

EWA A. ROZKOSZ, AGATA MATRAŚ

BIBLIO STORY

EDUKA
CYJNE

HISTORIE

KOMIKSOWE

Wydawca:

Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu
ul. B. Prusa 3
60-819 Poznań
tel. (61) 664 08 50
fax. (61) 662 73 66

Koordynator projektu: Urszula Bochyńska

Autorzy: Ewa A. Rozkosz (koncepcja merytoryczna), Agata Matraś (koncepcja graficzna)

Projekt i skład: Maciej Rynarzewski – mikroagencja kreatywna / rynarzewski.pl

Partnerzy projektu:

Fundacja Ad Hoc, Komisja ds. Edukacji Informacyjnej,
Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich, Pulowerek.pl

Wsparcie merytoryczne: Komisja ds. Edukacji Informacyjnej (SBP)

Osobne podziękowania dla:

Marty Kosteckiej, Joanny Dziak, Magdaleny Sety i Katarzyny Materskiej

Bibliostory

edukacyjne historie komiksowe

CO TO JEST?

Publikacja zawiera 24 komiksy edukacyjne dla dzieci i młodzieży w wieku 9-16 lat, użytkowników wielkopolskich bibliotek publicznych. Celem publikacji jest rozwijanie kompetencji informacyjnych oraz medialnych dzieci i młodzieży.

DLACZEGO?

Krótką formą komiksów umożliwia edukację użytkowników w przyjaznej formie.

O CZYM?

Każdy komiks to jedna historia związana z wybraną umiejętnością: sprawnego wyszukiwania informacji w bazach danych i bibliotekach cyfrowych, krytycznej oceny informacji, jej przetwarzania, prezentowania oraz efektywnego wykorzystania itp. Część komiksów opisuje zasady stosowania prawa autorskiego (np. prawo cytatu) lub korzystania z grafik znalezionych w sieci. Dołączyliśmy również informacje dotyczące korzystania z usług biblioteki – instrukcję wyszukiwania książek w katalogu bibliotecznym oraz o wypożyczeniach międzybibliotecznych.

JAK?

Komiksy mogą być prezentowane na wiele sposobów:

- w bibliotece, w miejscu często odwiedzanym przez dzieci i młodzież,
- na stronie internetowej biblioteki,
- na portalach społecznościowych: Instagramie, Facebooku.

KIEDY?

Częstotliwość publikacji komiksów – proponujemy przedstawienie jednej historii 2 razy w miesiącu przez cały rok.

CO DALEJ?

Oprócz komiksów przygotowaliśmy 3 scenariusze zajęć na bazie komiksów. Każdy scenariusz można przerabiać i dostosowywać do własnych planów, aby jak najlepiej zrealizować cel edukacyjny.

GDZIE?

Wszystkie komiksy oraz scenariusze można pobrać w formie plików z platformy eWBPiCAK (<http://wbp.poznan.ekursy.eu/>), co pozwala na łatwe udostępnianie na portalach społecznościowych. Dodatkowo dostępny jest plik w formacie zapewniającym wydruk wysokiej jakości.



DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW MINISTRA KULTURY I DZIEDZICTWA NARODOWEGO

Materiały są dostępne na licencji CC BY-NC-SA (Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach 3.0 Polska)

Agata Matraś – absolwentka Wychowania Plastycznego, rysownicza, ilustratorka oraz bibliotekarka. Pracuje w dziecięcej bibliotece publicznej w Warszawie, zajmuje się ilustrowaniem książek dla dzieci oraz projektowaniem dla najmłodszych materiałów edukacyjnych pomagających w rozwijaniu kompetencji medialnych. W projekcie „Bibliostory” odpowiedzialna za stronę graficzną komiksów.

Ewa A. Rozkosz – badaczka, szkoleniowiec, nauczyciel akademicki w Dolnośląskiej Szkole Wyższej. Współpracuje z organizacjami pozarządowymi w obszarze edukacji informacyjnej oraz otwartej kultury, nauki i edukacji. Autorka bloga edukacjainformacyjna.pl. W projekcie „Bibliostory” odpowiedzialna za przygotowanie treści komiksów oraz trzech scenariuszy zajęć z wykorzystaniem stworzonych komiksów.

Urszula Bochyńska – bibliotekarka, metodyk oraz projektantka szkoleń e-learningowych i gier edukacyjnych. Pracownik Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu. Trenerka po Szkole Trenerów Grupy TROP, edukuje w zakresie pisania scenariuszy e-szkoleń. Koordynatorka projektu „Bibliostory”.

Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu działa na rzecz upowszechniania wiedzy i kultury oraz zaspokajania potrzeb edukacyjnych i informacyjnych mieszkańców Wielkopolski. Poza rozwijaniem i wspomaganiem czytelnictwa prowadzi działalność bibliograficzną, edukacyjną i wydawniczą. Ważnym elementem działania biblioteki jest popularyzacja i dokumentacja problematyki regionalnej i krajoznawstwa z wykorzystaniem tradycyjnych i nowatorskich form pracy (questy, portal www.regionwielkopolska.pl). Współpracuje również z innymi instytucjami i stowarzyszeniami zajmującymi się amatorskim ruchem artystycznym.

www.wbp.poznan.pl

Fundacja Ad Hoc skupia się na wykorzystaniu nowych mediów i technologii w projektach społecznych, przede wszystkim na poziomie lokalnym. Jej priorytetem są projekty innowacyjne, wykorzystujące najnowocześniejsze metody i technologie, lub poszukujące nowych zastosowań i kontekstów. Prowadzi warsztaty dla młodzieży i dorosłych. W projekcie „Bibliostory” jest organizatorem spotkań z dziećmi i młodzieżą realizowanych w celu testowania i zbierania opinii na temat komiksów.

www.adhoc.org.pl

Komisja ds. Edukacji Informacyjnej (KEI) działająca w Stowarzyszeniu Bibliotekarzy Polskich zachęca polskich bibliotekarzy do podejmowania różnych form edukacji informacyjnej. Organizuje nieodpłatne szkolenia, podczas których bibliotekarze poznają różne podejścia do uczenia się i uczenia innych efektywnego i refleksyjnego wykorzystania informacji. Propaguje aktywną postawę względem rozwijania kompetencji informacyjnych przez całe życie.

www.sbp.pl/kei

Pulowerek.pl niezależny portal internetowy dla bibliotekarzy założony przez Macieja Rynarzewskiego. Zajmuje się szeroko pojętą rozrywką oraz publicystyką (w formie stałych cykli felietonów). Prowadzi promocję najciekawszych projektów realizowanych w bibliotekach w Polsce, a także w formie inspiracji przedstawia polskim bibliotekarzom wartościowe projekty z całego świata. W projekcie „Bibliostory” partner medialny.

Scenariusz 1

Czy mogę wykorzystać zdjęcie kotka znalezione w Internecie?

Scenariusz zajęć zakłada pracę w grupie, dlatego ważne jest, aby umożliwić swobodną aranżację przestrzeni (np. przesuwanie stolików).

Grupa / Adresat zajęć: 10-15 uczestników (9-12 lat)

Czas trwania: 1,5 godziny

Cel główny:

Zapoznanie z zasadami wykorzystania cudzych utworów pobranych z Internetu. Wykształcenie umiejętności identyfikowania zjawiska plagiatu.

Cele operacyjne:

1. Zidentyfikowanie utworów chronionych prawem autorskim.
2. Poznanie zakresu dozwolonego użytku osobistego.
3. Zrozumienie pojęcia plagiatu oraz odniesienie go do własnych działań dotyczących korzystania z cudzych utworów.
4. Rozwinięcie umiejętności pracy w grupie.

Wykorzystane komiksy:

Komiks nr 2: „Konkurs fotograficzny, czyli dlaczego nie warto zadzierać z Imperatorem”.

Inne materiały:

- do wydrukowania w formacie A4
[link: <http://wbp.poznan.ekursy.eu/course/view.php?id=30>]:
- 1 x zdjęcia kotów, dane o autorach zdjęcia oraz pytania (Pobierz: kot1.pdf, kot2.pdf, kot3.pdf, kot4.pdf, kot5.pdf),
- 5 x komiks „Konkurs fotograficzny, czyli dlaczego nie warto zadzierać z Imperatorem,” (Pobierz: komiks2.pdf),
- tablica flipchart,
- flamastry – 1 komplet na 3 uczestników,
- 2 arkusze szarego papieru.

Wskazówki dla prowadzącego:

Zapoznaj się z treścią art. 1-2, 8, 16-17, 23, 27-29, 34-37, 41, 50, 53 Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. 1994 nr 24 poz. 83 ze zm.).

<http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU19940240083>

Przebieg zajęć:

Część 1

1. Przywitaj uczestników i wyjaśnij, że celem zajęć jest stosowanie zasad prawa autorskiego w praktyce. Prawo autorskie dotyczy wszystkich uczestników zajęć, którzy mogą być zarówno autorami utworów, jak i korzystającymi z utworów stworzonych przez inne osoby. Utwór to inaczej dzieło.

