

PRACA ZBIOROWA

**Otwarte Zasoby
Edukacyjne. Szukaj,
twórz, dziel się**

ALEKSANDRA CZETWERTYŃSKA, KAROLINA GRODECKA,
 KATARZYNA GÓRKIEWICZ, KAMIL ŚLIWOWSKI, KATARZYNA
 WERNER

Otwarte Zasoby Edukacyjne *Szukaj, twórz, dziel się*

WSTĘP	2
CZĘŚĆ 1. POZNAJ OTWARTE ZASOBY EDUKACYJNE	3
PO CO ZAJMOWAĆ SIĘ OTWARTĄ EDUKACJĄ?	3
CYFROWE ZASOBY EDUKACYJNE	3
OTWARTE ZASOBY EDUKACYJNE W KONTEKŚCIE WSPÓŁCZESNYCH NARZĘDZI EDUKACYJNYCH	4
MIĘDZYNARODOWY RUCH OZE	5
CZYM JEST KOED?	6
OTWARTE ZASOBY A NARZĘDZIA PRAWNOAUTORSKIE	7
DOMENA PUBLICZNA	7
WOLNE LICENCJE	7
LICENCJE CREATIVE COMMONS	7
INNE WOLNE LICENCJE	9
CZĘŚĆ 2. SZUKAJ, TWÓRZ, DZIEL SIĘ	10
CO ZNAJDZIESZ W INTERNECIE I GDZIE SZUKAĆ OTWARTYCH ZASO- BÓW?	10
JAK UŻYWAĆ ZASOBÓW Z SIECI. PYTANIA I ODPOWIEDZI	11
OTWARTE ZASOBY A INSTYTUCJE	12
OTWARTE ZASOBY A ŚRODOWISKO EDUKACYJNE	12
OTWARTE ZASOBY. ZAGADNIENIA PRAKTYCZNE	13
JAK I GDZIE SZUKAĆ OTWARTYCH ZASOBÓW	15
JEDNA WYSZUKIWARKA I JEDEN SERWIS NA START	15
GDZIE ZNAJDZIESZ OTWARTE ZASOBY EDUKACYJNE	16
OTWARTE ZASOBY TEKSTOWE	16
OTWARTE ZASOBY WIDEO	17
OTWARTE ZDJĘCIA I GRAFIKA	18
JAK TWORZYĆ I PUBLIKOWAĆ MATERIAŁY, PAMIĘTAJĄC O PRAWIE AUTORSKIM, LICENCJACH I DOSTĘPNOŚCI DLA OSÓB O SPECJALNYCH POTRZEBACH	19
DLACZEGO NAJPIERW WARTO WYBRAĆ LICENCJE?	20
Z CZEGO MOŻEMY WYBIERAĆ, CZYLI LICENCJE CREATIVE COM- MONS	20
LICENCJE	22
LICENCJE - PYTANIA I ODPOWIEDZI	24
TWORZENIE INFOGRAFIK	28
TWORZENIE WIDEO	29
TWORZENIE SCENARIUSZA LEKCJI I UDOSTĘPNIANIE GO W IN- TERNECIE	29
TWORZENIE PREZENTACJI	30
TWORZENIE STRONY WWW	32
TWORZENIE KURSU E-LEARNINGOWEGO	33
SŁOWNICZEK	35

WSTĘP

Przewodnik po Otwartych Zasobach Edukacyjnych został po raz pierwszy opracowany w 2010 roku, a w następnych latach był uzupełniany, poprawiany i rozbudowywany. Doczekał się pięciu wydań. Kiedy po raz kolejny stanęliśmy przed wyzwaniem zaktualizowania go, uznaliśmy, że nie chcemy przygotowywać jego następnej, udoskonalonej wersji. Bogatsi o wieloletnie doświadczenia w pracy z nauczycielami szkolnymi i akademickimi oraz edukatorami, zdecydowaliśmy się przygotować *Przewodnik* od nowa. Zależało nam, żeby był on nie tylko zbiorem wiedzy o Otwartych Zasobach Edukacyjnych, ale właśnie przewodnikiem — pokazującym, jak korzystać z OZE w zależności od charakteru konkretnych zasobów i różnych sytuacji edukacyjnych. Podstawą idei Otwartych Zasobów Edukacyjnych jest dzielenie się i współpraca. Dlatego w *Przewodniku* piszemy nie tylko o tym, jak używać OZE, ale też, jak je świadomie współtworzyć. Tę zmianę w myśleniu o pracy z Otwartymi Zasobami Edukacyjnymi chcieliśmy podkreślić, nadając *Przewodnikowi* nowy tytuł: *Otwarte Zasoby Edukacyjne. Szukaj, twórz, dziel się*.

Zależało nam, aby przygotowana przez nas publikacja była pomocna wszystkim, którzy zajmują się edukacją — nauczycielom szkolnym i akademickim oraz edukatorom w najszerszym rozumieniu tego terminu. Mamy więc nadzieję, że każda osoba zainteresowana otwartością w edukacji znajdzie w nim praktyczne informacje na temat korzystania z otwartych materiałów oraz wzbogacania ich zasobów.

CZĘŚĆ 1. POZNAJ OTWARTE ZASOBY EDUKACYJNE

PO CO ZAJMOWAĆ SIĘ OTWARTĄ EDUKACJĄ?

Internet zakorzenił się w naszym świecie tak mocno, że łatwiej jest nam zauważyć jego brak niż to, że jesteśmy cały czas online. A życie bez sieci z roku na rok wydaje nam się coraz trudniejsze. Rzeczywistość nie dzieli się już tak łatwo na online i offline. Nie jest już do końca jasne, co jest bardziej prawdziwe czy realne lub gdzie przebiega granica. Nie widzimy w fizycznej postaci naszych pieniędzy i naszych książek. Zaś z rodziną i przyjaciółmi możemy zobaczyć się, nawet jeśli właśnie odbywają dalekie podróże. Nigdy nie mieliśmy tak łatwego dostępu do wiedzy czy kontaktu z osobami na całym świecie. Zrośliśmy się z technologią, a smartfony stały się podręcznym rozszerzeniem naszego mózgu. Nie musimy już zapamiętywać tysięcy faktów, a sztuką jest raczej wyszukiwanie informacji, łączenie ich i dobre wykorzystanie. Współczesne zawody i zawody przyszłości są zupełnie inne niż te sprzed 30 lat. Wszystko to pozostaje nie bez znaczenia dla sposobów uczenia się, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę i wykorzystamy ogromne wsparcie, jakie daje nam neurologia, a w efekcie neurodydaktyka w edukacji.

Z jednej strony coraz lepiej wiemy, jak funkcjonuje ludzki mózg: co pomaga nam się uczyć, czego potrzebujemy, żeby lepiej zapamiętywać. Z drugiej zaś mamy nieograniczone i łatwo dostępne źródła wiedzy, narzędzi i metod.

Nie musimy już masowo kształcić pracowników fabryk, warto zatem pomyśleć, jak podejść do procesu edukacji, aby był on dobrym doświadczeniem dla uczniów i nauczycieli. Jak wykorzystać współczesne możliwości z uwzględnieniem współczesnych potrzeb?

Otwarta edukacja, o której mówimy w tym przewodniku, ma na celu zdemokratyzować sposób uczenia. Samo podawanie wiedzy przez nauczyciela przestało mieć tak wielkie jak niegdyś znaczenie. Ważniejsze jest, abyśmy uczyli zadawania pytań, dociekliwości, korzystania z różnych źródeł, kreatywności, poszukiwania połączeń w świecie i wychwytywania prawidłowości. Otwarta edukacja zakłada też, że nie ma jednej stałej metody nauczania, która jest dobra dla wszystkich. Dzisiejsza edukacja przebiega odmiennie niż kiedyś. Obecnie nie tyle nauczyciele zajmują się przekazywaniem wiedzy, co raczej wszyscy uczestnicy procesu uczenia są za niego odpowiedzialni lub mogą na niego wpływać (włączając uczniów, rodziców, pracowników szkoły, środowisko lokalne). Co więcej, właśnie dobre relacje, kontakty, wymiana idei i pomysłów ma ogromny wpływ na skuteczność naszych działań. Uczymy się wtedy, kiedy czujemy się bezpieczni; kiedy lubimy ludzi wokół nas i lubimy to, co robimy; kiedy jesteśmy zaintrygowani, ale i odpowiedzialni za nasze działania; kiedy możemy robić rzeczy po swojemu i popełniać błędy.

Wobec tego kluczowe okazują się dwie kwestie. Pierwsza — to zmiana myślenia o edukacji: o przestrzeni, w której się uczymy, o sposobie podziału materiału, o ilości materiału czy czasu poświęcanego na naukę w szkole. Druga — to dostęp do wiedzy. I tutaj bardzo ważną rolę odgrywają otwarte zasoby edukacyjne, dzięki którym możemy swobodnie i bez ograniczeń korzystać z udostępnionego w internecie dobra wspólnego.

CYFROWE ZASOBY EDUKACYJNE

Rynek cyfrowych zasobów edukacyjnych przerośnie niebawem rynek podręczników szkolnych. A jest to i tak tylko fragment całościowego obrazu sytuacji. W szacunkach tych nie uwzględnia się, jak wielu uczniów, studentów i dorosłych już w tym momencie uzupełnia swoją wiedzę i uczy się nowych rzeczy z wideo na YouTube, poprzez aplikacje i otwarte kursy online. Rewolucja w edukacji przyspieszyła kilkanaście lat temu wraz z upowszechnieniem się dostępu do sieci. Świetnie ilustruje to historia Wikipedii, która wyparła tradycyjne encyklopedie dzięki temu, że efektywnie udostępniła podstawową wiedzę przez prostą, zawsze dostępną i zupełnie darmową stronę WWW.

W sieci możesz spotkać treści dostępne odpłatnie, za darmo oraz takie, które dają użytkownikom dodatkowe prawa do ich wykorzystania. Takie materiały nazywamy

otwartymi zasobami edukacyjnymi (OZE). Weźmy za przykład YouTube, w którym znajdziesz:

- filmy ze Studia Filmowego TOR, za które musisz zapłacić, by je obejrzeć;
- teledyski Madonny czy Michaela Jacksona, które możesz oglądać za darmo, ale by wykorzystać je we własnym filmie, musisz uzyskać zgodę lub zapłacić wydającej płyty tych artystów firmie lub organizacji, która reprezentuje ich w Polsce;
- wideo z lekcjami matematyki na kanale *pistacja.tv*, których autorzy pozwalają na oglądanie, kopiowanie, a nawet przerabianie udostępnionych treści za darmo, pod warunkiem, że podasz, kto jest autorem lub autorką oryginalnego materiału.

Terminy stosowane do określania otwartych zasobów i otwartych zasobów edukacyjnych najczęściej opisują każde dzieło podlegające prawom autorskim (tradycyjnie z wyłączeniem oprogramowania, w odniesieniu do którego stosujemy termin *open source* czyli „otwarty kod źródłowy”), znajdujące się w domenie publicznej lub licencjonowane w sposób zapewniający użytkownikom możliwość bezpłatnego kopiowania, wykorzystywania i modyfikowania. Istnieje kilka bardziej precyzyjnych definicji otwartych zasobów edukacyjnych, stosowanych przez różne instytucje np. UNESCO.

Warto poznać jedną z praktycznych definicji, streszczającą całą teorię do niezbędnego minimum i opisującą otwarte zasoby jako takie, które dają użytkownikom i użytkownikom pięć konkretnych praw (zasada 5R¹):

- prawo do zachowania, czyli tworzenia, posiadania i kontrolowania kopii zawartości (ang. *Retain*);
- prawo do ponownego użycia, czyli korzystania z treści na wiele różnych sposobów np. w klasie, na stronie internetowej, w wideo (ang. *Reuse*);
- prawo do rewizji, adaptowania, dostosowywania, modyfikowania samej treści np. tłumaczenia treści (ang. *Revise*);
- prawo do remiksowania, łączenia oryginalnej lub poprawionej treści z innym materiałem w celu stworzenia czegoś nowego (ang. *Remix*);
- prawo do redystrybucji, udostępniania kopii oryginalnej zawartości, swoich wersji lub remiksów innym osobom (ang. *Redistribute*).

OTWARTE ZASOBY EDUKACYJNE W KONTEKŚCIE WSPÓŁCZESNYCH NARZĘDZI EDUKACYJNYCH

Nowoczesna edukacja, zarówno szkolna jak i tzw. uczenie się przez całe życie (*lifelong learning*), wykorzystuje coraz częściej treści wideo, potencjał narzędzi online, gier i aplikacji mobilnych oraz ogromnej ilości danych i materiałów, które w nich tworzymy i publikujemy. Wiele serwisów WWW, aplikacji i narzędzi ma własne regulaminy, w ramach których precyzowane jest np., co można zrobić z treścią, która się w nich znajduje oraz na co zgadzamy się, publikując tam własne materiały. Przykładowo twoje publicznie dostępne zdjęcie na Facebooku może być kopiowane przez innych użytkowników czy wykorzystane przez Facebooka w reklamie, ale inne osoby nie mogą skopiować go i wykorzystać poza tym serwisem. Podobnie będzie z quizami w aplikacji Kahoot (kahoot.it). Tworząc je publicznie, musisz zgodzić się, by inne osoby mogły je wykorzystać w ramach tej samej aplikacji, ale jeśli chcesz, by ktoś mógł przenieść je np. do podobnej aplikacji Mentimeter (www.mentimeter.com), musisz wyrazić na to osobną zgodę.

O ile dowolny materiał z sieci można pobrać i wykorzystać w ramach tzw. dozwolonego użytku prywatnego, a w szkole wykorzystać w ramach dozwolonego użytku publicznego/edukacyjnego, to jego przeróbka i rozpowszechnianie, np. na szkolnym blogu

¹Definicja otwartych zasobów <http://opencontent.org/definition/>

czy przez uczniów w sieciach społecznościowych, wymaga uzyskania zgody, a często również wniesienia opłaty na rzecz autorów lub wydawnictwa. Kwestie finansowe, takie jak opłaty z tytułu prawa autorskiego do treści, oraz trudności prawne związane z różnymi przepisami krajowymi i regulaminami serwisów WWW — otwarte zasoby edukacyjne rozwiązują za pomocą licencji Creative Commons. Zanim poznamy je bliżej od strony technicznej i prawnej, warto zastanowić się, dlaczego ktoś miałby publikować swoje treści w otwarty sposób.

