



ევროკავშირისა და საქართველოს ერთობლივი
პროექტი ინტელექტუალური საკუთრების შესახებ



@SCHOOL

ინტელექტუალური საკუთრება (IP) განათლებაში

ინტელექტუალური საკუთრება

მასწავლებელთა ტრენინგის პაკეტი

მოდული 1. ინტელექტუალური საკუთრების საფუძვლები
მასწავლებლებისთვის

პირველი ვორკშოპი.
ინტელექტუალური საკუთრების
საფუძვლები
ტრენინგის კონსპექტი



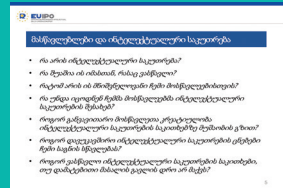
მიზნები	ინტელექტუალური საკუთრების (IP) ძირითადი ცნებებისა და დაცვის ინსტრუმენტების გაცნობა															
მასალები	- პრეზენტაცია (ტრენერებისთვის) - ინტელექტუალური საკუთრების ქვიზი - ინტელექტუალური საკუთრების საფუძვლების ბროშურა მასწავლებლებისთვის															
ვორქშოპის მონახაზი	<table><tr><th>საფეხური</th><th>აქტივობა</th><th>მასალები</th></tr><tr><td>1. ტრენინგის შესავალი</td><td>მთელი ჯგუფი</td><td>სლაიდები 1-7</td></tr><tr><td>2. ყინულის გაღობა</td><td>ინდივიდუალური პასუხები მცირე ჯგუფები</td><td>სლაიდი 4</td></tr><tr><td>3. შესავალი ინტელექტუალურ საკითხებში</td><td>მთელი ჯგუფი</td><td>სლაიდები 8-24</td></tr><tr><td>4. ინტელექტუალური საკუთრების ტესტი</td><td>წყვილები ან მცირე ჯგუფები</td><td>ქვიზი: ონლაინ ან სამუშაო ფურცლებზე</td></tr></table>	საფეხური	აქტივობა	მასალები	1. ტრენინგის შესავალი	მთელი ჯგუფი	სლაიდები 1-7	2. ყინულის გაღობა	ინდივიდუალური პასუხები მცირე ჯგუფები	სლაიდი 4	3. შესავალი ინტელექტუალურ საკითხებში	მთელი ჯგუფი	სლაიდები 8-24	4. ინტელექტუალური საკუთრების ტესტი	წყვილები ან მცირე ჯგუფები	ქვიზი: ონლაინ ან სამუშაო ფურცლებზე
საფეხური	აქტივობა	მასალები														
1. ტრენინგის შესავალი	მთელი ჯგუფი	სლაიდები 1-7														
2. ყინულის გაღობა	ინდივიდუალური პასუხები მცირე ჯგუფები	სლაიდი 4														
3. შესავალი ინტელექტუალურ საკითხებში	მთელი ჯგუფი	სლაიდები 8-24														
4. ინტელექტუალური საკუთრების ტესტი	წყვილები ან მცირე ჯგუფები	ქვიზი: ონლაინ ან სამუშაო ფურცლებზე														
სლაიდი 1	მოცემული მოდულის მიზანია სასკოლო განათლებაში განხორციელებული ინტელექტუალური საკუთრების ცნებებისა და პრაქტიკის ახსნა-განმარტება; ამავდროულად, ის გვაწვდის ინტელექტუალური საკუთრების გზამკვლევს ყოველდღიური საკლასო მუშაობისთვის. ტრენინგი წარმოადგენს შესავალს ინტელექტუალური საკუთრების პრინციპების, ცნებებისა და ინსტრუმენტების შესახებ.															
სლაიდი 2	დაუსვით კითხვა ტრენინგის მონაწილეებს და ცოტაოდენი დრო მიეცით დასაფიქრებლად: რა კავშირია მასწავლებლებსა და ინტელექტუალურ საკუთრებას (IP) შორის? რატომ შევიკრიბეთ დღეს? თქვენი პასუხი: მასწავლებლები მუშაობენ ინტელექტუალური საკუთრების ნედლეულთან – მოსწავლეთა შემოქმედებით ნორჩ გონებასთან, რომელიც მუდამ პირთამდეა სავსე ახალი იდეებით. აქედან გამომდინარე, სკოლა ბუნებრივი გარემოა ინტელექტუალური საკუთრების დაცვასა და პატივისცემასთან დაკავშირებული საკითხების შესასწავლად.															
სლაიდი 3	კიდევ, ჩვენ აქ შევიკრიბეთ, ვინაიდან გვჯერა, რომ: - კრეატიულობის, ნოვატორობის და მეწარმეობის სწავლა შესაძლებელია. მამასადამე, შეგვიძლია (და ვალდებულნიც ვართ), ვასწავლოთ ისინი. - საჭიროა, მოსწავლეებმა სკოლაში ისწავლონ, თუ როგორ შეუძლიათ, თავიანთი იდეები ქმედებად აქციონ. - მოსწავლეებმა უნდა გააცნობიერონ საკუთარი ინტელექტუალური საკუთრების/ნამუშევრების პოტენციური ღირებულება. - საკუთარი ნამუშევრის და ინტელექტუალური საკუთრების ღირებულების გაცნობიერება მოზარდებს ბუნებრივად გაუჩენს სხვათა ინტელექტუალური საკუთრებისა და კრეატიულობის მიმართ პატივისცემის გრძნობას.															

