

Σχέδιο Μαθήματος 5.6 – Πνευματικά δικαιώματα

1. Γενικά Στοιχεία

- **Ονοματεπώνυμο Εκπαιδευτικού:** Νουβάκης Πέτρος
- **Ημερομηνία:** __/__/____
- **Σχολείο:** 6^ο Γυμνάσιο Δράμας
- **Τάξη:** Α' Γυμνασίου
- **Αριθμός Μαθητών:** 13
- **Διάρκεια:** 2 διδακτικές ώρες

2. Αντικείμενο Διδασκαλίας

- **Θεματική Ενότητα:** 5. Γνωρίζω το Διαδίκτυο και Επικοινωνώ.
- **Τίτλος Μαθήματος:** 5.6 Πνευματικά Δικαιώματα: Δημιουργώ και Μοιράζομαι Υπεύθυνα.
- **Περιεχόμενο:** Ορισμός πνευματικών δικαιωμάτων, τι προστατεύεται και τι όχι, Δίκαιη Χρήση (Fair Use), Δημόσιος Τομέας (Public Domain), Άδειες Creative Commons (CC), ζητήματα Τεχνητής Νοημοσύνης (AI)

3. Υλικοτεχνική Υποδομή & Εκπαιδευτικό υλικό

- **Χώρος:** Εργαστήριο Πληροφορικής (διαδραστικός πίνακας, ΗΥ μαθητών, Browser, σύνδεση στο Διαδίκτυο, Λογισμικό Ζωγραφικής (MS Paint ή Draw.io).
- **Ψηφιακό Υλικό** (αναρτημένα στο eClass και τοπικά):
 1. 5.6-pnevmatika_dikaiomata.html (Διαδραστική Θεωρία, Παραδείγματα & Quiz)
 2. 5.6-workshop.html (Φύλλο Εργασίας - "The Legal Remix")
- **Εφεδρικό σχέδιο** (offline mode)
 - Όλα τα HTML αρχεία είναι αποθηκευμένα τοπικά στον server του εργαστηρίου (εξυπηρέτηση με έναν απλό python httpserver από τον κατάλογο όπου βρίσκονται αποθηκευμένα) και ο σύνδεσμος στο desktop κάθε υπολογιστή μαθητή (index5.html). Τα αρχεία αυτά είναι προσβάσιμα και από το eClass σε μορφή ηλεκτρονικού βιβλίου όλης της Ενότητας 5.
- **Υπόρρητες παραδοχές:**
 - Γνωρίζουν όλοι οι μαθητές τι είναι το Youtube / TikTok; (Μάλλον ναι, αλλά μπορεί 1-2 να μην έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο στο σπίτι).
 - Είναι δεδομένο ότι οι μαθητές έχουν την ευχέρεια να διαχειριστούν αρχεία (Λήψη από Browser, Μετονομασία αρχείου, Εντοπισμός φακέλου

‘Λήψεις’) για το Βήμα 4 του workshop που τους ζητάμε να αποθηκεύσουν την εικόνα;

- Υποθέτουμε ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ρόλων (Δικαστήριο), οι μαθητές θα διατηρήσουν τη σοβαρότητα της διαδικασίας και δεν θα μετατρέψουν την αντιπαράθεση των ρόλων (Δημιουργός vs Θέμης) σε προσωπική διαμάχη ή αστεϊσμό που θα ακυρώσει τον εκπαιδευτικό στόχο

4. Στόχοι της Διδασκαλίας

- **Γνωστικοί:**
 - Να ορίζουν τι είναι τα πνευματικά δικαιώματα και τη διάρκειά τους (70 χρόνια μετά τον θάνατο του δημιουργού).
 - Να διακρίνουν τις έννοιες: Δίκαιη Χρήση, Δημόσιος Τομέας και Άδειες Creative Commons.
 - Να εξηγούν τη σημασία των συμβόλων CC (BY, NC, SA, ND).
 - Να κατανοούν ότι έργα που παράγονται αποκλειστικά από Τεχνητή Νοημοσύνη δεν προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα.
- **Δεξιότητες:**
 - Να εντοπίζουν νόμιμο υλικό (εικόνες, ήχους) από πηγές όπως Pixabay ή Wikimedia Commons.
 - Να επιλέγουν την κατάλληλη άδεια Creative Commons για τα δικά τους έργα.
 - Να αναφέρουν σωστά τον δημιουργό και την άδεια χρήσης σε ένα έργο remix.
- **Στάσεις/Αξίες:**
 - Να σέβονται την πνευματική ιδιοκτησία των άλλων και να αποφεύγουν την πειρατεία.
 - Να αναπτύξουν κουλτούρα "ανοιχτού διαμοιρασμού" της γνώσης.

5. Οργάνωση & διαφοροποίηση της Διδασκαλίας

Μοντέλο: Κονστρουκτιβιστικό & Βιωματικό (Μελέτη περίπτωσης → Θεωρία → Πράξη/Remix)

Ψηφιακή Προσβασιμότητα: Αξιοποίηση των δυνατοτήτων του λογισμικού για μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες (εναλλαγή γραμματοσειράς OpenDyslexic, φωνητική αφήγηση/Audio στα modal παράθυρα).

Ομαδοσυνεργατική μέθοδος: Στην ομαδική εργασία, οι 13 μαθητές εργάζονται στα προκαθορισμένα ζευγάρια τους: 6 ζευγάρια + 1 μαθητής που εντάσσεται σε ένα ζευγάρι σχηματίζοντας τριάδα (σύνολο: 6 ομάδες, εκ των οποίων 1 τριμελής). Οι

θέσεις τους είναι προκαθορισμένες από την πρώτη ημέρα του εργαστηρίου, επομένως η σύνθεση ομάδων δεν χρειάζεται διαχείριση.

- **Στρατηγική Πρόληψης Συγκρούσεων:** Στα μέλη μιας ομάδας εφαρμόζεται ο κανόνας "Οδηγός & Συνοδηγός" (Pilot & Co-pilot). Στα μισά του χρόνου εργασίας, οι ρόλοι αλλάζουν υποχρεωτικά (όποιος κρατούσε το ποντίκι, το δίνει στον άλλον).

