycznie jednak uzyskujemy licencję na ich użycie, na którą musimy się zgodzić, by móc z nich skorzystać. Właścicielem oprogramowania pozostaje jego twórca.

W licencjach na zamknięte oprogramowanie znajdują się zapisy zabraniające zajrzenia „do środka” takiego programu czy modyfikowania go; nie można też pożyczyć czy dać takiego oprogramowania sąsiadowi lub rodzinie. Czasem nie wolno używać tego oprogramowania w jakiś konkretny sposób.

Takim „zamkniętym” lub „własnościowym” oprogramowaniem jest np. system Windows, pakiet biurowy Microsoft Office, edytor graficzny Photoshop czy program Skype (i wiele innych).

Część z nich jest płatna (nieraz bardzo droga); część dostępna jest za darmo, ale licencja każdego z nich zabrania bardzo wielu rzeczy, które w przypadku narzędzi fizycznych byłyby całkiem naturalne. Zamknięte oprogramowanie odbiera wolność korzystania z narzędzia zgodnie z wolą użytkownika, który jest ograniczony do tego, na co twórca pozwoli.

Z taką sytuacją nie zgadzali się pewni programiści, którzy uważali, że narzędzie to narzędzie, kontrola nad nim powinna należeć do jego użytkownika, nie zaś twórcy – niezależnie, czy jest to narzędzie fizyczne czy też oprogramowanie. Wielu z nich pracowało w latach 70. i 80. w Laboratorium Sztucznej Inteligencji na amerykańskiej uczelni technicznej MIT. Należał do nich Richard M. Stallman, który zirytowany ograniczeniami narzuconymi przez producentów oprogramowania, ubrał swój sprzeciw w słowa, wydając w 1985 r. *Manifest GNU*.

Wielu innych, choć myślących podobnie, programistów z całego świata, zainspirowanych *Manifestem*, postanowiło wspólnie zacząć pisać potrzebne im oprogramowanie i wydawać je na wolnych licencjach – nie ograniczających praw użytkowników.

W ten sposób powstał ruch wolnego oprogramowania.

Wolne oprogramowanie

Wolne oprogramowanie to programy, których twórcy nie roszczą sobie prawa ograniczania wolności użytkowników. Każdy użytkownik dostaje więc od nich prawo (w postaci *wolnej licencji*) do:

- używania oprogramowania w dowolnym celu;
- rozpowszechniania go (np. dania sąsiadowi czy rodzinie);
- modyfikowania i ulepszania (w miarę swoich możliwości);
- i rozpowszechniania swoich modyfikacji.

Przykładami wolnego oprogramowania są np. systemy operacyjne z rodziny GNU/Linux (takie jak Ubuntu czy Mint), pakiety biurowe OpenOffice i LibreOffice, komunikatory internetowe Pidgin i Ekiga, i tysiące, tysiące innych (część z nich omówiona jest w dalszej części niniejszego tekstu). Można ich z powodzeniem używać zamiast zamkniętych, ograniczających wolność programów.

I często ich używamy. Na przykład popularna przeglądarka internetowa Mozilla Firefox jest wolnym oprogramowaniem. Podobnie jak programy graficzne GIMP i Inkscape. Każdy z tych (i wielu innych) programów daje użytkownikowi pełną wolność ich wykorzystania i dzielenia się nimi.

Kto tworzy wolne oprogramowanie?

Wolne oprogramowanie tworzone jest przez różne grupy ludzi, z różnych powodów. Tradycyjnie tworzone było przez hobbystów, pasjonatów informatyki, którzy za dnia pracując w firmie czy korporacji, wieczorami pisali programy dla przyjemności i nie widzieli powodu, by się nimi nie dzielić. Powstawało też na uczelniach – naukowcy pisali programy potrzebne im do badań, po czym publikowali je na wolnych licencjach, by inni mogli z nich korzystać (i ulepszać). To, co łączy twórców wolnych licencji, to zgoda, by efekty ich pracy, stworzone przez nich narzędzia, były wolne.

Dziś wolne oprogramowanie jest ważną gałęzią całego rynku oprogramowania – w jego tworzenie (prócz hobbystów i pasjonatów) angażują się małe, lokalne firmy oraz wielkie, międzynarodowe korporacje (jak Intel czy RedHat); ośrodki naukowe nadal zaangażowane są w rozwój wolnego oprogramowania, coraz częściej korzystając z jego dobrodziejstw w najważniejszych elementach swej infrastruktury.

Ze względu na wolność dzielenia się nim, tworzenia go i ulepszania, którą daje, często przy jednym projekcie współpracują (bardziej lub mniej bezpośrednio) setki osób z całego świata, reprezentujących wszystkie wyżej wymienione środowiska. To przekłada się na wysoką jakość wolnego oprogramowania, które jest nierzadko bezpieczniejsze i bardziej dopracowane niż oprogramowanie zamknięte.

Kto korzysta z wolnego oprogramowania?

Zalety wolnego oprogramowania zauważyły duże firmy, instytucje naukowe czy organizacje pozarządowe. Wikipedia nie mogłaby powstać, gdyby nie istniało oprogramowanie pozwalające na modyfikację i dostosowanie do bardzo specyficznych przecież wymagań tak ogromnego projektu; z wolnego oprogramowania korzysta NASA na swoim łąziku marsjańskim Curiosity; systemy z rodziny GNU/Linux obsługują ponad 90 procent z pięciuset najpotężniejszych superkomputerów na świecie.

Wiele organizacji pozarządowych korzysta z wolnego oprogramowania by oszczędzić pieniądze, zwiększyć elastyczność działań – nie muszą wtedy dbać o liczbę wykupionych licencji, mogą swobodnie rozporządzać programami, z których korzystają niezależnie od liczby stanowisk komputerowych czy uniezależnić się od dużych dostawców zamkniętego oprogramowania.

Również instytucje administracji państwowej coraz chętniej sięgają po wolne oprogramowanie. Według raportu Fundacji Wolnego i Otwartego Oprogramowania, ponad 90 procent urzędów w Polsce korzysta z wolnego oprogramowania ze wszystkich wyżej wymienionych powodów. Zwłaszcza w przypadku administracji centralnej argument dotyczący niezależności od zewnętrznych firm nabiera dodatkowej wagi.

Czym różni się oprogramowanie wolne,

darmowe i „pirackie”?

Wolne oprogramowanie często niestety mylone jest z oprogramowaniem darmowym (ale nie wolnym) oraz z oprogramowaniem „pirackim”.

Zdecydowana większość wolnego oprogramowania jest darmowa, ale nie każdy darmowy program jest wolny i nie ogranicza wolności użytkowników. Na przykład licencja darmowego programu Skype nie pozwala użytkownikom przekazywać sobie tego programu (każdy musi pobrać go osobiście ze strony producenta), nie pozwala też modyfikować ani ulepszać tego programu. Nie ma również możliwości sprawdzenia i zrozumienia jak Skype działa.

Oprogramowanie nazywane potocznie „pirackim” to natomiast oprogramowanie używane niezgodnie z licencją lub bez uzyskania licencji twórcy. Na przykład jeśli używamy zamkniętego, płatnego oprogramowania, za które nie zapłaciliśmy i na które nie uzyskaliśmy licencji – wtedy jest to oprogramowanie tzw. „pirackie”.

Wolne oprogramowanie nie może być oprogramowaniem „pirackim”, ponieważ wolne licencje, na mocy których jest rozpowszechniane i udostępniane, jednoznacznie mówią, że w zasadzie wszystko nam wolno z nim zrobić.

Czemu warto korzystać z wolnego oprogramowania?

Po pierwsze podstawowym argumentem za korzystaniem z wolnego oprogramowania jest wolność. Ewentualne wymagania producenta młotków, byśmy wbijali nimi tylko konkretny rodzaj gwoździ i nie pożyczali młotka sąsiadowi, potraktowalibyśmy przecież jako absurdalne. Czemu więc mielibyśmy stosować inną miarę wobec producentów oprogramowania i narzędzi przez nich wytworzonych?

Oprócz wolności od sztucznych ograniczeń narzuconych przez producenta jest wiele bardzo praktycznych powodów, dla których warto korzystać z wolnego oprogramowania, zamiast z narzędzi zamkniętych.

Po drugie – niezależność. Ponieważ wolne oprogramowanie tworzone jest często dla idei i dla przyjemności, i nigdy nie jest sprzedawane

w postaci produktów – paczkowanych kopii, twórcy nie mają powodów by ograniczać sztucznie jego funkcjonalność lub by wprowadzać niekompatybilność pomiędzy wersjami. O ile zatem nowe wersje Microsoft Office miewają problemy z odczytaniem plików stworzonych w ich starszych wersjach (co pomaga Microsoftowi przekonywać użytkowników do zakupu nowej wersji, mimo, że często jej tak naprawdę nie potrzebują), o tyle OpenOffice czy LibreOffice bezproblemowo otworzy wersje zarówno stare, jak i najnowsze.

Oznacza to, że używając wolnego oprogramowania nie będziemy musieli się martwić, że za parę miesięcy czy lat nie będziemy mogli odczytać dokumentów, które stworzyliśmy lub że w tym celu będziemy musieli kupić nową wersję jakiegoś drogiego programu. Nawet jeśli nasi najbliżsi używać będą innych (w tym zamkniętych) programów, zawsze będą mogli odczytać to, co im wyślemy – wystarczy, że użyją darmowego, wolnego oprogramowania.

Jeśli zainwestujemy czas i pieniądze w rozwiązania zamknięte, nasi najbliżsi będą musieli używać tych samych co my, drogich nieraz, programów.

Po trzecie – cena. Wolne oprogramowanie praktycznie zawsze jest darmowe. LibreOffice czy Linux Mint są dobrymi, darmowymi alternatywami dla drogich Microsoft Office czy Windows, a GIMP niezłym wolnym odpowiednikiem Photoshopa.

Po czwarte – bezpieczeństwo. Ponieważ wolne oprogramowanie zawsze ma udostępniony kod źródłowy (czyli „przepis” na dany program), każdy – o ile ma odpowiednie umiejętności – może zweryfikować, że jest dobrze napisane; każdy też może naprawić ewentualne błędy. To oznacza, że wolne oprogramowanie jest częstokroć bezpieczniejsze od oprogramowania zamkniętego – drogiego i ograniczającego wolność.

Na przykład wolne systemy operacyjne – jak te z rodziny GNU/Linux – są bardziej odporne na różnego rodzaju złośliwe oprogramowanie, co

oznacza, że nie trzeba na nich zwykle stosować programów antywirusowych.

Przykłady wolnego oprogramowania

Programów będących wolnym oprogramowaniem są tysiące i nie sposób wszystkie je opisać. Poniżej zamieszczony jest wybór najpopularniejszych i najbardziej użytecznych przykładów wolnego oprogramowania. Wszystkie opisane tu przykłady są wolne i otwarte (a więc nie ograniczają wolności użytkownika) oraz darmowe.

Wszystkie ujęte w zestawieniu programy będą też działać na dowolnym systemie operacyjnym – czy więc korzystamy z wolnego i otwartego GNU/Linuxa czy z zamkniętego Windowsa, możemy z powodzeniem skorzystać z wymienionych niżej programów.

Mozilla Firefox. Przeglądarka internetowa jest dziś jednym z podstawowych narzędzi każdego użytkownika komputera – za jej pomocą uzyskać można dostęp do nieprzebranych zasobów internetu. To ważne, by tak często wykorzystywane narzędzie nie ograniczało praw i wolności użytkowników, a więc by było wolnym oprogramowaniem.

