

## Bloque II

### Non te metas en problemas: ¡Toca atribuír!



**Etapas:** de 15 a 18 anos



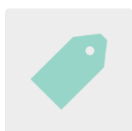
**Nivel de dificultade:** medio



**3 socios**



**Temporalización:** 5 sesións



**Etiquetas:** licenzas, *copyright*, creative commons, atribución, propiedade intelectual

#### Descrición da actividade:

O alumnado aprende a buscar recursos en Internet, cómo tratar o material alleo para ilustrar os seus traballos e dar crédito a persoas que crearon textos, imaxes ou sons. Comezan analizando o contido duns xogos e tras interactuar cos socios en modo asincrónico mediante vídeos, crean presentacións audiovisuais que serven de decálogos e unha colección de recursos abertos.

#### Obxectivos: (3 máximo)

1. Concienciar o alumnado sobre a importancia de coidar, respectar e valorar o traballo publicado por outras persoas e compartilo a través de Internet.
2. Reflexionar sobre os inconvenientes derivados de non respectar os dereitos de propiedade intelectual e o copyright.
3. Fomentar o concepto de *Internet Xusta* esixíndolles ós alumnos o respecto da propiedade intelectual.

#### Competencias clave e temas transversais:

- Comunicación lingüística
- Competencia dixital
- Competencias sociais e cívicas
- Competencia en conciencia e expresións culturais
- Educación para os medios de comunicación

- Educación do consumidor (e usuario)

### Contidos curriculares:

- A propiedade e distribución da información: tipos de licenzas de uso.
- Análise e síntese da información.
- Atribución de autoría dos recursos (texto, vídeo ou imaxe).

### Aspectos inclusivos:

O alumnado expresa opinións de maneira creativa e aberta; desenvolve a creatividade e o sentido de pertenza a través da expresión cultural e artística, con empatía e actitude colaborativa.

### Produtos/ resultados esperados:

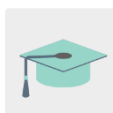
- Decálogo do bo uso de recursos que atopamos en Internet: infografía, vídeo e póster.
- Colección colaborativa de buscadores de recursos abertos.

## DESENVOLVEMENTO DA ACTIVIDADE



### Preparación

**Paso 1:** Cada docente socio crea un perfil ó alumnado en TwinSpace.



Tutorial: [Como invitar os alumnos ó TwinSpace](#)

### Paso 2: Diagnose

Cada un dos docentes pregunta ó seu alumnado cómo fai as buscas en Internet, se sabe facer buscas avanzadas e se sabe definir qué é *Copyright*.

### Paso 3: Romper o xeo

Uno dos docentes socios crea unha páxina no TwinSpace co título *If you didn't create it, you don't own it* (Se non o creaches, non che pertence) e publica nela unha actividade para romper o xeo: xogos sobre copyright, Internet Xusta e licenzas. Ver este enlace:



[Xogos sobre Copyright, Internet Xusta e licenzas](#)

Os docentes engaden nesta páxina un TwinBoard. Todos os socios comparten imaxes no TwinBoard de cómo foi a sesión de xogos para romper o xeo.

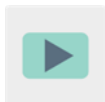
Nota: a actividade pódese utilizar para celebrar o Día de Internet Segura e repasar os conceptos de copyright e propiedade intelectual.



Tutorial: [Como crear unha páxina de actividades e un TwinBoard no TwinSpace](#)



Tutorial: [Como subir arquivos a unha carpeta e enlazarlos a unha páxina de actividades](#)



Vídeo: [Como engadir un TwinBoard](#)

TwinSpace

1



## If you didn't create it, you don't own it

### AIMS

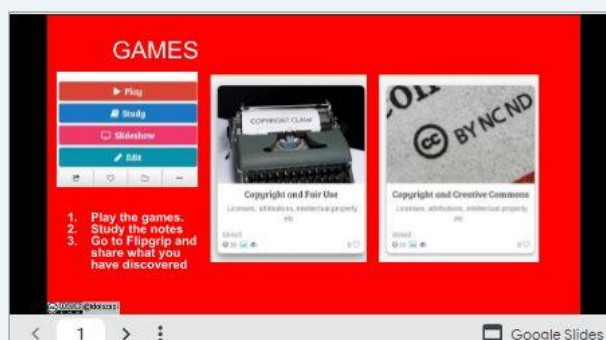
- Educate on eSafety and celebrate SID2021 Safer Internet Day
- Deepen the knowledge of how to find reliable sources & information on the Internet
- Take action "Together for a Better Internet"

### TASK

How much do you know about Copyright and attribution?