Διαφοροποίηση και συμπερίληψη:

1. Για μαθητές με **χαμηλότερη ετοιμότητα:**
 - Στο Βήμα 3 (Attribution), ήδη παρέχεται προσυμπληρωμένο template:
 - Αρχική Εικόνα από: [Πηγή/Δημιουργός]
 - Remix από: [Τα ονόματά σας]
 - Νέα Άδεια: [Η δική σας άδεια CC]"
 - Ο License Generator απλοποιεί την επιλογή CC άδειας
 - Το ψηφιακό υλικό χρησιμοποιεί οπτικά σύμβολα (emojis, icons) δίπλα σε κάθε έννοια για να βοηθήσει μαθητές με χαμηλή αναγνωστική ικανότητα
2. Για μαθητές που **ολοκληρώνουν νωρίτερα:** Καλούνται να βρουν μια δεύτερη εικόνα με διαφορετική άδεια (π.χ. Public Domain αντί για CC) και να εξηγήσουν στο ζευγάρι τους πώς θα άλλαζε η τελική άδεια του Remix τους.
Προτεινόμενη διεύθυνση: <https://publicdomainreview.org/collections/>
3. Συγκεκριμένη υλοποίηση για μαθητές με ΕΕΑ στη σελ. 8 (**Διαφοροποίηση**).

6. Δόμηση Πορείας Διδασκαλίας (2 Διδακτικές Ώρες)

1^η Διδακτική Ώρα: Θεωρία & Οι Κανόνες του Παιχνιδιού

Στην 1η ώρα, οι υπολογιστές των μαθητών παραμένουν κλειστοί για να εστιάσουν στον πίνακα

α. Αφόρμηση - Το Σενάριο του Θέμη (10 λεπτά)

(10 λεπτά)

- Προβολή στο διαδραστικό πίνακα του ψηφιακού υλικού [5.6-pneumatika.dikaiomata.html](https://pneumatika.dikaiomata.html) και καθοδηγούμενη συζήτηση στην ολομέλεια.
- **Καρτέλα 1 (Θεωρία):** Παρουσίαση της ιστορίας του Θέμη, του οποίου το βίντεο "κατέβηκε" από το YouTube.
- **Συζήτηση:** "Γιατί συνέβη αυτό;". Ο εκπαιδευτικός εξηγεί το Ηθικό και Περιουσιακό δικαίωμα.
- Γίνεται αναφορά στο τι είναι τα πνευματικά δικαιώματα προβάλλοντας τη σχετική εικόνα σε πλήρη οθόνη και ακολούθως αναφέρεται τι προστατεύεται (π.χ. λογοτεχνία, λογισμικό) και τι όχι (π.χ. ιδέες), καθώς και το νέο ζήτημα της Τεχνητής Νοημοσύνης.

β. Εισαγωγή στη Νόμιμη Χρήση (Μέρος Α')**(5 λεπτά)**

Ο εκπαιδευτικός προβάλλει στον Διαδραστικό Πίνακα την **Καρτέλα 2**. Ρωτάει:
"Υπάρχει τρόπος να χρησιμοποιήσει ο Θέμης το τραγούδι χωρίς να ζητήσει άδεια και χωρίς να παρανομήσει;"

- Κάνει κλικ ΜΟΝΟ στην 1η κάρτα: **Fair Use** (Δίκαιη Χρήση).
- Εξηγεί σύντομα ότι επιτρέπεται η χρήση μικρού μέρους για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
- Προβληματισμός: "Είναι όμως πάντα ξεκάθαρο το Fair Use; Ποιος το αποφασίζει;" (Γέφυρα για το παιχνίδι ρόλων).

γ. Παιχνίδι ρόλων «Δικαστήριο»**(15 λεπτά)**

Προετοιμασία <u>Εκπαιδευτικός:</u> «Μόλις είδαμε 3 τρόπους νόμιμης χρήσης. Αλλά ποιος αποφασίζει αν κάτι είναι Fair Use ή όχι;» - ΤΟ ΔΙΚΑΣΤΗΡΙΟ ! Θα γίνουμε δικαστήριο για την υπόθεση του Θέμη. Χρειάζομαι εθελοντές: • 1 Θέμη • 1 Δημιουργός της μουσικής (ο θυμωμένος!) • 1 Δικηγόρος του Θέμη • 1 Δικαστής • Οι υπόλοιποι = Ενόρκοι (θα αποφασίσετε αν είναι ένοχος!)" [Επιλογή εθελοντών 30"] [Τοποθέτηση μπροστά 15"] [Διανομή καρτών ρόλων 30"] Ο εκπαιδευτικός δίνει σε κάθε ηθοποιό μια έντυπη κάρτα (Παράρτημα σελ. 11) και λέει: "Αυτές οι κάρτες είναι για υποστήριξη, όχι για να τις διαβάσετε σαν ρομπότ. Μιλήστε με δικά σας λόγια. Κοιτάξτε τη κάρτα ΜΟΝΟ αν ξεχάσετε." [Προφορική εξήγηση σε κάθε ρόλο - 1'] • Στο Δημιουργό: "Εσύ είσαι θυμωμένος! Πες πώς νιώθεις." • Στο Θέμη: "Εσύ το έκανες για το σχολείο. Απάντα ειλικρινά." • Στο Δικηγόρο: "Εσύ υπερασπίζεσαι τον Θέμη με Fair Use." • Στο Δικαστή: "Εσύ διευθύνεις τη δίκη και παίρνεις την ψηφοφορία." Οι μαθητές με δυσκολία στη δημόσια ομιλία μπορούν να είναι Ένορκοι ή να διαβάσουν από κάρτα	3 λεπτά
Κατηγορία <u>Δικαστής</u> (διαβάζει από καρτέλα): "Ανοίγει η δίκη. Ο Δημιουργός κατηγορεί	3 λεπτά

