

Wspólne działanie dzięki internetowi

WIEDZA W PIGUŁCE

Sieć jest przestrzenią grupowych twórczych przedsięwzięć dzięki łatwości dzielenia się różnymi materiałami za jej pośrednictwem.

Sfera sieciowej współpracy obejmuje różnorodne działania. Bardzo znanym jej przykładem jest Wikipedia i strony wiki. Inne jej formy to m.in.:

1. Wolne oprogramowanie — czyli oprogramowanie, które może być nie tylko dowolnie rozpowszechniane, lecz także zmieniane przez użytkowników. Każdy użytkownik może pomóc w jego tworzeniu i poprawianiu, współpracując z jego autorami.
2. Crowdsourcing. To sposób działania polegający na publicznym ogłaszaniu zadań do wykonania w ramach różnych projektów. Jego przykładem jest Wiki Lubi Zabytki — akcja pozyskiwania zdjęć zabytków do tworzenia internetowej bazy. Niektóre gry komputerowe są tłumaczone na inne języki przez współpracujących on-line internautów.
3. Crowdfunding (czyli finansowanie społecznościowe). Tak określa się internetowe pozyskiwanie środków na realizację jakiegoś projektu od dużej ilości osób wpłacających niewielkie kwoty. Specjalne portale (takie jak amerykański Kickstarter czy polski Polak Potrafi) pozwalają na szerzenie informacji o naszym pomysle oraz na zbiórkę środków. Również akcje charytatywne przyjmują formę crowdfundingu (np. na portalu siepomaga.pl).
4. E-wolontariat. Za pośrednictwem internetu wolontariusze mogą udzielać fachowych porad na blogach, tworzyć materiały on-line, tłumaczyć różne materiały itd.
5. Peer production — forma współpracy na demokratycznych spotkaniach grupy chętnych. Wszyscy jej członkowie są równi. Przykładami peer production są m.in. booksprinty (wspólne tworzenie książki w bardzo krótkim czasie — zwykle zaledwie kilku dni) i hackathony (spotkania programistów polegające na intensywnej pracy informacyjnej).

Współpraca przez internet, jak każda inna jej forma, ma swoje wady i zalety. Umożliwia szybką pracę i wymianę informacji oraz wzajemne poprawianie i komentowanie elementów wspólnego dzieła. Duża liczba współpracowników to również więcej pomysłów i inspirowanych uwag. Z drugiej strony efekty takiej pracy mogą okazać się niesatysfakcjonujące, np. z powodu braku spójności. Osoby zaangażowane w projekt czasem okazują się przypadkowe i mogą nie posiadać odpowiednich umiejętności.

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Uczestnicy i uczestniczki na przykładzie projektów typu crowdsourcing, crowdfunding, hackaton czy booksprint, poznają różne możliwości współpracy w internecie. Wspólnie analizują ich potencjał, a także silne i słabe strony.

Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, że współpraca w internecie może przynosić dużo korzyści i być wartością samą w sobie;
- mają świadomość, że korzystając z internetu są częścią wielkiej społeczności i to od nich zależy, jak aktywnie będą w niej zaangażowani i jakiej jakości będzie ich praca, za którą powinni brać odpowiedzialność;
- wiedzą, że współpraca z innymi zakłada przestrzeganie zasad pracy w grupie;
- znają możliwości i miejsca wartościowego współdziałania w internecie;
- wiedzą, że efekty współpracy w internecie nie zawsze są i nie muszą być idealne;
- znają potencjalne wady współpracy w internecie.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 15 min

Forma: quiz

Pomoce: –

Zapytaj uczestników i uczestniczki, czy znają Wikipedię. Zapewne większość powie, że tak. Aby sprawdzić ich wiedzę, ale przede wszystkim pokazać wielkość tego przedsięwzięcia, zrób quiz z wiedzy o Wikipedii – użyj **materiału pomocniczego „Quiz z wiedzy o Wikipedii”**.

Dane w karcie pracy pochodzą z 6 stycznia 2013 r. Aktualne dane znajdziesz na stronach:

- liczba artykułów w języku polskim: http://meta.wikimedia.org/wiki/List_of_Wikipedias,
- liczba artykułów we wszystkich językach: <http://stats.wikimedia.org/EN/TablesWikipediaZZ.htm>,
- liczba oficjalnych wersji językowych, ranking wielkości, liczba zarejestrowanych autorów i administratorów: http://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Lista_wersji_j%C4%99zykowych,
- liczba wszystkich zarejestrowanych autorów i administratorów: http://s23.org/wikistats/wikipedias_html.php?sort=good_desc, (mała tabelka zbiorcza na dole strony).

Szacunki dot. czasu potrzebnego do przeczytania angielskiej wersji Wikipedii podano za serwisem [Technologie Gazeta.pl](http://TechnologieGazeta.pl).

