

SCENARIUSZ SZKOLENIA STACJONARNEGO –nr OiH_R_1a

Wersja 1.1

MATERIAŁ WEWNĘTRZNY DLA TRENERÓW LOKALNYCH

TYTUŁ SZKOLENIA: Wirtualne Muzea Małopolski.

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

I. INFORMACJE PODSTAWOWE

Obszar tematyczny: „Odpoczynek i hobby”

Poziom: podstawowy

E-USŁUGI REGIONALNE – woj. małopolskie

[Uwaga: linki w scenariuszu są aktualne na 30.04.2019]

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

- Portal „Wirtualne Muzea Małopolski”: <http://muzea.malopolska.pl>

Czas trwania: 120 minut

II. SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE

W wyniku szkolenia uczestnik /uczestniczka:

- a) Wiedza
 - Wie, w jaki sposób korzystać z portalu Wirtualne Muzea Małopolski.
 - Wie jakie są zasoby portalu Wirtualne Muzea Małopolski.
 - Wie, jak wyszukiwać informacje o dziedzictwie kulturalnym Małopolski za pośrednictwem Internetu.
- b) Umiejętności
 - Potrafi znaleźć informacje o dziedzictwie kulturalnym Małopolski online.
 - Potrafi sprawdzić w Internecie aktywność ośrodków, które odpowiadają moim zainteresowaniom skorzystać z ich oferty
 - Potrafi znaleźć w Internecie ofertę małopolskich instytucji kultury: bibliotek, muzeów, archiwów, itp.

c) Postawa

- Poszerza swoją świadomość na temat znaczenia i wagi korzystania z legalnych zasobów kultury w Internecie, bezpieczeństwa w sieci, a także zagadnień ochrony własności intelektualnej.
- Jest zainteresowany informacją na temat dziedzictwa kulturalnego Małopolski.

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

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)

(4.1.3) potrafię znaleźć serwisy Internetowe 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)

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

Uczestnik/uczestniczka dzięki posługiwaniu się e-usługą omawianą na szkoleniu, będzie potrafił/potrafiła skorzystać z portalu „Wirtualne Muzea Małopolski”, a tym samym cyfrowo odkrywać dziedzictwo kulturowe regionu co będzie impulsem do odwiedzenia unikatowych kolekcji muzealnych Małopolski.

Projekt Wirtualne Muzea Małopolski ma na celu zachowanie dziedzictwa kulturowego Małopolski w formie cyfrowej i udostępnienie go szerokiemu gronu odbiorców w internecie.

III. WARUNKI UDZIAŁU UCZESTNIKA / UCZESTNICZKI W SZKOLENIU

Osoba uczestnicząca w szkoleniu powinna posiadać podstawową znajomość obsługi komputera (Pierwsze kroki z komputerem), w szczególności umieć 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 pisanie (notowania) dla osób uczestniczących;
- kartki białe i kolorowe, papier flipchart, małe karteczki samoprzylepne,
- markery,
- taśma malarska.

Inne materiały:

- w zależności od specyfiki danego ćwiczenia, jak niżej.

V. RAMOWY SCENARIUSZ SZKOLENIA

Scenariusz – jest jedynie wskazówką dla osoby prowadzącej szkolenie. Opis początku i zakończenia szkolenia należy każdorazowo dostosować do sytuacji danej grupy. W scenariuszach są one opisane w sposób, który pozwala przeprowadzić szkolenie dla grupy, której uczestnicy nie brali dotychczas udziału w innych szkoleniach w ramach projektu, nie znają się. W grupach, dla których to szkolenie jest kolejnym a tym bardziej, gdy uczestniczą w tym samym dniu w więcej niż 2-godzinny szkoleniu – obie części, a przynajmniej rozpoczęcie należy odpowiednio skrócić / uprościć.

