



LUKION OPETUSVINKIT

Kopiraittilan koulun materiaaleissa tekijänoikeustaidot on jaettu kolmeen kokonaisuuteen: tekijänoikeustietouteen, erityyppisten aineistojen käyttötaitoon sekä tiedonhankintataitoon ja kriittiseen lukutaitoon. Jokaiseen taitoon on Kopiraittilan koulussa omaa materiaalia sekä pelejä taidon tai tiedon harjoitteluun ja opettelemiseen.

Opetusvinkit soveltuvat käytettäväksi minkä tahansa oppiaineen tunneilla. Opetusvinkit voi toteuttaa sellaisinaan tai niistä voi poimia kulloiseenkin opetustilanteeseen sopivat tehtävät ja materiaalit. Esimerkiksi lähdemerkintäohjeeseen tai videoprojektin muistilistaan voi palata uudestaan eri oppimisprojektien yhteydessä.

Materiaalikonaisuuden voi suorittaa myös itsenäisesti opiskellen Kopiraittilan koulusta löytyvän itseopiskeluohjeen avulla.

1. Tietoa tekijänoikeuksista

	TAVOITE JA SISÄLTÖ	MATERIAALIT KOPIRAITILAN KOULUSSA	OPETUSVINKIT
TEKIJÄNOIKEUDET	<p>Ymmärtää tekijänoikeuksia erilaisissa käytännön tilanteissa erilaisten lupien ja julkaisutapojen kannalta. Tuntee tekijänoikeuden peruskäsitteet.</p> <p>HI1, HI6, YH4, ÄI4</p>	<p>Tekijänoikeusopas</p> <p>Video: Mitä tekijänoikeus on</p> <p>Materiaali: Tekijänoikeus suojaa luovaa työtä</p> <p>Tietovisa</p>	<p>Oppitunnin aluksi selvitetään tekijänoikeuden peruskäsitteet: tekijänoikeus, teoskynnys, tekijänoikeuden suoja.</p> <p>Keskustellaan yhdessä, miksi tekijänoikeuksien kunnioittaminen on tärkeää.</p> <p>Tekijänoikeustietoutta voidaan testata Tietovisa-pelillä.</p> <p>Opiskelija voi kysymyksiä pohtiessaan hakea tietoa Kopiraattilan koulusta löytyvästä videosta, tekijänoikeusoppaasta tai Kopiraatti.fi -verkkosivulta.</p>
TOISEN TEKEMÄN SISÄLLÖN JAKAMINEN	<p>Ymmärtää yksityisyyden ja kunnian suojan. Ymmärtää, että tekijänoikeus suojaa luovaa työtä. Osaa hyödyntää oikeanlaista lupaa tai lisenssiä sisällön jakamisessa ja aineiston hyödyntämisessä omassa työssään. Ymmärtää rikosoikeudelliset vastuunsa ja seuraamukset tekijänoikeuden rikkomuksista.</p> <p>BI4, FY3, GE1, GE2, GE3, GE4, HI1, HI6, YH4, ÄI4</p>	<p>Tekijänoikeusopas</p> <p>Muistilistat: Tekijänoikeus, internet ja sosiaalinen media Kuvaaminen Projektityö Videoprojekti</p> <p>Materiaali: Projektityön tekeminen</p> <p>Video: Teosten käyttö</p>	<p>Tutustutaan erilaisiin luparatkaisuihin ja lisensseihin, jotka ovat olennaisia oman oppimistehtävän kannalta. Opiskelijat voivat pienissä ryhmissä selvittää lupien ja lisenssien sisällön oman oppimistehtävän kannalta sekä opettaa sen muille.</p> <p>Tutustutaan kuvien ottamiseen ja jakamiseen sekä niihin liittyviin yksityisyyden ja kunnian suojan periaatteisiin.</p>
OMAN TUOTOKSEN TEKIJÄNOIKEUDET JA JAKAMINEN	<p>Osaa hyödyntää tekijänoikeutta omissa töissään.</p> <p>Osaa hyödyntää toisten tekemiä sisältöjä ja teoksia omassa työssään tekijänoikeuksia kunnioittaen. Ymmärtää, että tekijänoikeus suojaa luovaa työtä.</p> <p>BI4, FY3, GE1, GE2, GE3, GE4, HI1, HI6, YH4, ÄI4</p>	<p>Tekijänoikeusopas</p> <p>Muistilistat: Projektityö Videoprojekti Omat työt – omat oikeudet Yksityinen käyttö</p> <p>Video: Mitä tekijänoikeus on</p>	<p>Keskustellaan yhdessä, mitä minä tekijänä eli luova tuottaminen tarkoittaa ja mitä oikeuksia minulla on omaan työhöni.</p> <p>Tutustutaan erilaisiin luparatkaisuihin ja lisensseihin, jotka ovat olennaisia oman oppimistehtävän kannalta.</p>

