

Kinga Pietrasik-Kulińska

Dorota Szuba

Jacek Stańdo

Wykorzystanie otwartych zasobów edukacyjnych w procesie uczenia się i rozwijania zainteresowań uczniów

- ✓ Rodzaje licencji
- ✓ Otwarta edukacja
- ✓ Wyszukiwanie materiałów w otwartych zasobach edukacyjnych (OZE)
- ✓ Publikowanie własnych materiałów w otwartych zasobach edukacyjnych (OZE)
- ✓ Współpraca szkoły ze środowiskiem lokalnym



Redakcja językowa i korekta

Monika Lipińska-Pawelek

Anna Wawryszuk

Projekt graficzny, projekt okładki

Wojciech Romerowicz, ORE

Skład i redakcja techniczna

Grzegorz Dębiński

Projekt motywu graficznego „Szkoły ćwiczeń”

Aneta Witecka

ISBN 978-83-65890-47-4 (Zestawy materiałów dla nauczycieli szkół ćwiczeń – informatyka)

ISBN 978-83-65890-70-2 (Zestaw 6: Refleksyjne korzystanie z zasobów cyfrowych w klasach IV–VIII SP i w szkole ponadpodstawowej)

ISBN 978-83-65890-73-3 (Zeszyt 3: Wykorzystanie otwartych zasobów edukacyjnych w procesie uczenia się i rozwijania zainteresowań uczniów)

Warszawa 2017

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28

00-478 Warszawa

www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons – Użycie niekomercyjne 3.0 Polska (CC-BY-NC).

Spis treści

Wstęp	3
Rodzaje licencji	5
Licencje Creative Commons	6
Wolne licencje	7
Domena publiczna	8
Otwarta edukacja	9
Elementy otwartej edukacji	10
Otwarte zasoby edukacyjne	11
Wyszukiwanie materiałów w otwartych zasobach edukacyjnych (OZE)	12
Publikowanie własnych materiałów w otwartych zasobach edukacyjnych (OZE)	15
Współpraca szkoły ze środowiskiem lokalnym	16
Przykłady otwartych zasobów edukacyjnych (OZE)	18
Dowiedz się więcej	19
Bibliografia	20
Spis ilustracji	20
Spis tabel	20



Wstęp

Praktyki oświatowe ulegają od pewnego czasu pozytywnym metamorfozom. W nauczaniu – zarówno w szkołach podstawowych, jak i ponadpodstawowych – jest kładziony coraz większy nacisk na współpracę, indywidualizację i personalizację kształcenia, co umożliwia każdemu uczniowi tworzenie własnej ścieżki rozwoju. Wpływa na to niewątpliwie coraz większa dostępność otwartej edukacji, czyli zapewnienie odpowiedniego dostępu do wolnych treści oraz ogólnospołecznej akceptacji dla otwartości tworzenia i wolności dzielenia się. Powszechny dostęp do wolnych zasobów oferuje niezliczone możliwości poszerzania i rozwijania zainteresowań uczniów, zarówno tych przedmiotowych, jak i pozaszkolnych.

W zakresie wykorzystywania otwartych zasobów edukacyjnych w procesie uczenia się i rozwijania zainteresowań uczniów, uczeń na drugim etapie edukacyjnym w klasach IV–VI powinien wykazywać się umiejętnościami zapisanymi w nowej podstawie programowej, m.in.

1. gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania efektów swojej pracy oraz potrzebnych zasobów w komputerze lub w innych urządzeniach oraz w środowiskach wirtualnych (w chmurze),
2. wykorzystania sieci komputerowej (szkolnej, sieci Internet) do:
 - a) wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych nawigując między stronami,
 - b) jako medium komunikacyjne,
 - c) do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku.
3. rozwiązywania problemu, w pracy zespołowej lub indywidualnej, posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny (por. Podstawa..., b.r.).

W zakresie wykorzystywania otwartych zasobów edukacyjnych w procesie uczenia się i rozwijania zainteresowań uczniów, uczeń na drugim etapie edukacyjnym w klasach VII–VIII powinien wykazywać się umiejętnościami zapisanymi w nowej podstawie programowej, m.in.

1. prezentowania przykładów zastosowań informatyki w innych dziedzinach, w zakresie pojęć, obiektów oraz algorytmów,
2. korzystania z aplikacji komputerowych w celu przygotowywania dokumentów i prezentacji, także w chmurze, do rozwiązywania problemów z różnych dziedzin (przedmiotów),



3. wyszukiwania w sieci informacji potrzebnych do realizacji wykonywanego zadania, stosując złożone postaci zapytań i korzystania z zaawansowanych możliwości wyszukiwarek,
4. korzystania z różnych urządzeń do tworzenia elektronicznych wersji tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji,
5. krytycznego oceniania informacji i ich źródeł, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, doceniania znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzystania z nich (por. Podstawa..., b.r.).

W zakresie wykorzystywania otwartych zasobów edukacyjnych w procesie uczenia się i rozwijania zainteresowań uczniów, uczeń na trzecim etapie edukacyjnym powinien wykazywać się umiejętnościami zapisanymi w nowej podstawie programowej, m.in.

1. opracowania rozwiązań problemów, posługując się wybranymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) (branżowa szkoła I stopnia – po szkole podstawowej),
2. rozumienia wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego (branżowa szkoła I stopnia – po szkole podstawowej),
3. korzystania z zasobów udostępnionych na platformach do e-nauczania (branżowa szkoła II stopnia – po szkole podstawowej, liceum ogólnokształcące i technikum),
4. współtworzy otwarte zasoby i aktywności oraz umieszcza je w sieci, m.in. na platformie do e-nauczania (liceum ogólnokształcące i technikum, rozszerzenie) (por. Podstawa..., b.r.).

