



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, amelyekről nyugodtan beszélgethetünk velük. A vásárló játék üzenete 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 kapnak meg),

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 magatartást.

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 a zenéhez, filmhez stb. 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 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 gagyi játékok eltörtek, tönkrementek, a csodás tablet az ajándék tokkal elromlott...

A gyerekek megállapítják, hogy a nyári vásárlás bizony nem sikerült valami jól. Megbeszélük, 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.