Rozwijana przez Fundację Mozilla przeglądarka Firefox jest właśnie wolną i otwartą przeglądarką internetową. Pozwoli nam przeglądać internet, dostosować wygląd do naszych potrzeb

i preferencji, instalować dodatki: rozszerzenia i skórki.

Czym są „rozszerzenia”? To dodatki modyfikujące funkcjonalność programu. Na przykład rozszerzenie *AdBlock Plus* zablokuje reklamy, *Ghostery* utrudni śledzenie nas w internecie, a *NoScript* ułatwi nam korzystanie ze stron internetowych, zwiększając ich czytelność.

Z kolei *skórki* to dodatki zmieniające wygląd programu. Są skórki jasne i ciemne, z dużymi przyciskami (by ułatwić korzystanie z programu) i z przyciska-

mi małymi (by zwiększyć obszar, na którym wyświetlana jest treść), kolorowe i nie rzucające się w oczy. Każdy może wybrać coś dla siebie.

Przed wszystkim zaś, przeglądarka Mozilla Firefox jest bezpieczna, szybka i darmowa.

Mozilla Thunderbird. Wygodny program pocztowy, pozwalający odbierać i wysyłać e-maile oraz nimi zarządzać. Tworzony przez tę samą Fundację Mozilla, która tworzy przeglądarkę Firefox. Podobnie jak Firefoxa, można go dostosowywać do swoich potrzeb poprzez instalację rozszerzeń i skórek.

Warto rozważyć korzystanie z programu pocztowego zainstalowanego na naszym komputerze, by mieć pełną kontrolę nad swoim archiwum poczty. Jeśli korzystamy z poczty elektronicznej wyłącznie za pomocą strony naszego dostawcy (np. popularnego Gmaila), oddajemy ją całkowicie w ręce firmy, nad którą nie mamy przecież kontroli.

Pidgin. Komunikator internetowy to program pozwalający błyskawicznie przesyłać przez internet krótkie wiadomości tekstowe – podobnie jak SMS pozwala przesyłać krótkie wiadomości tekstowe przez sieć komórkową. Popularny komunikator Gadu-Gadu jest niestety zamknięty, ale istnieje na szczęście wolna i otwarta alternatywa – Pidgin.

Pidgin pozwala komunikować się w bardzo wielu różnych sieciach komunikatorów, wspiera również sieć Gadu-Gadu (choć zdecydowanie lepiej przenieść się na sieć Jabber).

Jitsi i Ekiga. W internecie można również komunikować się głosowo i za pomocą wideo. Często w tym celu wykorzystywany jest Skype – pozwalający na rozmowy głosowe i wideo z każdą osobą korzystającą z tego programu, niezależnie od miejsca, w którym się znajduje.

Niestety jest on zamkniętym oprogramowaniem tworzonym przez firmę Microsoft. Zamiast ograniczającego wolności użytkownikom Skype'a można

skorzystać właśnie z Jitsi lub Ekigi. Dzięki nim utrzymamy kontakt z rodziną czy znajomymi przebywającymi w innych krajach lub będącymi w podróży, jeśli tylko mają oni dostęp do internetu. Przy pomocy mikrofonu i słuchawek porozmawiamy z nimi swobodnie, jeśli zaś dysponujemy kamerką internetową, będziemy mogli nawet zobaczyć naszych rozmówców.

LibreOffice i OpenOffice.

Pakiety biurowe to zestawy programów pomagających wykonywać najczęstsze prace biurowe. Takie pakiety składają się przede wszystkim z arkusza kalkulacyjnego (programu do wykonywania rachunków), edytora tekstu (służącego do pisania tekstu i dokumentów), programu do tworzenia prezentacji. Popularny pakiet biurowy firmy Microsoft jest niestety drogi i zamknięty, ogranicza też prawa użytkownika (np. nie można się nim podzielić z rodziną czy znajomymi).

Na szczęście możemy wybierać pomiędzy kilkoma wolnymi i otwartymi pakietami biurowymi, z których najpopularniejsze

są LibreOffice i OpenOffice. Ponieważ nie są one pisane z myślą o sprzedaży pojedynczych wersji, więcej uwagi przykładane jest do tego, by dało się w nich odczytać najróżniejsze formaty dokumentów – również takie, z którymi popularny (choć zamknięty) Microsoft Office miewa problemy.

W obu tych pakietach (zarówno w LibreOffice, jak i w OpenOffice) znajdziemy programy do edycji tekstu (*Writer*), tworzenia prezentacji (*Impress*) czy arkusz kalkulacyjny (*Calc*). Odczytamy i zapiszemy w nich pliki stworzone również w innych pakietach biurowych. Z punktu widzenia użytkownika oba pakiety działają i wyglądają w zasadzie identycznie – możemy więc swobodnie wybrać dowolny z nich.

GIMP. Popularny program graficzny, pozwalający edytować zdjęcia i grafiki. Wolny i otwarty (oraz darmowy) odpowiednik Photoshopa. Jego możliwości zadowolą każdego grafika-amatora – zadowolają też wielu profesjonalistów.

GIMP-a używa się z powodzeniem do przycięcia czy edycji zdjęć rodzinnych czy stworzenia mapy dojazdu na spotkanie, choć ma on również bardzo zaawansowane możliwości, których odkrywanie może sprawić mnóstwo satysfakcji.

Inkscape. Program graficzny pozwalający tworzyć i edytować grafiki wektorowe (a więc skalujące się płynnie do każdego rozmiaru); wolny, otwarty i darmowy odpowiednik programu Corel Draw. Wykorzystywany bardzo często przez twórców grafik na Wikipedii.

GnuCash i HomeBank. Zarządzanie domowym budżetem nie jest sprawą prostą – również tu pomóc może wolne oprogramowanie. Programy GnuCash oraz HomeBank pozwolą wygodnie i precyzyjnie prowadzić domowy budżet: planować wydatki większe i mniejsze, pamiętać o terminach płatności (np. czynsz, opłaty za gaz czy prąd itp.). Możemy też śledzić nasze wpływy i rozchody, by lepiej zapanować nad swoimi finansami.

Gramps. Gramps to prosty program do tworzenia i dokumentowania rodzinnych drzew genealogicznych. Dzięki niemu stworzymy zapis historii rodu, który potem każdy członek rodziny – za pomocą tego samego wolnego i otwartego programu, dostępnego za darmo w internecie – będzie w stanie odczytać, zobaczyć i ulepszyć, uzupełniając brakujące informacje.

Udokumentujemy w nim osoby, relacje, miejsca i wydarzenia istotne dla naszej rodziny wraz ze źródłami.

PeaZip. Przesyłając pliki, dokumenty, zdjęcia przez internet, często spotkać się można ze skompresowanymi archiwami – czyli plikami, w których przechowywane są inne pliki w taki sposób, by jak najbardziej zmniejszyć ich objętość. Pomaga to np. zmieścić duże archiwa na dysku zewnętrznym czy wysłać je e-mailem.

Istnieją różne formaty archiwów (m.in., *.zip*, *.rar*, *.tar*, *.7zip*). By je otworzyć potrzebne są odpowiednie programy. Twórcy PeaZip postanowili napisać jeden

wygodny program, który otwierać będzie najróżniejsze formaty skompresowanych archiwów, w tym wszystkie wymienione powyżej. Dzięki temu wystarczy zainstalować jeden program, by móc otworzyć w zasadzie dowolny skompresowany plik, z jakim można się spotkać.

Linux Mint. System operacyjny zarządza działaniem całego komputera i jest platformą, na której uruchamiane są programy, z których korzysta użytkownik. Popularny system operacyjny Windows jest niestety zamkniętym (i drogim) oprogramowaniem, którym nie wolno się dzielić, sprawdzić jego kodu źródłowego (czyli „przepisu”) w poszukiwaniu błędów, ani ulepszyć we własnym zakresie. Ogranicza więc wolność użytkowników.

Zamiast niego można korzystać z jednej z setek różnych dystrybucji systemu GNU/Linux. Dystrybucja Linuxa to po prostu pewna jego wersja, przygotowana z myślą o konkretnym rodzaju zastosowania. Są dystrybucje przeznaczone dla administratorów serwerów (jak Debian), są takie, które przeznaczone

są do używania na telefonach komórkowych (jak Android). Są też, oczywiście, dystrybucje, z których można skorzystać na laptopach i komputerach domowych.

Jedną z takich dystrybucji jest właśnie Linux Mint. Przeznaczony jest i przystosowany dla osób rozpoczynających dopiero swoją przygodę z wolnymi systemami operacyjnymi, dlatego jest bardzo przyjazny użytkownikowi, łatwy w obsłudze, przy tym zaś stabilny, bezpieczny i oczywiście darmowy. Można go zainstalować jako jedyny system na komputerze, albo np. obok Windowsa.

Daje możliwość instalacji dziesiątków tysięcy darmowych programów na wolnych licencjach przez centrum oprogramowania. Wszystkie programy, omówione powyżej, są dostępne również w centrum oprogramowania systemu Linux Mint.

Niektóre inne popularne dystrybucje GNU/Linuxa dostosowane do potrzeb początkujących użytkowników to Ubuntu, OpenSUSE czy Fedora.

ClamWin. W poprzednim rozdziale zostało napisane, że jednym z warunków bezpiecznego korzystania z internetu jest instalacja i aktualizacja programu antywirusowego. ClamWin jest właśnie programem antywirusowym – wolnym i otwartym. Zamiast korzystać z irytujących, zamkniętych programów antywirusowych wciąż nagabujących do wykupienia płatnej licencji, można wybrać i zainstalować ClamWin, tym samym skutecznie zabezpieczając swój komputer.

ClamWin to wyjątek na powyższej liście wolnego oprogramo-

wania, ponieważ jest tu jedynym programem, który działa wyłącznie na systemie Windows. Systemy z rodziny GNU/Linux są znacznie bardziej odporne na wszelkiego rodzaju złośliwe oprogramowanie, nie ma „na nich” potrzeby używania tego typu programów.

Jeśli więc korzystamy z Windowsa, ClamWin zapewni nam ochronę antywirusową; warto jednak rozważyć korzystanie z Linuxa (np. opisywanego wyżej systemu Linux Mint), by w ogóle nie musieć się o to troszczyć.

Słownik pojęć

A

AdBlock – jedno z najpopularniejszych rozszerzeń do przeglądarek internetowych, automatycznie blokuje i usuwa reklamy ze stron internetowych. Zwiększa wygodę i bezpieczeństwo korzystania z sieci. Ogranicza przepływ informacji o historii przeglądania.

B

Bez utworów zależnych – jeden z czterech warunków, z których złożone są licencje Creative Commons. Pozwala na kopiowanie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w jego oryginalnej postaci; tworzenie utworów zależnych (na przykład tłumaczeń, przeróbek czy pastiszy) nie jest dozwolone.

C

Certyfikat bezpieczeństwa (SSL) – podczas odwiedzin witryn internetowych, których adres rozpoczyna się od „https://”, połączenie z witryną jest szyfrowane, by zapewnić prywatność. Przed rozpoczę-

ciem szyfrowanego połączenia, witryna przedstawia przeglądarce identyfikujący ją „certyfikat bezpieczeństwa”, który umożliwia przeglądarce ustalenie czy odwiedzana witryna jest w rzeczywistości tą, za którą się podaje.