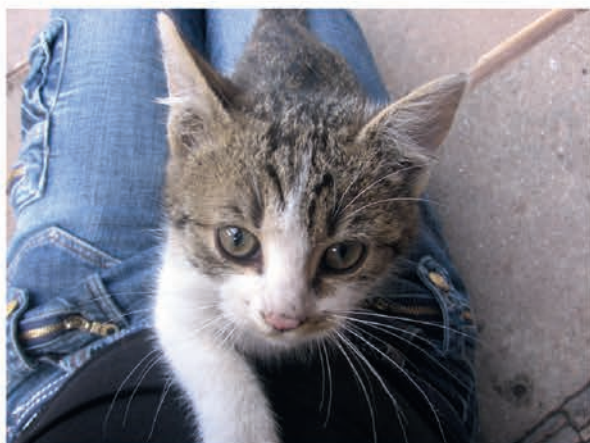
2. Podziel uczestników na dwie grupy. Każda grupa otrzymuje jeden arkusz papieru. Zadaniem grup będzie wypisanie różnych rodzajów utworów. Grupa pierwsza ma wypisać rodzaje utworów, z jakimi spotykają się poza Internetem, grupa druga ma wypisać rodzaje utworów, z jakimi spotykają się w Internecie.
3. Po ukończonej pracy poproś uczestników o przedstawienie wyników. Zapisz je na tablicy flipchart. Zauważ, że wyniki obu grup będą się powtarzać. Zwróć uwagę na różnicę pomiędzy utworem (np. treścią książki) a egzemplarzem utworu (np. papierową książką).
4. Wykorzystaj metodę burzy mózgów, aby wspólnie ustalić inne rodzaje utworów.
5. W toku dyskusji ustal z uczestnikami definicję utworu. Przedstaw definicję utworu zawartą w Ustawie.

Część 2

1. Podziel uczestników na 3-4 osobowe grupy. Każda grupa otrzymuje kartkę z wydrukowanym zdjęciem kota i flamastry. Zadaniem każdej grupy jest zmodyfikowanie otrzymanego zdjęcia.
2. Rozdaj każdej grupie kartkę z informacjami o zdjęciu oraz pytaniami (patrz: załączniki). Każda grupa ma za zadanie ustalić odpowiedzi na pytania i zapisać je na kartce. Uczestnicy nie prezentują od razu wyników swojej pracy.
3. Rozdaj każdej grupie kopię komiksu. Wyjaśnij, że po zapoznaniu się z komiksem mogą zmienić odpowiedzi na pytania udzielone w poprzednim ćwiczeniu.
4. Poproś przedstawiciela każdej grupy o zaprezentowanie odpowiedzi. Zapytaj wszystkich uczestników, czy zmienili swoje odpowiedzi po zapoznaniu się z komiksem.
5. W toku dyskusji ustal z uczestnikami właściwe odpowiedzi. Wyjaśnij, że zmodyfikowane zdjęcie kota jest utworem zależnym oraz że opublikowanie nowego utworu jako własnego byłoby plagiatem. Przedstaw sposób postępowania, który pozwoliłby uczestnikom na umieszczenie go w internecie. Zwróć uwagę przede wszystkim na potrzebę zapytania autora o zgodę, a także oznaczenia utworu zależnego danymi twórcy utworu pierwotnego.

Kontynuacja:

Powiedz uczestnikom, że istnieją utwory, których wykorzystanie nie wymaga specjalnej zgody autora, gdyż nie są już chronione prawem autorskim (minęło 70 lat od śmierci autora) lub autorzy udostępnili je na specjalnych licencjach, np. otwartych licencjach. Przykładem takich utworów są artykuły opublikowane w Wikipedii.



Tytuł: Kot

Autorka: Ewa Oleszek

Pytania:

1. Kto jest autorem zdjęcia?

.....
.....

2. Czy zmodyfikowane przeze mnie/nas zdjęcie jest nowym utworem?

.....
.....

3. Czy mogę/ możemy zeskanować zmodyfikowane zdjęcie kota i opublikować je w Internecie? Jeżeli tak, to pod jakimi warunkami?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Scenariusz 2

Jak zaplanować wycieczkę do nieznanego miasta?

Scenariusz zajęć w sali komputerowej. Warto zadbać o odrębne stanowisko komputerowe dla każdego uczestnika.

Grupa / Adresat zajęć: 10-12 uczestników (13-16 lat)

Czas trwania: 2 godziny

Cel główny:

Rozwinięcie umiejętności planowania podróży do innego miasta uwzględniając potrzeby osób z niepełnosprawnością ruchową.

Cele operacyjne:

1. Poznanie portali regionalnych.
2. Wyszukanie informacji w serwisach o komunikacji międzymiastowej.
3. Zapoznanie z serwisami o bazie noclegowej.
4. Sprawdzenie, czy serwisy o środkach komunikacji, hotelach i hostelach oraz regionie zawierają informacje o udogodnieniach dla osób z niepełnosprawnością ruchową.

Wykorzystane komiksy:

Komiks nr 8: „Nie bój się Poznania, czyli superbohaterka wie, jaka informacja jest potrzebna”.

Inne materiały:

- rzutnik i ekran,
- plik małych kartek (mogą być kartki „z odzysku”, tj. zadrukowane jednostronnie),
- szmaciana torba lub inna pomoc do przeprowadzenia losowania,
 - do wydrukowania w formacie A4
[link: <http://wbp.poznan.ekursy.eu/course/view.php?id=30>]: 4 x komiks „Nie bój się Poznania, czyli superbohaterka wie, jaka informacja jest potrzebna” (Pobierz: komiks8.pdf).

Przebieg zajęć:

Część 1

1. Przywitaj uczestników i wyjaśnij, że celem zajęć jest rozwinięcie umiejętności niezbędnych do zaplanowania wycieczki do innego miasta.
2. Poproś uczestników, aby podzielili się na trzy grupy lub podziel ich samodzielnie, np. proponując odliczenie od 1 do 4, a następnie utworzenie grup składających się z osób, które wypowiedziały tę samą liczbę. Przekaż każdej grupie komiks oraz kilka kartek. Zadaniem każdej grupy jest wyodrębnienie trzech rodzajów serwisów internetowych, które występują w komiksie.
3. Zapytaj uczestników, czego dotyczy komiks. Poprowadź dyskusję o etapach planowania wycieczki. W jej toku zapytaj uczestników, które serwisy wyodrębnili podczas czytania i z jaką częścią planu wycieczki są one związane.

Część 2

1. Poinformuj, że za chwilę każda grupa wylosuje jedno zadanie związane z planowaniem wycieczki. Zapisz na trzech kartkach ich nazwy: podróż, nocleg, zwiedzanie.
2. Zaproś przedstawiciela każdej grupy do wylosowania kartki. Zadaniem grup będzie wyszukanie w internecie serwisów określonego rodzaju. Grupy wyszukujące serwisy oferujące informację turystyczną powinny uwzględnić portale regionalne. Prowadzący może wspierać grupy przy wyszukiwaniu serwisów.

Poproś grupy o podzielenie między swoich członków poszczególnych serwisów tak, aby każdy uczestnik otrzymał jeden serwis i samodzielnie sprawdził:

1. Jakie informacje istotne dla zaplanowania wycieczki znajdują się w serwisie?
 2. Czy serwis posiada działy lub kategorie lub wyszukiwarkę?
 3. Jeżeli serwis posiada wyszukiwarkę, to według jakich kryteriów można w niej wyszukiwać informacje?
 4. Czy w serwisie znajdują się informacje dla osób z niepełnosprawnością ruchową. Jakiego rodzaju są to informacje?
3. Wyświetl pytania na ekranie i omów każde z nich. Poinformuj uczestników, że ich zadaniem po zapoznaniu się z serwisem, będzie krótka 3-minutowa prezentacja na forum grupy. Uczestnicy mają się skupić na praktycznych aspektach i pokazać jak działa serwis i jak z niego korzystać podczas szukania informacji niezbędnych do zaplanowania wycieczki.

Część 3

1. Zaproś uczestników do zaprezentowania przydzielonego serwisu. Po zakończeniu prezentacji możesz uzupełnić wystąpienie uczestnika o dodatkowe informacje na temat tego serwisu (np. zwrócić uwagę na określone funkcje wyszukiwawcze).
2. Poprowadź dyskusję o tym, co było ważne dla uczestników, gdy przeglądali serwisy. Jakiej informacji związanej z wycieczką do obcego miasta w nich nie znaleźli? Z jakich serwisów, stron internetowych skorzystaliby dodatkowo planując wycieczkę?
3. Zapytaj, czy korzystają z portali regionalnych i jakie dodatkowe funkcje te portale mogą pełnić.
4. Zachęć uczestników do porozmawiania z rodzicami, opiekunami lub nauczycielami o wykorzystaniu serwisów internetowych w planowaniu podróży (np. wycieczki szkolnej, wyjazdu na wakacje).

