

Modul 2: Trademark si Matematica

PLAN de LECTIE



Deliverable: IO1.A3

30.05.2021

EA

Autor: Georgios Mavromanolakis

Proiect Nr: 2020-1-UK01-KA201-078934

Contents

1. Trademark si matematica

1.1 Informatii Generale

Matematica este o disciplină aproape la fel de veche ca omenirea însăși. Cu toate acestea, progresele în cercetare, big data și analiza datelor folosind algoritmi înseamnă că nevoile noastre se schimbă treptat. Ca urmare a acestei evoluții cu totul firești pentru societate, se propun multe schimbări, precum, de exemplu, legătura dintre marca comercială și unele metode ale acestei discipline.

1.1.1 Descriere

Acest plan de lecție își propune să conștientizeze importanța dreptului de autor și să învețe despre relația neobișnuită dintre matematică și marca comercială. Prin completarea acestui plan de lecție, veți putea înțelege legăturile dintre aceste două discipline și veți învăța cum să implementați aceste cunoștințe prin următoarele activități.

1.1.2 Obiective de invatare

Obiectivele de învățare ale acestui plan de lecție sunt următoarele:

- Să înțeleagă teoria de bază a proprietății intelectuale.
- Sa afle care este funcția mărcii.
- Sa inteleaga cum această parte a proprietății intelectuale poate fi aplicată la matematică, precum și a pune în aplicare gândirea critică, dacă o astfel de implementare este cea mai potrivită

1.1.3 Links - curriculum

Acest exercițiu de instruire îi poate motiva pe tineri să investigheze și să examineze în mod activ descoperirile și utilizările actuale ale tehnologiei, cu accent pe matematică; Îmbunătățește învățarea cognitivă (gândirea) și afectivă (social/emoțională) și are legătură cu:

- Știință
- Tehnologie
- Arta
- Matematică

1.1.4 Durata

Timpul estimat pentru finalizarea acestui plan de lecție va fi de aproximativ două ore, într-o sală de clasă de 20-25 de elevi.

1.1.5 Extra materiale

Pentru a realiza acest plan de lecție, nu veți avea nevoie de materiale suplimentare în plus față de cele pe care le-ați găsi în mod normal într-o clasă normală. Utilizarea unui ecran și a unui proiector va fi necesară pentru a putea folosi prezentări pentru a explica conținutul și activitățile.

1.2 Step-by-step instructiuni



Sursa: Pixabay

În primul rând, pentru a avea activități definite, clasa va fi împărțită în grupe de câte 5 persoane. Componenta grupurilor este fundamentală pentru desfășurarea activităților. Profesorul trebuie să creeze grupurile, care vor desfășura trei activități legate de gândirea critică, bazele fundamentale ale proprietății intelectuale, utilizarea mărcii în zilele noastre și aplicarea acesteia, în acest caz, la matematică.

Odată ce cele trei activități au fost finalizate, va avea loc o discuție întreagă clasă pentru a implica elevii în raționament și, cel mai important, pentru a le îmbunătăți învățarea despre acest subiect.

1.2.1 Introducere, orientare

În acest Plan de lecție se vor desfășura trei activități pe tema aleasă, care au ca scop:

- Dezvoltarea abilităților de gândire critică în rândul elevilor.
- elevii să argumenteze dacă matematica ar trebui sau nu să fie brevetată.
- Să primească sfaturi de la experți în matematică.
- a afla limitele proprietății intelectuale și ale mărcii comerciale.

Cele trei întrebări care vor fi discutate în grupuri de 5 elevi vor fi următoarele:

a) **De ce este necesară proprietatea intelectuală?** Aici vor fi explicate diferitele aspecte ale proprietății intelectuale explicate în modul, iar elevii vor trebui să argumenteze în propriul raționament dacă matematica este un bun tangibil sau intangibil.

b) **Anumite proceduri matematice ar trebui să fie protejate de marcă în viitor?** În această întrebare, elevii vor trebui să argumenteze pentru sau împotriva acestei din urmă întrebări, pe baza cunoștințelor furnizate de experți, așa cum sunt incluse în modul.

