



Szellemi Tulajdon  
Nemzeti Hivatala



Hamisítás Elleni  
Nemzeti Testület

## Hamisítás Elleni Nemzeti Testület

### Alsó tagozatos anyag

#### Óravázlat az interaktív játék bemutatásával

Kedves Pedagógus!

A szellemitulajdon-védelem kevésbé ismert téma kicsiknek és nagyoknak egyaránt. Az óravázlat kidolgozásánál és az interaktív játék megalkotásánál nem az volt a cél, hogy kis tudorokat, vagy mini jogászokat neveljünk, hanem az, hogy a kisiskolások beszélgessenek, tanakodjanak és törekedjenek arra, hogy minél ügyesebben oldják meg a feladatokat, így ismerkedve a témával. A feladat megoldásánál nincs rossz válasz, a gyerekeknek közösen kell felismerni és korrigálni az esetlegesen elkövetett hibákat. Az órát tartó pedagógus finoman terelgeti őket, de célunk, hogy a gyerekek önállóan próbáljanak meg helyesen választani.

A vásárlós játék időtartama a szakmai mondanivalóval együtt kb. 15 perc, a tanóra hátralévő részében rajzolást, beszélgetést javasolunk a témakörrel kapcsolatban.

Nagyobb hangsúlyt fektetünk a szerzői jogi védelem alatt álló karakterekre és a hamis/veszélyes gyerekjátékokra, ezért a vásárlós interaktív játékban több árucikken is megjelennek a szerzői jogi védelem alatt álló karakterek, emblémák (jellemzően a hamisított, gyengébb minőségű termékeken, kicsit eltorzítva, esetleg fejjel lefelé vagy helyesírási hibákkal). A gyerekek jól ismerik ezeket a karaktereket, de akár egyes márkajelzéseket is felismernek. Nyugodtan beszélgethetünk velük ezekről a termékekről. A vásárlós játék üzenete nem az, hogy a márkás terméket kell választani, hanem az, hogy kerüljék a hamis termékeket, mert azok akár egészségkárosítóak is lehetnek, vagy csak egyszerűen hamar tönkremennek.

Az óra végén a pedagógus oklevelet ad át az osztálynak, amely azt tanúsítja, hogy sikeresen megoldották a feladatot.

Utánkövetés: az oklevélhez minden gyerek kis tájékoztatót kap (kinyomtatva, amit hazavihetnek, vagy akár – ha van erre lehetőség – elektronikus formában, közvetlenül a szülőknek címezve), amelyből a

szülők értesülhetnek arról, hogy miről volt szó az órán. Ezzel az érdeklődő szülőket is bevonhatjuk a feladatba, optimális esetben otthoni beszélgetésekre ösztönöve a témában.

Az interaktív játék célja:

A kicsik is tudjanak mérlegelni, helyesen dönteni. Egyszerű, játékos példákon keresztül ismerjék meg a hamisított termékekben rejlő veszélyeket, a szerzői joghoz kapcsolódó alapvető ismereteket és a helyes, etikus társadalmi magatartásokat.

## A történet javasolt felvezetése

„Kedves Gyerekek!

Ma játszani fogunk, vásárolni megyünk egy nagy képzeletbeli áruházba. Ami a legjobb, hogy azt veszünk, amit csak szeretnétek, és egyetlen felnőtt sem szólhat bele, hogy mit választotok. Vajon mit jelent az a szólásmondás, hogy **SZABAD A VÁSÁR?**”

*Az osztály ezt megbeszéli...*

„Van egy kisiú (az osztály elnevezi), aki kap a nagymamájától 50 tallért, hogy arra költse el, amire csak szeretné. A család épp nyaralni készül a Balatonra, ezért a gyerkőcnek szüksége van fürdőruhára, tornacipőre, bűvárszemüvegre, olvasnivalóra, zenére az útra, játékokra stb. Van egy áruház, ahol a kisiú (azaz mi) mindezt össze tudja válogatni.”

