

### Cele edukacyjne

- Przestrzeganie podstawowych przepisów prawa autorskiego, dotyczących technologii informacyjno-komunikacyjnych.
- Poznanie przepisów dotyczących korzystania z programów komputerowych.
- Zrozumienie konieczności posiadania licencji na program komputerowy.
- Poznanie przykładów przestępstw komputerowych oraz przewidzianej za nie odpowiedzialności karnej.

**Proponowany czas realizacji – 1 godz.**

### Po gimnazjum

**Uczeń:**

- wie, czego dotyczy prawo autorskie,
- zna pojęcie *licencji* i wie, że należy posiadać licencję na używany program komputerowy,
- podaje przykładowe rodzaje darmowych licencji,
- wie, na czym polega piractwo komputerowe i zdaje sobie sprawę, że za nielegalne korzystanie z programu komputerowego w celu osiągnięcia korzyści majątkowych grożą sankcje prawne.

**Niektórzy uczniowie** omawiają poszczególne rodzaje licencji oraz przestępstwa komputerowe.

### Wskazówki metodyczne

- Celem tematu A3 jest wyjaśnienie podstawowych zagadnień związanych z przepisami prawa autorskiego, dotyczącymi technologii informacyjno-komunikacyjnych. Treści te są bardzo ważne, dlatego należy do nich wracać i przypominać uczniom wielokrotnie – przy każdej okazji, gdy zaistnieje wybrany problem prawny. W innych częściach podręcznika również przypominamy o istotnych przepisach, np. na str. 37 (o korzystaniu z cudzych materiałów) i str. 213 (o konieczności posiadania licencji na programy).
- Omawiane w podręczniku zagadnienia prawne są podparte odpowiednimi fragmentami ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Uczniowie mogą zapoznać się z brzmieniem danego przepisu, a następnie ze szczegółowym wyjaśnieniem, opartym na konkretnych przykładach.
- Przykłady opisane w podręczniku są tak dobrane, aby dotyczyły sytuacji, z którymi uczniowie spotykają się najczęściej. Uczniowie bowiem wielokrotnie nie są świadomi łamania prawa, zwłaszcza w Internecie, co oczywiście nie zwalnia ich od odpowiedzialności.

- Temat rozpoczynamy od podania odpowiedzi na pytania, co jest przedmiotem prawa autorskiego i co nie podlega prawu autorskiemu. Uwaga zwrócona jest na programy komputerowe, które również chroni prawo autorskie. Uczniowie dowiadują się m.in., że prawu autorskiemu nie podlegają teksty przepisów prawnych i proste informacje prasowe.
- Należy bardzo dokładnie omówić zasady korzystania z cudzych materiałów, zwłaszcza umieszczonych w Internecie. Uczniom często wydaje się, że można bez ograniczeń korzystać z materiałów umieszczonych w Internecie i umieszczać w nim każdą publikację (również cudzą). Wyjaśniamy, podając przykłady, na czym polega „dozwolony użytek chronionych utworów” i kiedy można skorzystać z utworu bez pytania o zgodę. Uczniowie również dowiadują się, co grozi za rozpowszechnianie cudzego utworu.
- Szczególną uwagę należy zwrócić na tzw. prawo cytatu (str. 29) i zaznaczyć, że nigdy nie wygasają prawa osobiste do utworu, dlatego zawsze należy podawać imię i nazwisko autora, nawet jeśli od śmierci autora upłynęło ponad siedemdziesiąt lat.
- Uczniowie bardzo często pobierają z Internetu muzykę (np. poprzez programy typu P2P) i grafikę lub udostępniają w Internecie pliki graficzne i muzyczne, dlatego szczególną uwagę zwracamy na przepisy prawa dotyczące tych działań. Uczniowie powinni wiedzieć, że w Internecie, np. w domenie publicznej, są dostępne materiały z których można korzystać bez ograniczeń.
- Jeden z punktów tematu poświęcamy ochronie wizerunku, dlatego że uczniowie, umieszczając zdjęcia w Internecie, zwłaszcza na portalach społecznościowych, nie zastanawiają się zazwyczaj nad przepisami prawnymi, które dotyczą publikacji zdjęć. Należy zwrócić uczniom uwagę, że inaczej przepisy traktują umieszczanie zdjęć, gdy osoba stanowi szczegół całości, a inaczej, gdy jest to indywidualne zdjęcie danej osoby.
- Uczniowie szkoły ponadgimnazjalnej powinni wiedzieć, czym jest licencja na program i znać podstawowe rodzaje licencji. W punkcie 4. tematu systematyzujemy i rozszerzamy informacje na temat licencji i szczegółowo omawiamy rodzaje darmowych licencji.
- Uczniowie szkoły ponadgimnazjalnej powinni być świadomi istnienia przestępczości komputerowej. Należy jednak o tym często przypominać, podając przykłady.
- Proponuję lekcję przeprowadzić w formie pracy w grupach. Należy wcześniej przydzielić poszczególnym uczniom konkretne zagadnienia. Ze względu jednak na wagę omawianych treści, nauczyciel powinien dokładnie śledzić wystąpienia uczniów i uzupełniać lub poprawiać ich wypowiedzi, jeśli są nieścisłe lub niepoprawne. Może również podać dodatkowe przykłady, np. łamania prawa w przypadku korzystania z cudzych materiałów.

