


Δομή Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων




ΦΟΡΕΑΣ



Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας (ΟΠΙ) /Υπουργείο Πολιτισμού


ΤΙΤΛΟΣ

Η Πνευματική Ιδιοκτησία στη ζωή μας

Εργαστήριο	Περιγραφή δραστηριοτήτων
<p>Τίτλος εργαστηρίου “Γίνομαι δημιουργός”</p> 	<p>1^ο Εργαστήριο (1 διδακτική ώρα)</p> <p>Μέσα από τις παρακάτω δραστηριότητες δίνεται η δυνατότητα στους/στις μαθητές/-τριες δημιουργώντας, να καταλάβουν την έννοια της πνευματικής δημιουργίας, να αγαπήσουν την τέχνη και να καταλάβουν ότι είναι ένα λειτουργικό μέσο έκφρασης. Τους δίνεται, επίσης η δυνατότητα να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα τέχνης και πολιτισμού, να συμμετέχουν ενεργά είτε ως αποδέκτες, είτε ως δημιουργοί. Στην εφαρμογή τους αξιοποιούνται η βιωματική προσέγγιση και οι ενεργητικές μέθοδοι μάθησης.</p> <p>Για να εισαχθούν τα παιδιά στο θέμα ο/η εκπαιδευτικός τα παροτρύνει να εργαστούν ατομικά ή σε ομάδες ανάλογα με τη δυναμική της τάξης και</p> <ul style="list-style-type: none">αφού ακούσουν ένα μουσικό κομμάτι, να αναρωτηθούν για το ποιος είναι ο δημιουργός του. Μετά από τη δημιουργική ανταλλαγή σκέψεων και απόψεων αναφέρονται τα ονόματα του στιχουργού και του συνθέτη. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται για μερικά μουσικά κομμάτια ακόμη.αφού απαριθμήσουν τα είδη των έργων τέχνης, να επιλέξουν ένα από αυτά και να βρουν το όνομα του δημιουργού μερικών έργων τέχνης του είδους αυτού. Η δραστηριότητα θα μπορούσε να διαφοροποιηθεί ώστε κάθε ομάδα μαθητών/-τριών να ασχοληθεί με διαφορετικό είδος τέχνης και στο τέλος να γίνει παρουσίασή τους και συζήτηση για τους δημιουργούς. <p>Στη συνέχεια τα παιδιά</p> <ul style="list-style-type: none">θα παίξουν το ηλεκτρονικό παιχνίδι «Ξανασχεδίασε το χταπόδι», το οποίο είναι διαθέσιμο στον ιστότοπο του ΟΠΙ http://www.copyrightschool.gr/games/game1/el <p>Το παιχνίδι συνδυάζει την ευχαρίστηση της δημιουργικής σύνθεσης με την γνώση των κανόνων της πνευματικής ιδιοκτησίας στην πράξη. Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά ως μονάδες ή σε ομάδες, θα γνωρίσουν μία ορθή διαδικασία σε σχέση με την πνευματική ιδιοκτησία. Θα ζητήσουν και θα λάβουν άδεια για να χρησιμοποιήσουν τον Ορφέα, το Πολυτάλαντο Χταπόδι στη σύνθεσή τους με σκοπό να δημιουργήσουν πρωτότυπο ψηφιακό υλικό που θα παρουσιάσουν στην τάξη.</p> <ul style="list-style-type: none">θα δουν το animated βίντεο «Όταν ο Ορφέας δημιουργούσε» https://copyrightschool.gr/orfeas-video <p>Τα παιδιά συμπληρώνουν το φύλλο αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p>