Scenariusz 3

Sześć Wielkich Umiejętności

Scenariusz zajęć z opcjonalnym wykorzystaniem urządzeń mobilnych lub komputerów.

Grupa / Adresat zajęć: 10-15 uczestników (13-16 lat)

Czas trwania: 1 godzina

Cel główny:

Rozwinięcie umiejętności stosowania strategii rozwiązywania zadań z wykorzystaniem informacji.

Cele operacyjne:

1. Wykorzystanie strategii „Sześciu Wielkich Umiejętności” do realizacji złożonych zadań.
2. Ocena rezultatu działań oraz sposobu działania, w tym sposobu wyszukiwania informacji.
3. Rozwiązanie zadania przy wykorzystaniu modelu strategii „Sześciu Wielkich Umiejętności”.

Wykorzystane komiksy:

Komiks nr 14: „Sześć Wielkich Umiejętności, czyli jak zdobyć odznakę miłośnika zabytków”.

Inne materiały:

- plik kartek A4 (mogą być kartki „z odzysku”, tj. zadrukowane jednostronnie).
- do wydrukowania w formacie A4
[link: <http://wbp.poznan.ekursy.eu/course/view.php?id=30>]:
- 5 x komiks „Sześć Wielkich Umiejętności, czyli jak zdobyć odznakę miłośnika zabytków” (Pobierz: komiks14.pdf),
- 5 x tabela 1 (Pobierz: 6wielkichumiejtnosci1.pdf),
- 5 x tabela 2 (Pobierz: 6wielkichumiejtnosci2.pdf),
- 5 x tabela 3 (Pobierz: 6wielkichumiejtnosci3.pdf).

Przebieg zajęć:

Część 1

1. Przywitaj uczestników i wyjaśnij, że celem zajęć jest poznanie strategii rozwiązywania problemu z wykorzystaniem informacji. Strategia ta nazywa się „Sześć Wielkich Umiejętności”.
2. Podziel uczestników na trzyosobowe grupy. Przekaż każdej grupie komiks i poproś o zapoznanie się z jego treścią.
3. Na podstawie treści komiksu przedstaw mini-wykład na temat strategii rozwiązywania problemów z wykorzystaniem informacji. Zwróć uwagę, że strategię tego rodzaju koncentrują się nie tylko na rezultacie, czyli wykonanym zadaniu i jakości wyszukanej informacji, ale także na metodzie dojścia do tego rozwiązania.
4. Przekaż każdej grupie tabelę 1. Poproś, aby każda grupa raz jeszcze zapoznała się z komiksem i uzupełniła tabelę opisując działania podejmowane przez bohaterów.

5. Poproś uczestników o przedstawienie rezultatów pracy w ten sposób, że najpierw wszystkie grupy omawiają etap 1. (umiejętność 1.), a następnie kolejne.
6. Przekaż grupom tabelę 2 i poproś o zapoznanie się z nią. Zainicjuj dyskusję na temat poszczególnych etapów działania w strategii „Sześć Wielkich Umiejętności”. Zapytaj, czy opis działań w tabeli 2 pokrywa się z interpretacją dokonaną przez uczestników.

Część 2

1. Zapoznaj uczestników z nowym zadaniem. Polega ono na opracowaniu planu działań zachęcających osoby starsze zamieszkujące w sąsiedztwie do wzięcia udziału w zajęciach komputerowych organizowanych przez biblioteki.
2. W przygotowaniu strategii uczestnicy mogą wykorzystywać urządzenia mobilne lub komputery, np. do wyszukiwania informacji niezbędnych przy budowie strategii.
3. Etapy swoich działań (od 1. do 5.) uczestnicy powinni zapisywać w tabeli 3. oraz zostawić puste pole dla etapu 6. Wyjaśnij, że pole 6. będą mogli uzupełnić dopiero po działaniach praktycznych, czyli po zrealizowaniu zadania.
4. Poproś uczestników o przedstawienie pomysłów na forum grupy.
5. Poprowadź krótką dyskusję na temat szans na realizację wymienionych etapów.

Kontynuacja:

Kolejne zajęcia mogą bazować na pomysłach uczestników, tj. realizować strategię wypracowaną pod okiem bibliotekarza.

SZEŚĆ WIELKICH UMIEJĘTNOŚCI	
– strategia rozwiązywania problemu z wykorzystaniem informacji	
1	Ustal, na czym polega zadanie i jaka informacja jest niezbędna do jego wykonania
2	Określ strategię działania
3	Znajdź informację
4	Wykorzystaj informację
5	Połącz informację
6	Oceń rezultat i sposób wykonania zadania

Tabela 1
Tabela 3

SZEŚĆ WIELKICH UMIEJĘTNOŚCI	
– strategia rozwiązywania problemu z wykorzystaniem informacji	
1	Zadanie polega na posprzątaniu najbardziej zaniedbanego zabytku w regionie. Aby rozwiązać zadanie bohaterowie potrzebują: 1) ustalić, jakie zabytki znajdują się w regionie, 2) sprawdzić, który z tych zabytków jest najbardziej zaniedbany.
2	Bohaterowie postanawiają: 1) w pierwszym etapie ustalić listę zabytków, 2) w drugim etapie odwiedzić każdy z nich i dokonać oceny jest stanu (sprawdzić, czy jest zaniedbany).
3	Bohaterowie wyszukują zabytki oraz ich adresy w rejestrze zabytków.
4	Bohaterowie korzystają z utworzonej listy zabytków i odwiedzają każdy obiekt. Oceniają stan zabytków.
5	Na podstawie dokonanej oceny zabytków w regionie wyłaniają najbardziej zaniedbane obiekty.
6	Wykonują zadanie, czyli sprzątają najbardziej zaniedbany obiekt. Zastanawiają się nad rezultatem swojego działania: uważają, że szybko odnaleźli zaniedbany zabytek. Zastanawiają się nad sposobem swojego działania: rozważają inny sposób rozwiązania zadania np. zaangażowanie mieszkańców regionu do oceniania stopnia zaniedbania zabytków.

Tabela 2

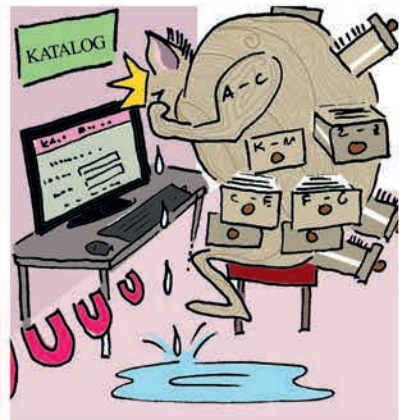
1. JAK ZAPOBIEC INWAZJI CZERWONYCH KAPTURKÓW, CZYLI WYSZUKIWANIE ZAAWANSOWANE W KATALOGU BIBLIOTECZNYM



TO DZIWNIE, SŁYSZĘ PŁACZ. DOBIEGA Z BIBLIOTEKI.



A TO DOPIERO! CO TU SIĘ WYPRAWIA?



CZEŚĆ! NIE WIESZ, KIM JEST TEN DUŻY?

OCZYWIŚCIE, ŻE WIEM! TO JEGO KATALOGOWATOŚĆ, WŁADCA BIBLIOTECZNEJ KRAJINY.

O! A DLACZEGO PŁACZE?



SZUKA OD RANA I PRZEZ TO W BIBLIOTECZĘ ZAPANOWAŁ OKROPNY CHAOS. SPÓJRZ TYLKO ILU Z NAS ODNALAZŁ KATALOG.



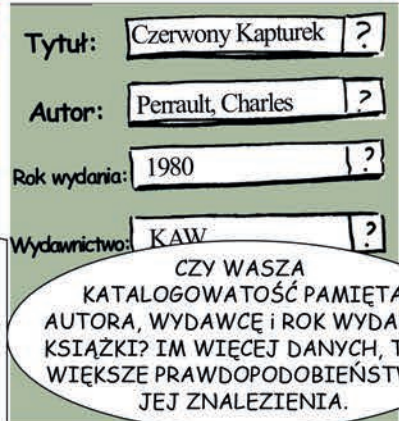
NO, TO FAKTYCZNIE MACIE TU NIEZŁE ZAMIESZANIE.



MYŚLĘ JEDNAK, ŻE MOGĘ POMÓC.



DLACZEGO NIE SKORZYSTASZ Z WYSZUKIWANIA ZAAWANSOWANEGO?



CZY WASZA KATALOGOWATOŚĆ PAMIĘTA AUTORA, WYDAWCĘ I ROK WYDANIA KSIĄŻKI? IM WIĘCEJ DANYCH, TYM WIĘKSZE PRAWDOPODOBIENSTWO JEJ ZNALEZIENIA.



