

Module 4 – Patents in Business studies

Plan de Lectie

Deliverable: IO1.A4.2



DATE

CIVIC

Autor by: Your Name

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



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

REVISION HISTORY

Version	Date	Author	Description	Action	Pages
1.0	20/01/2021	HESO	Creation	C	TBS

(*) Action: C = Creation, I = Insert, U = Update, R = Replace, D = Delete

REFERENCED DOCUMENTS

ID	Reference	Title
1	2020-1-UK01-KA201-078934	IPinSTEAM Proposal
2		

APPLICABLE DOCUMENTS

ID	Reference	Title
1		
2		

Contents

1. Independent practice.....	4
1. Independent practice.....	4
1.1 Informatii Generale	4
1.1.1 Descriere.....	4
1.1.2 Obiectivele invatarii – Dreptul de Proprietate in STEAM	4
1.1.3 Links - curriculum.....	4
1.1.4 Durata	4
1.1.5 Extra materiale.....	5
1.2 Step-by-step instructiuni	5
1.2.1 Introducere si orientare	6
1.2.2 Pregatire, conceptualizare	6
1.2.3 Investigatie.....	6
1.2.4 Concluzii	7
1.3 Intrebari privind testarea	7
2. Aditionale resurse.....	8
2.1 Lecturati	8
2.2 Appendix.....	8
Referinte	8

1. Independent practice

1.1 Informatii Generale

În acest plan de lecție, subiectul principal va fi brevetele. Patentele sunt un tip de proprietate intelectuală care protejează în mod specific invențiile. Brevetele dau proprietarului dreptul de a acționa în justiție împotriva oricui îl produce, folosește, vinde sau importa fără permisiunea acestuia.

Acesta este motivul pentru care brevetele sunt deosebit de importante de utilizat pentru afaceri de succes.

1.1.1 Descriere

În acest plan de lecție, elevii vor lucra în perechi sau în grupuri mici pentru a crea o mică prezentare despre un caz de încălcare a brevetului în cadrul unei companii de afaceri. Prezentarea va conduce apoi la o discuție și dezbateră.

1.1.2 Obiectivele învățării – Dreptul de Proprietate în STEAM

Principalele obiective de învățare ale următorului plan de lecție sunt:

- Pentru a se dobândi mai multe cunoștințe despre Proprietatea Intelectuală, și în special despre brevete;
- Să se înțeleagă de ce brevetele sunt importante din punctul de vedere al întreprinderilor;
- Pentru a îmbunătăți abilitățile de dezbateră, gândirea critică și vorbirea în public.

1.1.3 Links - curriculum

Următorul plan de lecție este legat de predarea proprietății intelectuale în cadrul studiilor de afaceri. Mai precis, tema va fi studiul brevetelor în cadrul Studiilor de Afaceri, legat de subiectul STEAM, Studii sociale.

1.1.4 Durata

Timul necesar pentru următorul plan este de aproximativ 3-4 ore. Totuși, este posibilă și împărțirea activității în 2 zile diferite, pentru a acorda mai mult timp elevilor pentru a-și pregăti prezentarea.

1.1.5 Extra materiale

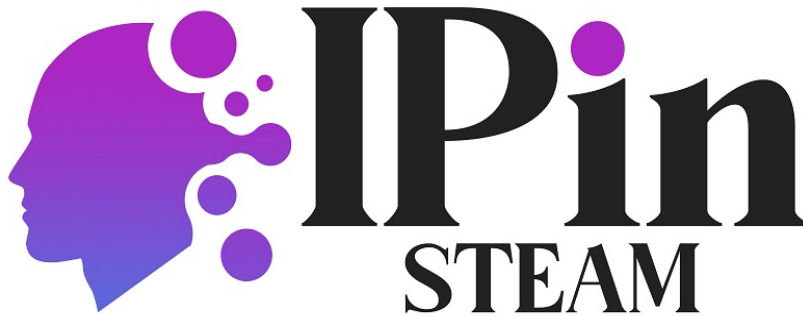
Pentru următoarea activitate elevii vor avea nevoie de:

- Un laptop cu conexiune la Internet;
- Hârtia de instruire a elevilor
- Materialul de pe modulul „Brevete în studii de afaceri”

1.2 Step-by-step instructiuni

Această activitate poate fi împărțită în următorii pași:

1. În primul rând, elevilor li se pune la dispoziție materialul și se prezintă tematica activității. Lucrarea cu instrucțiuni pentru elevi citează *„Tu și grupul tău veți lucra împreună pentru a cerceta un caz în care a existat o încălcare a brevetului. Ce obiect a fost protejat? Cine a încălcat protecția și cum? Ce acțiuni au fost întreprinse ca urmare? Trebuie să pregătești o prezentare de 10 minute și apoi să conduci o discuție de 10 minute despre subiectul tău.”*
2. În cazul în care activitatea se desfășoară în aceeași zi, elevii vor avea la dispoziție 2 ore pentru a-și face cercetările și a-și pregăti prezentarea; dacă activitatea se desfășoară timp de 2 zile diferite, elevii vor avea la dispoziție o zi întreagă pentru a-și face cercetările și a-și pregăti prezentarea, iar apoi o vor prezenta în ziua următoare a activității.
3. După cele 2 ore de cercetare și pregătire/sau a doua zi de activitate, elevii își vor prezenta prezentarea pe baza întrebărilor puse în lucrarea de instruire a elevului. Ei vor avea la dispoziție 20 de minute pentru prezentare, care include 10 minute pentru prezentarea propriu-zisă + 10 minute pentru o discuție cu restul clasei. Elevii ar trebui să pregătească, de asemenea, câteva întrebări pentru restul elevilor, pentru a stabili o dezbatere și a menține audiența implicată.
4. Odată ce toate grupele de elevi s-au prezentat, profesorul le va evalua și va declara un câștigător în funcție de calitatea prezentării, acuratețea informațiilor prezentate și calitatea dezbaterii.



