

Πνευματική Ιδιοκτησία & Συγγενικά Δικαιώματα

Προτεινόμενο εκπαιδευτικό πρόγραμμα

Αθήνα 2016

Λίγα λόγια για το Πρόγραμμα

Ο Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας με τη συνεργασία ομάδας εκπαιδευτικών εκπόνησε εκπαιδευτικό πρόγραμμα για την Πνευματική Ιδιοκτησία (ήτοι για το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας και τα συγγενικά δικαιώματα), το οποίο εγκρίθηκε από το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, με σκοπό την ενημέρωση και ευαισθητοποίηση των μαθητών όλων των τάξεων του Δημοτικού για τη σημασία του έργου των δημιουργών (συγγραφέων, εικαστικών, φωτογράφων, μουσικοσυνθετών, δημιουργών λογισμικού, κλπ.) και των δικαιούχων συγγενικών δικαιωμάτων (τραγουδιστών, μουσικών, ηθοποιών, εκδοτών, παραγωγών ταινιών και δισκογραφικών εταιρειών). Η σημασία των δικαιωμάτων αυτών είναι στενά συνυφασμένη με τον ρόλο ανθρώπων και εταιρειών στην πολιτιστική άνθιση μίας χώρας, στην αύξηση και ενθάρρυνση της δημιουργικότητας και στην ανάπτυξη της οικονομίας.

Οι μαθητές σήμερα (όπως όλοι μας άλλωστε) καλούνται να εκτιμήσουν και να χρησιμοποιήσουν πληθώρα έργων, τα οποία δεν συνειδητοποιούν πάντοτε πως περνούν μέσα από τη δημιουργική και επιχειρηματική αλυσίδα και πως φτάνουν στα χέρια τους. Δεν συνειδητοποιούν, επίσης, την αγωνία των δημιουργών και των δικαιούχων συγγενικών δικαιωμάτων πίσω από αυτά προκειμένου να επιβιώσουν και να ζήσουν αξιοπρεπώς στη βάση του επαγγέλματός τους. Πολλά από τα παιδιά σκέφτονται επίσης να μετέχουν ενεργά στην αλυσίδα αυτή ως δημιουργοί, καλλιτέχνες ή επιχειρηματίες στο μέλλον. Το όνειρό τους αυτό, όμως, φαντάζει φενάκη, όταν σχετίζεται με μία παρηκμασμένη αγορά δημιουργίας.

Το διαδίκτυο σήμερα δίνει από τη μία πλευρά μία νέα ώθηση στη δημιουργία και την επιχειρηματικότητα, ενώ από την άλλη δημιουργεί απειλές και κινδύνους. Το παρόν εκπαιδευτικό πρόγραμμα επιτρέπει στα παιδιά να σκύψουν πάνω από τα αγαπημένα τους βιβλία, ταινίες, τραγούδια, φωτογραφίες, έργα των εικαστικών τεχνών, βιντεοπαιχνίδια, κ.α. και να καταλάβουν πως αυτά έφθασαν στα χέρια τους, τι κρύβεται πίσω από τις λέξεις, τους ήχους και τις εικόνες, τι σημαίνει σεβασμός στον κόπο του άλλου, πως πρέπει να συμπεριφερόμαστε όταν είμαστε στο διαδίκτυο και άλλα πολλά.

Η αξία του εκπαιδευτικού αυτού προγράμματος δεν εξαρτάται μόνον από το περιεχόμενό του αλλά από το πόσο οι δάσκαλοι ανά τα σχολεία στη χώρα θα το κατανοήσουν, θα το πιστέψουν και θα του δώσουν ψυχή και νόημα. Με άλλα λόγια εξαρτάται από το αν θα δουν μέσα από αυτό την ανάγκη της χώρας να ενισχύσει τον σύγχρονο πολιτισμό της και τους ανθρώπους του και την ανάγκη να δημιουργήσει νέους ανθρώπους που θα τον πάνε ακόμη παραπέρα.

Ειρήνη Σταματούδη, LL.M., Ph.D.

Διευθύντρια Ο.Π.Ι.

A. Εισαγωγή

Η απρόσκοπτη πρόσβαση στην πληροφορία θεωρείται για τα δημοκρατικά, κυρίως, πολιτεύματα ως δεδομένο και όχι ως ζητούμενο, αφού αυτή μπορεί να οδηγήσει στη διάδοση της γνώσης. Εξάλλου, η πρόσβαση στην πληροφορία έχει αναγνωριστεί ως ανθρωπινό δικαίωμα από τα σημαντικότερα διεθνώς δικαστήρια προάσπισης των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.

Ωστόσο, έχει παρατηρηθεί την τελευταία κυρίως δεκαετία με την εξάπλωση του διαδικτύου ότι η απρόσκοπτη πρόσβαση στην πληροφορία ελλοχεύει πολλούς κινδύνους, όπως η καταπάτηση της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Ως μέλη της εκπαιδευτικής κοινότητας πιστεύουμε ακράδαντα ότι οι μαθητές μας θα πρέπει από πολύ νωρίς να εκπαιδεύονται στο σεβασμό της πνευματικής ιδιοκτησίας, ώστε να εξελιχθούν σε πολίτες, οι οποίοι σέβονται και αναγνωρίζουν τον πνευματικό κόπο του συνανθρώπου τους. Αυτός είναι και ο σκοπός του εκπαιδευτικού προγράμματος, ο οποίος αναλύεται στη συνέχεια.

Η ταξινόμια των στόχων των διδακτικών σχεδίων του εν λόγω προγράμματος είναι οι στόχοι των τεσσάρων επιπέδων της εκπαίδευσης, όπως αυτοί διατυπώθηκαν στην Έκθεση Διεθνούς Επιτροπής για την Unesco (1996). Η επιλογή έγινε με βάση την επικαιρότητα και τη σύνδεσή τους με τις σημερινές κοινωνικές - πολιτισμικές ανάγκες αλλά και γιατί με αυτή ταξινόμια εργάστηκε και η ομάδα συγκρότησης των νέων αναλυτικών προγραμμάτων του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

Τα τέσσερα επίπεδα είναι τα ακόλουθα (Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, 2011:7):

1. Να μάθουμε πώς να μαθαίνουμε (Learning to know):

- Μαθαίνω πώς να αποκτήσω τη γνώση, συνδυάζοντας ικανοποιητικά μια πλατιά γενική παιδεία με τη δυνατότητα εμβάθυνσης σε ορισμένα θέματα.
- Μαθαίνω πώς να μαθαίνω για να μπορώ να επωφεληθώ από τις ευκαιρίες που η εκπαίδευση προσφέρει σε όλη τη διάρκεια της ζωής.

