

SCENARIUSZ SZKOLENIA STACJONARNEGO – nr 2b

Wersja 1.2

MATERIAŁ DLA TRENERÓW

TYTUŁ SZKOLENIA: Źródła rozrywki w sieci.

Autorka: Karolina Furmańska, trenerka centralna w obszarze „Odpoczynek i hobby”

I. INFORMACJE PODSTAWOWE

Obszar tematyczny: „Odpoczynek i hobby”

Poziom: średniozaawansowany

[Uwaga: linki podane w scenariuszu są aktualne na dzień 30.09.2019]

E-usługi, programy, narzędzia, których dotyczy szkolenie:

- Serwis Legalna Kultura: <http://www.legalnakultura.pl> - Baza legalnych źródeł z dziedziny: FILM, MUZYKA, GRY, KSIĄŻKI
- Serwis YouTube: <http://www.youtube.com>
- Biblioteka internetowa Wolne Lektury: <http://www.wolnelektury.pl>
- Sklep z kulturą i rozrywką: <https://cdp.pl>

Czas trwania: 120 minut

II. SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE

W wyniku szkolenia uczestnik / uczestniczka :

1. Wiedza

- Wie jakie są legalne źródła rozrywki w Internecie.
- Wie, jak wyszukiwać informacje o ofercie rozrywkowej za pośrednictwem Internetu.

2. Umiejętności

- Potrafi znaleźć informacje o ofercie rozrywkowej w Internecie.
- Potrafi znaleźć w Internecie serwisy, gdzie legalnie i bezpłatnie (bądź uiszczając odpowiednie opłaty) będzie mógł mieć dostęp do treści rozrywkowych.

3. Postawa

- Poszerza swoją świadomość na temat znaczenia i wagi korzystania z legalnych zasobów w Internecie, bezpieczeństwa w sieci, a także zagadnień ochrony własności intelektualnej.
- Jest zainteresowany informacją na temat tego, które źródła rozrywki i zasoby w Internecie są legalne oraz jak można z nich bezpiecznie korzystać.

Lista kompetencji uczestnika / uczestniczki z „Podstawowego katalogu kompetencji cyfrowych” rozwijanych podczas szkolenia:

- (1.1.1) potrafię korzystać z co najmniej jednej przeglądarki internetowej
- (1.1.2) umiem wyszukiwać informacje online za pomocą co najmniej jednej wyszukiwarki internetowej
- (1.2.1) potrafię sprawdzać i oceniać wiarygodność informacji w Internecie
- (1.2.2) umiem wybierać najbardziej przydatne informacje online
- (2.3.1) umiem wypełniać i przysyłać formularz online
- (2.3.2) potrafię korzystać z co najmniej jednej usługi dostępnej online (e-usługi)
- (4.2.2) umiem rozpoznać czy serwis internetowy jest bezpieczny

Lista kompetencji uczestnika / uczestniczki z „Ramowego katalogu kompetencji cyfrowych” rozwijanych podczas szkolenia:

- (4.1.1) umiem znaleźć w Internecie informacje o ofercie kulturalnej i rozrywkowej, w tym w mojej okolicy (sprawdzić dostępność różnych instytucji i skorzystać z ich oferty np. koncertów, pokazów filmowych, spotkań) (1.1.1, 1.1.2)
- (4.1.2) umiem znaleźć w Internecie serwisy wideo i filmowe, muzyczne, radio i telewizję, sklepy z audiobookami i e-bookami, które legalnie udostępniają treści (bezpłatnie lub odpłatnie) (1.1.1, 1.1.2, 1.2.1, 1.2.2)
- (4.1.3) potrafię znaleźć serwisy Internet owe prowadzone przez lokalne, regionalne lub narodowe instytucje kultury (np. biblioteki, muzea, kina, teatry) (1.1.1, 1.1.2, 1.2.1, 1.2.2)
- (4.1.4) potrafię korzystać z katalogów i kolekcji udostępnionych w Internecie przez różne instytucje kultury (np. biblioteki, muzea, kina, teatry) (1.1.1, 1.1.2, 1.2.2, 2.3.2)
- (4.2.1) umiem znaleźć w Internecie strony i serwisy dotyczące moich zainteresowań oraz zapoznać się z dostępnymi treściami (1.1.1, 1.1.2, 1.2.1, 1.2.2)

Opis zakładanych korzyści, jakie uczestnik / uczestniczka odniesie dzięki posługiwaniu się e-usługami omawianymi na szkoleniu:

Szkolenie „Źródła rozrywki w sieci” jest okazją do poznania źródeł informacji o ofercie rozrywkowej, zarówno ze swojej okolicy, jak i ogólnodostępnych portali i serwisów (bezpłatnych i płatnych).