Rekomendujemy jednakże, aby nie eliminować zawierania tzw. kontraktu (zasad pracy na szkoleniu), przedstawienia celów szkolenia a także elementu ewaluacji – choć mogą być bardzo skrócone. W części głównej szkolenia we wszystkich scenariuszach zostało zaproponowanych na tyle dużo ćwiczeń, aby wypełniły one dodatkowy czas. Można także posłużyć się materiałami z części X, aby dopełnić treści szkolenia w przypadku grup, które dobrze sobie radzą z komputerem i wykonują zadania szybciej niż inni.

Czas trwania modułu	Moduł	Czas trwania poszczególnych zagadnień / ćwiczeń	Potrzebne materiały
20 min	Początek szkolenia: <ul style="list-style-type: none"> - Przedstawienie się trenera / trenerki - Informacja trenera / trenerki o tym, że szkolenie jest realizowane w ramach projektu e-Mocni i współfinansowane ze środków UE - Przedstawienie się uczestników. - Przedstawienie celów szkolenia. - Zebranie na tablicy oczekiwań wobec szkolenia. - 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; 	20 min	Flipchart, flamastry, Pytania do losowania

	<p>zgłaszamy zakłócenia; wyciszamy telefony; zachowujemy tajemnicę grupy; nie oceniamy.</p> <p>- Pre-test (wypełnienie)</p>		
90 min	<p>Przebieg szkolenia:</p> <p>1. Wirtualne Muzea Małopolski – idea portalu.</p> <p>- Trener/ trenerka przechodzi do ćwiczenia nr 1 (patrz poniższa instrukcja).</p> <p>- Po zakończeniu i podsumowaniu ćwiczenia nr 1, Trener/ trenerka wprowadza uczestników do portalu Wirtualne Muzea Małopolski posługując się przy tym prezentacją.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ „Wirtualne Muzea Małopolski” to projekt mający na celu zachowanie dziedzictwa kulturowego Małopolski w formie cyfrowej i udostępnianie go szerokiemu gronu odbiorców w Internecie. ➤ W ramach projektu utworzono Regionalną Pracownię Digitalizacji oraz niniejszy portal, na którym można podziwiać już blisko 1000 zdigitalizowanych eksponatów z 39 małopolskich muzeów. To unikalna na skalę całego kraju inicjatywa udostępnienia w sieci tak różnorodnych zasobów z tak wielu muzeów na jednym portalu. ➤ Dzięki przestrzeni wirtualnej dochodzi też do spotkania, które w rzeczywistości niezmiernie trudno byłoby zrealizować: obiektów z wielkich, uznanych muzeów, jak i tych z mniejszych ośrodków, które kryją w sobie fascynujące, a często mało znane skarby; artystów, których dzieła rozproszone są na różnych wystawach; zjawisk w historii sztuki i ludzkości, które można zinterpretować poprzez tak różne i nieoczywiste zestawienia muzealiów. ➤ WMM to zarówno eksponaty w formie 3D i 2D, jak i ukazujące je w szerszym kontekście teksty oraz nagrania audio, w tym przeznaczone dla osób niewidomych i słabowidzących specjalne nagrania w technice audiodeskrypcji. To również pogłębione <u>interpretacje</u> ważnych zagadnień autorstwa specjalistów w danych dziedzinach, ukazane zarówno w formie tekstów, jak i graficznych prezentacji oraz czytane przez znane głosy. To także źródło inspiracji do aktywnego traktowania muzealnych zbiorów i przygotowane w tym celu <u>ćwiczenia</u>. <p>2. Spacer po portalu Wirtualne Muzea Małopolski</p> <p>Portal WMM – Mapa strony:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Strona główna</u> ▪ <u>Obiekty</u> <p>Lista wszystkich obiektów. Kliknij na jeden z nich aby przejść do karty obiektu. Tematy umożliwiają selekcje eksponatów wg kategorii pojęciowych. Po prawej stronie możesz zmienić ustawienie widoku listy.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Interpretacje</u> <p>Znajdziesz tutaj tematy zinterpretowane przez specjalnie</p>	<p>30 min</p> <p>-15 min ćw.</p> <p>-15 min prezentacja</p> <p>60 min</p>	<p>Flipchart, flamastry, kartki A4, długopisy, rzutnik, ekran, komputery z dostępem do Internetu</p>

