

SCENARIUSZ LEKCJI INFORMATYKI DLA KL. VI SZKOŁY PODSTAWOWEJ

TEMAT: Rodzaje licencji na oprogramowanie komputerowe

Czas trwania: jednostka lekcyjna (45 minut).

CELE OGÓLNE:

- Zapoznanie uczniów z rodzajami licencji na oprogramowanie komputerowe.
- Zapoznanie uczniów z niektórymi aspektami prawnymi użytkowania sprzętu i oprogramowania komputerowego.

CELE OPERACYJNE:

Uczeń:

- zna podstawowe rodzaje licencji na używanie oprogramowania komputerowego;
- potrafi rozróżnić na podstawie tekstu licencji, z jakim rodzajem licencji ma do czynienia w przypadku konkretnego programu;
- potrafi wskazać po kilka przykładów programów, rozprawdzanych na podstawie każdego z rodzajów licencji;
- zna podstawowe zasady odpowiedzialności prawnej, związanej z niedotrzymaniem warunków licencji;
- potrafi dobrać odpowiednie do zamierzonego celu oprogramowanie, bez korzystania z oprogramowania nielegalnego;
- potrafi zainstalować prosty (spełniający mało funkcji) program typu shareware lub freeware.

CELE WYCHOWAWCZE:

- wyrobienie przekonania o konieczności ponoszenia kosztów użytkowania oprogramowania lub poprzestania na oprogramowaniu dostępnym za darmo;
- wyrobienie przekonania o ważności przestrzegania prawa;
- docenienie wartości ludzkiej pracy, zarówno zarobkowej, jak i niekomercyjnej;
- przekonanie uczniów, że praca jest wartościowa nie tylko wtedy, gdy bezpośrednio z nią wiąże się konkretne wynagrodzenie.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- komputer (z niezbędnym oprogramowaniem) z dostępem do Internetu;
- przykładowe teksty licencji różnych typów.

METODA:

- dyskusja kierowana;
- pogadanka;
- ćwiczenia

FORMY ORGANIZACYJNE:

- praca grupowa;
- praca indywidualna

PRZEBIEG LEKCJI:

Uczniowie nabyli już następujące umiejętności: posługiwanie się komputerem, edytorem tekstu, przeglądarką internetową. **Rozumieją pojęcie** program komputerowy

Etap lekcji	Czynności uczniów	Czynności nauczyciela
Wprowadzenie do lekcji	odpowiadają, (że np. wolno korzystać z programów kupionych, skopiowanych, itd.)	pyta uczniów, czy wiedzą, na jakiej podstawie wolno korzystać z programów komputerowych
		pyta, kto jest właścicielem programu komputerowego
Krótkie pogadanka, kto jest właścicielem programu, co to jest licencja	odpowiadają, kto jest właścicielem programu (na ogół, że ten, kto go kupił) określają, po czym poznać, że program jest legalny (licencja, rachunek)	provokuje dyskusję nad prawami własności programu pytanie: Co to znaczy, że program jest legalny.
		pokazuje uczniom przykładowe posiadane przez szkołę licencje na oprogramowanie,
Podział uczniów na grupy	decydują się, czy chcą pracować w dwuosobowym zespole, czy w zespołach czteroosobowych	dokonuje podziału uwzględniając propozycje uczniów i własne wcześniejsze obserwacji ich pracy na lekcji
		rozdaje uczniom zestaw złożony z opisu danego typu licencji i przykładowego tekstu licencji (teksty mogą być rozesłane przez sieć w postaci plików tekstowych)
Wyjaśnienie uczniom zasad wykonania ćwiczenia	zapoznają się z jednym rodzajem licencji zapoznają się z przykładowym tekstem tego typu licencji wyjaśniają wszystkie wątpliwości	wyjaśnia zasady wykonania ćwiczenia wyjaśnia zasady oceniania wykonania ćwiczenia
		odpowiada na pytania uczniów
Realizacja ćwiczenia	otwierają pliki z tekstami zapoznają się z ich treścią dyskutują w zespołach nad cechami charakterystycznymi danej licencji przygotowują krótki referat i notatkę	kontroluje poprawność wykonywania ćwiczenia udziela niezbędnej pomocy
Referaty poszczególnych grup	każdy zespół lub podaje nazwę omawianego przez siebie typu licencji i pokrótce go omawia dyskutują nad rodzajami licencji – która jest „najlepsza” podają przykłady programów rozpowszechnianych na podstawie poszczególnych typów licencji	kieruje kolejnością wypowiedzianych uczniów provokuje dyskusję nad treścią licencji

Sporządzenie notatek	Zapisują w zeszytach krótką notatkę na temat każdej z licencji – po kilka słów oraz jeden przykład programu, np. <i>freeware – bezpłatna, ale nie można programu modyfikować, pozostaje on własnością twórcy - Bankrut</i>	Y sprawdza poprawność merytoryczną i językową zapisów zaproponowanych przez uczniów
Podsumowanie i ewaluacja lekcji	dyskutują nad stopniem trudności ćwiczenia wypowiadają swoją opinię na temat atrakcyjności tego typu zajęć mówią o swoich odczuciach podczas zapoznawania się z tekstami licencji próbują odpowiedzieć na pytanie <i>dlaczego niektóre programy są za darmo?</i>	wstawia oceny do dziennika lekcyjnego prowokuje dyskusję o wrażeniach z lekcji dokonuje podsumowania i ewaluacji pracy uczniów dzieli się swoimi odczuciami na temat lekcji