<p>Τίτλος εργαστηρίου “Κόκκινη κλωστή δεμένη...”</p> 	<p>2^ο Εργαστήριο (1 διδακτική ώρα)</p> <p>Οι μαθητές/-τριες διαβάζουν ένα παραμύθι/ιστορία (αναφέρεται το όνομα του/της συγγραφέα/-έως και του/της εικονογράφου) και καλούνται, αφού γίνει ο χωρισμός τους σε ομάδες, να συμμετάσχουν στις παρακάτω δραστηριότητες (σε κάποιες ή όλες):</p> <ul style="list-style-type: none"> • να δώσουν εναλλακτικούς τίτλους για το παραμύθι/ιστορία. • να επιλέξουν ένα τέλος για το παραμύθι/ιστορία. • ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει 2 επιλογές για διαφορετικό τέλος του παραμυθιού/ιστορίας και οι μαθητές/-τριες να αποφασίσουν για το ποιο τέλος θα κρατήσουν. • να χωρίσουν το παραμύθι/ιστορία σε τμήματα και κάθε ομάδα να κάνει τη δική της εικονογράφηση (ζωγραφιά, κολλάζ κλπ). <p>Στη συνέχεια γίνεται συζήτηση για το αν και ποια ονόματα μαθητών/-τριών πρέπει να αναγραφούν πάνω στη ζωγραφιά/κολλάζ, μακέτα κλπ.</p> <p>Προτείνεται να δημιουργηθεί αφίσα ή/και παρουσίαση του βιβλίου/παραμυθιού προκειμένου οι μαθητές/-τριες να έρθουν σε επαφή με διαφορετικά κειμενικά είδη. Εναλλακτικά μπορεί να δημιουργηθεί παραμύθι/ιστορία με ήρωα τον Ορφέα το Πολυτάλαντο Χταπόδι (μπορεί να χρησιμοποιηθεί: ο Οδηγός Πνευματικής Ιδιοκτησίας για το Δημοτικό Σχολείο του Εκπαιδευτικού υλικού).</p> <p>Επιπλέον δραστηριότητα: «Οι ντετέκτιβς των βιβλίων». Οι μαθητές/-τριες χωρισμένοι σε ομάδες θα καλούνται να αναγνωρίσουν ή/και να εντοπίσουν βιβλία που θα είναι κρυμμένα στο σχολείο. Βοηθητικό στοιχείο για την εύρεση των βιβλίων μπορεί να είναι το όνομα του/της συγγραφέα/-έως ή/και του/της εικονογράφου. Η παρουσίαση του θέματος των βιβλίων και των δημιουργών τους μπορεί να βοηθήσει ιδιαίτερα στην προώθηση της φιλιανγνωσίας.</p> <p>Τα παιδιά συμπληρώνουν το φύλλο αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p>
<p>Τίτλος εργαστηρίου “Ένα θέατρο για όλους”</p> 	<p>3^ο Εργαστήριο (1 διδακτική ώρα)</p> <p>Οι μαθητές/-τριες φτιάχνουν τα δικά τους σενάρια για μικρά σκετς ή θεατρική παράσταση είτε διασκευάζοντας γνωστά παραμύθια και μύθους, ή από την απαγγελία ενός γνωστού ποιήματος, ή από την ακρόαση ενός μουσικού κομματιού κλπ., είτε αυτοσχεδιάζοντας βασιζόμενοι σε διάφορα ερεθίσματα από την καθημερινότητά τους. Εξετάζεται ποιοι είναι οι δημιουργοί και φροντίζουμε να αποδοθούν τα κατάλληλα δικαιώματα σε όλους τους συνδημιουργούς. Τα σενάρια αφού οργανωθούν και δουλευτούν μπορούν και να παιχτούν σε κάποια από τις εκδηλώσεις του σχολείου.</p> <p>Τα παιδιά συμπληρώνουν το φύλλο αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p>
<p>Τίτλος εργαστηρίου “Διάκριση υλικής/πνευματικής ιδιοκτησίας”</p> 	<p>4^ο Εργαστήριο (1 διδακτική ώρα)</p> <p>Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά από τα παιδιά να φέρουν στην τάξη το αγαπημένο τους βιβλίο, ώστε να γίνει συζήτηση για την έννοια της ιδιοκτησίας.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Δημιουργείται εννοιολογικός χάρτης με κεντρική έννοια την «ιδιοκτησία». <p>Ο/Η εκπαιδευτικός εισάγει την έννοια της υλικής και πνευματικής</p>

