

Anexa nr. 4 la ordinul ministrului educației și cercetării științifice nr. 3542/27.03.2015

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII ȘTIINȚIFICE

Programa școlară pentru disciplina opțională

**EDUCAȚIE PENTRU DREPTURILE
DE
PROPRIETATE INTELECTUALĂ**

[curriculum la decizia școlii pentru liceu]

București, 2015

Notă de prezentare

Programa școlară a disciplinei *Educație pentru drepturile de proprietate intelectuală* reprezintă o ofertă curriculară de disciplină opțională pentru liceu, proiectată pentru un buget de timp de 1 oră/săptămână, pe durata unui an școlar. Disciplina poate fi predată în oricare dintre clasele de liceu, în condițiile adecvării demersului didactic la particularitățile de vârstă ale elevilor.

Prezenta programă școlară este justificată din perspectiva următoarelor aspecte:

- raportarea elevilor de liceu, în cunoștință de cauză, la problematica drepturilor de proprietate intelectuală;
- implicarea tinerilor în elaborarea și în promovarea unor proiecte pentru drepturile de autor sau a altor drepturi de proprietate intelectuală;
- pregătirea elevilor de liceu pentru asumarea, în cunoștință de cauză, a comportamentului adecvat dezvoltării durabile.

Disciplina opțională *Educație pentru drepturile de proprietate intelectuală*, propusă spre studiu în liceu, se raportează la *Recomandarea Parlamentului European și a Consiliului Uniunii Europene privind competențele cheie din perspectiva învățării pe parcursul întregii vieți* (2006/962/EC), care conturează, pentru absolvenții învățământului obligatoriu, un „profil de formare european”, orientat către formarea a opt competențe cheie. Contribuția disciplinei *Educație pentru drepturile de proprietate intelectuală* la dezvoltarea competențelor cheie europene este nuanțată și diversificată, incluzând atât susținerea dezvoltării anumitor competențe cheie, cât și sensibilizarea cu privire la alte competențe cheie, astfel:

- competențe sociale și civice;
- comunicare în limba maternă;
- spirit de inițiativă și antreprenoriat;
- competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologii;
- competență digitală;
- a învăța să înveți;
- comunicare în limbi străine;
- sensibilizare și exprimare culturală.

De asemenea, actuala programă școlară urmărește valorizarea cadrului european al competențelor cheie și în ceea ce privește: selectarea seturilor de valori și atitudini; organizarea elementelor de conținut și corelarea acestora cu competențele specifice; elaborarea sugestiilor metodologice.

Programa școlară a disciplinei *Educație pentru drepturile de proprietate intelectuală* are ca finalitate promovarea și respectarea drepturilor de proprietate intelectuală, realizate prin:

- informarea elevilor de liceu asupra problemelor drepturilor de proprietate intelectuală;
- dezvoltarea receptivității elevilor față de problematica drepturilor de proprietate intelectuală în raport cu asumarea de roluri și de responsabilități în viața de fiecare zi;
- dezvoltarea unui comportament responsabil față de ideea promovării și respectării drepturilor de proprietate intelectuală.

Studiul disciplinei opționale *Educație pentru drepturile de proprietate intelectuală* are un accentuat caracter interdisciplinar și transdisciplinar. Diferitele elemente incluse în structura programei școlare reflectă caracterul interdisciplinar și transdisciplinar specific acestei discipline.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Valori și atitudini
- Competențe specifice și conținuturi
- Sugestii metodologice

Competențele generale sunt preluate din programele disciplinelor socio-umane și sunt dezvoltate, cu precădere, din perspectiva ariilor curriculare *Om și societate*, *Limbă și comunicare*.

Competențele specifice sunt corelate cu unitățile de conținut, corespondența dintre acestea nefiind biunivocă; o anumită competență specifică poate fi atinsă prin diferite unități de conținut.

Lista explicită ce recomandă valori și atitudini accentuează dimensiunea afectiv-attitudinală și morală a învățării, din perspectiva contribuției specifice a acestei discipline la atingerea finalităților educației.

Sugestiile metodologice au rolul de a orienta utilizarea prezentului curriculum în proiectarea și realizarea activităților de predare-învățare-evaluare, în concordanță cu specificul disciplinei și cu statutul acesteia de curs opțional.