W ramach szkolenia osoby uczestniczące będą miały możliwość zapoznania się z legalnymi źródłami rozrywki w Internecie oraz nabędą umiejętności wyszukania w Internecie serwisów, gdzie legalnie i bezpłatnie (bądź uiszczając odpowiednie opłaty) można mieć dostęp do treści rozrywkowych.

III. WARUNKI UDZIAŁU UCZESTNIKA / UCZESTNICZKI W SZKOLENIU

Osoba uczestnicząca w szkoleniu powinna posiadać podstawową znajomość obsługi komputera oraz potrafić obsługiwać wyszukiwarkę internetową (np. Google).

IV. POTRZEBNE ZASOBY

Sprzęt komputerowy – minimalne wymagania:

- Minimum 1 komputer na 2 osoby z dostępem do Internetu
- Komputer: procesor min. 1GHz, pamięć RAM min 1GB; system operacyjny: Windows XP lub Windows Vista lub Windows 7 lub Windows 8 lub Windows 10; przeglądarka internetowa: FireFox lub Internet Explorer lub Google Chrome
- Rzutnik, komputer i ekran dla trenera/trenerki

Oprogramowanie – minimalne wymagania:

- Umożliwiające otwieranie plików word/pdf/excel
- Apache OpenOffice lub Microsoft Office
- Wszystkie komputery powinny mieć zainstalowaną dowolną przeglądarkę www w wersji nie starszej niż z 2015 roku.

Internet - minimalne wymagania:

- Łączy pozwalające na sprawne otwieranie i przeglądanie stron/portali.

Materiały papiernicze:

- Materiały do pisania (notowania) dla osób uczestniczących;
- kartki białe i kolorowe, papier flipchart, małe karteczki samoprzylepne,
- markery,
- taśma malarska.

Inne materiały:

- w zależności od specyfiki danego ćwiczenia.

V. RAMOWY SCENARIUSZ SZKOLENIA

Czas trwania modułu	Moduł	Czas trwania poszczególnych zagadnień / ćwiczeń	Potrzebne materiały
20 min	Początek szkolenia: 1) Przedstawienie się trenera / trenerki oraz informacje o projekcie e-Mocni - slajd nr... 2) Przedstawienie się uczestników.	20 minut łącznie	Komputer, rzutnik, ekran, Wizytówki/naklejki na wizytówki