სლაიდი 4



უთხარით მონაწილეებს, რომ ტრენინგზე დაისმება და პასუხი გაეცემა ბევრ შეკითხვას. მუშაობა დაიწყება შეკითხვით: რატომ ვიმყოფებით აქ? მონაწილეები ჯგუფებში საუბრობენ ტრენინგზე მოსვლის მიზეზების შესახებ. მიეცით ამისთვის დაახლოებით 2-3 წუთი.

სლაიდი 5



მასწავლებლებსთვის განკუთვნილი ინტელექტუალური საკუთრების სატრენინგო მასალა აქ მოცემულ კითხვებზე პასუხის გასაცემად არის შემუშავებული. მიეცით ტრენინგის მონაწილეებს დრო ამ შეკითხვების წასაკითხად.

სლაიდი 6



სლაიდზე მოცემულია ტრენინგის შინაარსის განაწილება – თუ რა თანმიმდევრობითაა დალაგებული პასუხები ზემოთ დასახელებულ კითხვებზე სამ მოდულში, რომელთა მიზანია:

წარმოგვიდგინოს და განმარტოს ...

... ინტელექტუალური საკუთრების ცნებებისა და პრაქტიკის მიმოხილვა; როგორ ხორციელდება მათი ინტეგრირება განათლებაში; ინტელექტუალური საკუთრების სწავლების გზამკვლევი ყოველდღიური სასწავლო პრაქტიკისთვის.

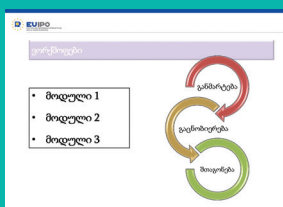
გაგაცნობიერებინოს ...

... მთელი სიცოცხლის მანძილზე სწავლის ძირითადი კომპეტენციები, როგორც ჩარჩო მოსწავლეების შემოქმედებითობის, ნოვატორობისა და მეწარმეობის გასაღრმავებლად, ასევე, სასწავლო გეგმაში ინტელექტუალური საკუთრების უფლებებთან დაკავშირებული ცნებების ასაკის შესაბამისად ჩასასმელად.

შთაგვაგონოს ...

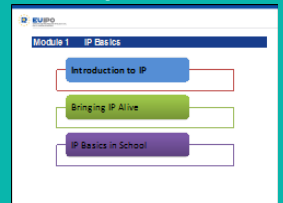
... ჩვენ, მასწავლებლები, რათა გაკვეთილებზე შევიტანოთ და დავამუშაოთ ინტელექტუალური საკუთრების საკითხები.

სლაიდი 7



ამ სლაიდზე ტრენინგები მიუთითებენ თარიღებს და დროს კურსის კალენდრის საჩვენებლად.

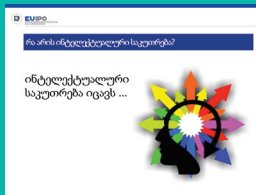
სლაიდი 8



ამ სლაიდზე ნაჩვენებია პირველი მოდულის სამი ვორქშოფის მიმოხილვა. დავიწყებთ ინტელექტუალური საკუთრების პრინციპების, ცნებებისა და მასწავლებლებსთვის განკუთვნილი ინსტრუმენტების საფუძვლების მიმოხილვით.

გააფრთხილეთ ტრენინგის მონაწილეები, რომ მოდულის ბოლოს ტესტს დაწერენ!