1. Play the games within your national team and share how you celebrate SID2021 on the TwinBoard below.
2. Study the notes. Which are the main points you found in the games?
3. Share your thoughts on [Flipgrid](#) within your international partners
4. Within your team, decide how you are going to present the results, by which means, and who will share the final work of your team.
5. Create a collection of free resources to be shared within your school community.

### 1. THE GAMES

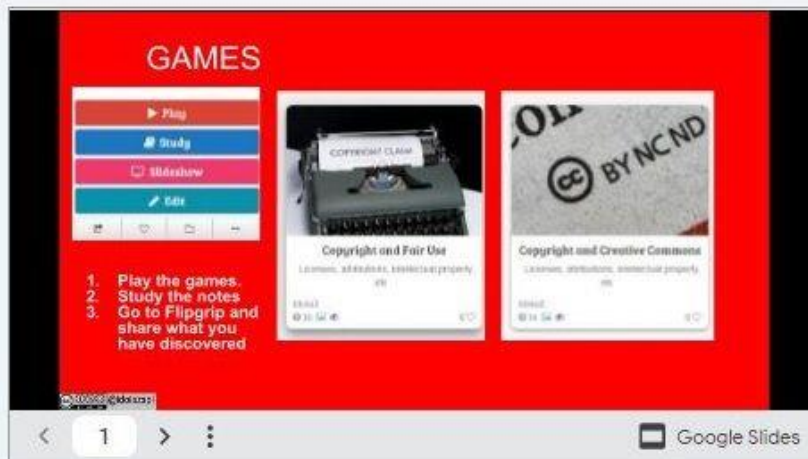


TwinSpace 1

TwinSpace

2

## 1. THE GAMES



How did you celebrate SID2021?

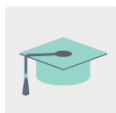
Añadir elemento



TwinSpace 2

**Paso 4: Creación equipos internacionales**

Un docente crea unha subpáxina no TwinSpace denominada *Time to attribute!* baixo a páxina principal *If you didn't create it, you don't own it*; inclúe as explicacións da actividade e inserta o documento para que os docentes socios repartan o alumnado en equipos respectando ata onde poden chegar os seus intereses e habilidades (p.ex. problemas coa atribución, Creative Commons e consellos xerais sobre seguridade) e decidan o formato da súa presentación final.



Tutorial: [Como xerar una subpágina de actividades no TwinSpace](#)

TwinSpace

3

### Páginas

REUNIONES y BOLETINES

eSafety and Netiquette

If you didn't create it, you don't own it

> International Teams: Time to attribute!

+ Páginas archivadas

+ Crear página

## International Teams: Time to attribute!

### 2. INTERNATIONAL TEAMS

After playing the games in your national teams presented on [the previous page](#), you are going to work in International Teams.

- Study the notes in the games. Which are the main points you found in the games?
- You will meet your partners via asynchronous video-based discussions on [Flipgrid](#).
- Choose a topic
  - [Edit the document](#) and add your name to one of the teams
  - Choose a student administrator. This person will share the link to work collaboratively in the final presentation
  - Decide by which means you are going to present the results to your school community..