Ciasteczka (ang. cookie) – małe pliki tekstowe zapisywane na dysku użytkownika podczas korzystania ze stron www., które zapamiętują określone informacje o ustawieniach przeglądarki (np. wybrany język strony www., dane logowania) lub przesyłają pewne informacje z powrotem na serwery danej strony (np. ustawienia zabezpieczeń lub produkty w koszyku w sklepie internetowym). Ciasteczka mogą narażać użytkownika na wiele zagrożeń, gdyż działają w sposób niewidoczny i mogą zapamiętywać wiele wrażliwych informacji. Nowelizacja *Prawa telekomunikacyjnego* nałożyła na właścicieli stron www. obowiązek zamieszczenia w widocznym miejscu informacji o tym, że witryna korzysta z ciasteczek oraz wskazówek na temat tego jak można wyłączyć ich obsługę.

Crowdsourcing – polega na realizacji części bądź całości zadania w internecie przez obywateli, przy pomocy ich zaangażowania i wiedzy na temat jakiegoś zjawiska czy problemu.

D

Digitalizacja – ucyfrowienie, czyli przetwarzanie analogowych nośników (np. stron z książki drukowanej) w formę cyfrową (np. skan, plik *.pdf*, plik tekstowy do czytania online).

Domena publiczna – zbiór utworów będących dobrem wspólnym, do których prawa autorskie wygasły (np. utwory Chopina) oraz utwory, które nigdy nie były chronione, bo zostały stworzone przed powstaniem prawa autorskiego.

Dozwolony użytek – ograniczenie autorskich praw majątkowych. To możliwość nieodpłatnego korzystania z chronionego utworu bez zgody uprawnionego z tytułu autorskich praw majątkowych, tylko pod ściśle określonymi warunkami i w ściśle określonych sytuacjach.

Dzieło osierocone – dzieło, co do którego prawdopodobnie nie wygasły jeszcze majątkowe prawa autorskie, ale nie można ustalić właściciela tych praw.

E

E-book – książka lub publikacja elektroniczna, przeznaczona do czytania na komputerze, specjalnym czytniku bądź telefonie komórkowym.

H

Https:// (ang. *Hypertext Transfer Protocol Secure*) – rozszerzenie protokołu „http://”, czyli jednego z podstawowych protokołów internetu, odpowiadającego np. za ładowanie stron internetowych. Protokół to reguły postępowania i kroki podejmowane przez urządzenie w celu nawiązania łączności i wymiany danych. Protokół „https://” umożliwia przesyłanie w sieci zaszyfrowanych informacji, dzięki czemu dostęp do treści mają jedynie nadawca oraz odbiorca komunikatu.

L

Licencje Creative Commons – jedne z najpopularniejszych i najprostszych licencji, dostępne każdemu za darmo. Stosuje się je do wszystkich rodzajów utworów, z wyjątkiem programów komputerowych. Wszystkich licencji jest sześć, każda z nich to zbiór od jednego do trzech warunków („Uznanie Autorstwa”, „Na Tych Samych Warunkach”, „Użycie Niekomercyjne”, „Bez Utworów Zależnych”).

Licencjodawca – twórca lub jego następca prawny, a także osoby uprawnione autorsko w sposób pierwotny (pierwotnie uprawnionymi osobami obok twórcy są np. producent filmowy i wytwórca).

Lokalizacja – przystosowanie zasobów edukacyjnych do konkretnego kontekstu, na przykład przetłumaczenie materiałów z jednego języka na inny, dostosowanie materiałów, które powstały z myślą o edukacji dzieci do wiedzy i zainteresowań dorosłych, czy też łączenie ze sobą treści pochodzących z różnych źródeł i udostępnianych innym użytkownikom

internetu na różnych warunkach.

N

Na tych samych warunkach – jeden z czterech warunków, z których złożone są licencje Creative Commons; pozwala na rozprowadzanie utworów zależnych jedynie na licencji identycznej do tej, na jakiej udostępniono utwór oryginalny.

O

Online – czyli „podłączony do internetu”, określa status osoby bądź urzędnika, pojęciem przeciwnym jest „off-line”.

Open access – czyli otwarty dostęp, bezpłatny dostęp do danych, treści naukowych i edukacyjnych przez internet. Idea „open access” oznacza w praktyce, że każdy może z nich swobodnie korzystać, czytać je, kopiować i drukować.

Otwarte Zasoby – zasoby udostępniane powszechnie, swobodnie i za darmo wraz z prawem do ich dalszego wykorzystywania i adaptacji.

P

Prawa autorskie osobiste – prawa niezbywalne chroniące więc twórcy z utworem. Jest to prawo do m.in. oznaczenia utworu swoim nazwiskiem lub pseudonimem, decydowania o tym w jaki sposób jest wykorzystywany, decydowania o tym jakie zmiany mogą zostać wprowadzone w formie lub treści utworu. Prawa autorskie osobiste trwają wiecznie.

Prawa autorskie majątkowe – prawo twórcy do korzystania z utworu i rozporządzania nim. Jest to prawo zbywalne, co oznacza, że twórca może przenieść je na inne osoby lub udzielić zezwolenia na korzystanie z utworu. Do tych praw zalicza się także decydowanie o tym czy chce on pobierać wynagrodzenie za przeniesienie prawa lub udzielenie zezwolenia na korzystanie z utworu. Trwanie praw autorskich majątkowych jest ograniczone w czasie.

Prawo cytatu – możliwość przytaczania w całości lub we fragmentach już opublikowanych utworów. Prawo nie

określa jednoznacznie długości cytatu, określa jednak warunki. Cytat musi być rozpoznawalny; jego autorstwo i źródło wyraźnie oznaczone, a jego zamieszczenie – uzasadnione celem wyjaśniania lub nauczania, krytycznej analizy lub prawem gatunku twórczości.

Profilowanie – oparty na określonych algorytmach mechanizm, który służy kategoryzowaniu ludzi według ich cech, zachowań, preferencji. Jest stosowany m.in. w marketingu internetowym w celu prezentowania reklam dopasowanych jak najściślej do potrzeb określonych użytkowników i użytkowników sieci, w branży bankowej i ubezpieczeniowej w celu oceny klienta, a także przez państwo w celu zwiększenia bezpieczeństwa (np. No Fly List w USA).

Prywatność – sfera życia człowieka, w którą nie należy wkrazać bez pozwolenia. Ma ona swój aspekt cielesny, terytorialny, informacyjny i komunikacyjny. Prywatność jest chroniona przez prawo (m.in. przez Konstytucję RP i akty prawa międzynarodowego). Ograniczenie prawa do prywatności możliwe jest tylko

w określonych sytuacjach (na przykład ze względu na bezpieczeństwo publiczne czy ochronę zdrowia).

Przetwarzanie danych osobowych – wykonywanie jakichkolwiek operacji na danych osobowych takich jak np. zbieranie, utrwalanie, przechowywanie, opracowywanie, zmienianie, udostępnianie i usuwanie, zwłaszcza gdy odbywa się ono w systemach informatycznych.

R

Repozytorium – miejsce przechowywania danych, a wraz z rozwojem nowych technologii, również danych cyfrowych. Pojęcie pochodzi sprzed epoki internetu i odnosiło się do centralnych miejsc przechowywania danych. Obecnie można wyróżnić repozytoria dziedzinowe, wydziałowe, instytucjonalne (prowadzone przez konkretną jednostkę naukową lub instytucję) lub poza instytucjonalne (otwarte na zasoby o różnej afiliacji).

U

Ustawienia prywatności – każda przeglądarka internetowa umożliwia zmianę ustawień, m.in. właśnie zmianę ustawień prywatności. Dzięki nim użytkownik może zdecydować m.in. o tym jak często kasowana będzie historia przeglądania lub ciasteczka.

Utwór zależny – opracowanie cudzego utworu, w szczególności tłumaczenie, przeróbka, adaptacja. Sam w sobie jest też utworem i jest chroniony przez prawo autorskie. Rozporządzanie opracowaniem i korzystanie z niego zależy od zezwolenia twórcy utworu pierwotnego (prawo zależne), chyba że autorskie prawa majątkowe do utworu pierwotnego wygasły (np. upłynęło 70 lat od śmierci twórcy).

Uznanie autorstwa – obowiązkowy warunek każdej z licencji Creative Commons; pozwala na kopiowanie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu objętego prawem autorskim oraz opracowanych na jego podstawie utworów zależnych pod warunkiem, że zostanie przywołane nazwisko autora pierwowzoru.

W

Wizerunek (ochrona

wizerunku) – wizerunek każdej osoby (czyli jej podobizna utrwalona na przykład na zdjęciu bądź filmie) podlega ochronie. Oznacza to, że nie może on być rozpowszechniany bez zgody danej osoby. Są jednak wyjątki. Rozpowszechnianie wizerunku bez zgody jest możliwe na przykład w przypadku:

- osób powszechnie znanych, jeżeli wizerunek wykonano w związku z pełnieniem przez nie funkcji publicznych;
- osób stanowiących jedynie szczegół całości takiej jak zgromadzenie, krajobraz, publiczna impreza;
- osób, które otrzymały zapłatę za pozowanie, chyba że wyraźnie zastrzegły inaczej;
- osób ściąganych listem gończym.

Własność intelektualna

(IP, ang. *intellectual property*);

typem pojęciem określa się grupę monopolu prawnych, w skład których wchodzi prawo autor-

skie oraz m.in. patenty i znaki towarowe.

Wolne licencje – licencje, które bezpośrednio zezwalają na kopiowanie i modyfikowanie utworu oraz rozpowszechnianie modyfikacji przez wszystkich, bez ograniczeń względem osób prawnych lub fizycznych ani pod względem sposobu wykorzystania (np. pobierania opłat za udostępnianie utworu).

Wtyczka Better Privacy

– wtyczka do przeglądarek internetowych, która zarządza plikami cookie i umożliwia ich skuteczne usuwanie np. przy zamykaniu przeglądarki.

Wtyczka (inaczej: rozszerzenie)

– dodatkowy moduł do programu komputerowego, który rozszerza jego możliwości. Stosowanie wtyczek jest coraz częstszym zabiegiem wśród twórców programów, a zwłaszcza tych tworzących otwarte oprogramowanie. Zaletą takiego rozwiązania jest to, że użytkownicy mogą wybierać pomiędzy funkcjami, które chcą mieć w programie, a których nie. Poza tym odciąża to autora

od pisania całego kodu programu, a zrzuca część tego obowiązku na zewnętrznych programistów. Najpopularniejszymi programami oferującymi wtyczki są przeglądarki internetowe oraz programy pocztowe, np. Mozilla Firefox i Mozilla Thunderbird. W obu przypadkach dzięki wtyczkom można znacząco zwiększyć poziom bezpieczeństwa i prywatności komunikacji.

Wykluczenie cyfrowe – oznacza brak bądź utrudniony dostęp do internetu i innych nowoczesnych form komunikacji. Wiąże się z brakiem umiejętności posługiwania się internetem oraz brakiem dostępu do niego (niską jakością połączenia, brakiem wystarczającej liczby komputerów i innych urządzeń umożliwiających nowoczesną komunikację). Wykluczenie w największym stopniu dotyczy ludzi starszych oraz mieszkańców małych miast i wsi.



Materiały edukacyjne

Klara Sielicka-Baryłka
Latarnik Polski Cyfrowej



Wszystkie czy pewne prawa zastrzeżone?

Inspiracje do stworzenia scenariusza zajęć

Organizując zajęcia dla seniorów, często szukamy tematu, który zachęci nie tylko pojedyncze osoby, ale sprawi, że cała grupa wytrwa w danym zadaniu, a ćwicząc cyfrowe umiejętności, wzmocni swoje e-kompetencje bez straty dla społecznych więzi. Poniżej zamieszczamy przykładowe scenariusze zajęć.

Wybierzcie dla swojej grupy temat, który chcecie realizować podczas zajęć.

