

10 SONO
®iginale



GUIDA DIDATTICA



Ministero dello Sviluppo Economico

UIBM

Direzione Generale per la Lotta alla Contraffazione
Ufficio Italiano Brevetti e Marchi

INDICE

INTRODUZIONE AL FENOMENO "CONTRAFFAZIONE"	3
II PROGETTO	4
I CONTENUTI	5
MARCHI E DISEGNI: segni di identità	
BREVETTI: a tutela delle invenzioni	
CONTRAFFAZIONE: impatto e rischi	
DIRITTO D'AUTORE: giù le mani dalle idee!	
LA VALENZA DIDATTICA DEL PROGETTO	6
COME FRUIRE DELLE FOCUS UNIT	7
CONSIGLI METODOLOGICI E SPUNTI PER ATTIVITÀ DIDATTICHE	8
SCUOLA PRIMARIA	9
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	11
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO	13
CONCLUSIONE	15

INTRODUZIONE AL FENOMENO "CONTRAFFAZIONE"

Chi non ha mai acquistato un oggetto falso? Borse, occhiali, cinture e capi di abbigliamento con marchi famosi sfacciatamente imitati, sono quotidianamente in mostra su bancarelle e marciapiedi delle nostre città; la rete pullula di offerte di prodotti "firmati" a prezzi stracciati, per non parlare di cosmetici, medicinali e alimenti di dubbia composizione e provenienza.

Ma quanti hanno piena consapevolezza che si tratta di un vero e proprio reato?

Quanti sanno cosa implica veramente la riproduzione indebita di proprietà industriale?

Il commercio di merci contraffatte e usurpative è un fenomeno ormai così vasto da potersi definire planetario e, purtroppo, in continua e preoccupante ascesa: una vera e propria **economia parallela** a quella legale, che riguarda **qualsiasi categoria merceologica**, dai beni di lusso ai prodotti di uso comune. Di fatto, qualsiasi prodotto cui la proprietà industriale aggiunga valore economico per i titolari dei diritti e crei una differenza di prezzo, viene preso di mira dai contraffattori.

Uno studio dell'OCSE-EUIPO* (Organizzazione mondiale per la cooperazione e lo sviluppo economico - Osservatorio europeo sulle violazioni dei diritti di proprietà intellettuale) sul valore del commercio mondiale di articoli contraffatti, presentato a Parigi nel 2016, parla di **un business ammontante a 338 miliardi di Euro, pari al 2,5% di tutti gli scambi internazionali**, una cifra equivalente al PIL dell'Austria o a quello dell'Irlanda e la Repubblica Ceca messe assieme.

Lo stesso studio sostiene che, **in Europa, le merci contraffatte rappresentano addirittura il 5% di tutte le importazioni, quantificabile in circa 85 miliardi di Euro**. Cifre esorbitanti, che ci danno un'idea di ciò che rappresenti l'industria del falso nel mondo.

La contraffazione è un reato estremamente redditizio e difficile da perseguire penalmente: caratteristiche che l'hanno resa un comparto criminoso particolarmente allettante per la **malavita organizzata**, che lo gestisce ormai quasi totalmente. Ciò che sostanzia la contraffazione e la rende dilagante, però, è l'**acquiescenza dei consumatori**, che "sanno, ma non intendono".

Comprare contraffatto è, infatti, un atto socialmente accettato dai più, qualcosa che "fanno tutti", e quandanche ci sia la percezione che si sta commettendo un reato, è comunque considerato un illecito di scarsa entità, di cui **spesso non si conoscono le gravi ripercussioni sociali ed economiche**.

Questo progetto intende far leva sugli insegnanti e tutti i corpi sociali capaci di stimolare un dialogo costruttivo ed educativo con i giovani, informandoli e sensibilizzandoli in qualità di cittadini e consumatori, perché possano a loro volta farsi vettori di cambiamento sociale.