	<p>ιδιοκτησίας και γίνεται συζήτηση σχετικά με τις διαφορές των δύο εννοιών. Ως βοηθητικό υλικό προτείνεται να χρησιμοποιηθεί το φύλλο εργασίας του εργαστηρίου και η σελίδα https://copyrightschool.gr/faq-dimotiko</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και δημιουργούν λίστα με υλικά και πνευματικά αγαθά από τον χώρο του σπιτιού τους που μπορούν να προστατευτούν με την πνευματική ιδιοκτησία. Ανακοινώνουν στην ολομέλεια τις καταγραφές τους και γίνεται συζήτηση. <p>Τα παιδιά συμπληρώνουν το φύλλο αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p>
<p>Τίτλος εργαστηρίου “Ποιος προστατεύεται με το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας;”</p> 	<p style="text-align: right;">5^ο Εργαστήριο (1 διδακτική ώρα)</p> <p>Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει μια ανώνυμη παιδική ζωγραφιά στους/στις μαθητές/τριες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ρωτά αν έχει σημασία ποιος/α την έχει φτιάξει. Αν τα παιδιά απαντήσουν πως δεν έχει σημασία ποιος την έφτιαξε, τους ανακοινώνει πως αυτή η ζωγραφιά πήρε το πρώτο βραβείο σε έναν διαγωνισμό αλλά επειδή το παιδί που την έκανε δεν έγραψε το όνομά του, δεν πήρε ποτέ το βραβείο. • αναφέρει ότι ένα άλλο παιδί από αυτό που την έφτιαξε, έβαλε το δικό του όνομα και πήρε το βραβείο. Ακολουθεί συζήτηση για την πράξη αυτή. • ρωτά τι δημιουργούν οι ίδιοι οι μαθητές/-τριες που προστατεύεται με δικαίωμα Πνευματικής Ιδιοκτησίας (π.χ. ζωγραφιές, ποιήματα, εργασίες, εκθέσεις κ.α.). Γίνεται καταγραφή στον πίνακα. <p>Προτρέπονται οι μαθητές/-τριες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • να λύσουν το σταυρόλεξο του φύλλου εργασίας του εργαστηρίου • να εργαστούν ομαδοσυνεργατικά και να δημιουργήσουν τα δικά τους πνευματικά έργα ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους. Τα έργα αυτά παρουσιάζονται στην ολομέλεια • να απαντήσουν ατομικά ή ομαδικά (σαν παιχνίδι) στο κουίζ για την πνευματική ιδιοκτησία δοκιμάζοντας τις γνώσεις τους https://copyrightschool.gr/games/game2/el <p>Τα παιδιά συμπληρώνουν το φύλλο αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p>
<p>Τίτλος εργαστηρίου “Ο Μάρκος θέλει να σπουδάσει μουσική”</p> 	<p style="text-align: right;">6^ο Εργαστήριο (1 διδακτική ώρα)</p> <p>Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει στην τάξη ή ανοίγει διαδικτυακά το κόμικ «Ο Μάρκος θέλει να σπουδάσει μουσική» https://copyrightschool.gr/wp-content/uploads/comic.pdf</p> <p>Με αφορμή το κόμικ ξεκινάει συζήτηση σχετικά με τα επαγγέλματα δημιουργίας και τέχνης που οι μαθητές/-τριες θα ήθελαν να ακολουθήσουν όταν θα μεγαλώσουν. Πιο συγκεκριμένα</p> <ul style="list-style-type: none"> • εξετάζεται ποιοι δημιουργοί προστατεύονται με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας και ποιοι με συγγενικό δικαίωμα; • ανταλλάσσονται απόψεις για τους τρόπους με τους οποίους η πνευματική ιδιοκτησία μπορεί να βοηθήσει τους καλλιτέχνες και τους δημιουργούς να ζήσουν από το επάγγελμά τους • γίνεται αναφορά στη διαδικτυακή πειρατεία και