ZAWĘZILIŚMY KRYTERIA WYSZUKIWANIA I PROSZĘ - MAMY JA!

PIĄTECZKA, KRÓLU!



Hurra! To ta!



PAMIĘTAJCIE O WYSZUKIWANIU ZAAWANSOWANYM. CHAOS JEST BEZ SZANS!

2. KONKURS FOTOGRAFICZNY, CZYLI DLACZEGO NIE WARTO ZADZIERAĆ Z IMPERATOREM



3. ZRÓB TO SAM, CZYLI MAJSTERKOWANIE Z ADAMEM SŁODOWYM



*DIY - to z języka angielskiego „do it yourself”, co oznacza „zrób to sam”.

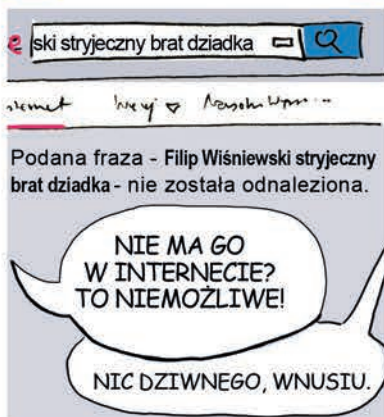
4. WOLNE LEKTURY

TAM ZNAJDĘ STASIA I NEL, ALE NIE ZNAJDĘ HARRY'EGO POTTERA

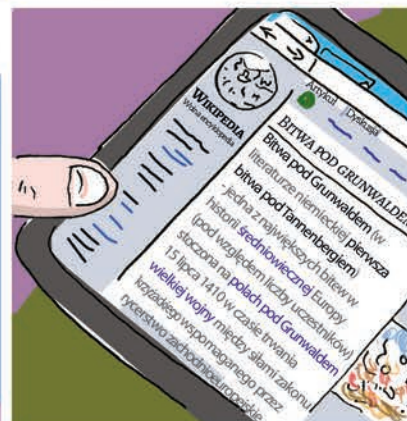


Internetowy adres biblioteki cyfrowej Wolne Lektury to: <http://wolnelektury.pl>

5. CZYJ JEST STARY ROWER, CZYLI GDZIE OPRÓCZ INTERNETU SZUKAĆ INFORMACJI



6. BITWA POD GRUNWALDEM ON-LINE, CZYLI JAK KORZYSTAJĄC Z WIKIPEDII WSPOMOGLĘM POLSKIEGO KRÓLA



* http://pl.wikipedia.org/wiki/Bitwa_pod_Grunwaldem

7. POGROMCZYNI CHAOSU,

CZYLI JAK ROBIĆ „SPRYTNE” NOTATKI I ODNOSIĆ SUKCESY W SZKOLE



8. NIE BÓJ SIĘ POZNANIA,

CZYLI SUPERBOHATERKA WIE, JAKA INFORMACJA JEST POTRZEBNA

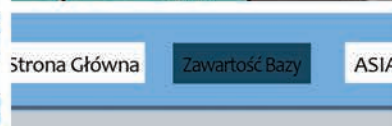


9. CO JEŚLI NIE MALTA, CZYLI ODKRYWANIE TAJEMNIC POZNANIA



* Malta Festival Poznań - międzynarodowy festiwal teatralny

10. PRADZIADK ONLINE, CZYLI JAK KORZYSTAĆ Z ZASOBÓW ARCHIWUM PAŃSTWOWEGO



Baza zawiera 2 464 28

MOŻEMY TAM SZYBKO SPRAWDZIĆ, CZY W ARCHIWACH JEST JAKĄS WZMIANKA O PRAPRA-PRADZIADKU ANTONIM.

książkiewicz an

WPISUJĘ „KSIĄŻKIEWICZ ANTONI”. JESZCZE TYLKO KLIKNE „SZUKAJ” I JUŻ.

Polska

TERAZ WYSTARCZY KLIKNAĆ JAROCIN, PONIEWAŻ ANTONI POCHODZIŁ Z TEGO MIASTA.

ZOBACZCIE! JEST DATA!

Jarocin (par. rzymsko-katolicka) - akt urodzenia/chrztu, rok 1835, wpis nr 15

Antoni Książkiewicz, rodzice: Franciszek Książkiewicz Marianna Lis

ANTONI URODZIŁ SIĘ LUB ZOSTAŁ OCHRZCZONY W 1835 ROKU.

ALE SKĄD TE DANE, TATO?

Z KSIĘGI PARAFIALNEJ!

Archiwum Archidiecezjalne w Poznaniu
3117-8, skan 6
Indeksacja: J. Nowak
dodano: 2011-05-11
ID 100001

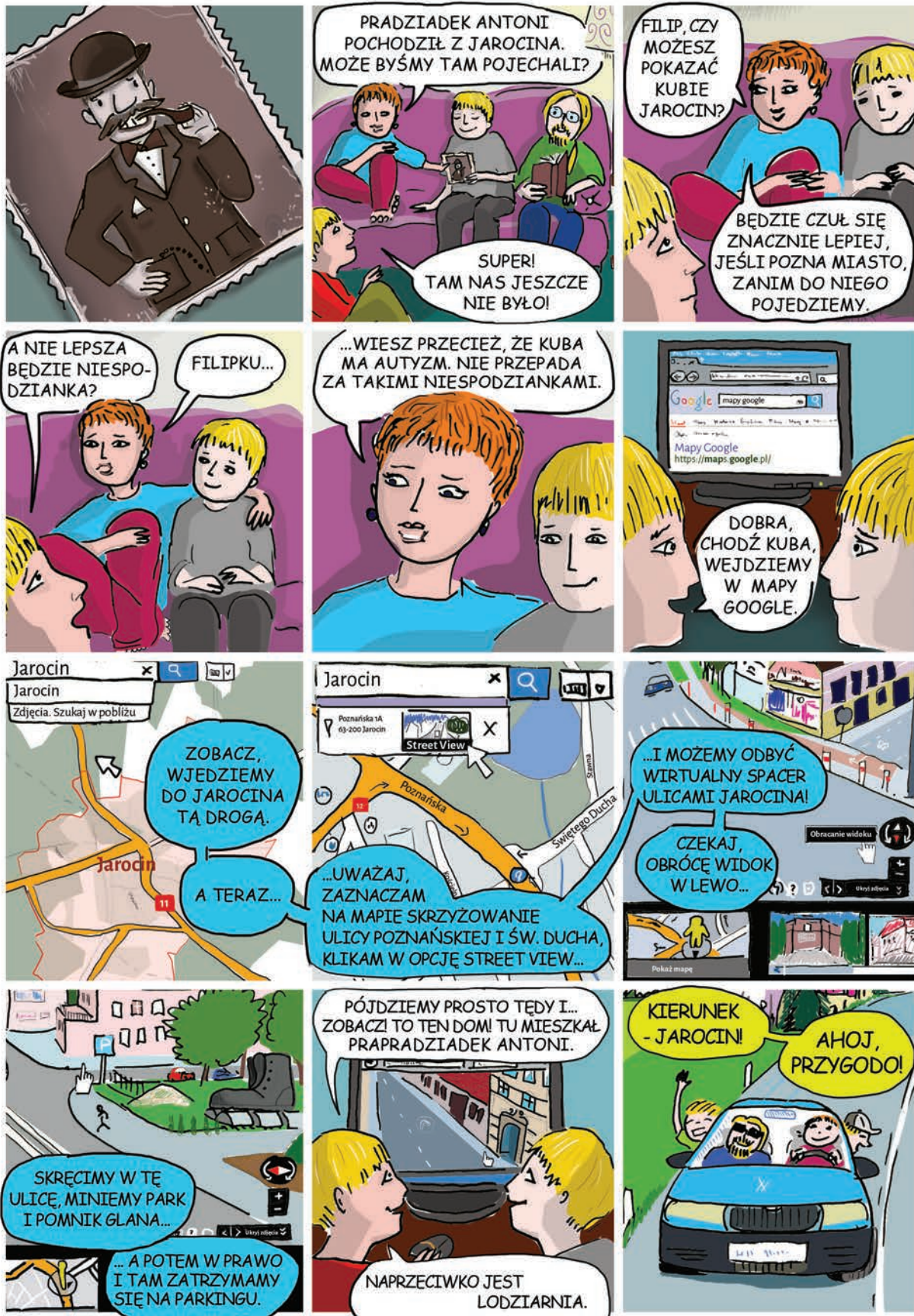
KSIĘGI SĄ DOSKONAŁYM ŹRÓDŁEM INFORMACJI O NASZYCH PRZODKACH: DATACH URODZIN, ŚMIERCI I ŚLUBÓW.

SUPER! TERAZ MOŻEMY DOPISAĆ DATĘ URODZIN ANTONIEGO I WŁOŻYĆ FOTOGRAFIĘ DO ODPOWIEDNIEGO PUDEŁKA.