1. W Waszej okolicy nie ma kina? A może, z różnych względów, wyjście do multiplexu nie jest osiągalne? Zorganizujcie cykl pokazów filmowych! Wyszukajcie z prowadzącym interesujące Was filmy na Vimeo, skorzystajcie z oferty wprowadzonej niedawno na YouTube umożliwiającej darmowe oglądanie polskich filmów z wytwórni TOR i KADR. Ułóżcie harmonogram spotkań, zaproście znajomych!
2. Serwis wolnelektury.pl od lat wprowadza do internetu „uwolnione” książki, także w formie audiobooków. Zapoznajcie się, podczas zajęć, z funkcjonalnościami tego serwisu: np. z tym jak wyszukać lekturę według autora, gatunku itp. czy jak pobrać tekst na dysk. Porozmawiajcie też o tym, co to znaczy, że przeczytamy daną powieść online. Wybierzcie się potem do lokalnej biblioteki, wypożyczając „na rewers” dzieła Adama Mickiewicza lub Juliusza Verne’a, porównajcie oba sposoby korzystania z książek.
3. Poruszcie na zajęciach kwestię abonamentu RTV, opłat dla ZAIKS, nielegalnej sprzedaży płyt CD – tzw. sprzedaży „ze stolika”. Dowiedzcie się jak znaleźć i ściągnąć darmową, legalną muzykę. Nie tylko na YouTube znajdziemy takie utwory. Również portal Jamendo pełen jest utworów *free music*, uczestnicy zajęć znajdą tam też tematycznie poselekcjonowane kanały radia. Ponadto, jeśli ktoś tworzy swoją muzykę, może być na Jamendo artystą, prezentującym własne utwory!
4. Wikipedia, encyklopedia tworzona w internecie przez wszystkich użytkowników, stosuje zasady licencji CC. Wybierzcie podczas zajęć dowolny temat (astronomia, historia, czyjaś biografia, Wasza miejscowość) i przyjrzyjcie się jak skonstruowane są hasła w Wikipedii. Gdzie znajduje się informacja o licencji CC? Co się stanie, gdy klikniecie na zdjęcie przy artykule? Może stworzycie sami jakieś hasło i zostaniecie Wikipedystami?
5. Z pewnością wiele i wielu z Was robi zdjęcia, chociażby telefonem komórkowym. A może macie w rodzinie fotografa, który „obsługuje” wszystkie chrzty, wesela i urodziny? Przyjdźcie na zajęcia z fotografiami w formie wydrukowanych odbitek (które następnie zeskanujecie podczas warsztatu) lub z aparatami, którymi zrobicie zdjęcia i zgracie je na dysk. Sprawdźcie jak działa serwis z fotografiami Flickr albo Unsplash. Wybierzcie najciekawsze lub najpiękniejsze, według Was, zdjęcia innych autorów i załóżcie wspólne konto na Flickr. Dodajcie do konta zdjęcia, które chcielibyście udostępnić w internecie i zastanówcie się na warunkach zgodzicie się to zrobić.



Wszystkie czy pewne prawa zastrzeżone?

Scenariusz

Tytuł zajęć: „CC – literacki flashmob”

Cel: Upowszechnić ideę twórców „Wolnych Lektur” i jednocześnie zaktywizować grupę starszych osób we wspólnym działaniu.

Rodzaj działania: *Flashmob* to popularny sposób na kreatywne działania w terenie w formie „niespodzianki”, która oprócz częściowo wtajemniczonych osób, wciąga też w działanie przypadkowych uczestników zdarzenia. Postarajmy się, by nasza grupa zaadaptowała takie działanie do promocji i tłumaczenia zasad wolnych licencji.

Co będzie potrzebne: Dostęp do internetu, komputerów, drukarki

Przed zajęciami: Trzeba uprzedzić lokalne władze lub zarządzających terenem, że planujemy taką akcję. Trzeba też zebrać i umówić grupę na konkretną godzinę.

Czas: Moduły A i B: maks. 1,5 godziny
Moduł C: w zależności od ustalonego planu

Przebieg zajęć: Trzy moduły w kolejności alfabetycznej: A, B, C [*opisy modułów poniżej*]

Moduł A Podczas zajęć edukator/latarnik cyfrowy wprowadza grupę w tematykę opisaną w rozdziale oraz zapoznaje wszystkich z serwisem wolnelektury.pl. Należy przeciwiczyć z grupą poruszanie się „po” zakładkach portalu, np. wyszukiwanie utworów i ich odtwarzanie, pobieranie itd.

Moduł B Każdy wybiera z serwisu wolnelektury.pl krótki utwór (wiersz lub formę mieszczącą się na stronie o formacie maks. A5). W trakcie zajęć uczestnicy testują drukowanie ze strony. Wybrane utwory drukujemy w wielu egzemplarzach lub kserujemy. Edukatorzy pamiętają o zamieszczeniu w tych powielanych materiałach krótkiej, wstępnej informacji na temat serwisu, jak również np. o działalności Waszej grupy (być może warto tam zamieścić również specjalną nazwę flashmobowej akcji?).

Moduł C Zajęcia w terenie. W umówionym miejscu i czasie nasi seniorzy stawiają się z porozdzielanymi pakietami ulotek na temat licencji CC, zawierającymi teksty wybranych utworów. Seniorzy rozdają kartki z utworami przechodniom, zostawiają je w sklepach, urzędach, na przystankach itd. Koniecznie udokumentujcie swoją akcję!



Wszystkie czy pewne prawa zastrzeżone?

Karta pracy

Tytuł zajęć: „CC – literacki flashmob”

Prowadzący rozdaje członkom grupy powielone karty. Każdy uczestnik zajęć wypisuje tytuł ulubionego filmu lub ulubionej książki i wypełnia resztę rubryk. Ostatnią rubrykę „Co mogę?” (czyli: w jaki sposób mogę danego filmu czy książki użyć?) seniorzy wypełniają wspólnie z prowadzącym na podstawie informacji z rozdziału i infografik o licencjach CC.

Tytuł filmu, książki:

Autor:

Czas powstania utworu:

Daty życia autora:

Co mogę?

Tytuł filmu, książki:

Autor:

Czas powstania utworu:

Daty życia autora:

Co mogę?

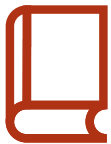
Tytuł filmu, książki:

Autor:

Czas powstania utworu:

Daty życia autora:

Co mogę?



Otwarte Zasoby Edukacyjne – jak uczyć się i nauczać w otwarty sposób?

Inspiracje do stworzenia scenariusza zajęć

Organizując zajęcia dla seniorów, często szukamy tematu, który zachęci nie tylko pojedyncze osoby, ale sprawi, że cała grupa wytrwa w danym zadaniu, a ćwicząc cyfrowe umiejętności, wzmocni swoje e-kompetencje bez straty dla społecznych więzi. Poniżej zamieszczamy przykładowe scenariusze zajęć.

Wybierzcie dla swojej grupy temat, który chcecie realizować podczas zajęć.

1. **„Tworzymy OZE!”**. Sami możemy przyczynić się do powiększenia Otwartych Zasobów Edukacyjnych w sieci. Możecie pomóc w tworzeniu bazy „Otwartych Zabytków”, stworzyć blog kulinarny, gdzie zamieścicie np. przepisy na słynne w Waszych rodzinach dania. Możecie dołączyć do nich zdjęcia, które również wejdą w obszar OZE, a filmiki z nagraniem przygotowaniami smakołyków mogą znaleźć się na otwartym kanale na YouTube.
2. **„Lokalny e-universytet”**. Spotkania Uniwersytetów Trzeciego (Każdego) Wieku są już stałym punktem planów działań ośrodków kultury, gmin i dzielnic. W ramach swojej grupy, zaplanujcie kilka spotkań, podczas których każdy uczestnik wybierze dla reszty uczestników wykład do odsłuchania lub obejrzenia na kolejnych zajęciach, korzystając np. z zasobów portalu wszechnica.org.pl.
3. **„Klasycznie-muzycznie”**. Może macie w swojej grupie muzyków? Zaplanujcie spotkanie muzyczne przy wykorzystaniu zasobów: YouTube, gdzie znajdziecie wykonania wybranych utworów, a serwisu Musopen.org, by odsłuchać nagrania, wydrukować nuty, przeczytać notkę biograficzną kompozytora. A jeśli dysponujecie jakimś instrumentem, skorzystajcie z nut i urządzcie mini-koncert!
4. **„Bukklub”**. Idea klubów książkowych narodziła się w Wielkiej Brytanii w latach trzydziestych i jest wciąż popularna w całym anglosaskim świecie. Spotkania w dyskusyjnych klubach czytelniczych także w Polsce zyskują na popularności. Załóżcie swój „Senior Bukklub”, a na kolejne jego spotkania wspólnie wybierajcie książki, korzystając np. z serwisów: wolnelektury.pl lub otworzksiazke.pl.
5. **Wystawa fotografii**. Prawie w każdej grupie są miłośnicy fotografowania. Wybierzcie jakiś temat (np. przyroda, „moje miasto” albo rodzina) i przygotujcie, za pomocą aparatów fotograficznych i tych w telefonach komórkowych, zdjęcia na wystawę. Jako uzupełnienie wybierzcie prace innych autorów: skorzystajcie z serwisów unsplash.com z darmowymi, wysokiej jakości artystycznymi fotografiami lub ze zdjęć zamieszczanych na stronie flickr.com.



Otwarte Zasoby Edukacyjne – jak uczyć się i nauczać w otwarty sposób?

Scenariusz

Tytuł zajęć: „Ściągą dla wnuka i prawnuka”

- Cel:** 1) Umożliwić podzielenie się przez starsze osoby ich wiedzą w różnych dziedzinach.
2) Aktywnie wdrożyć seniorów w cyfrowy świat i zintegrować ich z młodszym pokoleniem.

Rodzaj działania: Mini-wykłady na różne tematy w formie filmików przygotowane przez seniorów przy wsparciu edukatora. Filmiki zostaną umieszczone następnie na kanale YouTube.

Co będzie potrzebne: Notesy, długopisy, dyktafony, aparaty fotograficzne, narzędzia do filmowania; komputer z dostępem do internetu; sala do spotkań i nagrań

Przed zajęciami: Należy omówić z grupą plan zajęć, ustalić harmonogram nagrań, zadbać o sprzęt (aparaty, kamerki)

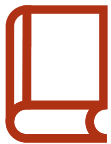
Czas: Moduły A i C: do 1,5 godziny
Moduł B: w zależności od podjętych działań i liczby uczestników

Przebieg zajęć: Trzy moduły w kolejności alfabetycznej: A, B, C *[opisy modułów poniżej]*

Moduł A Podczas spotkania edukatora z grupą odbywa się rozmowa na temat zainteresowań i specjalizacji uczestników oraz wybór tematów prezentacji (w obszarze nauk ścisłych czy inżynierskich: np. stolarstwo, modelarstwo, elektronika itp.; w obszarze humanistyki np. biografia jakiejś postaci historycznej lub reżysera, opowieść o dziele sztuki itp.; w obszarze hobbytyki: np. ogrodnictwo, hafciarstwo, wędkarstwo). Następnie uczestnicy ćwiczą krótkie formy wypowiedzi na wybrany przez siebie temat (tworzą referat trwający od 5 do 8 minut), a edukator pokazuje im jak tworzyć krótkie prezentacje np. w programie Prezi – chętni sami próbują swoich sił w tym narzędziu.

Moduł B Realizacja modułu jest rozłożona na parę dni lub godzin, ponieważ zakłada nagrywanie i filmowanie kolejnych wykładów czy referatów z uwzględnieniem powtórek. Edukator pracuje nad tworzeniem prezentacji z tymi uczestnikami, którzy wybrali taką formę przekazania wiedzy zamiast filmowania.