<p>zaproszonych autorów ze świata nauki, kultury i sztuki. Dzięki nim zobaczysz wybrane eksponaty w nowych kontekstach i poznasz relacje między nimi. Te autorskie kolekcje zostały opisane tekstem i zilustrowane obrazem. Niektóre z nich możesz także odsłuchać - czytają je znane osoby związane z Małopolską</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Gra</u> <p>Nastał chaos. Przeszłość została zmodyfikowana. Błędy naprawia elitarna jednostka OBRONCÓW CZASU. Zostań jednym z nich!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Ćwiczenia</u> <p>Muzea inspirują do odkrywania świata. Nie tylko gromadzą dzieła, które są dowodem talentu i umiejętności ich twórców, ale także mogą wzbudzać nowe zainteresowania, pomóc w znalezieniu hobby, wspierać odkrywanie własnych pasji. W „Ćwiczeniach” zapraszamy do zainspirowania się obiektami ze zbiorów WMM.</p> <p>W dziale „Myśl inaczej!” można poćwiczyć kreatywność oraz w nowy sposób przyjrzeć się eksponatom i stworzyć własną wystawę.</p> <p>W dziale „Naucz się!” można się dowiedzieć, jak świadomie patrzeć na krajobraz, poznać zasady sztuki opowiadania czy zostać obserwatorem ptaków.</p> <p>W dziale „Zrób to sam!” można się dowiedzieć, jak samodzielnie wykonać wyjątkową rzecz inspirowaną muzealnymi eksponatami.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Audio</u> <p>Małopolska w 100 obiektach to krótkie dźwiękowe opowieści, które mają swój początek w 100 eksponatach. Wybrano je ze względu na ich związek z regionem. O niezwykłych ludziach i nieznanych wydarzeniach, egzotycznej codzienności i bliskich bohaterach, o prawdach, cudach i absurdach opowiadają eksperci, uważni badacze i pasjonaci.</p> <p>„Wielka historia”, „wielka kultura” i „wielka sztuka” nie dzieją się gdzieś daleko stąd. Właśnie Małopolska pozwala przyjrzeć się im z bliska, zrozumieć, odnieść do szerszego kontekstu.</p> <p>Znajdziesz tu ponad 100 kilkuminutowych nagrań: do pobrania i odtworzenia na przenośnym odtwarzaczu, telefonie komórkowym lub do odsłuchania na portalu. Do każdego obiektu, z myślą o osobach niewidomych i słabowidzących, przygotowaliśmy także specjalne nagrania w technice audiodeskrypcji.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Społeczność</u> <p>To jest miejsc, gdzie może podzielić się swoimi pasjami z innymi użytkownikami publikując własne kolekcje eksponatów, śledzić postępy w grze i planować wyprawy muzealne w kalendarzu wydarzeń.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ O <u>Nas</u>: O projekcie; O zespole; Aktualności (w formie BLOGu); Jak korzystać z zasobów portalu – Regulamin. ▪ <u>Muzea</u> <p>Znajdziesz tutaj informacje na temat wszystkich muzeów -</p>		
---	--	--