* BASIA (Baza Systemu Indeksacji Archiwalnej) - zawiera indeksy urodzeń, małżeństw i zgonów z terenu Wielkopolski z XIX i początków XX wieku. <http://www.basia.famula.pl/pl/zawartosc>

11. JAROCIN ONLINE,

CZYLI ODBYWAMY WIRTUALNY SPACER PRZY POMOCY GOOGLE STREET VIEW



12. PAŻ KRÓLOWEJ,

CZYLI CO MOGĘ ZROBIĆ Z CUDZYM TEKSTEM O POLSKIM MOTYLU



13. GDZIE W POLSCE ZNAJDĘ STAROŻYTNĄ GRECJĘ, CZYLI NUKAT, KARO I WYPOŻYCZENIA MIĘDZYBIBLIOTECZNE

UCZNIOWIE SZKOŁY PODSTAWOWEJ W HOMERKACH WITAJĄ SERDECZNIE KOLEZANKI I KOLEGÓW Z PARTNERSKIEJ MIEJSCOWOŚCI ARKADIA.



TEMATEM NASZEJ DZISIEJSZEJ WIDEOKONFERENCJI BĘDZIE STAROŻYTNĄ GRECJĄ.



HEJ, HEJ! ARKADIA WITA HOMERKI! DZIELMY SIĘ WIEDZĄ!



TERAZ BĘDZIE MOJA ULUBIONA CZĘŚĆ SPOTKANIA: „CZY WIESZ, ŻE...”

A O CO W TYM CHODZI?

O TO, ŻEBY ZNALEZĆ NAJBARDZIEJ ZASKAKUJĄCE INFORMACJE ZWIĄZANE Z DZISIEJSZYM TEMATEM.



OOO...



CZY WIECIE, ŻE...

... GRECY DODALI DO PISMA SAMOGŁOSKI (A, O, E, I)? PRZED NIMI NIKT ICH NIE UŻYWAŁ!*



RZECZYWIŚCIE, FAJNA TA ZABAWA.

ALE TO WYMAGA SZPERANIA W KSIĄŻKACH.



NO, TO NA PEWNO!

U NAS WSZYSTKIEGO JEST DUŻO: GÓR, LASÓW, KAMIENI..



Z WYJĄTKIEM KSIĄŻEK W BIBLIOTECE.



TO ŻADEN PROBLEM, PRZECIEŻ MOŻNA SKORZYSTAĆ Z WYPOŻYCZEŃ MIĘDZYBIBLIOTECZNYCH.

Z WYPO... CZEGO?

WYPOŻYCZEŃ MIĘDZYBIBLIOTECZNYCH. POLEGA TO NA TYM, ŻE ZNAJDZIESZ KSIĄŻKĘ W POLSKIEJ BIBLIOTECE, NP. W POZNANIU, A NASTĘPNIE PROSISZ PANIĄ BIBLIOTEKARKĘ O JEJ WYPOŻYCZENIE.

PANI KONTAKTUJE SIĘ Z TĄ BIBLIOTEKĄ, A POTEM SPROWADZA KSIĄŻKĘ DO NAS. GDY PRZYJDZIE PRZESYŁKA, ZAWIADAMIA CIĘ O TYM. I JUŻ! MOŻESZ USIAŚĆ W BIBLIOTECE I CZYTAĆ DO WOLI!



CHODŹ DO PRACOWNI KOMPUTEROWEJ, COŚ CI POKAZĘ.



A CO TO ZA STRONA?

WYSZUKUJĄC KSIĄŻKI KORZYSTAM Z NUKAT* I KARO*. TO TAKIE SPECJALNE KATALOGI, PRZEZ KTÓRE MOŻNA SPRAWDZIĆ DOSTĘPNOŚĆ KSIĄŻKI W WIELU BIBLIOTEKACH JEDNOCZEŚNIE.

Prosto do informacji - katalog zbiorów polskich bibliotek naukowych

Schówek | Wyszukiwanie przez hasła | Historia wyszukiwania

Szukaj

Starożytna Grecja / Stanisław Stabryła
Stabryła, Stanisław (1936-):
Widz do wyszukania
Dodatkowy autor
Adres

O! ZOBACZ! FAJNIE, ŻE MAJĄ JĄ W POZNANIU!

Woj. warmińsko-mazurskie Olsztyn - Biblioteka Uniw.
Woj. wielkopolskie Poznań - Biblioteka Uniw.

* Grecy przejęli pismo od Fenicjan, którzy nie używali samogłosek.

* <http://karo.umk.pl/>

* <http://nukat.edu.pl/>

14. SZEŚĆ WIELKICH UMIEJĘTNOŚCI, CZYLI JAK ZDOBYĆ ODZNAKĘ MIŁOŚNIKA ZABYTEKÓW

CZUWAJ, DRUZYNOI NA DZISIEJSZEJ ZBIÓRCIE CHCIAŁEM ZACHĘCIĆ WAS DO ZDOBYCIA ODZNAKI MIŁOŚNIKA ZABYTEKÓW.

ABY ZDOBYĆ ODZNAKĘ, MUSICIE USTALIĆ, KTÓRY Z ZABYTEKÓW W NASZYM REGIONIE JEST NAJBARDZIEJ ZANIEDBANY I POSPRZĄTAĆ GO.

CZEŚĆ, NAZYWAM SIĘ JANEK, ALE WSZYSKY NAZYWAJĄ MNIE KONSTRUKTOR.

CHCIAŁBYM MIEĆ RÓWNIEM SWÓJ WKŁAD W ZDOBYWANIU ODZNAKI...

DLATEGO ZAPRASZAM WAS JUTRO RANO DO SWOJEJ PRACOWNI...

PRZEDSTAWIAM WAM MOJEGO PRZYJACIELA.

POTRZEBUJEMY INFORMACJI O ZABYTEKACH.

NIE TYLKO! ABY ROZWIĄZAĆ ZADANIE MUSIMY WIEDZIEĆ, KTÓRY JEST NAJBARDZIEJ ZANIEDBANY.

O RETY! CO TO TAKIEGO?

UDOSTĘPIĘ WAM MÓJ NAJNOWSZY WYNALEZEK - ODKURZOLOT!

SUPER! ALE CZAD!

DZIĘKI, KONSTRUKTORZE!

LECIMY, DRUHU DRUZYNOWY!

POWODZENIA! I PAMIĘTAJCIE O SZESCIU WIELKICH UMIEJĘTNOŚCIACH!

1. USTAL, NA CZYM POLEGA ZADANIE I JAKA INFORMACJA JEST NIEZBĘDNA DO JEGO WYKONANIA.

ZACZNIJMY OD LISTY ZABYTEKÓW W NASZYM WOJEWÓDZTWIE.

ODKURZOLOT POZWOLI NAM W KRÓTKIM CZASIE ODWIEDZIĆ WSZYSTKIE ZABYTEKI I OCENIĆ ICH STAN.

2. OKREŚL STRATEGIĘ DZIAŁANIA.

WIECIE, ŻE SĄ ZABYTEKI RUCHOME I NIERUCHOME? NIERUCHOME TO BUDYNKI, A RUCHOME - NP. STARE KSIĄŻKI REKOPISMIENNE.

Wszystkie są wpisane do rejestru zabytków

3. ZNAJDŹ INFORMACJĘ.

ALE MY, SZUKAJĄC BUDYNKÓW MUSIMY SKORZYSTAĆ Z ZESTAWIENIA ZABYTEKÓW NIERUCHOMYCH, KTÓRE JEST NA STRONIE NARODOWEGO INSTYTUTU DZIEDZICTWA*.

4. WYKORZYSTAJ INFORMACJĘ.

W WYKAZIE ZABYTEKÓW SĄ ADRESY. LECIMY!

OBEJRZYMY JE I OCENIMY W SKALI OD 1 DO 5.

PIĄTKA DLA NAJBARDZIEJ ZANIEDBANYCH, A JEDYNKA DLA ZADBANYCH. ODWROTNIE NIŻ W SZKOLE!

5. POŁĄCZ INFORMACJĘ.

OCENĘ 5 OTRZYMAŁY CZTERY ZABYTEKI. SĄDZĘ, ŻE TEN ZAMEK JEST NAJBARDZIEJ ZANIEDBANY.

LEĆMY TAM I POSPRZĄTAJMY!

6. OCENŹ REZULTAT I SPOSÓB WYKONANIA ZADANIA.

UDAŁO NAM SIĘ SZYBKO ZNALEZĆ ZABYTEKI, ALE GDYBY NIE ODKURZOLOT, NIE ZDOŁALIBYŚMY ODWIEDZIĆ WSZYSTKICH MIEJSC.

CZY MOGLIŚMY TO ZROBIĆ INACZEJ?