Praca nauczycieli i nauczycielek, podobnie jak przyszła praca osób dziś uczących się w szkole — opiera się na umiejętności współpracy, niezależnie od tego, czy jest realizowana na żywo czy przez internet. Umiejętność ta służy nie tylko temu, by lepiej działać w zespole, ale, co nawet ważniejsze, współpracując możemy mieć większy wpływ na rzeczywistość. Dotyczyć to może doskonalenia i rozwijania czyjegoś pomysłu czy na przykład tworzenia rozwiązań, które wymagają współdziałania ludzi o różnych umiejętnościach i punktach widzenia. Wymiana wiedzy i współpraca przyspieszają również nasz osobisty rozwój. By to ułatwić, otwarte zasoby edukacyjne usuwają przed nauczycielami (i nie tylko) przeszkody formalne i techniczne, by mogli skupić się na tworzeniu i współpracy.

Zamiast skomplikowanych i często różniących się pomiędzy poszczególnymi krajami regulacji prawa autorskiego i dozwolonego użytku, otwarte zasoby edukacyjne wykorzystują zestaw międzynarodowych, darmowych licencji Creative Commons. Te w jasny sposób określają, co wolno zrobić z danym materiałem i na jakich warunkach: jak oznaczać autorów i autorki, jak łączyć istniejące zasoby z naszymi nowymi projektami itp.

Aby obniżyć koszty dostępu do wysokiej jakości materiałów edukacyjnych (oraz koszty ich przerabiania np. aktualizowania i tłumaczeń), otwarte zasoby edukacyjne rozpowszechniane są na licencjach, które pozwalają na to bez dodatkowych opłat. Najczęściej dostępne są również w formie cyfrowej jako podstawowej, tak aby ułatwić dotarcie do nich. Nie oznacza to oczywiście, że otwarte zasoby edukacyjne nie mogą być dostępne również w formatach analogowych. Świetnym przykładem są podręczniki Siyavula², dostępne w sieci, do samodzielnego druku oraz zamawiane przez rząd RPA jako klasyczne, masowe wydania dla szkół.

Tego, że pewne materiały są udostępniane w sieci na licencjach Creative Commons, często nawet nie dostrzegamy. Tymczasem materiały takie są wszechobecne, podobnie jak treści pochodzące z Wikipedii czy fotografie i grafiki dostępne coraz częściej na zasadach CC0, które pozwalają przekazać nasz utwór do domeny publicznej. Na zasadach Creative Commons publikują zarówno Bank Światowy³, polskie Ministerstwo Edukacji Narodowej⁴, Uniwersytet Dzieci⁵, tysiące niezależnych muzyków, jak i firmy poszukujące nowych modeli biznesowych np. tworzące rozwiązania dla druku i budowy 3D⁶ lub projektujące gry we współpracy ze społecznością swoich fanów⁷.

Jasna informacja i bezpośrednia zachęta do tego, by brać dane treści i wykorzystywać je dalej nie tylko jest zgodna z duchem internetu, ale buduje ona również kulturę wdzięczności w sieci i ułatwia rozprzestrzenianie się informacji. Nie bez powodu publikowanie na licencjach Creative Commons stało się standardem w ruchu otwartej nauki i edukacji oraz jest coraz częściej wymagane przez instytucje publiczne, które udzielają grantów na działania edukacyjne, kulturalne i naukowe.

MIĘDZYNARODOWY RUCH OTWARTYCH ZASOBÓW EDUKACYJNYCH

Historia otwartych zasobów edukacyjnych jest pewnie równie długa, jak długo istnieje internet. Sama idea otwartych zasobów edukacyjnych ma swoje korzenie w akademic-

²Siyavula www.siyavula.com/read

³World Bank Open Knowledge Repository openknowledge.worldbank.org/

⁴Podręczniki Ministerstwa Edukacji Narodowej www.epodreczniki.pl/begin/

⁵Uniwersytet Dzieci uniwersytetdzieci.pl/

⁶OpenDesk www.opendesk.cc/

⁷Cards Against Humanity cardsagainsthumanity.com

kim ruchu Open Access, mającym na celu ułatwienie dostępu do publikacji naukowych i zainicjowanym w latach 90. XX w. Jednak termin „otwarte zasoby edukacyjne” został zdefiniowany w czasie spotkania UNESCO dopiero w 2002 roku. Kolejnym ważnym krokiem była Deklaracja Kapsztadzka, która niedawno obchodziła swoje 10-lecie. Deklaracja zakłada, że w ruch tworzenia otwartych zasobów edukacyjnych powinni się włączać zarówno nauczyciele, uczniowie, jak i władze państwowe. „Znajdujemy się u progu światowej rewolucji w nauczaniu i uczeniu się. Nauczyciele z całego świata tworzą w internecie niezliczone materiały edukacyjne, dostępne do otwartego i wolnego użytku” — tak rozpoczyna się deklaracja, która stanowiła też pewną diagnozę sytuacji edukatorów na całym świecie.

Po dekadzie przyszedł czas na weryfikację deklaracji i wytyczenie nowych kierunków otwartości, takich jak otwarta pedagogika (czy też otwarta edukacja), wyjście z uczeniem się poza instytucje czy praca z otwartymi danymi⁸.

W ten sam nurt otwartości i dbania o dobro wspólne wpisuje się Manifest Domeny Publicznej przygotowany przez Stowarzyszenie Communia⁹. Przez domenę publiczną rozumiemy zbiór utworów, z których każdy może korzystać bezpłatnie (z ograniczeniami wynikającymi wyłącznie z autorskich praw osobistych), ponieważ wygasły już do nich prawa autorskie majątkowe, bądź też utwory te nigdy nie były przedmiotem prawa autorskiego. Ochrona i popularyzacja domeny publicznej ułatwia dostęp do treści, które powinny być dostępne dla wszystkich. Mechanizm ten wspiera również *reuse*, czyli ponowne wykorzystanie treści już raz umieszczonych w internecie.

CZYM JEST KOED?

Koalicja Otwartej Edukacji (KOED) jest porozumieniem organizacji pozarządowych i instytucji działających w obszarze edukacji, nauki i kultury. Celem jej działania jest budowanie, promocja i aktywizm na rzecz otwartych zasobów edukacyjnych rozumianych jako materiały, które są udostępnione w sposób otwarty i gwarantujący ich odbiorcom wolność wykorzystywania i odtwarzania utworu, wolność poznawania dzieła oraz stosowania zawartych w nim informacji, wolność redystrybucji i wolność dystrybucji dzieł pochodnych.

Koalicja powstała 27 listopada 2008 roku dzięki porozumieniu czterech instytucji reprezentujących edukację i naukę: Fundację Nowoczesna Polska, ICM UW¹⁰, Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich oraz Stowarzyszenie Wikimedia Polska. W ciągu dziesięciu lat działalności do Koalicji dołączały kolejne organizacje i instytucje — dziś współtworzy ją 39 koalicjantów.

Koalicja jest grupą odpowiedzialną za kształtowanie i promowanie otwartej edukacji w Polsce. Organizuje konferencje, seminaria i warsztaty, które mają na celu wzmocnienie współpracy pomiędzy organizacjami zaangażowanymi w otwarte projekty i tworzenie otwartych treści edukacyjnych. Warto zaznaczyć, że Koalicja działa także aktywnie na szczeblu rządowym, podejmując szereg działań w kierunku uświadomienia i przekonania władz, że wspieranie otwartej edukacji i otwartych zasobów owocuje wspólną korzyścią.

Przez 10 lat działalności Koalicja przysłużyła się do upowszechnienia pojęć *otwarte zasoby edukacyjne*, *domena publiczna* i *dozwolony użytek*. KOED angażował się w prace przy e-podręcznikach, przygotowywał opinie i analizy prawne oraz stworzył bazę materiałów i publikacji edukacyjnych oraz prawno-autorskich (koed.org.pl/pl/publikacje-koed).

KOED to także działania poszczególnych organizacji i instytucji, którym zależy na budowaniu dobra wspólnego i wspieraniu edukacji, kultury i nauki. O działaniach koalicjantów można przeczytać tutaj: koed.org.pl/pl/projekty-koalicjantow.

⁸Deklaracja Kapsztadzka [Deklaracja Kapsztadzka](#)

⁹Manifest Domeny Publicznej Stowarzyszenia Communia creativecommons.pl/2010/01/manifest-domeny-publicznej/

¹⁰Interdyscyplinarne Centrum Modelowania Matematycznego i Komputerowego Uniwersytet Warszawski

OTWARTE ZASOBY A NARZĘDZIA PRAWNOAUTORSKIE

DOMENA PUBLICZNA

Za domenę publiczną uznajemy dobro wspólne: zbiór utworów, z których każdy może korzystać bezpłatnie i wyłącznie, z ograniczeniami wynikającymi tylko z autorskich praw osobistych, ponieważ wygasły już do nich autorskie prawa majątkowe bądź też utwory te nigdy nie były przedmiotem prawa autorskiego. Utwór przechodzi do domeny publicznej w momencie wygaśnięcia majątkowych praw autorskich, co w polskim prawie ma miejsce zazwyczaj 70 lat po śmierci twórcy.

Zapamiętaj:

Utwory z domeny publicznej można twórczo wykorzystywać, np. remiksować. Fakt, że utwór przeszedł do domeny publicznej, nie oznacza, że autorskie prawa osobiste wygasły — jeśli więc korzystamy z jakiegoś utworu z domeny publicznej, nadal musimy podpisać autora.

WOLNE LICENCJE

Powszechnie obowiązującym na świecie systemem ochrony praw twórców/autorów jest prawo autorskie. W Polsce regulowane jest ustawą o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 roku. Czas trwania autorskich praw majątkowych wynosi 70 lat od śmierci twórcy lub ostatniego z współtwórców. Prawo autorskie jest na tyle restrykcyjne, że w znacznym stopniu ogranicza wykorzystanie twórczości przez innych użytkowników. W odniesieniu do przestrzeni cyfrowej zapisy ustawy o prawie autorskim roku nie uwzględniają nowych mechanizmów publikacji, komunikacji i korzystania z twórczości innych.

Ograniczenia te stały się punktem wyjścia do stworzenia alternatywnych systemów licencjonowania — wolnych licencji, które są znacznie bardziej liberalne dla odbiorców (użytkowników) zasobów cyfrowych.

Wolne licencje:

- GNU GPL (General Public License)
- Creative Commons Uznanie autorstwa (CC BY)
- Creative Commons Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach (CC BY SA)

LICENCJE CREATIVE COMMONS

Creative Commons to międzynarodowy projekt oferujący darmowe rozwiązania prawne i inne narzędzia służące zarządzaniu przez twórców prawami autorskimi do swoich utworów. Creative Commons wspiera wolną kulturę: produkcję i wymianę utworów traktowanych jako dobro wspólne. Creative Commons powstała w 2001 r. jako amerykańska organizacja pozarządowa. Polski oddział działa od 2005 r.

Podstawowym narzędziem Creative Commons są licencje prawne pozwalające zastąpić tradycyjny model „Wszystkie prawa zastrzeżone” zasadą „Pewne prawa zastrzeżone” — przy jednoczesnym poszanowaniu zasad prawa autorskiego. Licencje Creative Commons wykorzystują prawo autorskie, aby umożliwić autorowi przekazanie innym części przysługujących mu praw. Nie wymagają całkowitego zrzeczenia się praw autorskich. Autor ma do wyboru zestaw czterech różnych warunków udostępnienia swojego utworu. Dzięki temu może samodzielnie określić zasady, na których chce dzielić się swoją twórczością z innymi.

Cztery podstawowe warunki licencji CC to:

- Uznanie autorstwa. Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne, podając informacje o autorze, utworze, źródle oraz licencji.
- Na tych samych warunkach. Wolno rozprowadzać utwory zależne jedynie na licencji identycznej do tej, na jakiej udostępniono utwór oryginalny.
- Użycie niekomercyjne. Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne jedynie do celów niekomercyjnych.
- Bez utworów zależnych. Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać utwór jedynie w jego oryginalnej postaci — korzystanie i rozpowszechnianie utworów zależnych nie jest dozwolone.

Zestaw tych warunków tworzy 6 różnych licencji Creative Commons. Każda z licencji zawiera warunek BY co oznacza, że warunkiem koniecznym przy wykorzystywaniu utworu oryginalnego jest: podanie listy autorów oraz informacji, że utwór jest dostępny na danej licencji. Szczegółowy opis wszystkich licencji Creative Commons znajdziesz na stronie nr 19.

CZYM SĄ LICENCJE CREATIVE COMMONS?

Udostępnienie twórczości na wolnych licencjach oznacza, że każdy ma prawo ją wykorzystywać, poprawiać, dostosowywać, powielać, rozprowadzać za darmo lub za opłatą oraz upowszechniać swoje udoskonalenia, aby mogła z nich korzystać cała społeczność.

Wolna licencja to rodzaj umowy, którą autor utworu, właściciel praw autorskich, zawiera z całą resztą ludzkości. Zgodnie z Definicją Wolnych Dóbr Kultury licencja uznawana za wolną musi gwarantować:

- wolność wykorzystywania utworu i czerpania korzyści z jego używania;
- wolność poznawania utworu i stosowania nabytej w ten sposób wiedzy;
- wolność tworzenia i rozpowszechniania kopii informacji lub utworu, w całości lub we fragmentach;
- wolność wprowadzania zmian i poprawek oraz rozpowszechniania utworów pochodnych.

CZY LICENCJE CC TO TO SAMO CO WOLNE LICENCJE?

Nie wszystkie licencje Creative Commons są wolne. Z sześciu istniejących licencji (opis każdej z nich znajduje się na stronie creativecommons.pl/polskie-licencje-cc) tylko dwie są w pełni wolne:

- Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe lub wcześniejsze, inne wersje językowe tej licencji opublikowane przez organizację Creative Commons. Teksty licencji pod adresem: creativecommons.org/licenses/by/4.0. Znana również jako CC-BY;
- Creative Commons Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0. Tekst licencji pod adresem: creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0. Znana również jako CC-BY-SA.

Należy więc zwrócić uwagę na to, jaką konkretnie licencję CC wybrał autor dzieła, które chcemy wykorzystać.

INNE WOLNE LICENCJE

- Licencja CC0 (Creative Commons Zero) — w praktyce przenosi utwór do domeny publicznej poprzez oświadczenie twórcy, że rezygnuje ze wszelkich roszczeń prawnoautorskich; nie nakłada nawet obowiązku podania autora przy wykorzystaniu utworu.

Często pojawia się pytanie, po co zostało utworzone CC0 — dodatkowy wobec istniejących już licencji mechanizm uwalniania treści? Otóż ma on zapewnić jeszcze większą swobodę korzystania z utworów niż ta, którą daje licencja Creative Commons Uznanie autorstwa. Sposobem na osiągnięcie tego celu jest całkowite zrzeczenie się praw do utworu, łącznie, na przykład, z wymogiem uznania autorstwa. W praktyce CC0 przenosi utwór do domeny publicznej (o ile jest to dozwolone w danym systemie prawa). W przeciwieństwie do licencji Creative Commons dostosowywanych do każdej jurysdykcji, CC0 cechuje uniwersalność, wynikająca z niezwiązania jej z konkretnym systemem prawa — czym przypomina wiele licencji open source (otwartego kodu źródłowego). Chociaż skuteczność CC0 może różnić się w zależności od państwa, to pozostaje najbardziej kompletnym narzędziem do wspierania domeny publicznej.