	<p><i>Trener lokalny/ trenerka lokalna prosi uczestników/uczestniczki o przedstawienie się. Osoby uczestniczące siedzą w kręgu i kolejno przedstawiają się mówiąc swoje imię, a także informację o swoich zainteresowaniach rozrywkowych (film, muzyka, gry, itp.) oraz o tym czy korzystają z rozrywki online. Trener/ Trenerka również aktywnie bierze udział w ćwiczeniu. Po przedstawieniu się, osoby uczestniczące wpisują swoje imiona na wizytówki bądź naklejki i przyczepiają w widocznym miejscu.</i></p> <p>3) Przedstawienie celów szkolenia - Prezentacja - slajd nr...</p> <p>4) Zebranie oczekiwań wobec szkolenia.</p> <p><i>Uczestnicy/ uczestniczki piszą na małych kartkach swoje oczekiwania w związku ze szkoleniem i jego tematem i wrzucają do koszyka/ pojemnika. Następnie każdy losuje jedną karteczkę i czyta na głos - trener / trenerka zapisuje na tablicy flipchartowej. Na koniec rundki trener/ trenerka odnosi się do oczekiwań uczestników/ uczestniczek.</i></p> <p>5) Kontrakt – ustalenie zasad współpracy na podstawie wcześniej przygotowanych punktów - każdy trener/ trenerka dopasowuje kontrakt w zależności od swoich upodobań oraz specyfiki grupy oraz lokalnych uwarunkowań. Propozycja zasad kontraktu: - mówimy do siebie po imieniu; mówimy w swoim imieniu; zgłaszamy zakłócenia; wyciszamy telefony; zachowujemy tajemnicę grupy; nie oceniamy.</p> <p>6) Pre-test (wypełnienie ankiety)</p>		<p>Flipchart, flamastry, Małe karteczki</p>
90 min	<p>Przebieg szkolenia</p> <p>1) Legalne źródła rozrywki w Internecie - http://legalnakultura.pl/pl/legalne-zrodla</p> <p>Przybliżenie osobom uczestniczącym legalnych źródeł rozrywki w Internecie , zapoznanie ich z zawartością, wskazanie korzyści z korzystania.</p> <p>Prezentacja trenerska (slajdy-.....), w trakcie – ćwiczenie nr 1, zgodnie z opisem poniżej.</p> <p>2) YouTube - http://www.youtube.pl</p> <p>Oferuje dostęp do teledysków polskich i zagranicznych. Poza oficjalnymi teledyskami, pojawiają się liczne nieoficjalne wersje, przeróbki i covery. Każdy użytkownik po zalogowaniu może umieszczać dowolne filmy, które nie naruszają regulaminu strony. Portal dostępny również w postaci aplikacji dla urządzeń mobilnych (Android, Windows Phone, Blackberry).</p> <p>Prezentacja trenerska (slajdy-.....), w trakcie – ćwiczenie nr 2, zgodnie z opisem poniżej.</p> <p>3) Biblioteka internetowa Wolne Lektury: http://www.wolnelektury.pl</p> <p>Biblioteka internetowa czynna 24 godziny na dobę, 365 dni w roku, której zasoby są całkowicie za darmo. W jej zbiorach znajduje się 4433 utworów, wiele lektur szkolnych, które trafiły już do domeny publicznej.</p>	<p>15 minut</p> <p>30 minut</p> <p>30 minut</p>	<p>Flipchart, flamastry, rzutnik, ekran, komputery z dostępem do Internetu</p>

	<p>Prezentacja trenerska (slajdy-.....), w trakcie – ćwiczenie nr 3, zgodnie z opisem poniżej.</p> <p>4) Sklep cdp.pl - sklep z kulturą i rozrywką: https://cdp.pl</p> <p>Polski wydawca i dystrybutor gier komputerowych oraz filmów, należący do spółki CD Projekt S.A. Umożliwia zakup cyfrowych plików z filmami w technologii DTO (download-to-own) - pozwalającej na pobieranie i oglądanie bez dostępu do sieci wirtualnych kopii filmowych.</p> <p>Prezentacja trenerska (slajdy-.....).</p>	15 minut	
10 min	<p>Kończenie szkolenia:</p> <p>Kosz i walizka – uczestnicy/ uczestniczki wpisują na wcześniej przygotowanych kartkach w walizce – to, co zapamiętali ze szkolenia, było przydatne i wezmą ze sobą do domu; w koszu – to, co uważają za nieprzydatne.</p> <p>Rundka informacji zwrotnej do trenera</p> <p>Post-test (wypełnienie ankiety)</p> <p>Rozdanie zaświadczeń i pożegnanie</p>	10 minut	Kartki z walizką i koszem, zaświadczenia

VI. OPIS ĆWICZEŃ DO PRZEPROWADZENIA I WSKAZÓWKI METODOLOGICZNE

Opis metod edukacyjnych do zastosowania

Podczas szkolenia proponowane jest wykorzystanie następujących metod:

- prezentacja
- praca indywidualna
- praca w parach
- praca w mniejszych grupach
- ćwiczenia: integracyjne, wstępne, energetyzery, ćwiczenie umiejętności

1) Prezentacja: jej zadanie jest typowo pomocnicze, zawiera kilka slajdów:

- wprowadzenie do szkolenia;
- informacje o projekcie;
- cele szkolenia;
- nazwa, adres strony internetowej pokazywanych portali i serwisów;
- ogólne informacje o prezentowanych portalach i serwisach.