IL PROGETTO

In tale contesto e nell'ambito del suo impegno nella lotta alla contraffazione, la **Direzione Generale per Lotta alla Contraffazione – Ufficio Italiano Brevetti e Marchi (Ministero dello Sviluppo Economico)**, in collaborazione con le **Associazioni dei Consumatori aderenti al Consiglio Nazionale dei Consumatori e degli Utenti**, dedica ai docenti delle scuole italiane un **progetto di formazione** dal titolo **"Io sono originale!"**, perché capiscano come anche un gesto apparentemente banale e innocuo come l'acquisto di un oggetto falso possa, in realtà, avere implicazioni e responsabilità inimmaginabili.

"Io sono originale!" contempla una **piattaforma digitale**, rivolta agli insegnanti delle **Scuole Primarie e Secondarie di I e II grado e a tutti i corpi sociali capaci di stimolare un dialogo costruttivo ed educativo con i giovani**, attraverso la quale i fruitori potranno:

- **rafforzare le proprie conoscenze in materia di contraffazione,**
- **comprendere il proprio ruolo di consumatori**, in grado di valorizzare la proprietà industriale e titolari del diritto/dovere di difenderla,
- **diventare testimoni di un processo di responsabilizzazione della cittadinanza**, tramite gli studenti.

La piattaforma comprende **4 unità formative**, fruibili da ciascuno individualmente:



1 **MARCHI E DISEGNI:** segni di identità



2 **BREVETTI:** a tutela delle invenzioni



3 **CONTRAFFAZIONE:** impatto e rischi



4 **DIRITTO D'AUTORE:** giù le mani dalle idee!

I CONTENUTI

1 MARCHI E DISEGNI: segni di identità

Quella dei marchi e dei disegni industriali è sicuramente la **categoria di proprietà industriale più colpita dal fenomeno della contraffazione**. L'unità fornisce linee guida per la registrazione di marchi e disegni: una materia complessa e insidiosa che va, pertanto, conosciuta e approfondita. Vengono forniti importanti suggerimenti su come creare un marchio forte ed, eventualmente, accrescerne il potere e la difendibilità, associandolo ad altre forme di protezione.

2 BREVETTI: a tutela delle invenzioni

Il brevetto è una forma di proprietà industriale che **garantisce lo sfruttamento di un'invenzione o di un modello di utilità**, ma è anche un **importante strumento commerciale**, attraverso cui un'azienda può accedere a finanziamenti e concessioni d'uso di altre tecnologie. In questa unità si parla di cosa è possibile brevettare, quali sono i requisiti per la brevettabilità di un'invenzione o un meccanismo innovativo e quali sono i diritti che questa proprietà comporta.

3 CONTRAFFAZIONE: impatto e rischi

L'unità 3 tratta del **fenomeno contraffazione e delle sue innumerevoli conseguenze**. Le prime a essere colpite e danneggiate sono sicuramente le **imprese frodate**, che subiscono una concorrenza sleale da parte di coloro che operano nell'illegalità e non hanno certo interesse a investire in ricerca e qualità del prodotto. Non meno danneggiato risulta, però, lo Stato, a causa del **mancato versamento di imposte dirette e indirette** da parte dei contraffattori, che si traduce in un **ulteriore aggravio fiscale per tutti i cittadini**. La contraffazione implica, inoltre, **perdita di posti di lavoro** regolari e conseguente ricorso al **lavoro nero**, con perdita di sicurezza e diritti. Da ultimo, ma non meno importante, il **pericolo per la salute e l'incolumità del consumatore** che prodotti non conformi alla legge e incuranti di ogni norma di sicurezza costituiscono.