TAK, MOGLIŚMY ZAPROSIĆ DO OCENIENIA ZANIEDBANIA ZABYTEKÓW MIESZKAŃCÓW...

... ALBO ZOBACZYĆ JAK WYGLĄDAJĄ ONE Z KOSMOSU. NO CO? TO MOŻLIWE! DZIĘKI SERWISOWI GOOGLE MAPS ...

...MOŻNA OGLĄDAĆ ŚWIAT Z GÓRY NA ZDJĘCIACH SATELITARNYCH!

OJ TAM, NIE NARZEKAJCIE. DRUZYNOWY NA PEWNO DOCENI NASZ TRUD!

* http://www.nid.pl/pl/Informacje_ogolne/Zabytki_w_Polsce/rejstr-zabytkow/zestawienia-zabytkow-nieruchomych/

15. SZKOLNA DYSKOTEKA,

CZYLI O DOZWOLONYM UŻYTKU ORAZ OTWARTYCH LICENCJACH

SŁUCHAJCIE, NA ZAKOŃCZENIE OBRAD NASZEGO SAMORZĄDU PRAGNĘ PRZYPOMNIEĆ, ŻE W NASZEJ SZKOLE OD DWÓCH LAT NIE BYŁO PORZĄDNEJ IMPREZY.



MASZ NA MYŚLI DYSKOTEKĘ?

MAM NA MYŚLI ROCKOWĄ DYSKOTEKĘ!



NIE MA SPRAWY!

DOBRY POMYSŁ! ANIA, ZAJMIECIE SIĘ Z JURKIEM MUZYKĄ?

MAMY SPORY ZBIÓR MP3.

PATRZ, TO JEST DOBRE!



CO TAM MACIE CIEKAWEGO?

O, DZIEN DOBRY, PANIE PSORZE!

PRZEGLĄDAMY MP3 NA SZKOLNĄ DYSKOTEKĘ.



HMM... A MACIE ZGODĘ NA WYKORZYSTANIE TEJ MUZYKI?

ABY MÓC PUSZCZAĆ MP3 Z NAJNOWSZYMI PRZEBOJAMI, MUSICIE UZYSKAĆ ZGODĘ ZAIKS*.

UZYSKANIE TAKIEJ ZGODY NAJCZĘŚCIEJ WIĄŻE SIĘ Z OPŁATĄ.

PANIE PSORZE, ALE PRZECIEŻ PANI OD MUZYKI WŁĄCZAŁA NAM OSTATNIO PINK FLOYD I NA PEWNO NIKOGO NIE PYTAŁA O ZGODĘ.



PANI OD MUZYKI NIE MUSIAŁA PYTAĆ O ZGODĘ, JEŻELI SŁUCHANIE MUZYKI PINK FLOYD BYŁO ELEMENTEM SZKOLNYCH ZAJĘĆ I BYŁO BEZPOŚREDNIO ZWIĄZANE Z WASZĄ EDUKACJĄ MUZYCZNĄ.



TAKIE OGÓLNE PRZYZWOLENIE NAZYWAMY DOZWOLONYM UŻYTKIEM EDUKACYJNYM.

NIESTETY TRUDNO BĘDZIE UDOWODNIĆ ZAIKSOWI, ŻE SZKOLNA DYSKOTEKA MA COŚ WSPÓLNEGO Z EDUKACJĄ.



NO TO MASAKRA! DYSKOTEKA MA BYĆ JUŻ ZA TYDZIEŃ, A MY NIE MAMY MUZYKI!

NIC STRACONEGO. MOŻECIE WYKORZYSTAĆ MUZYKĘ Z SERWISU JAMENDO*. JAK TO?

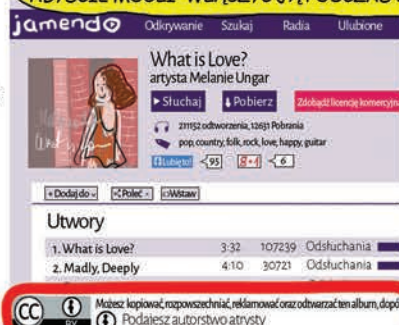
TWÓRCY, KTÓRZY UMIESZCZAJĄ SWOJĄ MUZYKĘ W JAMENDO KORZYSTAJĄ Z OTWARTYCH LICENCJI **CREATIVE COMMONS**.



POZWALAJĄ WYKORZYSTYWAĆ SWOJĄ MUZYKĘ BEZPŁATNIE NA PEWNYCH WARUNKACH.

NIE MUSICIE ICH DODATKOWO PYTAĆ O ZGODĘ, WYSTARCY, ŻE ZAPOZNACIE SIĘ Z WARUNKAMI WYKORZYSTYWANIA TEJ MUZYKI.

ZOBACZCIE, TEN OBRAZEK ILUSTRUJE LICENCJĘ **CREATIVE COMMONS** UZNANIE AUTORSTWA. W TYM PRZYPADKU WYSTARCY, ŻE POINFORMUJECIE CZYJĄ JEST MUZYKA, ABYŚCIE MOGLI WŁĄCZYĆ JĄ PODCZAS DYSKOTEKI.



ROCKOWA DYSKOTEKA
już w sobotę w naszej szkole
Startujemy o 17.00
Podczas dyskoteki puszczana będzie muzyka z jamendo

URATOWANI!

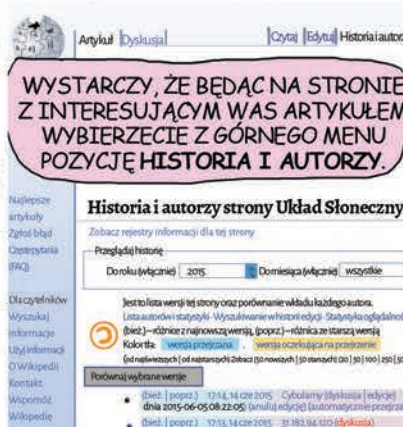
* ZAIKS - organizacja zajmująca się zbiorowym zarządzaniem prawami autorskimi twórców

* Jamendo: <http://jamendo.com>

16. NIE OCENIAJ KSIĄŻEK PO OKŁADCE, CZYLI UCZYMY SIĘ KRYTYCZNIE OCENIAĆ INFORMACJE



17. AUTOR KOLEKTYWNY, WOJNY EDYCYJNE, CZYLI JAK SIĘ TWORZY HASŁA W WIKIPEDII



* Zasada konsensusu obowiązuje w Wikipedii opisana jest na stronie: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Konsensus>

18. WYZWANIE DLA KLUBU PRZYJACIÓŁ MINECRAFTA, CZYLI POZNAJEMY WYSZUKIWARKĘ EUROPEANA

MOŻE ZAŁOŻYMY KLUB PRZYJACIÓŁ MINECRAFTA?**

BĘDZIEMY WYMYŚLAĆ RÓŻNE WYZWANIA.

SUPER!

CO POWIECIE NA ZBUDOWANIE W MINECRAFTIE BUDYNKÓW Z WYBRANEGO MIASTA?

ALÉ NIE WSPÓŁCZESNEGO.

NP. ZEBY WYGLĄDAŁO TAK, JAK PRZED WOJNĄ.

TATO POKAZYWAŁ MI OSTATNIO ZDJĘCIA PRZEDWOJENNEGO LONDYNU. MÓWIŁ, ŻE POCHODZĄ Z EUROPEANY.**

ZE CO? SKĄD?

EUROPEANA DZIAŁA JAK BIBLIOTEKA CYFROWA. TAK NAPRAWDĘ TO AGREGATOR.

HE?

AGREGOWAĆ, TO INACZĘJ ŁĄCZYĆ. EUROPEANA ŁĄCZY W JEDNYM MIEJSCU ZBIORY CYFROWYCH BIBLIOTEK I ARCHIWÓW.

Z POMOCĄ WYSZUKIWARKI EUROPEANY, MOŻEMY ODNAJDYWAĆ ZASOBY POCHODZĄCE Z WIELU MIEJSC.

TE ZASOBY TO MIĘDZY INNYMI STARE KSIĄŻKI, LISTY, MAPY, A TAKŻE ZDJĘCIA.

TO WŁAŚNIE EUROPEANA. MAM NADZIEJĘ, ŻE UDA MI SIĘ ODNALEZĆ W NIEJ TE ZDJĘCIA, KTÓRE POKAZYWAŁ MI TATO.

OK, TERAZ WYSTARCY, ŻE KLIKNE NA WYBRANY OBRAZEK. OTWORZY SIĘ STRONA Z INFORMACJAMI O ZDJĘCIU.

NAS INTERESUJE LONDYN. ORYGINALNA NAZWA TO LONDON?

ZGADZA SIĘ.

OK, WPISUJĘ.

TO ZDJĘCIE JEST SUPER. TAKI BUDYNEK CHCIAŁABYM ZBUDOWAĆ W MINECRAFTIE.