	<p>partnerów projektu Wirtualne Muzea Małopolski. Zobacz podstrony muzeów, dane praktyczne i listy eksponatów zdigitalizowanych w muzeach w ramach projektu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Mapa strony</u> ▪ <u>Regulamin</u> ▪ <u>Kontakt</u> <p>- Po prezentacji poszczególnych zakładki mapy strony, trener/trenerka przechodzi do ćwiczenia nr 2 (patrz poniższa instrukcja).</p> <p>- Po zakończeniu ćwiczenia nr 2, trener/trenerka przechodzi do ćwiczenia nr 3 i ćwiczenia nr 4 (patrz poniższe instrukcje).</p> <p>Po zakończeniu ćwiczeń i odpowiedzi na ewentualne pytania, trener/trenerka przechodzi do ostatniej części szkolenia.</p>	<p>- 10 min prezent</p> <p>- 10 min ćw. 2</p> <p>- 20 min ćw. 3</p> <p>- 20 min ćw. 4</p>	
10 min	<p>Zakończenie 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/ trenerki</p> <p>- Post-test (wypełnienie)</p> <p>Rozdanie zaświadczeń i pożegnanie</p>	<p>5 minut</p> <p>5 minut</p>	<p>Kartki z walizką i koszem, zaświadczenia</p>

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
- fakultatywnie: 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.
- Opisy poszczególnych ćwiczeń

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 wybranych e-usług, czyli serwisów oferujących bilety na wydarzenia kulturalne lub sportowe są propozycją. Jeśli trener lokalny/trenerka lokalna sam korzysta z innych serwisów można tutaj wprowadzić zmianę.

Szczegółowe wskazówki, związane z prezentacją e-usług prezentowanych na szkoleniu

Portal Wirtualne Muzea Małopolski jest bardzo przejrzysty i umożliwia wiele aktywności. Wskazane jest wcześniejsze dokładne zapoznanie się z portalem, a nawet zarejestrowanie swojego konta. Z portalu mogą skorzystać nie tylko mieszkańcy Małopolski, ale również inne osoby zainteresowane tematyką dziedzictwa kulturalnego.

Oszacowanie czasu potrzebnego na przeprowadzenie poszczególnych ćwiczeń:

- Ćwiczenie 1 (15 min)
- Ćwiczenie 2 (10 min)
- Ćwiczenie 3 (20 min)
- Ćwiczenie 4 (20 min)

Inne przydatne informacje dla trenera / trenerki:

Portal Wirtualne Muzea Małopolski jest bardzo przejrzysty i umożliwia wiele aktywności. Wskazane jest wcześniejsze dokładne zapoznanie się z portalem, a nawet zarejestrowanie swojego konta. Poniższe ćwiczenia są propozycją. W zależności od specyfiki danej grupy, można modyfikować, czy też dodawać ćwiczenia. Wskazane jest skorzystanie z ćwiczeń zawartych w samym portalu - <http://muzea.malopolska.pl/cwiczenia>.

Opis poszczególnych ćwiczeń:

Ćwiczenie 1. Wirtualne Muzea Małopolski – co to takiego?