W trzecim zeszycie, który oddajemy w ręce metodyków, mentorów, nauczycieli oraz innych osób związanych z procesem kształcenia informatyki na drugim i trzecim etapie kształcenia, omówimy różnorodne metody dydaktyczne i ich praktyczne zastosowanie w obszarze wykorzystania otwartych zasobów edukacyjnych w procesie uczenia się i rozwijania zainteresowań uczniów.

Podczas pracy nad zaproponowanymi przykładami uczniowie będą korzystać z komputerów, urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych, którymi mogą się posłużyć w procesie uczenia się i rozwijania swoich zainteresowań dzięki otwartym zasobom.



Rodzaje licencji

Prawo autorskie jest powszechnie obowiązującym systemem ochrony praw twórców/autorów. Restrykcyjne prawo autorskie w znacznym stopniu ogranicza wykorzystanie twórczości przez innych użytkowników, jednak w odniesieniu do przestrzeni cyfrowej, zapisy ustawy o prawie autorskim nie biorą pod uwagę nowych mechanizmów publikacji, komunikacji i korzystania z twórczości innych. Dlatego stworzono alternatywne systemy licencjonowania, które są znacznie bardziej liberalne dla odbiorców zasobów cyfrowych.

Treści opublikowane w internecie mogą być bardziej lub mniej otwarte ze względu na sposób ich udostępnienia i warunki prawne, na jakich zostały udostępnione. Można wyróżnić następujące stopnie otwartości:

1. **Wszystkie prawa zastrzeżone z nadanymi limitami dostępu**, np. rejestracja, logowanie, wniesienie opłaty, system zabezpieczeń zarządzania prawami cyfrowymi (ang. digital rights management, DRM).

Publikacje zamknięte – tradycyjne (płatny druk) lub elektroniczne objęte kontrolą dostępu do treści.

2. **Wszystkie prawa zastrzeżone, Open Access**

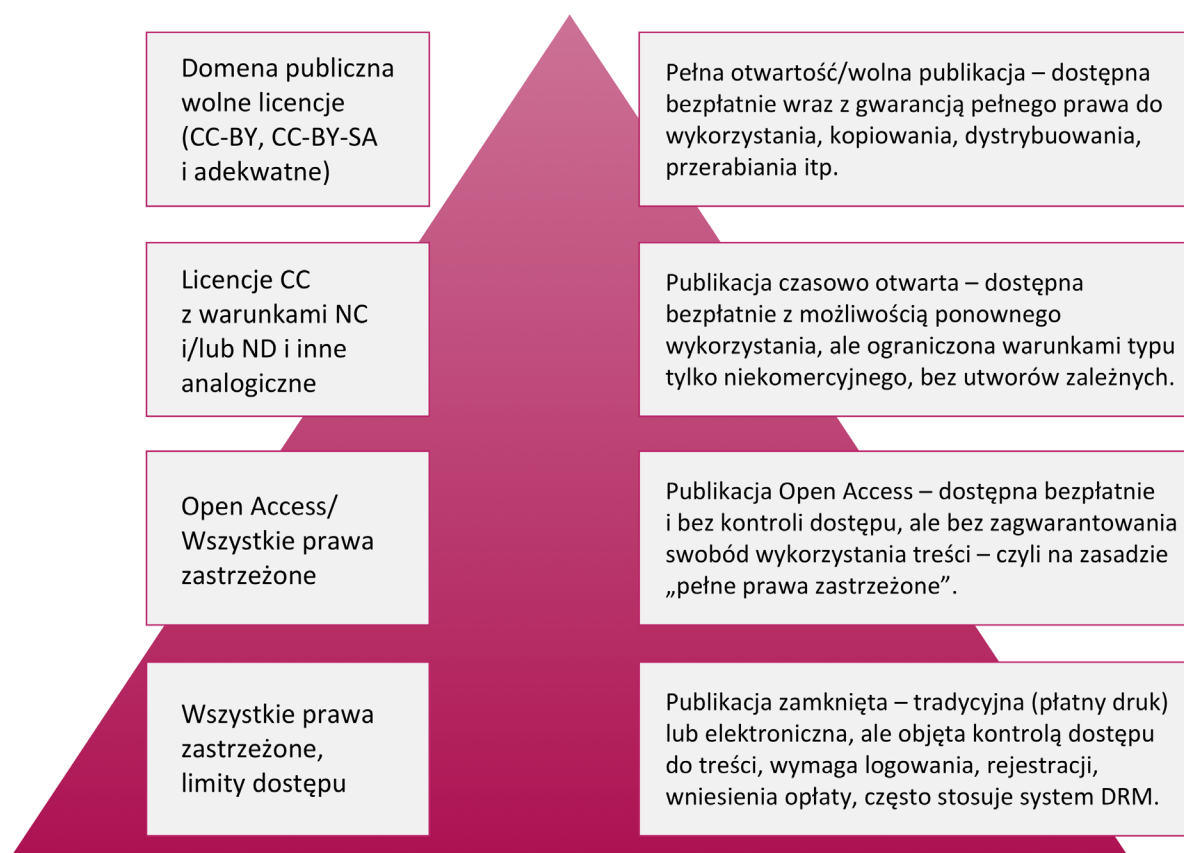
Publikacje Open Access – dostępne za darmo i bez nadanych limitów dostępu, ale bez pozwolenia na swobodne wykorzystanie treści.

3. **Licencje Creative Commons (CC) z warunkami: użycie niekomercyjne (ang. Noncommercial, NC) i/lub bez utworów zależnych (ang. No Derivative Works, ND) i pozostałe analogiczne**

Publikacje częściowo otwarte – dostępne nieodpłatnie, z możliwością ponownego wykorzystania, ale z nałożonymi ograniczeniami, np. do użytku niekomercyjnego, bez użycia utworów zależnych.

4. **Domena publiczna, wolne licencje Creative Commons z warunkami: uznanie autorstwa (ang. Attribution, BY) lub uznanie autorstwa – na tych samych warunkach (ang. Attribution-Share Alike, BY-SA) i pozostałe analogiczne**

Publikacje całkowicie otwarte (wolne publikacje) – dostępne za darmo z pełnym prawem do wykorzystania, kopiowania, zmieniania i dystrybuowania.



Rys. 1. Piramida poziomów otwartości wolnych zasobów

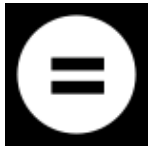
Licencje Creative Commons

Creative Commons to amerykańska organizacja pozarządowa, powstała w 2001 roku, która obecnie ma oddziały praktycznie na całym świecie. Polska jednostka funkcjonuje od 2005 roku.

System licencjonowania Creative Commons jest międzynarodowym projektem, który ma na celu zastąpienie tradycyjnego modelu „Wszystkie prawa zastrzeżone” zasadą „Pewne prawa zastrzeżone” z jednoczesnym poszanowaniem zasad prawa autorskiego. Oferuje on darmowe rozwiązania prawne oraz narzędzia wspomagające twórców w zarządzaniu prawami autorskimi swoich utworów. Licencje CC nie wymagają całkowitego zrzeczenia się praw autorskich, a przede wszystkim umożliwiają wybór usystematyzowanych warunków udostępnienia utworu. Dzięki temu autor może samodzielnie określić zasady, na których chce dzielić się swoją twórczością z innymi. Pełną [listę aktualnych licencji](#) można sprawdzić na stronie Creative Commons.



Tab. 1. Cztery podstawowe warunki licencji CC

 Uznanie autorstwa	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.
 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 – tworzenie utworów zależnych nie jest dozwolone.

Wolne licencje

Zgodnie z definicją Wolnych Dóbr Kultury wolna licencja gwarantuje:

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

Według powyższej definicji tylko dwie licencje CC są prawdziwie wolne, dlatego należy zwracać szczególną uwagę na to, jaką konkretnie licencję CC wybrał autor dzieła, które chcemy wykorzystać.

Przykłady wolnych licencji:

- Creative Commons Uznanie autorstwa,
- Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach,
- Pseudo-licencja CC-0,
- GNU Free Documentation License (GNU FDL),
- Free Art Licence.



Domena publiczna

Domena publiczna to termin na określenie zasobów:

- które ze względu na czas, w którym powstały, nigdy nie miały nadanych praw autorskich,
- do których wygasły prawa autorskie majątkowe – minęło 70 lat od śmierci ich autora, ostatniego ze współautorów, daty rozpowszechnienia lub daty ustalenia utworu,
- które nie są przedmiotem prawa autorskiego na podstawie art. 4 ustawy o prawie autorskim (np. dokumenty i materiały urzędowe),
- które nie są wytworem ludzkiej pracy.

Znak domeny publicznej 1.0 to informacja o braku ograniczeń prawa autorskiego w stosunku do oznaczonego utworu. Należy pamiętać, że oznaczenie to nie jest licencją, a oznaczyć utwór może każdy (nie tylko twórca), kto ma wiedzę na temat jego statusu prawnego. Stosowanie znaku domeny publicznej jest zalecane do utworów wolnych od praw autorskich na całym świecie, jak w przypadku bardzo starych dzieł. Nie jest natomiast rekomendowane, gdy utwór znajduje się w domenie publicznej jedynie w niektórych państwach (porządkach prawnych), np. ze względów zmian w przepisach prawnych, niedopełnienia formalności rejestracji lub dłuższego czasu ochrony prawa autorskiego w porównaniu z pozostałymi krajami.

Zdarza się, że sprawdzenie, czy utwór jest w domenie publicznej, to skomplikowany proces, dlatego warto skorzystać z internetowych kalkulatorów domeny publicznej, np. na stronie Koalicji Otwartej Edukacji i innych.

Zasoby opublikowane w domenie publicznej są niezmiernie przydatne dla instytucji kultury – muzeów, archiwów, galerii i bibliotek, które udostępniają online cyfrowe zbiory dziedzictwa kultury.

Zadanie 1

Omów na zajęciach komputerowych rodzaje licencji. Następnie zaproponuj każdemu uczniowi, aby wyszukał i sprawdził w internecie, na jakiej licencji jest jego ulubiona książka, gra lub piosenka.

Zadanie 2

Porusz na zajęciach komputerowych zagadnienie domeny publicznej. Następnie zaproponuj każdemu uczniowi, aby wyszukał i sprawdził w internecie, które z lektur obowiązkowych omawianych w tym roku należą do domeny publicznej.



Zdanie 3

Przedyskutuj z uczniami kwestie licencjonowania utworów. Zwróć uwagę na konieczność prawidłowego oznaczania wykorzystanych zasobów w przygotowywanych przez nich materiałach gromadzonych np. do projektów.

Otwarta edukacja

Otwarta edukacja promuje ideę wiedzy jako dobra publicznego i ma na celu usunięcie barier ograniczających naukę. Według koncepcji otwartej edukacji każdy powinien mieć możliwość wykorzystywania, zmieniania i dostosowywania do swoich potrzeb oraz ulepszania i rozpowszechniania materiałów edukacyjnych bez ograniczeń. Większy i łatwiejszy dostęp do edukacji sprawia, że staje się coraz bardziej skuteczna.