სლაიდი 9

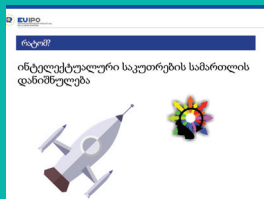


მნიშვნელოვანი კითხვა: რა არის ინტელექტუალური საკუთრება, ანუ IP?

ინტელექტუალური საკუთრება იცავს იმას, რაც ადამიანის ცოდნით ან გონებით არის შექმნილი.

ინტელექტუალური საკუთრების იდეა ახალი არ არის. ზოგიერთ სპეციალისტს მიაჩნია, რომ ის ჯერ კიდევ ჩვ. წ. აღ.-მდე 500 წლიდან იღებს სათავეს, როდესაც ადამიანებმა თავის გადასარჩენად და ცხოვრების დონის გასაუმჯობესებლად სხვადასხვა იარაღის შექმნა დაიწყეს.

სლაიდი 10



რისთვის გვჭირდება ინტელექტუალური საკუთრება?

ინტელექტუალური საკუთრების კანონმდებლობის მიზანია კრეატიულობის სტიმულირება (და არა მასწავლებლების დასჯა ფოტოასლების გადაღებისთვის!).

რას აკეთებს საზოგადოება კრეატიულობის სტიმულირებისთვის? გამომგონებელს თუ შემოქმედს ენიჭება ერთგვარი განსაკუთრებული პრივილეგია, ისარგებლოს საკუთარი ქმნილებით.

თითქოს მარტივია, ხომ?

მაგრამ, სამწუხაროდ, ცოტა უფრო რთულადაა საქმე...

სლაიდი 11



არ არსებობს „ინტელექტუალური საკუთრების უნივერსალური უფლება“, რომელიც ყველგან დაიცავს ნებისმიერ ქმნილებას.

ამის ნაცვლად, გვაქვს ინტელექტუალური საკუთრების უფლებების კრებული – და ის სხვადასხვა ქვეყანაში სხვადასხვანაირია.

თითოეული მათგანი ამა თუ იმ კონკრეტულ მიზანს ემსახურება და ეს ინტელექტუალური საკუთრების (IP) უფლებები შეიძლება დაცული იყოს ეროვნულ თუ რეგიონულ დონეზე. IP უფლებების საყოველთაო, გლობალური მასშტაბით დაცვის მექანიზმი არ არსებობს.

მოდი, გადავხედოთ ინტელექტუალური საკუთრების ამ უფლებებს (უმთავრეს პუნქტებს):

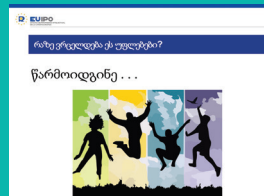
სლაიდი 12



დააწყაპეთ კურსორით თითოეულ გამოსახულებაზე და სთხოვეთ მონაწილეებს, გიპასუხონ, ეს სურათი ინტელექტუალური საკუთრების რომელ სფეროს წარმოადგენს:

1. პატენტი
2. სასაქონლო ნიშანი
3. დიზაინი
4. საავტორო უფლებები

სლაიდი 13



რა სფეროებს მოიცავს ინტელექტუალური საკუთრების უფლებები?

ამ კითხვაზე პასუხის გასაცემად სთხოვეთ მონაწილეებს წარმოიდგინონ, რომ შეუძლიათ, ინტელექტუალური საკუთრების უფლებები მეტაფორულად მიუსადაგონ საკუთარ სხეულს და მის ნაწილებს.

შესთავაზეთ მონაწილეებს, ინტელექტუალური საკუთრების თითოეული სფერო სხეულის/ორგანიზმის ამა თუ იმ ნაწილს შეესაბამონ. აუხსენით, რომ ეს ნახევრად სახალისო დავალებაა და ის პირდაპირი მნიშვნელობით არ უნდა გაიგონ.

სლაიდი 14



მონაწილეები წყვილებში/ჯგუფებში მსჯელობენ და აკეთებენ ჩანაწერებს. ამის შემდეგ კი ჯგუფების პასუხებს ერთმანეთს შეადარებენ. ჯგუფებში დავალების შესასრულებლად მიეცით 5 წუთი.