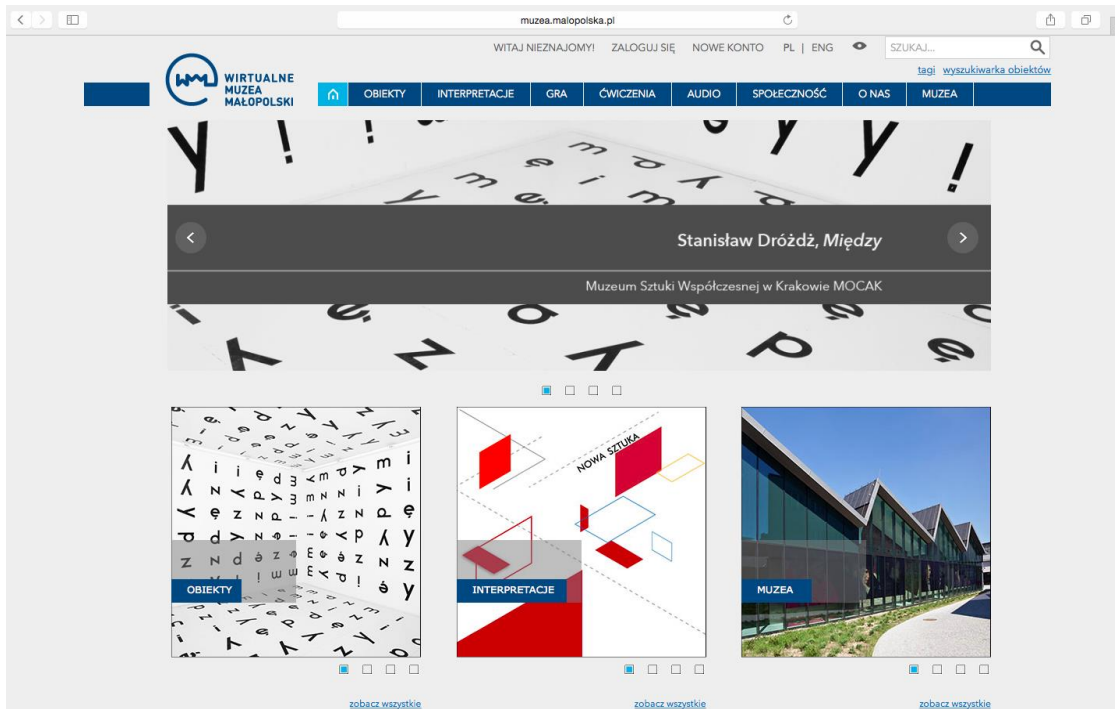
Praca indywidualna lub w parach

Metoda: ćwiczenie

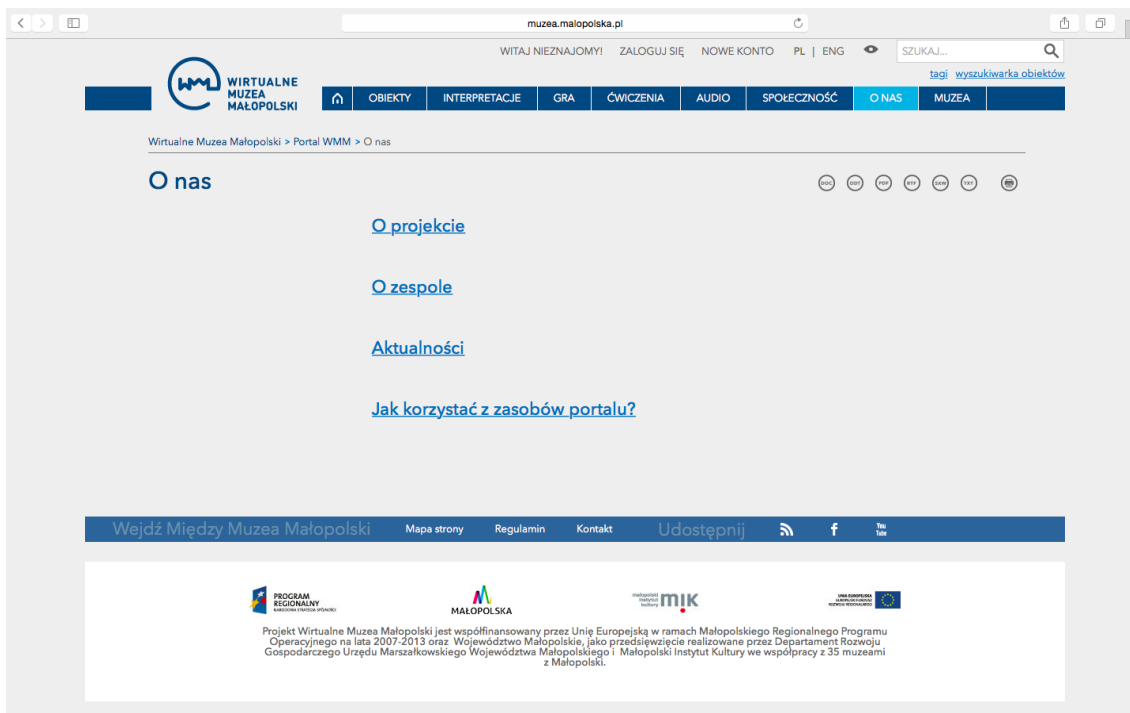
Czas ćwiczenia: 15 min.