2) Praca indywidualna, praca w parach i praca w mniejszych grupach: te metody można stosować zamiennie w zależności od liczności i specyfiki danej grupy szkoleniowej.

3) Ćwiczenia:

- ćwiczenia integracyjne oraz energetyzery każdy trener lokalny /trenerka lokalna może dobrać w zależności od swoich upodobań oraz dostosować je do potrzeb grupy szkoleniowej i lokalnych warunków.
- ćwiczenia, które dotyczą omawianych e-usług, czyli portali Legalna Kultura oraz Kultura Dostępna są uniwersalne dla każdego trenera lokalnego/każdej trenerki lokalnej. Natomiast ćwiczenia dotyczące oferty kulturalnej z danej okolicy/miejscowości/regionu/województwa każdy trener lokalny/ trenerka lokalna powinien dostosować pod określone lokalne uwarunkowania.

Szczegółowe wskazówki, związane np. z prezentacją określonych e-usług lub typowych problemów związanych z ich funkcjonowaniem

Trener/ trenerka przed szkoleniem powinien/ powinna zapoznać się szczegółowo z prezentowanymi portalami, zwłaszcza z ich zawartością oraz regulaminami korzystania.

Oszacowanie czasu potrzebnego na przeprowadzenie poszczególnych ćwiczeń:

- Ćwiczenie 1 (20 min)
- Ćwiczenie 2 (20 min)
- Ćwiczenie 3 (20 min)

Inne przydatne informacje dla trenera / trenerki:

Z założenia głównym celem tego szkolenia jest zapoznanie się z portalami i serwisami internetowymi dotyczącymi oferty kulturalnej i rozrywkowej. Nabywanie kompetencji cyfrowych z tego zakresu warto przeplatać dyskusją o kulturze w ogóle i jej obecnych uwarunkowaniach.

W związku z tym, iż w szkoleniu będą uczestniczyć osoby, które z różnych przyczyn mają ograniczony dostęp do kultury – należy uświadamiać istnienie legalnych zasobów w Internecie i uczyć korzystania z nich, pomagać przy tym przełamywać bariery przestrzenne i symboliczne.

Należy również zwrócić uwagę na promowanie świadomego uczestnictwa w kulturze oraz uczciwych zachowań wobec twórców, artystów, organizatorów.

Opis poszczególnych ćwiczeń:

Ćwiczenie 1. Legalne źródła rozrywki online.

Metoda: praca indywidualna

Czas ćwiczenia: 15 min.

Materiały: karta pracy nr 1

Cel ćwiczenia: zapoznanie z bazą legalnych źródeł rozrywki udostępnionym na serwisie Legalna Kultura.

Przebieg ćwiczenia:

Osoby uczestniczące otwierają przeglądarkę internetową np. Google Chrome/Mozilla Firefox i w pasku adresowym wpisują stronę portalu Legalna Kultura: <http://www.legalnakultura.pl/pl>. Trener/ trenerka sprawdza czy wszyscy uczestnicy/uczestniczki mają otwartą właściwą stronę.

Trener/ trenerka prosi uczestników aby kliknęli ikonę „Legalne Źródła” : <http://legalnakultura.pl/pl/legalne-zrodla> i następnie prosi uczestników/ uczestniczki o spisanie na przygotowanych i otrzymanych kartach pracy po 2-4 źródła umieszczone w bazie z 2 kategorii: FILM i MUZYKA

Trener/ trenerka kontroluje na bieżąco wykonywanie ćwiczenia i pomaga nieradzącym sobie uczestnikom/uczestniczkom.

Po wykonaniu zadania trener/ trenerka zadaje pytanie:

1. Czy dzięki portalowi Legalna Kultura udało się poznać, jakie są serwisy, które udostępniają zasoby rozrywkowe z poszanowaniem praw twórców?

Trener/ trenerka w zależności od zainteresowania i zaangażowania uczestników może rozwinąć dyskusję.