2. Erityyppisten aineistojen käyttötaidot

	TAVOITE JA SISÄLTÖ	MATERIAALIT KOPIRAITILAN KOULUSSA	OPETUSVINKIT
ERILAISTEN TEOSTEN KÄYTTÖ OMASSA TYÖSSÄ	<p>Osaa käyttää tekstiä, kuvaa, musiikkia, ääntä, elävää kuvaa sekä näiden yhdistelmiä oppimistehtävissä tekijänoikeuksia kunnioittaen.</p> <p>Ymmärtää, kuinka paljon alkuperäisiä kuvia tai teoksia voi muokata tekijän moraalisia oikeuksia kunnioittaen.</p> <p>Osaa hyödyntää upotettuja ja linkkejä monimediaisessa tuotoksessa tekijänoikeuksia kunnioittaen.</p> <p>BI1, BI2, BI4, BI5, FY3, GE1, GE2, GE3, GE4, HI1, HI6, YH3</p>	<p>Muistilistat:</p> <ul style="list-style-type: none"> Projektityö Videoprojekti Kuvaaminen <p>Muistilistakone</p> <p>Lähdemerkintäohje</p> <p>Video:</p> <ul style="list-style-type: none"> Teosten käyttö <p>Materiaali:</p> <ul style="list-style-type: none"> Projektityön tekeminen <p>Totta vai tarua -peli</p>	<p>Ennen oman projektin aloittamista tutustutaan Kopiraattilan koulusta löytyviin projektin kannalta oleellisiin muistilistoihin ja Teosten käyttö -videoon. Voidaan myös käydä yhdessä läpi teosten käyttöön liittyviä perusasioita (esimerkiksi tekijänoikeuksista kertovat merkinnät, lähdemerkinnät ja referointi).</p> <p>Haetaan internetistä ja muista lähteistä (kirjat, lehdet jne.) oppitunnin aiheeseen tai oppimistehtävään liittyvää materiaalia. Tehdään oppimistehtävässä aineistoihin viitatessa asianmukaiset lähdeviittaukset.</p> <p>Muistilistakoneella voidaan tehdä kohdistettu ohje aineistojen käytöstä sen mukaan, millainen lopputuotos on kyseessä.</p> <p>Teosten käyttötaitoa voidaan harjoitella Totta vai tarua -pelillä.</p>
LÄHDEMERKINNÄT	<p>Osaa käyttää ja merkitä erilaisia lähteitä.</p> <p>BI1, BI2, BI4, BI5, FY3, GE1, GE2, GE3, GE4, HI1, HI6, YH3, YH4, ÄI1</p>	<p>Materiaali:</p> <ul style="list-style-type: none"> Siteeraaminen <p>Lähdemerkintäohje</p>	<p>Selvitetään kokonaisuuden aluksi, mitä tarkoittaa siteeraaminen ja referointi. Opiskellaan lähdemerkintäohjeen avulla erilaisiin lähteisiin liittyvät viittaukset.</p> <p>Opettaja voi etsiä valmiiksi tai laittaa opiskelijat itse tunnilla etsimään oppitunnin tai oppimistehtävän aiheeseen sopivia erilaisia lähteitä. Opiskelijat tekevät viittaukset näihin lähteisiin lähdemerkintäohjetta hyödyntäen.</p>