Przez otwartą edukację rozumie się nie tylko wszystkie zasoby wolnych treści, ale także ogólnodostępne technologie umożliwiające nauczycielom współpracę, elastyczne nauczanie oraz dzielenie się doświadczeniem zawodowym. Otwarta edukacja jest także podejściem dydaktycznym, dlatego ma za zadanie ocenić, w jakim stopniu programy oświatowe wspierają lub ograniczają otwartość. Może tego dokonywać na podstawie analizy systemu oceniania i przyznawania zaliczeń, wspierania uczniów, przemyślenia rozkładów materiałów, mechanizmów identyfikacji wcześniej nabytej wiedzy, itd.

Neil Butcher w „Przewodniku po Otwartych Zasobach Edukacyjnych” opisał zasady idei otwartej edukacji:

- Możliwość kształcenia się powinna być dostępna przez całe życie i powinna pokrywać zarówno uczenie się, jak i szkolenia.
- Proces nauczania powinien koncentrować się na osobie uczącej się, budując na dotychczas zdobytej wiedzy i zachęcając do niezależnego i krytycznego myślenia.
- Udostępnianie materiałów edukacyjnych powinno być elastyczne, aby uczestnicy procesu edukacyjnego mogli w coraz szerszym zakresie wybierać gdzie, kiedy, czego i jak się uczą, aby mogli określać tempo zdobywania wiedzy.
- Uprzednio zdobyta wiedza, uprzednie doświadczenie i wykazane kompetencje powinno się rozpoznać, aby uczestnicy procesu edukacyjnego nie byli odcięci od możliwości poszerzania swojej wiedzy przez brak odpowiednich kwalifikacji.
- Edukatorzy powinni stworzyć warunki do szansy sukcesu wśród osób uczących się.



Elementy otwartej edukacji

Podstawowe elementy otwartej edukacji są oczywiście udostępniane nieodpłatnie. Należą do nich:

1. Otwarta treść (ang. Open Content, OC)

Zestaw wszystkich treści zawierający dowolny rodzaj pracy twórczej, np. teksty, zdjęcia, filmy, muzyka, który został opublikowany w sposób umożliwiający korzystanie z niego na zasadach otwartych.

Każda taka treść jest objęta wolnymi licencjami lub przeniesiona do domeny publicznej i udostępniona za pomocą technologii informacyjnych i komunikacyjnych.

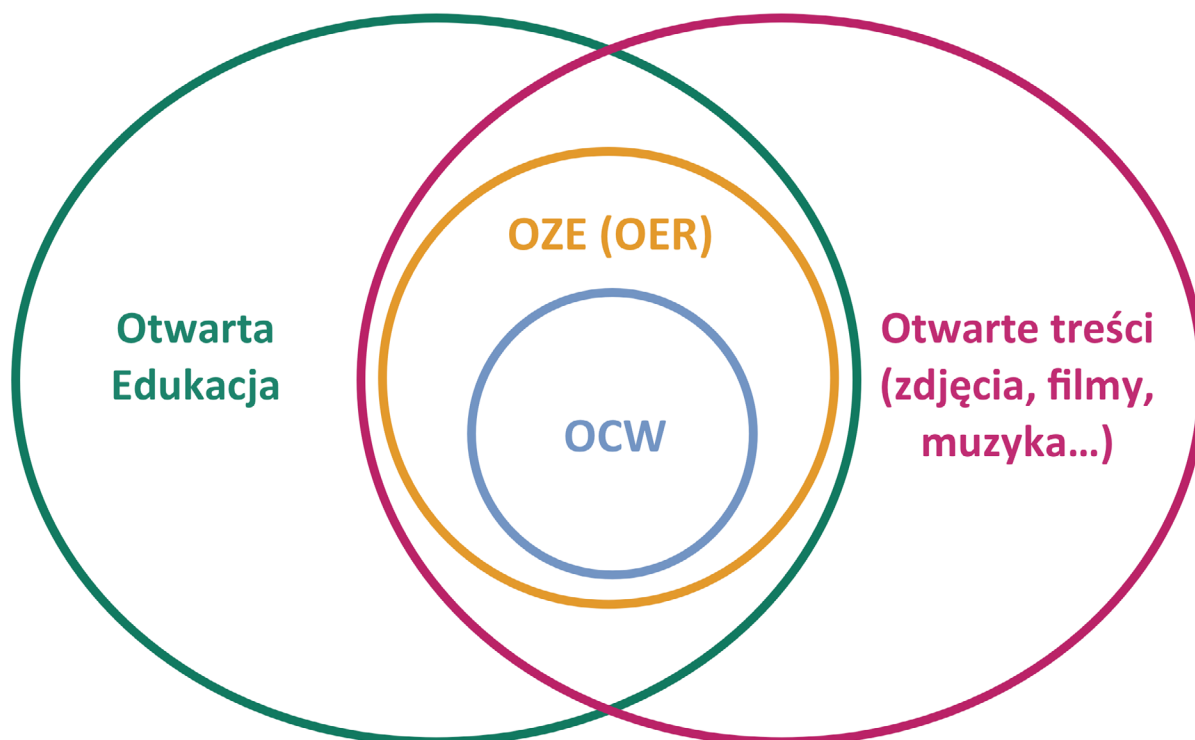
Zestaw ten zawiera materiały nie tylko edukacyjne.

2. Otwarte zasoby edukacyjne (OZE) (ang. Open Educational Resources, OER)

Zestaw wszystkich zasobów edukacyjnych, do których istnieje w pełni otwarty dostęp do wykorzystania, poprawiania, rozwijania i dalszego wykorzystywania.

3. Otwarte oprogramowanie kursowe (ang. Open CourseWare, OCW)

Zestaw wszystkich otwartych publikacji cyfrowych zawierających wysokiej jakości materiały edukacyjne na poziomie uniwersyteckim. Publikacje zawierają materiały naukowe i udostępnione są w Internecie na zasadach otwartych: możliwość czytania, poprawiania i dalszego wykorzystania.





