

ideas  
powered



# 21 ΗΜΕΡΕΣ

ΓΙΑ ΜΙΑ ΠΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΖΩΗ

- Βοηθώντας τους μαθητές να εκτιμήσουν την αξία της δημιουργικότητας -



**EUIPO**

ΓΡΑΦΕΙΟ ΔΙΑΝΟΗΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ  
ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΕΝΩΣΗΣ



“

«Κάθε παιδί είναι καλλιτέχνης. Το θέμα είναι να παραμείνει καλλιτέχνης και όταν μεγαλώσει.»

Πάμπλο Πικάσο

«Δημιουργικότητα είναι ο συνδυασμός ευφυΐας και διασκέδασης.»

Άλμπερτ Αϊνστάιν

«Απλώς και μόνο επειδή κάτι δεν κάνει ό,τι το προορίζετε να κάνει δεν σημαίνει ότι είναι άχρηστο.»

Τόμας Άλβα Έντισον

«Η δημιουργικότητα είναι το αποτέλεσμα της σύγκρουσης ιδεών.»

Ντονατέλα Βερσάτσε

«Η δημιουργικότητα δεν εξαντλείται Όσο περισσότερη χρησιμοποιείς, τόσο περισσότερη έχεις.»

Μάγια Αγγέλου

«Μερικοί άνθρωποι σκέφτονται τα πράγματα όπως είναι και ρωτάνε «γιατί». Εγώ τα ονειρεύομαι όπως θα ήθελα να είναι και σκέφτομαι «γιατί όχι».

Τζορτζ Μπέρναρντ Σω

«Δημιουργικότητα είναι απλώς να συνδέεις πράγματα.»

Στιβ Τζομπς

”

Στον κόσμο που ζούμε σήμερα, η δημιουργικότητα και η καινοτομία παίζουν σημαντικό ρόλο σε καθετί που κάνουμε.

Συμπληρώστε αυτό το ημερολόγιο για 21 ημέρες και αναπτύξτε τη συνήθεια της δημιουργικότητας.

Αφού ολοκληρώσετε όλες τις δραστηριότητες του ημερολογίου σας, ζητήστε από τον δάσκαλο ή τη δασκάλα σας και από έναν από τους γονείς σας να υπογράψουν το πιστοποιητικό στην τελευταία σελίδα και ζητήστε το βραβείο σας.

Ημέρα

1

## Σχεδίασε ένα μπλουζάκι που θα ήθελες να φοράς στο σχολείο

**Σκέψου το αγαπημένο σου μπλουζάκι:**

Τι χρώμα είναι;

.....

Τι έχει γραμμένο πάνω του;

.....

Τι εικόνα έχει;

.....

**Κράτησε σημειώσεις για το δικό σου σχέδιο:**

Τι θέλεις να απεικονίσει;

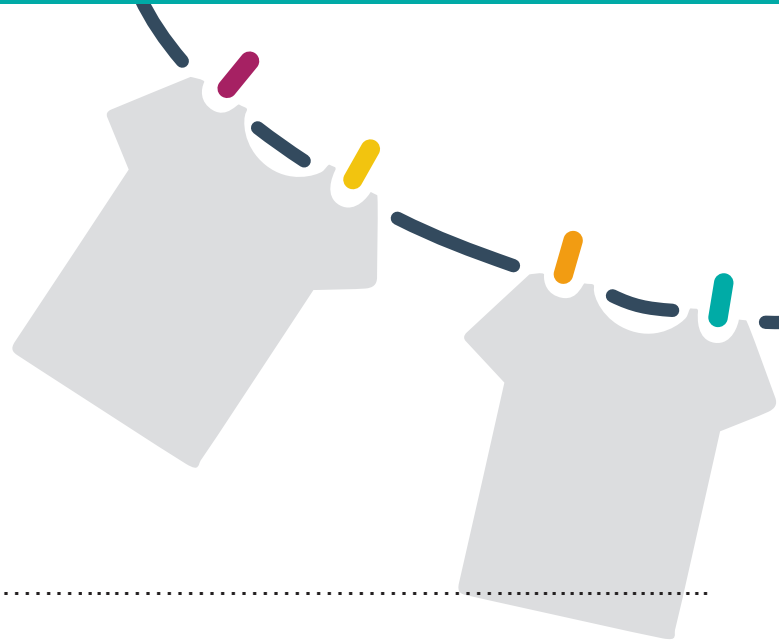
.....