3. Tiedonhankintataidot ja kriittinen lukutaito

	TAVOITE JA SISÄLTÖ	MATERIAALIT KOPIRAITILAN KOULUSSA	OPETUSVINKIT
TIEDONHAKU	<p>Osaa hankkia sopivaa tietoa erilaisista lähteistä. Löytää aiheeseen sopivia avainkäsitteitä. Osaa käyttää hakukoneita sekä kirjaston tiedonhakujärjestelmää tarkoituksenmukaisesti. Ymmärtää erilaisten näkökulmien tärkeyden oppimistehtävän aiheen monipuolisen tarkastelun kannalta.</p> <p>Osaa merkitä lähteen hyvän tavan mukaisesti.</p> <p>BI1, BI2, BI4, BI5, FY1, FY3, FI5, GE1, GE2, GE3, GE4, HI1, HI3, HI2, TE1, HI6, YH3, YH4, ÄI1, ÄI4, ÄI8</p>	<p>Opiskelijan oman tuottamisen polku -materiaali</p> <p>Lähdemerkintäohje</p> <p>Muistilista: Tekstin lainaaminen lähteestä</p> <p>Bingopeli</p>	<p>Ennen oman oppimistehtävän aloittamista käydään yhdessä läpi Oman tuottamisen polku -materiaalin ja Lähdemerkintäohje.</p> <p>Ennen oman oppimistehtävän aloittamista käydään yhdessä läpi opiskelijan oman tuottamisen polku -materiaali ja lähdemerkintäohje. Keskustellaan, millaisia tekstejä voi käyttää oppimistehtävän lähteinä, mistä näitä tekstejä voi löytää, voiko tekstien hakemista jollain tavoin helpottaa ja mitä erilaisia hakukoneita voi käyttää tiedonhakuun.</p> <p>Yhdessä voidaan harjoitella tiedonhakuja tunnin tai oppimistehtävän aiheeseen liittyvistä aihepiireistä. Harjoittelun voi toteuttaa halutessaan kilpailuna, kuka löytää nopeimmin tarvittavan tiedon. Opettaja voi esimerkiksi laatia tunnin aiheeseen liittyviä kysymyksiä, joihin tulee etsiä vastaus mahdollisimman nopeasti.</p> <p>Tiedonhankintataitoa voidaan testata Bingo-pelillä.</p>
LÄHDEKRIITTIKKI	<p>Osaa arvioida lähteiden luotettavuutta ja tarkastella saatuja hakutuloksia kriittisesti ja poimia erilaisia näkökulmia aiheeseen.</p> <p>BI1, BI2, BI4, BI5, ET1, FY3, GE1, GE2, GE3, GE4, HI1, HI2, HI6, PS4, TE1, TE2, UE6, YH1, YH2, YH3, ÄI1, ÄI4, ÄI8, ÄI9</p>	<p>Opiskelijan oman tuottamisen polku -materiaali</p>	<p>Opettaja tai opiskelijat voivat etsiä oppitunnin tai oppimistehtävän aiheeseen liittyen, esimerkiksi kahdesta kolmeen erilaisia lähteitä. Yksi on luotettava ja tarkoituksenmukainen tehtävän kannalta. Toinen on luotettava mutta epäolennainen. Kolmas on täysin epäluotettava ja epäolennainen tehtävän näkökulmasta. Teksteihin tutustumisen jälkeen voidaan yhdessä keskustella, mistä tunnistaa lähteen olevan luotettava tai tarkoituksenmukainen ja mistä lähteen epäluotettavuus syntyy.</p>

4. Tekijänoikeustaitojen hallinta

	TAVOITE JA SISÄLTÖ	MATERIAALIT KOPIRAITILAN KOULUSSA	OPETUSVINKIT
TEKIJÄNOIKEUSTAITOJEN LOPPUTESTI	<p>Ymmärtää tekijänoikeuksia sekä yksityisyyden ja kunnian suojan periaatteita erilaisissa käytännön tilanteissa, myös erilaisten lupien ja julkaisutapojen kannalta. Tuntee tekijänoikeuden peruskäsitteet sekä lupa- ja lisenssiratkaisut. Osaa käyttää erilaisia aineistoja omassa työssään tekijänoikeuksia kunnioittaen.</p>	<p>Koko Kopiraattilan koulun materiaali</p> <p>Eri taitojen harjoituspelit:</p> <ul style="list-style-type: none">Bingo,Totta vai taruaTietovisa <p>Lopputesti</p> <p>Tulostettava diplomi</p>	<p>Ensin suoritetaan tekijänoikeustaitojen harjoituspelit, minkä jälkeen päästään osoittamaan omat taidot lopputestissä. Opiskelijat voivat suorittaa lopputestin itsenäisesti.</p> <p>Kysymyksiä pohtiessaan opiskelija voi hakea tietoa Kopiraattilan koulusta löytyvistä materiaaleista ja Kopiraatti.fi -verkkosivulta.</p> <p>Kun opiskelija on saanut testin suoritettua hyväksytysti, opiskelija voi tulostaa omasta profilistaan todistuksen, jolla voi osoittaa tekijänoikeustaitojen osaamisensa.</p>