Otwarte zasoby edukacyjne

Międzynarodowy ruch OER powstał na bazie idei budowania otwartych zasobów edukacyjnych. Grupuje on inicjatywy edukacyjne z całego świata mające różne cele i grupy odbiorców. Ruch OER bazuje na doświadczeniach wcześniejszego ruchu Open Access promującego otwartą naukę. Rekomendowane jest przez Radę Europy wykorzystywanie otwartych zasobów edukacyjnych (OZE) jako metody zwalczania cyfrowego wykluczenia i wyrównywania szans edukacyjnych.

Otwarte zasoby edukacyjne to materiały publicznie dostępne w internecie (bez kontroli dostępu), opublikowane wraz z prawem do dalszego ich wykorzystania (stosowanie tzw. wolnych licencji) i rozwijane w sposób otwarty z możliwością udziału osób z nich korzystających w procesie redakcyjnym.

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



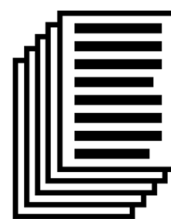
1. prawo do korzystania z prac innych autorów



2. prawo do zmian, adaptacji

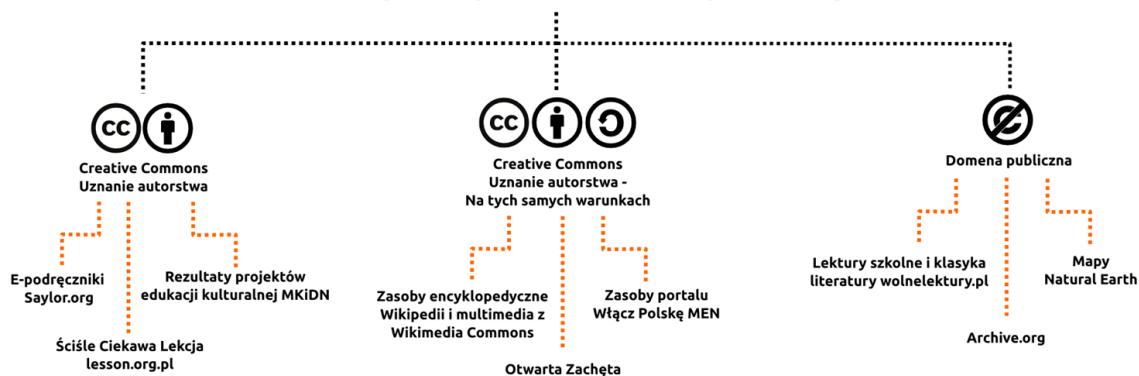


3. prawo do łączenia z innymi materiałami (remiks)



4. prawo do rozpowszechniania i dzielenia się nowymi wersjami prac

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



Swobody licencji Creative Commons z przykładami zasobów,
autor: Kamil Śliwowski, CC BY



Korzyści dla edukacji ze stosowania OZE

Dzięki stale powiększającej się bazie otwartych zasobów edukacyjnych zwiększona jest dostępność wysokiej jakości merytorycznych materiałów edukacyjnych, co sprzyja zwiększeniu produktywności osób uczących się i nauczających.

Ponadto korzystanie z OZE pozwala zmniejszyć koszty dostępu do materiałów edukacyjnych, gdyż w wielu krajach podręczniki i inne materiały edukacyjne są kosztowne.

Możliwość adaptowania materiałów do własnych potrzeb pozwala na aktywizację uczniów w procesie uczenia się.

OZE umożliwiają instytucjom i dydaktykom bezpłatny dostęp do narzędzi pozwalających na samodzielną produkcję materiałów dydaktycznych i wprowadzanie takich planów edukacyjnych, które zintegrują stworzone materiały w wysokiej jakości programy nauczania.

Wyszukiwanie materiałów w otwartych zasobach edukacyjnych (OZE)

Wyszukiwarka Creative Commons: <https://ccsearch.creativecommons.org/>

Oficjalna wyszukiwarka Creative Commons do zdjęcia i grafiki, ze szczególnym uwzględnieniem serwisów Flickr i 500px oraz serwisów z zasobami historycznymi z Europeany, holenderskiego Rijksmuseum, biblioteki publicznej Nowego Jorku oraz Muzeum Metropolitalnego Nowego Jorku.

creative commons Sign in CC Search About

cc search

Use this prototype to find images that you can use and remix across several open archives. Give us your feedback to help us design a front door to the commons.

Filters

FIND IMAGES I CAN...

☐ Use for commercial purposes ☐ Modify, adapt, or build upon

SEARCH WITHIN:

☒ Title ☒ Creator ☒ Tags

RESULTS PER PAGE:

☒ 20 ☐ 50 ☐ 100

SEARCH FROM THESE COLLECTIONS:

☒ Photographs

☒ 500px ☒ Flickr

☒ Cultural works

☒ Europeana ☒ Metropolitan Museum of Art

☒ New York Public Library ☒ Rijksmuseum

Feedback

creative commons

We'd love to hear from you!

Creative Commons
PO Box 1886, Mountain View, CA 94042
info@creativecommons.org
1.415.419.6753

Frequently Asked Questions

cc **i**

Except where otherwise noted, content on this site is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](#). [Icons](#) by The Noun Project.

This is a prototype of the CC-Search, aggregating data from publicly available repositories of open content. It is made publicly available for testing and discussion purposes only. Please report bugs or other problems in our [GitHub repository](#). Note that Creative Commons is not hosting the images, so you should contact the original repository to have any infringing content removed.