τον Θέμη για παράνομη χρήση μουσικής." <u>Εκπαιδευτικός</u> στο Δημιουργό: "Πες μας, τι έκανε ο Θέμης και γιατί είσαι θυμωμένος;" <u>Δημιουργός</u> (με βοήθεια εκπαιδευτικού): "Δούλεψα 6 μήνες για να φτιάξω αυτό το τραγούδι! Ο Θέμης το πήρε χωρίς να με ρωτήσει! Το ανέβασε στο YouTube και βγήκε σε 1000 άτομα! Δεν είναι δίκαιο! Ζητάω αποζημίωση 1000€!" [<u>Εκπαιδευτικός</u> προτρέπει: "Πώς νιώθεις;"] - "Νιώθω κλεμμένος!" <u>Εκπαιδευτικός</u> στην τάξη: "Καταλαβαίνετε γιατί είναι θυμωμένος; Σηκώστε χέρι αν είστε τώρα πιο πολύ με τον Δημιουργό."	
Υπεράσπιση <u>Εκπαιδευτικός</u> στο Δικηγόρο: "Τώρα εσύ. Υπεράσπισε τον Θέμη. Θυμήσου τι είδαμε στην Καρτέλα 2 για το Fair Use!" <u>Δικηγόρος</u> (με καθοδήγηση): "Κύριε Δικαστή, ο Θέμης είναι 12 χρονών! Το έκανε για μια ΣΧΟΛΙΚΗ εργασία! Χρησιμοποίησε μόνο 30 δευτερόλεπτα από το τραγούδι! Δεν βγάζει λεφτά από το βίντεο! Μάλιστα, το βίντεο του Θέμη ΔΙΑΦΗΜΙΖΕΙ το τραγούδι! Κάποιος μπορεί να το ακούσει και να το αγοράσει!" <u>Εκπαιδευτικός</u> στον Θέμη: "Θέμη, θα έβγαζες λεφτά από το βίντεο;" <u>Θέμης</u>: "Όχι! Το έκανα για το σχολείο!" <u>Εκπαιδευτικός</u> στην τάξη: "Τώρα σηκώστε χέρι αν είστε με τον Θέμη."	3 λεπτά
Συζήτηση Ενόρκων <u>Εκπαιδευτικός</u>: "Ενόρκοι, έχετε 60 δευτερόλεπτα! Συζητήστε με τον διπλανό σας: ΕΝΟΧΟΣ ή ΑΘΩΟΣ; Γιατί; Χρησιμοποιήστε τα 4 κριτήρια Fair Use: 1. Σκοπός (εκπαιδευτικός;) 2. Ποσότητα (πόσο χρησιμοποίησε;) 3. Αποτέλεσμα (βλάπτει τον δημιουργό;) [Ζευγάρια συζητούν - θόρυβος]	2 λεπτά
Ψηφοφορία <u>Δικαστής</u>: "Ενόρκοι, η ώρα της απόφασης!"	1 λεπτό

Σηκώστε χέρι: Πόσοι πιστεύετε ΕΝΟΧΟΣ;" - [Μετρά χέρια - π.χ. 4] "Πόσοι πιστεύετε ΑΘΩΟΣ;" - [Μετρά χέρια - π.χ. 9] "9 προς 4. Η πλειοψηφία λέει ΑΘΩΟΣ."	
Αιτιολόγηση Ο Εκπαιδευτικός απευθυνόμενος στους ζενόρκους: "Ενορκοι, σηκώστε χέρι όσοι θέλετε να πείτε γιατί ψηφίσατε" και ρωτά 2-3 απ' όσους σήκωσαν χέρι. "Γιατί ψήφισες ΑΘΩΟΣ;" (30") • "Γιατί το έκανε για το σχολείο" • "Δεν έβλαψε τον δημιουργό" • "Χρησιμοποίησε λίγο κομμάτι" "Γιατί ψήφισες ΕΝΟΧΟΣ;" (30") • "Δεν τον ρώτησε πρώτα" • "Το βίντεο έγινε viral - μπορεί να έχασε πωλήσεις" Ο Εκπαιδευτικός κλείνει (1'): "Εξαιρετική δουλειά! Στην πραγματικότητα, τέτοιες υποθέσεις καταλήγουν συνήθως σε Fair Use. ΓΙΑΤΙ; ✓ Ο Θέμης το έκανε για το ΣΧΟΛΕΙΟ (όχι για να βγάλει λεφτά) ✓ Χρησιμοποίησε ΜΙΚΡΟ κομμάτι (30 δευτερόλεπτα από 3 λεπτά = 1/6) ✓ Δεν ΒΛΑΠΤΕΙ τον δημιουργό (αντίθετα, τον διαφημίζει!) Το δικαστήριο (πιθανότατα) αθώνει τον Θέμη λόγω εκπαιδευτικού σκοπού.	2 λεπτά
Γέφυρα στο επόμενο Ο εκπαιδευτικός τονίζει: "Ο Θέμης αθώθηκε, αλλά πέρασε από δικαστήρια και άγχος. Υπάρχει τρόπος να βρίσκουμε υλικό που είναι ΣΙΓΟΥΡΑ νόμιμο και δωρεάν, χωρίς να φοβόμαστε;"	1 λεπτό

δ. Εισαγωγή στη Νόμιμη Χρήση (Μέρος Β') & Άδειες CC (10 λεπτά)

- Επιστροφή στην **καρτέλα 2** στον διαδραστικό πίνακα. Ο εκπαιδευτικός αποκαλύπτει τις άλλες δύο λύσεις:
- Κλικ στη 2η κάρτα: Public Domain (Η Μόνα Λίζα ανήκει σε όλους).
- Κλικ στην 3η κάρτα: Creative Commons (Ο δημιουργός δίνει άδεια εκ των προτέρων).

Στη συνέχεια, μεταβαίνει στην Καρτέλα 3 (Οι Άδειες CC) για να εμβαθύνουν στα σύμβολα (BY, NC, SA, ND) και να προετοιμαστούν για το Quiz

- **Καρτέλα 3** (Οι Άδειες CC): Ο εκπαιδευτικός εξηγεί τα 4 συστατικά (BY, SA, NC, ND) και οι μαθητές βλέπουν τους 6 συνδυασμούς .

ε. Ανακεφαλαιωτικό Quiz

(5 λεπτά)

- **Καρτέλα 4** (Quiz): Οι μαθητές λύνουν το κουίζ 5 ερωτήσεων για να ελέγξουν τις γνώσεις τους.