	<ul style="list-style-type: none"> • συζητιούνται οι λόγοι για τους οποίους πρέπει να προτιμάται περιεχόμενο από νόμιμες πηγές. <p>Τα παιδιά λύνουν το Κρυπτόλεξο του φύλλου εργασίας του εργαστηρίου.</p> <p>Τα παιδιά συμπληρώνουν το φύλλο αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p>
<p>Τίτλος εργαστηρίου “Παγκόσμια Ημέρα Διανοητικής Ιδιοκτησίας (26 Απριλίου)”</p> 	<p>7^ο Εργαστήριο (1 διδακτική ώρα)</p> <p>Η Παγκόσμια Ημέρα Διανοητικής Ιδιοκτησίας έχει οριστεί από τον Παγκόσμιο Οργανισμό Διανοητικής Ιδιοκτησίας (ΠΟΔΙ)/World Intellectual Property Organization (WIPO) να γιορτάζεται στις 26 Απριλίου. Στόχος είναι ο εορτασμός της δημιουργικότητας και της καινοτομίας. Σημειώνουμε εδώ ότι: Ο όρος διανοητική ιδιοκτησία αναφέρεται σε όλα τα δημιουργήματα του ανθρώπινου πνεύματος. Η διανοητική ιδιοκτησία περιλαμβάνει την Πνευματική ιδιοκτησία και Συγγενικά Δικαιώματα, και τη Βιομηχανική Ιδιοκτησία (εμπορικά σήματα, διπλώματα ευρεσιτεχνίας, βιομηχανικά σχέδια).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ξεκινά συζήτηση στην τάξη με θέμα τις νόμιμες πηγές περιεχομένου. Προτείνεται να προσκληθεί στην τάξη/διαδικτυακά για να μιλήσει στους μαθητές/-τριες για την πνευματική ιδιοκτησία και τα συγγενικά δικαιώματα μια σημαντική προσωπικότητα από τον χώρο της δημιουργίας ή/και της τέχνης ή ένας εκπρόσωπος του ΟΠΙ. • Τα παιδιά χωρισμένα σε ομάδες παίζουν το διαδικτυακό παιχνίδι «Το παιχνίδι των συντελεστών» https://copyrightschool.gr/games/game3/el • Δημιουργείται αφίσσα/-ες για την Παγκόσμια Ημέρα Διανοητικής Ιδιοκτησίας. Τα παιδιά μπορούν να πάρουν ιδέες από αφίσες του ΟΠΙ για την Παγκόσμια Ημέρα Διανοητικής Ιδιοκτησίας https://copyrightschool.gr/library <p>Τα παιδιά συμπληρώνουν το φύλλο αξιολόγησης του εργαστηρίου</p>

Περιγραφή βασικού θεωρητικού πλαισίου υποστήριξης του προγράμματος (έως 300 λέξεις)

Το πνευματικό δικαίωμα αποτελεί συνταγματικώς προστατευόμενο, αναφαίρετο ανθρώπινο δικαίωμα, όπως το δικαίωμα στην έκφραση. Ιδιαίτερα στη σχολική κοινότητα είναι πολύ σημαντικό να αντιληφθούν τα παιδιά ότι η πνευματική ιδιοκτησία είναι πολύ σημαντική για την ανθρώπινη δημιουργικότητα, γιατί εξασφαλίζει την επιβίωση των δημιουργών και τούς δίνει κίνητρα για περαιτέρω δημιουργία.

Επίσης, προσφέρει αναγνώριση και σεβασμό στους δημιουργούς και τους δικαιούχους συγγενικών δικαιωμάτων. Η πνευματική ιδιοκτησία τούς παρέχει τα μέσα, τον τρόπο και τα εργαλεία, σε εξισορρόπηση με τα συμφέροντα τρίτων, να αξιοποιήσουν τα έργα τους χωρίς εξαρτήσεις από τρίτους. Αυτό συντελεί τελικά στην ίδια τη δημιουργία, στην ενίσχυση της δημιουργικής έκφρασης και στην απόλαυση περισσότερων πολιτιστικών αγαθών.