Programa se adresează atât profesorilor, cât și potențialilor autori de manuale/ghiduri. Activitatea didactică, precum și elaborarea manualelor școlare/ghidurilor trebuie precedate de lectura integrală a programei școlare. Pornind de la propunerile existente în programă cu privire la activitățile de învățare, profesorii pot realiza o proiectare didactică personală, în concordanță cu prevederile programei și cu situațiile concrete de predare-învățare.

Competențe generale

1. Utilizarea conceptelor specifice științelor sociale pentru organizarea demersurilor de cunoaștere și explicare a unor fapte, evenimente, procese din viața reală
2. Aplicarea achizițiilor specifice științelor sociale în rezolvarea unor situații problemă, precum și în analizarea posibilităților personale de dezvoltare
3. Cooperarea cu ceilalți în rezolvarea unor probleme teoretice și practice, în cadrul diferitelor grupuri
4. Manifestarea unui comportament social activ și responsabil, adecvat unei lumi în schimbare
5. Participarea la luarea deciziilor și la rezolvarea problemelor comunității

Valori și atitudini

Competențele generale și specifice care trebuie formate prin procesul de predare-învățare a disciplinei *Educație pentru drepturile de proprietate intelectuală* au la bază și promovează următoarele valori și atitudini:

- respectarea drepturilor de proprietate intelectuală;
- solidaritate;
- spirit civic;
- responsabilitate socială;
- respect față de lege;
- comportament moral;
- relaționare pozitivă cu ceilalți;
- disponibilitate, interes și inițiativă pentru realizarea de proiecte;
- apartenență la comunitatea educațională, la comunitatea locală/națională/internațională.

Competențe specifice și conținuturi

Competențe specifice	Conținuturi
<p>1.1. Utilizarea corectă a termenilor specifici problematicii proprietății intelectuale și drepturilor de proprietate intelectuală</p> <p>1.2. Identificarea principalelor categorii de drepturi de proprietate intelectuală</p> <p>3.1. Analizarea, în echipe de lucru, a modului în care proprietatea intelectuală și protecția acesteia se repercutează asupra existenței cotidiene</p>	<p>I. Proprietatea intelectuală și drepturile de proprietate intelectuală</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ce este proprietatea intelectuală? ▪ Proprietatea intelectuală în viața de zi cu zi ▪ Ce sunt drepturile de proprietate intelectuală? ▪ Dreptul de autor, drepturile conexe și drepturile de proprietate industrială
<p>1.3. Caracterizarea principalelor categorii de drepturi de proprietate intelectuală</p> <p>2.1. Analizarea consecințelor pozitive ale respectării drepturilor de proprietate intelectuală și a riscurilor utilizării produselor contrafăcute sau a produselor pirat</p> <p>3.2. Cooperarea, în echipe de lucru, pentru prezentarea principalelor atribuții ale instituțiilor internaționale, europene și naționale de protecție a drepturilor de proprietate intelectuală</p> <p>4.1. Manifestarea unei atitudini proactive referitoare la promovarea și respectarea drepturilor de proprietate intelectuală</p>	<p>II. Drepturile de proprietate intelectuală și instituțiile de protecție a acestora</p> <p>A. Drepturile de proprietate intelectuală</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dreptul de autor și drepturi conexe ▪ Brevetele de invenție ▪ Mărcile de fabrică sau de comerț ▪ Indicațiile geografice ▪ Desene și modele industriale ▪ Topografiile de produse semiconductoare <p>B. Instituțiile internaționale, europene și naționale de protecție a drepturilor de proprietate intelectuală</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizația Mondială a Proprietății Intelectuale (OMPI) ▪ Comisia Europeană – Direcția Generală Piață Internă și Servicii ▪ Oficiul European pentru Brevete (OEB) și Oficiul pentru Armonizare în cadrul Pieței Interne (OAPI) ▪ Organizația Mondială a Comerțului (OMC) ▪ Oficiul Român pentru Drepturi de Autor (ORDA) ▪ Oficiul de Stat pentru Invenții și Mărci (OSIM)
<p>1.4. Identificarea propriilor nevoi informaționale</p> <p>2.2. Analizarea conceptului de cultură a informației</p> <p>4.2. Susținerea responsabilă a ideii de utilizare etică și legală a informației</p>	<p>III. Dreptul de autor și cultura informației</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ce reprezintă cultura informației? ▪ Reproducerea totală sau parțială fără acordul titularilor de drepturi - o încălcare a dreptului de autor ▪ Utilizarea etică și legală a informațiilor
<p>3.3. Elaborarea, în echipă, a unui proiect educațional pentru promovarea și respectarea drepturilor de autor</p> <p>5.1. Punerea în practică, în contexte date, a regulilor de utilizare responsabilă a informației</p> <p>5.2. Participarea, prin derularea unui proiect, la acțiunea de sensibilizare a comunității școlare/a comunității din care face parte/a opiniei publice față de promovarea și respectarea drepturilor de autor</p>	<p>IV. Proiectul educațional pentru promovarea și respectarea drepturilor de autor</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Componentele și etapele unui proiect educațional pentru promovarea și respectarea drepturilor de autor (proiectare, implementare, monitorizare și evaluare, elemente de follow up) ▪ Elaborarea și derularea unui proiect educațional pentru promovarea și respectarea drepturilor de autor <ul style="list-style-type: none"> - Elaborarea fișei de proiect - Derularea proiectului propus/simularea derulării proiectului propus - Evaluarea proiectului propus