INTERNATIONAL TEAMS	Teacher Facilitator	Student Name & School	Student Administrator	Presentation
Team 1 Problems with copyright and attribution			Spain	Explainer video of mayor issues with Copyright
Team 2 Creative Commons			Poland	Infographic about Creative Commons
Team 3 Safety Tips Summary			Italy	Safety Tips poster

TwinSpace 3

### Paso 5: Traballo en equipos internacionais

Na subpáxina *Time to attribute!*, un dos docentes inserta a ferramenta Flipgrid (ou unha similar) cos fíos de conversa que creou previamente e inclúe un TwinBoard para



compartir resultados ó final da actividade. O alumnado comunícase de modo asincrónico e discute en formato vídeo sobre os temas propostos no paso 3.

TwinSpace

4

**3. FLIPGRID DISCUSSION**

**Team 1** General ideas and problems with copyright and attribution

Why is it important to use copyright-free or fair-use images in your school assignments? Give an example of something a good digital citizen does to follow copyright and fair use laws.

**Team 2** Creative Commons

What did you learn about Creative Commons?

Be sure to determine whether or not you will allow others to use a part of your creation in the future. Which license would you add to your creation?

**Team 3** Safety Tips

Which advice would you give to your partners? Which are the main points you would highlight after playing the games?

Flipgrid

**Time to attribute!**

by [User]

Follow Group

View 3 Topics

Responses 1/1

**3. Safety Tips**  
Jul 21, 2021

Share your video!

**2. Creative Commons**  
Jul 21, 2021

Share your video!

**1. General ideas about copyright**

Why is it important to use copyright-free or fair-use images in your school assignments? Give an example of something a good digital citizen does to follow copyright and fair use laws.

**COPYRIGHT WARNING**

TwinSpace 4



[Flipgrid](#)

## Paso 6: Resultados e difusión

Cada un dos centros socios analiza e sintetiza as conversas dun dos fíos do Flipgrid no formato que decida o equipo nacional (p.ex. vídeo, póster e infografía). Este reparto de tarefas presentouse con anterioridade na distribución dos equipos internacionais

no paso 4. Os resultados compártense no Twinboard da subpáxina *Time to attribute!* na cal están traballando.

Tras concluír a tarefa, un dos docentes crea unha presentación que recompila todos os resultados e insértaa na mesma subpáxina. Os docentes socios publican esta presentación de resultados na páxina web de cada centro socio para a súa difusión.

TwinSpace

5

View 3 Tasks

3. Safety Tips  
Jul 23, 2021

2. Creative Commons  
Jul 21, 2021

1. General ideas about copyright

Why is it important to use copyright law or fair use images in your school assignments? Give an example of something a good digital citizen does to follow copyright and fair use laws.

**Time to attribute: Sharing results**

**Añadir elemento**

**CREATIVE COMMONS**

**ATTRIBUTION**  
You can copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and adaptations if you mention the author.

**SHARE-A-LIKE**  
You can distribute derivative works, but under license to the same source as the original work.

**NON-COMMERCIAL**  
You cannot use this work for financial gain or commercial purposes.

**NO DERIVATIVES**  
You can copy, distribute, display and perform the work, but you cannot make derivative works.

**PUBLIC DOMAIN**  
The work is not under copyright and can be used without restriction.

**Creative Commons Licenses**

Team 2: Our team would like to present you this infographic

**COPYRIGHT ISSUES?**

**General ideas about copyright and attribution**

Team 1: We have created this video explainer with the most important ideas we should keep in mind