Na gruncie prawa polskiego autorskie prawa osobiste są niezbywalne, jednak istnieje możliwość, aby twórca zobowiązał się do niewykonywania tych praw. Złożenie oświadczenia CC0 może stanowić taką (wiązącą) deklarację. Z racji — istniejących także w Polsce — bardzo różnorodnych ograniczeń dotyczących zrzecania się praw autorskich majątkowych i osobistych, CC0 zawiera również dodatkowy mechanizm w postaci licencji. Objęcie nią utworu nie przenosi go do domeny publicznej, niemniej jednak udostępnia go na warunkach maksymalnie do tego stanu zbliżonych. CC0 oznacza udzielenie niewyłącznej licencji, otwartej w maksymalnym możliwym stopniu. Licencja ta jest nieodpłatna, nie daje się przenosić, nie zawiera zezwolenia na sublicencjonowanie. Jest niewyłączna, nieodwołalna i bezwarunkowa oraz udzielana na maksymalny okres dozwolony przez prawo właściwe. Licencja ma obejmować korzystanie za pośrednictwem wszelkich istniejących obecnie lub w przyszłości środków przekazu (bez ograniczenia liczby egzemplarzy), do jakiegokolwiek celu (z wyraźnym zezwoleniem na korzystanie komercyjne, reklamowe i w celu promocji). Więcej o licencji CC0 można przeczytać w opracowaniu Krzysztofa Siewicza (koed.org.pl/2011/10/creative-commons-zero-w-polskim-prawie).

- GNU FDL — Licencja GNU Free Documentation License (GNU FDL) jest najstarszą wolną licencją. Została napisana przez Free Software Foundation głównie do stosowania przez autorów dokumentacji wolnego oprogramowania i tak jest nadal wykorzystywana.
- Free Art License — licencja ta została stworzona dla tych, którzy chcą udostępnić swoje utwory artystyczne na zasadach podobnych do GNU FDL, ale bez uciążliwego warunku dodawania do utworu pełnego tekstu licencji. Licencja ta ma zbliżone warunki do GNU FDL i CC-BY-SA, czyli zezwala na dowolne kopiowanie i tworzenie utworów zależnych. Wzór licencji jest dostępny na stronie: Copyleft Attitude (artlibre.org).

CZĘŚĆ 2. SZUKAJ, TWÓRZ, DZIEL SIĘ

W sieci można znaleźć wiele tekstów, przewodników i kursów na temat prawa autorskiego i otwartych zasobów edukacyjnych (polecamy m.in. pytania i odpowiedzi w serwisie Prawo Kultury¹¹ oraz kurs Spółdzielni Otwartej Edukacji¹²). W tej części znajdziesz połączenie trzech obszarów wiedzy: o tym, jak działają otwarte zasoby edukacyjne i gdzie ich szukać, o prawie autorskim oraz o narzędziach i miejscach do publikowania rezultatów swojej pracy. Możesz odszukać odpowiedź na interesujące cię pytanie lub wybrać jeden z formatów treści (np. wideo), który chcesz stworzyć i dowiedzieć się więcej, jak w jego przypadku będą działać zasady otwartości, gdzie znaleźć otwarte zasoby wideo i jak, zgodnie z prawem, opublikować własne materiały tego typu.

CO ZNAJDZIESZ W INTERNECIE I GDZIE SZUKAĆ OTWARTYCH ZASOBÓW?

W tym rozdziale:

- przeczytasz o prawie autorskim w internecie;
- dowiesz się, na jakich warunkach udostępniane są materiały w internecie;
- poznasz przykładowe strony internetowe z otwartymi zasobami.

W sieci możemy znaleźć nie tylko informacje na dowolny temat, ale również ilustrację każdego przedmiotu czy idei, filmy i muzykę z najdalszych zakątków świata. Czasem granice tego, z czego możemy skorzystać, są jasno wyznaczone np. płatnym kontem w serwisach streamujących filmy czy abonamentem do cyfrowych gazet. Kiedy jednak treści dostępne są za darmo, czasem zapominamy, że nie oznacza to wcale, że możemy z nich zupełnie swobodnie korzystać.

Jedną z podstaw prawa autorskiego jest wyznaczenie, czego, kiedy i na jakich warunkach może żądać autor za użycie swojego dzieła (np. pieniędzy za użycie jego zdjęcia w podręczniku lub gazecie). Regulują to tak zwane *prawa autorskie majątkowe*. Z drugiej strony mamy zaś prawa odbiorców wyznaczające, co możesz zrobić z utworem bez pytania o zgodę i bez opłat (np. sparodiować, zacytować w recenzji czy artykule naukowym). Te zasady określamy jako *dozwolony użytek*. Ponadto to, co możemy zrobić z utworem prywatnie, różni się od tego, co możemy zrobić publicznie (np. w ramach *prawa cytatu*), oraz od tego, co wolno bibliotece czy szkole.

Jeśli chcesz skorzystać z cudzych materiałów, pobranych z sieci lub dostępnych analogowo, musisz najpierw sprawdzić, czy możesz je wykorzystać w swoim materiale. Jeśli uczysz w przedszkolu, szkole lub na uczelni wyższej, *dozwolony użytek publiczny* pozwala ci korzystać dość swobodnie z opublikowanych już materiałów w pracy z uczniami. Sytuacja wygląda inaczej, kiedy chcesz te same materiały rozpowszechniać, np. publikując prezentację, tworząc stronę WWW lub film wideo. Bez pytania o zgodę autorów i auterek możesz skorzystać z ich prac w ramach *prawa cytatu*, jednak tylko spełniając odpowiednie warunki, o których piszemy w dalszej części *Przewodnika*. Bardziej swobodnie możesz korzystać z materiałów, do których wygasły prawa autorskie majątkowe (tzw. *domena publiczna*) lub dostępnych na *otwartych i wolnych licencjach* (np. Creative Commons).

Cytat to korzystanie z fragmentów większych utworów lub z drobnych utworów w całości, kiedy się do nich bezpośrednio nawiązuje np. krytycznie (analizując czyjś utwór) lub w ramach wybranego gatunku literackiego (np. w parodii cudzego utworu). Cytaty muszą być zawsze uzasadnione celem lub prawem gatunku (nie mogą stanowić

¹¹Prawo Kultury prawokultury.pl/pierwsza-pomoc/

¹²kurs Spółdzielni Otwartej Edukacji spoledkurs.centrumcyfrowe.pl/

po prostu ilustracji dla naszego utworu) i być poprawnie oznaczone co do źródła i autorów (jeśli informacje te są znane). Więcej o cytacie i jego granicach możesz przeczytać w podręczniku Prawo Kultury (<https://prawokultury.pl/kurs/prawo-cytatu>).

Domena publiczna to zwykle starsze materiały z archiwów, muzeów i bibliotek cyfrowych, do których wygasły prawa majątkowe i z których możemy korzystać bez ograniczeń, pamiętając jedynie o podpisywaniu autorów. Wiele ciekawych grafik, zdjęć czy map znajdziemy w polskiej bibliotece cyfrowej Polona.pl lub poprzez wyszukiwarkę z europejskich archiwów europeana.eu.

Licencje Creative Commons (CC) posłużą nam do publikacji otwartego zasobu edukacyjnego, jak i do wzbogacenia go o inne materiały np. ilustracje. Licencji jest 7, dlatego dla wygody najprościej jest wybrać najpierw licencję, na której sami będziemy publikować, a następnie odpowiednio wyszukiwać materiały uzupełniające, które będą do niej pasować. W przypadku drobnych utworów, jak zdjęcia i grafiki, najlepiej korzystać z materiałów na licencji Creative Commons Zero (CC0), takich jak dostępne w serwisie Pixabay (<https://pixabay.com/pl/>), która nie wymaga nawet podpisu, choć warto podawać co najmniej informację, że dane zdjęcie jest dostępne na CC0, lub licencji CC BY (Uznanie autorstwa) — która wymaga podawania informacji o autorze, linku do źródła oraz licencji (zobacz przykład poniżej).

Zapamiętaj:

Większość treści dostępnych za darmo w sieci jest publikowana w modelu „wszystkie prawa zastrzeżone”. W praktyce oznacza to, że nie możesz z nich zupełnie swobodnie korzystać. Jeśli jesteś nauczycielem/nauczycielką i prowadzisz zajęcia ze studentami lub uczniami, możesz skorzystać z furtki, jaką jest tzw. „dozwolony użytek publiczny/edukacyjny”. Jeśli działasz poza kontekstem szkoły i uczelni, a chcesz wykorzystać materiały innych osób, możesz je *cytować*. A jeśli chcesz zrobić kopię e-booka i wysłać ją bliskiej osobie, możesz to zrobić dzięki „dozwolonemu użytkowi prywatnemu”.

JAK UŻYWAĆ ZASOBÓW Z SIECI. PYTANIA I ODPOWIEDZI

W tym rozdziale:

- dowiesz się, jak na OZE patrzą instytucje i środowisko edukacyjne;
- jakie trudności prawnoautorskie możesz napotkać i jak sobie z nimi radzić;
- poznasz konkretne przykłady wykorzystania OZE w zależności od sytuacji i licencji.

Poniżej znajdziesz odpowiedzi na pytania, które często pojawiają się w czasie pracy nad otwartymi zasobami. W pierwszej części dowiesz się, jak do otwartej edukacji ustosunkowują się odpowiednie ministerstwa i instytucje. Drugą część to pytania praktyczne, dotyczące relacji otwartej edukacji z osobami bezpośrednio zainteresowanymi, takimi jak członkowie dyrekcji, rodzice, uczniowie, studenci. Ostatnia część to zagadnienia praktyczne, dotyczące wykorzystania otwartych zasobów w pracy.

OTWARTE ZASOBY A INSTYTUCJE

Czy MEN popiera tworzenie otwartych zasobów edukacyjnych?

Tworzenie i publikowanie otwartych zasobów stanowi bardzo praktyczne podejście do rozwoju edukacji i jest przyjmowane również przez wiele instytucji publicznych. MEN wspiera ich tworzenie poprzez realizację programu Cyfrowa Szkoła, w ramach którego powstają e-podręczniki do wszystkich poziomów nauczania i przedmiotów (www.epodreczniki.pl). Otwarte zasoby edukacyjne pojawiają się w wielu rekomendacjach Ministerstwa, a publikowanie na wolnych licencjach jest wymogiem w większości programów funduszy unijnych, które finansują działania edukacyjne. Otwieranie zasobów edukacyjnych tworzonych za pieniądze publiczne jest również rekomendowane przez UNESCO i Bank Światowy. W Polsce otwarte zasoby edukacyjne stanowią ważny element strategii cyfryzacji edukacji. Odnajdziemy je m.in. w takich projektach jak tworzona od 2017 Otwarta Sieć Edukacyjna oraz w wielu projektach ministerstw Rozwoju Regionalnego, Edukacji oraz Nauki i Szkolnictwa Wyższego.

Co na to wszystko MNiSW?

Polskie uczelnie od lat otwierają swoje zasoby, dzieląc się w ten sposób doświadczeniem i praktyką dydaktyczną. Politechnika Wrocławska uruchomiła portal z otwartymi materiałami wideo do wykładów i ćwiczeń z analizy matematycznej i fizyki, w których wykładowcy tłumaczą zawilości nauk ścisłych. Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie prowadzi portal z OZE (Open AGH) oraz dzieli się otwartymi podręcznikami akademickimi do matematyki, fizyki i chemii. Z kolei Polska Akademia Umiejętności uruchomiła portal PAUart, w którym udostępnia zdigitalizowane ikonograficzne zbiory artystyczne i naukowe ze swojej bogatej kolekcji.

Poza uczelniami otwieraniem publikacji naukowych i popularnonaukowych zajmują się także organizacje pozarządowe, które we współpracy z naukowcami, akademikami, autorami i wydawcami uwalniają książki i republikują je w sieci. Przykładem takich oddolnych działań może być Biblioteka Otwartej Nauki czy portal Otwórz Książkę.

Tworzenie i wykorzystywanie przez nauczycieli akademickich otwartych zasobów edukacyjnych staje się coraz powszechniejszą praktyką, zaś działania na poziomie Ministerstwa Nauki Szkolnictwa Wyższego są ukierunkowane na otwarty dostęp do publikacji naukowych i danych badawczych. Od 2015 roku MNiSW pracuje nad przyjęciem i wdrożeniem *Kierunków rozwoju otwartego dostępu do publikacji i wyników badań naukowych w Polsce*, które zakładają konkretne działania zmierzające ku upowszechnieniu otwartego modelu publikowania w Polsce. Trudno nie zgodzić się, że treści o charakterze naukowym, pomimo że nie są przygotowywane z myślą o prowadzeniu zajęć ze studentami, mogą być na nich z powodzeniem wykorzystane.

MEN wyznacza standardy, dzięki którym otwarte zasoby edukacyjne zaczynają stanowić ważny element strategii cyfryzacji kształcenia na poziomie wyższym. Tworzenie OZE, jak i rozwój infrastruktury wspierającej ich publikację jest jedną z osi priorytetowych w programie PO WER (Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój) dotyczącym zarządzania w instytucjach szkolnictwa wyższego. Można się zatem spodziewać, że w ciągu kolejnych lat (do roku 2023) zbiór akademickich otwartych zasobów edukacyjnych poszerzy się o kolejne projekty.

OTWARTE ZASOBY A ŚRODOWISKO EDUKACYJNE

Czy popularność otwartych zasobów edukacyjnych oznacza całkowite wyeliminowanie tradycyjnych metod i narzędzi nauczania?

Powszechny dostęp do internetu nie wyeliminował prasy drukowanej ani książek, jednak wpłynął na zakres ich oddziaływania i rolę. Podobnie można postrzegać wpływ OZE na narzędzia i metody tradycyjne. Otwarte zasoby edukacyjne mogą być wydawane

w bardzo tradycyjnej i analogowej formie, jaką jest drukowany podręcznik. Mogą też wspierać pracę z podręcznikiem w szkole, np. kiedy do lekcji dodamy materiał wideo.

Czy istnieje jedno miejsce, gdzie wszystkie otwarte zasoby są zebrane i dostępne?

Takim miejscem jest internet ;) Trudno wyobrazić sobie uporządkowane miejsce tego rodzaju, bo OZE są ciągle tworzone, a ich liczba stale rośnie. Są jednak strony ułatwiające wyszukiwanie OZE, np. otwartezasoby.pl, Mapa Otwartych Zasobów Edukacyjnych (oerworldmap.org), dla zasobów angielskojęzycznych OER Commons (www.oercommons.org) i Connexions (cnx.org).

Jak przekonać dyrekcję do korzystania z otwartych zasobów i propagowania ich?