4 DIRITTO D'AUTORE: giù le mani dalle idee!

Anche **le idee hanno un valore e vanno, pertanto, tutelate**. Questa unità intende fare chiarezza su questa forma di PI, ancora troppo spesso avvolta nelle nebbie dell'approssimazione e il sentito dire. Qual è la differenza tra **il diritto d'autore e il copyright**. Quali opere possono essere protette dal diritto d'autore e quali sono gli enti e le istituzioni, a livello nazionale e internazionale, preposti all'accreditamento. Come si acquisisce il diritto d'autore, quanto dura e cosa assicura, in termini morali e patrimoniali... sono tutti argomenti trattati in questa sezione della piattaforma "Io sono originale!"

LA VALENZA DIDATTICA DEL PROGETTO

Il progetto "Io sono originale!" ha **un'importante valenza didattica**. Ogni insegnante, o educatore altro, potrà infatti, in un momento successivo alla propria formazione, trasferire ai propri studenti le conoscenze acquisite.

I giovani rappresentano una parte della società particolarmente incline all'acquisto di merce falsa.

Da una ricerca del Censis** (Centro Studi Investimenti Sociali), effettuata nel 2014 per conto del Ministero dello Sviluppo Economico, emergeva che addirittura il **74,6% dei giovani italiani compra contraffatto**. Le ragioni sono varie: innanzitutto, la scarsa disponibilità economica e un indubbio pragmatismo, che li portano a cercare il risparmio negli acquisti, ma anche l'influsso delle mode, l'emulazione, il tentativo di comunicare attraverso la propria immagine e il forte bisogno di appartenenza che si sperimenta in fase di crescita ma, più di ogni altra cosa, i ragazzi non comprendono appieno la gravità di questo reato, lo sdoganano come "normalità" e ne ignorano totalmente le implicazioni sociali ed economiche.

Compito dell'insegnante sarà, quindi, informare, spiegare e motivare i concetti che intende trasferire, **distaccandosi dai metodi tradizionali di insegnamento** e usando un **linguaggio informale**, mondato di tecnicismi e paroloni ma, soprattutto, **consono alla fascia di età cui si rivolge**.

L'educatore si avvarrà di **esempi**, ricorrerà a **esperienze** personali o mediate da altri e a **contesti situazionali**. Farà uso del **metodo "learning by doing"** (fare per imparare), per sostanziare i propri insegnamenti, perché la scuola, in fondo, altro non è che preparazione alla vita e ricorrerà a **modalità di comunicazione tipiche delle nuove generazioni**, come la **condivisione in rete**.

La piattaforma prevede, infatti, **una gallery**, dove gli insegnanti potranno caricare i migliori elaborati dei loro studenti, mettendoli a disposizione di altri insegnanti, ragazzi e cittadini, che avranno la possibilità di fruirne e di votare i loro preferiti tramite apposizione di like.

Insomma, l'insegnante **sensibilizzerà i ragazzi**, facendo appello alla loro coscienza. Li condurrà per mano nelle loro scelte, alla ricerca dei valori portanti della loro vita futura, aiutandoli a plasmare i loro gusti, a liberarsi da pressioni e interferenze esterne, e a tarare il proprio rapporto con la trasgressione.

COME FRUIRE DELLE FOCUS UNIT

La **fruizione** delle unità formative è **immediata e intuitiva**. Basta selezionare l'unità cui si è interessati, accedere, accettando i termini di utilizzo legale dei materiali, e procedere nello scorrimento delle videate, in avanti o indietro, a proprio piacimento, mediante le rispettive frecce.



per saperne di più

A corredo di alcune videate, sono disponibili dei **"Saperne di più"**, aree di approfondimento, visionabili cliccando sul riquadro stesso.

Tutte le tematiche sono trattate in modo esaustivo, seppur sintetico, e in un linguaggio semplice e immediatamente accessibile anche ai non addetti ai lavori.

Alla fine di ogni unità, è disponibile un **test di verifica**, a soluzione immediata, che fungerà da cartina di tornasole delle conoscenze acquisite. Solamente a fronte di un buon punteggio, attestante il livello di apprendimento raggiunto, si potrà scaricare, per ogni unità, l'**attestato formativo**.

