

Intelektinė nuosavybė – integruojama tarpdalykinė tema.

Teorinis modeliavimas pamokos planavimui

Metodinė medžiaga

Ši metodinė medžiaga – teorinis konstruktas, skirtas mokytojams, siekiantiems savo pamokose išbandyti daugiau intelektinės nuosavybės tarpdalykinės temos kūrybinių sprendimų, plėtoti savo pačių ir mokinių pastabumą technologinėje inovacijų kupinoje aplinkoje, išvelgti intelektinės nuosavybės kaip žmogaus kūrybinio produkto techninės konstrukcijos elementus, tyrinėti savo pažinimą ir įgyti kūrybinio konstravimo patirčių.

Intelektinės nuosavybės čia aiškinama kaip viena iš atnaujintų Priešmokyklinio, pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo Bendrųjų programų (2022) tarpdalykinių temų, rekomenduojamų pilietinės visuomenės savikūros tematikos kontekste. Kaip nurodyta Įvado bendrosiose nuostatų 32 punkte: „Tarpdalykinės temos bendrosiose programose parinktos, atsižvelgiant į jaunam žmogui aktualius klausimus ir šiandienos aktualijas artimiausioje aplinkoje, valstybėje ir pasaulyje: santykis su pačiu savimi, prasmės siekis, tautos ir valstybės praeitis, dabartis ir ateitis, globalaus pasaulio keliami geopolitiniai, ekologiniai, socialiniai ir ekonominiai iššūkiai. Tarpdalykinės temos: 32.1. asmens galios: idėjos, asmenybės; 32.2. kultūrinis identitetas ir bendruomeniškumas: gimtoji kalba; etninė kultūra (tradicijos ir papročiai, etnografiniai regionai); kultūros paveldas; kultūrų įvairovė; kultūros raida; medijų raštingumas; istorinė savimonė (šalies nacionalinis saugumas, pasipriešinimo istorija); pilietinės visuomenės savikūra (ekstremalios situacijos, antikorupcija, intelektinė nuosavybė)...” (p. 8–9). Todėl šios temos integravimo galimybės numatytos visų dalykų pamokose. Ši metodinė medžiaga skirta mokytojams, siekiantiems kūrybingai panaudoti teorinį modeliavimą planuojamoms veikloms pamokose, lanksčiai žvelgti į šios tarpdalykinės temos integravimą, tartis ir ieškoti būdų, kaip suprasti ir gebėti paaiškinti intelektinės nuosavybės esmę, bendradarbiaujant su kolegomis ir savo mokiniais, drąsiai mokytis drauge.

Integruotų dalykų pažinimui naudinga taikyti tokią save palaikančią žinių sukūrimo sistemą, kai užvedamųjų klausimų pagrindu siekiant numatytų tikslų padedama besimokantiejiems patiems plėtoti diskusiją ir formuoti unikalų, savo individualia patirtimi pagrįstą pažinimo lauką. Gilesnei integracijai, įvairovei bei žinių paskirstymui yra tinkama pasinaudoti Siemens & Downes (2009) sukurto

pedagoginio modelio principais, pavyzdžiui, mokymo medžiagos ir metodų judumą taikant kasdienės mokymosi veiklos organizavimui pamokose, kur konektyvistinio aiškinimo atspirties tašku visuomet yra individas (Duke, Harper & Johnston, 2013). Vadovaujantis tokiu modeliu aiškinama, jog asmeninės žinios kuriamos tinkle, o žinojimas plečiasi į patirtis socialinėje aplinkoje, vėliau, savo ruožtu, žinojimas tarsi sugrįžta į individualų žinojimo tinklą, kuriame tęsiamas individualus mokymasis. Šis žinių plėtojimo ciklas leidžia besimokantiejiems išlikti aktualiomis savo srities žiniomis per užmegztus ryšius. Tokiu būdu daromas apibendrinimas, jog šiuolaikiniai mokiniai mokosi tarsi „pasidaryk pats“ principu, todėl turėdami informaciją iš kelių kertinių elementų, papildydami kasdieninio žinojimo pavyzdžiais, kuriasi savitą pažinimo struktūrą, patys tapdami informacijos turėtojais ir savo išvadų pagrindu kuria ir geba dalytis savo įžvalgomis žiniomis, patirtimi su kitais asmenimis apie pasaulį ir jame veikiančius principus (cit. pgl. Sangra & Wheeler, 2013, iš Kropf, 2013).