სლაიდი 15

რა არის IP უფლებები?	
IP უფლებები	რა არის IP უფლებები დავალები?
სასაქონლო ნიშნები	თქვენი სახელი, თქვენი სხეულის ნაწილების სახელები (თავი, ხელები, ფეხები, თირკმელი და ა.შ.)
დიზაინი	თქვენი გარდნობა და აღნიშვნა
საავტორო უფლებები	თქვენი ტექნიკური და მხატვრული ფუნქციები
პატენტი	თქვენი სხეულის ან/და ტექნიკური ფუნქციები, მაგალითად: კენჭების, მანქანებისა და ტელეფონების

ისაუბრეთ დავალების შესახებ, მიეცით მონაწილეებს დრო კითხვების, კომენტარების, მოსაზრებების გასაზიარებლად.

ჩანაწერები თქვენი უკუკავშირისთვის:

თქვენი სახელი და სხეულის ნაწილების სახელები (თავი, ფეხები, თირკმელი და ა.შ.) მოექცევა სასაქონლო ნიშნის დაცვის სფეროში.

თქვენი გარდნობა და აღნიშვნა დიზაინის დაცვის სფეროში იქნება.

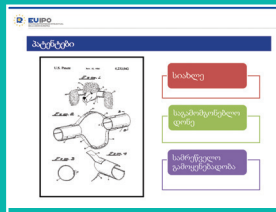
თქვენი ტექნიკური და მხატვრული ფუნქციები მოექცევა საავტორო უფლებების დაცვის ქვეშ.

დაბოლოს, თქვენი სხეულის ტექნიკური ფუნქციები, როგორიცაა არტიკულაცია, კუნთები და ანატომია, საპატენტო უფლებების დაცვის ობიექტი იქნება.

აღვნიშნოთ ისიც, რომ უფრო ფარული ფიზიოლოგიური და ენდოკრინული ფუნქციები – მაგალითად: გულისცემა ან პანკრეასის მიერ ინსულინის გამოყოფა – კომერციული საიდუმლოების/ნოუ-ჰაუს სახით იქნება დაცული.

დაასრულეთ და შეჯამებისას უთხარით მონაწილეებს, რომ შემდეგ ეტაპზე განიხილავთ ინტელექტუალური საკუთრების უფლებებს რეალურ ცხოვრებაში... და დაიწყებთ პატენტით.

სლაიდი 16



დაიწყეთ ცარიელი სლაიდით.

პატენტი ნოვატორისთვის გამოგონების დაცვას უზრუნველყოფს. რა არის გამოგონება?

პროდუქტი ან პროცესი;

კონკრეტული ტექნოლოგიური ამოცანის გადაწყვეტა;

ჩვენი ცხოვრების გააძლიერებელი ან გამაუმჯობესებელი რამ, თეორიულად მაინც.

ამერიკის შეერთებული შტატების უზენაესი სასამართლოს დადგენილებით: დაპატენტებას ექვემდებარება „ამქვეყნად ყველაფერი, რაც ადამიანის მიერ არის დამზადებული“. გამოგონება შეიძლება იყოს მარტივი სათამაშოც და ურთულესი ატომური იარაღიც.

დააწყვეთ ერთხელ.

მოისმინეთ მონაწილეების იდეები იმის შესახებ, თუ რა არის პატენტი.

ახსენით (იუმორით), რომ პატენტი არის:

მოწყობილობა, რომელიც დასვრისგან იცავს ცხოველის ყურებს ჭამის დროს. ეს გამოგონება განსაკუთრებით გამოსადეგია გრძელბეწვიანი ძაღლებისათვის.

მოწყობილობა შედგება ორი მილისგან ნაწილისგან (ცხოველის ორივე ყურისთვის) და ნაწილისგან, რომელიც უზრუნველყოფს ჭამის დროს მილისგან ნაწილებისა და მათში მოქცეული ყურების დაჭერას ცხოველის პირისა და საჭმლისგან მოშორებით.

ევროპის ქვეყნებში გამოგონება პატენტუნარიანი რომ გახდეს, ის უნდა აკმაყოფილებდეს სამ მოთხოვნას. ესენია:

დააწყვეთ და უფრო დეტალურად ისაუბრეთ თითოეულ კრიტერიუმზე, კერძოდ, ესენია:

სიახლე - აქამდე ის არასოდეს, არსად და არცერთი ფორმით არ უნდა იყოს ცნობილი საზოგადოებისათვის.

საგამომგონებლო დონე - გამოგონება ერთი ბიჯით უნდა ამეტებდეს იმას, რაც უკვე ცნობილია. ის არ უნდა იყოს უკვე არსებული უბრალო „განვრცობა“ ან „ვარიაცია“.

