

Intellektuaalomandi mõistmine



15-18

1 t

ÕPPE-EESMÄRGID

- Õppida tundma intellektuaalomandit ja selle tähendust
- Õppida kindlaks tegema, kas sotsiaalmeedia sisu austab intellektuaalomandit
- Õppida looma sotsiaalmeedia sisu, mis austaks intellektuaalomandit

VAJALIKUD MATERJALID

- Projektor ja valge ekraan (tühi tahvel).
- Väliste ressurssidega videod näiteks (YouTube, Instagram, TikTok...)
- Sülearvuti näite näitamiseks
- Teave intellektuaalomandi kohta (kasulik võib olla Euroopa Komisjoni artikkel "Intellektuaalomand ja sotsiaalmeedia" [“Intellectual property and social media” from European Commission](#))

ÕPISTENAARIUM JA KAVANDATAVAD TEGEVUSED

1) Esitlus (10 minutit)

Alustuseks võite küsida oma õpilastelt, kas nad tunnevad intellektuaalomandi mõistet ja mida see nende jaoks tähendab. Saate anda neile stsenaariume, kus nad on millegi loojad ja keegi teine kasutab nende sisu enda omana, ja vaadata, kuidas nad reageerivad.

2) Tund (30 minutit)

Tänu õpilaste reaktsioonidele või küsimustele saate selgitada, mis on intellektuaalomand ja kuidas seda sotsiaalmeedias rakendada. Selle intellektuaalomandi õppetunni läbiviimiseks saate teabe otsimiseks kasutada erinevaid veebisaite, näiteks Maailma Intellektuaalomandi Organisatsiooni (WIPO) veebisaiti [the](#)

[World Intellectual Property Organization \(WIPO\) website](#). Ärge unustage täpsustada, et igal riigil on selle teema kohta oma reeglid ja seadused. Saate keskenduda oma riigile.

3) Praktika (20 minutit)

Intellektuaalomandi mõiste paremaks mõistmiseks võite korraldada oma õpilastega tegevuse praktiliste juhtumitega. Otsige sotsiaalmeedias mõnda plagiadijuhtumit või looge väljamõeldud näiteid, näiteks postitage midagi uuesti, öeldes, et olete looja. Mõned juhtumid peavad olema väga ilmsed ja teised üldse mitte, erinevate juhtumitega, et näidata õpilastele, et mõnikord võivad nad plagiati pidada normaalseks, samas kui see pole nii!

OODATAVAD RASKUSED JA VÕIMALIKUD LAHENDUSED

- Kui mõned õpilased ei soovi osaleda ja samad õpilased annavad alati vastuseid, saate luua Kahooti, nii et kõik peavad midagi rääkima. Kui näete, et neile ei meeldi klassi ees rääkida, võite jagada õpilased rühmadesse ja paluda neil koos näiteid vaadata ja anda teile tagasi paber, kus on kirjutatud nende vastuste argumentatsioonid.

HINDAMINE

- Võite paluda oma õpilastel otsida ennast nende sotsiaalmeedia kontodest, mis austab või ei austa intellektuaalomandit, ja selgitage, miks. See võib olla kodutöö või klassisisene tegevus.
- Teine ülesanne võiks olla paluda õpilastel luua oma sotsiaalmeedias võltspostitus, kasutades enda valitud väliseid ressursse, austades intellektuaalomandit. Võite kehtestada ühe ressursi või lasta neil otsustada.
- Saate luua Kahooti, mis aitab teil 2. etapis erinevaid näiteid läbi vaadata.
- Võite paluda õpilastel otsida videoid, mis selgitavad, mis on plagiati ja kuidas seda vältida.



LISAINFORMATSIOON

- Infograafik "Mida saate sotsiaalmeedias teha? Euroopa IP kasutajatugi" ([“What can you do on social media?” from the European IP Helpdesk](#)) võib teid aidata. Internetis on palju teavet intellektuaalomandi kohta. Veenduge, et see pärineb teie riigist, kuna see võib osariigiti erineda.

BIBLIOGRAAFIA

- European Commission, Executive Agency for Small and Medium-sized Enterprises, (2020, 23 January). Intellectual Property and Social Media, https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-and-social-media-2020-01-23_en
- European Commission, Executive Agency for Small and Medium-sized Enterprises, (2021). What can you do on social media?, Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2826/40620>