2. Να μάθουμε πώς να ενεργούμε (Learning to do):

- Απόκτηση δεξιοτήτων που να καθιστούν τους ανθρώπους ικανούς να αντιμετωπίζουν μια ποικιλία καταστάσεων και να εργάζονται ομαδικά
- Συμμετοχή σε προγράμματα εργασιακής εμπειρίας ή κοινωνικής εργασίας.
- Εναλλαγή των σπουδών με την εργασία.

3. Να μάθουμε πώς να συμβιώνουμε με τους άλλους (Learning to live together):

- Ικανότητα κατανόησης των άλλων.
- Σεβασμός της ιστορίας, των παραδόσεων, των πνευματικών αξιών.
- Αναγνώριση της αλληλεξάρτησής μας από τους άλλους και από κοινού ανάλυση των κινδύνων και προκλήσεων του μέλλοντος.

4. Να μάθουμε πώς να υπάρχουμε (Learning to be):

- Πνευματική ανεξαρτησία και κριτική ικανότητα εναρμονισμένη με μια ισχυρή αίσθηση προσωπικής ευθύνης για επίτευξη κοινών στόχων.

Σύμφωνα με την εγκύκλιο με θέμα «Σχεδιασμός και υλοποίηση προγραμμάτων σχολικών δραστηριοτήτων» (Α.Π. 163790/Γ7) «η διάρκεια ενός προγράμματος Αγωγής Σταδιοδρομίας, Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, Αγωγής Υγείας, Πολιτιστικών Θεμάτων μπορεί να είναι τουλάχιστον 5 μήνες για τη Δ/θμια και από 2 έως 6 μήνες για την Π/θμια». Επομένως, η συνολική διάρκεια του παρόντος προγράμματος επαφίεται στον εκπαιδευτικό, ο οποίος θα θελήσει να το υλοποιήσει.

Το θέμα της πνευματικής ιδιοκτησίας είναι αρκετά σύνθετο, γι' αυτό προτείνουμε την εφαρμογή του προγράμματος σε όλες τις τάξεις του Δημοτικού Σχολείου στο πλαίσιο του μαθήματος της ευέλικτης ζώνης που διδάσκεται 2 ώρες την εβδομάδα στις μικρές τάξεις και στα πλαίσια του μαθήματος της Κοινωνικής και Πολιτικής αγωγής αλλά και διαθεματικά στην Ε' και Στ'. Ειδικότερα, η παρούσα πρόταση εκπαιδευτικού προγράμματος προτείνεται να ενταχθεί στα «Προγράμματα Σχολικών Δραστηριοτήτων».

Β. Σκοπός και στόχοι του εκπαιδευτικού προγράμματος

Γενικός σκοπός: οι μαθητές να συνειδητοποιήσουν ότι το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας και τα συγγενικά δικαιώματα αποκτούν μια ολοένα αυξανόμενη σημασία στη σύγχρονη κοινωνία και οικονομική πραγματικότητα, ενώ συνιστούν καθοριστικό παράγοντα για την προώθηση της δημιουργικότητας και του πολιτισμού.

Επιμέρους στόχοι:

1. Γνωρίζοντας και κατανοώντας (Γνώσεις)

- Να κατανοήσουν την έννοια του υλικού αγαθού.
- Να αντιληφθούν τις διαφορές μεταξύ υλικών και (άυλων) πνευματικών αγαθών.
- Να έρθουν σε επαφή με τις βασικές έννοιες της Πνευματικής Ιδιοκτησίας.
- Να κατανοήσουν τη σημασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και των συγγενικών δικαιωμάτων για τους δημιουργούς, τους δικαιούχους συγγενικών δικαιωμάτων, την καλλιτεχνική δημιουργία, την κοινωνία και την οικονομία.
- Να εξοικειωθούν με την έννοια της Πνευματικής Ιδιοκτησίας στο περιβάλλον του διαδικτύου.
- Να κατανοήσουν την έννοια της προσβολής της Πνευματικής Ιδιοκτησίας.
- Να διακρίνουν τη νόμιμη από την παράνομη χρήση των έργων.
- Να γνωρίσουν τις κυρώσεις που επισύρει η προσβολή της Πνευματικής Ιδιοκτησίας.

2. Διερευνώντας και εντοπίζοντας (δεξιότητες)

- Να εντοπίσουν υλικά αγαθά, τα οποία ενσωματώνουν πνευματικά δικαιώματα.
- Να εξοικειωθούν με διαφορετικές μορφές πνευματικών έργων, όπως γραπτά έργα, προφορικά κείμενα, μουσικές συνθέσεις, θεατρικά έργα, χορογραφίες, οπτικοακουστικά έργα, λογισμικό (προγράμματα Η/Υ), φωτογραφίες, εικαστικά έργα και έργα εφαρμοσμένων τεχνών.
- Να εντοπίζουν τον δημιουργό σε πνευματικά δημιουργήματα και τον δικαιούχο συγγενικών δικαιωμάτων, όπως τον ηθοποιό, τον μουσικό, τον παραγωγό ηχογραφημάτων (CDs) και κινηματογραφικών έργων, τους τηλεοπτικούς και ραδιοφωνικούς οργανισμούς.
- Να εντοπίζουν πνευματικά έργα στο διαδίκτυο

3. Επικοινωνώντας (και συνεργαζόμενοι με τους άλλους)

- Να συνεργαστούν με τους συμμαθητές τους προκειμένου να δημιουργήσουν ένα πνευματικό έργο.
- Να εκφραστούν και να βιώσουν συναισθήματα που απορρέουν από την κλοπή του πνευματικού τους έργου.
- Να ανακοινώσουν τεκμηριωμένα τις απόψεις τους και τα συμπεράσματά τους για το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας και τα συγγενικά δικαιώματα στην ολομέλεια της τάξης και να δεχτούν την κριτική στάση των συμμαθητών τους.
- Να εκτιμήσουν την αξία της συνεργατικότητας και της κοινής προσπάθειας.
- Να αναστοχάζονται και να αξιολογούν τις δράσεις τους.