სამრეწველო გამოყენებადობა - შესაძლებელი უნდა იყოს მისი ინდუსტრიული მასშტაბით წარმოება ან გამოყენება.

აბა, ერთხელაც დავაკვირდეთ ამ მოწყობილობას. რამდენად აკმაყოფილებს ის ზემოთ მოცემულ სამ კრიტერიუმს?

გამართეთ სახალისო მსჯელობა.

ახლა, რაკი კარგი პროდუქტი უკვე გვაქვს, მას კარგი სახელიც სჭირდება.

შესთავაზეთ ჯგუფს, ამ მოწყობილობისთვის რამდენიმე მხიარული სახელი მოიფიქროს.

იკითხეთ: რით არის დაცული პროდუქტის სახელი?

სლაიდი 17



სასაქონლო ნიშნები

სასაქონლო ნიშანი შეიძლება იყოს სახელი – მაგრამ არა მხოლოდ ეს.

ესაა სხვადასხვა სახის განმასხვავებელი ნიშანი:

დააწკაპეთ. სიტყვა / სახელი

დააწკაპეთ. სიტყვა და ლოგო

დააწკაპეთ. ლოგო / ცალკეული სიმბოლო

დააწკაპეთ. სიმბოლო, რომელსაც გარკვეული მოხაზულობა აქვს.

სასაქონლო ნიშანი (TM) ასევე შეიძლება იყოს ხმა/ფერები/ფორმები.

სასაქონლო ნიშანი თავისთავად და განცალკევებულად დაცული არაა, ის დაცულია მხოლოდ კონკრეტულ პროდუქტთან ან/და მომსახურებასთან კავშირში. მაგალითად „ნაიკი“, როგორც სახელი, დაცული არაა, მაგრამ სპორტულ ტანსაცმელთან კავშირში სახელი NIKE დაცულია. თეორიულად ეს ნიშნავს, რომ ვინმეს შეუძლია, დასახელება NIKE გამოიყენოს სხვა, სპორტთან კავშირის არმქონე საქონლით – ვთქვათ, ხილითა და ბოსტნეულით – სავაჭროდ.

სთხოვეთ ჯგუფებს, მოძებნონ ოთახში სასაქონლო ნიშნები, შემდეგ კი წარმოადგინონ ისინი.

დასვით კითხვა: შეიძლება თუ არა, რომ მთელი წინადადება იყოს სასაქონლო ნიშანი?

სლაიდი 18

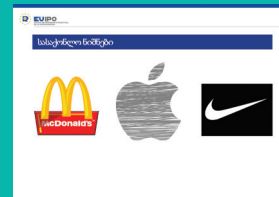


დიახ, შეიძლება. წინადადება შეიძლება იყოს სლოგანი.

მაგალითად: (წაიკითხეთ სლაიდზე დაწერილი ფრაზები)

მონაწილეები ჯგუფებში სწრაფად მსჯელობენ, რომელ პროდუქტებს ეხება მოცემული სლოგანები.

სლაიდი 19



პასუხები

სლაიდი 20



სასაქონლო ნიშანი მძლავრი იარაღია. თუ ფიქრობთ სასაქონლო ნიშნის შექმნაზე (ან გინდათ მოსწავლეებთან ერთად ამ თემაზე პროექტის გაკეთება), გახსოვდეთ, რომ ის რამდენიმე კრიტერიუმს უნდა აკმაყოფილებდეს.

მიეცით მონაწილეებს დრო ამ კრიტერიუმების წასაკითხად.

ჭკითხეთ, ხომ არ აქვთ კითხვები, და, თუ საჭირო გახდა, პასუხის გაცემისას გამოიყენეთ ქვემოთ მოცემული შენიშვნები.

მაშ, ასე: სასაქონლო ნიშანი პროდუქტის წარდგენას ემსახურება. ახლა ვნახოთ, ინტელექტუალური საკუთრების რომელი უფლება იცავს თავად პროდუქტს...

საჭიროა, რომ სასაქონლო ნიშანი:

წარმოადგენდეს პროდუქტს მარტივად, ზუსტად, იოლად აღსაქმელად და ობიექტურად – რაც ნიშნავს, რომ ის რეესტრში გაფორმებული უნდა იყოს იმგვარად, რომ სახელმწიფო ორგანოებისა და საზოგადოებისთვის ცხადი იყოს, თუ რა არის დაცვის საგანი.