Contact | Privacy | Policies | Terms

Wyszukiwarka Creative Commons



Wyszukiwarka Otwarte Zasoby: <http://otwartzasoby.pl/szukaj>

Wyszukiwanie wśród katalogów serwisów z materiałami na licencjach Creative Commons oraz w domenie publicznej. Możliwość przeszukiwania także po rodzaju zasobów oraz przedmiotach edukacyjnych.

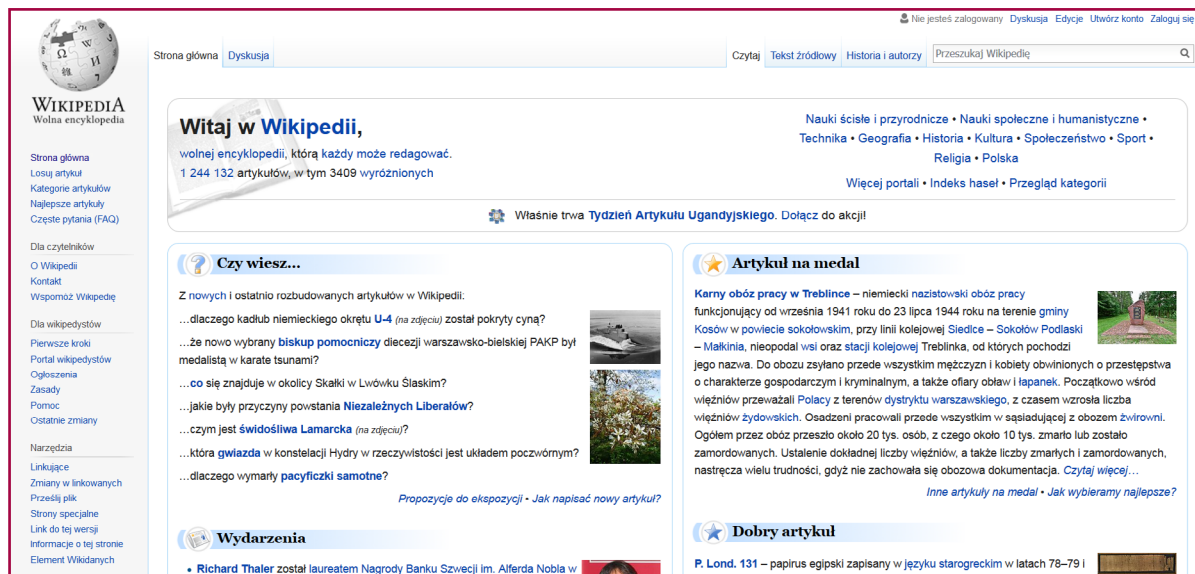
Wyszukiwarka Otwarte Zasoby

Wyszukiwarka Google: <http://google.pl>

Wyszukiwanie zaawansowane pozwala filtrować wyniki pod kątem praw do użytkowania (w ten sposób Google dzieli licencje oraz oznaczenia domeny publicznej).



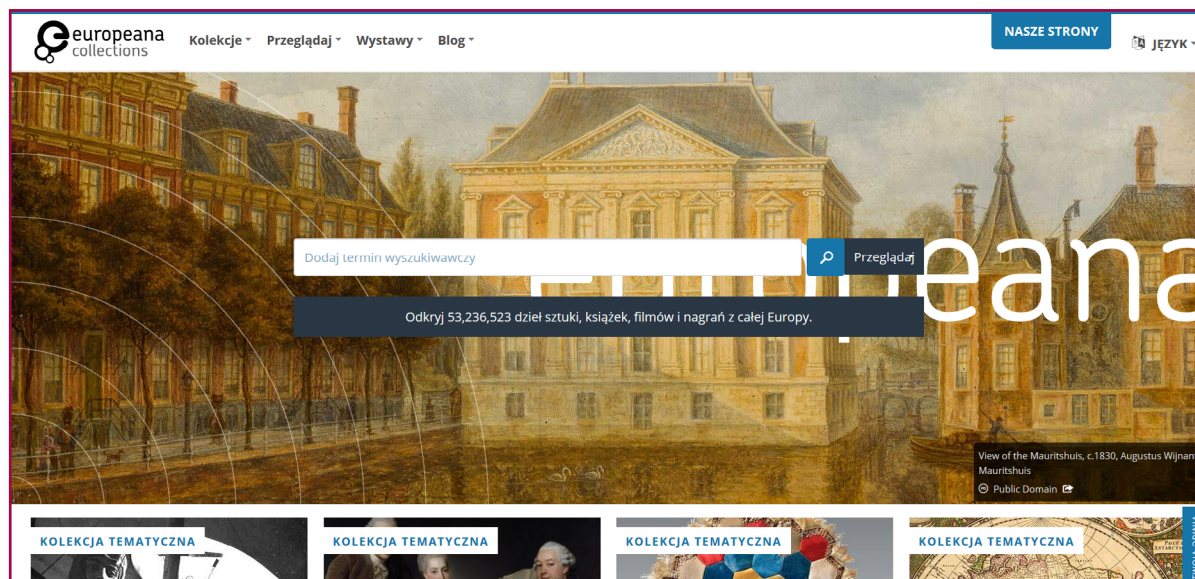
Internetowa encyklopedia Wikipedia: <https://pl.wikipedia.org/>



Zrzut ekranu strony głównej <https://pl.wikipedia.org/>

Europeana: <https://www.europeana.eu/portal/pl>

Zbiór zasobów bibliotek cyfrowych z Unii Europejskiej, w którym można znaleźć nie tylko historyczne ilustracje i materiały źródłowe. Z polskich zasobów znajdują się tam m.in. materiały z Polony (prowadzonej przez Bibliotekę Narodową), Wielkopolskiej Biblioteki Cyfrowej, Śląskiej Biblioteki Cyfrowej i Jagiellońskiej Biblioteki Cyfrowej.