Przebieg ćwiczenia:

- Trener lokalny/ trenerka lokalna prosi uczestników, aby w wyszukiwarce Google wpisać hasło „Wirtualne Muzea Małopolski”. Następnie prosi uczestników o wyszukanie adresu internetowego portalu i wejście na portal.
- Następnie trener/ trenerka prosi o zapoznanie się z portalem <http://muzea.malopolska.pl> oraz spisanie na kartce nazw zakładki, czy ciekawych informacji z pierwszego wrażenia.



- Następnie trener/trenerka prosi uczestników o przeczytanie informacji zawartych **w zakładce O Nas** - <http://muzea.malopolska.pl/o-nas> i kliknięcie w pierwszy link, czyli **O projekcie** i przeczytanie informacji tam zawartych, a następnie w link **Jak korzystać z zasobów portalu?** - <http://muzea.malopolska.pl/regulamin>



Ćwiczenie 2. Muzea w portalu Wirtualne Muzea Małopolski

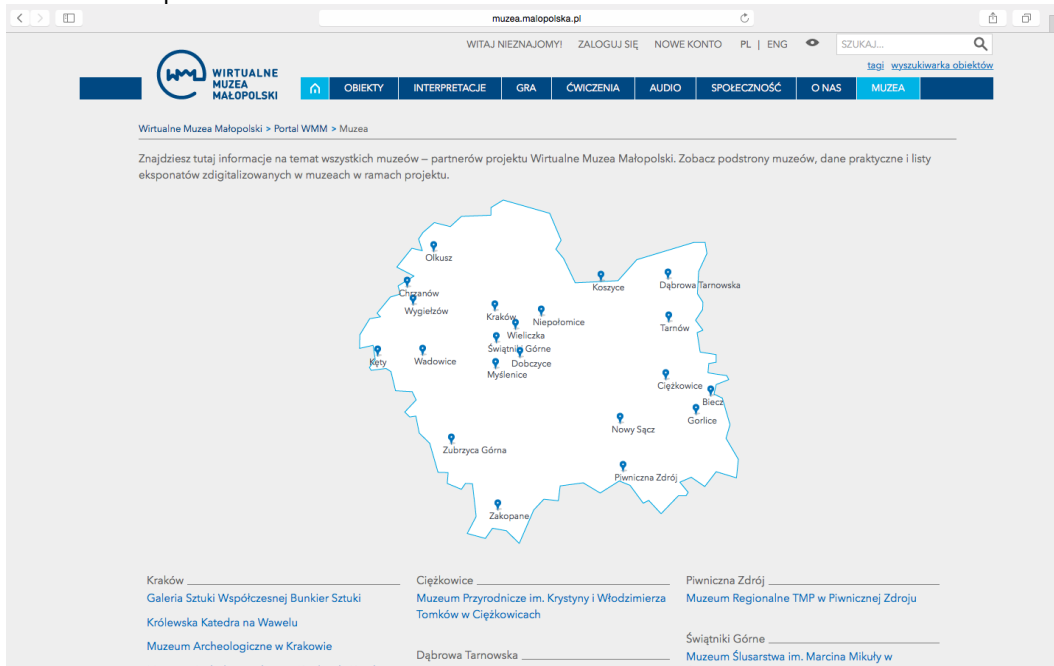
Praca indywidualna lub w parach

Metoda: ćwiczenie

Czas ćwiczenia: 10 min.

Przebieg ćwiczenia:

- Trener/trenerka zaprasza uczestników do wejścia w zakładkę Muzea - <http://muzea.malopolska.pl/muzea> i następnie spisanie na kartce jak największej liczby muzeów – partnerów portalu Wirtualne Muzea Małopolski.



- Następnie, prosi uczestników o wejście na stronę muzeum, którego odwiedzeniem dany uczestnik/uczestniczka jest najbardziej zainteresowany/a.
- Po wykonaniu poleceń, trener/trenerka prosi uczestników/uczestniczki o podzielenie się swoimi wrażeniami.