## Dodatkowe pomoce dydaktyczne

Tekst ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (<http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU19940240083>).

Przykłady licencji na korzystanie z programów komputerowych.

## Błędy i problemy uczniów

- Nie wszyscy rozumieją, że korzystanie z cudzych materiałów podlega prawu i należy stosować się do odpowiednich przepisów.
- Uczniowie mają problem z czytaniem i interpretacją przepisów prawnych i nie potrafią trafnie ocenić, kiedy postępują niezgodnie z prawem.
- Nie każdy zna zasadę, że nieznajomość prawa nie zwalnia od odpowiedzialności za jego przestrzeganie.
- Niektórzy są nieświadomi, że przestępstwa komputerowe podlegają odpowiedzialności karnej.

## Przykładowy scenariusz

### Lekcja 3. (temat A3)

### Wybrane przepisy prawa dotyczące TIK



Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika, materiały z CD	Podstawa programowa
podstawowe	Rozszerzające		Uczeń:
Uczeń:	Uczeń:		
zna i omawia wybrane przepisy prawa autorskiego i przykładowe rodzaje licencji; omawia wybrane przykłady przestępstw komputerowych; podaje przykłady łamania wybranych przepisów prawa	potrafi samodzielnie interpretować ważniejsze przepisy prawa autorskiego dotyczące korzystania z różnych źródeł informacji i ochrony programów komputerowych; wyszukuje dodatkowe informacje na temat przestępstw komputerowych	temat A3 z podręcznika (str. 27-35); ćwiczenia 1-5 (str.30- 3)  <b>zadanie domowe</b> pytania 1-13 (str. 35); zadania 1-4 (str. 35)  <b>dla zainteresowanych</b> zadania 5. i 6. (str. 35)	7.2. omawia normy prawne odnoszące się do stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych, dotyczące m.in. rozpowszechniania programów komputerowych, przestępczości komputerowej, poufności, bezpieczeństwa i ochrony danych oraz informacji w komputerze i w sieciach komputerowych;
<b>Forma zajęć:</b> dyskusja; praca z podręcznikiem; ćwiczenia; praca w grupach (każda grupa opracowuje inne zagadnienie)			

#### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel podaje temat i cel lekcji. Korzystając z pytań *Warto powtórzyć* (str. 27), uczniowie przypominają materiał potrzebny do lepszego zrozumienia lekcji.
2. Nauczyciel zapowiada prowadzących i tematy prezentacji. Nauczyciel pilnuje też czasu wystąpień, aby wszyscy zdążyli przedstawić swoje zagadnienia.
3. **Uczeń z grupy 1.** krótko prezentuje przedmiot prawa autorskiego oraz wymienia, co nie podlega prawu autorskiemu, podając przykłady (str. 27 i 28). Nauczyciel (ewentualnie) uzupełnia informacje, np. wyjaśniając, co oznacza, że utwór jest chroniony od chwili ustalenia.
4. **Uczeń z grupy 2.** przedstawia przepisy o dozwolonym użytku (str. 28 i 29) i wyjaśnia, co grozi za rozpowszechnianie cudzego utworu. Rozpatruje określone sytuacje prawne. Określa sposób postępowania w każdej z nich.
5. Drugi uczeń wyjaśnia, kiedy można skorzystać z cudzego utworu bez pytania o zgodę (str. 29 i 30). Pokazuje na przykładzie, w jaki sposób odnaleźć grafikę w domenie publicznej i korzystać, zgodnie z przepisami, z serwisów P2P. Wybrany uczeń z grupy 2. pokazuje rozwiązanie ćwiczenia 2. (str. 30).
6. Nauczyciel uzupełnia informacje dotyczące korzystania z cudzych materiałów, ze szczególnym uwzględnieniem prawa cytatu, często wykorzystywanym w szkolnych wypracowaniach, oraz korzystania z programów typu P2P. Podaje przykłady.
7. Pozostali uczniowie dyskutują o sytuacjach, w których korzystają z materiałów pochodzących z różnych źródeł i wykonują ćwiczenia 1. (str. 30) i 3. (str. 31).
8. **Uczeń z grupy 3.** omawia przepisy dotyczące ochrony wizerunku (str. 31). Podaje przykłady publikowania zdjęć zgodnie z przepisami i przykłady łamania prawa w tej kwestii.

9. Uczniowie wykonują ćwiczenie 4. (str. 31).
10. Nauczyciel omawia przepisy dotyczące odpowiedzialności karnej wynikającej z nieprzestrzegania prawa autorskiego. Podaje przykłady kar przewidzianych za łamanie wybranych przepisów.
11. **Uczeń z grupy 4.** omawia, czym jest licencja na program, na czym polega zawarcie umowy licencyjnej oraz omawia rodzaje licencji na programy komputerowe (str. 32). Omawia przykładowe licencje. Drugi uczeń uzupełnia informacje kolegi lub koleżanki, omawiając przykłady ze strony 33, i pokazuje rozwiązanie ćwiczenia 5. (str. 35).
12. **Uczeń z grupy 5.** przedstawia zagadnienia dotyczące przestępczości komputerowej (str. 33) wraz z przykładami przestępstw komputerowych. Drugi uczeń uzupełnia informacje kolegi lub koleżanki, omawiając przykłady ze strony 34.

#### **Uwagi:**

- Proponuję tak przydzielić zagadnienia uczniom, aby każdy wziął udział w prezentacji tematu. Grupy, zależnie od omawianego zagadnienia, mogą być jedno-, dwu- lub trzyosobowe. Podczas prezentacji zagadnień każdy uczeń z grupy powinien zabrać głos.
- Na zakończenie każdej prezentacji nauczyciel powinien skorygować ewentualne błędy oraz uzupełnić, podsumować i uporządkować przedstawione informacje. W razie potrzeby powinien też zadać dodatkowe pytania innym uczniom z klasy, aby sprawdzić, czy rozumieją, o czym mówili ich koledzy.

#### **Ocena**

Należy ocenić wystąpienia uczniów i udział w dyskusji. Po tych zajęciach każdy uczeń powinien otrzymać ocenę.

#### **Zadanie domowe**

Przeczytanie treści tematu A3 (str. 27-34), przygotowanie ustnej odpowiedzi na pytania 1-13 (str. 35) oraz rozwiązanie zadań 1-4 (str. 35).

**Uczniom zainteresowanym** można polecić wykonanie zadań 5. i 6. (str. 35).