Otwarte zasoby nie tylko usprawniają pracę nauczycieli i uruchamiają nowe możliwości angażowania uczniów, ale mogą być również świetną okazją do promocji szkoły np. poprzez pokazywanie tworzonych przez jej nauczycieli materiałów. Ważna jest również świadomość zmian, jakie na systemie edukacji wymusza internet. Wykorzystanie otwartych zasobów stwarza idealną sytuację, by poszerzyć wiedzę uczniów o prawie autorskim, którego podstawy przydadzą się w każdej szkole.

Czy otwarte zasoby cyfrowe nie spowodują zaniku autorytetu nauczycieli?

Otwarte zasoby powstają od wielu lat i coraz częściej pozwalają nauczycielom na zdobywanie nowych umiejętności i znalezienie nowych sposobów na zaangażowanie uczniów. Wiele z otwartych zasobów tworzą doświadczeni autorzy, którzy budują w ten sposób swój autorytet i zwiększają swoje możliwości dotarcia do odbiorców, a licencje Creative Commons gwarantują zawsze uznanie autorstwa.

Co się stanie, jeśli uczniowie lub studenci znajdą mój otwarty materiał w sieci?

Doskonale. Jeśli go przeczytają, będą zapewne lepiej przygotowani do zajęć i więcej się nauczą. Chyba, że pomysł zajęć oparty jest na suspense (co jednak nie zdarza się często) — w takiej sytuacji scenariusza lepiej nie publikować.

OTWARTE ZASOBY: ZAGADNIENIA PRAKTYCZNE

Czy podczas zajęć mogę pokazać uczniom lub studentom film z dowolnego źródła?

Tak! Ale pod pewnymi warunkami. Główną podstawą prawną dla korzystania z utworów w celu nauczania jest dozwolony użytek edukacyjny (opisany w art. 27 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych). Przepis ten pozwala korzystać z utworu bez zgody uprawnionego jeśli:

- korzystanie pomaga realizować *cel dydaktyczny* zajęć. Musisz zastanowić się, czy dzięki temu, że film omawia np. zjawisko dyfuzji, uczniowie/studenti lepiej je zrozumieją. Jeśli film odpowiednio ilustruje i uzupełnia zagadnienie, możesz być pewny/pewna, że pierwszy warunek, czyli wykorzystanie zgodnie z celem dydaktycznym, jest spełniony;
- film został już rozpowszechniony. W polskim prawie dozwolony użytek nie jest uzależniony od źródła pozyskania utworu. Istotne jest natomiast to, czy utwór został rozpowszechniony, czyli w tym przypadku miał swoją premierę (został w jakiś sposób udostępniony publicznie za zgodą twórcy — art. 6 ust. 1 pkt 3 pr. aut.).

Utwór raz rozpowszechniony nie może stać się następnie nierozpowszechnionym, nawet jeżeli ktoś inny zacznie go później rozpowszechniać nielegalnie. Jeśli jednak chcemy wziąć pod uwagę edukację medialną i cele wychowawcze szkoły, zachęcamy do wykorzystywania źródeł, których legalność budzi jak najmniej wątpliwości;

- korzystanie odbywa się w ramach działalności instytucji oświatowej (np. szkoły, uczelni, ale nie np. biblioteki publicznej). „Korzystanie” to termin, który w prawie autorskim jest rozumiany bardzo szeroko i obejmuje w szczególności *prezentowanie materiałów z internetu*¹³;
- podane zostało źródło i dane autora, co np. w przypadku filmu z YouTube dzieje się automatycznie.

Czy do celów dydaktyczno-naukowych mogę wykorzystywać książki (publikacje) pozyskiwane z internetu? Czy mogę udostępniać je swoim uczniom/ studentom?

Tak! Ale pod pewnymi warunkami oraz w zależności od statusu prawnoautorskiego publikacji. Główną podstawą prawną korzystania z utworów w celu nauczania jest dozwolony użytek edukacyjny.

Art. 27 prawa autorskiego pozwala instytucjom naukowym i oświatowym — w celach dydaktycznych lub dla prowadzenia własnych badań — korzystać z rozpowszechnionych utworów w oryginale i w tłumaczeniu oraz sporządzać w tym celu egzemplarze fragmentów rozpowszechnionego utworu. Zakres możliwego udostępniania wynikający z tego przepisu obejmuje udostępnianie w postaci elektronicznej, ale jedynie w zamkniętej grupie (uczniowie danej klasy, studenci danego roku).

Kluczową kwestią jest uzasadnienie takiego wykorzystania celem dydaktycznym lub badawczym danej instytucji naukowej lub oświatowej. Tak jak w przypadku filmu, dozwolony użytek w odniesieniu do publikacji dotyczy wyłącznie materiałów rozpowszechnionych, czyli uprzednio udostępnionych publicznie za zgodą twórcy.

Czy mogę w dowolny sposób przerobić na potrzeby lekcji/zajęć zdjęcie znalezione w internecie?

Tak! Ale pod pewnymi warunkami oraz w zależności od statusu prawnoautorskiego zdjęcia. Główną podstawą prawną korzystania z utworów w celu nauczania jest dozwolony użytek edukacyjny.

Jeśli zdjęcie chcesz wykorzystać wyłącznie na lekcji, wystarczy, że skorzystasz z dozwolonego użytku edukacyjnego. Jeśli jednak chcesz przerobione zdjęcie umieścić w internecie, musisz zwrócić uwagę, jaki jest jego status.

Swoją przeróbkę możesz umieścić w internecie (np. na portalu społecznościowym lub na stronie szkoły), jeśli oryginalne zdjęcie spełnia jeden z poniższych warunków:

- znajduje się w domenie publicznej (zostało przekazane do domeny publicznej lub prawa autorskie wygasły);
- jest na licencji Creative Commons (bez klauzuli ND);
- jest na innej wolnej licencji;
- dysponujesz zgodą od autora/autorki zdjęć.

Trzeba się upewnić, że prawa autorskie faktycznie wygasły — w przypadku fotografii może to być trudne zwłaszcza dlatego, że utworem jest tu nie tylko sama fotografia, ale może być nim także to, co jest na fotografii uwiecznione. Fotografie mogą zawierać też wizerunki osób lub przedmioty innych praw, nie tylko praw autorskich.

¹³Prezentowanie materiałów z internetu <http://prawokultury.pl/pierwsza-pomoc/180/>

Zapamiętaj:

Jeśli masz pytania dotyczące prawa autorskiego w edukacji i kulturze, koniecznie zajrzyj do *Pierwszej pomocy w prawie autorskim* dostępnej tutaj: prawokultury.pl/pierwsza-pomoc.

JAK I GDZIE SZUKAĆ OTWARTYCH ZASOBÓW?

W tym rozdziale:

- poznasz najpopularniejsze wyszukiwarki i serwisy z otwartymi zasobami, za pomocą których dotrzesz do zasobów tekstowych, graficznych i wideo;
- nauczysz się wyszukiwać otwarte zasoby na potrzeby lekcji i zajęć, które prowadzisz.

W tym miejscu *Przewodnika* poznasz tylko wybrane przez nas wyszukiwarki i serwisy z otwartymi zasobami. Prezentujemy je w podziale uwzględniającym rodzaje otwartych zasobów edukacyjnych: tekstowych, graficznych i wideo.

JEDNA WYSZUKIWARKA I JEDEN SERWIS NA START

Niezależnie od treści zawartych w *Przewodniku*, swoje poszukiwania otwartych zasobów cyfrowych możesz zacząć od zajrzenia na stronę otwartezasoby.pl. Tworzy ją Kamil Śliwowski — jeden z autorów tego przewodnika, który na co dzień pracuje z otwartymi zasobami. Na stronie znajdziesz stale aktualizowaną bibliotekę linków do polecanych otwartych zasobów w sieci oraz narzędzi do ich tworzenia i dzielenia się. Linki w serwisie można przeglądać wg zasobów edukacyjnych, muzycznych, wideo, zdjęć i grafik oraz narzędzi do tworzenia, szukania i dzielenia się zasobami w sieci.

Jeśli natomiast wolisz wyszukiwać niż przeglądać listy zasobów, zawsze możesz skorzystać z wyszukiwania zaawansowanego Google dla treści (https://www.google.com/advanced_search) oraz grafiki (https://www.google.com/advanced_image_search) — wystarczy włączyć filtr prawo do użytkowania (<https://support.google.com/websearch/answer/29508>). W rezultacie wyniki wyszukiwania zostaną przefiltrowane wg jednego z kryteriów, które odpowiadają warunkom licencji Creative Commons:

- *Do darmowego użytku lub udostępniania*: pozwala kopiować i rozpowszechniać treści w niezmienionej postaci.
- *Do swobodnego użytku, udostępniania lub modyfikowania*: umożliwia kopiowanie, modyfikowanie i rozpowszechnianie treści w sposób określony w licencji.
- *Do użytku komercyjnego*: treści mogą być wykorzystane do celów komercyjnych.

Pamiętaj jednak, żeby zawsze upewnić się, czy zasób znaleziony w ten sposób został faktycznie opublikowany na wskazanych warunkach użytkowania. Możesz to zrobić poprzez wejście na stronę zasobu i odnalezienie na niej licencji.

Istnieją też inne sposoby wyszukiwania zasobów. Jednym z nich jest *wyszukiwarka CC Search* (ccsearch.creativecommons.org). To jedna wyszukiwarka łącząca różne wyszukiwarki *zasobów graficznych* na licencjach Creative Commons stworzona przez organizację Creative Commons. Czym różni się CC Search od np. wyszukiwania zaawansowanego w Google, w którym możemy filtrować wyniki po licencjach? Po pierwsze mamy tutaj tylko zasoby na licencjach Creative Commons i z domeny publicznej, a po drugie możemy wybierać serwisy, w których szukamy. W najnowszej wersji możemy również

szukać treści według kategorii czy skorzystać z wybranych zdjęć i grafik. Za pomocą CC Search możesz przeszukać bazy 13 dostawców, które łącznie udostępniają ponad 10 mln zasobów.

GDZIE ZNAJDZIESZ OTWARTE ZASOBY EDUKACYJNE

OTWARTE ZASOBY TEKSTOWE

Wolne Lektury

Adres: wolnelektury.pl

Licencja: Domena publiczna, CC BY-SA (audiobooki, dodatkowe materiały w tekście — przypisy i motywy literackie; niektóre utwory autorzy lub spadkobiercy praw udostępnili na wolnej licencji), Licencja Wolnej Sztuki.

To biblioteka internetowa prowadzona przez Fundację Nowoczesna Polska, w której zasobach znajduje się klasyka literatury polskiej i światowej, a także utwory współczesne udostępnione na wolnej licencji. Uczniowie i nauczyciele znajdują tutaj wiele lektur szkolnych, które są zalecane do użytku przez MEN. Wszystkie dzieła są odpowiednio opracowane — opatrzone przypisami, motywami i udostępnione w kilku formatach — HTML, TXT, PDF, EPUB, MOBI, FB2. W bibliotece znajduje się również kilkaset audiobooków dostępnych w formatach MP3 i Ogg Vorbis. Audiobooki są również dostępne w formacie DAISY dostosowanym do potrzeb osób słabowidzących, niewidomych oraz osób mających trudności z czytaniem. Zasoby można bezpłatnie przeglądać, pobierać na swój komputer, a także udostępniać innym. Wolne Lektury mają też swoją aplikację dostępną na urządzeniach z systemami Android i iOS, dzięki której z zasobów biblioteki można korzystać z telefonów czy tabletów.

Podręczniki akademickie OpenStax

Adres: openstax.org

Licencja: CC BY

Otwarte podręczniki akademickie wydawane przez OpenStax na Uniwersytecie Rice w USA powstają z najlepszych otwartych zasobów edukacyjnych serwisu Connexions. Specjalnie dobrane, opracowane i recenzowane stanowią wysokiej jakości otwartą i darmową alternatywę dla komercyjnych podręczników i zdobywają coraz większą popularność na kampusach w Stanach Zjednoczonych (obok podobnych projektów Boundless i Saylor.org). W ofercie znajdują się podręczniki m.in. z fizyki, statystyki, chemii, wstępu do socjologii, biologii, koncepcji biologicznych, historii, mikro i makroekonomii, anatomii i fizjologii oraz wielu innych dziedzin wiedzy. Szacuje się, że od 2012 roku amerykańscy studenci zaoszczędzili 155 milionów dolarów dzięki podręcznikom akademickim OpenStax. Podręczniki są opublikowane na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa. Licencja ta pozwala na dowolne wykorzystanie i adaptację. Z tego prawa skorzystała Fundacja Katalyst Education, która we współpracy z nauczycielami akademickimi z polskich uczelni technicznych dostosowała do lokalnych potrzeb podręcznik do fizyki i przetłumaczyła go na język polski.

Open AGH e-podręczniki akademickie

Adres: epodreczniki.open.agh.edu.pl/tiki-index.php

Licencja: CC BY-SA

E-podręczniki do fizyki, matematyki i chemii, których autorami są pracownicy Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie, a recenzentami pracownicy naukowo-dydaktyczni innych ośrodków akademickich. E-podręczniki AGH są budowane z modułów — małych cegiełek wiedzy. W praktyce oznacza to, że można tworzyć na ich podsta-

wie własne e-podręczniki, elastycznie łącząc dostępne moduły lub modyfikując istniejące e-podręczniki. Samodzielnie zbudowany materiał zgodnie z programem przedmiotu można udostępnić w ramach portalu, wysłać studentom link lub ściągnięty plik. Dzięki licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 e-podręczniki można dowolnie wykorzystywać bez logowania i rejestracji — pobierać w różnych formatach, kopiować, rozpowszechniać, modyfikować i dostosowywać do swoich celów edukacyjnych.

Wikipedia

Adres: wikipedia.pl

Licencja: CC BY-SA

Wielojęzyczna encyklopedia internetowa, w której wszystkie materiały są publikowane na otwartych licencjach. Polskojęzyczna Wikipedia ma ponad 1,2 mln artykułów (dane z lipca 2018). Jest największym, zarówno w skali globalnej, jak i polskiej, istniejącym projektem zawierającym treści edukacyjne udostępnione na otwartych licencjach.

OTWARTE ZASOBY WIDEO

Wszechnica

Adres: wszechnica.org.pl

Licencja: CC BY-SA

W zasobach Wszechnicy można znaleźć ponad 400 filmów — zapisy wideo i audio wykładów, spotkań, debat i wywiadów organizowanych przez m.in. Collegium Civitas, Uniwersytet Warszawski, Fundację im. Bronisława Geremka, Polską Akademię Nauk. Tematyka filmów jest bardzo szeroka — od ekonomii, po historię i dziedzictwo kulturowe, więc każdy może znaleźć tam coś ciekawego dla siebie, swoich uczniów i studentów.