იყოს **განმასხვავებელი ხასიათის**: რაც ნიშნავს, რომ ნიშანი არ უნდა ჰქონდეს უშუალო ბმა იმ საქონელთან ან მომსახურებასთან, რომლის დასაცავადაც არის გამიზნული. ამის გარდა, იმისთვის, რომ სასაქონლო ნიშანი განმასხვავებელი იყოს, საზოგადოება მას უნდა აღიქვამდეს, როგორც სასაქონლო ნიშანს, რომელსაც შეუძლია, განასხვავოს ერთი საწარმოს საქონელი ან/და მომსახურება მისი კონკურენტი კომპანიის საქონლისა და ან მომსახურებისგან.

არ არღვევდეს საზოგადოების მიღებულ ქცევის ნორმებს ან მორალს და შეცდომაში არ შეყავდეს საზოგადოება – ანუ, არ შეიცავდეს უხამს, რასისტულ, დისკრიმინაციულ და შეურაცხმყოფელ სიტყვებს, ფრაზებს და გამოსახულებებს; მისი მოხაზულობა არ უნდა უქმნიდეს საზოგადოებას მცდარ წარმოდგენას საქონლის თუ მომსახურების მნიშვნელოვან მახასიათებლებზე.

არ იყოს დაკავებული: ანუ არ ექმნებოდეს კონფლიქტი უკვე არსებულ უფლებებთან, ძირითადად, მასთან დაკავშირებული პროდუქტებისა თუ მომსახურების სასაქონლო ნიშნებთან.

ვრცელდებოდეს საქონლის ან მომსახურების გარკვეულ ჩამონათვალზე: სასაქონლო ნიშანი დაცულია მხოლოდ იმ საქონელთან და მომსახურებასთან კავშირში, რომელსაც განმცხადებელი მიუთითებს სასაქონლო ნიშნის სარეგისტრაციოდ შეტანილ განაცხადში.

სლაიდი 21



დიზაინი არის ინტელექტუალური საკუთრების უფლება, რომელიც ეხება პროდუქტის გარეგნულ მხარეს.

დიზაინი არის **ნაწარმის ან მისი შემადგენელი ნაწილების გარეგნული, ანუ ხილული მხარე**, რომელიც მისი მახასიათებლების შედეგია.

ეს მახასიათებლები შეიძლება იყოს: **ხაზები, ფერები, მოყვანილობა, ტექსტურა, კონტურები, გამოყენებული მასალა ან გაფორმება**.

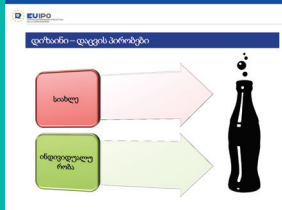
მონაწილეებს სთხოვთ, ჯგუფებში იმსჯელონ დიზაინის იმ მახასიათებლებზე, რომლებიც სურათზე გამოსახულ VW Beetle-ს განსაკუთრებულს ხდის.

რა შეიძლება იყოს დაცული, როგორც დიზაინი?

ნებისმიერი ინდუსტრიული ან ხელნაკეთი ნივთი თუ ნაწარმი: შეფუთვა, გრაფიკული სიმბოლოები, კომპლექსურ პროდუქტად აწყობილი ნაწილები (თუ მათი დანახვა შეიძლება), ნახატები და ხელოვნების ნაწარმოებები, მაგრამ ასევე ჩვეულებრივი ცალკეული პროდუქტები. იმისათვის, რომ პროდუქტი ჩაითვალოს დიზაინად, არაა აუცილებელი, რომ ის ინდუსტრიული მასშტაბით იწარმოებოდეს ან მხატვრული ღირებულება ჰქონდეს.

დიზაინის მნიშვნელობას და წარმატებას განაპირობებს მისი მიმზიდველობა მომხმარებლისთვის. მომხმარებელს ხშირად სწორედ კრეატიული დიზაინი იზიდავს.

სლაიდი 22



თუ თქვენს მოსწავლეებს სურთ, მათი დიზაინი დაცვის ობიექტი გახდეს, უნდა გასათვალისწინონ ორი ძირითადი კრიტერიუმი:

სიახლე: დიზაინი მიიჩნევა ახლად, თუ განაცხადის წარდგენის თარიღამდე მისი იდენტური დიზაინი არ გამხდარა საჯაროდ ხელმისაწვდომი.