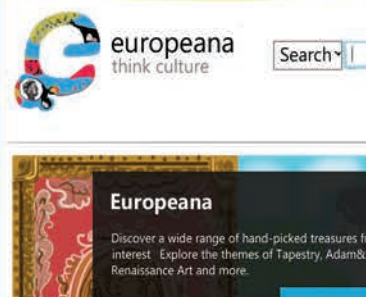
ZOBACZCIE, CO ZROBIŁA EUROPEANA! PRZENIOSŁA CIĘ DO INNEJ BIBLIOTEKI CYFROWEJ!

MOŻEMY Z JEJ POMOCĄ ZNALEZĆ MNÓSTWO FAJNYCH RZECZY.

TERAZ KLIKAM NA LINK OZNACZONY JAKO IDENTYFIKATOR.

ZGADZA SIĘ. AGREGATOR, PAMIĘTACIE? ZBIERA I WYŚWIETLA INFORMACJE Z RÓŻNYCH BIBLIOTEK I ARCHIWÓW.

TO MASZ JUŻ WZÓR BUDYNKU, JAKI WYBUDUJESZ W MINECRAFTIE KTO NASTĘPNY?



Chmura haseł przedmiotowych:
Cinema

Identyfikator:
<http://viewfinder.english-heritage.org.uk/search/detail.asp?calledFrom=oai&imageUID=107760>

Jest częścią:
English Heritage

Język:
English

* Minecraft - gra komputerowa pozwalająca graczom na tworzenie trójwymiarowych konstrukcji z sześciennych bloków.
** <http://europeana.eu>

19. PERYPETIE ZE SZKOLNYM WYPRACOWANIEM, CZYLI DLACZEGO WARTO ZNAĆ PRAWA AUTORSKIE

Panel 1 (top left): A group of children talking in a hallway. One girl asks, "HEJ, AGA, JAK TAM PO WAKACJACH?". Another replies, "BYŁAM NA MAZURACH, A TY?". A boy says, "BESKID, JAK ROK TEMU.". A girl asks, "LUDZIE, W KTÓREJ SALI ZACZYNAJEMY?". A large red sound effect "DRRRŃ!" is written across the panel.

Panel 2 (top middle): A teacher speaking to a class. She says, "MAM NADZIEJĘ, ŻE DOBRZE I BEZPIECZNIE SPĘDZIŁISCIE WAKACJE.". Below her, a speech bubble says, "BĘDZIECIE MIELI OKAZJĘ O TYM NAPISAĆ W PIERWSZYM WYPRACOWANIU PT.: 'BEZPIECZNE WAKACJE'.".

Panel 3 (top right): Two girls talking. One says, "O CZYM NAPISZESZ?". The other replies, "KIEDY BYŁAM NAD JEZIOREM WIDZIAŁAM, JAK RATOWNIK POMÓGŁ TONACEMU TEN, KTÓRY SIĘ TOPIŁ, DOSTAŁ SKURCZU. NIE KRZYCHAŁ, NIE MACHAŁ RĘKAMI, A JEDNAK RATOWNIK ZAUWAŻYŁ, ŻE COŚ JEST NIE TAK.". The first girl says, "ŚWIETNY TEMAT!".

Panel 4 (middle left): A girl looking at a newspaper. She says, "AGNIESZKO, ZOBACZ CO ZNALAZŁAM.". A speech bubble below says, "Kilka dni później... TWOJE WYPRACOWANIE ZNALAZŁO SIĘ W NASZEJ LOKALNEJ GAZETCE.".

Panel 5 (middle middle): Two girls talking. One says, "DZIWNE. NIE MA TAM TWOJEGO IMIENIA I NAZWISKA, TYLKO NAZWA SZKOŁY.". The other replies, "NIEMOŻLIWE. NIE WYSYŁAŁAM GO DO GAZETY.".

Panel 6 (middle right): A girl standing in a hallway outside a door labeled "POKÓJ NAUCZYCIELSKI".

Panel 7 (bottom left): A teacher congratulating a girl. She says, "GRATULUJĘ, AGNIESZKO. WYSŁAŁAM TWOJE WYPRACOWANIE NA KONKURS 'BEZPIECZNE WAKACJE'.". The girl replies, "DZIĘKI TOBIE NASZA SZKOŁA ZAJĘŁA PIERWSZE MIEJSCE.".

Panel 8 (bottom middle): A teacher talking to two girls. She says, "JESTEM BARDZO DUMNA Z CÓRKI, ALE CZY AUTORKA NIE POWINNA NAJPIERW WYRAZIĆ ZGODY?". One girl replies, "FAKTYCZNIE. POWINNAM BYŁA NAJPIERW ZAPYTAĆ.". The teacher says, "PRZEPRASZAM, AGNIESZKO, POSTARAM SIĘ NASTĘPNYM RAZEM INFORMOWAĆ CIĘ O TAKICH PLANACH.".

Panel 9 (bottom right): A girl talking to a teacher. She says, "POZA TYM TEKST NIE JEST PODPISANY IMIENIEM I NAZWISKIEM AGNIESZKI". The teacher replies, "ZGADZAM SIĘ Z PANIĄ.".

Panel 10 (bottom left): A girl speaking. She says, "AGNIESZKA JEST AUTORKA, A ZGODNIE Z PRZEPISAMI PRAWA AUTORSKIEGO, JEJ TEKST POWINIEN BYĆ PODPISANY.". Below her, a speech bubble says, "WYSŁAŁAM JUŻ DO GAZETY PROŚBĘ O WYDRUKOWANIE SPROSTOWANIA.".

Panel 11 (bottom middle): A girl holding a newspaper. She says, "I rzeczywiście, po jakimś czasie... ZOBACZ, AGNIESZKO!". The newspaper headline reads, "W GAZETCE POJAWIŁO SIĘ SPROSTOWANIE!".

Panel 12 (bottom right): A newspaper clipping titled "Oświadczenie". The text reads: "W związku z publikacją w nr 150 „Gazety Porannej” tekstu pt.: „Bezpieczne wakacje”, pragniemy przeprosić jego autorkę, Agnieszkę Kowalską, za pominięcie jej imienia i nazwiska. Jednocześnie gratulujemy młodej autorce talentu pisarskiego.".

20. SKĄD JA ZNAM TĘ FOTKĘ, CZYLI WUJEK GOOGLE A WYSZUKIWANIE OBRAZEM

JO, CZŁOWIEKU, CO TAM PSUJESZ?

SLYSZAŁEŚ O WIOSENNYCH PORZĄDKACH, CZŁOWIEKU? WYMIATAM ŚMIECI Z TWARDZIELA.



LOL*, CIEKAWIE, SKĄD TO SIĘ U MNIE WZIĘŁO?



File 30210

HMM... NAWET NIEZŁE.



IDEALNE NA PLAKAT NASZEJ OSIEDLWEJ AKCJI „HUMANIŚCI NA ROLKI”.

MASZ ZGODĘ AUTORA?

NIC NIE WIEM O TWÓRCY. ŚCIAĞNAŁEM TO KIEDYS Z NETU.



MUSIMY W TAKIM RAZIE USTALIĆ KTO JEST AUTOREM I SKĄD POCHODZI GRAFIKA.

PRÓBOWAŁEM, ALE NIC Z TEGO.

WPISYWAŁEM „ROLKI”, „SKATE” I WIELE INNYCH HASEŁ. NIGDZIE TEGO NIE ZNALAZŁEM.



CZŁOWIEKU, BO ŹŁE SIĘ DO TEGO ZABIERASZ!

MUSISZ SKORZYSTAĆ Z WYSZUKIWARKI, KTÓRA ZNAJDUJE TAKIE SAME LUB PODOBNE GRAFIKI NA PODSTAWIE PRZEŚLANEGO OBRAZU. TO TAK ZWANE **WYSZUKIWANIE OBRAZEM**. NAWET GOOGLE DAJE TAKĄ MOŻLIWOŚĆ.**

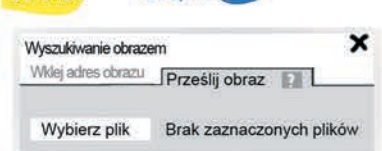


OTWÓRZ PRZEGLĄDARKĘ NA STRONIE: <https://images.google.com> W OKIENKU PRZEGLĄDARKI ZNAJDUJE SIĘ IKONKA APARATU FOTOGRAFICZNEGO.

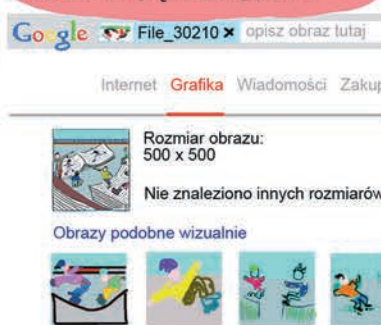


TO JEST WŁAŚNIE OPCJA WYSZUKIWANIA OBRAZEM. KLIKNIJ JĄ.