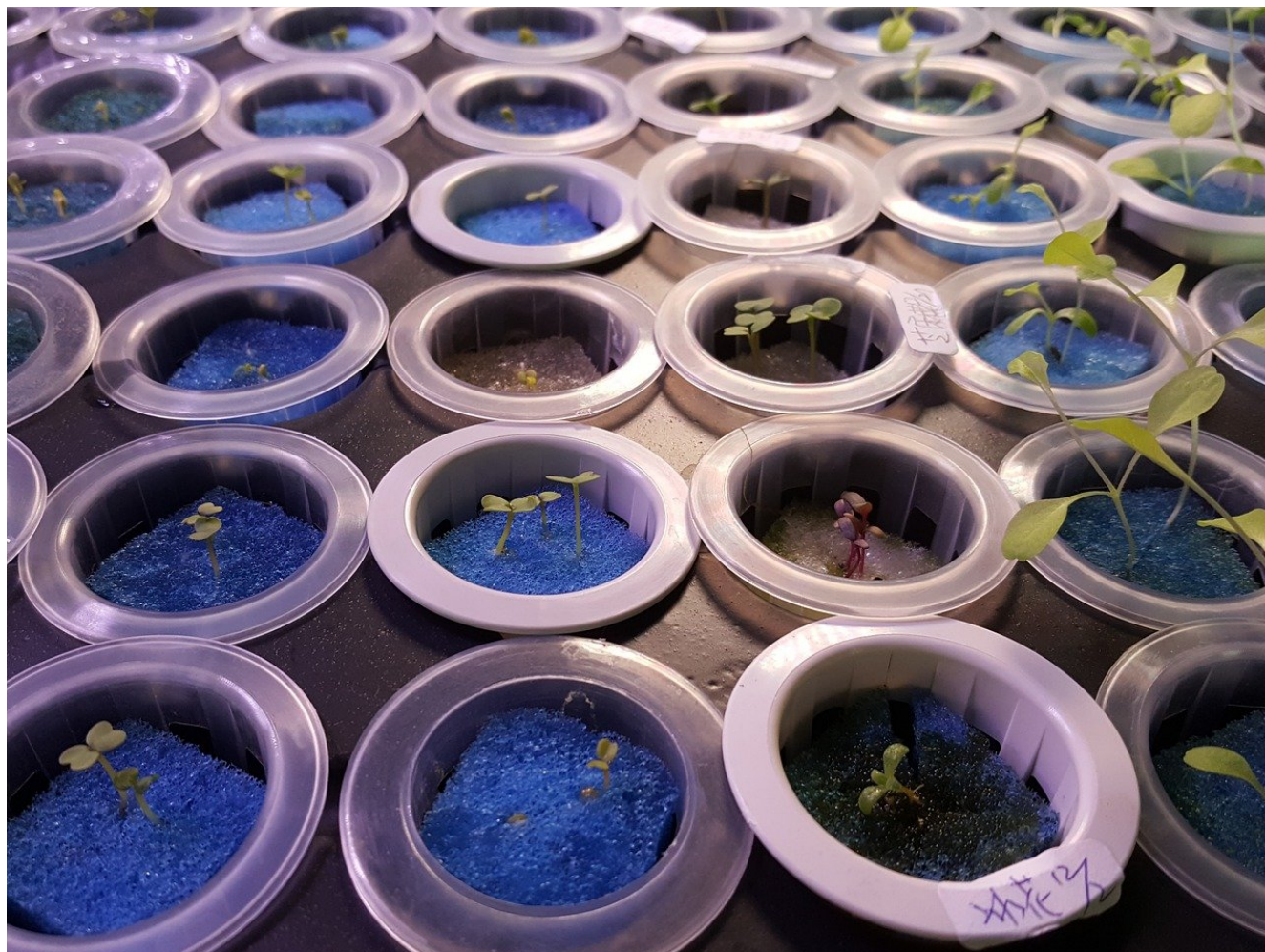
c) Întrucât aceasta este o clasă de matematică, elevii știu cu adevărat **ce poate și ce nu poate fi protejat prin mărci comerciale?** Știu elevii cu adevărat ce poate fi protejat prin mărci înregistrate și ce nu? Prin această întrebare, elevii ar trebui să vadă că, deși operațiile, problemele sau ecuațiile pe care le rezolvă zi de zi, aparțin unui sistem mai complex în care propriile cărți de matematică împreună cu conținutul lor sunt protejate împotriva reproducerii.