ინდივიდუალურობა: დიზაინი „ინფორმირებულ მომხმარებელს“ უნდა უქმნიდეს ადრე შეხვედრილი ყველა სხვა დიზაინისგან განსხვავებულ ზოგად შთაბეჭდილებას. „ინფორმირებული მომხმარებელი“ – ესაა საშუალო მომხმარებელი, რომელიც პროფესიით არც დიზაინერია და არც ტექნიკური სპეციალისტი.

არსებობს თუ არა გამონაკლისი დაცვის წესიდან?

ზოგი ნივთი/დიზაინი არ ექვემდებარება დაცვას – მაგალითად, კომპიუტერული პროგრამები.

ახლა განვიხილოთ ინტელექტუალური საკუთრების მეოთხე უფლება, რომელიც ძალიან მნიშვნელოვანია მასწავლებლებისთვის.

სლაიდი 23



საავტორო უფლებები ინტელექტუალური საკუთრების ის უფლებებია, რომლებიც ჩვენ, მასწავლებლებს, ყველაზე მეტად გვხვება.

სთხოვეთ ტრენინგის მონაწილეებს, გაჩვენონ/მიუთითონ რამეზე, რასაც იცავენ საავტორო უფლებები:

წიგნები
ნახატები
მუსიკა
ქანდაკება
ფოტო
ვიდეორგოლი
ფილმი
არქიტექტურული ნახაზი
ტექსტილის დიზაინი (მაგრამ არა ტანსაცმლის მოდელი – ის „საქონლის“ კატეგორიად განიხილება)
მონაცემთა ბაზები
კომპიუტერული პროგრამები
ლექსი
სასკოლო პროექტი

ყველას აქვს საავტორო უფლებები: დიდ მხატვრებს, უცნობ მხატვრებს, აღიარებულ ავტორებს და აღიარებულ ავტორებსაც, რომლებიც, შესაძლოა, მოსწავლეებიც იყვნენ.

პაუერპოინტში გაკეთებული ჩვენი პრეზენტაციაც კი შეიძლება, საავტორო უფლებებით დაცვას ექვემდებარებოდეს.

აღბათ, ბევრ თქვენგანს გადმოუწერია ინტერნეტიდან საავტორო უფლებებით დაცული ფოტო რამე პროექტისთვის ან სასკოლო თემისთვის. ყველას ჩამოგიტვირთავთ ფილმი ან სიმღერა. ყველა ეს ქმედება საავტორო უფლებების დაცვის სამართლის სფეროში ექცევა.

უთხარით მონაწილეებს, რომ მესამე სემინარზე საავტორო უფლებების საკითხს უფრო დეტალურად განიხილავთ.

სლაიდი 24



ამა თუ იმ ნაწარმოებზე საავტორო უფლებების მოსაპოვებლად ის უნდა იყოს **ორიგინალური**.

უფრო მარტივად -- ნაწარმოები ორიგინალურია, თუ მასში ასახულია ავტორის პიროვნება და გამოსატყვის მის თავისუფალ შემოქმედებით არჩევანს.

ამის კლასიკური მაგალითია ორი მხატვარი, რომლებიც ერთდროულად ხატავენ ერთსა და იმავე მოდელს: თუმცა მოდელი ერთია, მათი ნამუშევრები აუცილებლად განსხვავებული იქნება.

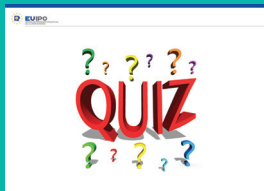
საავტორო უფლებებით დაცვას არ სჭირდება რეგისტრაცია. დაცვა ნაწარმოების შექმნისთანავე ჩნდება.

რამდენ ხანს გრძელდება ნაწარმოების საავტორო უფლებებით დაცვა?

ევროკავშირის ქვეყნებში საავტორო უფლებები მოქმედებს ავტორის სიცოცხლის განმავლობაში და მისი გარდაცვალების შემდეგ კიდევ სამოცდაათი (70) წელი. ეს კი ხანგრძლივი დროა.

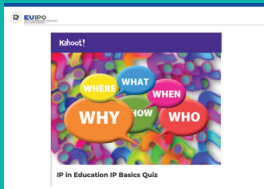
სთხოვეთ მონაწილეებს, დაგისვან კითხვები; მერე უთხარი, რომ ახლა თქვენ დაუსვამთ მათ კითხვებს – ტესტის სახით.

სლაიდი 25



მონაწილეები ტესტზე წყვილებში ან ჯგუფებში იმუშავენ. ყოველ გუნდს ერთი სმარტფონი დასჭირდება.

