



ევროკავშირისა და საქართველოს ერთობლივი
პროექტი ინტელექტუალური საკუთრების შესახებ



@SCHOOL

ინტელექტუალური საკუთრება (IP)
განათლებაში

ინტელექტუალური საკუთრების
დღის აქტივობები

გამომგონებლის კუთხე



შემოქმედებითობის/კრეატიულობის საკლასო აქტივობები

აქტივობის შესახებ	ეს აქტივობა გამომგონებლებისა და გამოგონებების სამყაროს შეეხება. ის საკლასო ოთახში შემოიტანს გამოგონებათა საოცარ თემას, რომელიც მოსწავლეებს უეჭველად გაუღვივებს წარმოსახვის ნაპერწკალს. ბავშვები შეეხებიან დიდ გამომგონებელთა ცხოვრების ისტორიებს და გაიგებენ, თუ როგორ ვითარდება დიდი იდეები.
ასაკი	8-11 წელი
დრო / ხანგრძლივობა	მოქნილი, სკოლის მოთხოვნებისა და მასწავლებლების სამუშაო გეგმის შესაბამისად
მიზანი	- დაეხმაროს მასწავლებლებს ინტელექტუალური საკუთრების საკითხების წარსადგენად ცნობილი გამომგონებლების ცხოვრების ქრილში; - კრეატიული აზროვნების გაღვივება საკლასო ოთახში; - მოსწავლეების ჩართვა კრეატიულობასა და ინტელექტუალურ საკუთრებასთან დაკავშირებულ დავალებებში.
სწავლის შედეგები	მოსწავლეები გაეცნობიან შემდეგ საკითხებს: - როგორ იცავს შემოქმედებით ნაშრომს ინტელექტუალური საკუთრების სხვადასხვა უფლება; - რა როლს თამაშობს ინტელექტუალური საკუთრება გამომგონებლის ყოველდღიურ ცხოვრებაში; - როგორ სჭირდება ინოვაციასა და გამოგონებას მიზანმიმართული, ბეჯითი მუშაობა; - პატენტების სისტემის საფუძვლები; - გონებივი იერიშის პრაქტიკა, რომლითაც შესაძლებელია ახალი გამომგონების შექმნა და პრობლემების გადაჭრა
კომპეტენციები	- წიგნიერების კომპეტენცია - კულტურული გაცნობიერებულობისა და თვითგამოხატვის კომპეტენცია - მოქალაქეობის კომპეტენცია - პერსონალური, სოციალური და სწავლის კომპეტენცია - სამეწარმეო კომპეტენცია



აქტივობის აღწერა

1. შესავალი და წარდგენა

მოსწავლეებთან მსჯელობა დაიწყეთ ქვემოთ მოცემული კითხვების დასმით:

- რა მნიშვნელოვანი გამოგონებების დასახელება შეგიძლიათ?
- რა უბიძგებს ადამიანებს გამოგონებისკენ?
- რა გავლენას ახდენს გამოგონებები ჩვენს ცხოვრებაზე?
- როგორ იცვლება გამოგონებები დროის განმავლობაში?

დაწყებით საფეხურზე მოცემული პროექტისთვის კარგი შესავალი იქნება ინტელექტუალური საკუთრების მსოფლიო ორგანიზაციის მულტფილმი „პორორო“: <https://www.wipo.int/enforcement/en/awareness-raising/>

2. ძირითადი აქტივობა

აუხსენით მოსწავლეებს, რომ წყვილებში ან მცირე ჯგუფებში იმუშავენ. ისინი შეისწავლიან მნიშვნელოვანი გამოგონებების ნამუშევარს და მოამზადებენ პოსტერს მისი საუკეთესო გამოგონების შესახებ.

პროექტის ფინალურ ნაწილში ისინი დღევანდელი დროის ერთ-ერთ პრობლემას გამოკვეთენ, შემდეგ გამოიყენებენ საკუთარ კრეატიულობასა და საგამომგონებლო შემართებას ამ პრობლემის გადასაჭრელად. ჯგუფი საკუთარ გამოგონებას მთელ კლასს წარუდგენს, რასაც მოჰყვება პრეზენტაცია „გამომგონებელთა კუთხეში“.

მოსწავლეები უნდა წავახალისოთ, რომ დაუსვან შეკითხვები „გამომგონებელ“ თანაკლასელებს და მიაწოდონ მათ უკუკავშირი წარმოდგენილ პრეზენტაციებზე

3. მომდევნო მუშაობა

ამ პროექტის სახალისოდ დასრულების კარგი გზაა ფილმის ნახვა გამომგონებელთა შესახებ. მაგალითი იხილეთ ბმულზე: <https://www.kidzworld.com/article/29981-greatest-kid-inventors-in-film>

4. ისარგებლეთ მომენტით

საბოლოოდ, შეგიძლიათ სთხოვოთ მოსწავლეებს ნებართვა მათი ნამუშევრის ფოტოს გადასაღებად. აუხსენით, რომ თუ მათი ნამუშევრის გამოყენება ან კოპირება გვსურს, მნიშვნელოვანია ავტორისგან ნებართვის აღება. ასევე მნიშვნელოვანია გაზიარება, ვინაიდან იდეების გაზიარებითა და ერთობლივი მუშაობით კიდევ უკეთესი შედეგების მიღწევა შეგვიძლია.





დამატებითი ინფორმაციის მისაღებად და მასალების ჩამოსატვირთად ეწვიეთ ვებგვერდს: www.ideaspowered.eu
ან გაგზავნეთ წერილი მისამართზე: IPinEducation@euipo.europa.eu



ევროკავშირი
საქართველოსთვის
The European Union for Georgia

EUGIPP
ევროკავშირისა და საქართველოს ერთობლივი
პროექტი ინტელექტუალური საკუთრების შესახებ



საქართველოს ინტელექტუალური
საკუთრების ეროვნული ცენტრი
SAKPATENTI
NATIONAL INTELLECTUAL PROPERTY
CENTER OF GEORGIA
www.sakpatenti.gov.ge

 **ideas
powered**
@SCHOOL



EUIPO
EUROPEAN UNION
INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE