

Gutenberg és a bitorlás, játékos szellemitulajdon-védelem

Óravázlat

Készült: Kovács Szabina óravázlatának alapján

A) Adatok

Iskolatípus: általános iskola / felső tagozat Korosztály: 13-14 év
Tantárgy: osztályfőnöki óra
Téma: Szellemitulajdon-védelem, bitorlás történelmi játékon keresztül

B) Instrukciók, információk

Az óra játékos, dramatizált és kreatív készségekre építő keretek között dolgozik találmányokkal és a bitorlás kérdésével. Két szálon fut az óra menete, amit a tanár folyamatosan felügyel és segít, ahol szükséges.

A színdarabot előadó csoportnak nem kell megtanulnia a szöveget, olvashatják a papírból. Annak érdekében, hogy az időkeretet tartani lehessen, négyél több csoport ne dolgozzon a prezentáción / plakáton. Az óra menete nagyon feszes, ezért akár két órában is megvalósítható.

C) Megvalósítás

Teljes időkeret: 1 x 45 perc

Idő perc	Feladat leírása	Módszer	Eszközök	Megjegyzés
5	<p>Szervezés:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Az óra elején a tanár kiválaszt 5 jelentkezőt, akik az óra végén előadják a színdarabot. - A többiek 2-3 fős csoportra oszlanak, és megkapják az eszközöket. Ha prezentációt készítenek, akkor a számítógépekhez ülnek, ha plakátot, akkor megkapják a felszerelést. 	Frontális instrukciók	Kinyomtatott színdarab 5pld-ban Laptop/internet Vagy rajzpapír, rajzeszközök	
25	<p>Párhuzamos munka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A kiválasztott 5 tanuló a színdarabot gyakorolja. - A csoportok elkészítik a prezentációt / plakátot. <p>Feladat: készíts egy két diás prezentációt / plakátot egy általad ismert, híres magyar találmányról. Töltsd fel egy előre elkészített Facebook oldalra, hogy az osztálytársak szavazni tudjanak rá.</p>	Osztott feladatok csoportmunka	Mint fenn	Kreatív készségek fejlesztése Korábbi ismeretek mobilizálása fantázia, memória, kreativitás, szociális kompetenciák

5	Színdarab bemutatása. A diákok olvashatják a szöveget, de térben kell mozogniuk. A végén a nézők hangulati kártyák felmutatásával értékelik a produkciót.	Csoportmunka	Hangulati kártyák	kommunikáció, mozgásos képességek, szókincs, empátia,
8	A színdarab után beszélgetés következik. A legfontosabb pontok: - A nyomdagép Gutenberg találmánya volt, ezért az ő szellemi tulajdona. - Dritzen András együtt dolgozott Gutenberggel, ezért neki is joga volt a találmányra. - Az inas el akarta lopni a nyomdagépet. Ez azt jelenti, hogy bitorolni akarta a találmányt.	Beszélgetés tanári vezetéssel		Szociális és gazdasági fogalmak felvetése: felelősség, jogszerűség, engedélyhez kötöttség
2	Az óra legfontosabb gondolatainak összefoglalása, hangulati lezárás. A diákok a kilépő kártyákkal értékelhetik az órát. A mellékletben szereplő kilépő kártyákból szabadon lehet válogatni. Célszerű csak maximum négy ilyen kártyát készíteni és még az óra elején kiosztani a diákoknak. Házi feladat: like-old az osztálytársad munkáját. Mindenki két szavazatot adhat így le, többet nem.	Egyéni visszajelzések	Kilépő kártyák	Digitális kompetenciák Érzelmi visszajelzések

D) Mellékletek listája

osztfo2_szelltulved_szindarab.docx
osztfo2_szelltulved_ertekelokartyak.docx

E) További források, bibliográfia

szellemi tulajdon, szabadság In: *Magyar nagylexikon*. 16. köt. Budapest: 2003. 386-387.p., 606-607.p.
In: *Akadémiai kislexikon* 2. köt. Budapest: 1990.639.p.
védjegy In: *Magyar nagylexikon*. 18. kötet, Budapest: 2004. 296. p.
In: *Akadémiai kislexikon* 2. köt. Budapest: 1990.870.p.
Greguss Ferenc: *Élhetetlen feltalálók, halhatatlan találmányok 1-2. köt.* Budapest: 1985.
Fogalmak listája: http://www.sztnh.gov.hu/hivatalrol/IP_oktatas/tajekoztato_pedagogusoknak.pdf
Tájékoztató anyagok: http://www.sztnh.gov.hu/hivatalrol/IP_oktatas/informacio_pedagogusoknak.html