1.2.2 Pregătire, conceptualizare

În primul rând, pentru a pune elevii în context și ca activitate introductivă, ar trebui să urmărească următorul videoclip care ne spune puțin mai multe despre cum funcționează marca în Uniunea Europeană: <https://www.youtube.com/watch?v=tHEwuO0-sXg>

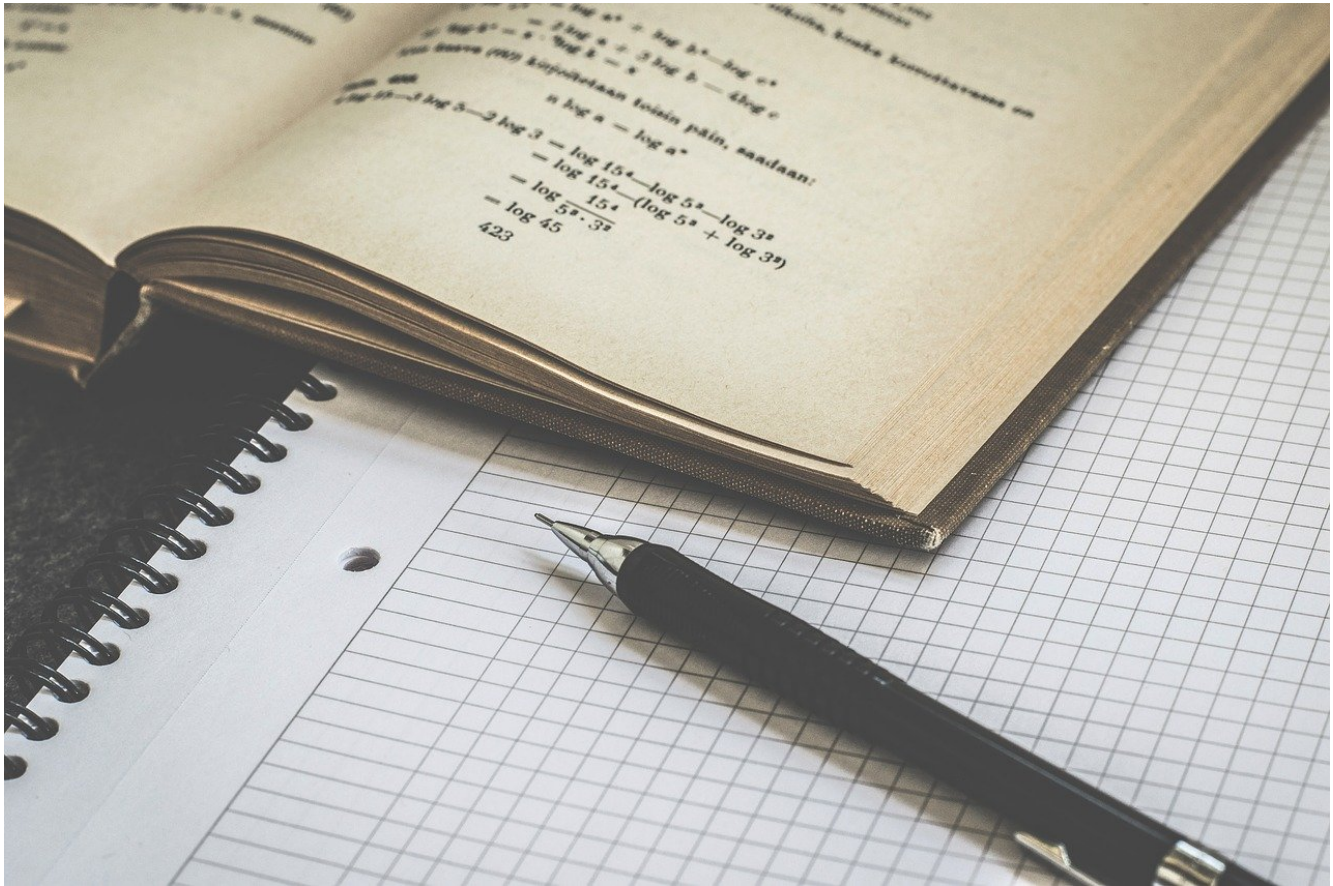
Acest videoclip este în engleză, dar conține subtitrări în toate limbile UE, astfel încât toate țintele pe care le avem în minte îl pot înțelege.

După ce ați vizionat videoclipul, ar trebui să puteți rezolva următoarele întrebări etice și morale. În primul rând, întrebarea va fi despre tema aleasă în videoclip și apoi se va reflecta o întrebare mai generală în domeniul mărcii.



Sursa: Pixabay

- - Pe baza videoclipului prezentat mai sus, elevii ar trebui să se gândească dacă exclusivitatea acordată prin înregistrarea mărcii are într-adevăr sens pentru un produs alimentar.