Come precedentemente accennato, la fase di preparazione personale potrà sfociare in un'attività laboratoriale in classe, per erudire gli studenti sugli importanti temi sociali proposti.

Ogni laboratorio, per cui si forniranno consigli operativi in seguito, porterà alla produzione di output digitali, che potranno essere caricati dal docente nella **sezione gallery** della piattaforma.

Sarà sufficiente, infatti, **effettuare il login** (in alto a destra), **inserire i dati delle classi con cui si è lavorato** e seguire, passo dopo passo, le semplici istruzioni riportate, non dimenticando di **compilare la liberatoria** per il trattamento dei dati personali e l'utilizzazione delle immagini caricate.

CONSIGLI METODOLOGICI E SPUNTI PER ATTIVITÀ DIDATTICHE

SCUOLA PRIMARIA

Gli insegnanti della scuola primaria dovranno trasferire agli alunni gli argomenti trattati semplificandoli e usando un **linguaggio adatto ai bambini, facendo esempi**, riferendosi a **situazioni reali** e, se possibile, ricorrendo a **immagini**, in modo da facilitare il più possibile l'accesso a temi e concetti, che potrebbero essere di non immediata comprensione per i più giovani.

ATTIVITÀ 1 IL MARCHIO

Dopo aver introdotto l'argomento "marchi" come segni distintivi e strumenti commerciali, l'insegnante sottoponga agli alunni la seguente situazione: la mamma ha inventato un nuovo biscotto al cioccolato. È così buono che vorrebbe venderlo in qualche negozio. **Disegnate un marchio** per identificare questo nuovo biscotto sul mercato.

È fondamentale che ogni alunno dia libero sfogo alla sua creatività. Quando tutti avranno concluso, i vari disegni dovranno essere sottoposti a votazione democratica. Quello che sarà eletto dal gruppo come migliore, andrà caricato nell'apposita sezione della piattaforma "Io sono originale!". La sana competitività tra i bambini li spingerà a impegnarsi per fare del loro meglio.

ATTIVITÀ 2 LA CONTRAFFAZIONE

Il docente chieda agli alunni di **scrivere un breve racconto** su una brutta esperienza, che è capitata a loro direttamente o che hanno saputo da altri, riguardo all'acquisto di un giocattolo o qualche altro oggetto contraffatto. Questo compito li aiuterà a comprendere meglio gli argomenti trattati e a creare un importante nesso tra quanto insegnato a scuola e la realtà di tutti i giorni.

La storia che l'insegnante riterrà più valida andrà caricata nell'apposita sezione della piattaforma "Io sono originale!".

IO SONO ®iginale

ATTIVITÀ

3

L'AUTENTICITÀ DELLE COSE

Un compito a casa per sensibilizzare l'intera famiglia sull'importanza di non sottovalutare i marchi e l'autenticità degli oggetti. Si chiedi agli alunni di scegliere uno tra i propri giocattoli, in cui sia ben visibile il marchio della Comunità Europea (CE). La stessa cosa dovranno fare i componenti della famiglia con oggetti presenti in ambiente domestico.

Effettuata questa selezione, tutti dovranno posare per un simpatico selfie di gruppo, in compagnia dei propri articoli preferiti "Made in UE!".

Ogni studente dovrà condividere la foto con la classe, che voterà democraticamente quella ritenuta più spiritosa e che meglio mostra il marchio CE. Lo scatto andrà pubblicato sulla piattaforma "Io sono originale!"

ATTIVITÀ

4

IL MIO PUNTO DI VISTA

Dopo aver trattato tutti gli argomenti relativi al fenomeno della contraffazione, l'insegnante potrà distribuire agli alunni dei fogli bianchi, di dimensione A4, e chiedere a ciascuno di scrivere, a caratteri visibili, **una frase** ritenuta significativa, un **pensiero personale** o un **disegno, che abbiano attinenza** con il tema in questione.