ZAŁĄCZNIKI DO LEKCJI:

Zestaw materiałów

Program komercyjny – taki program przed zainstalowaniem trzeba kupić, a tak naprawdę kupić nośnik z programem wraz z licencją na jego używanie. Licencja arbitralnie określa, na jakich warunkach można tego programu używać. Przykłady: system Windows, pakiet Office. Część programów komercyjnych można przetestować przed zakupem w wersjach okrojonych i najczęściej ograniczonych czasowo i/lub funkcjonalnie (Corel Draw, Partition Magic

Freeware .. to określenie programu którego można używać bezpłatnie i bez żadnych ograniczeń, jego autor nie jest zainteresowany komercyjnym rozprowadzaniem swoich produktów, jednak jego prawa autorskie pozostają nadal w mocy, dlatego nikt nie może np. wprowadzać żadnych zmian w tych programach. Oprócz tego aplikacje freeware'owe, mimo iż nie nakładają na użytkownika obowiązku rejestracji, mogą być jednak rozpowszechniane wyłącznie w niezmienionej formie. Warto tu jeszcze zwrócić uwagę że w niektórych programach freeware, ich status dotyczy tylko użytkowników indywidualnych. W przypadku firm i instytucji chcących korzystać z programu obowiązuje już najczęściej opłata licencyjna określona w opcjach programu. Poza tym niektóre darmowe programy freeware posiadają jeszcze dodatkowo swoją rozbudowaną wersję tzw. Pro za którą trzeba już jednak zapłacić Przykłady Winamp, taryfikator Bankrut

Shareware - to określenie prawnego statusu pod jakim dany program jest rozpowszechniany. Autorzy programów shareware'owych udostępniają swe dzieła bezpłatnie do testów, dzięki czemu każdy przed podjęciem decyzji o zakupie może gruntownie przetestować, zazwyczaj w pełni funkcjonalną wersję takiej aplikacji pod kątem swoich indywidualnych potrzeb. Dzięki temu przyszły nabywca może w mniej lub bardziej wnikliwy sposób sprawdzić w działaniu interesujące go oprogramowanie i dopiero na tej podstawie dokonać decyzji co do jego zakupu. Część tego typu programów ma jednak pewne ograniczenia, najczęściej jest to limitowany czas na testowanie takiej aplikacji. Najczęściej spotyka się pięć form ograniczeń jakie stosują autorzy shareware'owych programów:

Trialware - program po zainstalowaniu jest w pełni sprawny i działają wszystkie jego komponenty, ale tylko przez określoną ilość czasu od dnia jego zainstalowania w systemie (przeciętnie 30 do 90

dni), po tym okresie o ile użytkownik nie wprowadzi zakupionego u producenta specjalnego kodu, program przestaje się uruchamiać i trzeba go odinstalować, przykład Paint Shop Pro.

Demo - program po zainstalowaniu nie ma żadnych ograniczeń czasowych, ale za to część jego funkcji jest niedostępna (nieaktywna), co pomniejsza jego wartość dla użytkownika, ale daje ogólny pogląd na jego możliwości. Zakupienie u producenta kodu rejestracyjnego odblokowuje niedostępne opcje czyniąc program w pełni użytecznym. Przykład: CloneCD

program po zainstalowaniu jest w pełni sprawny i bez ograniczeń czasowych, ale za to posiada limit możliwych uruchomień, przeciętnie nie więcej niż 100. Dotyczy to często małych programów użytkowych poprawiających w różny sposób funkcjonalność systemu operacyjnego. Inny przykład to FineReader 6.

program po zainstalowaniu nie ma żadnych ograniczeń czasowych, funkcyjnych ani uruchomieniowych, ale za to każdorazowo w czasie startu aplikacji, jak i później w czasie korzystania z niej, samoczynnie wyświetla nachalne komunikaty przypominające o konieczności rejestracji programu. Przykład Windows Commander, WinRar

program po zainstalowaniu nie ma żadnych ograniczeń czasowych, funkcyjnych ani uruchomieniowych. Autor zwyczajnie liczy na uczciwość użytkownika, że ten, dostosuje się do regulaminu i we właściwym czasie zarejestruje program lub odinstaluje go z systemu.

Adware .. to programy, za których użytkowanie nie płaci się ani grosza. Developerzy czerpią zyski z tytułu tych programów poprzez umieszczanie w nich reklam. Jeśli użytkownik jest zadowolony z efektu pracy autorów programu, może im się odwdziżyć klikając na reklamę sponsora. Większość autorów adware proponuje także wersje bez reklam za niewielką opłatę.

Postcardware lub **Cardware** to określenie prawnego statusu pod jakim autor programu rozprowadza swoją aplikację. Wymaga on aby użytkownik programu chcący z niego korzystać, wysłał do autora tytułem zapłaty za jego używanie kartkę pocztową, najlepiej z widokiem swej rodzinnej miejscowości i krótką opinią na temat programu.

Powszechna Licencja Publiczna GNU Oprogramowanie Powszechnej Licencji Publicznej GNU należy do najpopularniejszych, bezpłatnie dostępnych pakietów. Proponujemy zapoznanie się z warunkami licencji, jakiej właściciele oprogramowania GNU udzielają użytkownikom. Na tych właśnie zasadach udostępniane jest jądro systemu Linux, jak również większość dostarczanego wraz z nim oprogramowania. Przykład: OpenOffice, Gimp