Sursa: Pixabay

- În al doilea rând, elevii ar trebui să reflecteze la următoarea întrebare: manualele lor, adică materialul principal pentru lecțiile lor, vor fi aproape sigur protejate ca marcă comercială. Totuși, orice material pe care l-au descărcat de pe portaluri web sau orice alt tip de conținut complementar, riscă să fie protejat și, prin urmare, considerat infracțiune. Elevii ar trebui să reflecteze asupra acestui scenariu.

1.2.3 Investigatie

În această fază:

1. elevii ar trebui să facă unele cercetări individuale asupra conceptelor de marcă comercială și proprietate intelectuală.
2. Profesorul va împărți elevii în grupuri de câte 5. De asemenea, este posibil ca elevii să convină între ei să se împartă în diferite grupuri.

3. Odată ce v-ați despărțit, va trebui să vă concentrați pe cele trei întrebări generale din secțiunea 1.2.1 și să ajungeți la concluzii comune asupra celor două teme propuse. Unul, este despre subiectul prezentat în ultimul videoclip, iar celălalt este despre modul în care marca comercială le poate afecta studiul zilnic al matematicii, așa cum este explicat în a doua imagine.

În acest context, propunem următoarele **două scenarii**:

3.1. Cineva începe să producă micro-legume de o calitate mai slabă, dar la un preț mult mai mic decât cele care, după cum am văzut în videoclip, sunt protejate de legile mărcilor. Persoana care și-a protejat produsele ca marcă începe să aibă pierderi foarte importante în afacerea sa, așa că merge în instanță și câștigă procesul împotriva concurentului său neloial. Elevii ar trebui să ia în considerare cât de corecte sunt aceste sancțiuni și să ia parte, ținând cont de toate argumentele pro și contra.

3.2. Unul dintre profesorii împarte exerciții de matematică fără de care este imposibil să treci un examen. Acest profesor a preluat exercițiile de pe un site ilegal și, prin urmare, este amendat și trebuie să distrugă tot materialul distribuit. Elevii vor trebui să decidă dacă un astfel de exemplu de piraterie este cu adevărat relevant sau important în acest tip de legislație, aplicată disciplinei lor, matematica.

4. După ce au discutat scenariile de mai sus, elevii vor trebui să răspundă la cele trei întrebări inițiale și să-și argumenteze răspunsurile în fața colegilor de clasă. În această etapă, ar trebui să pregătească câteva diapozitive pentru a-și face prezentarea mai completă.

5. Odată finalizate toate prezentările colegilor, se va deschide o discuție în clasă în care aceștia vor trebui să-și pună pe masă toate ideile. Ulterior, vor trebui să vină cu o idee sau o soluție comună pentru fiecare dintre cele două scenarii propuse.

1.2.4 Concluzii

Scopul acestei activități este ca prin intermediul mărcii comerciale și al matematicii, elevii să poată afla mai multe despre lumea reală, să pună în aplicare creativitatea, să facă acest subiect mai plăcut și, mai ales, să folosească gândirea critică și dezbateră sănătoasă pentru a ajunge la concluzii.

1.3 Intrebări privind testarea

Planul de lecție poate fi însoțit de un scurt test de aproximativ cinci întrebări cheie care pot fi folosite pentru a verifica dobândirea cunoștințelor de către cursanți. Răspunsurile corecte la întrebările cu răspunsuri multiple pot fi marcate în bold.

Întrebarea 1: Marca aparține proprietății intelectuale

[**Adevărat**/ fals]

Întrebarea 2: Matematica este protejată de marcă comercială

[Adevărat /**fals**]

Întrebarea 3: Există multe tipuri de mărci comerciale

[Adevărat /**fals**]

Întrebarea 4: În cazul în care există fraudă sau contrafacere, judecătorul este instanța europeană.

[**Adevărat** /fals]

Întrebarea 5: Por ce nu se pot proteja matematicile ca știință sub normele marcă comercială?
[**Pentru că matematica ca știință este pentru uz universal și nu ar trebui să aparțină nimănui ca proprietate privată**]

[Acesta nu este cazul, deoarece matematica poate fi protejată]

1.4 Referințe, aditionale resurse

- <https://tmdb.eu/trademark/US-88255342-maths.html>
- <https://www.patentes-y-marcas.com/en/trademark/maths-and-go-m3852230>
- <https://www.patentes-y-marcas.com/recursos-marcas/clasificacion-de-marcas>