



3	Előzetes ismeretek felidézése: Általános iskolai tanulmányok, fizikai és géptani ismeretek felidézése. A „Hogyan működik a gőzgép?” kérdésre meglepően jó válaszok szülehetnek, ha nem, akkor tisztázni kell!	Frontális		Aktív figyelem
7	<b>Új ismeret bevezetése:</b> Ipari forradalom, TK 54-61 old. <b>Szervezési feladatok:</b> szükséges eszközök (számítógép és vetítő, előre elkészített és elpróbált prezentáció, internetkapcsolat) előzetes kipróbálása  Ebbe az időkeretbe maximum 6-7 diakép fér, egy-egy dián max. egy kép, rövid videó vagy hanganyag, és kb. 2-300 karakter lehet. + a tankönyv elektronikus változatának megfelelő oldalainak kivetítése	frontális prezentáció	Tankönyv, prezentáció, Internet kapcsolat Számítógép, vetítő	Aktív figyelem
25	Új ismeret feldolgozása: Találmányok Szellemi tulajdon - védelem „Feltalálók – Felhasználók” játék* - részletes leírását lásd lentebb Utolsó két dia részletesen tartalmazza, hogy miért lopás a bitorlás valamint hogy miért és kinek káros. <b>Szervezési feladatok:</b> a terem közepét szabaddá kell tenni; játékkártyák előkészítése - Játék végén a rend helyreállítása	Csoportmunka, játék	Kártyák a játékhoz	A játék szervezési részét nagyon feszesen kell végrehajtani, hogy ne csússzunk ki az időkeretből.
5	<b>Befejező rész:</b> Rendszerezés, rögzítés: Összefoglalás, a prezentáció gyors áttekintése	Frontális	Prezentáció	2-4 mondat elég egy-egy vicc emlékeztetéssé teheti az órát

### „Feltalálók – Felhasználók” játék

**Cél:** Ismeretek (feltalálók, találmányok) rögzítése és a szellemi tulajdon – védelem fontosságának tudatosítása.

**Eszközök:** Játékkártyák: Találmány – kártyák, Pénz – kártyák, Tolvaj – kártyák, két kártyatartó doboz.

**Előkészítés:** A csoport létszámának megfelelő játékkártya előkészítése: A létszámnak megfelelő számú Találmány – kártya (hogy a második, harmadik stb. Körre is maradjon újdonság), öt Tolvaj – kártya, a létszám fele mínusz öt Pénz – kártya. A Találmány – kártyákat az egyik dobozba, a Pénz – és Tolvaj – kártyákat a másik dobozba helyezzük.

**A játék:** Az osztályt két csoportra osztjuk: „Feltalálókra” és „Felhasználókra”. Minden játékos húz egy kártyát a szerepüknek megfelelően. A „Feltalálók” egyenként kiállnak, bemutatják magukat és találmányukat a kártyán lévő szövegnek megfelelően. A „Felhasználók” születési dátum szerint sorban állva a sorban kártyát cserélnek a „Feltalálókkal” mintegy megvásárolva a találmányt. Az a „Feltaláló”, aki Tolvaj – kártyát kapott cserébe a találmányáért, kiesett a játékból. A következő körben a tanár beszedi Tolvaj-kártyákat és a Pénz – kártyákat, három Pénz-kártyát kivesz a játékból, a maradékot pedig beteszi az egyik dobozba és akik az előző körben „Feltalálók” voltak és bennmaradtak a játékban, azokkal kihúzatja ezeket. A játék az előző körnek megfelelően folytatódik mindaddig, míg elfogynak a játékosok, vagy a további játék lehetetlenné válik.

**Lezárás:** A tanár megmagyarázza, hogy mi történt a játék során, miért problémás egy-egy szellemi termék eltulajdonítása.

#### **D) Mellékletek listája**

tort2\_talalmanyak\_kartyak\_tolvaj\_penz.docx

tort2\_talalmanyak\_talalmanyak\_listaja.docx

tort2\_talalmanyak\_prezentacio.pptx

#### **E) További források, bibliográfia**

Feldfedezések és találmányok atlasza - Holló és Társa Kiadó

Találmányok története - Anna Claybourne és Adam Larkum, Szalay Kiadó

Ipari forradalom találmányainak listája: <http://www.amegoldas.eoldal.hu/cikkek/talalmanyak---az-ipari-forradalomtol-napjainkig.html>

Magyar feltalálókról: <http://www.sztnh.gov.hu/feltalalok/>

További támogató anyagok pedagógusoknak: [http://www.sztnh.gov.hu/hivatalrol/IP\\_oktatas/tajekoztato\\_pedagogusoknak.pdf](http://www.sztnh.gov.hu/hivatalrol/IP_oktatas/tajekoztato_pedagogusoknak.pdf)