MOŻESZ PODAĆ LINK DO STRONY INTERNETOWEJ Z OBRAZEM. UŻYWASZ TEJ OPCJI, GDY CHCESZ ZNALEZĆ PODOBNE OBRAZY. JEŚLI POSZUKUJESZ GRAFIKI, KTÓRĄ MASZ NA DYSKU, MUSISZ SKORZYSTAĆ Z OPCJI PRZEŚLIJ OBRAZ.



JEŻELI GRAFIKA ZNAJDUJE SIĘ W INTERNECIE, WYSZUKIWARKA POWINNA JĄ NAMIERZYĆ.



KIEDY JUŻ ZNAJDZIESZ SWOJĄ GRAFIKĘ, KLIKNIJ W NIĄ. WYSZUKIWARKA WSKAŻE CI MIEJSCA, W KTÓRYCH JEST ONA UŻYTA. TO BARDZO POMOCCNE, GDY POSZUKUJE SIĘ AUTORA.



GDY DOWIESZ SIĘ, KTO JEST AUTOREM I GDZIE ZAMIESZCZONY JEST OBRAZEK, SPRAWDŹ, NA JAKICH ZASADACH JEST UDOSTĘPNIONY.***

JEŻELI PRZY OBRAZKU NIE MA ŻADNEJ INFORMACJI NA TEN TEMAT, NAPISZ DO AUTORA.



SKĄD WEZMĘ ADRES AUTORA?

PRZY ODROBINIE SZCZĘŚCIA OBRAZEK ZNAJDZIESZ W SERWISIE INTERNETOWYM Z GRAFIKAMI NP. Flickr.com.

ZAŁÓŻ SOBIE W NIM KONTO I SKORZYSTAJ Z MOŻLIWOŚCI PRZEŚLANIA WIADOMOŚCI DO INNEGO UŻYTKOWNIKA SERWISU.



A JAK AUTOR NIE JEST Z POLSKI?

TO NAPISZ DO NIEGO PO ANGIELSKU, CZŁOWIEKU!

TO JEST MYŚLI!

DZIĘKI, CZŁOWIEKU!

*LOL (ang. laughing out loud) – element slangu internetowego, oznacza „śmieję się na głos”. ** <http://www.images.google.com>

*** Niektórzy twórcy umieszczają grafiki wraz z prawem do dalszego wykorzystania, np. na licencjach Creative Commons.

21. JAK WYCHOWAĆ SZCZENIAKA, CZYLI UCZYMY SIĘ JĘZYKA HASEŁ PRZEDMIOTOWYCH

WYSIADAM WCZEŚNIEJ. MUSZĘ ZAJRZEĆ DO BIBLIOTEKI PUBLICZNEJ.

PO CO?

RODZICE W KOŃCU ZGODZILI SIĘ NA PSA. ALE POSTAWILI WARUNEK.

MUSZĘ SAM DOWIEDZIEĆ SIĘ, JAK SIĘ OPIEKOWAĆ SZCZENIAKIEM.

NIE SZUKAŁEŚ W NECIE?

ZNALAZEM KILKA FAJNYCH STRON. ALE KSIĄŻKA TO KSIĄŻKA.

NO DOBRA. TO PYTANIE ZADZIAŁAŁO W GOOGLE...

KATALOG

Jak opiekować się szczeniakiem

Wykonaj Wyczyść

Wyników: 0

Jak wychować szczeniaka

Wykonaj Wyczyść

Wyników: 0

Opieka nad szczeniakiem

Wykonaj Wyczyść

Wyników: 0

TU PRZECIŻ NIC NIE MA!

PRACUJE W BIBLIOTECE JAKO WOLONTARIUSZKA. CZY MOGĘ W CZYMŚ POMÓC?

EEE.. SZCZENIACZKI... ZNACZY SIĘ, TEGO...

PRÓBUJE ZNALEZĆ COŚ O OPIECE NAD SZCZENIAKAMI, NIE UDAJE MI SIĘ.

MAMY WIELE KSIĄŻEK O PSACH, W KTÓRYCH SĄ INFORMACJE O SZCZENIAKACH.

W czym mogę pomóc?

NIE ZNAJDZIESZ ICH JEDNAK ZADAJĄC PEŁNE PYTANIE.

NASZ KATALOG NIE MÓWI LUDZKIM GŁOSEM.

PYTANIE TRZEBA ODPOWIEDNIO ZBUDOWAĆ.

WYSZUKIWANIE ZAAWANSOWANE

SKORZYSTAJ Z HASEŁ PRZEDMIOTOWYCH. ZOBACZ!

Tytuł

Autor

Hasło przedmiotowe

Wykonaj

2 Psy – Australia – 21 w.

5 Psy – choroby – leczenie

1 Psy (film) – [Odsyłacze]

98 Psy – hodowla

16 Psy – hodowla – Polska – od 1944

TO SĄ HASŁA PRZEDMIOTOWE. PSY TO TEMAT, A TO CO ZNAJDUJE SIĘ PO MYŚLNIKU, TO OKREŚLNIK. TO BARDZO PROSTE. OKREŚLNIK, JAK SAMA NAZWA WSKAZUJE, DOKREŚLA TEMAT, USZCZEGÓLAWIA GO.

KATALOG

DOKŁADNIE TAK!

AHA, CZYLI JEŚLI SZUKAM CZEGOŚ NA TEMAT WYCHOWANIA SZCZENIAKÓW, POWINIENEM KLIKNĄĆ HASŁO PSY-HODOWLA?

TYLE KSIĄŻEK! DZIĘKUJĘ!

22. PRZYJAŹŃ FOREVER,

CZYLI PAMIĘTAMY O OGRANICZONYM ZAUFANIU DO INTERNETU



WRZUCIŁ DO SERWISU
FRAGMENT SWOJEJ
PRYWATNEJ ROZMOWY
Z AGNIESZKA.

Romus: Koniec długiej przyjaźni, czyli co naprawdę myśli Agnieszka o Karolinie.

Aga14: Karolina jest wredna :P

Aga14: Do tego jest strasznie tępa, you know :))



Karola: Myślałam, że to przyjaźń forever. Jak ona mogła tak napisać :(

Anya: Agnieszka by tak nie napisała. Jesteś pewna, że to jej słowa?

Karola: Przecież Romek to skopiował i udostępnił.

Anya: NIE UFAJ Romkowi!!!



23. BILETOWY ZAWRÓT GŁOWY, CZYLI DO CZEGO KOLEKCJONEROM BLOGI



MAMY BILETY Z CAŁEGO ŚWIATA: TRAMWAJOWE, AUTOBUSOWE, TROLEJBUSOWE, Z POLSKI, CHIN, MEKSYKU I PERU...



NASZA KOLEKCJĘ MOŻECIE OBEJRZEĆ NA PROWADZONYM PRZEZ NAS BLOGU. NAZYWA SIĘ „BILETOWO”.



JEDNAK GDY POKAZUJEMY IM NASZĄ KOLEKCJĘ, SA NAPRAWDĘ POD WRAŻENIEM

NIEMAL Z KAŻDYM BILETEM WIĄŻE SIĘ JAKĄS HISTORIA PODRÓŻY.

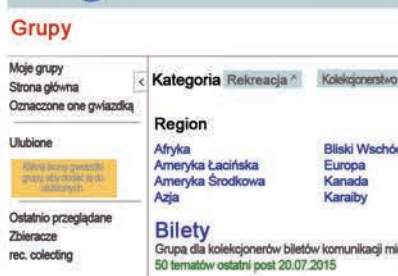


ORGANIZUJEMY SPOTKANIA KOLEKCJONERÓW BILETÓW.



NAUCZYLIŚMY SIĘ JAK NAPI-SAĆ W WIELU JEZYKACH PROŚBĘ O PRZESŁANIE SKASOWANYCH BILETÓW.

ZAŁOŻYLIŚMY LISTĘ DYSKUSYJNĄ DLA KOLEKCJONERÓW W SERWISIE GRUPY DYSKUSYJNE GOOGLE*.



CZŁONKOWIE WYMIENIAJĄ SIĘ TAM BILETAMI ORAZ PODSUWAJĄ ADRESY ZAGRANICZNYCH SERWISÓW KOLEKCJONERSKICH.



UCZESTNICZYLIŚMY NAWET W OGÓLNOPOLSKIM SPOTKANIU KOLEKCJONERÓW BILETÓW W ŁODZI.



BRAWO! ŚWIETNY MATERIAŁ. NADAMY GO DZIĘKUJEMY! JUTRO W SERWISIE O 16.00



* Jak założyć nową grupę w serwisie Grupy dyskusyjne Google: <https://goo.gl/1kgE25>

24. TAJEMNICZE ZNALEZIŚKO ARCHEOLOGICZNE,

CZYLI KILKA SŁÓW O CZYTNIKACH E-BOOKÓW W XXI WIEKU