Moduł C Podczas zajęć filmiki i prezentacje zgrywane są na dysk, a następnie stworzony zostanie kanał na YouTube, gdzie załadowane będą nagrania i dodana w trybie edycji bibliografia tematu. W ten sposób uczestnicy dowiedzą się jak upowszechniać utworzone zasoby.



Otwarte Zasoby Edukacyjne – jak uczyć się i nauczać w otwarty sposób?

Karta pracy

Tytuł zajęć: „Ściągą dla wnuka i prawnuka”

Skorzystajcie z wyszukiwarek OZE i wypiszcie najciekawsze według Was i Waszej rodziny zasoby. Znacnie dobrze młodych członków Waszych rodzin, więc będziecie wiedzieć czy i dlaczego najbardziej przyda się im zabawnik.org, strona NASA czy wolnelektury.pl lub inne wyszukiwarki. Przygotujcie tabelkę, którą możecie przyczepić do lodówki albo na tablicy nad komputerem u synowej czy wnuka.

Wiek odbiorcy nr 1: _____

Adres www: _____

1-2 zdania opisu: _____

Wiek odbiorcy nr 3: _____

Adres www: _____

1-2 zdania opisu: _____

Wiek odbiorcy nr 4: _____

Adres www: _____

1-2 zdania opisu: _____

Wiek odbiorcy nr 2: _____

Adres www: _____

1-2 zdania opisu: _____



Inspiracje do stworzenia scenariusza zajęć (1)

W średniej wielkości mieście ma miejsce kolejny jubileusz otwarcia dużego zakładu pracy. To świetna okazja, żeby podsumować jego działalność i zgromadzić solidną dawkę informacji o jego historii. Przy okazji to dobry sposób, żeby zachęcić seniorów do skorzystania z komputerów. Opracujcie materiały do scenariusza, który pozwoli wykorzystać tę szansę – wskażcie problemy, które możecie napotkać, zasugerujcie rozwiązania, wybierzcie narzędzia, które pozwolą równocześnie stworzyć wysokiej jakości materiały oraz zachęcić seniorów do zapoznania się z internetem i komputerami. Oceńcie jakie kompetencje mogą nabyć osoby w starszym wieku.

1. Działacie w bogatej w świadectwa przeszłości okolicy, które niszczejną na skutek wielu lat zaniedbań. Wynikły one częściowo z niewiedzy – lokalne dziedzictwo to często nie monumentalne budowle. Na dodatek świetnie zachowany charakter zabudowy i lokalne zwyczaje są zagrożone przez wyludnianie się okolicznych miejscowości i nowe inwestycje.
2. Zmian nie da się powstrzymać i niektórzy mieszkańcy czują, że to ostatni dzwonek, żeby przekazać wiedzę o przeszłości. Opracujcie materiały do scenariusza, który pozwoli przedstawić im szansę jakie daje cyfryzacja oraz da edukatorom wiedzę o tym, które z materiałów mogą być naprawdę wartościowe dla odbiorców. Opiszcie narzędzia, które mogą posłużyć Waszym działaniom. Oceńcie jakie kompetencje mogą nabyć seniorzy.
3. Tradycja powraca! Przez dziesięciolecia lokalna gwara i tradycje były powodem wstydu dla społeczności, czuła ona zażenowanie, że odróżnia się od promowanej przez władzę jednolitej wizji narodu pozbawionej „zabobonu” i naleciałości z przeszłości. Młodzi zaczynają jednak szukać nowej tożsamości w starych zwyczajach, próbują odkryć stroje, mowę, stare plany i mapy. Napotykają jednak na opór – ich rodzice dalej nie są w stanie swobodnie opowiadać o rzeczach, które musieli chować przez lata. Opracujcie materiały do scenariusza, który pozwoli znów stworzyć międzypokoleniowe więzy. Opiszcie możliwe do napotkania problemy oraz sposoby ich rozwiązania, opiszcie jakie narzędzia mogą posłużyć Waszym działaniom. Oceńcie jakie kompetencje mogą nabyć osoby w starszym wieku.
4. Lokalna biblioteka chce dołączyć do grupy archiwów społecznych, ale nie posiada wystarczających sił, żeby samodzielnie zdigitalizować wszystkie materiały. Największym problemem jest to, że jej archiwa są źle opisane i potrzebuje ona pomocy w identyfikacji zdjęć, listów, gazet, nagrań i innych treści. Równocześnie chce przeprowadzić akcję pozyskiwania cyfrowych kopii archiwaliów, które mogą kryć się w domach mieszkańców oraz zebrać wszystkie te informacje, które do tej pory nie zostały utrwalone. Opracujcie materiały do scenariusza, który da latarnikom wiedzę o tym, w jaki sposób można wykorzystać akcję lokalnego ośrodka kultury do zwiększania umiejętności w zakresie kompetencji technologicznych dla seniorów, opiszcie narzędzia, które mogą temu posłużyć. Oceńcie jakie kompetencje mogą nabyć osoby w starszym wieku.



Inspiracje do stworzenia scenariusza zajęć (2)

5. Turniej Tradycji Lokalnych. Nie ma to jak zdrowa rywalizacja, gdy idzie o zainteresowanie grupy komputerami! Opracujcie materiały do scenariusza gry oraz działania „dookoła” niej, które pozwolą stoczyć seniorom bitwę na utrwalanie dziedzictwa. Opiszcie narzędzia, które pozwolą Wam wykorzystać maksymalny potencjał gry. Oceńcie jakie kompetencje mogą nabyć uczestnicy zajęć.
6. Zgłosiły się do Was osoby, które stworzyły swoje drzewo genealogiczne oraz mini-kronikę, ale trafiły na kilka problemów w poszukiwaniach. Nie wiedzą nic o możliwościach, które dają komputery i internet. Opracujcie materiały do scenariusza, który pozwoli latarnikom cyfrowym na identyfikowanie nowych możliwości technologicznych, które można przedstawić tego typu osobom – gdzie można szukać dalszych materiałów, jak zachęcić do tego seniorów, jakie narzędzia można im pokazać, żeby zrozumieli wartość nowych technologii? Oceńcie jakie kompetencje mogą nabyć osoby w starszym wieku.



Otwarte zasoby dziedzictwa i kultury w sieci

Scenariusz

Tytuł zajęć: „Tradycja powraca!” (1)

Po przywitaniu i integracji można przeprowadzić działania z następujących modułów:

Moduł A: „Sztafeta obrzędowa”

Odbiorcy: Seniorzy i dorośli (studenci, osoby w wieku 30+, 40+)

Cel: Przekazanie dawnych tradycji rodzinnych z regionu lub/i miejscowości w obrębie rodziny

Rodzaj działania: Uczestnicy zajęć wchodzi w współpracę z pokoleniem swoich dzieci i wnuków; podczas rozmów, spotkań zbierają i opracowują (np. w formie bloga) wywiady dotyczące zwyczajów (obrzędowość dorocznia i rodzinna); następnym krokiem, po spotkaniu się całej grupy seniorów na zajęciach, może być umieszczenie zebranych informacji we wspólnej przestrzeni (lokalna gazeta, strona www., event w ratuszu/remizie/GOK, gdzie zamieszczone zostaną tablice ze zdjęciami, fragmentami wywiadów itp.).

Co jest potrzebne: Dyktafony, aparaty fotograficzne, komputery z dostępem do internetu

Czas trwania: Faza wstępna: 1,5 godziny (wprowadzenie, wstęp, rozdzielenie zadań);
Faza działania: 1-2 tygodnie;

Finał (zależnie od warunków podjętej współpracy z wybranym partnerem: radiem, portalem, gazetą, ratuszem, ośrodkiem kultury, biblioteką).

Moduł B: „Rozplątać języki”

Odbiorcy: Seniorzy i przedszkolaki, uczniowie szkoły podstawowej

Cel: Przypomnienie młodszemu pokoleniu słów, które wyszły z użycia oraz gwary lokalnej
Najpierw we współpracy ze szkołą, nasza grupa przychodzi jako Gość na lekcję i opowiada

Rodzaj działania: o tradycjach. Dzieci mogą zadawać grupie pytania; następnie już poza szkołą lub podczas spaceru edukacyjnego z nauczycielem, dzieci starają się zarejestrować dawne słowa, teksty piosenek, przyśpiewek, zawołań, życzeń/powinszowań, słowa gwarowe. Nauczyciele z edukatorem pomagają opatrzyć je objaśnieniami. Rejestrując dawną leksykę, pamiętają jednocześnie o zapisie biografii osoby przywołującej dawniej używane słownictwo.

Co jest potrzebne: Dyktafony, aparaty fotograficzne, komputery z dostępem do internetu

Czas trwania: Faza wstępna: 1,5 godziny (wprowadzenie, wstęp, rozdzielenie zadań);
Faza działania: 2 dni na zebranie materiału, 3 dni na opracowanie go z nauczycielami;
Finał: 1 godzina – spotkanie w szkole z seniorami i przedstawienie wyników pracy.



Otwarte zasoby dziedzictwa i kultury w sieci

Scenariusz

Tytuł zajęć: „Tradycja powraca!” (2)

Moduł C: „Sztafeta obrzędowa”

Odbiorcy: Seniorzy i gimnazjaliści, licealiści

Cel: Wspólnym działaniem doprowadzić do twórczego porównania dawnych i obecnych mód żywieniowych; interaktywnie podejść do międzypokoleniowej rozmowy o tradycjach kulinarnych i współczesnych trendach.

Kontekst: Wspomnienia starszego pokolenia stają się żywe dla młodzieży w obliczu nowych miejskich trendów żywieniowych związanych z ideą zdrowego miejskiego życia; materiały z tych spotkań i wspólnych zakupów mogą zakończyć się wystawą, wspólnym gotowaniem itp.

Rodzaj działania: Międzypokoleniowy event (np. weekendowy) – gra miejska. W określonych punktach miasta związanych ze sprzedażą zdrowych produktów żywnościowych (np. u lokalnych wytwórców żywności tradycyjnej), seniorzy i młodzież dzielą się wiedzą o dawnych i obecnych smakach, potrawach, różnicach w żywieniu dawniej i dziś; jedna i druga grupa wyszukuje w internecie dawne i współczesne przepisy na to samo danie/dania (np. wigilijna kolacja; tradycyjny lokalny przysmak itp.).

Co jest potrzebne: Komputery z dostępem do internetu, wcześniej zaplanowana współpraca z biorącymi udział klasami i seniorami oraz miejscem, gdzie ewentualnie odbędzie się finał eventu (pizzeria, GOK, ratusz, szkoła, biblioteka...); dyktafony, aparaty fotograficzne; mapa miejscowości dla uczestników, z zagadkami i pytaniami, które mają doprowadzić biorącą udział w grze młodzież do konkretnych umówionych wcześniej osób/miejsc i zadania im pytania. Np.: „W obrębie rynku znajdź panią z konfiturami i spisz przepis”; lub: „10 kroków od fontanny znajdziesz kartkę z przedwojennym adresem piekarni w naszym mieście – spróbuj zlokalizować to miejsce” itp.

Czas trwania: Faza wstępna: 1,5 godziny (wprowadzenie, wstęp, rozdzielenie zadań);
Faza działania: kilka godzin gry w terenie;
Finał: 2-4 godziny (w zależności od podjętej współpracy); wspólne gotowanie, otwarcie wystawy, prezentacja materiałów.



