

NÁZEV/TÉMA: **Druhy licencí software**

Vyučovací předmět: Práce s počítačem**Škola: VOŠ, SOŠ a SOU Bzenec****Učitel: Ing. Jana Černochová****Třída: Podnikání PO2A**

Časová jednotka: jedna vyučovací hodina – 45 minut**Metody: klíčová slova, skládačkové učení, Vennův diagram****Uspořádání třídy: klasické - rozdělení žáků do dvojic (popřípadě trojic)**

Charakteristika třídy: ½ třídy – 13 žáků, později rozdělených do dvojic a jedné trojice**Situace:** látka Druhy licencí software navazuje téma Software, licence a autorská práva**Kompetence:** osobnostní, komutativní, sociální kompetence, kompetence k učení, práce s informacemi, porozumění zadanému úkolu, spolupráce při řešení problémů**Průřezová témata:** Informační a komunikační technologie**Cíle: žáci**

- vyjmenují jednotlivé druhy licencí
- rozlišují plné a omezené verze
- pracují ve dvojicích

Potřebný materiál včetně přesného uvedení zdrojů: nakopírovaný text na téma Druhy licencí (uveden v příloze) – upravená verze textů z internetových stránek hozik.zika.web.cz a www.sluncecnice.cz, papír na poznámky, psací potřeby

EVOKACE:

V úvodu hodiny učitel napíše na tabuli pět klíčových slov: *freeware*, *časové omezení*, *trial*, *registrace*, *demo*. Žáci jsou dotázáni, kde tyto pojmy slyšeli či co mohou znamenat a jaké bude téma hodiny. Žáci reagují spontánně – říkají, co o daných pojmech ví, co asi znamenají, odhadují, že téma hodiny jsou programy ke stahování. Tato fáze trvala přibližně 4 minuty. Učitel shrne jejich návrhy, co daný pojem znamená a upřesní téma hodiny. (2 min)

UVĚDOMĚNÍ SI VÝZNAMU:

V další části hodiny jsou žáci vyzváni k rozdělení do dvojic, sesednou se k jednomu pracovišti, označeném číslem a rozdělí se ještě na A a B. Učitel potom rozdá každému pracovišti jiný vytištěný text (skládačkové učení) s tématy DEMOVERZE, FREEWARE, PUBLIK DOMAIN, SHARWARE, Komerční licenční software OEM (krabicový software). Učitel žákům vysvětlí, co budou dělat ⇒ pozorně si oba ve dvojici přečtou přidělený text, který si potom mezi sebou vysvětlí (5 min) a zapíšou si poznámky. V další fázi žáci A zůstanou na svém místě a žáci B se posunou dokola na další pracoviště, kde žákovi A vysvětlí svůj pojem, ten potom žákovi B řekne o tom svém, oba si mohou dělat poznámky. Vždy po 3 minutách se přesunou na další pracoviště. Pokračují stejným způsobem, dokud se nevrátí na své původní místo. Oba žáci na pracovišti mají své poznámky, které si zapisovali při přesunech. Posledních 5 minut mají na vzájemné porovnání a doplnění poznámek. (26 – 30 min)

REFLEXE:

Učitel v poslední fázi vysvětlí žákům princip Vennových diagramů a vyzve žáky aby našli společné a rozdílné znaky dvou pojmů a stejným způsobem porovnali mezi sebou ostatní pojmy. Nakonec navrhne porovnání \Rightarrow ZDARMA a PLACENĚ - žáci navrhnou rozdělení do oblastí a učitel jejich návrhy vyznačuje v diagramu na tabuli.

Popis vyhodnocování:

Vyhodnocování klíčových kompetencí:

Žáci v průběhu hodiny

- využívali komunikační prostředky
- formulovali své poznatky o licencích
- diskutovali se spolužáky
- obhajovali své názory

Vyhodnocování cílů:

Žáci v průběhu hodiny

- odhadli na základě klíčových slov téma hodiny
- reprodukovali jednotlivé pojmy vlastními slovy

Žáci v závěru hodiny

- pojmenovali společné a rozdílné znaky
- vytvořili vlastní srovnání pojmů

Pedagogická reflexe (co se mi podařilo, co mohu příště udělat jinak, lépe):

Metody kritického myšlení jsem ve výuce použila poprvé. Žáci tento způsob učení neznali a déle jim trvalo, než pochopili, že jde o jejich práci a začali přiměřeně reagovat. Na první část hodiny potřebovali více času, čtení textu a vzájemné vysvětlení si pojmu, vlastní formulace pojmu a následné vysvětlení dalším ve skupině bylo z počátku obtížné, ale postupně získali jistotu při vysvětlování svého pojmu. Věnovali také větší pozornost psaní poznámek při vysvětlování nového pojmu spolužákem. Při celkovém shrnutí po návratu na své pracoviště si sdělili i poznatky o průběhu na pracovištích, měli možnost srovnání, jak kdo umí vysvětlit neznámý pojem. V závěru hodiny si ověřili, jak umí vlastní znalosti shrnout a porovnat. Pokud bych příště chtěla využít dané metody ve výuce, musím žákům lépe vysvětlit princip učení se textu mezi sebou a zvolit vhodný text, vyhnout se příliš odborným pojmům.

K přípravě přikládám:

Příloha č. 1 - texty, s nimiž žáci pracovali

Příloha č. 1

Text A

Druhy licencí software

© aneb copyright

je symbol upozorňující na aktivaci ochranných autorských práv. Kopírování a šíření tohoto programu je povoleno pouze se souhlasem držitele autorských práv.