Sugestii metodologice

Programa școlară a disciplinei opționale *Educație pentru drepturile de proprietate intelectuală* este un instrument de lucru conceput în așa fel încât să permită profesorilor:

- să-și orienteze propria activitate înspre formarea la elevi a competențelor specifice domeniului;
- să-și manifeste creativitatea și să-și adecveze demersurile didactice la particularitățile elevilor cu care lucrează.

Sugestiile metodologice vizează moduri posibile și dezirabile de organizare a activității didactice în vederea formării la elevi a competențelor formulate în programă.

Dezvoltarea competențelor cheie, considerarea elevului ca subiect al activității instructiv-educative și orientarea acestei activități spre formarea competențelor specifice, accentuarea caracterului practic-aplicativ al disciplinei presupun respectarea unor exigențe ale învățării durabile, printre care:

- utilizarea unor strategii didactice care să pună accent pe:
 - construcția progresivă a cunoștințelor, exersarea și consolidarea abilităților, dezvoltarea creativității elevilor;
 - cultivarea capacității elevilor de a se autoevalua, a spiritului reflexiv și autoexigenței;
 - abordări flexibile și parcursuri didactice diferențiate;
 - abordări inter, pluri și transdisciplinare;
- utilizarea unor metode active (de exemplu: simularea, învățarea problematizată, învățarea prin cooperare, studiul de caz, învățarea prin descoperire, jocul de roluri bazat pe empatie, analiza de text, metode de gândire critică, realizarea de portofolii, lucrul pe calculator/internet/în grupuri de lucru virtuale), care pot contribui la:
 - crearea aceluia cadru educațional care încurajează interacțiunea socială pozitivă;
 - înțelegerea modului în care conceptele specifice *Educației pentru drepturile de proprietate intelectuală* se pot aplica în viața de fiecare zi;
 - exersarea lucrului în echipă, a îndeplinirii unor roluri specifice în grupuri de lucru, a cooperării cu persoane diferite în realizarea unei sarcini de lucru;
 - facilitarea înțelegerii unor probleme controversate de actualitate (reflectate în mass-media), atât de la nivel local și național, cât și de la nivel internațional;
 - realizarea unor conexiuni cu achiziții dobândite de către elevi prin studiul altor discipline de învățământ;
- utilizarea unor strategii didactice care să permită alternarea formelor de activitate (individuală, pe perechi și în grupuri mici);
- învățarea prin acțiune (experiențială), realizarea unor activități bazate pe sarcini concrete;
- utilizarea, în activitatea didactică, a calculatorului ca mijloc și mediu modern de instruire, care să permită subordonarea utilizării tehnologiei informației și a comunicațiilor, în vederea desfășurării unor lecții interactive, atractive.

În spiritul altor programe școlare dezvoltate pentru disciplinele socio-umane, și prezenta programă școlară introduce în prezentarea conținuturilor un aspect de noutate legat de elaborarea și derularea unui proiect pentru promovarea drepturilor de autor. Proiectul pentru promovarea drepturilor de autor facilitează dezvoltarea abilităților necesare secolului al XXI-lea: creativitate, gândire critică și sistemică, abilități de comunicare și de colaborare, capacitate de adaptare, responsabilitate, spirit de echipă. Pornind de la tema/problema aleasă de elevi și profesor, elevii sunt puși în situația de a realiza fișa unui proiect pentru promovarea drepturilor de autor, precum și de a derula în mod efectiv proiectul propus. Astfel, elevii pot exersa achizițiile dobândite, pot fi implicați în activități de luare a deciziei, de propunere și de aplicare a unor strategii de rezolvare a unor probleme care vizează promovarea drepturilor de autor. În același timp, acest tip de învățare asigură implicarea activă a elevilor în activitatea de învățare prin sarcini de lucru atractive și motivante.