Imag 1: Project logo

Sursa: IPinSTEAM project

1.2.1 Introducere si orientare

În această fază este prezentată tema care urmează a fi studiată sau investigată. Profesorul într-adevăr va distribui sau arăta elevilor materialul „Brevete în Studii de Afaceri” pentru ca aceștia să se familiarizeze cu tropicul și să dobândească un context de informare. Acest lucru îi va ajuta să finalizeze următoarea activitate. Rolul profesorului în această fază este și de a încuraja elevii să exprime idei, cunoștințe anterioare și întrebări despre subiect, promovând în același timp interacțiunea și comunicarea între ei.

1.2.2 Pregătire, conceptualizare

Toate definițiile conceptului, cunoștințele teoretice sau alte informații de bază pre-condiții sunt prezentate aici, pentru a stimula curiozitatea elevilor. Elevii sunt liberi să adreseze profesorului orice întrebări despre subiect și orice îndoieli pot fi clarificate.

1.2.3 Investigatie

În această fază, elevii încep să lucreze împreună. După cum am menționat anterior, această activitate poate fi desfășurată cu studenții care lucrează în perechi sau în grupuri de 3-4 persoane.

Elevii sunt liberi să pregătească și o prezentare vizuală pentru munca lor. Prezentarea vizuală poate include hărți conceptuale, grafice, tabele, diagrame, postere etc., care îi pot ajuta să își vizualizeze munca și rezultatele sau concluziile.

Pregătirea unei prezentări vizuale ar trebui să fie puternic încurajată dacă profesorul decide să împartă activitatea în 2 zile, astfel încât elevii să aibă mai mult timp pentru a-și pregăti prezentarea finală.

1.2.4 Concluzii

În faza de încheiere, punctele principale, răspunsurile, rezultatele și pașii sunt rezumate. În această fază, puteți avea discuții, comunicare și reflecție pentru a încheia subiectele cheie abordate în planul de lecție. La finalul tuturor prezentărilor, profesorul le va evalua și va declara un câștigător, în funcție de calitatea prezentării, acuratețea informațiilor prezentate și calitatea dezbaterii.

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 cu bold.

Întrebarea 1: Brevetele sunt un tip de proprietate intelectuală care protejează în mod specific aspectul vizual al unui subiect.

[Adevarat /**fals**]

Întrebarea 2: (Mai multe răspunsuri sunt corecte) Care dintre următoarele invenții NU POATE fi brevetată?

[**o teorie științifică**] [o compoziție chimică] [**o operă artistică**] [un produs farmaceutic]

Întrebarea 3: (Mai multe răspunsuri sunt corecte) De ce înregistrarea unui brevet este considerată mai complicată în comparație cu înregistrarea altor tipuri de proprietate intelectuală?

[**Pentru că este mai scump - ar putea dura până la 4000 de lire sterline pentru a solicita ajutor profesional pentru obținerea unui brevet**] [Pentru că nu sunt mulți profesioniști care pot ajuta cu procesul de solicitare a brevetului] [Pentru că după „examinarea de fond” a brevetului procesul de cerere, cererile sunt refuzate] [**Deoarece procesul de înregistrare a brevetului este lung - poate dura până la 5 ani**]

Întrebarea 4: Organizația Mondială a Proprietății Intelectuale (OMPI) încurajează cu tărie să facă publică invenția înainte ca inventatorul să solicite înregistrarea brevetului.

[Adevarat /**fals**]

2. Aditionale resurse

2.1 Lecturati

- Module 4: Patent in Business Studies
- Kellett, A. (2019b, March 7). The Difference Between Trade Marks, Patents, Copyright And Designs. Intellectual Property - UK. <https://www.mondaq.com/uk/trademark/786548/the-difference-between-trade-marks-patents-copyright-and-designs#:~:text=trade%20marks%20are%20elements%20of,protects%20the%20appearance%20of%20products>
- Government Digital Service. (2015a, January 28). Patenting your invention. GOV.UK. <https://www.gov.uk/patent-your-invention/before-you-apply>
- Statista. (2020, September 10). Number of Apple patents by filing year and legal status worldwide 1999–2019. <https://www.statista.com/statistics/1033935/number-of-apple-patents-by-filing-year-and-status-worldwide/>
- British Library. (2019). The British Library. <https://www.bl.uk/business-and-ip-centre/articles/what-is-a-patent>
- A. (2019, October 16). The Great Eight – Eight Wonders of the World of Patents. Intellectual Property Talent Search Examination. <https://iptse.com/famous-patent-invention-examples/>
- Committee, J. D. S. O. L. (2021, June 25). Apple Inc. v. Samsung Electronics Co. Ltd. : An Analysis on How It Has Shaped the Future of Design Patents. Medium. <https://medium.com/legis-sententia/apple-inc-v-samsung-electronics-co-ltd-be994cb811ec>

2.2 Appendix

Attach or include here any additional items such as student worksheets, hand-outs that accompany this lesson plan

Referinte

Protecting Your Work: Copyrights vs. Patents vs. Trademarks. (2018, October 24). Common Sense Education. <https://www.commonsense.org/education/lesson-plans/protecting-your-work-copyrights-vs-patents-vs-trademarks>