Otwarte zasoby dziedzictwa i kultury w sieci



Karta pracy

Tytuł zajęć: Działanie w ramach projektu

„Otwarte Zabytki”

– wybór obiektów zabytkowych

Uwaga: edukator po wprowadzającej rozmowie z grupą, rozdaje uczestnikom zajęć wydruki kart. Seniorzy wspólnie wypracowują odpowiedzi ogólne, następnie robią swoje notatki, np. podczas „spaceru edukacyjnego”. Na kolejnych zajęciach, na podstawie wypełnionych kart, spróbujcie uzupełnić bazę „Otwartych Zabytków”.

Który zabytek w swojej okolicy darzycie szczególnym sentymentem (podaj nazwę, lokalizację i jedno zdanie uzasadnienia)?

Które zabytki pokazałobyście turystom odwiedzającym Wasz region (podaj nazwy, lokalizację i jedno zdanie uzasadnienia dla każdego zabytku)?

Czy znacie historię tych obiektów? Czy wiecie jak się łączy z historią Waszej miejscowości? Omówcie temat w grupie podczas zajęć albo z rodziną lub przyjaciółmi; może uda się Wam, z pomocą edukatora, nagrać historię mówioną o danym zabytku?

Czy wiecie, gdzie szukać informacji o lokalnych zabytkach (źródła papierowe, internet)? Omówcie temat w grupie podczas zajęć.

Czy wiecie w jakim stanie są ważne dla regionu zabytki? Jaką rolę pełnią obecnie? Omówcie temat w grupie podczas zajęć lub z rodziną albo w kręgu przyjaciół.



Wkręć się i zacznij działać – aktywność w serwisach społecznościowych a podnoszenie kompetencji cyfrowych

Inspiracje do stworzenia scenariusza zajęć

Organizując zajęcia dla seniorów, często szukamy tematu, który zachęci nie tylko pojedyncze osoby, ale sprawi, że cała grupa wytrwa w danym zadaniu, a ćwicząc cyfrowe umiejętności, wzmocni swoje e-kompetencje bez straty dla społecznych więzi. Poniżej zamieszczamy przykładowe scenariusze zajęć.

Wybierzcie dla swojej grupy temat, który chcecie realizować podczas zajęć.

1. **„Wikimaraton”**. Podczas zajęć grupa uczy się korzystania z Wikipedii i szykuje się do swojego „Wikimaratonu 50+”: wspólnie z edukatorem seniorzy wybierają kilkanaście dowolnych haseł do edycji (czyli np. do rozszerzenia, dodania źródeł, poprawek jeśli są widoczne błędy itp.). W drugiej części zajęć albo na kolejnych spróbujcie udoskonalić Wikipedię dla dobra wszystkich korzystających z niej internautów!
2. **„Otwarte Zabytki”**. Edukator prezentuje grupie stronę projektu www.otwartzabytki.pl i wyjaśnia zasady współpracy z nim, czyli jego współtworzenia. Oglądając strony swoich lub dowolnych: gminy, województwa, miasta (można spojrzeć np. w zakładkę o lokalnych atrakcjach turystycznych), uczestnicy wybierają kilka obiektów, o których informacje chcą sprawdzić, uzupełnić w bazie „Otwartych Zabytków” (OZ) lub wręcz wprowadzić do tej bazy.
3. **Bliska kartografia**. Podczas zajęć zobaczcie najpierw zwyczajne, drukowane atlasy, edukator niech przygotuje kilka pustych konturowych plansz z mapami okolicy do odręcznego wypełniania. Następnie grupa zapozna się z Wikimapą, by w kolejnej fazie móc nanosić na wirtualną mapę obiekty ze swojej okolicy.
4. **Pomagam – wirtualnie i realnie**. Zastanówcie się czy w Waszej okolicy nie ma miejsca lub instytucji, które potrzebują wsparcia lub rozwiązania jakiegoś problemu. Może zbiórka książek dla biblioteki jest dobrym pomysłem? Albo zrobienie akcji nagłaśniającej brak oświetlenia w parku? Załóżcie konta Waszych akcji na portalu społecznościowym Facebook, a potem utwórzcie na nich „Wydarzenia” – niech dołączą do niego Wasi młodszy i starszy znajomi, a także nieznanymi mieszkańcy z okolicy.
5. **Piękne i ulubione**. Poznajemy serwis Pinterest! Na zajęciach rozmawiamy o swoich hobby, o ulubionych miejscach na świecie, o trendach i dziedzinach, które szczególnie nas interesują. Następnie z edukatorem uczestnicy przeszukują Pinterest w poszukiwaniu tych tematów. Zakładamy tablice i segregujemy znajdowane obrazki. A może ładujemy do serwisu swoje fotografie (np. naszych ogrodowych roślinnych aranżacji albo ulubionych przedmiotów z kolekcji)?



Wkręć się i zacznij działać – aktywność w serwisach społecznościowych a podnoszenie kompetencji cyfrowych

Scenariusz

Tytuł zajęć: „Moje miasto w internecie”

Odbiorcy: Seniorzy

Cel: Zintegrować lokalną grupę seniorów, zainteresować uczestników historią i walorami własnej okolicy oraz przeciwdziałać wykluczeniu cyfrowemu poprzez kulturotwórcze, społeczne działania i poznanie funkcjonowania serwisów społecznościowych.

Rodzaj działania: Przygotowanie bazy informacyjno-zdjęciowej o najbliższej okolicy, wprowadzenie danych do zasobów wybranych serwisów społecznościowych.

Moduł A

Przebieg zajęć: Zbierzcie różnego rodzaju informacje o Waszej okolicy: spiszcie fakty i dane na komputerze, zróbcie fotografie, zeskanujcie dostępne publiczne lub prywatne archiwalia.

Co jest potrzebne: Komputery z dostępem do internetu, aparaty fotograficzne, ewentualnie skanery

Czas trwania: 1 godzina i więcej (w zależności od ustaleń)

Moduł B

Przebieg zajęć: Używając różnych mediów społecznościowych (Facebook, Pinterest, Nasza Klasa [nk.pl], Wikipedia, „Otwarte Zabytki” i inne), spróbujcie wypromować swoją miejscowość czy gminę, prezentując w różnych formach najciekawsze/najpiękniejsze jej miejsca czy obiekty. Może to być Wiki-artykuł, tablica na Pinterest, zdjęcia w albumie na nk.pl lub Facebooku, zabytki uwzględnione w katalogu OZ itp. Przekażcie władzom gminnym lub miejskim, sołectwu efekty Waszych działań.

Co jest potrzebne: Komputery z dostępem do internetu, aparaty fotograficzne, ewentualnie skanery

Czas trwania: 1,5 godziny lub więcej



Wkręć się i zacznij działać – aktywność w serwisach społecznościowych a podnoszenie kompetencji cyfrowych

Karta pracy

W jednej rubryce wypisz wybrane przez Ciebie hasła z Wikipedii, w drugiej rubryce napisz o jakie informacje chciałbyś uzupełnić dane hasło.

Omówcie wspólnie, podczas zajęć, Wasze wybory i uwagi. Zrealizujcie się jako Wikipedyści!

Hasło z Wikipedii	Twoje uzupełnienia, brakujące informacje



Jak zadbać o bezpieczeństwo i prywatność w cyfrowym świecie?

Inspiracje do stworzenia scenariusza zajęć

Organizując zajęcia dla seniorów, często szukamy tematu, który zachęci nie tylko pojedyncze osoby, ale sprawi, że cała grupa wytrwa w danym zadaniu, a ćwicząc cyfrowe umiejętności, wzmocni swoje e-kompetencje bez straty dla społecznych więzi. Poniżej zamieszczamy przykładowe scenariusze zajęć.

Wybierzcie dla swojej grupy temat, który chcecie realizować podczas zajęć.

1. **„Wikimaraton”**. Regulaminy. Wybierzcie z wyszukiwarki przykładowy sklep internetowy, portal z fotografiami albo stronę banku. Znajdźcie zamieszczony na nich regulamin oraz zakładkę o ochronie prywatności użytkowników – przeczytajcie je i podyskutujcie o tym czy te informacje Was przekonały i czy zaakceptowalibyście takie treści.
2. **Ustawienia prywatności**. Załóżcie profil Waszej grupy na portalu Facebook, załadujcie na nim „Albumy” z fotografiami z Waszych zajęć. Przyjrzyjcie się zasadom prywatności tego portalu, wspólnie zaznaczcie w „Ustawieniach” dostępność do Waszej grupy dla innych użytkowników, widoczność zdjęć itd. Wymyślcie dobre (tzn. „silne”) hasło do logowania się na Facebooku.
3. **Phishing i inne zagrożenia związane z wyłudzeniem danych**. Grupa przygotowuje scenkę pokazującą rozmowę telefoniczną: jedna osoba (edukator/latarnik cyfrowy) wciela się w rolę fałszywego przedstawiciela banku, druga osoba natomiast odgrywa rolę kogoś, kto zdradza wszelkie dane (np. jest klientem banku), ufając fałszywemu przedstawicielowi. W kolejnej wersji scenki odbiorca rozmowy nie ulega podstępowi i demaskuje fałszywy telefon. Porównajcie też strony bankowe z wydrukami stron udających znane banki.
4. **Prywatność na YouTube**. Nagrajcie kamerką, np. w telefonie, dwa filmiki: jeden pokazujący z oddalenia Wasze zajęcia (np. głowy pochylone nad klawiaturami i głos edukatora dobiegający z sali), drugi – nakręcony np. podczas wspólnego poczęstunku po zajęciach. Pierwszy film prześlijcie na YouTube z ustawieniami „Publiczny”, drugi zabezpieczcie ustawieniem prywatności (np. poprzez opcję podawania linku tylko znajomym).
5. **Dobre hasło**. Poćwiczcie wymyślanie haseł. Najpierw na kartkach (w trzech wybranych dowolnie opcjach: np. minimum siedem liter, trzy liczby; albo: minimum sześć liter, w tym dwie duże itp.), potem – rejestrując się do wybranych stron, portali, e-sklepów. Tej rejestracji nie musicie skończyć – to ćwiczenie! Przy tej próbnej rejestracji system będzie pokazywał czy Wasze hasło jest „silne” (zielona linia) czy „słabe” (czerwona linia).



Jak zadbać o bezpieczeństwo i prywatność w cyfrowym świecie?

Scenariusz

Tytuł zajęć: „Dobre hasło = bezpieczeństwo”

Odbiorcy: Seniorzy

Cel: Uświadomienie seniorom wagi bezpieczeństwa w sieci i pokazanie, że zachowanie bezpieczeństwa jest możliwe do samodzielnego zapewnienia sobie przy zachowaniu prostych zasad, np. poprzez ułożenie „silnego” hasła do logowania się.

Rodzaj działania: Wymyślanie haseł do logowania się (każda osoba wymyśla min. 3 hasła), tak by spełniały one standardy „silnego” hasła i były możliwe do zapamiętania. Możemy zaprosić do pomocy młodsze pokolenie!

Co jest potrzebne: Wydrukowane w powiększeniu, a następnie wycięte z kartonu, litery, znaki, cyfry (mogą być one też dostępne jako klocki drewniane – może pożyczycie je z pobliskiej szkoły?). Komputery z dostępem do sieci.

Przebieg zajęć: Na początku prowadzący wyjaśnia w jakich sytuacjach musimy używać hasła (np. logowanie się do swojego komputera, poczty internetowej, przy zakupach online, w niektórych bibliotekach cyfrowych, w e-bankowości, na portalach społecznościowych itp.). Podkreśla przy tym, że dobrze mieć do każdego z tych miejsc w sieci osobne (tzn. inne) hasło.