4. Συνδέοντας (με τη ζωή)

- Να εξοικειωθούν με τη σημασία που έχει η δυνατότητα εκμετάλλευσης των έργων για τους δημιουργούς και για τους δικαιούχους τους με σκοπό τον βιοπορισμό τους.
- Να υιοθετήσουν ως στάση ζωής τη νόμιμη χρήση των πνευματικών δημιουργημάτων.
- Να προβληματιστούν για τις επιπτώσεις που έχει στον δημιουργό ενός έργου η παράνομη χρήση του.

5. Οριζόντιες ικανότητες οι οποίες αναπτύσσονται μέσα από το Πρόγραμμα

- Ανάπτυξη κριτικής ικανότητας και δημιουργικότητα.
- Μεταγνωστικές ικανότητες (μαθαίνω πώς να μαθαίνω).
- Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη.

Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι υλικό σχετικό με το εκπαιδευτικό πρόγραμμα και την πνευματική ιδιοκτησία βρίσκεται διαθέσιμο στην ιστοσελίδα <http://www.copyrightschool.gr/>

Η ιστοσελίδα δημιουργήθηκε από τον Οργανισμό Πνευματικής Ιδιοκτησίας (ΟΠΙ), με την υποστήριξη του Γραφείου Διανοητικής Ιδιοκτησίας της Ευρωπαϊκής Ένωσης (EUIPO) και προσφέρει πλούσιο υλικό σε δασκάλους, μαθητές και γονείς.

Ενδεικτικά αναφέρονται: Οδηγός πνευματικής ιδιοκτησίας για δασκάλους, οδηγός πνευματικής ιδιοκτησίας για μαθητές, ηλεκτρονικά παιχνίδια, γλωσσάρι όρων πνευματικής ιδιοκτησίας, υλικό για χρήση από τους δασκάλους μέσα στην τάξη (σταυρόλεξα, κρυπτόλεξα, κόμικ), animated βίντεο, αφίσες, συχνές ερωτήσεις κ.λ.π.

Γ. Προτεινόμενες δραστηριότητες για τις τάξεις Α΄, Β΄, Γ΄, Δ΄

Μέσα από τις παρακάτω δραστηριότητες δίνεται η δυνατότητα στους μικρούς μαθητές δημιουργώντας οι ίδιοι, να καταλάβουν την έννοια της πνευματικής δημιουργίας, να αγαπήσουν την τέχνη και να καταλάβουν ότι είναι ένα λειτουργικό μέσο έκφρασης. Τους δίνεται επίσης η δυνατότητα να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα τέχνης και πολιτισμού, να συμμετέχουν ενεργά είτε ως αποδέκτες, είτε ως δημιουργοί. Στην εφαρμογή τους αξιοποιούνται η βιωματική προσέγγιση και οι ενεργητικές μέθοδοι μάθησης.

Αφόρμηση για την εισαγωγή στο θέμα μπορεί να αποτελέσει η ώρα των Καλλιτεχνικών, της Μουσικής ή της Ευέλικτης Ζώνης, όπου θα δοθεί η δυνατότητα στους μαθητές να συζητήσουν τους λόγους για τους οποίους αναφέρουμε τα ονόματα των δημιουργών. Έτσι, οι μαθητές μπορούν:

- να ακούσουν ένα μουσικό κομμάτι (αναφέρονται τα ονόματα στιχουργού και συνθέτη)
- να ασχοληθούν με ένα έργο τέχνης (αναφέρεται το όνομα του δημιουργού)
- να παίξουν το ηλεκτρονικό παιχνίδι «Ξανασχεδίασε το χταπόδι», το οποίο είναι διαθέσιμο στην ιστοσελίδα του Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας (ΟΠΙ)
<http://www.copyrightschool.gr/games/game1/el>

Το παιχνίδι συνδυάζει την ευχαρίστηση της δημιουργικής σύνθεσης με την γνώση των κανόνων της πνευματικής ιδιοκτησίας στην πράξη. Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά θα γνωρίσουν μία ορθή διαδικασία σε σχέση με την πνευματική ιδιοκτησία. Θα ζητήσουν και θα λάβουν άδεια για να χρησιμοποιήσουν τον Ορφέα, το Πολυτάλαντο Χταπόδι στην σύνθεσή τους.



Στο τέλος θα αναφέρουν την προέλευση του πρωτότυπου. Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως βάση και για άλλες δράσεις στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού προγράμματος όπως εκθέσεις ή διαγωνισμούς.

- να παρακολουθήσουν την ταινία κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους «Όταν ο Ορφέας δημιουργούσε», η οποία είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα του ΟΠΙ
<http://copyrightschool.gr/index.php/pupils/otan-o-orpheas-dimiourgouse>
- να διαβάσουν ένα παραμύθι (αναφέρεται το όνομα του/της συγγραφέα/-έως και του/της εικονογράφου)
Με αφορμή τα παραπάνω οι μαθητές ευαισθητοποιούνται αναφορικά με τα πνευματικά δικαιώματα και καλούνται να συμμετάσχουν στις παρακάτω δραστηριότητες:
 - να δώσουν εναλλακτικούς τίτλους για το παραμύθι.

- Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να καλέσει τους μαθητές, αφού χωριστούν σε ομάδες, να επιλέξουν ένα τέλος για το παραμύθι.
- Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει 2 επιλογές για διαφορετικό τέλος του παραμυθιού και οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες να αποφασίσουν για το ποιο τέλος θα κρατήσουν.
- Να χωρίσουν το παραμύθι σε τμήματα και κάθε ομάδα να κάνει τη δική της εικονογράφηση (ζωγραφιά, κολλάζ κλπ), κατασκευή μακέτας. Στη συνέχεια μπορεί να γίνει συζήτηση για το αν και ποιά ονόματα πρέπει να αναφερθούν πάνω στη ζωγραφιά/κολλάζ, μακέτα κλπ.
- Ειδικότερα στις μικρές τάξεις του δημοτικού (Α', Β') όπου οι εκπαιδευτικοί επιλέγουν συχνά να διαβάζουν παραμύθια με τους μαθητές μπορεί να γίνει η εξής δραστηριότητα: αφού έχουν αναγνωστεί αρκετά παραμύθια/βιβλία οι μαθητές μπορούν να παίξουν το παιχνίδι «Οι ντετέκτιβς των βιβλίων». Οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες θα καλούνται να αναγνωρίσουν ή/και να εντοπίσουν βιβλία που θα είναι κρυμμένα στο σχολείο. Ως βοηθητικό στοιχείο για την εύρεση των βιβλίων μπορεί να είναι το όνομα του/της συγγραφέα/-έως ή/και του/της εικονογράφου. Η δραστηριότητα θα μπορούσε να προσαρμοστεί ανάλογα για τους μαθητές μεγαλύτερων τάξεων λαμβάνοντας υπόψη τα βιβλία που έχουν αναγνωστεί μέσα στην τάξη, τα βιβλία της σχολικής βιβλιοθήκης (εφόσον υπάρχει) ή τα αγαπημένα βιβλία των μαθητών που έχουν διαβάσει κατά καιρούς. Ειδικά στην τελευταία περίπτωση, η παρουσίαση του θέματος των βιβλίων και των δημιουργών του μπορεί να βοηθήσει ιδιαίτερα στην προώθηση της φιλιαναγνωσίας.
- Δημιουργία κόμικ, αφίσας, παρουσίασης του βιβλίου/παραμυθιού προκειμένου οι μαθητές να έρθουν σε επαφή με διαφορετικά κειμενικά είδη.
- Σύνθεση μουσικής/τραγουδιού με αφορμή το βιβλίο.
- Δραματοποίηση του βιβλίου ή δημιουργία θεατρικής παράστασης στην οποία οι μαθητές μπορούν να μπερδέψουν τις υποθέσεις και τους ήρωες των βιβλίων που έχουν κατά καιρούς διαβάσει.
- Κατασκευή κούκλας για να αποδώσουν την ιστορία του βιβλίου με κουκλοθέατρο.
- Δημιουργία παραμυθιού με αφορμή το χαπάδι, λογότυπο του εκπαιδευτικού προγράμματος του ΟΠΙ.

Οι παραπάνω προτεινόμενες δραστηριότητες αποτελούν ενδεικτικές ιδέες και θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν με τροποποιήσεις τόσο για τα εικαστικά όσο και για τα μουσικά έργα. Ιδανικά προτείνεται η διαθεματική προσέγγιση του θέματος των πνευματικών δικαιωμάτων.

Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

1. Παροχή ερεθισμάτων

Επισκέψεις σε διάφορους επαγγελματικούς χώρους, μουσεία, εκθέσεις, καλλιτεχνικά δρώμενα, εκδρομές στη φύση, κεντρίζουν το ενδιαφέρον των μαθητών, τους δημιουργούν βιώματα και τους ωθούν στη δημιουργική έκφραση αυτών των βιωμάτων (παρατηρούν, αλληλεπιδρούν μέσω της εξερεύνησης, νιώθουν με την αφή το χρώμα, το σχήμα, τον όγκο).

Η δραστηριότητα δεν τελειώνει με τη δημιουργία ενός έργου. Παροτρύνονται ώστε να αλληλεπιδράσουν με το έργο τους, να το χρησιμοποιήσουν και να εκφραστούν και με άλλους τρόπους:

- Να το εμψυχώσουν δημιουργώντας ένα θεατρικό παιχνίδι ή να πλάσουν μια ιστορία
- Με την ολοκλήρωση του θεατρικού παιχνιδιού ή την αφήγηση μιας ιστορίας καλούνται να φτιάξουν κουστούμια, σκηνικά ή να εικονογραφήσουν τη δική τους ιστορία
- Αντίγραφα πινάκων, γλυπτών, εικόνων, φωτογραφιών, ευαισθητοποιούν τους μαθητές και τους διεγείρουν το ενδιαφέρον για δημιουργία.

- Χρήση «άχρηστου υλικού» (οποιοδήποτε αντικείμενο ή υπόλειμμα που δεν έχει καμία αξία και δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί). Είναι σημαντικό οι μικροί μαθητές να μάθουν να συλλέγουν άχρηστα υλικά γιατί έτσι καλλιεργείται το ερευνητικό τους πνεύμα, η δημιουργική τους φαντασία και η ευρηματικότητα. Μην ξεχνάμε ότι κάποιοι μεγάλοι καλλιτέχνες χρησιμοποίησαν το άχρηστο υλικό προκειμένου να δημιουργήσουν τα έργα τους. Πέρα όμως από τη δημιουργία ενός καλλιτεχνικού έργου η χρήση άχρηστου υλικού βοηθά τα παιδιά στην εξέλιξη του λόγου, ενώ η αλληλεπίδραση με άχρηστα και περίεργα υλικά τους δίνει τη δυνατότητα για άπειρες συζητήσεις, πλάσιμο ιστοριών, δημιουργία στίχων και μουσικών ήχων.
- Σενάριο για θεατρική παράσταση: Οι μαθητές μπορούν να φτιάξουν το δικό τους σενάριο είτε διασκευάζοντας γνωστά παραμύθια και μύθους, από την απαγγελία ενός γνωστού ποιήματος, από την ακρόαση ενός μουσικού κομματιού κ.λ.π, είτε αυτοσχεδιάζοντας βασιζόμενοι σε διάφορα ερεθίσματα από την καθημερινότητά τους. Το συγκεκριμένο σενάριο αφού οργανωθεί και δουλευτεί μπορεί και να παιχτεί ως θεατρική παράσταση.
- Δημιουργία βιβλίου. Ενδεικτικές δραστηριότητες για τη δημιουργία βιβλίου:
 - Τα παιδιά φτιάχνουν τη δική τους ομαδική εργασία, την εικονογραφούν, τη δένουν.
 - Ο εκπαιδευτικός ξεκινάει μια ιστορία, τη σταματά και τη συνεχίζουν τα παιδιά
 - Ένα πολύ ενδιαφέρον βιβλίο είναι το εξής: Ξεκινάει το παιδί και ζωγραφίζει μια εικόνα την οποία την παίρνει ένα άλλο παιδί και με ερέθισμα αυτή ζωγραφίζει τη δική του εικόνα. Το επόμενο παίρνει και τις δύο και φτιάχνει τη δική του. Αφού περάσει από όλη την τάξη, φτιάχνουν μια ιστορία διαβάζοντας ο κάθε μαθητής τη δική του ζωγραφιά. Οι ιστορίες δένονται μεταξύ τους και δημιουργείται έτσι ένα ιδιαίτερο και πρωτότυπο βιβλίο.
 - Βιβλίο μπορεί επίσης να φτιαχτεί με ερέθισμα ένα πολύ γνωστό πίνακα ζωγραφικής, ή ένα πολύ γνωστό τραγούδι. Τα παιδιά ατομικά ή ομαδικά καλούνται να γράψουν τη δικιά τους ιστορία.
 - Βιβλίο μπορούν να φτιάξουν για να το κάνουν δώρο στη μαμά τους ή σε έναν συμμαθητή τους που θα έχει γενέθλια.
- Παιχνίδια αντιστοίχισης με έργα γνωστών ζωγράφων, τραγούδια γνωστών συνθετών, ποιήματα-ποιητές, παραμύθια-συγγραφέας.
- Δημιουργία βιβλιόδεντρου: Εθνικοί ποιητές και συγγραφείς, χώρα προέλευσης.
- Δημιουργία ομαδικού παραμυθιού με την κατασκευή βεντάλιας: Η βεντάλια των μικρών δημιουργών.
- Εικονογραφημένο λεξικό με τις έννοιες της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να ενθαρρύνει τους μαθητές να εξερευνούν, να πειραματίζονται και να δημιουργούν ελεύθερα γιατί μόνο τότε κατανοούν τη σημασία της έκφρασης, ευαισθητοποιούνται και έρχονται κοντά στην τέχνη και ως αποδέκτες αλλά και ως δημιουργοί.