Autorská práva

jsou souborem vlastnických práv úkonů vztahujících se k danému produktu nebo dílu. Jsou evidována v nadaci spravující jejich databázi. Jejich převod musí probíhat písemně a musí být notářsky ověřen.

Licenční smlouva

je právní dokument obsahující soudně vymahatelné podmínky specifikující pravidla používání produktu.

Multilicence

je v podstatě hromadná licence. To znamená, že se při jednom nákupu nakoupí více licencí, popřípadě licence na více kusů prodávaného softwaru. Multilicence bývá zpravidla levnější než zakoupení jednotlivých licencí zvlášť.

Text B

Public domain

Autor programů s Public Domain licencí se vzdal svých práv k software. Software tak lze jakkoliv měnit či dokonce ho využít ve svých programech.

Je to tedy program, se kterým si, laicky řečeno, můžeme dělat co chceme, aniž by nás kdokoli mohl trestně stíhat. Jeho součástí je v drtivé většině případů i zdrojový kód programu.

1. autor nemá žádná autorská práva
2. zasahovat do softwaru je povoleno
3. šířit se smí, a to i ve změněné podobě
4. je zdarma
5. záruky a omezení žádné

Text C

Cardware

je v podstatě sběratelská záležitost.

1. autor si svá autorská práva ponechává
2. zasahovat do softwaru je zakázáno
3. šířit se smí (větší produkty pod distribuční smlouvou)
4. platba: místo peněz něco do sbírky (pohlednice, známky, plechovka místního piva,...). Odtud název (cardware, beerware,...)
5. záruky žádné
6. omezení: v nezaregistrované podobě např.:
 - o počítá dny, a po nezaregistrování nelze program spustit.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

- při každém spuštění se otevře okno, které Vás chce donutit k registraci.
- program lze spustit pouze 100-krát
- soubor vytvořený v nezaregistrované verzi nelze uložit na disk
- při každém spuštění se otevře okno, ve kterém jsou reklamy.

Text D

Freeware

Programy pod touto licencí jsou dostupné zcela zdarma. Některý freeware software je však někdy možné používat zdarma jen pro nekomerční účely. To záleží na autorovi programu.

1. autor si svá autorská práva ponechává
2. zasahovat do softwaru je zakázáno
3. šířit se smí bez omezení (kompletně v původní podobě)
4. neplatí se žádné poplatky (popřípadě za distribuci)
5. záruky žádné
6. omezení pouze výjimečně, nesmí se používat pro komerční účely

Text E

Trial

Jedna z nejběžnějších komerčních licencí, u které je časově omezena určitá funkce např. ukládání, tisk apod. Smyslem této licence je umožnit potencionálnímu zájemci si vyzkoušet ovládání programu a různých funkcí před zakoupením plné verze. Zvyklostí bývá označovat časově omezenou verzi Trial a verzi omezenou funkčností Demo.

Text F

Demoverze

Program si můžete zdarma vyzkoušet do uplynutí zkušebního období. Funkčnost programu navíc bývá omezena i během zkušebního období.

Je to produkt, který například předvádí funkce z jiného, komerčního, produktu.

1. autor si svá autorská práva ponechává
2. zasahovat do softwaru je zakázáno
3. šířit se smí (ovšem některé demoverze pod distribuční smlouvou)
4. platba: poplatky za náklady na distribuci (50%) (většinou větší produkty)
5. záruky žádné
6. omezení:
 - ve funkčnosti, např.: daný soubor nejde uložit, vytisknout,...
 - pokud se nezaplatí účet, např.: omezení spustitelnosti na 30 či 60 dnů

Text G

Shareware

Je označení pro software, který si můžete zdarma vyzkoušet. Pro jeho dlouhodobé používání je nutné si za menší poplatek koupit licenci nebo splnit jiný požadavek autora programu. Zaplacením této částky se stává registrovaným uživatelem, může dostávat aktualizace, případně je mu k dispozici on-line podpora.

1. autor si svá autorská práva ponechává
2. zasahovat do softwaru je zakázáno

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

3. šířit se smí (větší produkty pod distribuční smlouvou)
4. platba: Většinou po vyzkoušení (30 dnů), některé softwary pod distribuční smlouvou se smí používat pro školství a pro soukromé nekomerční účely zdarma, ale ve firmách, státní zprávě, atd. vždy nutno zaplatit
5. záruky žádné
6. omezení v nezaregistrované podobě např.:
 - o po nezaregistrování v určité době nelze spustit
 - o při každém spuštění programu se otevře okno o registraci
 - o program lze spustit pouze několikrát (většinou 100-krát)
 - o soubor nelze uložit na disk, vytisknout,...

Text H

Komerční licenční software - krabicový

Jedná se o zcela kompletní software bez jakýchkoliv omezení.

Je to chráněný software.

1. autor si svá autorská práva ponechává
2. zasahovat do softwaru je zakázáno
3. šíření tohoto softwaru je přísně zakázáno
4. platba: Platí se při převzetí tohoto softwaru
5. záruka na tento software je většinou 90 dnů
6. je zde omezení na tolik verzí, kolik si zákazník zaplatí

Text I

Komerční licenční software OEM

Je to software, který je předinstalován na počítači. K OEM většinou nedostaneme manuál, není zde ani žádná záruka. Např. pokud kupujeme nový počítač, je na něm nainstalovaný Windows a další programy.

1. autor si svá autorská práva ponechává
2. zasahovat do softwaru je zakázáno
3. šíření tohoto softwaru je zakázáno
4. platba: Platí se při převzetí
5. záruka u tohoto softwaru není žádná
6. omezení není žádné

zdroj:

<http://honzik.zika.sweb.cz/>
www.slunecnice.cz