**MEDIA LITERACY: SAFETY TIPS**

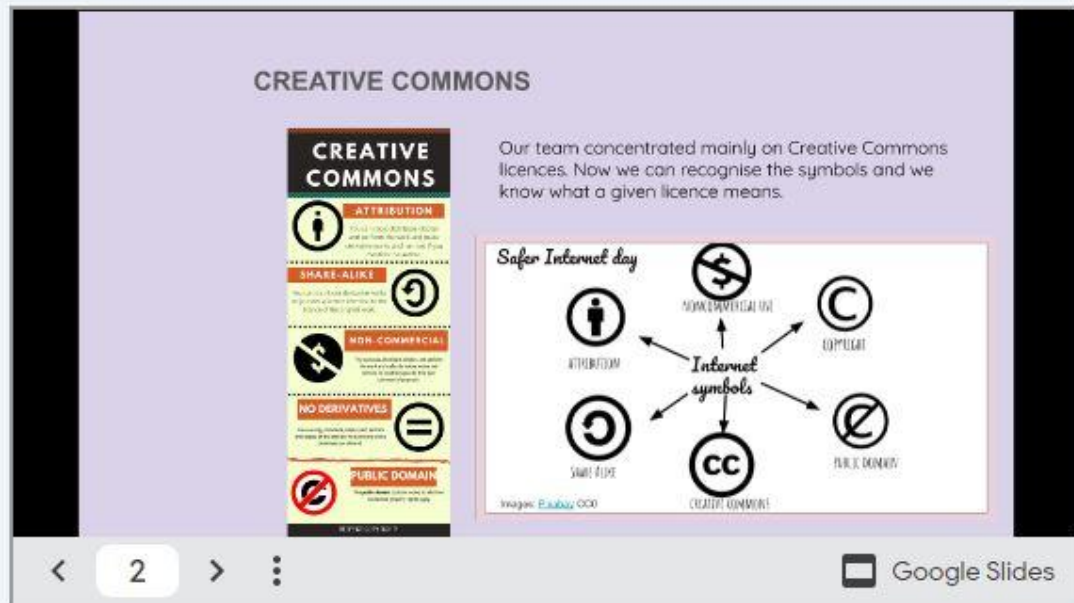
Team 3: We have created this poster (and gif version) that highlights the most important facts we found in the games

TwinSpace 5

TwinSpace

6

#### 4. FINAL RESULTS: JOINT PRESENTATION



#### Time to attribute: Sharing results

Añadir elemento



TwinSpace 6

#### Paso 6: Para rematar, creamos unha colección de recursos

Un docente crea unha nova subpáxina de nome *Let's create a collection with open sources!* e inserta a ferramenta [Wakelet](#) (ou similar). Cada equipo internacional adícase á procura dun tipo de recursos abertos: imaxes, música ou plantillas para presentacións e entre todos crean unha colección colaborativa. Cada centro socio publica esta colección de recursos abertos na súa páxina web.

TwinSpace

7





## Let's create a collection of open sources

### AIMS

- I can accurately identify credibly internet sources.
- I can apply guiding principles to evaluate the reliability of a website's information and determine reliable and unreliable information sources.

### TASK

Now that you are familiar with CC- licenses and open sources, we are going to create a collection.

The collection will be published on the school webpage. Therefore, it will be helpful for other students and teachers when they need to find images, music or other material

### A COLLABORATIVE COLLECTION OF OPEN SOURCES

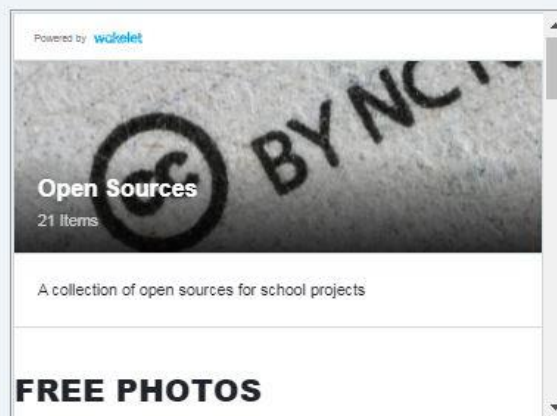
Team 1: Images

Team 2: Music

Team 3: Slide or other Templates, Icons, etc

#### Wakelet Collection

1. Open the link
2. You will be asked to add your name (no surname)
3. Click on the + icon to add your resource



### Ferramentas do TwinSpace / ferramentas 2.0 externas:

- [Como crear unha páxina de actividades e un TwinBoard no TwinSpace](#)
- [Como xerar unha subpáxina de actividades no TwinSpace](#)



### Outras ferramentas:

- [Flipgrid](#) ou similares
- [Wakelet](#) ou similares