Ποιες λέξεις θα χρησιμοποιήσεις;

.....

Τι εικόνα θα χρησιμοποιήσεις;

.....



Αυτό είναι ένα πρωτότυπο σχέδιο που δημιουργήθηκε από .....

ΧΡΗΣΙΜΗ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ

Μπορείς να προστατεύσεις τα πρωτότυπα σχέδια με εργαλεία προστασίας της διανοητικής ιδιοκτησίας.

Ημέρα

2

## Τύπωσε δύο φωτογραφίες που σου αρέσουν

1. Διάλεξε από το τηλέφωνό σου μια φωτογραφία που τράβηξες.
2. Τύπωσέ τη και κόλλησέ τη στο πλαίσιο. Γράψε έναν τίτλο.
3. Γράψε το όνομά σου κάτω από τη φωτογραφία.
4. Ζήτησε από έναν φίλο ή μία φίλη να τυπώσει για σένα μια φωτογραφία από το κινητό του/της.
5. Κόλλησέ τη στο άλλο πλαίσιο και γράψε για αυτήν έναν τίτλο.
6. Γράψε το όνομα του φίλου ή της φίλης σου κάτω από τη φωτογραφία.



Blank area for the first photo, featuring a yellow banner at the top and a dashed-line border.

Blank area for the second photo, featuring a yellow banner at the top and a dashed-line border.

© .....

© .....

Ημέρα

3

## Δημιούργησε ένα πρωτότυπο έργο που έχει σχέση με το **ΧΘΕΣ**

Σκέψου κάτι **πολύ καλό** ή **πολύ κακό** που σου συνέβη χθες. Κλείσε τα μάτια σου και φαντάσου ότι συμβαίνει ξανά.

Τι βλέπεις; .....

Τι ακούς; .....

Πώς νιώθεις; .....

Κράτησε σημειώσεις χρησιμοποιώντας λέξεις ή εικόνες.

Χρησιμοποίησε τις σημειώσεις σου για να δημιουργήσεις ένα πρωτότυπο έργο. Αυτό μπορεί να είναι:

- ένα σχέδιο
- μία ιστορία
- ένα ποίημα
- ένα τραγούδι
- μια ιστορία καρτούν
- ένα βίντεο

© .....

Αυτή είναι η πρωτότυπη δημιουργία μου!

ΧΡΗΣΙΜΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ

Δεν μπορείς να προστατεύσεις τις ιδέες. Μπορείς να προστατεύσεις την έκφρασή τους σε έργα τέχνης, ιστορίες, ποιήματα, τραγούδια, ταινίες, βιντεοπαιχνίδια, λογισμικό κ.λπ. μέσω των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας.

Ημέρα

4

## Γέμισε την καρδιά με πράγματα που αγαπάς

Χρησιμοποίησε χρώματα και γραμματοσειρές για να εκφράσεις τα συναισθήματά σου.

Χρησιμοποίησε: • λέξεις, φράσεις, προτάσεις  
• εικόνες  
• σύμβολα

Χρησιμοποίησε: • ανθρώπους, μέρη, ζώα, αντικείμενα,  
πράγματα που σου ανήκουν  
• μουσική, ταινίες, βιβλία, παιχνίδια  
• δραστηριότητες



### ΣΚΕΨΟΥ!

Πώς θα ένιωθες  
αν ο δάσκαλος ή η  
δασκάλα σου το δημοσίευε  
στον ιστότοπο του σχολείου  
χωρίς να σε ρωτήσει;

ΧΡΗΣΙΜΗ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ

Το σχολείο σου δεν μπορεί να δημοσιεύσει ή να αντιγράψει το έργο σου χωρίς την άδειά σου.

Ημέρα  
5

## Σχεδίασε ένα λογότυπο που σε αντιπροσωπεύει

Κοίταξε γύρω σου και διάλεξε τρία λογότυπα που σου αρέσουν. Αντίγραψε τα λογότυπα.