Ćwiczenie 3. Obiekty w portalu Wirtualne Muzea Małopolski

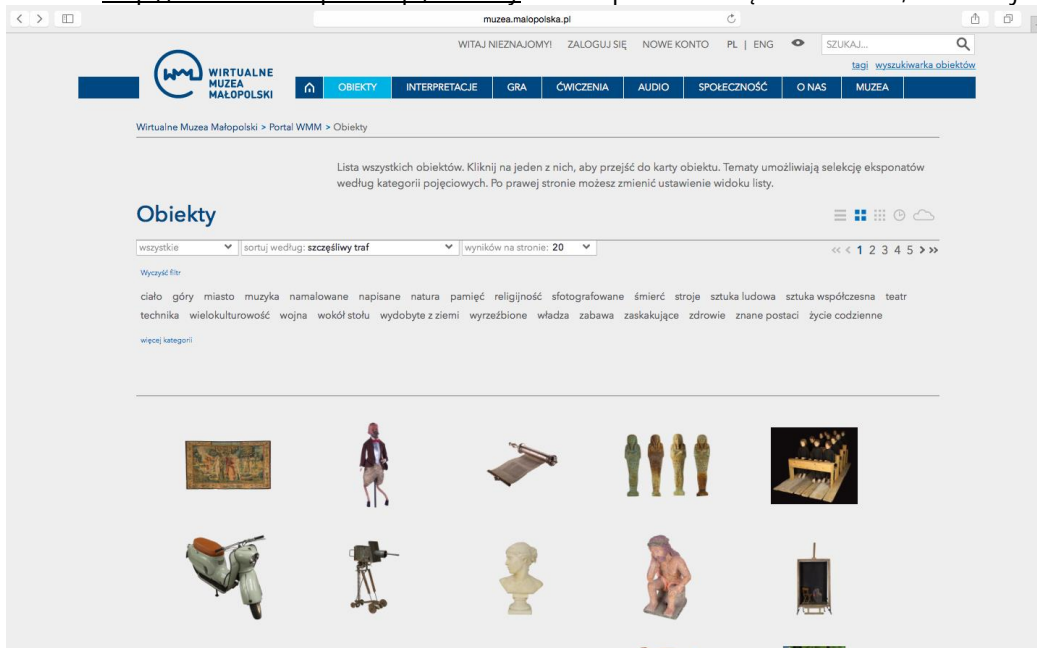
Praca indywidualna lub w parach

Metoda: ćwiczenie

Czas ćwiczenia: 20 min.

Przebieg ćwiczenia:

- Trener/trenerka zaprasza uczestników do wejścia w zakładkę Obiekty - <http://muzea.malopolska.pl/obiekty> oraz zapoznanie się z obiektami, które najbardziej ich interesują



- Po wykonaniu polecenia, trener/trenerka prosi uczestników/uczestniczki o podzielenie się swoimi wrażeniami.