2^η Διδακτική Ώρα: Εργαστήριο "The Legal Remix"

α. Προετοιμασία & Εργαλεία

(5 λεπτά)

- Οι μαθητές χωρίζονται σε ζευγάρια όπως περιγράφεται στη σελ. 2.
- Μοιράζουμε στις ομάδες το φύλλο με τα βήματα εργασίας [5.6-workshop.pdf](#) ("The Legal Remix") και αν υπάρχει ομάδα με μαθητές με ΕΕΑ δίνουμε το [5.6-workshop_B.pdf](#).
- **Στόχος:** Να κατεβάσουν μια εικόνα νόμιμα, να την τροποποιήσουν (Remix) και να την αδειοδοτήσουν ξανά.

β. Εκτέλεση της Πρόκλησης

(30 λεπτά)

Ακολουθούν τα 4 βήματα της εργασίας:

- **Δράση συνδιερεύνησης (The Hunt):** Οι μαθητές συνεργάζονται για να εντοπίσουν, να αξιολογήσουν και να επιλέξουν κατάλληλο υλικό από τα αποθετήρια. Μπαίνουν στο Pixabay ή Wikimedia Commons (σύνδεσμοι στο αρχείο) και βρίσκουν μια εικόνα. Σημειώνουν την άδεια της (π.χ. Public Domain ή CC BY).
- **The Remix:** Ανοίγουν την εικόνα στη Ζωγραφική (Paint). Προσθέτουν λεζάντα, meme ή ζωγραφιά.
- **Licensing:** Χρησιμοποιούν τον "**License Generator**" που υπάρχει ενσωματωμένος στο [5.6-workshop.html](#)
 - Επιλέγουν αν επιτρέπουν εμπορική χρήση (Ναι/Όχι).
 - Επιλέγουν αν επιτρέπουν τροποποιήσεις.
 - Το εργαλείο τους δίνει την τελική άδεια (π.χ. CC BY-NC-SA) .
- **Attribution:** Γράφουν πάνω στην εικόνα ή σε κείμενο: "*Αρχική εικόνα από [Πηγή], Remix από [Ονόματα], Άδεια: [Η νέα άδεια]*"
- Ο εκπαιδευτικός περιφέρεται στα ζευγάρια και:
 - Ενθαρρύνει την ισότιμη κατανομή εργασίας (π.χ. "Ο ένας διαλέγει εικόνα, ο άλλος κάνει το Remix")

- Για μαθητές με δυσκολία στη Ζωγραφική: Προτείνει απλά text overlays αντί για σύνθετα σχέδια
- δίνει ανατροφοδότηση σε όλες τις ομάδες.

γ. Παρουσίαση & Ανατροφοδότηση

(10 λεπτά)

- 3-4 ομάδες παρουσιάζουν (2' ανά ομάδα)
- Για κάθε παρουσίαση, ο εκπαιδευτικός ελέγχει:
 - "Αναφέρεται ο αρχικός δημιουργός; ΝΑΙ/ΟΧΙ"
 - "Η νέα άδεια CC είναι σωστή; ΝΑΙ/ΟΧΙ (π.χ. αν η αρχική ήταν SA, η νέα πρέπει να είναι επίσης SA)"
 - "Το Remix είναι δημιουργικό; Πώς θα μπορούσε να βελτιωθεί;"
- Η τάξη ψηφίζει: "Ποια ομάδα σέβεται περισσότερο τα δικαιώματα;

Διαφοροποίηση

Για μαθητές με Κινητικά Προβλήματα / Δυσκολίες στη Χρήση Ποντικιού εφαρμόζουμε μια παραλλαγή: "Remix με Συνεργάτη"

Στόχος: Ισοτίμη συμμετοχή χωρίς φυσική καταπόνηση

Υλοποίηση - Συνεργατική Δημιουργία:

- Ο μαθητής με κινητικά προβλήματα είναι ο "Art Director" → λέει στο ζευγάρι του τι να κάνει ("Βάλε το κείμενο πιο πάνω", "Κάνε το κόκκινο")
- Ο/Η συνεργάτης εκτελεί με το ποντίκι/πληκτρολόγιο

Για μαθητές με ΕΕΑ:

- Δυσκολίες στην ανάγνωση: Αντί για κείμενο, δημιουργούν infographic με εικόνες και λίγες λέξεις
- ΔΕΠΥ: Η δραστηριότητα είναι καθοδηγούμενη και βραχυπρόθεσμη (εστίαση σε 1 δημιουργό αντί για πολλούς π.χ.)
 - Συγκεκριμένη πηγή: [Μόνα Λίζα \(commons.wikimedia.org\)](https://commons.wikimedia.org)

Πιθανές προεκτάσεις

Δραστηριότητα: "Οι Θησαυροί που Ανήκουν σε Όλους"

Στόχος: Κατανόηση της έννοιας "Δημόσιος Τομέας" μέσα από ιστορικά έργα

Υλοποίηση:

- Οι μαθητές ερευνούν ποια ελληνικά έργα τέχνης είναι στον Δημόσιο Τομέα (π.χ. πίνακες του Γύζη, ποιήματα του Καβάφη)
- Δημιουργούν ψηφιακή συλλογή "Ελληνική Κληρονομιά για Όλους" στο Google Sites ή Padlet
- Κάθε ομάδα παρουσιάζει έναν Έλληνα δημιουργό και εξηγεί: Πότε πέθανε → Πότε τα έργα του πήγαν στον Δημόσιο Τομέα → Πώς μπορούμε να τα χρησιμοποιήσουμε σήμερα

7. Αξιολόγηση

α. Διαμορφωτική - Αυτοαξιολόγηση Μαθητή:

- Οι απαντήσεις στο Quiz της 1ης ώρας (Καρτέλα 4).
- Στο τέλος του εργαστηρίου της 2^{ης} ώρας, οι ομάδες συμπληρώνουν τον πίνακα "Αυτοαξιολόγηση Ομάδας" (checklist) που βρίσκεται στο ψηφιακό φύλλο εργασίας. Στόχος είναι να ελέγξουν μόνοι τους αν τήρησαν τα κριτήρια πριν την τελική υποβολή (Αυτορρύθμιση)

β. Τελική (Βάσει Ρουμπρίκας)

- Η βαθμολόγηση γίνεται βάσει της Αναλυτικής Ρουμπρίκας που είναι ενσωματωμένη στο αρχείο [5.6-workshop.html](#) και είναι γνωστή στους μαθητές από την αρχή ("Πώς θα βαθμολογηθείτε"). Κριτήρια: 1. Νομιμότητα, 2. Δημιουργικότητα, 3. Συνεργασία. Η ρουμπρίκα και το πινακάκι αυτοαξιολόγησης ομάδας, διανέμεται σε έντυπη μορφή για βαθμολόγηση.