Λογότυπο = σχέδιο



Λογότυπο = λέξη



Λογότυπο = λέξη + σχέδιο



Τι θέλεις να πεις για τον εαυτό σου με αυτό το λογότυπο; Κράτησε σημειώσεις:

Σχεδίασε το λογότυπό σου:

Ημέρα

6

## Βάλε τη δική σου σφραγίδα σε ένα εμπορικό σήμα

Εμπορικά σήματα υπάρχουν παντού γύρω μας. Ρίξε μια ματιά στην κουζίνα σου και κάνε μια λίστα των εμπορικών σημάτων που υπάρχουν στα τρόφιμα. Αναζήτησε το σύμβολο των εμπορικών σημάτων.



Αντίγραψε ή κόλλησε εδώ ένα εμπορικό σήμα τροφίμου. Πώς θα μπορούσες να το βελτιώσεις; Κράτησε σημειώσεις.



Ημέρα

7

## Σχεδίασε την ιδανική κρεβατοκάμαρα

**Μέτρησε την κρεβατοκάμαρά σου και σχεδίασε το περίγραμμά της στο χαρτί μιλιμετρέ.**

Ποια αντικείμενα είναι απαραίτητα στο δωμάτιό σου;

.....

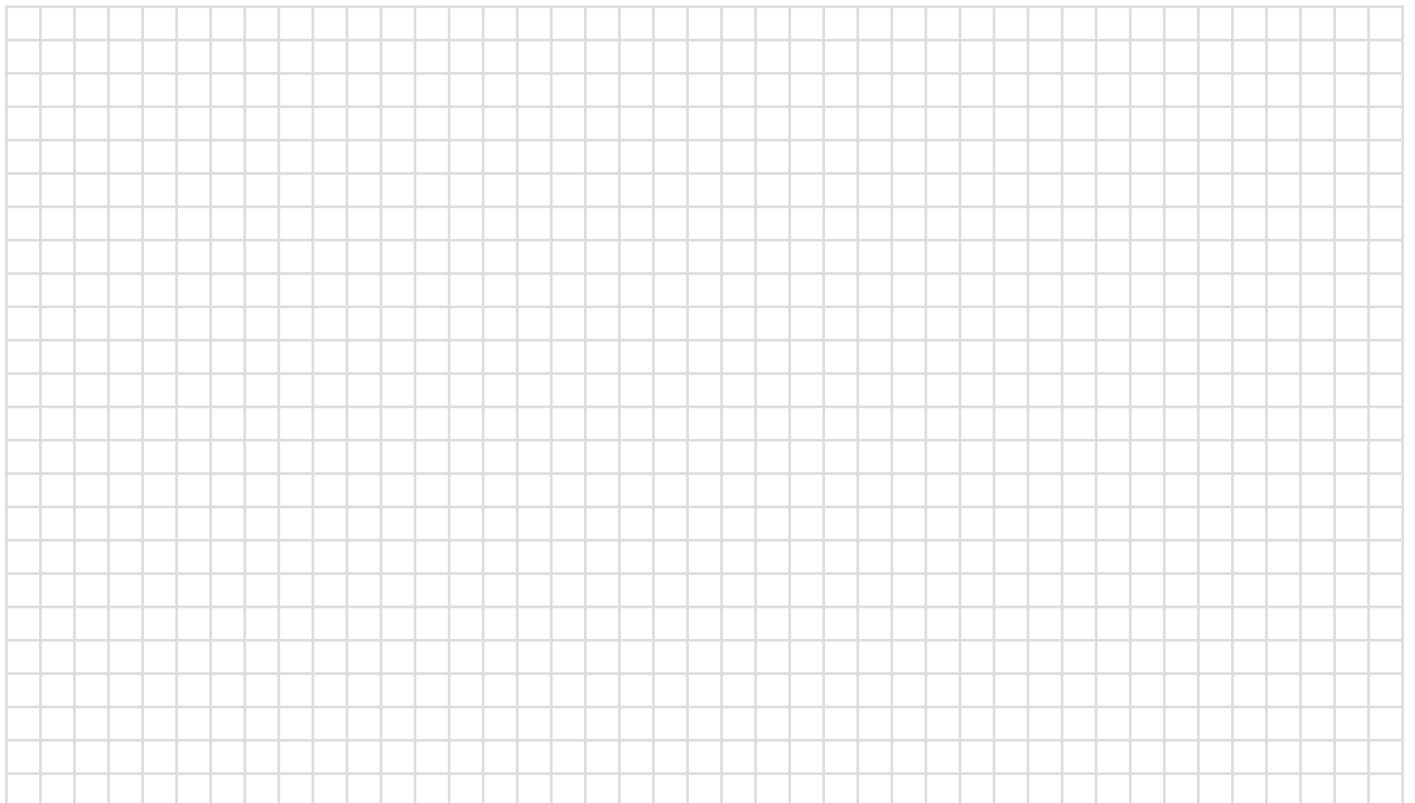
Πώς μπορείς να αλλάξεις τον σχεδιασμό τους ώστε να σου ταιριάζουν καλύτερα;