Ćwiczenie 4. Ćwiczenia w portalu Wirtualne Muzea Małopolski

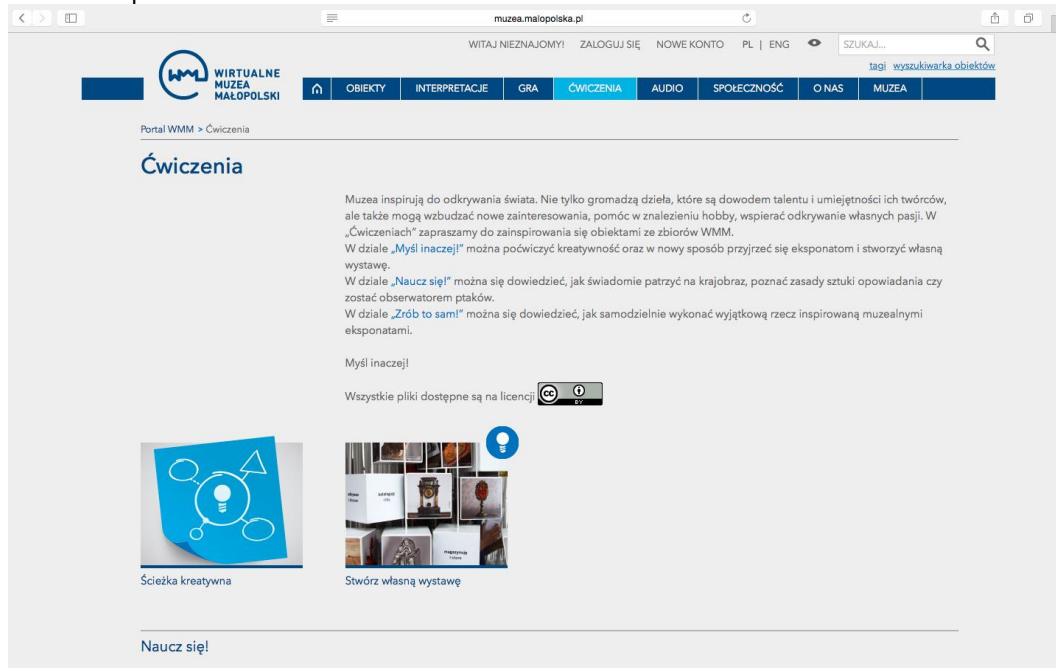
Praca indywidualna lub w parach

Metoda: ćwiczenie

Czas ćwiczenia: 20 min.

Przebieg ćwiczenia:

- Trener/trenerka zaprasza uczestników do wejścia w zakładkę Ćwiczenia - <http://muzea.malopolska.pl/cwiczenia> i następnie spisanie zapoznanie się z ćwiczeniami umieszczonymi w portalu.



- Następnie, prosi uczestników/ uczestniczki o zrobienie jednego wybranego ćwiczenia.
- Po wykonaniu ćwiczenia, trener/trenerka prosi uczestników/uczestniczki o podzielenie się swoimi wrażeniami.

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	Osoby w tym wieku mogą być szczególnie zainteresowane tą tematyką.
4.	>65 lat	Osoby w tym wieku mogą być szczególnie zainteresowane tą tematyką. Mogą potrzebować więcej czasu na wykonanie ćwiczeń.
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 w wyszukiwarce Google można znaleźć portal Wirtualne Muzea Małopolski?
 - a) tak
 - b) nie
2. Który z poniższych adresów jest prawidłowym adresem portalu Wirtualne Muzea Małopolski?
 - a) www.muzeamalopolska.eu
 - b) <http://muzea.malopolska.pl>
3. Czy korzystanie z portalu Wirtualne Muzea Małopolski jest płatne?
 - a) tak
 - b) nie
4. Czy w portalu Wirtualne Muzea Małopolski znajdują się zdigitalizowane eksponaty z małopolskich muzeów?
 - a) tak
 - b) nie
5. Czy portal Wirtualne Muzea Małopolski posiada blog?
 - a) tak
 - b) nie

Prawidłowe odpowiedzi: 1a; 2b; 3b; 4a; 5a.

IX. LISTA ZAGADNIEŃ OMÓWIONYCH NA SZKOLENIU

1. Wirtualne Muzea Małopolski – idea portalu.
2. Jak korzystać z zasobów portalu Wirtualne Muzea Małopolski.

X. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA UCZESTNIKÓW

1. Prezentacja Power Point – do wyświetlenia przez trenera/ trenerki w czasie szkolenia.
2. Prezentacja Power Point – z logo Unii Europejskiej i Funduszy europejskich w wersji czarno-białej do wydruku jako materiały dla uczestników.
3. Materiały edukacyjne: Regulamin Portalu Wirtualne Muzea Małopolski - <http://muzea.malopolska.pl/regulamin> (treść Regulaminu znajduje się w oddzielnym materiale, załączonym do scenariusza).



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/>.