7.  „Kultura w sieci"

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 polskiejkultury (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 zsieci i jak stworzyć drzewo genealogiczne.

|  |  |
| --- | --- |
| Kategoria | Zagadnienie |
| 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 . |
| UMIEJĘTNOŚCI  KOMUNIKACYJNE | 1. Wyszukiwanie informacji o wydarzeniach kulturalnych (wystawy, koncerty, festiwale, spektakle). 2. Korzystanie z wirtualnych galerii muzealnych. |
| UMIEJĘTNOŚCI  ROZWIĄZYWANIA  PROBLEMÓW | 1. Prowadzenie rozmów przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe). 2. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd. |
| UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM | 1. Dzielenie się własnymi tekstami, zdjęciami, muzyką, filmami w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.), tworzenie cyfrowych galerii zdjęć. 2. Bezpieczne korzystanie z nich i zarządzanie tożsamością oraz własnym wizerunkiem w sieci. 3. Nauka z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Baza Legalnych Źródeł, Ninateka, POLONA). 4. Rozwijanie umiejętności wykorzystywania cyfrowych zasobów kultury w sieci (z uwzględnieniem zagadnień prawa autorskiego) np. do stworzenia drzewa genealogicznego, odtworzenia historii własnej rodziny, miejscowości. 5. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury. 6. Rezerwowanie biletów na imprezy kulturalne online. 7. Nauka korzystania z e-booków (np. na czytnikach elektronicznych) i audio-booków. 8. Nauka korzystania z możliwości tworzenia i edytowania własnych map z wykorzystaniem takich narzędzi, jak Google Maps, MyMaps, OpenStreetMaps. 9. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania. 10. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych. 11. Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu. 12. Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich. 13. Zakup oprogramowania w sieci (kontrola legalności) - prawa i obowiązki wynikające z posiadanej licencji. 14. Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania (np. do obróbki graficznej plików, porządkowania i zarządzania plikami, danymi):  * jak i gdzie ich szukać, * jak instalować, * jak i do czego używać,  1. na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa i prawa autorskiego) |
| UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH | 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 [http://www.europeana.eu/)](http://www.europeana.eu/). |