Ćwiczenie 2.YouTube

Metoda: praca indywidualna/ praca w parach

Czas ćwiczenia: 20 min.

Cel ćwiczenia: zapoznanie osób uczestniczących z serwisem YouTube oraz z jego możliwościami.

Przebieg ćwiczenia:

Osoby uczestniczące otwierają przeglądarkę internetową np. Google Chrome/Mozilla Firefox i w pasku adresowym wpisują stronę <http://www.youtube.pl>. Trener/ trenerka sprawdza czy wszyscy uczestnicy/uczestniczki mają otwartą właściwą stronę.

Trener/ trenerka prosi uczestników aby znaleźli zakładkę, w której można zapoznać się z informacjami na temat tego serwisu - <https://www.youtube.com/yt/about/pl/> . Trener/ trenerka kontroluje na bieżąco wykonywanie ćwiczenia i pomaga nieradzącym sobie uczestnikom/uczestniczkom.

Po wykonaniu zadania trener/ trenerka zadaje pytanie:

1. Co oferuje serwis YouTube?
2. Jak najlepiej wykorzystać możliwości, które daje YT ?

Trener/ trenerka w zależności od zainteresowania i zaangażowania uczestników może rozwinąć dyskusję.

Ćwiczenie 3. Wolne Lektury.

Metoda: praca indywidualna/ praca w parach

Czas ćwiczenia: 20 min.

Cel ćwiczenia: zapoznanie osób uczestniczących z biblioteką internetową Wolne Lektury.

Przebieg ćwiczenia:

Osoby uczestniczące otwierają przeglądarkę internetową np. Google Chrome/Mozilla Firefox i w pasku adresowym wpisują stronę <http://www.wolnelektury.pl> Trener/ trenerka sprawdza czy wszyscy uczestnicy/uczestniczki mają otwartą właściwą stronę. Osoby uczestniczące mają czas na zapoznanie się z portalem.

Trener/ trenerka prosi uczestników aby znaleźli zakładkę, w której można zapoznać się z regulaminem biblioteki - <http://wolnelektury.pl/info/regulamin/>. Prosi uczestników/ uczestniczki o zapoznanie się z regulaminem, a następnie o wyszukanie wybranych przez siebie pozycji - na przykład: „Lalka”, „Ogniem i mieczem”, „W pustyni i w puszczy”.

Trener/ trenerka kontroluje na bieżąco wykonywanie ćwiczenia i pomaga nieradzącym sobie uczestnikom/uczestniczkom.

VII. SPECYFIKA SZKOLENIA W ZALEŻNOŚCI OD RODZAJU GRUPY WIEKOWEJ LUB SPOŁECZNO-ZAWODOWEJ, DO KTÓREJ SZKOLENIE JEST SKIEROWANE

	Grupa / uczestnicy	Specyfika szkolenia (metodyka, język, ćwiczenia, oprogramowanie itp.) (jeśli dotyczy)
1.	18-34 lat	Nie dotyczy
2.	35-43 lat	Nie dotyczy
3.	44-65 lat	Nie dotyczy
4.	>65 lat	Osoby mogą potrzebować więcej czasu na wykonanie ćwiczeń. Nie używaj angielskojęzycznych słów typu feedback, zachęcanie do korzystania z ofert lokalnych instytucji w zakresie edukacji pozaformalnej.
5.	Osoby z niskim wykształceniem	Nie dotyczy
6.	Osoby o niskich dochodach	Nie dotyczy
7.	Osoby mieszkające na wsi	Nie dotyczy

VIII. PYTANIA DO ANKIETY BADAJĄCEJ PRZYROST KOMPETENCJI UCZESTNIKÓW SZKOLENIA

1. Czy portal Legalna Kultura zawiera bazę legalnych źródeł kultury?

a) tak

b) nie

2. Czy w bazie legalnych źródeł umieszczanych na portalu Legalna Kultura znajduje się serwisy dotyczące książek?

a) tak

b) nie

3. Czy YouTube jest serwisem, który udostępnia legalne zasoby?

a) tak

b) nie

4. Czy na portalu Wolne Lektury znajdują się również audiobooki?

a) tak

b) nie

5. Czy w sklepie cdp.pl można kupić gry komputerowe oraz filmy?

a) tak

b) nie

Prawidłowe odpowiedzi: 1a, 2a, 3a, 4a, 5a.