Αυτό που πρέπει να γνωρίζουν οι εκπαιδευτικοί είναι ότι στη δημιουργική έκφραση δεν υπάρχει σωστό και λάθος και κάθε προσωπική αυθόρμητη έκφραση είναι αποδεκτή και πρέπει να ενθαρρύνεται.

Σχεδιασμός:

**Δελής Ιωάννης - Σμυρίλιος,
Θωμά Ράλια,
Κουμπούρα Μαρία,
Μητροτόλη Καλλιόπη,
Σουρτζή Μαριάννα,
Χαβιαρά Ελέανα**

Δ. Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τις τάξεις Ε΄, Στ΄

1. Διάκριση υλικής/πνευματικής ιδιοκτησίας

- Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να προσκομίσουν στην τάξη το αγαπημένο τους παιχνίδι και το αγαπημένο τους βιβλίο. Συζήτηση στην τάξη για την έννοια της ιδιοκτησίας.
- Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη με κεντρική έννοια την «ιδιοκτησία». Ο εννοιολογικός χάρτης θα περιλαμβάνει λέξεις σχετικές με την ιδιοκτησία. Ο εκπαιδευτικός εισάγει την έννοια της υλικής και πνευματικής ιδιοκτησίας και γίνεται συζήτηση σχετικά με τις διαφορές των δύο εννοιών.
- Ο εκπαιδευτικός προτρέπει τους μαθητές να εργαστούν ομαδικά και να καταγράψουν σε λίστα υλικά και πνευματικά αγαθά από το χώρο του σπιτιού τους. Ανακοινώνουν στην ολομέλεια τις καταγραφές τους.
- Δίνεται σε κάθε μαθητή φύλλο εργασίας με άσκηση εμπέδωσης:

Κυκλώνω με κόκκινο μολύβι αυτά που είναι ιδιοκτησία και με πράσινο αυτά που είναι πνευματική ιδιοκτησία. Αιτιολογώ την επιλογή μου.



- Στη συνέχεια οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες στο εργαστήριο Η/Υ μπορούν να δημιουργήσουν μια ηλεκτρονική παρουσίαση, στην οποία να αποδίδεται η διαφοροποίηση των εννοιών με εικόνες.










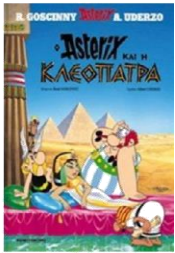


2. Μορφές Πνευματικής Ιδιοκτησίας

- Στο σημείο αυτό προβάλλεται το λογότυπο που έχει σχεδιαστεί αποκλειστικά για το Πρόγραμμα (Ορφέας, το Πολυτάλαντο Χταπόδι) προκειμένου ο εκπαιδευτικός να βοηθήσει τους μαθητές να αντιληφθούν το πλήθος και το είδος των έργων που προστατεύονται από την Πνευματική Ιδιοκτησία. Στη συνέχεια δημιουργείται πίνακας, στις στήλες του οποίου αναφέρονται τα είδη των έργων που προστατεύονται από την Πνευματική Ιδιοκτησία και οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν τον τίτλο ενός έργου και να τον γράψουν κάτω από την κάθε στήλη. Η πρόταση αυτή θα μπορούσε να υλοποιηθεί σε ομάδες και να ανακοινωθούν τα ευρήματα της κάθε ομάδας στην ολομέλεια.



- Ο εκπαιδευτικός μοιράζει σε όλους τους μαθητές φύλλο εργασίας με άσκηση αντιστοίχισης:

Αντιστοιχίζω τις παρακάτω εικόνες με τα έργα Πνευματικής Ιδιοκτησίας. Γράφω κάτω από κάθε εικόνα τι έργο είναι.

Ζωγραφικός πίνακας	   
Γλυπτό	
Θεατρικό κείμενο	
Μουσική σύνθεση	   
Ποίημα	
Φωτογραφία	
Χαρακτικό	
Χάρτης	   
Γραπτό κείμενο	
Εικονογράφηση	
Τραγουδιστής	
Χορός	
Κουκλοθέατρο	
Κιθαρίστας	

- Ο εκπαιδευτικός προκειμένου να εξοικειωθούν οι μαθητές με τις διαφορετικές μορφές έργων τέχνης φέρνει ή τους ζητά να φέρουν στην τάξη, βιβλία, cd με μουσική ή ταινίες, φωτογραφίες από πίνακες, βιντεοπαιχνίδια ή άλλα έργα Πνευματικής Ιδιοκτησίας. Ζητά από τους μαθητές να αναζητήσουν τα ονόματα των δημιουργών, τον τίτλο και την ημερομηνία δημιουργίας του κάθε έργου και των δικαιούχων. Ο εκπαιδευτικός εξηγεί γιατί είναι σημαντικό για τον δημιουργό να φαίνεται το όνομά του πάνω στο έργο του. Ρωτάει τους μαθητές πώς φαντάζονται ότι πληρώνονται οι δημιουργοί και εξηγεί π.χ. τη σχέση του δημιουργού με τον εκδότη και αυτών με τον τελικό καταναλωτή. Βάζει τα παιδιά να σκεφτούν διάφορους τρόπους με τους οποίους οι δημιουργοί βγάζουν τα προς το ζην.