Ποια είναι η καλύτερη θέση για αυτά; Ζωγράφισέ τα στο σχέδιο.

Ποια αντικείμενα θα ήθελες να έχεις στο δωμάτιό σου; Σημείωσέ τα κατά σειρά σπουδαιότητας:

1. .... 2. .... 3. .... 4. .... 5. .... 6. ....

Ζωγράφισέ τα στο σχέδιο.



Σύγκρινε το σχέδιό σου με το σχέδιο ενός φίλου ή μιας φίλης. Τι φανερώνουν για σας οι ιδανικές σας κρεβατοκάμαρες;

**Η δική μου** .....

**Του φίλου ή της φίλης μου** .....

ΧΡΗΣΙΜΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ

Τα σχέδια είναι μια μορφή έκφρασης της δημιουργικότητάς σου. Μπορείς να δημιουργήσεις κάτι πολύ εντυπωσιακό ακόμη και σε έναν μικρό χώρο.

Ημέρα

8

## Σκέψου μια νέα εφεύρεση για το σπίτι σου

Ποια δουλειά του σπιτιού μισείς πραγματικά;

.....

Τι ακριβώς μισείς στη δουλειά αυτή;

.....

Ποιες λύσεις θα μπορούσε να προσφέρει μια εφεύρεση;

.....

**Σχεδίασε και ονόμασε την εφεύρεσή σου.**

Μερικές φορές αρκεί μια στιγμή έμπνευσης για να κατεβάσεις μια τρομερή ιδέα, αλλά χρειάζονται πολλές δοκιμές για να μετατρέψεις αυτή την ιδέα σε μια χρήσιμη εφεύρεση. Οι εφευρέτες χρειάζονται κάποια ανταμοιβή για όλον τον χρόνο και τα χρήματα που ξοδεύουν για να αναπτύξουν τις ιδέες τους. Γι' αυτό μπορούν να κατοχυρώνουν τις εφευρέσεις τους με διπλώματα ευρεσιτεχνίας.

Πληροί η εφεύρεσή σου τις τρεις απαιτήσεις για να λάβει δίπλωμα ευρεσιτεχνίας;

- Είναι πραγματικά νέα; .....
- Είναι επινοητική; .....
- Θα μπορούσε να κατασκευαστεί και να χρησιμοποιηθεί; .....