IX. LISTA ZAGADNIEŃ OMÓWIONYCH NA SZKOLENIU

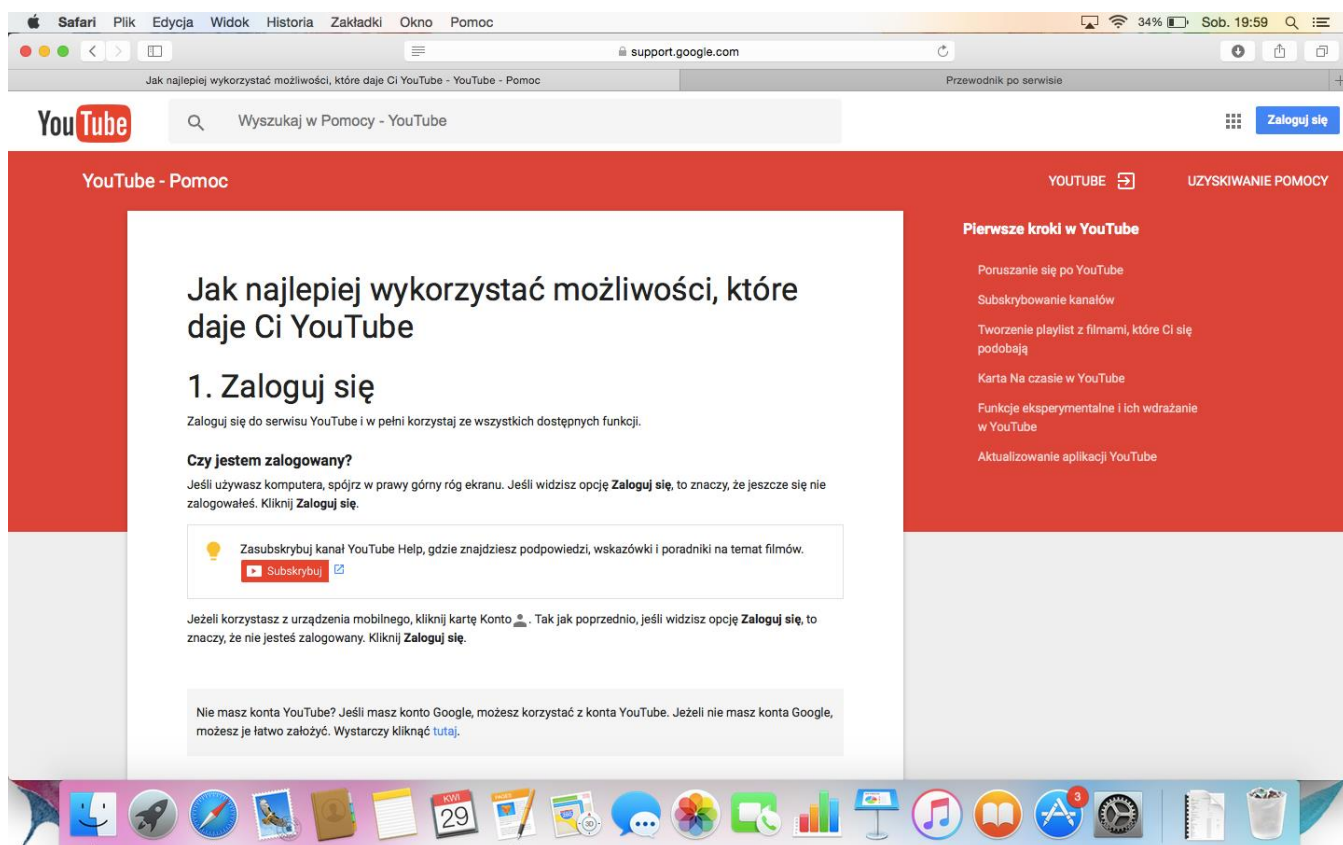
1. Legalne źródła rozrywki w Internecie.
2. YouTube.
3. Biblioteka internetowa Wolne Lektury.
4. Sklep z kulturą i rozrywką.

X. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA UCZESTNIKÓW

1. Prezentacja Power Point, którą trener/trenerka wyświetli OU w czasie szkolenia
2. Prezentacja Power Point z logo UE i Funduszy Europejskich w wersji czarno-białej do wydrukowania dla OU jako materiały.
3. Instrukcje do ćwiczeń dla uczestników - **Karta praca nr 1 – Legalne źródła kultury**
4. Materiały edukacyjne - zrzuty ekranowe (printscreen) dot. danej e-usługi

a) Pierwsze kroki w YouTube:

https://support.google.com/youtube/topic/4489102?hl=pl&ref_topic=4355266



b) Regulamin biblioteki Wolne Lektury: <http://wolnelektury.pl/info/regulamin/>

Wolne Lektury

Pomóż uwolnić książkę! Anatole France - Gospoda pod Królową Gęsią Nóżką
zebrane: 120,00 zł do końca zbiórki: 4 dni 04:03:00 potrzebujemy: 1956,24 zł

4436 darmowych utworów do których masz prawo

Wolne Lektury.pl

tytuł, autor, motyw/temat, epoka, rodzaj, gatunek, cytaty

Uwolnij kolejne lektury.
Przeznacz 1% swojego podatku na Fundację Nowoczesna Polska

Regulamin biblioteki

I. Zadania, organizacja i zakres działania biblioteki

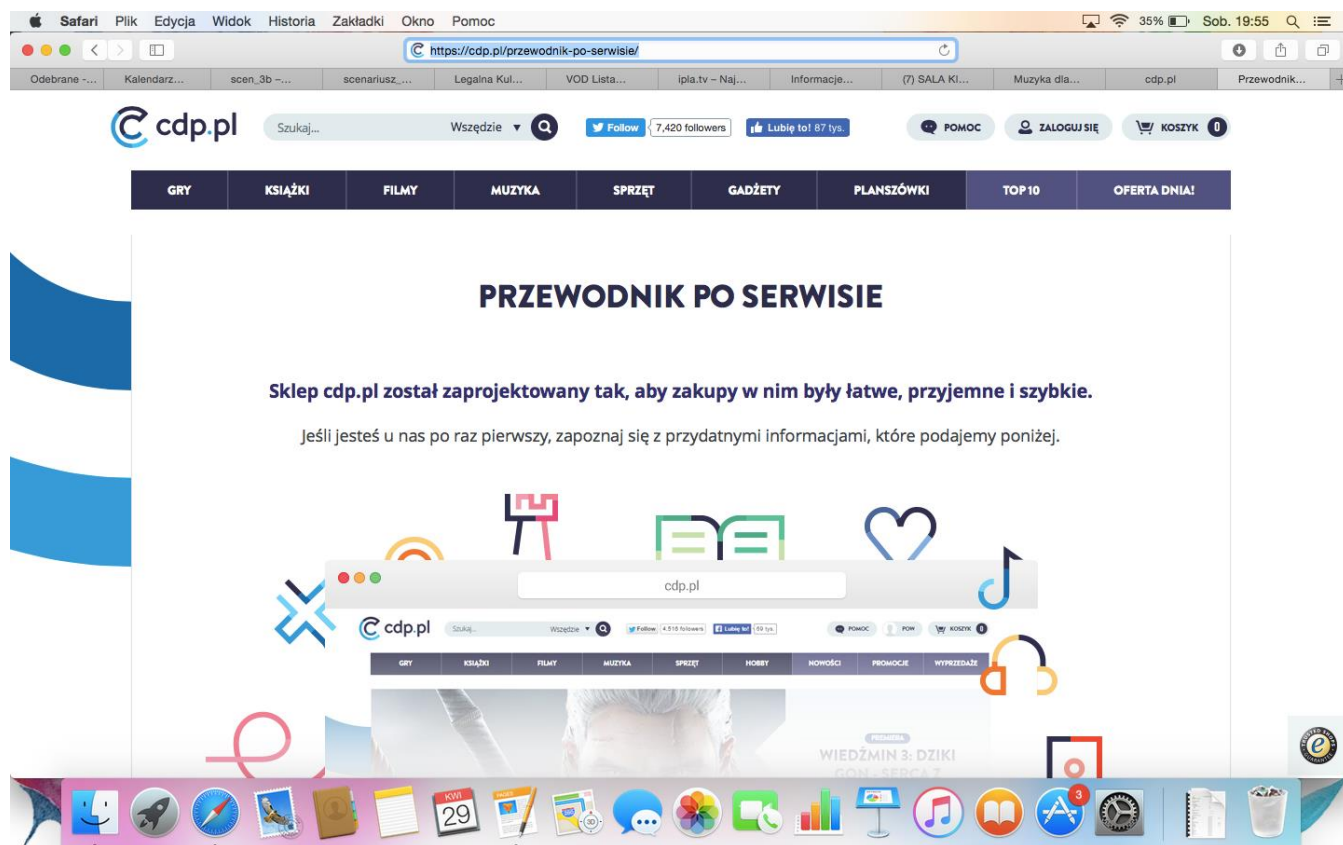
1. Wolne Lektury to projekt prowadzony przez Fundację Nowoczesna Polska. Reprodukcyjne cyfrowe wykonane m.in. przez Bibliotekę Narodową, Bibliotekę Śląską i Bibliotekę Elbląską z egzemplarzy pochodzących ze zbiorów BN, BS i BE. Hosting: ICM. Adres: Fundacja Nowoczesna Polska, 00-514 Warszawa, ul. Marszałkowska 84/92 lok. 125, tel/fax: (22) 621-30-17, e-mail: fundacja@nowoczesnapolska.org.pl
2. Wolne Lektury to biblioteka internetowa czynna 24 godziny na dobę, 365 dni w roku, której zasoby dostępne są całkowicie za darmo. Celem biblioteki jest obniżanie ekonomicznych, prawnych i technologicznych barier dostępu do zasobów kultury.
3. Biblioteka realizuje swoje zadania za pośrednictwem serwisu internetowego dostępnego pod adresem wolnelektury.pl oraz innych serwisów internetowych.