Pokazuje również konkretne strony z rozpoczętą wcześniej rejestracją i informacją czy hasło jest „silne” czy „słabe” albo wydrukowane wcześniej printscreeny takich stron. Następnie uczestnicy wymyślają swoje hasła – na kartkach albo na wspólnym, dużym stole, korzystając z przygotowanych szablonów (klocków). Edukator/latarnik cyfrowy podaje opcje haseł do ułożenia o różnych wymaganiach – jedno hasło niech ma duże i małe litery oraz dwie cyfry, drugie niech składa się z min. dwóch znaków, pięciu liter, w tym dwóch małych itp. Zajęcia kończą się rozmową o sposobach zapamiętywania haseł lub szyfrowania ich w osobistych notesach, telefonach, domowych papierach.

Czas trwania: Do 1,5 godziny



Jak zadbać o bezpieczeństwo i prywatność w cyfrowym świecie?

Karta pracy

Tytuł zajęć: „Dobre hasło = bezpieczeństwo”

Porównaj obrazki:

Które hasło będzie trudniej odszyfrować przypadkowej osobie o złych intencjach?



hasło

30.03.1972



hasło

x100spVc21



Czym jest Wolne i Otwarte Oprogramowanie?

Inspiracje do stworzenia scenariusza zajęć

Organizując zajęcia dla seniorów, często szukamy tematu, który zachęci nie tylko pojedyncze osoby, ale sprawi, że cała grupa wytrwa w danym zadaniu, a ćwicząc cyfrowe umiejętności, wzmocni swoje e-kompetencje bez straty dla społecznych więzi. Poniżej zamieszczamy przykładowe scenariusze zajęć.

Wybierzcie dla swojej grupy temat, który chcecie realizować podczas zajęć.

1. **„Piszemy wspomnienia”**. Podczas zajęć zapoznajcie się z obsługą klawiatury i edytora tekstu. W programie Writer lub Libre Office, niech każdy napisze fragment swoich wspomnień powiązany z jakimś okresem w historii świata, kraju, miejscowości albo rodziny. Połączone wspomnienia możecie umieszczać w „odcinkach” na blogu założonym np. w narzędziu Blogger.
2. **„Finanse pod kontrolą”**. Użyjcie jednego z programów: Calc lub Libre Office lub HomeBank. Zaczynjcie od prostych rachunków np. od podliczenia wydatków Waszej grupy związanych z prowadzeniem zajęć przez jeden miesiąc albo kosztów poniesionych na zorganizowanie wybranej imprezy z uwzględnieniem dotacji władz gminnych itp.
3. **„Cyfrowy prezent”**. Zaprojektujcie w programie GIMP kartki – zdjęcia portretowe. Zgrane na dysk zdjęcie obróbcie narzędziami tego programu: dodajcie napisy, rysunki, ramki itp. Takie kartki świąteczne (urodzinowe) po wydrukowaniu możecie podarować w prezencie najbliższemu (np. oprawione w ramkę lub wklejone w kartonowe „skrzydełka” jako rozkładaną kartkę).
4. **„Pamiętka ze spaceru”**. Warto czasem wyjść z sali i „zdigitalizować” swoją okolicę. Wymyślcie temat spaceru, podczas którego będziecie robić zdjęcia (np. zabytki, przyroda, ciekawi ludzie). Na kolejnych zajęciach podsumujcie ten tematyczny spacer w formie pokazu slajdów. Przygotujcie pokaz przy użyciu programów Impress lub Libre Office.
5. **„Kino na 50-tkę z plusem!”** Razem z edukatorem zainstalujcie darmowe oprogramowanie do odtwarzania filmów – VLC – i obejrzyjcie wybrany film.
6. **Gry komputerowe** to relaks na koniec trudnych zajęć albo dobre, dla seniora, ćwiczenie obsługi myszy i klawiatury. Nie zawsze musi być to nieśmiertelny „Pasjans”! Poznajcie np. OpenTTD (Open Transport Tycoon Deluxe) – świetną grę polegającą na tworzeniu linii transportowych między fabrykami. Możecie też pograć w szachy, pobierając oprogramowanie ze strony stockfishchess.org (jeśli ktoś z uczestników ma smartfona, edukator może pomóc zainstalować darmową wersję tych szachów np. na Androida.)



Czym jest Wolne i Otwarte Oprogramowanie?

Scenariusz

Tytuł zajęć: „Pamiętka ze spaceru”

Cel: Zintegrowanie grupy starszych osób we wspólnym działaniu, które ma pokazać związek świata realnego z wirtualnym: przydatność cyfrowych, „wolnych” narzędzi w codziennym funkcjonowaniu uczestników.

Rodzaj działania: Działanie w terenie przy wykorzystaniu aparatów cyfrowych i aparatów fotograficznych w komórkach; praca w programie Impress i ewentualnie w Prezi.

Co będzie potrzebne: Sala, komputery z zainstalowanym programem Impress, aparaty cyfrowe lub w telefonach

Czas: Moduł A: pow. 1 godziny (w zależności od wyboru przestrzeni do spaceru lub dalszej wycieczki)
Moduły B i C: maks. 1,5 godziny

Przebieg zajęć: Trzy moduły w kolejności alfabetycznej: A, B, C [opisy modułów poniżej]

Moduł A Grupa wybiera miejsce spaceru oraz tematykę fotografii, jakie mają być wykonane podczas działania w terenie. Przed zajęciami edukator ćwiczy z uczestnikami proces fotografowania i zapisywania zdjęć, używania zoomu, lampy błyskowej, automatycznych funkcji efektów (portret, krajobraz, zdjęcie w ciemnym pomieszczeniu itp.).

Moduł B Grupa uczy się zgrywać fotografie z aparatu do folderu na dysku komputera. Następnie uczestnicy przygotowują pokaz slajdów w programie Impress: każdy może stworzyć swój pokaz, ale najlepiej będzie, jeśli grupa stworzy też jedną wspólną prezentację, wybierając z puli zrobionych zdjęć te najciekawsze. Edukator może również zapoznać uczestników z programem Prezi do tworzenia efektownych prezentacji.

Moduł C Grupa pokazuje przygotowaną prezentację zaproszonym gościom (przyjaciołom, rodzinie, znajomym).



Czym jest Wolne i Otwarte Oprogramowanie?

Karta pracy QUIZ

Sprawdź swoją wiedzę o wolnym oprogramowaniu!

1. Zaznacz, która ikona odnosi się do darmowej i wolnej przeglądarki internetowej:

- a) Google Chrome,
- b) Internet Explorer,
- c) Mozilla Firefox,
- d) Opera.



2. Jeśli nie masz w komputerze systemu Windows, do napisania podania do urzędu użyjesz programu:

- a) Microsoft Word,
- b) Writer.

3. Chcesz zrobić pokaz slajdów z Pierwszej Komunii swojego wnuka lub prawnuka. Jakiego programu użyjesz, jeśli nie masz wykupionego pełnego pakietu Windows?:

- a) PowerPoint,
- b) Impress,
- c) Prezi.

4. Którego programu możesz użyć do obróbki graficznej zdjęć, jeśli nie masz wykupionego płatnego pakietu?:

- a) Photoshop,
- b) GIMP.

5. Praca domowa: rozegraj partyjkę szachów na stronie www.stockfishchess.org.

Plakaty

Prawo autorskie

otwartawiedza.pl



Przedmiotem prawa autorskiego jest utwór



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



Utwór jest chroniony prawem autorskim od momentu powstania. Określa ono w jaki sposób inni mogą z niego korzystać i jakie zyski może czerpać autor. Jest to ochrona automatyczna.



- BY Uznanie autorstwa
- NC Wykorzystanie niekomercyjne
- ND Bez utworów zależnych
- SA Na tych samych warunkach

Twórca może również sam ustalić zasady, na jakich chce, by jego utwór był udostępniany, oznaczając go licencjami Creative Commons.

Prawa autorskie dzielimy na: **osobiste**

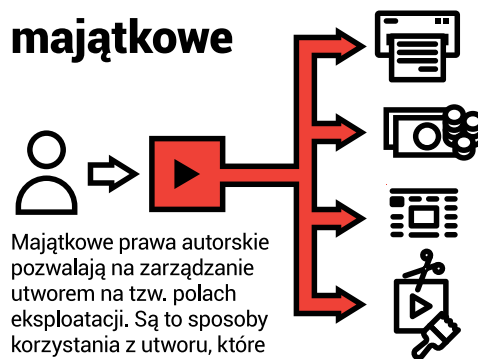


Chronią więź autora z utworem. Są niezbywalne.



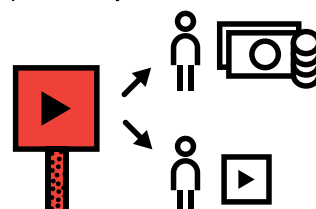
Gwarantują, że utwór będzie zawsze podpisywany nazwiskiem twórcy lub jego pseudonimem (chyba że zdecyduje się on pozostać anonimowy).

majątkowe



Majątkowe prawa autorskie pozwalają na zarządzanie utworem na tzw. polach eksploatacji. Są to sposoby korzystania z utworu, które autor może sprzedać lub udzielić na nie licencji.

Prawa majątkowe są dziedziczne, można nimi handlować, a czasem przysługują naszemu pracodawcy.



Oznacza to, że jedna osoba może być autorem, a inna zarabiać na jego dziele.

Dozwolony użytek

Prawo autorskie zezwala na korzystanie z już rozpowszechnionego utworu w zakresie własnego użytku osobistego, bez konieczności pytania o zgodę ani zapłaty wynagrodzenia.



Autorskie prawa majątkowe obowiązują:

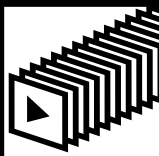
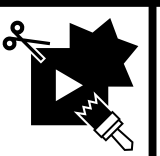
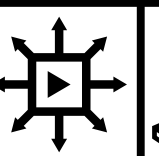
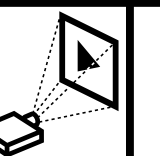



Przez cały czas życia autora


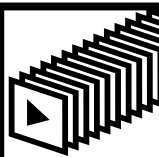
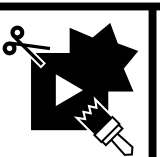
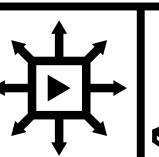
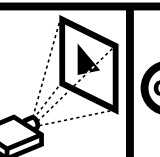
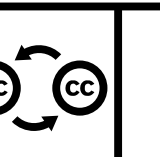

- 70 lat po jego śmierci
- 70 lat od daty pierwszej publikacji, jeśli twórca nie jest znany albo jeśli przysługują one innej osobie niż twórca
- 70 lat od daty powstania, jeśli utwór nie został nigdy rozpowszechniony
- 50 lat od daty pierwszej emisji programów RTV oraz sporządzenia fonogramów i wideogramów




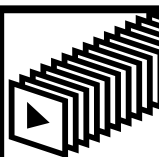
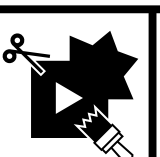
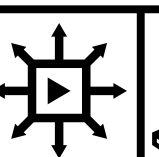
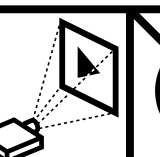
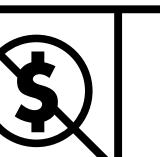

Utwory, do których prawa majątkowe wygasły trafiają do tzw. Domeny Publicznej.