Nusistatyti intelektinės nuosavybės sampratos sudėtingumo lygį pagal amžiaus tarpsnį ir turinį, galima pasinaudoti schema, kaip parodyta paveiksle (žr. 1 pav.), kuriame įvardytas intelektinės nuosavybės sampratos turinys nuo supratimo, jog „turiu idėją!“ – „galiu kurti!“ – „suklastotos prekės – ne man!“ – „pripažįstu ir palaikau muzikos, kino ir kitus kūrėjus!“ – „suprantu intelektinės nuosavybės teises ir apsaugą“ – „išmanau intelektinės nuosavybės reikšmę ir prasmę gyvenimui ir ekonomikai“. Čia įstrižomis rodyklėmis parodytos sampratos pasitikrinimo ir plėtojimo kryptys. Tai reiškia, kad intelektinės nuosavybės sampratos lygmenys gali būti žinojimu pasiekiami tiek auginant gebėjimus nuo žemesnių iki aukštesnių klasių, pagal amžiaus tarpsnius, tiek pasirinkus ir įsivertinus savo žinojimą ir vis patikrinant, ar (kiek) turimas žinojimas yra pakankamas ir kiek dar gali būti tobulintinas.



1 pav.: Intelektinės nuosavybės sampratos sudėtingumo lygiai pagal amžiaus tarpsnį ir turinį

Siekdami atsakyti į klausimą, „kaip planuoti intelektinės nuosavybės sampratos formavimą ir ugdyti gebėjimus ją atpažinti, kurti ir apsaugoti?“, toliau pateikiame Intelektinės nuosavybės supratimo ir aiškinimo schemas iliustraciją (žr. 1 lentelė) ir septynių žingsnių seką (žr. 1 lentelėje mėlyno fono eilutės), skirtą padėti planuoti intelektinės nuosavybės sampratą ir ugdyti gebėjimus ją atpažinti, kurti ir apsaugoti pamokose (žr. 1 lentelės stulpeliuose), skaitant iš kairės į dešinę (pavyzdžiui, nuo 1.1 iki 1.6), plečiamas supratimo ir mokinių gebėjimų turinys.

Kodėl svarbu sukurti metaforą (žr. 1 lentelė)? Įsivaizduokime, jog turime išspręsti sudėtingą problemą, pavyzdžiui, kuriai reikia daug skaičiavimų ir jos sprendimui paaiškinti, reikėtų skirti daug laiko. Tyrimai rodo, kad norėdami pakankamai greitai ir aiškiai aptarti iš pirmo žvilgsnio sudėtingą situaciją ar reiškinį, galime pritaikyti analogijas ir, jas pasitelkę, galime sąvoką, reiškinį ar sampratą pateikti daugumai suprantamesniu būdu, paprašius pritaikyti analogiją, problemos sprendimui randama apie 7,5 kartų daugiau atsakymų, todėl jau pati metaforos sukūrimo užduotis, skirta suformuoti pastebėjimą, kad yra kažkoks panašumas (analogija), galimas tam tikras situacijos sutapatinimas, kurią norima paaiškinti (o ir patiems geriau tam tikrą sąvoką ar reiškinį suprasti), perkeltinės prasmės priskyrimas, atrandant ir įvardijant bendrus bruožus (Gick & Holyoak, 1980), reikalauja aukštesnių mąstymo gebėjimų, gilesnio esmės supratimo, ne vien paviršinio, bet labiau logika ir paralele pagrįsto savo pačių atrasto atsakymo formulavimo, tikslesnio aiškinimo būdo paieškos.