Sarà stimolata, così, la **capacità di sintesi**, nel rispetto della libertà di espressione di ciascuno. A lavori ultimati, dovrà essere girato **un breve video** (è più che sufficiente uno smartphone) in cui ogni studente presenterà la propria opera e ne darà spiegazione.

Il video andrà caricato sulla piattaforma "Io sono originale!"

ATTIVITÀ 2 LA CONTRAFFAZIONE

L'insegnante chieda ai ragazzi di mettersi nei suoi panni e di **tenere, a turno, una breve lezione di 5 minuti sul tema della contraffazione**, spiegando ai compagni cosa questo fenomeno implichi e perché non bisognerebbe comprare merce falsa.

Durante le esposizioni, il docente girerà dei video (è più che sufficiente uno smartphone), che saranno poi votati, in forma anonima, da ogni componente della classe, con un punteggio da 1 a 10. Il girato che avrà ottenuto il voto più alto, sarà caricato nell'apposita sezione della piattaforma "Io sono originale!"

Questa prova consentirà agli studenti di ripassare gli argomenti trattati e all'insegnante di verificare il grado di apprendimento raggiunto. Rivedere i filmati, inoltre, sarà per i ragazzi un ottimo modo per migliorare la loro capacità espressiva.

ATTIVITÀ 3 RAP PER LA LEGALITÀ

Un compito a casa per sensibilizzare l'intera famiglia sul tema della contraffazione. Si chieda agli studenti di comporre, con l'aiuto dei genitori o di un fratello maggiore, un breve pezzo RAP, di senso compiuto, sul tema della legalità e di registrarne un video. Il pezzo ritenuto più interessante dal docente, verrà caricato nell'apposita sezione della piattaforma "Io sono originale!"

Questa attività costituirà per i ragazzi un valido esercizio per ripassare quanto appreso in tema di contraffazione, per mettere alla prova la loro capacità di sintesi e, nel contempo, sarà un modo divertente di giocare con la famiglia e di prendere dimestichezza con la lingua italiana.

ATTIVITÀ 4 INSIEME CONTRO IL FALSO

Si chieda agli alunni di esprimere il loro dissenso al fenomeno della contraffazione come preferiscono: con un pensiero, uno slogan, un'immagine, una fotografia... lasciandoli liberi di esprimersi nel modo a loro più congeniale. A lavori ultimati, il docente chieda a tutta la classe di posare per uno scatto in cui gli elaborati appaiano in primo piano. La foto sarà caricata nell'apposita sezione della piattaforma "Io sono originale!"

SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

Vista l'età maggiore di questi studenti, e supponendo che abbiano già avuto esperienze come acquirenti di merce contraffatta, l'insegnante potrà introdurre l'argomento, chiedendo loro quali sono gli oggetti e i prodotti falsi che comprano maggiormente. Chiederà cosa li induce o li ha indotti a preferirli alla merce autentica, se sono a conoscenza di commettere un illecito e, se sì, di che tipo di reato pensano di essere responsabili.

Partendo da situazioni reali e a loro note, li condurranno, passo dopo passo, a **scoprire non solo i molteplici risvolti criminosi di questo fenomeno, ma anche la mentalità e le abitudini su cui fanno leva i contraffattori.**

Il linguaggio sarà naturalmente più evoluto rispetto a quello usato per le scuole primarie e secondarie di I grado, facendo comunque attenzione a spiegare vocaboli o concetti che potrebbero risultare ostici ai ragazzi.

ATTIVITÀ 1 LA CONTRAFFAZIONE

Dopo aver diviso la classe in gruppi di 4/5 studenti, si chiedi loro di immaginarsi giornalisti, di dover **condurre una piccola inchiesta e scrivere un articolo sul tema della contraffazione.**

Il pezzo dovrà essere **corredato di interviste** sulla percezione del problema da parte della cittadinanza. Si raccomandi ai ragazzi di essere educati nei modi e nelle richieste.