Mind of the Universe

Adres: themindoftheuniverse.org

Licencja: CC BY-SA

Ponad 40 godzin wideo w formie nagranych wywiadów ze światowej klasy specjalistami. Zasoby można przeglądać według tematyki. Do każdego wywiadu od razu zostały dołączone napisy.

YouTube

Adres: youtube.com

Licencja: CC BY (wybrane materiały, większość dostępna do darmowego wykorzystania tylko w ramach platformy na Standardowej Licencji YouTube)

Największy serwis hostujący materiały wideo; w ramach jego rozwoju uruchomiona została opcja licencjonowania dodawanych filmów CC BY.

Największą zaletę stanowi wielkość serwisu (co może być odbierane zarazem jako wada) oraz jego społecznościowy charakter. Jeśli tylko wiesz, czego konkretnie szukasz, bez większego problemu znajdziesz wartościowe materiały.

Aby skorzystać z opcji wyszukiwania tylko materiałów na licencji CC, trzeba najpierw wpisać poszukiwane hasło w wyszukiwarce YouTube, kliknąć w lupkę, po czym skorzystać z opcji *Filtry*. W kategorii „cechy” znajdziemy do wyboru: Licencja Creative Commons.

Vimeo

Adres: vimeo.com

Licencja: licencje Creative Commons i Domena Publiczna

Oferuje nie tylko wsparcie dla osób publikujących na licencjach CC, ale również sklep z muzyką (na licencjach CC i nie tylko), z którego mogą korzystać twórcy publikujący w serwisie swoje filmy.

Dodatkowo Vimeo proponuje materiały wspierające tworzenie własnych filmów, dokonuje selekcji, proponuje swoje zestawienia. Portal pozwala również na umieszczanie autorskich materiałów. Na portalu można znaleźć filmy fabularne, animowane, krótkometrażowe, filmy pokazywane na festiwalach i konkursach filmowych. Jednak nie wszystkie filmy znajdują się tam na licencjach CC, dlatego pamiętaj o wybraniu tej opcji przy wyszukiwaniu materiału.

Pexels video

Adres: videos.pexels.com

Licencja: CC0

Jest to zbiór profesjonalnych lub półprofesjonalnych filmów, które mogą być świetną ilustracją treści prezentowanych w materiale lub po prostu stanowić jego uatrakcyjnienie. Nie znajdziemy tu filmów fabularnych czy rysunkowych. Filmy są uporządkowane tematycznie, co ułatwia ich przeszukiwanie. Można je pobierać za darmo, a dzięki licencji CC0 nie ma obowiązku podpisywania autora.

OTWARTE ZDJĘCIA I GRAFIKA

Wikimedia commons

Adres: commons.wikimedia.org

Licencja: CC BY-SA

Zbiór zdjęć, grafik (w tym grafik 3D), dokumentów, prezentacji, schematów, filmów, muzyki i innych multimediów, z których wszystkie bez wyjątku są dostępne na wolnych licencjach. Zawiera 48 mln multimediów (dane z lipca 2018). Stowarzyszenie Wikimedia Polska wspiera Wikimedia Commons, zachęcając partnerów instytucjonalnych do udostępniania cennych multimediów w wysokiej jakości. W ten sposób pozyskano między innymi niemal 3,5 tys. zdjęć etnograficznej dokumentacji regionów Karpat oraz niemal 3 tys. reprodukcji i fotografii dzieł sztuki ze zbiorów Muzeum Narodowego w Warszawie.

Pixabay

Adres: pixabay.com

Licencja: CC0

Serwis ze zdjęciami. Można je pobrać, modyfikować, upubliczniać oraz używać również w celach komercyjnych. Nie trzeba nawet podawać, kto jest autorem i skąd zdjęcie zostało pobrane. Fajnie, prawda? Szczególnie pomocne do prezentacji na konferencję! (Jeśli materiał z Pixabay chcemy umieścić np. na stronie internetowej lub platformie e-learningowej, lepiej jest daną grafikę pobrać i załadować na tę stronę niż zagnieźdźać z Pixabay. W tym ostatnim przypadku autorowi Pixabay wyświetli zagnieźdźone zdjęcie, ale innym odbiorcom wyświetli tylko czarną grafikę z linkiem do serwisu.)

Unsplash
Adres: unsplash.com
Licencja: CC0

Niebanalne zdjęcia w bardzo dobrej jakości. Więcej o możliwościach serwisu w artykule Wired.

Cyfrowa Biblioteka Narodowa POLONA

Adres: polona.pl

Licencja: część zbiorów w domenie publicznej

Udostępnia zdjęcia archiwalne, zdigitalizowane ryciny, starodruki itp. (uwaga, wciągające!)

The Noun Project

Adres: thenounproject.com

Licencja: CC BY lub CC0

Biblioteka ikon o wszechstronnej tematyce. Za darmo można je wykorzystać, podając źródło i autora danego projektu.

Zapamiętaj:

Otwarte zasoby edukacyjne możesz znaleźć na różnych stronach internetowych, nie tylko na dużych portalach. Jednak zawsze staraj się upewnić, czy faktycznie znaleziony materiał udostępniany jest na wolnej licencji. Jeśli korzystałeś/korzystałaś z pomocy wyszukiwarki, ze strony z wynikami przejdź np. do konkretnego zdjęcia i sprawdź, czy zostało oznaczone licencją. Jeśli do materiału dotarłaś/dotarłeś przez stronę internetową, sprawdź, czy zdjęcie zostało opisane na stronie w sposób jednoznacznie mówiący, w jaki sposób można z niego korzystać.

JAK TWORZYĆ I PUBLIKOWAĆ MATERIAŁY, PAMIĘTAJĄC O PRAWIE AUTORSKIM, LICENCJACH I DOSTĘPNOŚCI DLA OSÓB O SPECJALNYCH POTRZEBACH

Jeśli chcesz, aby twoje materiały były w pełni dostępne dla innych nauczycieli/nauczycielek oraz uczniów/uczenic, musisz pamiętać o odpowiedniej licencji. My proponujemy korzystanie z wolnych licencji tj. Creative Commons Uznanie autorstwa (CC BY) oraz Creative Commons Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach (CC BY-SA). Obie gwarantują możliwość wykorzystywania materiałów, np. wszystkich zasobów Wikimedia Commons oraz Wikipedii (przy odpowiednim oznaczeniu) oraz zapewniają, że autorskie elementy czy całość materiału będzie można wykorzystać w kolejnych projektach. Aby twój materiał był w pełni otwarty, musisz pamiętać, by wykorzystywał wyłącznie autorskie materiały, które opublikujesz na otwartej licencji oraz materiały już objęte takimi licencjami. W sieci jest mnóstwo materiałów, które możesz wykorzystać. Piszemy o nich we wcześniejszych rozdziałach. Poniżej prezentujemy kilka serwisów, w których możesz opublikować swoje zasoby i oznaczyć je licencjami CC. Serwisy te jednocześnie zawierają wiele ciekawych otwartych zasobów.

Jeśli nie wiesz, jak rozpocząć tworzenie swojego zasobu i chciałbyś/chciałyś zacząć swoją pracę, wychodząc od problemu lub potrzeby, a nie od narzędzia, polecamy formatkę

stworzoną specjalnie do tych celów OZE CANVA (education.okfn.org/files/2018/03/OER-canvas_Polish.pdf).

DLACZEGO NAJPIERW WARTO WYBRAĆ LICENCJE?

Wybór licencji będzie wpływać na to, z jakich innych treści możemy korzystać (kompatybilność licencji), oraz na to, co będą mogły z naszym materiałem zrobić inne osoby.

Przed wyborem licencji zastanów się nad kilkoma kwestiami, które mogą wpływać na rezultat twojej pracy, np. ograniczyć lub stworzyć możliwości korzystania z treści przez innych. Najwięcej otwartych zasobów edukacyjnych dostępnych jest na jednej z dwóch licencji: CC BY (Uznanie autorstwa), jak np. wideo-lekcje ze strony Pistacja.tv (pistacja.tv) czy epodręczniki.pl (epodręczniki.pl) (stworzone przez Ośrodek Rozwoju Edukacji i Ministerstwo Edukacji Narodowej), lub CC BY-SA (Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach), jak Wikipedia czy blog Superbelfrów (<http://www.superbelfrzy.edu.pl/>). Wybór licencji determinuje nie tylko to, co będą mogli zrobić z naszym materiałem nasi odbiorcy, ale również to, z jakich treści my możemy czerpać do tworzenia tego materiału.

Jeśli na przykład tworzysz scenariusz lekcji, który chcesz udostępniać, a zależy ci wyłącznie na jego szerokim rozpowszechnieniu i promocji (a nie np. na zarobieniu na jego sprzedaży), wybierz licencję Uznanie autorstwa. Oznacza to, że osoba która skorzysta z twojego scenariusza w zamian za podpisanie autora/autorki, może dowolnie kopiować i tworzyć jego nowe, zmodyfikowane wersje. Wykorzystywane przez ciebie materiały (np. fragmenty tekstu, ilustracje) powinny zapewniać taką samą swobodę, czyli być dostępne na tej samej licencji (CC BY), dawać te same lub szersze prawa (np. być w domenie publicznej). Gdybyśmy wybrali do naszej publikacji licencję, która zabrania komercyjnego wykorzystania (z warunkiem NC — Użycie niekomercyjne) musimy zadbać o to, by używane przez nas materiały pozwalały na dodanie takiego warunku (czyli nie zawierały warunku SA — Na tych samych warunkach, który zabrania modyfikowania licencji podczas tworzenia utworu zależnego).

Drugim ważnym pytaniem jest to, czy musisz spełnić jakieś wymogi formalne. Czy na przykład podmiot, który zleca nam pracę lub finansuje projekt, nie wymaga konkretnej licencji lub określonego zakresu swobód dla odbiorców tych materiałów? W przypadku wielu grantów publicznych publikacja na CC stanowi wymóg lub decyduje o dodatkowych punktach podczas oceny wniosku. W przypadku funduszy europejskich (np. środków na działania edukacyjne Erasmus+) taki wymóg to już w zasadzie standard, w Polsce stosują go również niektóre ministerstwa i prywatni grantodawcy. Wybór licencji może być podyktowany również tym, jaki sygnał chcemy wysłać społeczności, która nas wspiera. Na przykład w przypadku działań współfinansowanych przez społeczność za pomocą crowdfundingu publikowanie na licencjach CC jest sposobem na zaangażowanie odbiorców i zagwarantowanie im, że dzięki ich inwestycja w nasz projekt, będzie on należeć również do nich.

To, jaki efekt chcesz osiągnąć i kto ma korzystać z twojego produktu czy materiałów, również ma ogromne znaczenie. Twoi odbiorcy niekoniecznie muszą rozpoznawać mechanizmy prawne, takie jak licencje CC, a równocześnie potencjalnie mogą na nich sporo skorzystać. Warto wówczas zadbać o jasną informację nie tylko o licencjach, ale o tym, co one oznaczają praktycznie, a ponadto publikować takie formaty, które będą łatwe do przerobienia, tłumaczenia i adaptacji. Każde dodatkowe (poza samym darmowym opublikowaniem) ułatwienie dla odbiorców podnosi szanse na to, że polubią twój materiał, będą się nim dzielić i polecać go dalej.

Z CZEGO MOŻEMY WYBIERAĆ, CZYLI LICENCJE CREATIVE COMMONS

Creative Commons to system licencji pozwalający zastąpić tradycyjny model „Wszystkie prawa zastrzeżone” zasadą „Pewne prawa zastrzeżone” — przy jednoczesnym poszano-

waniu zasad prawa autorskiego. Licencje Creative Commons oferują różnorodny zestaw warunków licencyjnych — swobód i ograniczeń. Dzięki temu autor może samodzielnie określić zasady, na których chce dzielić się swoją twórczością z innymi.

Dużą zaletą systemu Creative Commons (nie są to jedyne wzory umów licencyjnych) jest ich międzynarodowy charakter — teksty licencji zostały przetłumaczone na wiele języków, symbol i znaczenie Creative Commons są zrozumiałe dla twórców i użytkowników na całym świecie, a informacje o systemie dostępne są również w tłumaczeniach (po polsku na creativecommons.pl).

Wszystkie licencje Creative Commons posiadają cechę wspólną — poszanowanie praw autorskich osobistych, realizowane poprzez obowiązek przywołania twórcy utworu, z którego się korzysta, oraz spełnianie dodatkowych warunków wybranych przez licencjodawcę lub twórcę. Warunki licencyjne są niczym klocki — zasady określone przez daną licencję są wynikiem złożenia razem dwóch lub trzech warunków. Autor, udostępniając swoje utwory na licencji Creative Commons, może zdecydować się na jeden z 4 warunków:

Uznanie autorstwa



Uznanie autorstwa oznacza, że wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne pod warunkiem, że zostanie przywołane nazwisko autora pierwowzoru.

Użycie niekomercyjne



Użycie niekomercyjne oznacza, że wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie, ale nie można czerpać z tego tytułu korzyści finansowych.

Na tych samych warunkach



Ten warunek oznacza, że wolno rozprowadzać utwory zależne jedynie na licencji identycznej do tej, na jakiej udostępniono utwór oryginalny.

Bez utworów zależnych



Ten warunek oznacza, że wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać utwór jedynie w jego oryginalnej postaci. Tworzenie utworów zależnych nie jest dozwolone.

Twórca korzystając z licencji zawsze zachowuje prawa autorskie, jednocześnie umożliwia innym kopiowanie i rozpowszechnianie, dodatkowo może określić, czy ich wykonywanie może odbywać się wyłącznie w warunkach niekomercyjnych lub ograniczyć możliwości tworzenia utworów zależnych. *Licencje Creative Commons są kombinacjami wymienionych warunków.*

LICENCJE

Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe (CC BY 4.0)



Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie pod warunkiem oznaczenia autorstwa. Jest to licencja gwarantująca najszersze swobody licencjobiorcy. Takiej licencji używają m.in. Muzeum Historii Polski dla własnych publikacji oraz w konkursie Patriotyzm Jutra, Fundacja Orange, wiele programów unijnych i Bank Światowy.

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach Międzynarodowe 4.0 (CC BY-SA 4.0)



Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu, jeśli na utwory zależne będzie udzielona taka sama licencja. Jest to licencja używana przez Wikipedię i wszystkie jej siostrzane projekty.

Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne Międzynarodowe 4.0 (CC BY-NC 4.0)



Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych. Warunek ten nie obejmuje jednak utworów zależnych (mogą zostać objęte inną licencją, np. zezwalającą na komercyjne użycie).

Uznanie autorstwa-Bez utworów zależnych Międzynarodowe 4.0 (CC BY-ND 4.0)



Ta licencja zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu zarówno w celach komercyjnych i niekomercyjnych, pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nietworzenia utworów zależnych).

Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach Międzynarodowe 4.0 (CC BY-NC-SA)



Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz jeśli utwory zależne będą objęte tą samą licencją. Tej licencji często używają komercyjni artyści, np. zespół *Nine Inch Nails* do publikacji swojego bestsellerowego albumu *Ghosts I-IV*.



Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (czyli nietworzenia utworów zależnych). Jest to najbardziej restrykcyjna z licencji. Używa jej dla swoich stron i publikacji Open Society Foundation.

Creative Commons Zero — Przekazanie do domeny publicznej (CC0)



Właściwie nie jest to licencja, a mechanizm oświadczenia o przekazaniu utworu do domeny publicznej, przy zrzeczeniu się wykonywania wszelkich praw do utworu wynikających z prawa autorskiego, włączając w to wszelkie prawa powiązane i prawa pokrewne, w zakresie dozwolonym przez prawo, na obszarze całego świata. Takie oznaczenie można spotkać m.in. na zdjęciach w serwisach Unsplash, Pexels i Pixabay.

Wszystkie licencje Creative Commons mają cechy wspólne, bez względu na to, na którą licencję się zdecydujemy:

- każda licencja wymaga oznaczenia autora utworu;
- licencja nie pozbawia twórcy praw autorskich, a jedynie określa, na co pozwala on użytkownikom;
- w przypadku korzystania z utworów na licencjach Creative Commons, które pozwalają na modyfikację utworu, musimy oznaczyć fakt dokonania modyfikacji w utworze;
- korzystając z utworów na licencjach Creative Commons, nie możemy nakładać na te utwory ochrony DRM¹⁴.

LICENCJE - PYTANIA I ODPOWIEDZI

Czy rodzajów licencji nie jest za dużo? Można to jakoś uprościć?

Licencji CC jest tak wiele, ponieważ od początku starano się znaleźć rozwiązania dostosowane do różnych potrzeb twórców i użytkowników zasobów, od edukatorów po artystów i firmy. Zapewne definicje licencji mogą wydawać się skomplikowane osobom, które stykają się z nimi po raz pierwszy. W takiej sytuacji pomocą może służyć wskazówka, że dla materiałów edukacyjnych najczęściej używane są (i rekomendowane) tylko dwie wolne licencje, czyli Creative Commons Uznanie autorstwa i Creative Commons Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach.

Co grozi za złamanie licencji; czy jest gradacja sankcji za łamanie prawa autorskiego?

¹⁴DRM (z ang. *digital rights management*) — system zabezpieczeń oparty na mechanizmach kryptograficznych lub innych metodach ukrywania treści mający przeciwdziałać używaniu danych w formacie elektronicznym w sposób sprzeczny z wolą ich wydawcy.

Odpowiedzialności za naruszenie warunków licencji można dochodzić na drodze cywilnej, tak samo jak innych naruszeń. Większość dotychczasowych spraw o naruszenie licencji udawało się rozwiązać polubownie. Zwykle wystarczy zlokalizować osobę odpowiedzialną i skontaktować się z nią, prosząc o poprawne oznaczenie lub usunięcie kopii utworu.

Dlaczego miałbym/miałabym się zgodzić na komercyjne wykorzystywanie moich materiałów? Czy ktoś będzie na mnie zarabiał?

Wielu autorów nie zarabia bezpośrednio na swoich materiałach, a jedynie na tym, co dzięki nim mogą zrobić (np. otrzymają zlecenie na napisanie innych materiałów na zamówienie lub przeprowadzenie szkolenia itp.). Jeśli naszym celem jest nie tylko promocja, ale również to, by nasze materiały były wykorzystywane przez innych nauczycieli, a oni udostępniali nam swoje lub doskonalili nasze, wolne licencje są najefektywniejszym rozwiązaniem. Wybór wolnej licencji pozwala również na to, by nasze materiały w łatwy sposób mogły być wykorzystywane w większych projektach np. e-podręczników Cyfrowa Szkoła.

Dostępność dla osób o specjalnych potrzebach. Na co zwracać uwagę?

Struktura

- zwróć uwagę, żeby struktura publikacji była przejrzysta i zrozumiała dla osoby nieposiadającej jeszcze wiedzy z danej dziedziny;
- wykresy, ilustracje itp. zamieszczaj w bezpośrednim sąsiedztwie tekstu, który ich dotyczy.

Układ tekstu/nagłówki

- zwróć uwagę, żeby nagłówki jednoznacznie określały treść danego rozdziału;
- twórz zwarte nagłówki, zajmujące jedną linię tekstu, maksymalnie dwie (to oznacza, że masz do dyspozycji zaledwie kilka słów).

Język/słownictwo

- zwróć uwagę, żeby język publikacji edukacyjnej dobrać do wieku i umiejętności czytelników;
- postaraj się uprościć słownictwo i ograniczyć skomplikowane konstrukcje gramatyczne.

Czcionka

- w materiałach elektronicznych stosuj czcionki bezszeryfowe (tj. bez dekoracyjnych zakończeń poszczególnych znaków);
- w materiałach przeznaczonych do druku możesz stosować czcionki szeryfowe (choć nagłówki warto pozostawić bezszeryfowe);
- wybieraj proste, „nieudziwnione” kroje pisma;
- w przypadku skalowalnych materiałów (np. stron WWW) rozmiar czcionki nie jest istotny, ponieważ odbiorca może powiększyć widok strony w przeglądarce;
- w materiałach przeznaczonych do druku stosuj standardowe rozmiary czcionki — ok. 12 pkt.;
- w materiałach przeznaczonych do druku i wypełniania ręcznego (np. karty pracy dla uczniów) zastosuj nieco większe czcionki i zadbaj o wprowadzenie wyraźnych odstępów między poszczególnymi pytaniami/zadaniami;
- jeśli chcesz podkreślić ważne kwestie, zastosuj wyróżnienia, np. pogrubienie, kursywę;

- pamiętaj jednak, żeby być w tej kwestii oszczędnym — cały akapit pisany kursywą lub pogrubieniem staje się nieczytelny.

Kolory/kontrast

- zadbaj, żeby współczynnik kontrastu kolorystycznego pomiędzy kolorem tekstu a tła wynosił co najmniej 4.5, a najlepiej powyżej 7.0;
- współczynnik kontrastu można obliczyć za pomocą kalkulatora, np. contrast-ratio.com;
- kontrast kolorystyczny nagłówek może być nieznacznie niższy niż głównego tekstu;
- wydrukuj publikację na czarno-białej drukarce — jeśli niektóre kolory tekstu i tła tylko nieznacznie się różnią, to dla wielu osób mogą być nierozróżnialne.

Dobre i złe pary kolorów

- biały i czarny — dobra; bardzo wysoki kontrast, standardowe, wygodne do czytania połączenie kolorów;
- żółty i czarny — dobra do podkreślenia szczególnie ważnych informacji; bardzo wysoki kontrast, raczej nie do większych partii tekstu;
- czerwony i czarny — zła; osoby o upośledzonym widzeniu kolorów często mają trudności z odczytaniem czerwonego tekstu na czarnym tle (lepiej: żółty i czarny lub pomarańczowy i czarny);
- zielony i czerwony — zła; mały kontrast pomiędzy kolorami;
- biel i jasnoniebieski — zła; mały kontrast pomiędzy kolorami.

Tła i grafiki

- pamiętaj, że tło dla tekstu może stanowić jednolity kolor, ewentualnie gradient;
- nie zamieszczaj zdjęć ani obrazów w tle, o ile nie nałoży się na nie silnego filtra przyciemniającego/rozjaśniającego i niwelującego różnice w kontraście elementów obrazu;
- tło nie może odciągać uwagi czytelnika/czytelniczki od tekstu;
- postaraj się ograniczyć grafiki i elementy dekoracyjne do minimum;
- nie używaj animacji, nagrań audio czy wideo w funkcji wyłącznie dekoracyjnej.

Tekst jako grafika

- nigdy nie używaj grafik do przedstawiania tekstów (np. nie zamieszczaj zdjęć tekstu zamiast prawdziwego tekstu na stronie WWW). To bardzo ważne, gdyż oprogramowanie asystujące nie jest w stanie takiego tekstu odczytać.

Wykresy/diagramy/tabele

- wszystkie wykresy, diagramy i tabele trzeba opatrzyć tekstem alternatywnym i/lub streścić w tekście głównym publikacji;
- pamiętaj, żeby wykresy i diagramy wyjaśnić i zinterpretować widoczne na nich dane również w tekście głównym publikacji;
- ważne, żeby kategorie przedstawione na wykresie były oznaczone kolorami różniącymi się jasnością, a nie tylko barwą, aby ułatwić rozróżnienie ich osobom niewidzącym kolorów (np. skala szarości, żółty — pomarańczowy — czerwony, ale nie: zielony — niebieski — czerwony);

- pamiętaj, żeby wykresy i diagramy miały etykiety z nazwami kategorii oraz wartościami dla danej kategorii na „słupkach”, tak aby możliwe było odczytanie ich przez osoby nierozróżniające kolorów w legendzie lub mające trudności z przeliczeniem wartości na skali;
- dla wykresów liniowych używaj różnych stylów/grubości linii zamiast kolorów.

Timery i ograniczenia czasowe

- w miarę możliwości unikaj stosowania mediów ograniczonych czasowo, gdyż są one w dużej mierze niedostępne dla użytkowników korzystających z technologii asystujących, niesprawnych ruchowo czy nieobeznanych z technologią;
- rozważ zastosowanie rozwiązania bardzo pomocnego przy treściach, które wymagają reakcji odbiorcy, a mają limit czasu wyświetlania: mianowicie dodania w interfejsie przycisku pozwalającego na przedłużenie czasu wyświetlania materiałów (np. przycisk „potrzebuję więcej czasu”);
- gdy konieczne jest ograniczenie czasu rozwiązywania zadania, ustaw wyższy niż w „realnym świecie” limit czasu, aby umożliwić osobom korzystającym z technologii asystujących zapoznanie się z całą treścią;
- zapewnij możliwość podjęcia więcej niż jednej próby uzupełnienia quizu, aby w razie problemów technicznych nie przepadała szansa zaliczenia testu.

Teksty alternatywne

- pamiętaj, żeby grafiki opisywać zwięzłym tekstem alternatywnym lub zamieszczać opis w tekście głównym publikacji (np. en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Manual_of_Style/Accessibility/Alternative_text_for_images);
- pamiętaj, że tekst alternatywny nie jest opisem grafiki/wykresu, ale jego streszczeniem;
- najlepiej, żeby tekst alternatywny miał długość najwyżej jednego zdania i w skrócie podawał widoczne na rysunku/wykresie istotne dla publikacji informacje;
- zwróć uwagę, żeby grafiki i elementy wyłącznie dekoracyjne opatrzyć pustym tekstem alternatywnym (alt text =”) — to nie jest to samo, co brak tekstu alternatywnego;
- do nagrań audio w miarę możliwości dołącz ich transkrypcję lub streszczenie nagrania w tekście głównym publikacji;
- do nagrań wideo w miarę możliwości dodaj napisy lub streszczenie nagrania w tekście głównym publikacji;
- jeśli nagranie wideo zamieszczone jest w jednym z ogólnodostępnych serwisów wideo, często możliwe jest automatyczne generowanie do niego napisów — wtedy nie musisz samodzielnie ich przygotowywać.

Dostępność technologiczna

- zwróć uwagę, żeby w materiałach edukacyjnych nie wykorzystywać najnowszych technologii, działających tylko na najnowszych wersjach przeglądarek internetowych, komputerach o dużej ilości pamięci itd.;
- najlepiej, żeby materiały w formie webowej działały we wszystkich podstawowych przeglądarkach internetowych (Firefox, Chrome, Internet Explorer);
- unikaj rozwiązań wymagających dużego zużycia danych (np. wideo UHD).

TWORZENIE INFOGRAFIK

Czym są infografiki?

Infografiki to wizualne reprezentacje informacji, danych lub wiedzy tworzone po to, by przedstawić skomplikowane treści w przystępny i przejrzysty sposób.

Przykład infografiki: otwartezasoby.pl/infografiki-o-prawie-autorskim-i-licencjach-creative-commons

Elementy infografiki:

1. tytuł/temat
2. treść nawigacja: np. punkty, numeracja, ramki, strzałki, legenda treść: dane, mapa, tabele, rysunki, wykresy, skale, drzewka wyboru, porównania, tekst, piktogramy, kolory, sieci rozwinięcia informacji: podpisy obrazków, dodatkowe teksty, przykłady
3. elementy formalne: link do wersji online, oznaczenie autorów/organizacji, informacja o licencji, informacja o finansowaniu, logo

Dostępność. Zwróć szczególną uwagę na:

- odpowiedni kontrast między tekstem a tłem,
- widoczność danych.

Jak dobrać format?

Zastanów się, jak i do czego twoja infografika ma być wykorzystywana (w druku, w sieci, do dzielenia się w mediach społecznościowych, do wieszania jako plakat). Dobierz format do sposobu użycia, jaki planujesz:

- jeśli infografika ma funkcjonować w wersji papierowej, ułatw druk, dobierając format A4 (domowe drukarki) i jego odpowiednie skalowanie np. dwie długości A4 na szerokość jednej A4. Pamiętaj też, że w druku kolory wychodzą inaczej niż na ekranach komputera;
- jeśli infografika ma być dostępna w sieci, możesz zrobić grafikę długą (do przewijania) lub poziomą (wypełniającą cały ekran).

Narzędzia:

- Pakiet biurowy z programem kalkulacyjnym i oprogramowanie do obróbki grafiki wektorowej to podstawa. *Libre Office* (<https://pl.libreoffice.org/>) pozwala na eksportowanie wykresów z arkuszy za pomocą programu *Draw* do formatu wektorowego SVG. Pliki w tym formacie możemy dowolnie obrabiać i dodawać rozbudowane elementy graficzne w programie *Inkscape* (<https://inkscape.org/>) (*Libre Office* i *Inkscape* to otwarte oprogramowanie, dostępne na systemy operacyjne Windows, Linux i MacOS);
- *Infogram* (<https://infogram.com/>), *Piktochart* (<https://piktochart.com/>): bardzo proste narzędzia do tworzenia infografik online z gotowych elementów;
- *Visual.ly*: poza funkcją tworzenia infografik z gotowych elementów, umożliwia również prezentację naszych prac stworzonych poza tą aplikacją.

Dodatkowe narzędzia do projektowania materiałów graficznych:

- *Dia*: otwarty program do rysowania diagramów. Eksportuje je również w formacie wektorowym SVG;
- *Draw.io*: narzędzie online do rysowania diagramów, obrazów szkieletowych (tzw. wireframe), stron WWW i aplikacji;
- *Adobe Kuler*: narzędzie służące generowaniu online pasujących do siebie zestawów kolorów;

- *Colorbrewer2*: narzędzie do dobierania online zestawów kolorystycznych odpowiednich do prezentowania na mapach;
- *Canva*: bardzo proste narzędzie do projektowania typu drag-and-drop.