Tokia veikla prisidėtų ir prie mokinių kūrybiškumo ugdymo, konvergentinio mąstymo ugdymo, kuriuo siekiame rasti vieną tinkamą sprendimą problemai ir divergentinio mąstymo ugdymo, kuriuo generuojame sprendimą problemai, kai neturime vieno aiškaus atsakymo.

Jeigu, perskaičius šią medžiagą, Jums, mieli Mokytojai, kils klausimų, įžvalgų ar norėsite pasitarti, o gal pasidalyti, kaip Jums sekėsi ar suteikti grįžtamąjį ryšį autorei, būtinai parašykite: loreta.statauskiene@nsa.smm.lt. Ačiū!

Pagarbiai, dr. Loreta Statauskienė

1 lentelė: Intelektinės nuosavybės supratimo ir aiškinimo schemos iliustracija

1 – pasirinkti formuojamą intelektinės nuosavybės gebėjimų lygį					
1.1 ugdyti pagrindinius įgūdžius atpažįstant intelektinės nuosavybės produktus artimiausioje aplinkoje ir kompetencijas, reikalingas intelektinės nuosavybės sukūrimui	1.2 jausti atsakomybę už savo ateitį ir karjerą, intelektinės nuosavybės produktų kūrimą	1.3 diskutuoti apie klasikinės ir šiuolaikinės technologijas bei naujoves intelektinės nuosavybės aspektu	1.4 atpažinti intelektinę nuosavybę šiuolaikiniuose žmogaus kūrybos ir technologijų produktuose	1.5 pasiruošti ateities iššūkiams, susijusiems su intelektinių produktų kūrimu ir apsauga	1.6 būti aktyviu piliečiu, siekiančiu šalies vystymosi ir augimo
2 – apibūdinti intelektinės nuosavybės kūrimo procesus mokymosi veikloje (pavyzdžiui, kuriant mokymosi objektą)					
2.1 ugdyti pagrindinius procesus, kuriant intelektinės nuosavybės produktą mokymosi aplinkoje ir veiklas, reikalingas intelektinės nuosavybės sukūrimui	2.2 įvertinti intelektinės nuosavybės produkto kūrimo veiklos reikšmingumą kasdieniniam gyvenimui, būsimai mokymosi, studijų ar darbinei veiklai, karjerai	2.3 diskutuoti ir palyginti klasikinių ir šiuolaikinių technologijų bei naujovių kūrimo procesus, palyginti skirtingų išradimų sukūrimo sąlygas ir gebėjimus, reikalingus jiems sukurti	2.4 įvertinti intelektinio produkto kūrėjo ir vartotojo naudas, paaiškinti intelektinės nuosavybės produkto nelegalaus naudojimo aplinkybes ir žalą	2.5 pateikti pavyzdžių ir gebėti apibūdinti savo, kaip kūrėjo veiklas mokymosi ir kasdieninės veiklos kontekstuose	2.6 pateikti aktyvaus pilietiškumo, siekiant apsaugoti ir kurti intelektinę nuosavybę, prisidėti prie šalies vystymosi ir augimo
3 – padėti suprasti, kokios yra mokinių kuriamo intelektinės nuosavybės produkto techninės charakteristikos ir ypatybės					
3.1 gebėti apibūdinti intelektinės nuosavybės produkto sukūrimui reikalingas technines sąlygas artimiausioje aplinkoje	3.2 gebėti apibūdinti skirtingo pobūdžio intelektinės nuosavybės produktus	3.3 gebėti diskutuoti apie klasikiniėmis ir moderniomis technologijomis	3.4 sudaryti intelektinės nuosavybės produkto techninių charakteristikų ir (arba) ypatybių sąrašą	3.5 diskutuoti ir aptarti iššūkius, kylančius kuriant intelektinės nuosavybės produktus, taikant kitų autorių sukurtas technologijas	3.6 aptarti kolektyvinio darbo, darbo grupėje intelektinės nuosavybės kūrimo procesus,