În mod concret, tema referitoare la *Proiectul educațional pentru promovarea și respectarea drepturilor de autor* poate fi abordată în ultima parte a cursului opțional, într-un număr de ore care, pe de o parte, este în concordanță cu bugetul de timp anual acordat studierii disciplinei și care, pe de altă parte, asigură realizarea celorlalte competențe și conținuturi prevăzute pentru studiu.

Propunerea din cadrul programei referitoare la *Proiectul educațional pentru promovarea și respectarea drepturilor de autor*, poate fi extinsă, în funcție de interesul elevilor, la oricare din celelalte drepturi de proprietate intelectuală, precum drepturi conexe la dreptul de autor, brevete de invenție, mărcile de fabrică sau de comerț, indicațiile geografice, desene și modele industriale, topografii de produse semiconductoare.

Derularea propriu-zisă a unui *proiect pentru promovarea și respectarea drepturilor de autor* sau a *altor drepturi de proprietate intelectuală* se poate realiza, de exemplu, potrivit uneia dintre următoarele structuri metodologice:

Varianta A – proiect local

- Identificarea temei de lucru.
- Planificarea culegerii de informații.
- Culegerea de informații.
- Sintetizarea informațiilor și realizarea produsului.
- Prezentarea produsului realizat.
- Reflectarea asupra întregii experiențe: achiziții dobândite (cunoștințe, abilități, atitudini); derularea procesului, concluzii privind realizarea și implementarea unui proiect pentru promovarea drepturilor de autor.

Varianta B – parteneriat pentru promovarea drepturilor de autor

Pregătire: stabilirea unui parteneriat cu o clasă din altă școală (poate fi din aceeași localitate, din altă localitate sau chiar din altă țară).

- Prezentarea reciprocă a claselor partenere.
- Identificarea temei de lucru.
- Planificarea culegerii de informații.
- Culegerea de informații (posibile colaborări cu partenerii).
- Sintetizarea informațiilor și realizarea produsului.
- Prezentarea produsului realizat.
- Analizarea produsului realizat de clasa parteneră și oferirea de feedback.
- Eventuala revizuire a produsului, în baza sugestiilor și întrebărilor primite de la parteneri.
- Reflectarea asupra întregii experiențe: achiziții dobândite (cunoștințe, abilități, atitudini); derularea procesului, concluzii privind realizarea și implementarea unui proiect pentru promovarea drepturilor de autor.
- Schimb de impresii și de informații cu partenerii.

Alegerea variantei A sau a variantei B, diferite în ceea ce privește complexitatea, este rezultatul opțiunii pe care o fac împreună, cadrele didactice și elevii și trebuie să plece de la analiza și evaluarea realistă a resurselor existente și a posibilității de a finaliza proiectul.

Produsele proiectelor pot fi:

- un website;
- un material video, un joc video sau un joc online;
- o expoziție;
- o publicație;
- un concurs gen *Cine știe, câștigă*;
- o campanie de promovare și respectare a drepturilor de autor etc.

Programa școlară oferă cadrelor didactice un sprijin concret în centrarea demersului didactic pe situații de învățare, potrivit specificului competențelor care trebuie formate, prin prezentarea cu caracter orientativ a unor exemple de activități de învățare:

- exerciții de clarificare a înțelesului unor termeni specifici domeniului (de exemplu, realizarea unui „dicționar al drepturilor de proprietate intelectuală”);
- dezbaterile semnificației unor concepte specifice (de exemplu „proprietate intelectuală”, „drepturi de proprietate intelectuală”, „cultura informației”)
- realizarea de portofolii pe teme specifice educației pentru drepturile de proprietate intelectuală (de exemplu, „Ce este proprietatea intelectuală?”, „Drepturile de proprietate intelectuală”, „Drepturile de autor-argumente pro și contra ?”);
- reflecție critică (*Think, Pair, Share*) pentru identificarea propriilor nevoi informaționale;
- discuții pe marginea unor cazuri preluate din mass-media, care îi pun pe elevi în contexte de învățare în care pot să conștientizeze problematica drepturilor de proprietate intelectuală și nevoia de a respecta regulile etice de utilizare a informației;
- dezvoltarea abilității elevilor de a analiza critic o situație referitoare la problematica drepturilor de proprietate intelectuală (de exemplu, pornind de la experiența unui consumator care constată că a cumpărat un produs piratat);
- organizarea unui concurs pe problematica drepturilor de proprietate intelectuală (de exemplu, cu tema *Cum promovăm, cum protejăm proprietatea intelectuală?*);
- exerciții de asumare în diferite contexte a responsabilității individuale și a responsabilității colective (de exemplu, în realizarea revistei școlii);
- studii de caz pentru analiza impactului nerespectării drepturilor de proprietate intelectuală (de exemplu, pentru autorul unei lucrări, pentru consumatorul unor produse piratate sau contrafăcute);

- dezbateri/realizarea de colaje pe tema drepturilor de proprietate intelectuală (pentru a pune, de exemplu, în evidență, *de către cine?, de ce?, cum? ce implică?* respectarea drepturilor de proprietate intelectuală);
- realizarea unor postere multimedia pe problematica drepturilor de proprietate intelectuală;
- realizarea unor jocuri de rol care implică problematica drepturilor de proprietate intelectuală (de exemplu, jocul de rol cu tema *Problema proprietății intelectuale pentru un antreprenor de succes*);
- realizarea unor activități în parteneriat, în scopul implicării elevilor în acțiuni de promovare a drepturilor de proprietate intelectuală (de exemplu, între școli sau între școală și comunitatea locală);
- realizarea unor activități cu prilejul *Zilei Internaționale a Cărții și Dreptului de Autor* care este sărbătorită la 23 aprilie, în fiecare an, la inițiativa UNESCO.

Strategiile de lucru propuse trebuie să țină seama de experiența elevilor la această vârstă și să permită valorizarea pozitivă a acestei experiențe.

Evaluarea reprezintă o componentă organică a procesului de învățare. În perspectiva unui demers educațional centrat pe competențe, se recomandă utilizarea cu preponderență a evaluării continue, formative. Alături de formele și instrumentele clasice de evaluare, recomandăm utilizarea unor forme și instrumente complementare, cum sunt: proiectul, portofoliul, autoevaluarea, evaluarea în perechi, observarea sistematică a activității și a comportamentului elevilor. Procesul de evaluare va pune accent pe:

- corelarea directă a rezultatelor evaluate cu competențele specifice vizate de programa școlară;
- valorizarea rezultatelor învățării, prin raportarea la progresul școlar al fiecărui elev;
- recunoașterea, la nivelul evaluării, a experiențelor de învățare și a competențelor dobândite în contexte non-formale sau informale.

Bibliografie

Macovei, I. *Dreptul proprietății intelectuale*. București: Editura All, 2005.

OMPI. *Introducere în proprietatea intelectuală*. București: Editura Rosetti, 2001.

Ros, V., Spineanu-Matei O., Bogdan, D. *Dreptul proprietății intelectuale. Dreptul proprietății industriale. Mărcile și indicațiile geografice*. București: Editura All Beck, 2003.

***Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning (2006/962/EC). In: *Official Journal of the European Union*, 2006, pp. 10-18. Disponibil la:

<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:en:PDF>, accesat la data de 21 octombrie 2014.

Resurse internet

- Oficiul Român pentru Drepturile de Autor (ORDA) - www.orda.ro
 - Oficiul de Stat pentru Invenții și Mărci (OSIM) - www.osim.ro
 - Europa – site oficial al UE - www.europa.eu
- (http://europa.eu/legislation_summaries/internal_market/businesses/intellectual_property/index_ro.htm)

Grupul de lucru

Eugen STOICA	Ministerul Educației și Cercetării Științifice
Anca-Denisa PETRACHE	Ministerul Educației și Cercetării Științifice
Angela TEȘILEANU	Institutul de Științe ale Educației
Irina LUCAN-ARJOCA	Oficiul Român pentru Drepturile de Autor
Cristian FLORESCU	Oficiul Român pentru Drepturile de Autor