Επιπλέον, η απρόσκοπτη πρόσβαση στην πληροφορία θεωρείται για τα δημοκρατικά, κυρίως, πολιτεύματα ως δεδομένο και όχι ως ζητούμενο, αφού αυτή μπορεί να οδηγήσει στη διάδοση της γνώσης. Εξάλλου, η πρόσβαση στην πληροφορία έχει αναγνωριστεί ως ανθρώπινο δικαίωμα από τα σημαντικότερα διεθνώς δικαστήρια προάσπισης των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.

Ωστόσο, με την εξάπλωση του διαδικτύου, η απρόσκοπτη πρόσβαση στην πληροφορία ελλοχεύει πολλούς κινδύνους, όπως η προσβολή της πνευματικής ιδιοκτησίας στο ψηφιακό περιβάλλον.

Η ταξινόμια των στόχων των διδακτικών σχεδίων του εν λόγω προγράμματος είναι οι στόχοι των τεσσάρων επιπέδων της εκπαίδευσης, όπως αυτοί διατυπώθηκαν στην Έκθεση Διεθνούς Επιτροπής για την Unesco (1996). Η επιλογή έγινε με βάση την επικαιρότητα και τη σύνδεσή τους με τις σημερινές κοινωνικές - πολιτισμικές ανάγκες

αλλά και γιατί με αυτή ταξινόμια εργάστηκε και η ομάδα συγκρότησης των προγραμμάτων του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου (1. Να μάθουμε πώς να μαθαίνουμε (Learning to know), 2. Να μάθουμε πώς να ενεργούμε (Learning to do), 3. Να μάθουμε πώς να συμβιώνουμε με τους άλλους (Learning to live together) και 4. Να μάθουμε πώς να υπάρχουμε (Learning to be)).

Στόχος των εργαστηρίων είναι να προσφερθούν στους μαθητές/-τριες θεωρητικές γνώσεις, να γίνουν κατανοητές οι έννοιες σε πρακτικό επίπεδο μέσα από βιωματικές δραστηριότητες και τελικά να αναπτυχθούν θετικές στάσεις και συμπεριφορές πάνω σε θέματα προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας. Σκοπός τους είναι η ανάπτυξη θετικών στάσεων και συμπεριφορών αλλά και η καλλιέργεια αξιών στην κοινωνική ζωή των παιδιών και στον μετέπειτα ρόλο τους ως ενεργών πολιτών. Επιπλέον, η γνώση και ο σεβασμός της πνευματικής ιδιοκτησίας θα βοηθήσει τα παιδιά να αναπτύξουν υγιείς συνήθειες περιήγησης στο διαδίκτυο, αποφεύγοντας την πειρατεία και επιλέγοντας νόμιμες πηγές περιεχομένου.

Το υλικό προέρχεται από το πρόγραμμα του Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας (ΟΠΙ) με τίτλο «Πνευματική Ιδιοκτησία και Συγγενικά Δικαιώματα», είναι διαθέσιμο στον ιστότοπο του ΟΠΙ copyrightschool.gr, πρωταγωνιστής είναι ο Ορφέας το Πολυτάλαντο Χταπόδι και σκοπός του είναι να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές/-τριες σχετικά με τη σημασία της πνευματικής ιδιοκτησίας στη σύγχρονη κοινωνία και στο ψηφιακό περιβάλλον καθώς και το ρόλο που αυτή παίζει στην προώθηση της δημιουργικότητας και του πολιτισμού.

Προσβασιμότητα

Σύνδεση με το διαδίκτυο, βασικός εξοπλισμός Η/Υ

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση του υλικού προτείνεται να γίνει α) μέσα από φόρμες αυτοαξιολόγησης για τους μαθητές/-τριες και β) μέσα από διαδραστικό διαδικτυακό κουίζ 21 ερωτήσεων [Κουίζ για την πνευματική ιδιοκτησία](#) όπου οι εκπαιδευτικοί μπορούν αξιολογήσουν τις γνώσεις των μαθητών/τριων, αλλά και τις δικές τους. Μαΐου