



## Társasjáték találmányokkal és szabadalmakkal

### Óravázlat

*Készült: Solti Viktória óravázlatának alapján*

#### A) Adatok

Iskolatípus:	középiskola	Korosztály:	17 év
Tantárgy:	fizika		
Téma:	év végi összefoglaló játék	Szellemitulajdon-védelmi téma:	találmányok, szabadalmak

#### B) Instrukciók, információk

A játék célja, hogy néhány korábban megismert találmány működési elvét felfrissítse, valamint bevezesse a szellemi tulajdon-védelem legfontosabb alapfogalmait, ezen belül is elsősorban a szabadalmakhoz kapcsolódó fogalmakat.

Az óra bevezetése frontális munkában zajlik, mely során a diákok megismerkednek a szellemi tulajdon, szerzői jog, szabadalom, találmány, bitorlás fogalmaival. Ezek után bemutatásra kerül az órára készített társasjáték a szabályaival együtt.

A játék során a diákok a START mezőből indulva dobókockával dobnak, és ha „?” mezőre léptek, akkor kapnak egy kártyát. A második körben a „START” mezőn szintén kártyát kap a csapat. A kárgyáról a körülírás alapján magyar találmányokat ismernek fel. Jó válasz esetén a csapat megkapja a feladatkártyát, de a pontok csak akkor kerülnek beszámításra, ha elviszik a találmányt a „Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatalába”, azaz a kérdőjel mezőről négyet vagy ötöt dobnak. Ha nem, akkor a játék folytatódik és a csapatok gyűjtik a kártyákat és a pontokat.

A játék során a csapatoknak lehetősége van egymástól is elrabolni a találmányokat akkor, ha a sikeresen a „Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala” mezőre lépett csapat emlékszik az ellenfél találmányának nevére és feltalálójára, és azt a másik csapat még nem védete le a „Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala” mezőre lépéssel. A kártyákon pontok vannak, és aki „levédi” a találmányait a „Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala” mezőre lépéssel, illetve elrabolja a másik csapat találmányát a fenti módon, az megkapja a kártyákon lévő pontokat és egy kör lezárul.

A játékban egyéb eseménymezők is találhatóak: még egy dobás lehetősége, illetve egyszeri kimaradás a játékból, ha bitorlás mezőre lép a csapat. A játék a bitorlás játékos büntetésével (kimaradnak a dobásból) emlékezteti a diákokat a bitorlás negatív hatásaira.

A játékot gyors, pörgős ütemben kell játszani és három lezárt kör után megnézni, hogy melyik csapat nyert a legtöbb ponttal a saját körének lezárásakor. Amelyik csapat a legtöbb pontot kapta a saját körében, az a játék nyertese.

### C) Megvalósítás

Teljes időkeret: 1 x 45 perc

Idő perc	Feladat leírása	Módszer	Eszközök	Megjegyzés
5	Motiváció, a korábban megismert találmányok átgondolása	Frontális, kérdés-felelet		Korábbi tudás mobilizálása, csoport aktivizálása
10	Új információ megosztása Fogalmak: <ul style="list-style-type: none"><li>• Szellemi tulajdon</li><li>• Szerzői jog</li><li>• Szabadalmak</li><li>• Találmány</li><li>• Bitorlás</li></ul>	Frontális  Kivetítés	Projektor / aktív tábla  Prezentáció	Tudományos ismeretek összekapcsolása gazdasági, jogi ismeretekkel
25	Interaktív játék Maximum négy csapat formálása a diákokból.  A játék szabályinak ismertetése: <ul style="list-style-type: none"><li>• A START mezőről indulunk, dobókockával dobunk.</li><li>• Ha „?” mezőre lépsz, egy kártyáról körülírom a találmányt, amit fel kell ismerned. Ha sikerül, megkapod a kártyát.</li><li>• Ekkor újra dobsz, és ha a pontszám segítségével a „Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala” mezőre lépsz, akkor le tudad védeni a találmányodat és megkapod a kártyán szereplő pontszámot. Ha nem, akkor folytatódik a játék tovább és a másik csapat dob.</li><li>• Ha a „Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala” mezőre tudtál lépni és emlékszel a másik csapat találmányára és feltalálójára, akkor azzal ellopod a találmányt a másik csapattól és azt a pontszámot is megkapod, ami az ő kártyájukon van.</li><li>• Mikor lezárult három kör, megnézzük, melyik csapat nyert a legtöbb ponttal, mikor levédette a találmányait a „Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala” mezőn. Akinek a legtöbb pontja lesz, az a győztes.</li></ul>	Csapatmunka  Közösségben zajló munka	Mágneses tábla, Projektor Bábuk a táblára VAGY Papírtáblán bábukkal Dobókocka	Csapatmunka, Kommunikációs-, problémamegoldó-, kooperatív képesség fejlesztése, együttműködés

	Három kör (esetleg több) lejátszása az időkeret figyelembevételével.			
5	Értékelés, győztes kihirdetése, gratulálni a győztes csapatnak Mi volt a legérdekesebb találmány a játékban? Láttál-e már ilyet a valóságban?	Csapatszellem erősítése Beszélgetés		Saját tapasztalatok bekapcsolása

#### D) Mellékletek listája

fizika3\_tarsasjatek\_prez.ppt  
fizika3\_tarsasjatek\_tabla.docx  
fizika3\_tarsasjatek\_kartyak.docx

#### E) További források, bibliográfia

[http://www.sztnh.gov.hu/hivatalrol/IP\\_oktatas/tajekoztato\\_pedagogusoknak.pdf](http://www.sztnh.gov.hu/hivatalrol/IP_oktatas/tajekoztato_pedagogusoknak.pdf)

<http://www.feltalaloink.hu/tudosok/jedlikanyos>

<http://www.sztnh.gov.hu/feltalalok/>

Wikipedia: A feladatkártyákon szereplő meghatározások a wikipedia oldaláról származnak