Gli studenti saranno così indotti ad analizzare il fenomeno della contraffazione da diversi punti di vista, cercando di comprenderne implicazioni e risvolti. Il migliore elaborato dovrà essere pubblicato, in formato jpeg, sulla piattaforma "Io sono originale!"



ATTIVITÀ 2 IL MARCHIO

Dopo aver introdotto l'argomento "marchi" come segni distintivi e strumenti commerciali, l'insegnante sottoponga agli alunni la seguente situazione: siete appena stati assunti nella sezione marketing di una startup che intende produrre e commercializzare un modello appena brevettato di casco per scooter e desiderate fare una buona impressione sul capo settore. **Ideate e proponete un marchio** per il nuovo prodotto!

Le proposte grafiche saranno vagliate dalla classe, che voterà per alzata di mano la più efficace. L'immagine andrà caricata nell'apposita sezione della piattaforma "Io sono originale!"

Questa attività consentirà agli studenti di applicare quanto appreso a una situazione che potrebbe essere reale, ovviando così al pericolo che tematiche di non immediata utilità, rimangano sterili e siano presto dimenticate.

ATTIVITÀ 3 RACCONTARE PER IMPARARE

Si chiedi agli studenti di **analizzare individualmente il tema della contraffazione, attraverso l'ausilio del web e dei media**, soffermandosi a riflettere su aspetti economici, ma anche sociali.

Ogni studente, in classe, dovrà condividere con i compagni i risultati della sua ricerca.

A lavoro ultimato, andranno tratte delle conclusioni, in forma di decalogo, che dovranno essere esposte in un video, che l'insegnante pubblicherà sulla piattaforma "Io sono originale!"

L'attività indurrà i ragazzi a guardare al problema sotto una luce diversa e con una nuova consapevolezza. Gli studenti impareranno a tradurre l'esperienza in racconto, affinandone la capacità di sintesi e migliorandone la proprietà di linguaggio.

ATTIVITÀ

4

GUARDARE PER CAPIRE

Si chiedi agli studenti di **fotografare degli oggetti o prodotti contraffatti**. Le immagini verranno portate in classe, condivise con i compagni, e sottoposte allo scrutinio dell'insegnante. La foto ritenuta più originale e significativa verrà pubblicata sulla piattaforma "Io sono originale!"

Incanalando la creatività individuale degli studenti in un filone preciso e assolutamente non banale come il fenomeno della contraffazione, il docente aiuterà i ragazzi a guardare le cose da diverse angolazioni, cercando di capire a cosa alludono, cosa raccontano e cosa, invece, celano. In altre parole, insegnerà loro a confrontarsi con questo fenomeno e a interrogarsi sull'inevitabile impatto che ognuno di noi ha su di esso.





CONCLUSIONE

In conclusione, possiamo dire che il presente progetto di formazione rappresenta non solo un'importante **fonte di conoscenza** del fenomeno "contraffazione", ma una **lezione civica** e, ancor più, un'**opera di sensibilizzazione**, rivolta agli **insegnanti ed educatori in genere, e di conseguenza agli studenti, come cittadini**. Cittadini, di volta in volta, lesi come **proprietari dei diritti di proprietà industriale**, perché direttamente danneggiati nei loro interessi; come **produttori**, perché sottoposti a concorrenza sleale; come **contribuenti**, perché gravati dei tributi evasi dall'industria del falso; come **lavoratori**, perché scippati di occasioni di lavoro regolare a causa del ricorso al lavoro in nero e, più che mai, come **consumatori**, la cui incolumità e salute sono troppo spesso messe a repentaglio dall'acquisto di merci contraffatte.

Il progetto "Io sono originale!" è un modo per indurre la popolazione a **prendere coscienza** di un fenomeno dalle derive tentacolari e pericolose, perché si possa attuare il **cambiamento sociale necessario a sconfiggere il crimine della contraffazione**.