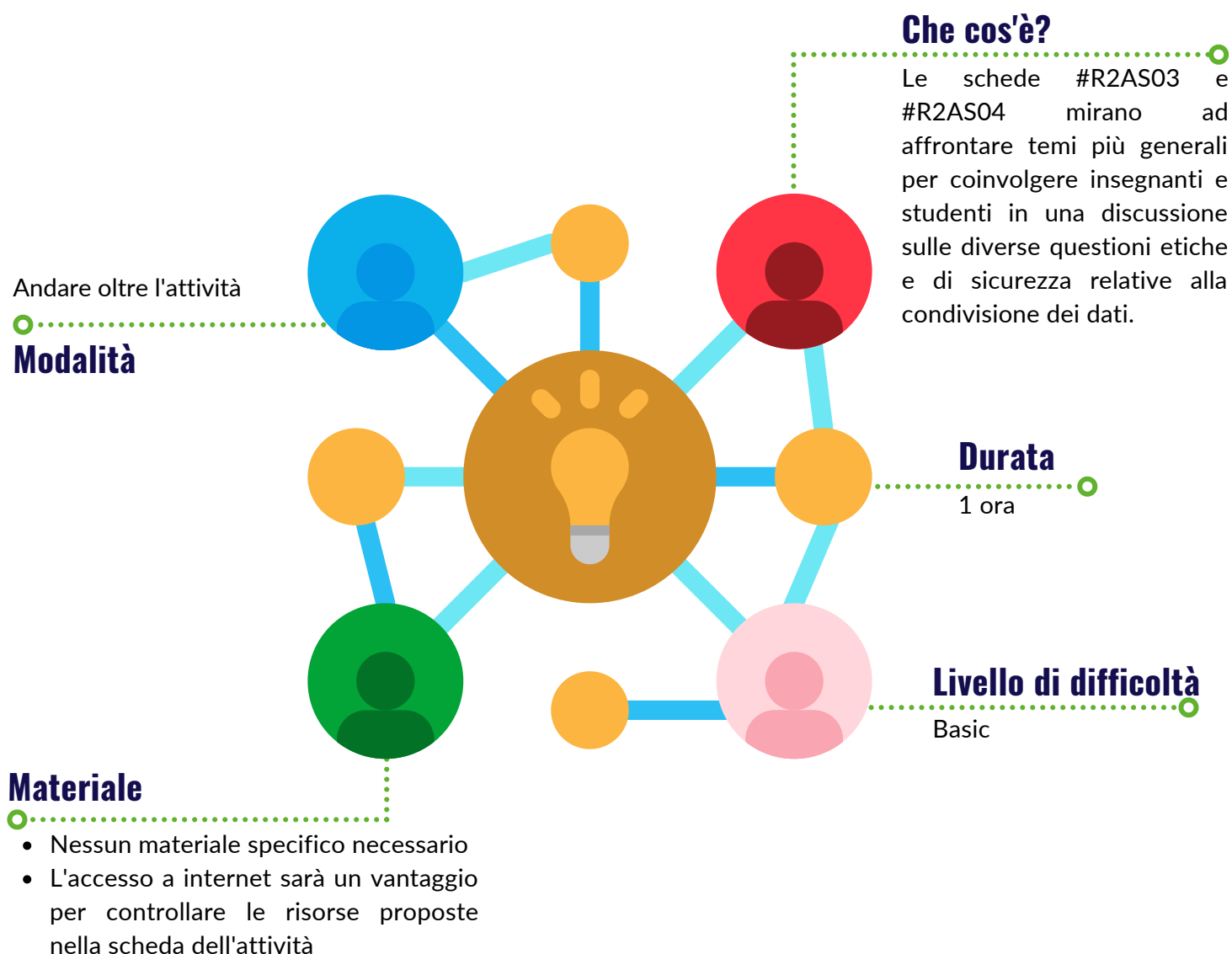


RISORSE PER L'EQUITÀ - SCHEDA DI ATTIVITÀ 4

PROMOZIONE E CONDIVISIONE

#R2AS04



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Immaginate le implicazioni positive della condivisione di informazioni su Internet
- Considerare fino a che punto condividerebbero attività o prodotti (come foto, video o immagini) che hanno fatto e cosa impedisce loro di farlo
- Familiarizzare con la struttura di Creative Commons



PASSO 1 - ORIENTARSI

10 min.



Dopo la discussione sulla condivisione di diverse informazioni personali su di te e sui tuoi amici e coetanei su Internet, **prova a pensare ora agli usi positivi** che può avere la condivisione di informazioni.



PASSO 2 - CONCETTUALIZZARE

15 min.