II. Prawa autorskie

1. Biblioteka internetowa Wolne Lektury udostępnia utwory zgodnie z zasadami określonymi w **Definicji Wolnych Dóbr Kultury** (freedomdefined.org).
2. 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.
3. Nagrania audiobooków podlegające ochronie praw pokrewnych do artystycznych wykonania i fonogramów oraz wszelkie materiały będące pod ochroną majątkowych praw autorskich (w tym przypisy i motywy literackie) udostępnione są na wolnej licencji CC Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0., chyba że oznaczono inaczej.

III. Znaki towarowe

c) Przewodnik po serwisie cdp.pl: <https://cdp.pl/przewodnik-po-serwisie/>



5. Materiał typu „jeśli chcesz wiedzieć więcej”:

1. <http://www.legalnakultura.pl/pl/strefa-edukacji> - przydatne materiały oraz warsztaty edukacyjne
2. <http://www.legalnakultura.pl/pl/prawo-w-kulturze/b-przewodnik-b-po-prawie-autorskim> - Przewodnik po prawie autorskim przygotowany z myślą o odbiorcach kultury; zawiera pomocne przykłady, pytania oraz odnośniki do przepisów prawnych.
3. <http://www.legalnakultura.pl/pl/czytelnia-kulturalna/wspolne-sprawy> - krótko i na temat o sprawach, które dotyczą całej kultury.
4. <http://www.legalnakultura.pl/pl/legalna-kultura/misja> - prezentacja misji Fundacji Legalna Kultura.



Scenariusz dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 3.0. Polska. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego i autorów. Zezwala się na dowolne wykorzystanie materiałów w tym utworów, tworzenia i rozpowszechniania ich kopii w całości lub we fragmentach, wprowadzania zmian i rozpowszechniania utworów zależnych - pod warunkiem zachowania niniejszej informacji licencyjnej i wskazania autorów oraz FRSI jako właścicieli praw do tekstu. Tekst licencji dostępny na stronie: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>.