		kuriamus intelektualinės nuosavybės produktus,			bendraautorystės klausimus.
4 – paaiškinti, kur praktiškai intelektualinė nuosavybė sutinkama kasdieniniame gyvenime ir kodėl svarbu ją atpažinti, kurti ir apsaugoti					
4.1 gebėti atpažinti intelektualinės nuosavybės produktą artimiausioje aplinkoje, įvardyti jos kūrėją, apsaugos priemones	4.2 gebėti pateikti skirtingo pobūdžio intelektualinės nuosavybės produktų pavyzdžių ir jų prototipų	4.3 atpažinti intelektualinės nuosavybės produktų legalaus ir nelegalaus naudojimo sąlygas kasdienėje aplinkoje	4.4 pateikti pavyzdžių ir diskutuoti apie rizikas vartojant nelegalius intelektualinės nuosavybės produktus, jų kokybės klausimus ir vartotojų saugumo prioritetą	4.5 aptarti iššūkius, kylančius norint apsaugoti intelektualinės nuosavybės produktus ir jų kūrėjų teises	4.6 diskutuoti atpažinti intelektualinės nuosavybės produktų panaudojimo legalumo sąlygas ir ekologines naudas
5 – apibrėžti intelektualinės nuosavybės mastą “praeities – dabarties – ateities” kontekste, gebėti įvardyti intelektualinės nuosavybės kūrėjus ir vartotojus					
5.1 pateikti pavyzdžių, tinkamų apibūdinti kasdienės aplinkos intelektualinės nuosavybės produktų pavyzdžių “praeities – dabarties” kontekste,	5.2 pateikti pavyzdžių, tinkamų apibūdinti kasdienės aplinkos intelektualinės nuosavybės produktų pavyzdžių “dabarties– ateities” kontekste	5.3 pateikti pavyzdžių, tinkamų apibūdinti kasdienės aplinkos intelektualinės nuosavybės produktų pavyzdžių “praeities – ateities” kontekste	5.4 gebėti įvardyti intelektualinės nuosavybės kūrėjus ir vartotojus “praeities – dabarties” kontekste,	5.5 gebėti įvardyti intelektualinės nuosavybės kūrėjus ir vartotojus “dabarties– ateities” kontekste	5.6 gebėti įvardyti intelektualinės nuosavybės kūrėjus ir vartotojus “praeities – ateities” kontekste
6 – apibrėžti socialinę problemą, kurią intelektualinis produktas padeda spręsti					
6.1 įvardyti kasdieninio gyvenimo socialinę problemą, kurią intelektualinis produktas padeda spręsti	6.2 įvardyti profesijas, kurios reikalingos pasirinkto intelektualinės nuosavybės produkto sukūrimui	6.3 įvardyti socialinę problemą, kurią intelektualinis produktas padėjo spręsti praeityje ir padeda spręsti dabartyje	6.4 aptarti galimą pozityvią ir negatyvią socialinės problemos, kurią intelektualinis produktas padeda spręsti, įtaką vartotojui	6.5 aptarti galimą pozityvią ir negatyvią socialinės problemos, kurią intelektualinis produktas padeda spręsti, įtaką vartotojui kūrėjui	6.6 aptarti galimą pozityvią ir negatyvią socialinės problemos, kurią intelektualinis produktas padeda spręsti, įtaką šalies vystymuisi ir augimui
7 – sukurti metaforą, kuri padėtų kitiems (žiūrovams ar klausytojams, pasirinktai tikslinei auditorijai) paaiškinti apibrėžtą socialinę problemą.					

Naudota literatūra:

Duke, B., Harper, G. & Johnston, M. (2013). Connectivism as a Digital Age Learning Theory. The International HETL Review, Special Issue.

Gick, M. L., & Holyoak, K. J. (1980). Analogical problem solving. *Cognitive Psychology*, 12(3), 306–355. [https://doi.org/10.1016/0010-0285\(80\)90013-4](https://doi.org/10.1016/0010-0285(80)90013-4).

Kropf, D. (2013). Connectivism: 21st Century's New Learning Theory.

Priešmokyklinio, pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo Bendrosios programos (2022).