8. Αυτοαξιολόγηση Εκπαιδευτικού

- Ποσοτικά δεδομένα:

___/14 μαθητές πέτυχαν >80% στο Quiz

___/6 ομάδες ολοκλήρωσαν το Remix εγκαίρως

___/6 ομάδες αναφέρουν σωστά την άδεια CC

- **Επίτευξη Στόχων:** Κατανόησαν τη διαφορά "ελεύθερο στο internet" vs "Public Domain/CC"; Αν ΟΧΙ, πώς θα το εξηγήσω καλύτερα την επόμενη φορά;
- Δυσκολεύτηκαν στη χρήση του License Generator; Αν ΝΑΙ, θα πρόσθετα ένα παράδειγμα-οδηγό πριν το χρησιμοποιήσουν.
- **Διδακτική Ροή:** Λειτουργήσε η ιστορία του Θέμη ως "γέφυρα" για τη θεωρία; Αν ΟΧΙ, θα πρόσθετα ένα 2^ο παράδειγμα πιο κοντά στην εμπειρία των μαθητών (π.χ. TikTok videos).
- **Χρόνος:**

- Επαρκούσε ο χρόνος για τη σχεδίαση της 1^{ης} διδακτικής ώρας; Για το παιχνίδι ρόλων επαρκούν 10 λεπτά;
- Επαρκούσε ο χρόνος για το Remix; Αν ΟΧΙ, θα μείωνα το Quiz σε 3 ερωτήσεις αντί για 5.
- Τι με εξέπληξε στο μάθημα; Τι δεν πήγε όπως το περίμενα; Γιατί;

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Έντυπες κάρτες ρόλων	12
5.6-pneumatika_dikaiomata.html	13
5.6-workshop.html	21

Έντυπες Κάρτες ρόλων για τη 2^η διδακτική ώρα

 ΘΕΜΗΣ (Κατηγορούμενος) Το έργο σου: Απάντα στις ερωτήσεις! ΑΝ ΣΕ ΡΩΤΗΣΟΥΝ: "Γιατί το έκανες;" → "Για μια σχολική εργασία" "Θα βγάλεις λεφτά;" → "Όχι! Το έκανα για το μάθημα" "Πόση μουσική χρησιμοποίησες;" → "30 δευτερόλεπτα μόνο"  Νιώθεις ένοχος; → "Όχι, δεν ήξερα ότι ήταν λάθος"	 ΔΙΚΑΣΤΗΣ Το έργο σου: Διευθύνεις τη δίκη! ΤΙ ΘΑ ΠΕΙΣ: "Ανοίγει η δίκη. Ο Δημιουργός κατηγορεί τον Θέμη." [Μετά τις μαρτυρίες] "Ενόρκοι, σηκώστε χέρι: - Πόσοι λένε ΕΝΟΧΟΣ; - Πόσοι λένε ΑΘΩΟΣ;" - Η πλειοψηφία λέει _____ Άρα η απόφαση είναι...
 ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ Το έργο σου: Πες γιατί είσαι θυμωμένος! ΑΝ ΚΟΛΛΗΣΕΙΣ, πες: "Δούλεψα 6 μήνες για αυτό το τραγούδι! Ο Θέμης το πήρε χωρίς να με ρωτήσει! Το ανέβασε στο YouTube! Νιώθω κλεμμένος!"  Πώς νιώθεις; Θυμωμένος, αδικημένος	 ΔΙΚΗΓΟΡΟΣ ΘΕΜΗ Το έργο σου: Υπερασπίσου τον Θέμη! ΑΝ ΚΟΛΛΗΣΕΙΣ, πες: "Ο Θέμης είναι μαθητής! Το έκανε για το ΣΧΟΛΕΙΟ! Χρησιμοποίησε μόνο 30 δευτερόλεπτα! Δεν θα βγάλει λεφτά!" ? Ρώτα τον Θέμη: "Για ποιον σκοπό το έκανες;"

© 5.6 Πνευματικά Δικαιώματα

Κατανόηση της προστασίας των δημιουργών και της νόμιμης χρήσης έργων.

Θεωρία (Παρουσίαση)

Νόμιμη Χρήση

Οι Άδειες CC

Quiz

Επόμενα Βήματα

🧐 Σενάριο-Πρόκληση: Η Ιστορία του Θέμη



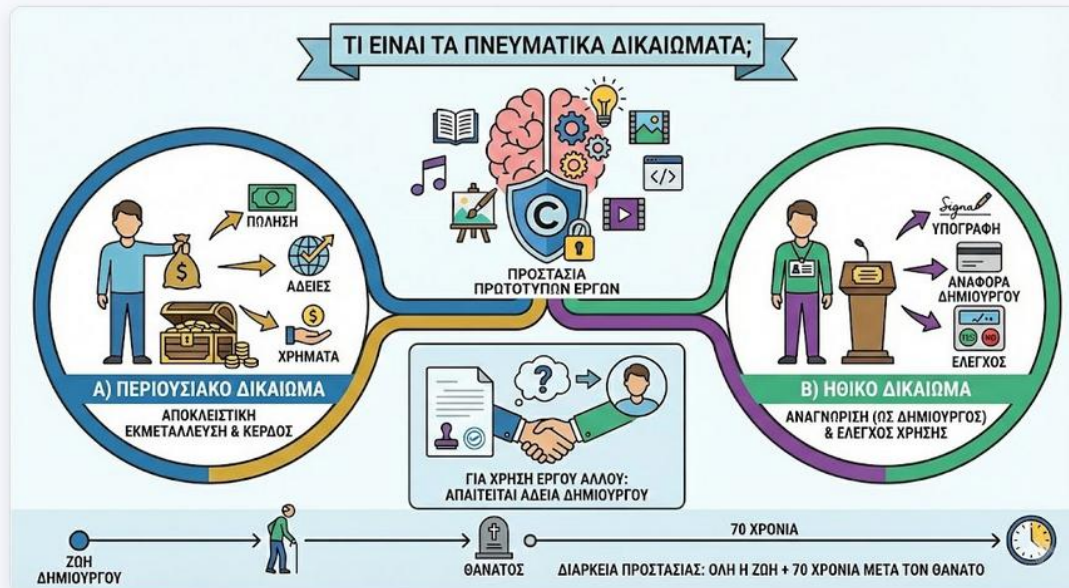
Ο Θέμης, μαθητής της Α' Γυμνασίου, αποφάσισε να φτιάξει ένα βίντεο για μια σχολική γιορτή. Χρησιμοποίησε ως μουσική υπόκρουση ένα πολύ γνωστό τραγούδι που του άρεσε, το οποίο κατέβασε παράνομα από το διαδίκτυο.

