



ევროკავშირისა და საქართველოს ერთობლივი
პროექტი ინტელექტუალური საკუთრების შესახებ



@SCHOOL

ინტელექტუალური საკუთრება (IP) განათლებაში

ინტელექტუალური საკუთრება მასწავლებელთა ტრენინგის პაკეტი

მოდული 2. 21-ე საუკუნის კომპეტენციები

მათა ზორაბაძე.
იდეებიდან მოქმედებად
ტრენინგის კონსპექტი



მიზნები	ინტელექტუალური საკუთრების (IP) საკითხების სწავლების ჭრილში საკვანძო კომპეტენციების დანერგვისა და სასწავლო გეგმებში მათი ინტეგრირების გზების განსაზღვრა ვორქშოფს უნდა გაუძღვას განათლების სპეციალისტი, რომელსაც შეეძლება წარმოადგინოს ეროვნული მიდგომა საკვანძო კომპეტენციების დანერგვასთან და სკოლის სასწავლო გეგმებში IP განათლების ჩართვასთან დაკავშირებით.												
მასალები	როლური ბარათების პაკეტი „ვაქციოთ იდეები ქმედებებად“ (თითო პაკეტი 4 მონაწილისგან შემდგარი ჯგუფებისთვის)												
ვორქშოფის მონახაზი	<table><tr><th>საფეხური</th><th>აქტივობა</th><th>მასალები</th></tr><tr><td>1. ყინულის გაღობა</td><td>როლური გათამაშება: მუშაობა ჯგუფებში</td><td>როლური ბარათები</td></tr><tr><td>2. პრეზენტაცია</td><td>პრეზენტაცია მთელ ჯგუფში</td><td></td></tr><tr><td>3. სამოქმედო პუნქტები</td><td>ინდივიდუალური + ჯგუფური მუშაობა</td><td>წებოვანი სტიკერები, ფლიპჩარტები</td></tr></table>	საფეხური	აქტივობა	მასალები	1. ყინულის გაღობა	როლური გათამაშება: მუშაობა ჯგუფებში	როლური ბარათები	2. პრეზენტაცია	პრეზენტაცია მთელ ჯგუფში		3. სამოქმედო პუნქტები	ინდივიდუალური + ჯგუფური მუშაობა	წებოვანი სტიკერები, ფლიპჩარტები
საფეხური	აქტივობა	მასალები											
1. ყინულის გაღობა	როლური გათამაშება: მუშაობა ჯგუფებში	როლური ბარათები											
2. პრეზენტაცია	პრეზენტაცია მთელ ჯგუფში												
3. სამოქმედო პუნქტები	ინდივიდუალური + ჯგუფური მუშაობა	წებოვანი სტიკერები, ფლიპჩარტები											
ჩანიშნულები აქტივობების ჩასატარებლად	1. ყინულის გაღობა – როლური გათამაშება - მონაწილეები იყოფიან ოთხწევრიან ჯგუფებად. გადაეცით ყოველ ჯგუფს პაკეტი 4 როლური ბარათით (იხ. ქვემოთ). ჯგუფები შემთხვევითი პრინციპით გაინაწილებენ თითო ცალ ბარათს, ინდივიდუალურად წაიკითხავენ და მოემზადებიან გათამაშებისთვის. - მონაწილეები ასრულებენ როლურ გათამაშებას, რომელშიც ისინი განიხილავენ საკვანძო კომპეტენციების დანერგვისა და სკოლის სასწავლო გეგმაში IP ცნებების ინტეგრირების სამ განსხვავებულ მოდელს. - როლური გათამაშების ბოლოს ყოველი ჯგუფი შეარჩევს დანერგვის რომელიმე ერთ მოდელს. თითოეული ჯგუფის ლიდერი აუდიტორიას წარუდგენს საკუთარი ჯგუფის გადაწყვეტილებას. 2. პრეზენტაცია ადგილობრივი ექსპერტი მიმოიხილავს, თუ როგორია ქვეყნის მიდგომა საკვანძო კომპეტენციების დანერგვისა და ეროვნულ სასწავლო გეგმაში მათი ინტეგრირების მიმართულებით. 3. სამოქმედო პუნქტები - მონაწილეები ინდივიდუალურად მუშაობენ და ჩამოწერენ სამ სამოქმედო ნაბიჯს თავიანთ კლასებში ინტელექტუალური საკუთრების (IP) მიმართულებით საკვანძო კომპეტენციების ინტეგრირებისთვის. - შემდეგ ისინი მუშაობენ 6-8-წევრიან ჯგუფებში, ერთმანეთს უზიარებენ საკუთარ სამ-სამ ნაბიჯს და კატეგორიებად აჯგუფებენ თავიანთ იდეებს. შემდეგ იღებენ შემაჯამებელ გადაწყვეტილებებს და საბოლოო შედეგების მიხედვით ქმნიან პოსტერს. - გამოაკარით ჯგუფების მიერ დამზადებული პოსტერები ოთახში, რასაც მოჰყვება „გასეირნება გალერეაში“.												

1. როლური თამაშის ბარათები

როლური ბარათი 1

თქვენ მონაწილეობას იღებთ საერთაშორისო კონფერენციაში, რომელიც ეძღვნება 21-ე საუკუნის კომპეტენციების დანერგვასა და განვითარებას. ჩართული ხართ მრგვალი მაგიდის ტიპის დისკუსიაში, რომელიც შეეხება ინტელექტუალური საკუთრების (IP) საკითხების სწავლების დაკავშირებას მთელი სიცოცხლის მანძილზე სწავლის ევროპული საკვანძო კომპეტენციების ჩარჩოსთან.

თქვენ უძღვებით აღნიშნული მრგვალი მაგიდის დისკუსიას. სთხოვეთ მონაწილეებს:

- მოკლედ გაგაცნონ საკუთარი თავი;
- მოკლედ მიმოიხილონ, რა სახით არის შეტანილი სასწავლო გეგმებში IP-სთან დაკავშირებული ცოდნა, უნარები და დამოკიდებულებები.

წახალისეთ მონაწილეები, დაუსვან ერთმანეთს შეკითხვები. შესაჯამებლად მონაწილეებს სთხოვეთ, განიხილონ თითოეული მიდგომის უპირატესობები და სუსტი მხარეები. მათ უნდა გადაწყვიტონ, რომელ მოდელს შესთავაზებდნენ სხვა ქვეყნებს და რატომ. მოამზადეთ თქვენი პრეზენტაცია მთელი აუდიტორიისთვის.

.....

.....

.....

.....

.....

როლური ბარათი 2

თქვენ მონაწილეობას იღებთ საერთაშორისო კონფერენციაში, რომელიც ეძღვნება 21-ე საუკუნის კომპეტენციების დანერგვასა და განვითარებას. ჩართული ხართ მრგვალი მაგიდის ტიპის დისკუსიაში, რომელიც შეეხება ინტელექტუალური საკუთრების (IP) საკითხების სწავლების დაკავშირებას მთელი სიცოცხლის მანძილზე სწავლის ევროპული საკვანძო კომპეტენციების ჩარჩოსთან.

თქვენს ქვეყანაში ინტელექტუალური საკუთრების ცნებები და საკითხები ასაკის შესაბამისად არის შეტანილი სხვადასხვა საგნის სასწავლო გეგმებში როგორც დაწყებით, ასევე საბაზო და საშუალო საფეხურებზე. მაგალითად, დაწყებით კლასებში მშობლიური ენის გაკვეთილებზე წიგნიერებისა და ციფრულ კომპეტენციებთან კავშირში მოსწავლეები სწავლობენ წყაროების გამოყენებასა და ციტირებას. ისინი იაზრებენ ონლაინ სივრცეში ეთიკური ქცევის მნიშვნელობას, პირადი სივრცისა და საავტორო უფლებების პატივისცემას. ხელოვნების სასწავლო გეგმაში სასწავლო გეგმაში განიხილება სურათების ჩამოტვირთვასა და გამოყენებასთან დაკავშირებული უფლებები და მოვალეობები.

გააკეთეთ ჩანაწერები ამ მოდელის უპირატესობებისა და სუსტი მხარეების შესახებ.

.....

.....

.....

.....

.....

როლური ბარათი 3

თქვენ მონაწილეობას იღებთ საერთაშორისო კონფერენციაში, რომელიც ეძღვნება 21-ე საუკუნის კომპეტენციების დანერგვასა და განვითარებას. ჩართული ხართ მრგვალი მაგიდის ტიპის დისკუსიაში, რომელიც შეეხება ინტელექტუალური საკუთრების (IP) საკითხების სწავლების დაკავშირებას მთელი სიცოცხლის მანძილზე სწავლის ევროპული საკვანძო კომპეტენციების ჩარჩოსთან.

თქვენს ქვეყანაში შემოდებულია ინტელექტუალური საკუთრების არჩევითი კურსი/საგანი საბაზო და საშუალო საფეხურების მოსწავლეებისთვის. ეს კურსი შეიძლება ასწავლოს ნებისმიერი საგნის მასწავლებელმა, მას ეთმობა კვირაში ორი საათი, გრძელდება ერთი სემესტრის განმავლობაში და შეიძლება მოერგოს საბაზო საფეხურის ნებისმიერი კლასის განრიგს. მოსწავლეები ფასდებიან ჯგუფურად შემუშავებული პროექტის მიხედვით, რომელიც IP უფლებების პატივისცემის ასამაღლებელი კამპანიას ეძღვნება.

გააკეთეთ ჩანაწერები ამ მოდელის უპირატესობებისა და სუსტი მხარეების შესახებ.

.....

.....

.....

.....

.....

როლური ბარათი 4

თქვენ მონაწილეობას იღებთ საერთაშორისო კონფერენციაში, რომელიც ეძღვნება 21-ე საუკუნის კომპეტენციების დანერგვასა და განვითარებას. ჩართული ხართ მრგვალი მაგიდის ტიპის დისკუსიაში, რომელიც შეეხება ინტელექტუალური საკუთრების (IP) საკითხების სწავლების დაკავშირებას მთელი სიცოცხლის მანძილზე სწავლის ევროპული საკვანძო კომპეტენციების ჩარჩოსთან.

შარშან თქვენმა ქვეყანამ სკოლის ზედა საფეხურზე შემოიღო ახალი საგანი – მეწარმეობა. საგანს, რომლის სასწავლო გეგმაშიც შეტანილია ასაკის შესაბამისი IP ცნებები/საკითხები, სკოლის საბაზო-საშუალო საფეხურის ყველა მოსწავლე გაივლის. კურსის მიზანია მოზარდების ცნობიერების ამაღლება ინტელექტუალური საკუთრების ღირებულებასა და დაცვის მეთოდებში, აგრეთვე, მოსწავლეთა ინდივიდუალური პოტენციალის წახალისება-განვითარება როგორც საკუთარ, ისე სხვისი ინტელექტუალური საკუთრების უფლებების პატივისცემის კუთხით.

გააკეთეთ ჩანაწერები ამ მოდელის უპირატესობებისა და სუსტი მხარეების შესახებ.

.....

.....

.....

.....

.....