Gdzie publikować?

- *Tinypic*;
- *SlideShare*;
- na własnym blogu.

TWORZENIE WIDEO

Tworząc wideo, w którym korzystamy z cudzych materiałów na licencjach CC, musimy pamiętać o takim ich oznaczeniu, żeby było dobrze widoczne i dostępne, niezależnie od tego, jak i gdzie ktoś skorzysta z wideo. Najlepiej informacje takie zawrzeć w napisach końcowych do filmu oraz w metadanych pliku (pliki muzyczne i wideo w edycji ich właściwości pozwalają na dopisanie tego typu informacji). Choć najczęściej nasze wideo publikujemy w serwisach typu YouTube, oznaczenie użytych materiałów w opisie pod filmem nie będzie wystarczające. Jeśli ktoś zobaczy film umieszczony poza danym serwisem (embedowany) lub pobierze go na dysk, straci możliwość zapoznania się z informacjami o licencji.

Podobnie należy oznaczać licencję CC do naszego materiału. Najlepiej informację tę zawrzeć w samym filmie oraz w jego metadanych. W ten sposób oznaczenie licencji będzie niezależne od tego, w jakim serwisie znajdzie się nasz plik.

Dostępność. Zwróć szczególną uwagę na:

- dodanie napisów (jeśli to możliwe); możesz też streścić nagranie w tekście głównym publikacji.

TWORZENIE SCENARIUSZA LEKCJI I UDOSTĘPNIANIE GO W INTERNECIE

Aby przygotować scenariusz lekcji, który bez problemu będzie można udostępnić innym, należy pamiętać o paru prostych zasadach. W rozdziale dotyczącym wyboru licencji dowiedziałeś/dowiedziałas się, jak zabrać się za pracę od strony prawnoprawnej. Tutaj podpowiadamy, z jakich narzędzi możesz skorzystać, aby lekcja była atrakcyjna, otwarta i dostępna, a przy okazji, żeby jej przygotowanie było przyjemne i przynosiło satysfakcję.

Jak zabrać się do pracy?

Na początek pomyśl, czy chcesz materiał przygotować sam/sama? Może ktoś z twoich znajomych już zajmował się tym tematem i podzieli się z tobą swoją pracą? A może ktoś chce się zająć dokładnie tym samym? Zawsze warto zapytać, bo praca w grupie jest zazwyczaj przyjemniejsza, bardziej kreatywna i motywująca.

Z czego mogę skorzystać?

Tworząc materiały, możesz swobodnie korzystać z narzędzi opisanych powyżej w naszym *Przewodniku*. Mamy też parę konkretnych wskazówek dotyczących scenariusza lekcji.

Przygotowanie/koncepcja

- *Google Dokumenty* (www.google.pl/intl/pl/docs/about) — pomogą w pracy nad jednym dokumentem większej liczbie osób. Dzięki nim widzicie na bieżąco pracę innych i, co ważne, macie jeden wspólny dokument, na którym pracujecie (tak właśnie powstał ten przewodnik);

- *Google Formularze* (<https://docs.google.com/forms/u/0/>) — jeśli chcesz przed rozpoczęciem pracy dowiedzieć się np. od uczniów lub studentów, co chcieliby powtórzyć, co było dla nich trudne albo jakich metod lubią używać najbardziej, skorzystaj z formularza Googla — to prosty sposób, żeby stworzyć ankietę online;
- *Slack* (<https://slack.com/>) — pracujecie w grupie, ale nie macie czasu się spotkać na żywo? To nie problem, założcie sobie kanał na Slack.com. Możecie tam ze sobą rozmawiać, przysyłać pliki, dzwonić i organizować wideokonferencje.

Narzędzia do wykorzystania w scenariuszu

- *quizy* — zawsze się sprawdzają, niezależnie od wieku uczestników zajęć. Oprócz Google Formularzy, które świetnie się nadają do tworzenia quizów, możesz skorzystać z takich materiałów jak: *Kahoot.com* (<https://kahoot.com/>), *quizizz.com* (<https://quizizz.com/>) lub *quizlet* (<https://quizlet.com/pl>) — mają one wiele różnych funkcjonalności, co zachęca do samodzielnego doboru potrzebnych elementów;
- *filmy* — jeśli chcesz łatwo i szybko zmontować filmik, który pomoże ci w pracy z danym tematem. Proponujemy skorzystanie z *Magisto* (<https://www.magisto.com/>), w którym zmontujesz zdjęcia do ruchomego kolażu. Jeśli chcesz, żeby film stanowił część lekcji, możesz skorzystać z serwisu *Edpuzzle* (<https://edpuzzle.com/>), który umożliwia dodawanie elementów do gotowych już filmów (np. z *YouTube* lub *Khan Academy* <https://pl.khanacademy.org/>);
- *prezentacje i grafiki* — jeśli twój scenariusz wymaga jakiejś prezentacji graficznej, np. obrazków czy plakatów, skorzystaj z bardzo prostego narzędzia do tworzenia grafik: *Canva.com* (<https://www.canva.com/>). Jest ono przeznaczone zarówno dla osób, które lubią dobierać kolory i wzory, czują w sobie artystyczną duszę, jak również tych, które wolą skorzystać z gotowych szablonów. Uważaj tylko na czcionki — nie wszystkie mają polskie znaki. Jeśli szukasz czegoś bardziej interaktywnego, możesz skorzystać z *Thinglink.com* (<https://www.thinglink.com/>) — to interaktywny plakat, który umożliwia umieszczanie wielu informacji na jednym obrazku.

Szukasz dalszych inspiracji? Zajrzyj na stronę przygotowaną przez praktyczki: czasna-app.weebly.com.

Udostępnienie

Umieszczając scenariusz lekcji jako otwarty zasób w internecie, pamiętaj, aby uzgodnić licencje wszystkich jego elementów. W widocznym miejscu umieść wybraną licencję (CC BY lub CC BY-SA — proponujemy zrobić to przy pomocy strony creativecommons.pl/wybijer-licencje), koniecznie też podpisz siebie i podaj wszystkie źródła, z których korzystałaś/korzystałeś. Gotowy scenariusz możesz umieścić na swojej stronie, stronie szkoły, wspólnym dysku Google szkoły.

Dostępność. Zwróć szczególną uwagę na:

- *fonty* — wybierz prosty, bezszeryfowy font (czcionkę), w rozmiarze min. 12pkt, zwłaszcza jeśli tekst będzie drukowany;
- *zdjęcia i filmy* — stwórz tekst alternatywny do zdjęć i napisy do filmów;
- *struktura scenariusza* — staraj się, żeby była jak najbardziej przejrzysta i nie zawierała zbędnych elementów.

TWORZENIE PREZENTACJI

Tworząc materiały, możesz swobodnie korzystać z materiałów opisanych w *Przewodniku* powyżej. Mamy jednak parę konkretnych wskazówek dotyczących opracowania prezentacji.

Wykorzystanie zdjęć w prezentacji

Jeżeli nie masz pewności, czy i jak możesz wykorzystać wyszukane zdjęcie w swojej prezentacji i czy jest ono chronione prawem autorskim, zawsze bezpieczniej założyć, że wszystkie prawa do niego są zastrzeżone. Co robić w takiej sytuacji? Czy musisz samodzielnie wykonać grafikę, zdjęcie czy rysunek? Możesz, ale na szczęście nie musisz! Na ratunek przychodzą otwarte zasoby :-). Dzięki nim sytuacja nie jest bez wyjścia.

Jak opisać wykorzystane grafiki i zdjęcia w swojej prezentacji?

Jeśli wykorzystujesz otwarte zasoby graficzne i zdjęcia w swojej prezentacji, dobrą praktyką jest dbałość o dodanie poprawnego opisu, który zawiera istotne informacje pozwalające na identyfikację zasobów. Informacje te ważne są nie tylko dla twórców, ale także dla osób, które chcą korzystać z treści rozpowszechnianych na wolnych licencjach. Błędny opis może utrudnić lub uniemożliwić korzystanie zgodnie z licencją z użytych przez siebie zdjęć lub grafik. Jakiego wobec tego są zasady poprawnego opisu licencji udostępnianego utworu?

Elementy opisu zasobów na licencjach CC

Warto podkreślić, że nie istnieje jeden powszechnie obowiązujący, ortodoksyjny schemat oznaczania utworów na wolnych licencjach. Mimo to można bez problemu wymienić kilka elementów, które powinny znaleźć się w opisie wykorzystanego zasobu:

- *informacja o autorze lub autorach*, lub też o innym licencjodawcy. Twórca lub osoba uprawniona może zażyczyć sobie, aby zostać podpisanym przy użyciu pseudonimu, a nie imienia i nazwiska, może też chcieć, aby nie informowano o autorstwie/licencjonodawcy wcale;
- *źródło* (link, jeśli wykorzystywany utwór jest dostępny w sieci);
- *dokładna nazwa licencji z odnośnikiem do strony licencji* w serwisie Creative Commons lub — w przypadku druku — adresem URL do niej. Precyzyjne określenie licencji, na której dostępny jest utwór, jest niezmiernie ważne, bo dzięki temu użytkownicy znają szczegółowo reguły, których powinni przestrzegać. Powinna więc to być precyzyjna nazwa licencji np. Creative Commons Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 PL. Dopuszczalne jest użycie skrótu CC BY-SA ze wskazaniem numeru wersji licencji. Konieczne jest dodanie linku do licencji.

Elementy opisu zasobów z Domeny Publicznej

W przypadku zasobów z domeny publicznej najistotniejsza jest informacja o autorstwie zasobu. Można dodać link do źródła/serwisu, w którym została wykorzystana grafika.

Elementy opisu zasobów opatrzonych CC0

W przypadku zasobów przekazanych do domeny publicznej przez autora, czyli opatrzonych Creative Commons Zero (CC0), nie jest wymagane podawanie autorstwa, linku do zasobu czy nawet informacji, że wykorzystana grafika została udostępniona na warunkach Creative Commons Zero. Warto podawać co najmniej informację, że dane zdjęcie jest dostępne na CC0; dzięki temu fakt, że zdjęcie należy do Otwartych Zasobów Edukacyjnych nie umknie nikomu. Będzie to sygnał dla osób, które znajdą twoją prezentację z tak opisanym zdjęciem, że mogą je dalej wykorzystywać i na jakich zasadach.

Narzędzia

- *Google Prezentacje* (<https://www.google.pl/intl/pl/slides/about/>) — pomogą w pracy nad prezentacją, jeśli pracujesz w pojedynkę, ale będą także pomocne, kiedy staniesz przed zadaniem opracowania prezentacji w grupie. Plusem tego narzędzia jest to, że zawsze masz pod ręką wszystkie swoje prezentacje i możesz nie tylko je tworzyć online, ale od razu dzielić się nimi ze wszystkimi. Wystarczy, że ustawisz publiczną widoczność linku do prezentacji, a sam link opublikujesz na swojej stronie, w mediach społecznościowych czy podzielisz się z uczestnikami szkolenia/konferencji, podczas których pokazujesz prezentację;
- *Prezi* (<https://prezi.com/>) — narzędzie do tworzenia nieliniowych prezentacji online. Poszczególne elementy można powiększać i pomniejszać, płynnie przechodząc

między nimi. Do prezentacji możesz dodać teksty, zdjęcia, filmy z możliwością ich grupowania w ramach.

Dostępność



źródło: www.power.gov.pl/media/13591/e_podrecznik_dostepny_dla_wszystkich.pdf,
strona: 17.

Fotografia przedstawia Most Brooklyński i może pojawić się w publikacjach edukacyjnych w różnych kontekstach, np. jako ilustracja do tekstu o Nowym Jorku, prezentująca jeden z bardziej charakterystycznych obiektów architektonicznych.

W takiej sytuacji tekst alternatywny może brzmieć następująco:

Most Brooklyński przebiega ponad rzeką East River i łączy dwie dzielnice Nowego Jorku: Manhattan i Brooklyn. Został wybudowany w stylu neogotyckim z charakterystycznymi wysokimi łukami. Posiada sześć pasów ruchu (po trzy w każdym kierunku) dla samochodów. Pośrodku (powyżej pasów ruchu dla samochodów) znajduje się chodnik dla pieszych.

Jeżeli jednak ilustracja ma prezentować raczej sam most jako konstrukcję inżynierską, to opis musi się skupiać na nieco innych elementach:

Most podwieszony podtrzymują kable, które na obu brzegach są nawinięte na bębny. Te z kolei znajdują się w betonowych zakotwiczeniach, tworzących przeciwwagę dla mostu. Ponieważ most jest nadzwyczaj długi i ciężki, wybudowano też dwie 82-metrowe, neogotyckie wieże wyłożone granitem, z których każda tworzy dwa portale łukowe. Wieże osadzone są na olbrzymich zakotwiczeniach. Pionowe, cieńsze kable podtrzymują go dodatkowo, a sam most jest od spodu wzmocniony stalowymi podkładami.

TWORZENIE STRONY WWW

Jeśli zdecydujesz się na prowadzenie własnej strony internetowej lub bloga (na przykład, żeby dzielić się tam tworzonymi przez siebie otwartymi zasobami edukacyjnymi), pamiętaj, żeby także tutaj opisać wybraną przez siebie licencję. Informację najlepiej umieścić w stopce. Poza nazwą i linkiem do licencji warto też w kodzie HTML umieścić odpowiedni znacznik (tag), dzięki któremu wyszukiwarkom łatwiej będzie zindeksować stronę jako dostępną na licencji Creative Commons.

Przykład:

O ile nie stwierdzono inaczej, wszystkie materiały są dostępne na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 4.0.

O bardziej zaawansowanych możliwościach oznaczeniach licencji w kodzie strony można przeczytać tutaj: wiki.creativecommons.org/wiki/Marking_Works_Technical#Web.

Dostępność. Zwróć szczególną uwagę na:

- odpowiedni kontrast między tłem i tekstem;
- opatrzenie grafik i zdjęć tekstem alternatywnym;
- nie używaj grafik do przedstawiania tekstów (np. nigdy nie zamieszczaj zdjęć tekstu zamiast prawdziwego tekstu);
- stosując zabezpieczenia typu CAPTCHA, pamiętaj, żeby zawsze zapewnić metodę obsługi zabezpieczenia dla osób niewidomych i niedowidzących, mających trudności z rozpoznawaniem obrazów.

Dowiedz się więcej: internet-bez-barier.com/wcag-2-0-czyli-wytyczne-dotyczace-dostepnosci-tresci-internetowych/.

Narzędzia

- *Blogger* (www.blogger.com/?rinli=1), *Medium* (<https://medium.com/>) — popularne platformy blogowe, które umożliwiają szybkie i łatwe dodawanie treści;
- *Wix* (pl.wix.com), *Weebly* (www.weebly.com/) — narzędzia do tworzenia stron internetowych. Obydwa są dostępne po polsku i łatwe w użyciu;
- *GitHub Pages* (pages.github.com) — wymaga nieco więcej umiejętności technicznych, ale jest najbardziej otwartym narzędziem. Stronę tworzy się od zera, co daje też największą swobodę. Jednocześnie kod strony jest powszechnie dostępny — można go opatrzyć wybraną licencją. (GitHub to jedno z najbardziej popularnych repozytoriów kodu).

TWORZENIE KURSU E-LEARNINGOWEGO

Istotnym elementem w projektowaniu kursu e-learningowego jest odpowiedni dobór zasobów i narzędzi, aby umożliwiły realizację zaplanowanych celów kursu.

Przy przygotowaniu kursu e-learningowego zapewne nie wszystkie zasoby będą stworzone w ramach projektu; po części będą wykorzystane już istniejące zasoby dostępne online, zarówno w sposób otwarty, jak i takie, których wykorzystanie regulują zapisy o dozwolonym użytku publicznym i prywatnym oraz dozwolonym cytacie.

Z jakimi przypadkami prawno-autorskimi możesz spotkać się przygotowując kurs? Załóżmy, że pracujesz w szkole lub na uczelni B, która w ramach programu Erasmus+ realizuje projekt mający na celu stworzenie wielojęzycznego kursu e-learningowego na temat przeciwdziałania globalnemu ociepleniu. W kursie e-learningowym będą wykorzystywane zarówno utwory stworzone przez uczelnię/szkołę B, jak i te znalezione w internecie. Na kurs może się zapisać każdy chętny, a sam kurs dostępny będzie w pięciu wersjach językowych.

Jako jeden/jedna z autorów/autorek tego kursu musisz wziąć pod uwagę kilka scenariuszy:

1. W projekcie samodzielnie tworzycie materiały do kursu. Plusem tego rozwiązania jest to, że prawa autorskie majątkowe są po waszej stronie i możecie zdecydować, na jakich warunkach będziecie je publikować — czy podzielić się nimi z innymi osobami, publikując na wybranej licencji CC, czy raczej zachować wszystkie prawa i opublikować je, ale w tradycyjnym modelu prawno-autorskim.

2. Wyszukujesz w internecie materiały, które dokładnie pasują do kursu i decydujesz się na ich wykorzystanie. Pamiętaj, że brak informacji o prawnoautorskiej ochronie, np. w postaci znaku ® nie oznacza, że można z danego utworu dowolnie korzystać. Zawsze przyjmij założenie, że wszystkie utwory w internecie są chronione prawem autorskim, chyba że przeszły już do domeny publicznej lub zostały udostępnione na otwartych licencjach umożliwiających korzystanie z nich. Jeśli utwory są chronione prawem autorskim, możesz z nich skorzystać, opierając się na kilku możliwościach:

- prawo cytatu — umożliwia wykorzystywanie znalezionych materiałów poprzez cytowanie ich fragmentów i podanie źródła;
- prawo panoramy — pozwala każdemu rozpowszechniać wizerunki obiektów z przestrzeni publicznej (takich jak graffiti, rzeźba, budynek) bez pytania o zgodę twórców i wypłacania im wynagrodzenia, nawet w celach komercyjnych. W przypadku kursu e-learningowego byłoby to np. użycie zdjęć z powodzi Wrocławia, na których widać rzeźby i budynki;
- linkowanie z kursu do materiałów znalezionych w sieci. Przykładem może być osadzenie (przez dodanie linku) filmów dokumentalnych o globalnym ociepleniu w celu edukacyjnym na lekcji w klasie lub dodanie linków do dokumentów czy artykułów dostępnych w internecie. Osoby biorące udział w kursie będą z nich korzystać (czytać, oglądać czy pobierać w całości) na zasadzie dozwolonego użytku osobistego, który pozwala w całości skopiować e-booka czy pobrać i wydrukować cały artykuł. Podawanie linków jest dozwolone, bo nie tworzy kopii i, co ważniejsze, jest interpretowane jako podanie źródła i autora, czyli spełnienie obowiązku wynikającego z prawa autorskiego.

Być może zastanawiasz się, dlaczego w powyższych przypadkach nie znalazło się wykorzystanie w ramach dozwolonego użytku edukacyjnego/publicznego? Wprawdzie instytucje naukowe i oświatowe mogą korzystać z już rozpowszechnionych utworów w celach dydaktycznych i do prowadzenia własnych badań — dozwolony użytek ograniczony jest do tych instytucji i nie pozwala na publikowanie utworów w ogólnym dostępie w internecie. Kurs przygotowywany w ramach *Erasmus+* byłby kursem otwartym, w którym każdy mógłby wziąć udział, więc warunki dozwolonego użytku edukacyjnego, jakim jest ograniczona grupa odbiorców czy cel edukacyjny wynikający z programu nauczania uczelni/szkoły, nie byłby spełnione.

3. Możesz skorzystać z otwartych zasobów edukacyjnych zgodnie z licencjami, na jakich zostały opublikowane.

Dostępność

Większość platform e-learningowych ma wbudowane standardy dostępności w swoją strukturę dlatego samo środowisko uczenia się z założenia powinno być dostępne. Jednak dostępność platform to jedno, a dostępność zasobów kursie online to zupełnie coś innego. Dlatego, aby zapewnić 100% dostępność kursu online trzeba zadbać o odpowiednie przygotowanie materiałów tworzących jego zawartość.

Ponieważ w kursie online różnorodność zasobów i materiałów może być bardzo duża, zerknij na rady dotyczące dostępności materiałów powyżej, a w szczególności na: dokumenty, zdjęcia i grafiki oraz zasoby video.

Jakie narzędzia wykorzystać do tworzenia kursów online?

- *Moodle Cloud* (moodlecloud.com) — To usługa hostowania Moodle dla edukatorów, trenerów i każdego, kto chce zacząć prowadzić kursy na Moodle. Po założeniu darmowego konta otrzymasz uprawnienia administracyjne oraz swój własny

obszar z adresem, na którym można zakładać kursy i zapraszać na nie uczestników i prowadzących. Jeśli nie znasz Moodle na tyle, aby poczuć się w nim swobodnie, polecamy bezpłatny kurs online na Moodle, który przygotowuje cię do tego — *Learn Moodle* (learn.moodle.net). Co roku odbywają się dwie edycje oraz kanał na YouTube z video tutorialami Moodle (www.youtube.com/user/moodlehq);

- *GitHub* — Brzmi jak ze świata kodowania? Tak, ale i na to znajdzie się prosty sposób. Peer2Peer University opracowało krótki przewodnik *Course in a Box* przedstawiający, w jaki sposób wykorzystać to narzędzie: howto.p2pu.org.

Przykłady kursów przygotowanych w oparciu o GitHub:

- SpołEd.Otwarta Edukacja w praktyce: <https://spoledkurs.centrumcyfrowe.pl/>;
- Efektywne wykorzystanie OZE: www.exploercourse.org/pl.

SŁOWNICZEK

- *biblioteka cyfrowa* — zbiór publikacji udostępnianych poprzez stworzony w tym celu portal internetowy. Biblioteki cyfrowe bardzo często działają przy tradycyjnych bibliotekach, które pracują nad digitalizacją swoich zbiorów i chcą ułatwić czytelnikom docieranie do nich.
- *copyleft* — narzędzie pozwalające na reprodukcję wolnej licencji w kolejnych utworach zależnych. Mechanizm copyleftu nakłada na twórcę dzieła zależnego obowiązek udostępnienia go na tej samej licencji, na jakiej udostępniono oryginalny utwór. Przykładem stosowania zasady copyleft jest licencja CC BY-SA.
- *Creative Commons* — amerykańska organizacja pozarządowa, która stworzyła własny system licencji i zajmuje się jego rozwijaniem. Licencje Creative Commons to gotowe rozwiązania prawne, z których można skorzystać od razu, bez żadnego przygotowania prawniczego. Skorzystanie z licencji z punktu widzenia twórcy polega na oznaczeniu nią swojego utworu. Powoduje to udzielenie każdemu zezwolenia na korzystanie z tego utworu w zakresie określonym w licencji.
- *cytat* — włączanie urywków większych utworów lub drobnych utworów w całości do własnego dzieła.
- *DAISY* (ang. *Digital Accessible Information System*) — standard zapisu książek elektronicznych stworzony dla potrzeb osób niewidomych i innych mających problemy w czytaniu. Książka mówiona powstała na potrzeby osób, które mają utrudniony dostęp do książki drukowanej. Są to przede wszystkim osoby niewidome, ale także dyslektycy, analfabeci czy osoby o ograniczonych możliwościach motorycznych.
- *digitalizacja* — działanie polegające na przeniesieniu materiałów zapisanych w postaci analogowej do formatu cyfrowego.
- *domena publiczna* — zbiór utworów będących dobrem wspólnym, do których prawa autorskie wygasły (np. utwory Chopina), oraz utworów, które nigdy nie były chronione, bo zostały stworzone przed powstaniem prawa autorskiego.
- *dostępność* — możliwość używania rzeczy, budynku lub strony www przez możliwie największą liczbę osób, niezależnie od ich umiejętności lub możliwości.

- *dozwolony użytek* — możliwość nieodpłatnego korzystania z dzieła bez zgody posiadacza praw majątkowych. Dozwolony użytek osobisty oznacza możliwość korzystania z dzieła, jak również kopiowanie go na użytek własny lub osób bliskich. Istnieje także dozwolony użytek publiczny, z którego korzystają biblioteki, muzea, archiwa i szkoły.
- *dziedzictwo kulturowe* — zbiór rzeczy, obiektów, budynków i zjawisk posiadających wartość historyczną, estetyczną, archeologiczną, naukową, etnologiczną lub antropologiczną, uznawany za godny ochrony prawnej dla dobra społeczeństwa i jego rozwoju. Zasoby domeny publicznej uważa się za część dziedzictwa kulturowego.
- *komercyjne użycie* — korzystanie z utworu w celach handlowych, zarobkowych.
- *kultura remiksu* — zjawisko wykorzystywania istniejących utworów i łączenie ich w nową, oryginalną całość.
- *licencja* — dokument prawny lub umowa określająca warunki korzystania z utworu, m.in. czas, zakres swobody użytkownika, pola eksploatacji.
- *majątkowe prawa autorskie* — prawo twórcy do korzystania z utworu i rozporządzenia nim. Jest to prawo zbywalne, co oznacza, że twórca może przenieść je na inne osoby lub udzielić zezwolenia na korzystanie z utworu (za wynagrodzeniem lub bez). Trwanie majątkowych praw autorskich jest ograniczone w czasie (w Polsce: 70 lat po śmierci autora).
- *osobiste prawa autorskie* — prawa niezbywalne chroniące więź twórcy z utworem. Jest to prawo m.in. do oznaczenia utworu nazwiskiem lub pseudonimem twórcy, do decydowania, w jaki sposób utwór jest po raz pierwszy rozpowszechniony, wykorzystywany i jakie zmiany mogą zostać wprowadzone w jego formie lub treści. Osobiste prawa autorskie trwają wiecznie i nie można ich przekazać na rzecz innych osób.
- *otwarte zasoby edukacyjne (OZE)* — zasoby edukacyjne na wolnych licencjach (lub przeniesione do domeny publicznej), udostępniane za pośrednictwem dowolnych technologii informacyjno-telekomunikacyjnych.
- *plagiat* — skopiowanie utworu (lub jego części) innego autora i przedstawienie pod własnym nazwiskiem.
- *remiks* — utwór, w którym wykorzystano i połączono elementy różnych innych dzieł. Dzięki nowemu kontekstowi zmieniają one swoje znaczenie. Pierwotnie termin „remiks” odnosił się tylko do utworów muzycznych i oznaczał zmianę aranżacji piosenki, połączenie jej pierwotnej wersji z innymi elementami dźwiękowymi.
- *utwory zależne* — opracowania, adaptacje. Utwory zależne mają w sobie jakiś twórczy wkład nowego autora, ale korzystają też z elementów utworu oryginalnego; utworem zależnym jest np. tłumaczenie, filmowa adaptacja powieści, remiks, tłumaczenie napisów do filmu.
- *utwór* — każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (art. 1 p. 1 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych).
- *WCAG* — wytyczne dotyczące dostępności treści internetowych; zbiór wskazówek, które pomagają uniknąć błędów w tworzeniu treści na stronach WWW, tak aby były one dostępne dla wszystkich użytkowników (w tym osób niepełnosprawnych np. niewidomych czy niedowidzących); na mocy rozporządzenia Rady Ministrów podmioty realizujące zadania publiczne zobowiązane są do dostosowania swoich serwisów internetowych do standardu WCAG (serwisy istniejące przed rozporządzeniem miały obowiązek zrobić to do 2015 r.).

- *wolne i otwarte oprogramowanie* — programy, których cały kod jest dostępny dla każdego do analizy. Znacznie utrudnia to wykorzystanie ich na niekorzyść użytkowników. Społeczność tworząca wolne oprogramowanie kładzie duży nacisk na standardowe formaty, ułatwiając przenoszenie danych między programami oraz społecznościowe rozwiązywanie problemów z programami, np. szybkie reakcje na wykryte luki w bezpieczeństwie.
- *wolne licencje* — licencje, które zezwalają na nieograniczone, nieodpłatne i niewyłączne korzystanie z dzieł w oryginale i w opracowaniu. Wolne licencje stanowią rodzaj publicznych umów licencyjnych między twórcą a osobami korzystającymi utworu, gwarantując korzystającym pełne, niczym nieograniczone prawo do korzystania, rozpowszechniania, modyfikowania oraz rozpowszechniania modyfikacji utworu — w dowolny sposób, wszędzie i zawsze.

Przy tworzeniu słowniczka wykorzystano materiały z następujących źródeł:

- Słowniczek w serwisie Edukacja Medialna, Fundacja Nowoczesna Polska, edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/slowniczek, CC BY-SA 3.0. PL
- Wikipedia, CC BY-SA 3.0. PL
- *Przewodnik po otwartości dla organizacji pozarządowych*, Creative Commons Polska, ngoteka.pl/handle/item/125, CC BY 3.0. PL
- *Pierwsza pomoc w prawie autorskim*, Fundacja Nowoczesna Polska, prawokultury.pl/publikacje/pierwsza-pomoc, CC BY-SA 3.0. PL
- *Słowniczek pojęć związanych z internetem*, Grzegorz Prujarczyk, Kamil Śliwowski, www.ceo.org.pl/pl/szkolazklasa2zero/news/bezpieczenstwo-w-sieci, CC BY-SA 3.0. PL

Ten utwór jest udostępniony na licencji
[Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0.](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Publikacja przygotowana przez Koalicję Otwartej Edukacji dzięki wsparciu Open Society Institute.

Redakcja literacka: Aleksandra Sekuła
 Redakcja techniczna: Paulina Choromańska