Zrzut ekranu strony głównej <https://www.europeana.eu/portal/pl>



Repozytorium: https://pl.wikibooks.org/wiki/Przewodnik_po_OZE/Katalog_Otwartych_Zasob%C3%B3w_Edukacyjnych



Zrzut ekranu strony głównej Wikibooks

Mapa OZE: <https://ngoteka.pl/bitstream/id/469/Mapa%20Otwartych%20Zasob%C3%B3w%20Edukacyjnych.pdf>

Wyszukiwarki w języku angielskim:

Open Courseware Consortium: <http://www.ocwconsortium.org/courses/search>

OER Commons: <https://www.oercommons.org>

Publikowanie własnych materiałów w otwartych zasobach edukacyjnych (OZE)

Po samodzielnym opracowaniu zasobu edukacyjnego autor lub autorzy muszą zdecydować o prawach autorskich, jakie zostaną mu nadane oraz opublikować go, aby inni użytkownicy uzyskali do niego dostęp.

W zależności od lokalizacji zasób można opublikować w:

- repozytorium instytucji macierzystej, jako zasób w OZE lub OCW,
- darmowym repozytorium, np. <http://oercommons.org/contribute>
- jako własne OZE w internecie, np. <http://wikieducator.org>
- w sieci społecznościowej, np. <http://youtube.com>

**Zadanie dla mentorów**

Zaprezentuj i omów z Twoim podopiecznym otwarty zasób edukacyjny, które został przez niego samodzielnie opracowany i opublikowany. Przedyskutujcie, czy uczeń wybrał najodpowiedniejszą licencję.

Zadanie dla stażysty

Omów na zajęciach komputerowych temat OZE. Przygotuj listę materiałów, które zawierają się w OZE i uczniowie będą musieli wyszukać je w internecie, np. wiersz, obraz, utwór muzyczny, film, dokument. Podziel klasę na grupy. Każda z grup powinna zadane materiały wyszukiwać korzystając z innej strony. Przedyskutujcie wspólnie, które strony umożliwiły intuicyjne i jak najszybsze znalezienie informacji.

Zadanie dla stażysty

Omów na zajęciach komputerowych temat OZE. Zaproponuj uczniom, aby ze swoich pozaszkolnych zainteresowań wybrali jedno hobby i przygotowali prezentację (np. plakat, prezentacja multimedialna, animacja, film, nagranie dźwiękowe) na jego temat. Wszystkie użyte treści powinny pochodzić z OZE.

Współpraca szkoły ze środowiskiem lokalnym

Szkoła pełni ważną rolę w każdym lokalnym środowisku. Dlatego wykorzystywanie przez daną placówkę szkolną zasobów znajdujących się w jej otoczeniu wzmacnia jej działanie, wpływa korzystnie na rozwój i kształcenie się uczniów. Dzięki współpracy szkoły z lokalnymi instytucjami uczeń nie tylko czerpie bezpośrednio korzyści dla siebie, lecz również wzrasta w poczuciu świadomości otaczającego go środowiska lokalnego, uczy się bycia jego częścią i staje się za nie odpowiedzialny.

Współpraca szkoły ze społecznością lokalną przybiera różnorodne formy, np. przekazywania sobie wzajemnie informacji lub organizowania wspólnych przedsięwzięć. Tak jak zewnętrzne instytucje mogą pozytywnie wpływać na rozwój szkół, tak też szkoła nie powinna ograniczać swoich działań jedynie do funkcji uczenia dzieci i młodzieży. Szkoła to nie tylko baza lokalowa, z której w różnych sytuacjach środowiska lokalne korzystają, ale również baza potencjału intelektualnego, którą należy wykorzystywać.

Środowisko szkolne reprezentowane jest przez dyrektora szkoły, nauczycieli, uczniów i ich rodziców lub opiekunów. Środowisko lokalne reprezentują przedstawiciele faktycznych i potencjalnych partnerów różnorodnych organizacji, instytucji, lokalnych władz, firm jak również absolwenci.



Główne cele współpracy szkoły ze środowiskiem lokalnym:

- integracja szkoły ze środowiskiem lokalnym,
- promowanie osiągnięć szkoły, jej uczniów i nauczycieli,
- pozyskiwanie środków finansowych,
- stymulowanie rozwoju społecznego uczniów,
- kształcenie w uczniach umiejętności funkcjonowania w środowisku lokalnym,
- włączanie rodziców w życie szkoły i klasy.

Szkoła w wyniku integracji ze środowiskiem lokalnym zyskuje na tym, że:

- uczniowie zapoznają się z funkcjonowaniem miejscowych urzędów instytucji,
- łatwiej pozyskać środki na dofinansowanie projektów edukacyjnych i sportowych,
- zwiększa się promocja szkoły, a tym samym napływ nowych kandydatów na uczniów,
- zwiększa się udział uczniów i nauczycieli w różnych konkursach artystycznych i naukowych organizowanych przez instytucje lokalne,
- wzmacnia się wsparcie naukowe i finansowe uczniów wybitnie uzdolnionych,
- zwiększają się szanse na korzystanie przez szkołę z zasobów zewnętrznych - np. laboratoriów, archiwów, bibliotek, muzeów,
- łatwiej zdiagnozować potrzeby uczniów słabszych,
- zwiększa się bezpieczeństwo w szkole.

Środowisko lokalne z integracji ze szkołą może czerpać różne korzyści, np.:

- współudział szkoły w organizowaniu imprez kulturalno-oświatowych,
- konkretne działania szkoły na rzecz lokalnego środowiska,
- dzięki np. "dniom otwartych drzwi" poznaje szkołę od wewnątrz,
- uczniowie swoją obecnością uświetniają różne lokalne przedsięwzięcia, imprezy kulturalne i sportowe,
- zwiększa się oferta edukacyjna szkoły,
- zasoby szkoły są udostępniane dla środowiska lokalnego,
- zyskuje przyszłych świadomych obywateli.