*Minden termékből van olyan, ami egyszerű, de jó minőségű, olyan, ami drágább és esetleg márkás, és van olyan is, ami elsőre nagyon jól néz ki, csillog-villog, zenél és még olcsó is. Az osztály együtt dönti el, hogy mit vegyenek, ha nem tudnak megállapodni, szavaznak. Itt még nagyon nem kell beleavatkozni a foglalkozást vezető pedagógusnak, a gyerekek önállóan dönthetnek. Minden pénzüket elkölthetik akár játékokra is.*

*Az interaktív bevásárló programmal bepakolunk a gyerkőc bőröndjébe és végül látjuk, hogy elutazik a család.*

*Ekkor meg lehet beszélni, hogy milyen jó úgy utazni, ha közben nem unatkozunk. Ki szokott zenét hallgatni, milyet? Honnan szerezzük be a zenét, amit szeretünk? Megvesszük a boltban vagy letöltjük a netről? A kicsikkel még nagyon nehéz a szerzői jogról beszélgetni, ezért nem baj, ha nagyon nem bonyolódunk bele, csak érintjük a témát. A fő mondanivalója az legyen a beszélgetésnek, hogy ha ingyen jutunk hozzá, akkor gyakorlatilag ellopjuk. Így nem adunk semmit annak, aki dolgozott rajta és nem lesz pénze és kedve újabb zenét, filmet, mesét stb. készíteni nekünk.*

*Arról is lehet beszélgetni, hogy ki szokott olvasni a strandon.*

Ennek kapcsán fel lehet vetni például, hogy: „**Helyes dolog lenne, ha azt mondanám, hogy én írtam a Rumini vagy a Harry Potter könyveket? (Bármilyen szerző művére hivatkozhatunk, amit ismernek a gyerekek.) Elhinnétek nekem, vagy kinevetnétek?**”

*A gyerekek nagy valószínűséggel azt fogják válaszolni, hogy nem hinnék el, és megbeszélhetik, hogy ez bizony nem lenne helyes.*

*Amíg ezeket megbeszéli az osztály, el is telt a nyár. Kezdődik az iskola, és oda is be kell vásárolni... A szülők megengedik, hogy ha marad egy kis pénz a bevásárlás végén, a kislány választhat valamit, amit csak szeretne.*

*Ugyanaz a szituáció: elmennek az áruházba és vásárolnak. Ugyanannyi pénz van a bevásárlásra, azaz 50 tallér. Előtte azonban belekukkantanak a bőröndbe, hogy van-e esetleg valami a korábban vásároltak közül, ami még használható, így azt nem kell újból megvenni.*

*Itt már finoman át lehet venni az irányítást, mert az iskola nagyon komoly dolog és komolyan kell venni a bevásárlást is.*

*Egyszerű példák szemléltetik a játék tanulságát:*

- Ha vásároltunk tornacipőt - A jó minőségű tornacipő megmarad, hurrá, azt nem kell venni! Az olcsó, de rossz minőségű (hamis), nagyon színes, villogós viszont sajnos tönkrement.*
- A ruhákkal ugyanez a helyzet, a sportszerekkel szintén.*
- A gagyai játékok, eltörtek, tönkrementek, a csodás tablet az ajándék tokkal elromlott...*

*A gyerekek megállapítják, hogy a nyári vásárlás bizony nem sikerült valami jól. Megbeszélik, hogy mit jelent az a magyar közmondás, hogy „olcsó húsnak híg a leve”.*

*Ezek után indulhat a bevásárlás, vesznek mindent, ami szükséges és még nincs. Ruhát, meleg pulóvert, farmert, sportszert, cipőt, tolltartót stb. A pedagógus próbálja sugallni, hogy válasszák azt, ami sokáig kitart, hogy év közben már ne kelljen a szülőknek újra ezekre költeniük.*

*Ha marad pénzük a bevásárlás végén (ami attól függ, hogy mit nem kellett újra megvenni), akkor vehetnek egy kis ajándékot maguknak (fagyi, csoki, tablet). Az óra hátralévő részében a gyerekek lerajzolják, hogy ők milyen ajándékot választanának a maradék pénzből.*

*A foglalkozás legvégén a gyerekek oklevelet kapnak, amelyben a tanítónéni/bácsi megdicséri őket, amiért annyi mindent megtanultak a tudatos vásárlásról és a hamisítás veszélyeiről.*