Quindi condividere informazioni su Internet può davvero avere alcuni aspetti positivi. Sulla base di ciò che avete discusso in precedenza, **sarete propensi a condividere semplicemente attività** o altri prodotti (come foto, video o immagini) che avete realizzato? **Condividerete le attività Let's STEAM che avete adattato per promuovere l'inclusione e l'equità? Cosa può impedire a voi/altri di farlo?**

Discuti con i tuoi compagni come ti sentiresti se queste foto/video/immagini fossero nuovamente condivise su Internet da persone che non conosci senza il tuo permesso? Hai usato immagini, video, musica o altre risorse di altre persone in lavori precedenti? Sapevi se potevi usare quelle risorse? Come?

Considera diverse situazioni:

- ▶ Il logo di un noto produttore di magliette viene usato su magliette prodotte in un altro paese. A chi spettano i profitti delle vendite delle magliette?
- ▶ Alcuni software sono caricati su un computer di una grande azienda. I dipendenti scaricano il software per usarlo sui loro computer di casa. Qualcuno dovrebbe pagare? Se sì, chi? Quanto? Perché?
- ▶ Uno studente della classe copia questa dispensa e la usa nella sua classe di business in un'altra classe. È una violazione del copyright di questi materiali?
- ▶ Un programma televisivo usa la stessa trama e gli stessi personaggi di un altro show. Il programma dovrebbe ottenere il permesso di usare gli elementi protetti da copyright del programma originale? Perché/perché no?
- ▶ Un'azienda fa delle copie di un quadro famoso. L'azienda vende le copie. Chi dovrebbe pagare per il diritto di copiare questi quadri? Perché?
- ▶ Un'insegnante usa un articolo del giornale nella sua classe. Copia l'articolo e lo dà ai suoi studenti. Sono stati violati i diritti di proprietà intellettuale? Se sì, di chi? Se no, perché no?
- ▶ Un architetto copia il progetto di un edificio e lo vende a un cliente. Di chi sono stati violati i diritti di proprietà intellettuale? Cosa si dovrebbe fare? Chi dovrebbe pagare?

1



2



3





PASSO 3 - INDAGARE

25 min.



Se ti piace che, quando condividi documenti, immagini, video, o altre risorse create da te su Internet la gente ti dia credito come autore, **ci sono alcuni strumenti di cui puoi beneficiare.**

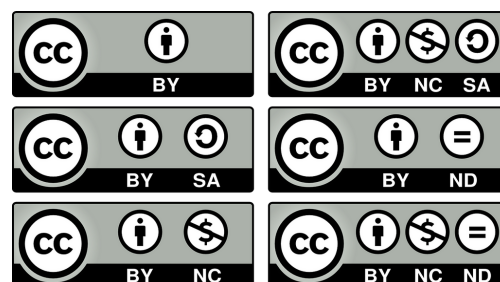
Uno è l'uso delle **licenze Creative Commons**, che sono strumenti che offrono la possibilità di un modo semplice e standardizzato per concedere permessi di copyright sulle proprie opere creative. In questa parte, vi chiediamo di **dare un'occhiata ai tipi di licenze Creative Commons** e pensare a quale licenza usereste se dovete condividere documenti, immagini, video o altre risorse.

► **Controlla qui!**

<https://creativecommons.org/licenses/>

Se ci sono troppe informazioni in questa pagina, prova con la **versione più semplice** per scegliere quale tipo di licenza sarebbe più utile per te. Prova a mettere il tipo di licenza che hai scelto sul documento, immagine, video, o altre risorse che vorresti condividere.

Risorsa: <https://chooser-beta.creativecommons.org>



PASSO 4 - CONCLUDERE

10 min.



Condividi con i tuoi compagni quale tipo di licenza hai scelto. Spiega loro perché hai scelto questa licenza e ascolta le loro scelte. Perfezionate il tipo di licenza che usereste in caso di necessità. Per finire, discutete con i vostri compagni e considerate altre possibili buone pratiche che possono essere implementate per **dare credito e rispettare la proprietà dei materiali condivisi**, come:

► **Condividere un link a un'opera citata invece di farne delle copie (ad esempio, tramite biblioteche aperte, sito web, o collegandosi a un altro legittimo deposito o sito web).**

► **Usare cautela nello scaricare materiale digitale da Internet. Alcune opere protette da copyright potrebbero essere state pubblicate su Internet senza l'autorizzazione del titolare del copyright (creatore).**

► **Nelle tue creazioni, prendi precauzioni per proteggere il lavoro protetto da copyright da una distribuzione più ampia (ad esempio, trasmettendo in streaming piuttosto che pubblicando un video; pubblicando su un sito protetto da password).**

► **Quando fai un progetto, cita tutte le fonti, mostra l'avviso di copyright e indica quali materiali sono stati usati con il permesso. A volte citare il materiale non garantisce il permesso di usare un'opera coperta da copyright.**

Considerare l'uso di repository creative commons, come:

