

## Tytuł modułu: „Kultura w sieci”

**Grupa docelowa:** Moduł „Kultura w sieci” przeznaczony jest dla wszystkich, którzy chcą dowiedzieć się, gdzie w Internecie szukać ciekawych i przydatnych zasobów szeroko pojętej kultury i zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł oraz jak wykorzystywać je do nauki lub własnej twórczości. Uczestnicy szkolenia zapoznają się z ogólnodostępnymi portalami prezentującymi dorobek polskiej kultury (Ninateka – FilMOTEKA Narodowa, Polona, Encyklopedia Teatru Polskiego, Narodowe Archiwum Cyfrowe, Narodowy Instytut Fryderyka Chopina). Poznają praktyczne podstawy prawa autorskiego, niezbędne do korzystania z kultury w sieci i zdobędą umiejętność wyszukiwania legalnych źródeł kultury, w tym korzystania z Bazy Legalnych Źródeł. Uczestnicy dowiedzą się, jak odtworzyć historię własnej rodziny, miejscowości czy regionu, bazując na informacjach z sieci, i jak stworzyć drzewo genealogiczne.

**Liczebność grupy:** 8 do 12 osób

**Dominujące metody pracy:** praca przy komputerach, prezentacje, dyskusje moderowane

**Czas realizacji scenariusza:** 16 godzin dydaktycznych, 4 dni po 4 godziny dydaktyczne

**Cele modułu na modelu efektów uczenia się:**

Wiedza	Umiejętności	Postawy
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Znajomość najważniejszych pojęć i definicji związanych z udostępnianiem treści kultury w sieci: plagiat, prawo cytatu, licencje CC, domena publiczna.</li> <li>2. Znajomość najważniejszych rozwiązań sieciowych do dzielenia się wiedzą, do komunikacji, do wyszukiwania informacji o wydarzeniach kulturalnych, do promocji twórczości własnej.</li> <li>3. Znajomość legalnych źródeł kultury.</li> <li>4. Znajomość najważniejszych usług publicznych.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji kultury oraz zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł.</li> <li>2. Zakładanie konta i korzystanie z profilu zaufanego i ePUAP.</li> <li>3. Korzystanie z wirtualnych muzeów i galerii, banków zdjęć / klipów / dźwięków, rezerwacja biletów online.</li> <li>4. Zarządzanie własnym wizerunkiem w sieci.</li> <li>5. Tworzenie własnej twórczości w sieci i jej ochrona.</li> <li>6. Korzystanie z e-booków i audiobooków.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Świadomość najważniejszych możliwości związanych z korzystaniem z zasobów kultury i zasobów edukacyjnych w sieci.</li> <li>2. Świadomość względem wiarygodności treści dostępnych w sieci.</li> <li>3. Świadomość dot. prawidłowego korzystania z treści dostępnych w Internecie udostępnionych na różnych licencjach.</li> <li>4. Świadomość dotycząca ochrony twórcy w sieci.</li> </ol>

## Umiejętności cyfrowe do nabycia w trakcie zajęć, które zostały uwzględnione w scenariuszu

### a. Podstawowe kompetencje cyfrowe

Kategoria	Rodzaj kompetencji
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	1. Korzystanie z przestrzeni dyskowej w Internecie.
UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	1. Korzystanie z serwisów społecznościowych. 2. Telefonowanie przez Internet i wideorozmowy przez Internet.
UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW	1. Przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami.
UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	1. Korzystanie z procesorów tekstu. 2. Korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych. 3. Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio.
UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. 2. Użycie profilu zaufanego w co najmniej jednej e-usłudze.

### b. Średniozaawansowane kompetencje cyfrowe

Kategoria	Rodzaj kompetencji
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	1. Wyszukiwanie informacji na stronach internetowych instytucji kultury (muzea, biblioteki, domy kultury, teatry, filharmonie, archiwa itp.), wartościowych zasobów kultury oraz zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł. 2. Wyszukiwanie informacji o wydarzeniach kulturalnych (wystawy, koncerty, festiwale, spektakle). 3. Korzystanie z wirtualnych galerii muzealnych.



UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Prowadzenie rozmów przez Internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe).</li><li>2. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd.</li></ol>
UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dzielenie się własnymi tekstami, zdjęciami, muzyką, filmami w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.), tworzenie cyfrowych galerii zdjęć.</li><li>2. Bezpieczne korzystanie z nich i zarządzanie tożsamością oraz własnym wizerunkiem w sieci.</li><li>3. Nauka z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Baza Legalnych Źródeł, Ninateka, POLONA).</li><li>4. Rozwijanie umiejętności wykorzystywania cyfrowych zasobów kultury w sieci (z uwzględnieniem zagadnień prawa autorskiego), np. do stworzenia drzewa genealogicznego, odtworzenia historii własnej rodziny, miejscowości.</li><li>5. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury.</li><li>6. Rezerwowanie biletów na imprezy kulturalne online.</li><li>7. Nauka korzystania z e-booków (np. na czytnikach elektronicznych) i audiobooków.</li><li>8. Nauka korzystania z możliwości tworzenia i edytowania własnych map z wykorzystaniem narzędzi, takich jak Google Maps, MyMaps, OpenStreetMaps.</li><li>9. Korzystanie z banków zdjęć / klipów / dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania.</li><li>10. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych.</li><li>11. Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu.</li><li>12. Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.</li></ol>



UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Zakup oprogramowania w sieci (kontrola legalności) – prawa i obowiązki wynikające z posiadanej licencji.</li><li>2. Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania (np. do obróbki graficznej plików, porządkowania i zarządzania plikami, danymi):<ul style="list-style-type: none"><li>- jak i gdzie ich szukać,</li><li>- jak instalować,</li><li>- jak i do czego używać, na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa i prawa autorskiego).</li></ul></li></ol>
UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Świadome, krytyczne, odpowiedzialne i selektywne korzystanie z cyfrowych zasobów kultury (źródeł muzealnych, bibliotecznych i audiowizualnych, archiwalnych i zabytkowych repozytoriów cyfrowych np. Federacja Bibliotek Cyfrowych, Polona, Ninateka, Cyfrowe Zbiory MNW, szukajwarchiwach.pl, portalu <a href="http://www.europeana.eu/">http://www.europeana.eu/</a>).</li></ol>