Καταγράφονται οι ιδέες τους στον πίνακα ή σε σχετικό πρόγραμμα Η/Υ.

- Κατασκευή ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού από τους μαθητές με κάρτες στις οποίες θα αναφέρονται τα είδη των έργων που προστατεύονται από την Πνευματική Ιδιοκτησία και τίτλοι σχετικών έργων.
- Οι μαθητές επιλέγουν μια τηλεοπτική διαφήμιση και αναγνωρίζουν ποια κομμάτια μπορούν να προστατευτούν με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας και συγγενικά δικαιώματα. Στη συνέχεια θα προσπαθήσουν να δημιουργήσουν ένα διαφημιστικό σποτ για ένα φανταστικό προϊόν. Το σποτ μπορεί να περιλαμβάνει ένα κείμενο για την προώθηση του προϊόντος, μια εικαστική δημιουργία, όπως μια αφίσα ή ένα ηχητικό κείμενο.

3. Ποιος προστατεύεται με το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας και τα συγγενικά δικαιώματα;

- Προσβολή του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας και των συγγενικών δικαιωμάτων

- Ο εκπαιδευτικός φέρνει μια ανώνυμη παιδική ζωγραφιά και ρωτά τους μαθητές αν έχει σημασία ποιος την έχει φτιάξει. Αν τα παιδιά απαντήσουν πως δεν έχει σημασία ποιος την έφτιαξε, τους ανακοινώνει πως αυτή η ζωγραφιά πήρε το πρώτο βραβείο σε έναν διαγωνισμό αλλά επειδή το παιδί που την έκανε δεν έγραψε το όνομά του, δεν πήρε ποτέ το βραβείο.
- Ο εκπαιδευτικός αναφέρει επιπλέον ότι ένα άλλο παιδί από αυτό που την έφτιαξε, έβαλε το δικό του όνομα και πήρε το βραβείο. Ακολουθεί συζήτηση για την πράξη αυτή.
- Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει ένα άρθρο από μια σχολική εφημερίδα που έγραψαν παιδιά ενός άλλου σχολείου και τους ζητά να βάλουν το όνομα του δικού τους σχολείου. Ακολουθεί συζήτηση για το κατά πόσο κάτι τέτοιο θα ήταν δίκαιο.
- Ο εκπαιδευτικός ρωτά τι δημιουργούν οι ίδιοι οι μαθητές που προστατεύεται με δικαίωμα Πνευματικής Ιδιοκτησίας (π.χ. ζωγραφίες, ποιήματα, εργασίες, εκθέσεις κ.α.). Τα καταγράφουν στον πίνακα.
- Προτροπή των μαθητών να εργαστούν ομαδοσυνεργατικά και να δημιουργήσουν τα δικά τους πνευματικά έργα ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους. Διαθεματική προσέγγιση μέσα από το μάθημα της μουσικής, εικαστικών, θεατρικής αγωγής, Η/Υ.
- Παρουσίαση των πνευματικών δημιουργημάτων των μαθητών στην τάξη.
- Βιωματικό - διαδραστικό παιχνίδι στην τάξη για να αντιληφθούν οι μαθητές το θέμα της κλοπής. Αλλάζουν τα ονόματα των δημιουργών των έργων. Συζήτηση για τις σκέψεις και τα συναισθήματα όταν κάποιος κλέβει τα έργα τους και τα παρουσιάζει για δικά του.

- Ηλεκτρονικό παιχνίδι «Το παιχνίδι των συντελεστών» διαθέσιμο στην ιστοσελίδα του ΟΠΙ
<http://www.copyrightschool.gr/games/game3/el>
Το παιχνίδι βοηθά τον μαθητή να διακρίνει τους συντελεστές με δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας σε τρεις δημιουργικές παραγωγές: στην θεατρική παράσταση, στην συναυλία και στο μπλογκ.
- Παρακολούθηση ταινίας κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους «Όταν ο Ορφέας δημιουργούσε», η οποία είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα του ΟΠΙ
<http://copyrightschool.gr/index.php/pupils/otan-o-orpheas-dimiourgouse>
- Ο εκπαιδευτικός μοιράζει στην τάξη το κόμικ «Ο Μάρκος θέλει να σπουδάσει μουσική», διαθέσιμο στην ιστοσελίδα του ΟΠΙ
<http://www.copyrightschool.gr/images/comic.pdf>
Ο εκπαιδευτικός ξεκινάει συζήτηση σχετικά με τα επαγγέλματα δημιουργίας και τέχνης που οι μαθητές θα ήθελαν να ακολουθήσουν όταν θα μεγαλώσουν. Ανταλλάσσονται απόψεις για τους τρόπους με τους οποίους η πνευματική ιδιοκτησία να βοηθήσει τους καλλιτέχνες και δημιουργούς να ζήσουν από το επάγγελμά τους.
- Θεατρικό παιχνίδι «ο πλανόδιος έμπορος» προκειμένου οι μαθητές να αντιληφθούν τις αρνητικές συνέπειες που έχει το παραεμπόριο: Στην τάξη στήνεται με απλά υλικά το σκηνικό: μερικά εμπορικά καταστήματα στη σειρά που πουλούν διάφορα είδη (DVDs με ταινίες ή βιντεοπαιχνίδια, CDs με μουσική, τσάντες, βιβλία κλπ.), ενώ λίγο πιο κάτω έχουν απλώσει την πραμάτεια τους πλανόδιοι πωλητές χωρίς άδεια. Μερικοί μαθητές υποδύονται τους καταστηματάρχες, ενώ κάποιοι άλλοι τους πλανόδιους πωλητές. Κάποιος μαθητής, υποδύμενος τον πελάτη, μπαίνει σε ένα από τα καταστήματα και ρωτάει την τιμή ενός προϊόντος που τον ενδιαφέρει. Ο καταστηματάρχης του λέει μια τιμή, ο πελάτης τον ευχαριστεί και φεύγει δίχως να αγοράσει το προϊόν που επιθυμεί. Στη συνέχεια, ο ίδιος πελάτης πηγαίνει στους πλανόδιους πωλητές, αγοράζει από αυτούς το προϊόν και τη στιγμή που περνάει έξω από το κατάστημα εμφανίζεται ο καταστηματάρχης:

***Κατ:** Συγγνώμη, κύριε, αλλά ήθελα να σας ρωτήσω γιατί προτιμήσατε να αγοράσετε την τσάντα αυτή από τον πλανόδιο εμπόριο και όχι από το κατάστημά μου.*

***Πελ:** Μα είναι πολύ απλό... βρήκα το ίδιο σχέδιο με αυτό που είδα σε εσάς σχεδόν στη μισή τιμή από αυτή που μου είπατε εσείς. Κορόιδο είμαι να το πληρώσω παραπάνω ή νομίζετε ότι μου περισσεύουν τα χρήματα σε αυτές τις δύσκολες εποχές;*

***Κατ:** Ναι... αντιλαμβάνομαι ότι η χαμηλή τιμή ενός προϊόντος είναι ένα πολύ ισχυρό κίνητρο αλλά έχετε μήπως αναρωτηθεί γιατί εγώ είμαι πιο ακριβός από τον πλανόδιο πωλητή; Ας αρχίσουμε από τα βασικά, εγώ έχω άδεια καταστήματος, ενώ εκείνος κατά 90% δεν έχει άδεια πώλησης. Άρα, εγώ έχω πάγια έξοδα, ξέρετε ενοίκιο, ρεύμα. Επιπλέον, εγώ θα σας κόψω απόδειξη για την αγορά σας κάτι που εκείνος δεν θα κάνει. Αυτό σημαίνει ότι εγώ θα αποδώσω τους φόρους που πρέπει στο κράτος, ενώ εκείνος θα κερδίσει όπως λέμε «μαύρα χρήματα», πολύ απλά θα τα βάλει κατευθείαν στην τσέπη του και το κράτος δεν θα μπορέσει να εισπράξει κανέναν φόρο από αυτόν. Και κάτι ακόμα, μήπως αναρωτηθήκατε ποια είναι η ποιότητα του προϊόντος που αγοράσατε; Τα προϊόντα που πουλώ εγώ στο κατάστημά μου είναι αυθεντικά, ενώ οι πλανόδιοι πωλητές πουλούν φτηνές απομιμήσεις, αμφιβόλου ποιότητας... Επομένως, το πιο πιθανό είναι το προϊόν που αγοράσατε σχεδόν στην μισή τιμή να χαλάσει ή να φθαρεί πολύ πιο γρήγορα απ' ό,τι αν αγοράζατε το αντίστοιχο αυθεντικό ακόμα κι αν είναι ακριβότερο.*

Ο πελάτης κοιτάει αποσβολωμένος κατεβάζοντας το κεφάλι από ντροπή.

***Πελ:** Ίσως να έχετε δίκιο...*

Κατ: Σας ευχαριστώ που το αναγνωρίζετε, θα με ευχαριστούσε, όμως, ακόμα περισσότερο αν την επόμενη φορά σκεφτόσασταν από ποιόν θα αγοράσετε τα προϊόντα που χρειάζεστε.

Ακολουθεί συζήτηση στην τάξη σχετικά με το τη σκηνή που εκτυλίχθηκε πιο πριν. Ο εκπαιδευτικός ζητάει από τους μαθητές να αναλογιστούν όλα όσα συνέβησαν και να προσθέσουν και άλλα επιχειρήματα στα λόγια του καταστηματαρχη. Μετά από τον εμπλουτισμό του θεατρικού παιχνιδιού μπορεί αυτό να παρουσιαστεί ξανά εμπλουτισμένο ή/και με όσες αλλαγές έχουν επιλέξει να κάνουν οι μαθητές.

Ως επέκταση της δραστηριότητας προτείνεται ένα ανάλογο θεατρικό παιχνίδι στο οποίο θα «πρωταγωνιστεί» η πώληση παράνομων CD – DVD, φαινόμενο το οποίο έχει γίνει πλέον καθημερινό σε χώρους μαζικής εστίασης. Κρίνεται σκόπιμο μετά το μικρό αυτό θεατρικό παιχνίδι να ακολουθήσει συζήτηση – επέκταση σχετικά με το παράνομο κατέβασμα ταινιών και μουσικής μέσω του διαδικτύου.

Τόσο το θεατρικό παιχνίδι όσο και η συζήτηση που ακολουθεί θα μπορούσαν να είναι η αφορμή για την επίσκεψη ενός δημιουργού, ο οποίος θα ενημερώσει τους μαθητές για τα αποτελέσματα που έχει αυτή η παράνομη δράση στους καλλιτέχνες.

- Ο εκπαιδευτικός αναφέρει ορισμένα παραδείγματα σχετικά με το τι είναι επιτρεπτό και τι όχι βάσει της Πνευματικής Ιδιοκτησίας: Π.χ. Ο Γιάννης ζητά από τον συμμαθητή του να τον βοηθήσει σε μια εργασία/Ο Γιάννης αντιγράφει την εργασία του συμμαθητή του.
- Προβολή video από το YouTube όπως:
<http://www.youtube.com/watch?v=cQ38fOSkuMs>
<http://www.youtube.com/watch?v=lnzDjH1-9Ns>
<http://www.youtube.com/watch?v=Cp1Jn4Q0j6E>
- Ο εκπαιδευτικός φέρνει ένα κείμενο (άγνωστου συγγραφέα) που γράφει κάτι που δεν γίνεται εύκολα πιστευτό (ας πούμε πως υπάρχει έλλογη ζωή στον Άρη). Ακολουθεί συζήτηση με τα παιδιά αν πρέπει να το πιστέψουν ή πρώτα πρέπει να ελέγξουν την πηγή.
- Οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν και να αναφέρουν παραδείγματα κυρώσεων σε περίπτωση που κάποιος προσβάλει την πνευματική ιδιοκτησία τρίτου, όπως αν κάποιος αντιγράψει ένα τραγούδι και το παρουσιάσει ως δικό του, ο δημιουργός (π.χ. ο μουσικοσυνθέτης ή ο στιχουργός) μπορεί να ζητήσει αποζημίωση από τα δικαστήρια.
- Οι μαθητές στο μάθημα της πληροφορικής εξοικειώνονται στην αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο εντοπίζοντας και αναφέροντας πάντα τις πηγές.