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

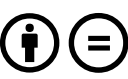
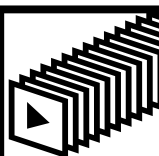
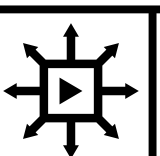
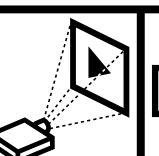
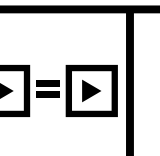

Uznanie autorstwa 3.0 Polska

 BY-SA						
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


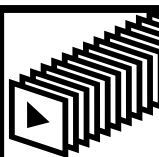
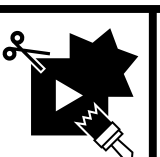
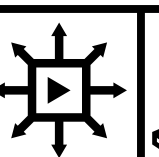
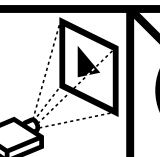
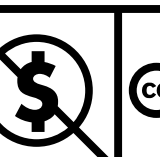
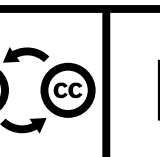

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Polska

 BY-NC						
Ten utwór możesz za darmo:	kopiować	zmieniać i remiksować	rozpowszechniać	przedstawiać i wykonywać	ale nie możesz na nim zarabiać	i musisz oznaczyć autora oryginału


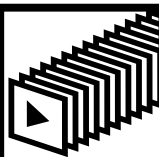
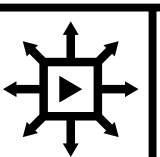
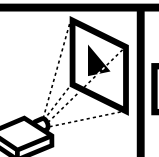
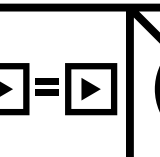
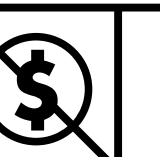

Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 3.0 Polska

 BY-ND					
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

 BY-NC-SA							
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

 BY-NC-ND						
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

Chcesz publikować na Creative Commons? Wybierz właściwą licencję!

START



Czy zgadzasz się aby inne osoby mogły wykorzystywać i kopiować Twoje utwory? Legalnie, bez pytania o zgodę, ale z zachowaniem Twoich praw?

NIE

Z Twojego utworu będzie można korzystać wyłącznie w ramach dozwolonego użytku.

TAK

Czy zgadzasz się aby Twój utwór był wykorzystywany w możliwie szeroki sposób, również komercyjny? Twój utwór może stać się Otwartym Zasobem Edukacyjnym.

TAK

Czy zgadzasz się na modyfikowanie swojego utworu?

NIE

Czy zgadzasz się na komercyjne wykorzystanie Twojego utworu?

NIE

TAK

Chcesz, aby utwory zależne były również dostępne na takiej samej licencji?

TAK

NIE

Chcesz, aby utwory zależne były również dostępne na takiej samej licencji?

Chcesz, aby utwory zależne były również dostępne na takiej samej licencji?

Użyj licencji: Uznanie Autorstwa – Bez Utworów Zależnych.



Użyj licencji: Uznanie Autorstwa – Bez Utworów Zależnych – Użycie niekomercyjne



TAK

NIE

TAK

NIE

Użyj licencji: Uznanie Autorstwa – Na Tych Samych Warunkach



Użyj licencji: Uznanie Autorstwa



Te dwie licencje często nazywamy również wolnymi ponieważ gwarantują najszerze swobody użytkownikom. Są rekomendowane przez Koalicję Otwartej Edukacji.

Użyj licencji: Uznanie Autorstwa – Użycie Niekomercyjne – Na Tych Samych Warunkach



Użyj licencji: Uznanie Autorstwa – Użycie Niekomercyjne



Internet

służy nam do komunikacji, dostarcza informacji i rozrywki



jest narzędziem pracy, pomaga w podtrzymywaniu więzi

Korzysta dziś z niego

62%

Polaków



jedynie

17%

to osoby powyżej
60 roku życia.



Dołącz - niech będzie nas więcej!

Źródło: World Internet Project: Polska 2013

TEMATYCZNE SERWISY SPOŁECZNOŚCIOWE
TWORZONE SĄ Z POTRZEBY ZROBIENIA CZEGOŚ

razem

Z KORZYŚCIĄ DLA INNYCH

STAŃ SIĘ

INTERNETOWYM
WOLONTARIUSZEM

współtwórz
otwartą
mapę świata

na OpenStreetMap

wzbogacaj mapę
polskich zabytków

uzupełniając
Otwarte Zabytki

poszukuj historii
swojej rodziny

tworząc drzewo genealogiczne
poprzez MyHeritage.pl

powiększaj
wiedzę

o wydarzeniach, ludziach
miejscach i zjawiskach

redagując Wikipedię

5

ZASAD BEZPIECZEŃSTWA W SIECI

1.



CHROŃ SWOJE HASŁA

używaj różnych haseł
do różnych usług

2.



OSTROŻNIE KORZYSTAJ

z niezabezpieczonych
sieci wi-fi

3.



PAMIĘTAJ AKTUALIZOWAĆ

oprogramowanie
antywirusowe

4.



CZYTAJ REGULAMINY

i polityki prywatności

5.



ZAINSTALUJ W PRZEGLĄDARCE

wtyczki pozwalające uniknąć śledzenia
Twoich zachowań w internecie

Ikona klucza: Marcio Duarte, parasolki: Lemon Liu, peryskopu: Luis Prado. The Noun Project, CC BY 3.0 

CHROŃ SWOJĄ PRYWATNOŚĆ

W INTERNECIE

1. 

**PAMIĘTAJ, ŻE W SIECI
NIC NIE ZNIKA**
zastanów się, nim
cokolwiek opublikujesz

2. 

**CZYTAJ REGULAMINY
i polityki prywatności**

3. 

**ZADBAJ O USTAWIENIA
PRYWATNOŚCI**
na swoim koncie w usługach,
do których się logujesz

4. 

**ZADBAJ O USTAWIENIA
PRZEGLĄDARKI**
zainstaluj wtyczki
zwiększające ochronę
prywatności

5. 

**PAMIĘTAJ, ŻE Z KORZYŚCIĄ
DLA PRYWATNOŚCI**
niektóre sprawy lepiej
załatwić off-line

Przewodnik internetowy – poznaj, korzystaj, twórz

Autorzy:

Paulina Haratyk, Anna Obem, Kasia Sawko, Klara Sielicka,
Kamil Śliwowski, Katarzyna Werner, Michał „rysiek” Woźniak

Konsultacja:

Jakub Danecki, Klaudia Grabowska, Justyna Hofmokl, Helena Rymar

Opracowanie:

Paulina Haratyk, Klara Sielicka-Baryłka

Redakcja i korekta:

Karolina Błachnio

Projekt graficzny, skład, łamanie:

Anna Piwowar,

z wykorzystaniem infografiki i plakatów Piotra Chuchli i Joanny Tarkowskiej

Druk:

Zakład Poligraficzny Jerzy Kink

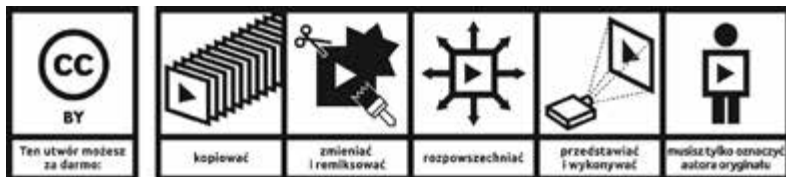


CENTRUM
CYFROWE

projekt: polska[®]

Warszawa 2013

ISBN: 78-83-936110-7-2



Użycie auterstwa 3.0 Polska – Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmieranie, 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/>

Publikacja jest dostępna na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 Polska, pewne prawa zastrzeżone na rzecz autorów i Centrum Cyfrowego Projekt: Polska. Pełna treść licencji jest dostępna na stronie creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl. Zezwala się na dowolne wykorzystywanie treści publikacji pod warunkiem wskazania autorów oraz podania informacji o licencji.

Publikacja jest dostępna w sieci pod adresem:

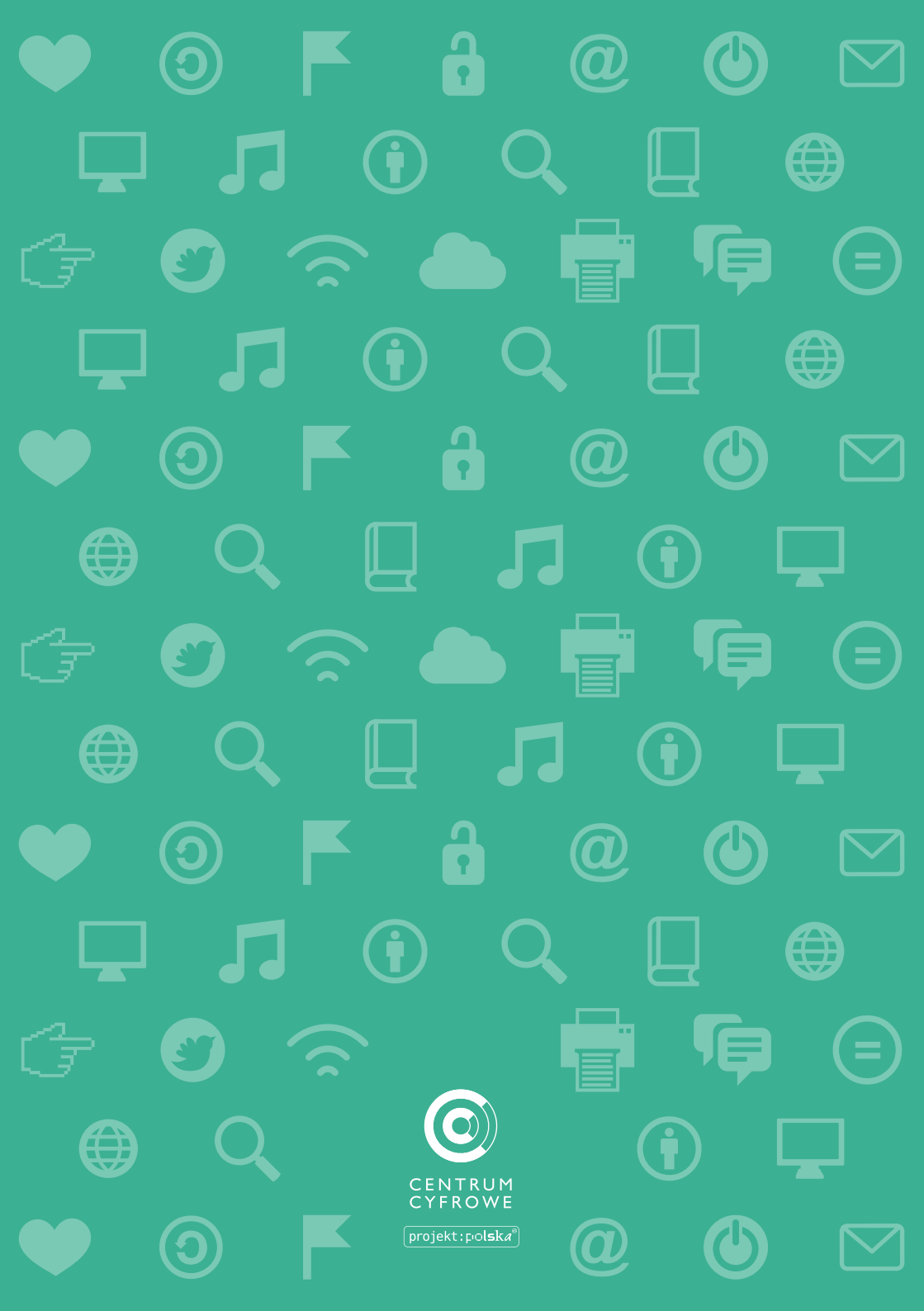
<http://centrumcyfrowe.pl/przewodnik-internetowy>

Projekt współfinansowany

ze środków Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji.



Ministerstwo
Administracji
i Cyfryzacji



CENTRUM
CYFROWE

projekt: polska