

## Zasady korzystania z materiałów pobranych z internetu

Stwórz tabelę w programie WORD (podręcznik strona 47).

<b>Podawaj źródła</b>	<b>Nie udostępniaj bez zgody autora</b>	<b>Masz prawo cytować</b>	<b>Sprawdzaj prawa autorskie</b>
Korzystając z cudzych materiałów, należy pamiętać o podawaniu źródła (np. adresu strony internetowej).	Udostępnianie w internecie materiałów, do których nie ma się praw autorskich, jest karalne.	Jeśli chcemy zacytować, np. w wypracowaniu szkolnym lub w publikacji internetowej, fragment cudzego utworu, możemy skorzystać z tzw. prawa cytatu i zrobić to bez zgody autora. Musimy jednak podać autora i tytuł cytowanego utworu, a w przypadku utworu rozpowszechnionego w internecie – dodatkowo adres URL strony źródłowej.	Jeżeli chcemy wykorzystać cudzy utwór, np. na własnej stronie internetowej, należy najpierw dowiedzieć się, do kogo należą prawa autorskie do utworu i następnie skontaktować się z uprawnioną osobą.
<b>Możesz wykorzystywać materiały na własne potrzeby</b>	<b>Z niektórych informacji możesz korzystać bez pytania o zgodę</b>	<b>Możesz wykorzystywać materiały z domeny publicznej</b>	<b>Sprawdzaj pobierane pliki</b>
Materiały zamieszczone w serwisach internetowych typu YouTube (www.youtube.com) można oglądać, pobierać, a także wykorzystywać na własne potrzeby (np. do zilustrowania prezentacji). Istnieje również wiele serwisów internetowych oferujących legalnie, ale za opłatą, utwory muzyczne lub filmowe.	Bez pytania o zgodę można z internetu pobierać, np. w celu umieszczenia na swojej stronie internetowej, proste informacje prasowe, takie jak: program TV, repertuar kin, prognozę pogody, kursy walut, komunikaty o wypadkach oraz urzędowe ustawy.	Bez ograniczeń można korzystać z grafiki i innych utworów w domenie publicznej, do których wygasły autorskie prawa majątkowe. Należy jednak pamiętać, że nigdy nie wygasają autorskie prawa osobiste.	Pliki pobierane z internetu mogą zawierać wirusy. Każdy program pobrany z internetu trzeba sprawdzić za pomocą programu antywirusowego.