Podsumuj quiz krótkim poradnikiem, jak należy tworzyć Wikipedię:

W Wikipedii trzeba pisać jak najprościej i najczytelniej. Przy informacjach należy podawać źródła (książki, wiarygodne strony internetowe). Hasła powinno się opisywać z wielu stron, nie stając po żadnej. Nie należy zamieszczać prywatnych ocen i odczuć dotyczących opisywanych zagadnień. Spory dotyczące haseł należy rozwiązywać kulturalnie, polubownie, w dyskusji, a decyzje powinny zapadać na zasadzie konsensusu. Gdy te metody nie wystarczają, Wikipedia oferuje mediację i sąd arbitrażowy.

2.

Czas: 15 min

Forma: praca w grupach, prezentacja

Pomoce: tablica, kreda lub marker, papier dużego formatu i markery

Podziel grupę na zespoły po ok. 5 osób. Rozdaj papier dużego rozmiaru i markery. Poleć wszystkim zespołom hasłowe wypisanie:

- mocnych stron Wikipedii (np. dużo informacji w jednym miejscu, multimedialne materiały na wolnych licencjach);
- przyczyn mocnych stron (np. dużo osób włączonych w wielu miejscach na świecie, niszowe tematy)
- słabych stron Wikipedii (np. zdarzające się błędy językowe, gramatyczne, stylistyczne, potoczny język, niewłaściwa lub niedbała interpunkcja, brak neutralnego punktu widzenia, nieprawdziwe informacje itp.; bardziej zaawansowanej grupie można zwrócić uwagę na przewagę treści popkulturowych nad naukowymi i ścisłymi nad humanistycznymi w polskiej wersji językowej).
- przyczyn słabych stron (np. brak znajomości zasad tworzenia Wikipedii przez niektórych autorów, brak wykształcenia niektórych autorów, wandalizm).

Po skończeniu, na forum całej grupy, zespoły prezentują efekty swojej pracy. Na koniec podsumuj prezentowane zagadnienia.

3.

Czas: 15 min

Forma: praca indywidualna, praca w grupach, dyskusja

Pomoce: ksero materiału pomocniczego „Przykłady sieciowej współpracy”

Rozdaj zespołom stworzonym podczas poprzedniego ćwiczenia **materiał pomocniczy „Przykłady sieciowej współpracy”** (każdej osobie jedną kopię). Niech przeczytają go i przedyskutują w ramach zespołu podane formy współpracy w internecie, ich zalety i wady, możliwości i ograniczenia. Które sposoby współpracy w internecie są dla uczestników i uczestniczek najciekawsze i użyteczne w sprawach ich zdaniem najważniejszych do rozwiązania? Z których z nich by chętnie skorzystali? A może mają pomysł na inne potrzebne narzędzie współpracy (np. przy grupowych projektach szkolnych czy lokalnych)? Po pracy w podgrupach, zespoły prezentują na forum całej grupy narzędzia, z których by chętnie skorzystały i pomysły na inne potrzebne narzędzia współpracy.

Zaznacz, że jakość efektów tych działań nie jest najważniejsza — najważniejszy jest sam fakt współpracy (integracja) i to, że dzięki niej powstaje coś nowego.

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestniczki i uczestnicy:

- widzą korzyści ze współpracy w internecie?
- mają świadomość zasad, jakie obowiązują przy współpracy w internecie?
- wiedzą, jaką mają odpowiedzialność, biorąc udział w działaniach internetowych?

Opcje dodatkowe

Jeśli jest dostęp do komputera z internetem i rzutnikiem, w trakcie ćwiczenia 1. można pokazać licznik edycji odbywających się w czasie rzeczywistym w ramach wszystkich stron z rodziny Wikipedii: <https://toolserver.org/~{emijrp}/wikimediacounter>.

MATERIAŁY

Karta pracy „Quiz z wiedzy o Wikipedii”.

Materiał pomocniczy „Przykłady sieciowej współpracy”.