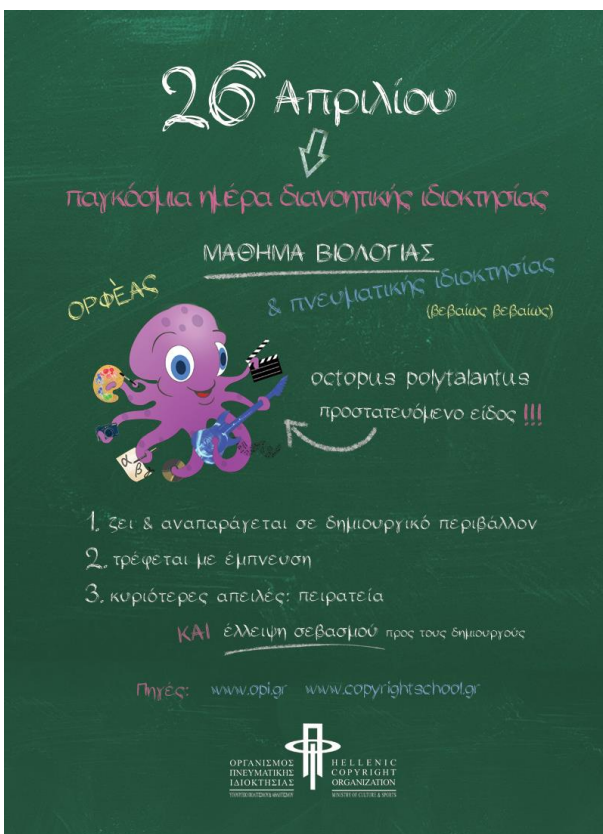
- Δημιουργία σκίτσων για την κλοπή Πνευματικής Ιδιοκτησίας:

Δες μερικά συνθήματα για την κλοπή Πνευματικής Ιδιοκτησίας. Φτιάξε το δικό σου σύνθημα για την προστασία της Πνευματικής Ιδιοκτησίας. Συνόδευσέ το σύνθημά σου με ένα σκίτσο.



- Δημιουργία αφίσας απ' όλη την τάξη για την Παγκόσμια Ημέρα Διανοητικής Ιδιοκτησίας (26 Απριλίου) με σκοπό την προώθηση του προγράμματος σε όλους τους μαθητές του σχολείου.

Παραδείγματα από σχετικές αφίσες του Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας:



Ε. Αξιολόγηση

- Κουίζ για την πνευματική ιδιοκτησία διαθέσιμο στην ιστοσελίδα του ΟΠΙ.
<http://www.copyrightschool.gr/games/game2/el>
Παιχνίδι σε διαδραστικό περιβάλλον.
Ακολουθεί συζήτηση με τους μαθητές με βάση τις ερωταπαντήσεις του κουίζ.
- Σταυρόλεξο και κρυπτόλεξο διαθέσιμα στην ιστοσελίδα του ΟΠΙ.
http://www.copyrightschool.gr/images/crossword_dimotiko.pdf
<http://www.copyrightschool.gr/images/kryptolexo.pdf>

- Άσκηση ακροστιχίδας

Συμπληρώνω τα κενά και βρίσκω στην ακροστιχίδα τη λέξη που κρύβεται.

- | | | |
|--------------------|-----|---|
| Π - - - - - | 1. | Με το διάβασμα το εξασκούμε. |
| Ν - - - - - | 2. | Υπάρχουν σε μια μουσική σύνθεση. |
| Ε - - - | 3. | Το δημιούργημα ενός καλλιτέχνη. |
| Υ - - - - - | 4. | Είναι τα αντίθετα από τα άυλα αγαθά. |
| Μ - - - - - | 5. | Ακούμε συχνά στο ραδιόφωνο. |
| Α - - - - - | 6. | Τέτοιο μνημείο και η Ακρόπολη. |
| Τ - - - - - | 7. | Κινηματογραφική |
| Ι - - - - - | 8. | Χαρακτηρίζεται ό,τι μας ανήκει. |
| Κ - - - - - | 9. | Δικαιούχοι συγγενικών δικαιωμάτων που τραγουδούν |
| Η - - - - - | 10. | Παγκόσμια Διανοητικής Ιδιοκτησίας στις 26 Απριλίου. |

ΣΤ. Επιπρόσθετες δραστηριότητες

- Επίσκεψη μαθητών σε μουσεία, πινακοθήκη, studios κινηματογραφικών ή δισκογραφικών εταιρειών.
- Επίσκεψη των μαθητών στον ΟΠΙ.
- Διαθεματικές προσεγγίσεις μέσω των μαθημάτων των Θρησκευτικών, Ιστορίας, Καλλιτεχνικών, Πληροφορικής, Γλώσσας.
- Επίσκεψη κάποιου δημιουργού στο σχολείο (μουσικός, ζωγράφος, συγγραφέας κτλ.).

Σχεδιασμός:

**Δελής Ιωάννης - Σμυρίλιος,
Θωμά Ράλια,
Κουμπούρα Μαρία,
Σουρτζή Μαριάννα,
Χαβιαρά Ελεάνα**

Βιβλιογραφία

1. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο. *ΦΕΚ 303B/13-03-2003*
2. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Δημοτικό. *ΦΕΚ 303B/13-03-2003*.
3. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). *Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης – Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό (ΠΕ 70)*, τομ. Α. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
4. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). *Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης – Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό (ΠΕ 70)*, τομ. Β. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
5. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). *Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης – Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό (ΠΕ 70)*, τομ. . Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
6. Ιστοσελίδα ΟΠΙ για το εκπαιδευτικό πρόγραμμα <http://www.copyrightschool.gr/>
7. Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας. *Βασικός Οδηγός Για την Πνευματική Ιδιοκτησία*.
8. Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας. *Οδηγός Πνευματικής Ιδιοκτησίας για Δασκάλους*.