Όταν ανέβασε το βίντεο στο YouTube, η πλατφόρμα το "κατέβασε" αμέσως λόγω παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων.

Ερώτηση προβληματισμού: Γιατί αυτό που έκανε ο Θέμης ήταν παράνομο, ακόμα κι αν ήταν για σχολική χρήση;

Εικόνα 1 - Tab1 (1/3)

Τι είναι τα Πνευματικά Δικαιώματα;



Η νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων προστατεύει τα **δημιουργήματα του ανθρώπινου νου** που είναι πρωτότυπα.

Δίνει στον δημιουργό τους δύο αποκλειστικά δικαιώματα:

Περιοιισακό δικαίωμα: Το αποκλειστικό δικαίωμα να εκμεταλλεύεται τα έργα του όπως θέλει, βγάζοντας ακόμα και χρήματα από αυτά.

Ηθικό δικαίωμα: Το αποκλειστικό δικαίωμα να αναγνωρίζεται ως ο δημιουργός των έργων του και να αποφασίζει αν και πώς θα χρησιμοποιηθούν από άλλους.

Αν θέλουμε να αξιοποιήσουμε κάποιο έργο που δεν είναι δικό μας, πρέπει να πάρουμε την άδεια του δημιουργού.

Αυτή η προστασία ισχύει για όλη τη ζωή του δημιουργού και για **70 χρόνια μετά τον θάνατό του**.

Εικόνα 2 - Tab1 (μέρος 2/3)

Τι προστατεύεται και τι όχι:

✓ Προστατεύονται:

-  Λογοτεχνικά έργα (βιβλία, ποιήματα, άρθρα κ.λπ.)
-  Μουσικά έργα (συνθέσεις, τραγούδια κ.λπ.)
-  Θεατρικά έργα, σενάρια, χορογραφίες
-  Οπτικοακουστικά έργα (ταινίες, ντοκιμαντέρ)
-  Έργα εικαστικών τεχνών (πίνακες, γλυπτά)
-  Αρχιτεκτονικά έργα και σχέδια
-  Βάσεις δεδομένων και προγράμματα υπολογιστή

✗ Δεν προστατεύονται:

-  Έργα που δεν έχουν καταγραφεί (π.χ. αυθόρμητες ομιλίες)
-  Απλές λέξεις και φράσεις (τίτλοι, σλόγκαν)
-  Ιδέες και έννοιες
-  Νόμοι, δικαστικές αποφάσεις
-  Εκφράσεις λαϊκής παράδοσης (παροιμίες, γνωμικά)
-  Ειδήσεις, πληροφορίες και απλά γεγονότα
-  Μαθηματικοί τύποι, διαδικασίες και μέθοδοι

Πνευματικά Δικαιώματα & Τεχνητή Νοημοσύνη (**TN** ή **AI**)

Το θέμα των πνευματικών δικαιωμάτων στην εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης είναι πολύ σύνθετο και εξελίσσεται συνεχώς.

 **Ανθρώπινη Δημιουργία:** Σε πολλές χώρες, συμπεριλαμβανομένης της ΕΕ και της Ελλάδας, τα πνευματικά δικαιώματα προϋποθέτουν ανθρώπινη δημιουργία. Έργα που δημιουργούνται από Τεχνητή Νοημοσύνη (**TN στα Ελληνικά ή AI στα Αγγλικά**) χωρίς ανθρώπινη παρέμβαση, δεν προστατεύονται.

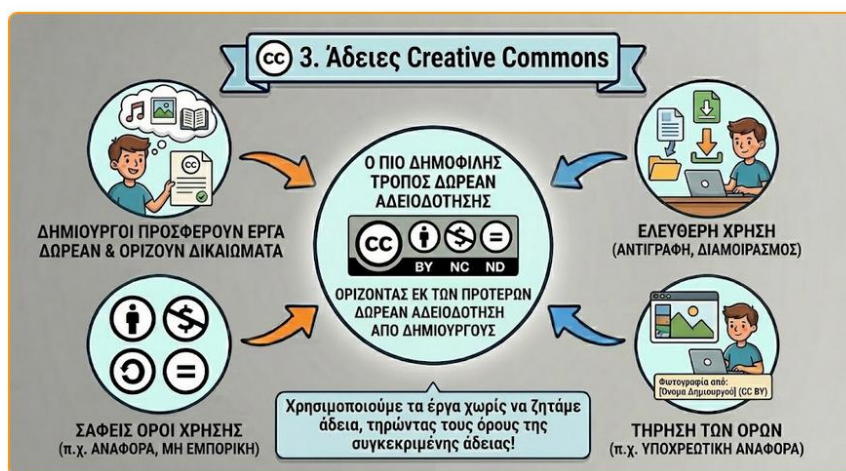
 **Δεδομένα Εκπαίδευσης:** Προκύπτει πρόκληση με τα δεδομένα που χρησιμοποιούνται για την εκπαίδευση των μοντέλων AI. Πολλές φορές, αυτά τα δεδομένα (**εικόνες, κείμενα**) προστατεύονται ήδη από πνευματικά δικαιώματα.

 **Νομοθεσία ΕΕ:** Η νομοθεσία της ΕΕ απαιτεί πλέον τη δημοσίευση περιλήψεων του περιεχομένου που χρησιμοποιείται για την εκπαίδευση των μοντέλων TN «γενικής χρήσης».