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Oznacz zdania jako prawdziwe lub fałszywe:

1. Warto stworzyć nowy artykuł w Wikipedii, nawet jeśli nie będzie on kompletny. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
2. Warunkiem współpracy w internecie jest posiadanie członkostwa w danej społeczności. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]
3. Liczy się każdy nowy człowiek aktywny przy rozwijaniu internetowej społeczności. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
4. Łamanie zasad współpracy nawet przez pojedynczego członka internetowej społeczności może spowodować utratę jej wiarygodności. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]

SŁOWNICZEK

- **booksprint:** forma współpracy, polegająca na bardzo szybkim (od kilku godzin do kilku dni) stworzeniu książki przez zespół autorów. Zwykle zespół ten zbiera się przez internet, a książka wydawana jest w formie elektronicznej.
- **crowdfunding:** (inaczej: finansowanie społecznościowe), internetowe pozyskiwanie środków na realizację jakiegoś projektu od dużej liczby osób wpłacających niewielkie kwoty. Crowdfunding staje się coraz bardziej popularny, ponieważ umożliwia zdobycie finansowania niezależne od wielkich wydawców, wydawnictw i sponsorów, często narzucających warunki współpracy.
- **crowdsourcing:** sposób realizowania różnych działań poprzez dzielenie ich na mniejsze czynności, możliwe do wykonania online i powierzenie ich dużej grupie ludzi. Nabór chętnych do włączenia się w prace jest otwarty. Crowdsourcing umożliwia wszystkim użytkownikom internetu uczestnictwo w zadaniach, które kiedyś były zarezerwowane dla wąskiej grupy specjalistów.
- **hackaton:** wydarzenie, podczas którego programiści komputerowi i inni specjaliści (np. graficy) intensywnie pracują nad nowymi projektami informatycznymi. Zwykle trwa od jednego do siedmiu dni. Słowo hackaton powstało poprzez połączenie słów hakować i maraton.
- **peer production:** sposób tworzenia różnych dóbr, polegający na współpracy ochotników, którzy za pośrednictwem sieci pracują nad wspólnym dziełem. Wyniki takiej współpracy są zwykle dobrem wspólnym, udostępnianym w internecie. Przykładami peer production są m. in. booksprinty i hackatony.
- **wolne i otwarte oprogramowanie:**

CZYTELNIA

- Cichy Łukasz, **Ile zajęłoby przeczytanie całej Wikipedii?**, [online], http://technologie.gazeta.pl/internet/1,104530,8461187,Ile_zajeloby_prze
- Wikipedia, **Wirtualny wolontariat**, [dostęp: 18.02.2013], http://pl.wikipedia.org/wiki/Wirtualny_wolontariat

- Wikipedia, **Projekty szkolne i akademickie**, [online], [dostęp: 14.02.2013], Dostępny w Internecie, http://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Projekty_szkolne_i_akademickie.
- Król Karol, **Polskie prawo w kontekście crowdfundingu**, [online], Crowdfunding.pl, [dostęp: 18.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://crowdfunding.pl/2012/05/10/polskie-prawo-w-kontekście-crowdfundingu/#.UNHI7uTUuSo>.
- Stunża Grzegorz, **Jak zrobić booksprint?**, [online], Edukator Medialny, [dostęp: 18.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://edukatormedialny.pl/2013/01/18/jak-zrobic-booksprint/>.
- Booksprints.net (ang.), [dostęp: 18.02.2013], <http://www.booksprints.net/about/>.
- e-wolontariat.pl, [dostęp: 15.01.2013], <http://e-wolontariat.pl/>.

Tekst: Urszula Dobrowolska, scenariusz: Jan Dąbkowski, konsultacja merytoryczna: Marcin Wilkowski. Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/wspolne-dzialanie-dzieki-internetowi/>.

Publikacja zrealizowana w ramach projektu Cyfrowa Przyszłość, dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Wiedza o społeczeństwie, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

III. Współdziałanie w sprawach publicznych.

Treści nauczania

Podstawowe umiejętności życia w grupie.

Życie społeczne

Etyka, III poziom edukacyjny

Treści nauczania

Człowiek jako osoba; natura i godność człowieka.

Nowa podstawa programowa:

Wiedza o społeczeństwie, IV-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń uzasadnia, że człowiek jest istotą społeczną; wyjaśnia znaczenie potrzeb społecznych człowieka (kontakt, przynależności, uznania).

Uczeń wymienia cechy grup społecznych; charakteryzuje grupę koleżeńską i grupę nastawioną na realizację określonego zadania; uzasadnia, że efektywna współpraca przynosi różne korzyści; przedstawia różne formy współpracy w grupie.

Uczeń przedstawia korzyści i zagrożenia wynikające z korzystania z zasobów internetu; rozpoznaje przemoc w cyberprzestrzeni i wyjaśnia, jak należy na nią reagować.

Uczeń uzasadnia potrzebę przestrzegania zasad etycznych w życiu publicznym; rozpoznaje przejawy ich łamania i podaje skutki takich działań.

Informatyka, VII-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich.

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych rozwiązujących problemy z różnych dziedzin, przyjmuje przy tym różne role w zespole realizującym projekt i prezentuje efekty wspólnej pracy.

podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną.

Etyka, liceum i technikum

Treści nauczania

wyjaśnia pojęcie dobra wspólnego oraz podaje jego przykłady; angażuje się w realizację dobra wspólnego.