Współpraca szkoły ze środowiskiem lokalnym może okazać się bardzo przydatna w kształceniu uczniów w zakresie wykorzystywania otwartych zasobów edukacyjnych. Zapoznanie uczniów z archiwum lokalnego muzeum, mapami zasobów środowiskowych, materiałami informacyjnymi samorządu gminnego, statystykami dotyczącymi miejscowości lub regionu wzbogaca proces kształcenia o elementy emocjonalne, gdyż nie dotyczy wiedzy o czymś abstrakcyjnym i odległym, lecz tego, co uczniowie na co dzień widzą, o czym słyszą, czytają lub rozmawiają.



Przykłady otwartych zasobów edukacyjnych (OZE)

1. E-podreczniki

E-podreczniki.pl to zestaw 62 e-podręczników do 14 przedmiotów i edukacji wczesnoszkolnej, w sumie 5195 lekcji. Dostępne są całkowicie bezpłatnie, dla wszystkich i na różnych urządzeniach: komputerach, laptopach, tabletach i smartfonach, czytnikach e-booków i tablicach interaktywnych.

E-podreczniki dla pierwszego etapu edukacyjnego to fascynujący świat ludzi i Zgrzyciaków, które pomagają uczniom w zgłębianiu tajemnic, rozwiązywaniu zagadek i zadań.

E-podreczniki dla drugiego i trzeciego etapu edukacyjnego zawierają materiały na poziomie podstawowym do języka polskiego, historii i wiedzy o społeczeństwie, przyrody, matematyki, zajęć komputerowych i informatyki, biologii, geografii, fizyki, chemii, edukacji dla bezpieczeństwa. W nich znajduje się bardzo wiele zadań interaktywnych, krzyżówek, filmików.

2. Wolne książki

- [Wolne Lektury](http://WolneLektury.pl) to rozległy projekt, którego celem jest stworzenie biblioteki cyfrowej, której zasoby są dostępne w internecie i dostępne dla wszystkich bezpłatnie. „Wolne Lektury to biblioteka internetowa czynna 24 godziny na dobę, 365 dni w roku, której zasoby dostępne są całkowicie za darmo. W jej zbiorach znajduje się 5282 utworów, w tym wiele lektur szkolnych zalecanych do użytku przez Ministerstwo Edukacji Narodowej, które trafiły już do domeny publicznej. (...) Wszystkie utwory zamieszczone w bibliotece Wolne Lektury można zgodnie z prawem bezpłatnie przeglądać, słuchać, ściągać na swój komputer, a także udostępniać innym i cytować. [...] Wolne Lektury to projekt fundacji Nowoczesna Polska realizowany pro publico bono, we współpracy z Biblioteką Narodową, Biblioteką Śląską oraz Biblioteką Elbląską pod patronatem Ministerstwa Edukacji Narodowej, Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Stowarzyszenia Pisarzy Polskich. (...) Większość utworów w bibliotece nie jest objęta majątkowym prawem autorskim i znajduje się w domenie publicznej, co oznacza że można je swobodnie publikować i rozpowszechniać” (wolnelektury.pl, b.r.).
- [Project Gutenberg](http://ProjectGutenberg.org) to podobny projekt zawierający ponad 50 tys. książek, głównie w języku angielskim, umożliwiający czytanie książek on-line lub ściągnięcie ich, działający na wolnej licencji. Głównie znajdują się tam pozycje, do których wygasły już prawa autorskie.

3. Wykłady w internecie

Ideą serwisu wszechnica.org.pl jest popularyzowanie wiedzy z różnych dziedzin. W serwisie umieszczane są na wolnej licencji wykłady i dyskusje z udziałem naukowców oraz



ekspertów z różnych dziedzin, organizowanych w ramach konferencji naukowych, festiwali nauki, lekcji otwartych itp. Materiały w serwisie są redagowane pod egidą Fundacji Wspomagania Wsi. Głównym celem serwisu jest docieranie i rozprzestrzenianie materiałów wśród internautów zamieszkujących małe miejscowości.

Dowiedz się więcej

1. Informacje o [podstawowych licencjach Creative Commons \(CC\) i zastosowaniu](#) dostępne są na stronach Wikipedii [online, dostęp 20.10.2017].
2. [Wyszukiwanie informacji i elementów graficznych udostępnianych w internecie w otwartych zasobach edukacyjnych – epodreczniki.pl](#), klasa VI szkoły podstawowej [online, dostęp 20.10.2017].
3. [Otwartezasoby.pl](#) to serwis, gdzie opisywane są materiały, z których można korzystać za darmo i bez ograniczeń prawnych [online, dostęp 20.10.2017].



Bibliografia

[*Informatyka – branżowa szkoła I stopnia – po szkole podstawowej*](#) [online, dostęp 20.10.2017, pdf. 149 kB].

[*Informatyka – branżowa szkoła II stopnia – po szkole podstawowej*](#) [online, dostęp 20.10.2017, pdf. 150 kB].

[*Informatyka – liceum ogólnokształcące i technikum*](#) [online, dostęp 20.10.2017, pdf. 206 kB].

[*Mapa otwartych zasobów edukacyjnych*](#), (2013), Grodecka K., Śliwowski K. (oprac.) [online, dostęp 20.10.2017].

[*Podstawa programowa z informatyki – szkoła podstawowa*](#), (b.r.), [online, dostęp 20.09.2017, pdf. 206 kB].

Spis ilustracji

Rys. 1. Piramida poziomów otwartości wolnych zasobów 6

Spis tabel

Tab. 1. Cztery podstawowe warunki licencji CC 7



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