Εικόνα 3 - Tab1 (τελευταίο μέρος)

Πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε έργα άλλων;

Εκτός από το να ζητήσουμε άδεια, υπάρχουν τρεις βασικοί τρόποι νόμιμης χρήσης.
Κάντε κλικ σε κάθε κάρτα για να δείτε ένα παράδειγμα.



Εικόνα 4 - Tab2 "Νόμιμη χρήση"

Αναλυτικά οι Άδειες Creative Commons

Οι 4 βασικοί τύποι συνδυάζονται για να δημιουργήσουν 6 διαφορετικές άδειες.

Οι 4 Βασικοί Τύποι (Τα "Συστατικά")

BY Αναφορά

Πρέπει πάντα να αναφέρεις τον αρχικό δημιουργό.

SA Παρόμοια Διανομή

Αν τροποποιήσεις το έργο, πρέπει να το μοιραστείς με την ίδια άδεια.

NC Μη Εμπορική

Απαγορεύεται να χρησιμοποιήσεις το έργο για εμπορικό σκοπό.

ND Όχι Παράγωγα

Απαγορεύεται να τροποποιήσεις το έργο (π.χ. να το μεταφράσεις, να το αλλάξεις).

Οι 6 Συνδυασμοί Αδειών

CC BY

BY = Αναφορά Δημιουργού

Εμπορική Χρήση: ✓

Τροποποίηση: ✓

CC BY-SA

BY = Αναφορά

SA = Παρόμοια Διανομή

Εμπορική Χρήση: ✓

Τροποποίηση: ✓

CC BY-ND

BY = Αναφορά

ND = Όχι Παράγωγα Έργα

Εμπορική Χρήση: ✓

Τροποποίηση: ✗

CC BY-NC

BY = Αναφορά

NC = Μη Εμπορική Χρήση

Εμπορική Χρήση: ✗

Τροποποίηση: ✓

CC BY-NC-SA

BY = Αναφορά

NC = Μη Εμπορική

SA = Παρόμοια Διανομή

Εμπορική Χρήση: ✗

Τροποποίηση: ✓

CC BY-NC-ND

BY = Αναφορά

NC = Μη Εμπορική

ND = Όχι Παράγωγα

Εμπορική Χρήση: ✗

Τροποποίηση: ✗

Πηγή: <https://www.openbook.gr/creative-commons-licenses/>

Εικόνα 5 - Tab3 "Οι άδειες CC"

 **Ολοκλήρωσες το Quiz!**

5/6

 Πολύ καλά! Σχεδόν τέλειος!

 Ξανά από την Αρχή

Ερώτηση 1: Τα πνευματικά δικαιώματα προστατεύουν μόνο τα λογοτεχνικά έργα, όπως τα βιβλία και τα ποιήματα.

Σωστό

Λάθος

Λάθος. Όπως είδαμε στην καρτέλα 'Θεωρία', προστατεύονται επίσης μουσικά, θεατρικά, οπτικοακουστικά έργα, πίνακες, προγράμματα υπολογιστή και πολλά άλλα.

Ερώτηση 2: Μπορείς να χρησιμοποιήσεις οποιαδήποτε εικόνα βρίσκεις στο Διαδίκτυο για εκπαιδευτικούς σκοπούς χωρίς άδεια.

Σωστό

Λάθος

Λάθος. Ακόμα και για εκπαιδευτικούς σκοπούς, η χρήση πρέπει να ακολουθεί τους κανόνες της 'Δίκαιης Χρήσης' (π.χ. περιορισμένη ποσότητα) ή το έργο πρέπει να είναι στον 'Δημόσιο Τομέα' ή να έχει άδεια 'Creative Commons'.

Εικόνα 6 - Tab4 Quiz

Ερώτηση 3: Τα έργα που βρίσκονται στον Δημόσιο Τομέα μπορούν να αναπαράχθούν, τροποποιηθούν και διανεμηθούν χωρίς κανέναν περιορισμό.

Σωστό

Λάθος

Σωστό. Τα πνευματικά δικαιώματα αυτών των έργων έχουν λήξει, οπότε είναι ελεύθερα για οποιαδήποτε χρήση.

Ερώτηση 4: Η Δίκαιη Χρήση επιτρέπει την ελεύθερη χρήση έργων υπό ορισμένες προϋποθέσεις.

Σωστό

Λάθος

Σωστό. Οι προϋποθέσεις είναι: εκπαιδευτικός/ερευνητικός σκοπός, περιορισμένη ποσότητα, μη κερδοσκοπική χρήση κ.ά.

Ερώτηση 5: Οι μαθηματικοί τύποι και οι επιστημονικές θεωρίες προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα.

Σωστό

Λάθος

Λάθος. Όπως είδαμε στην καρτέλα 'Θεωρία', οι ιδέες, οι μέθοδοι, οι διαδικασίες και οι μαθηματικοί τύποι δεν προστατεύονται. Προστατεύεται όμως η συγκεκριμένη *καταγραφή* ή *έκφρασή* τους (π.χ. το συγκεκριμένο κείμενο σε ένα βιβλίο που τους εξηγεί).

Ερώτηση 6: Τι σημαίνει η άδεια Creative Commons 'CC BY-NC'?

Μπορείς να το χρησιμοποιήσεις όπως θέλεις, αρκεί να αναφέρεις τον δημιουργό.

Πρέπει να αναφέρεις τον δημιουργό **και** δεν μπορείς να το τροποποιήσεις.

Πρέπει να αναφέρεις τον δημιουργό **και** δεν μπορείς να το χρησιμοποιήσεις για εμπορικούς σκοπούς.

Πρέπει να αναφέρεις τον δημιουργό **και** να το μοιραστείς με την ίδια άδεια.

Σωστό. 'BY' σημαίνει Αναφορά (Attribution) και 'NC' σημαίνει Μη Εμπορική Χρήση (Non-Commercial).

Επόμενα Βήματα & Σύνοψη

Τι Μάθαμε;

Σε αυτή την ενότητα, είδαμε πόσο σημαντικό είναι να σεβόμαστε τη δουλειά των άλλων. Μάθαμε:

- 📄 Τι είναι τα **Πνευματικά Δικαιώματα** (**Copyright**) και πόσο διαρκούν.
- ⚖️ Πότε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε έργα νόμιμα μέσω της **Δίκαιης Χρήσης** (**Fair Use**).
- 🏛️ Ποια έργα ανήκουν στον **Δημόσιο Τομέα** (**Public Domain**) και είναι ελεύθερα για όλους.
- 🔑 Πώς οι άδειες **Creative Commons (CC)** μας επιτρέπουν να χρησιμοποιούμε έργα, αρκεί να ακολουθούμε τους κανόνες που έθεσε ο δημιουργός.

Ώρα για Δράση!

Τώρα που κατανοήσατε τη θεωρία, είστε έτοιμοι για την επόμενη πρόκληση!

Στο επόμενο αρχείο που θα σας δοθεί, θα βρείτε τη **Challenge: "The Legal Remix"**.

Εκεί, θα δουλέψετε σε ζευγάρια για να γίνετε "νόμιμοι δημιουργοί":

- Θα εντοπίσετε μια εικόνα που επιτρέπεται να χρησιμοποιήσετε.
- Θα την τροποποιήσετε (Remix) βάζοντας τη δική σας πινελιά.
- Θα χρησιμοποιήσετε τον ειδικό "License Generator" για να φτιάξετε τη δική σας άδεια Creative Commons και να τη μοιραστείτε σωστά!

5.6-workshop.html



Challenge: "The Legal Remix"



Δημιουργήστε, Τροποποιήστε και Μοιραστείτε νόμιμα, χρησιμοποιώντας μόνο τη φαντασία σας και τη Ζωγραφική!



Ομάδα

Ζευγάρια (2 άτομα)

Συνεργασία στον ίδιο υπολογιστή



Χρόνος

1 Διδακτική Ώρα

Όλη η δουλειά στο Εργαστήριο



Εργαλεία

Browser & Ζωγραφική

(MS Paint ή Draw.io)

Τα 4 Βήματα της Πρόκλησης

1

Εύρεση Υλικού (The Hunt)

Μπείτε στο [Pixabay](#) ή στο [Wikimedia Commons](#).

Βρείτε και κατεβάστε **MIA (1)** εικόνα που σας αρέσει.

ΠΡΟΣΟΧΗ ΤΙ ΘΑ ΣΗΜΕΙΩΣΕΤΕ:

- Από **Pixabay**: Θα δείτε "Free for use". Σημειώστε ως άδεια: [Pixabay License \(Δημόσιος Τομέας\)](#).
- Από **Wikimedia**: Θα δείτε σύμβολα CC. Σημειώστε την ακριβή άδεια (π.χ. [CC BY-SA](#)).

2

To Remix (Editing)

Ανοίξτε την εικόνα με τη **Ζωγραφική (Paint)** και κάντε μια τροποποίηση για να γίνει δική σας:

- Προσθέστε μια αστεία λεζάντα (Meme).
- Γράψτε ένα κοινωνικό μήνυμα.
- Ζωγραφίστε κάτι επιπλέον πάνω της.

3

Αναφορά & Αδειοδότηση

Μέσα στην εικόνα (σε μια γωνία) ή σε ξεχωριστό αρχείο, γράψτε:

"Αρχική Εικόνα από: [Πηγή/Δημιουργός]
Remix από: [Τα ονόματά σας]
Νέα Άδεια: [Η δική σας άδεια CC]"

 **ΦΤΙΑΞΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΟΥ ΝΕΑ ΑΔΕΙΑ ΕΔΩ:**

1. Επιτρέπεις να χρησιμοποιηθεί για εμπορικό σκοπό (να βγάλουν χρήματα);

☒  Ναι ☐  Όχι (**NC** - NonCommercial)

2. Επιτρέπεις να αλλάξουν το έργο σου;

☒  Ναι
☐  Ναι, αρκεί να το μοιράζονται όπως εγώ (**SA** - ShareAlike)
☐  Όχι (**ND** - NoDerivatives)

Η άδεια που πρέπει να γράψεις είναι:

CC BY

 [Κλικ εδώ για να διαβάσεις τι σημαίνει η άδεια \(Ελληνικά\)](#)

4

Παράδοση

Αποθηκεύστε την τελική εικόνα ως **JPG**

Δώστε στο αρχείο τα δύο επίθετα των μελών της ομάδας σας (π.χ. `kokkinos_presinos_remix.jpg`) και στείλτε το στον φάκελο που θα σας πει ο καθηγητής.

Εικόνα 9 - συνέχεια του 5.6-workshop.html

🤔 Αυτοαξιολόγηση Ομάδας

Συμπληρώστε με ειλικρίνεια:

1. Αναφέραμε σωστά τον αρχικό δημιουργό; ☐ ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ
2. Η νέα άδεια CC που επιλέξαμε είναι σωστή; ☐ ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ
3. Το Remix μας είναι δημιουργικό; ☐ ΝΑΙ ☐ ΜΕΤΡΙΑ ☐ ΟΧΙ
4. Συνεργαστήκαμε και οι δύο ισότιμα; ☐ ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ

Πώς θα βαθμολογηθείτε



Φύλλο Αξιολόγησης

Ομάδα: _____

Κριτήριο	👍 Super (3 πόντοι)	😊 OK (2 πόντοι)	😞 Προσοχή (1 πόντος)	Βαθμός
Νομιμότητα (Copyright)	Αναφέρετε καθαρά τον αρχικό δημιουργό ΚΑΙ ορίζετε τη νέα άδεια CC σωστά.	Αναφέρετε τον δημιουργό αλλά ξεχάσατε τη νέα άδεια (ή το αντίστροφο).	Δεν υπάρχει καμία αναφορά στην αρχική πηγή.	
Δημιουργικότητα (Remix)	Η εικόνα έχει έξυπνη λεζάντα ή ωραία τροποποίηση που βγάζει νόημα.	Υπάρχει μια απλή προσθήκη κειμένου/ σχεδίου.	Η εικόνα είναι σχεδόν ίδια με την αρχική.	
Συνεργασία	Και οι δύο δουλέψατε ισότιμα και ξέρετε τι κάνατε.	Δούλεψε κυρίως ο ένας.	Δεν υπήρχε συνεννόηση.	
ΣΥΝΟΛΟ (Άριστα 9):				

Εικόνα 10 - τελευταίο μέρος του 5.6-workshop. (αυτοαξιολόγηση και Ρουμπρίκα)