სლაიდი 26



ინტელექტუალური საკუთრების (IP) ტესტი პასუხებითურთ

მონაწილეები უნდა შევიდნენ საიტზე Kahoot!, ჩამოტვირთონ ტესტი და მცირე გუნდებში გაიარონ ის.

მონაწილეები შედიან Kahoot!-ში, ჩაწერენ სახელს თავიანთი გუნდებისთვის და გაივლიან ტესტს.

დასრულების შემდეგ გაიარეთ ტესტის პასუხები მთელ ჯგუფში.

1. ინტელექტუალური საკუთრება...

- A. დიდი ხანია, რაც არსებობს
- B. შედგება უფლებების კრებულისგან
- C. იცავს ნაწარმოებებს
- D. ყველა პასუხი სწორია**

2. ინტელექტუალურ საკუთრებას შეუძლია ...

- A. დაიცვას გამოგონება.
- B. დაიცვას წერილობითი ნაშრომი და/ან პრეზენტაცია.
- C. ღირებულება შემატოს ბიზნესს.
- D. ზემოთ ჩამოთვლილი ყველა პასუხი სწორია.**

3. პატენტის მისაღებად გამოგონება უნდა ...

- A. შეიცავდეს სიახლეს.
- B. იყოს წინ გადადგმული ნაბიჯი.
- C. იყოს ინდუსტრიაში გამოყენებადი.
- D. აკმაყოფილებდეს ყველა ზემოთჩამოთვლილ მოთხოვნას**

4. სასაქონლო ნიშანი ...

- A. იცავს გამოგონებას.
- B. იცავს კონფიდენციალურ ინფორმაციას.
- C. განასხვავებს სხვადასხვა საწარმოს საქონელსა და მომსახურებას.**
- D. იცავს ნაწარმის გარეგნულ სახეს.

5. დიზაინს:

- A. უწოდებენ ნაწარმის ან მისი ნაწილის გარეგნულ სახეს.
- B. არ სჭირდება რეგისტრაცია მის სრულად დასაცავად.
- C. უნდა ჰქონდეს მხატვრული ღირებულება.
- D. ჩვეულებრივ, არ გააჩნია დიდი კომერციული ღირებულება.

6. საავტორო უფლება ძალაში შედის ...

- A. როცა ნაწარმოები გამოიცემა ან გამოიფინება.
- B. ავტომატურად, ნაწარმოების შექმნისთანავე.
- C. ნაწარმოების რეგისტრაციისას.
- D. როცა ნაწარმოები ღირებული ხდება.

7. რას იცავს საავტორო უფლებები?

- A. კომპიუტერულ პროგრამებს და მონაცემთა ბაზებს.
- B. ფოტოებს და ვიდეოკლიპებს.
- C. პარტიტურებსა და სიმღერების ტექსტებს.
- D. ზემოთ ჩამოთვლილი ყველა პასუხი სწორია.

8. თუ მოსწავლეს აქვს შესანიშნავი ნოვატორული იდეა, ...

- A. ფრთხილად უნდა იყოს, როცა სხვებს მის შესახებ უყვება.
- B. უნდა მიიღოს რჩევა მისი დაცვის შესახებ.
- C. უნდა გამოაქვეყნოს სოციალურ მედიაში, იმისთვის, რომ იდეა ცნობილი გახდეს.
- D. პასუხები A და B სწორია.

9. ჩვეულებრივ სმარტფონს აქვს დაახლოებით პატენტი.

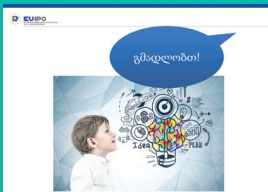
- A. 250
- B. 2500
- C. 25000
- D. 250000

10. ავტომობილი დაცულია ...

- A. პატენტებით.
- B. სასაქონლო ნიშნით და რეგისტრირებული დიზაინით.
- C. საავტორო უფლებებით.
- D. ზემოთ ჩამოთვლილი ყველა პასუხი სწორია.

სწორი პასუხები: 1-D, 2-D, 3-D, 4-C, 5-A, 6-B, 7-D, 8-D, 9-D, 10-D.

სლაიდი 26



ტრენინგის შეჯამება

ცოდნის განმტკიცებისა და მეტი ინფორმაციის მისაწოდებლად მონაწილეებს დაურიგეთ „ინტელექტუალური საკუთრების საფუძვლები მასწავლებლებისთვის“.