Ημέρα

9

## Επινόησε μια εφαρμογή που θα χρησιμοποιείς στο σχολείο

**ΣΕ ΠΟΙΟΝ** απευθύνεται; (ηλικίες).....

**ΓΙΑΤΙ;** Ποιος είναι ο σκοπός της εφαρμογής; Να .....

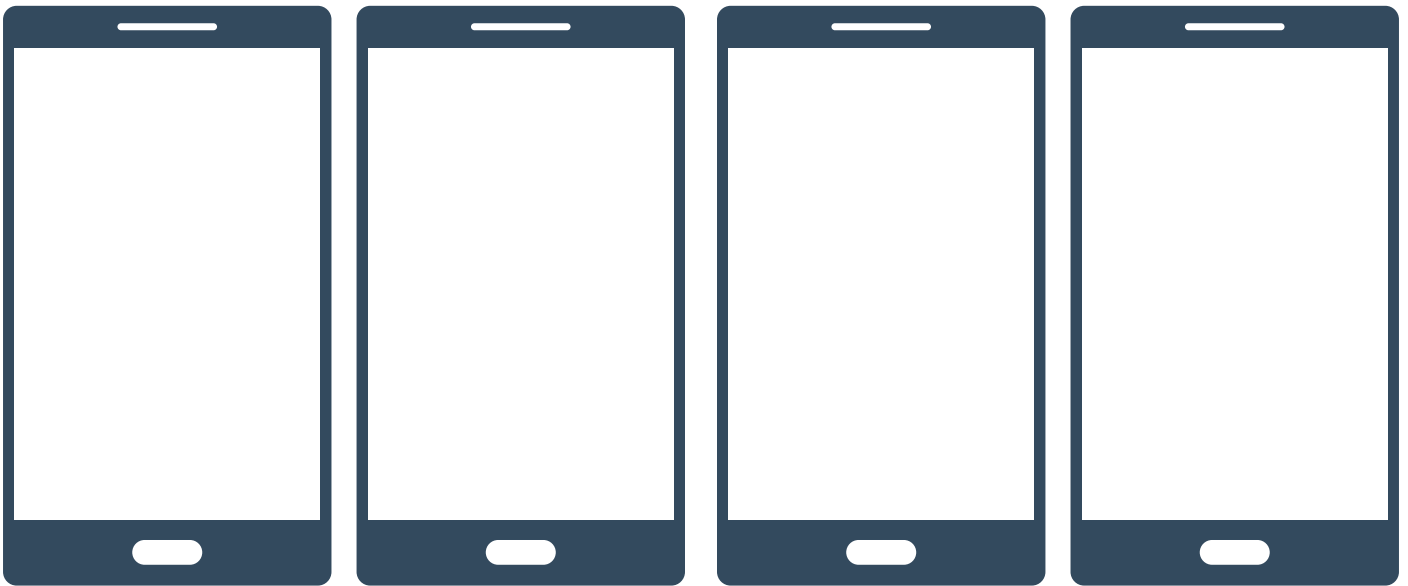
**ΤΙ;** Γράψε μια σύντομη περιγραφή του τι κάνει: .....

**ΠΩΣ** λειτουργεί;

κάμερα  σάρωση  δακτυλογράφηση  έλεγχος με τη φωνή  GPS

έλεγχος με κλίση της συσκευής  άλλο .....

**ΜΕ ΤΙ** θα μοιάζει; Σχεδίασε την εφαρμογή σου στις οθόνες:



### ΜΗΝ ΑΝΤΙΓΡΑΦΕΙΣ!

Πολλές «νέες» εφαρμογές είναι παραλλαγές ιδεών που χρησιμοποιούμε ήδη. Να είσαι όσο μπορείς πιο πρωτότυπος/η. Προσπάθησε να μην αντιγράψεις μια ιδέα που είναι δημοφιλής αυτή τη στιγμή.

**Βάλε την υπογραφή σου:**

Βεβαιώνω ότι αυτή η εφαρμογή είναι πρωτότυπη ιδέα μου! .....

ΧΡΗΣΙΜΗ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ

Μην ξεχνάς ότι δεν μπορείς να προστατεύσεις μια ιδέα! Εάν έχεις μια πραγματικά καλή καινούρια ιδέα για μια εφαρμογή, γράψε τον κώδικα και αποθήκευσέ τον στον υπολογιστή σου. Τότε μπορείς να την προστατεύσεις με **πνευματικά δικαιώματα**.

Ημέρα  
10

## Ζήτα από έναν φίλο ή φίλη να δημιουργήσει μια καταχώριση ιστολογίου «Εδώ και τώρα»

Ζήτα από έναν φίλο ή φίλη να γράψει ένα ιστολόγιο (μπλογκ) με τους παρακάτω τίτλους. Μπορεί να χρησιμοποιήσει χρώματα και εικόνες για να εκφράσει συναισθήματα και ιδέες.

«Εδώ και  
τώρα»

- τι φοράω
- τι αισθάνομαι
- τι χρειάζομαι

- τι ακούω
- τι βλέπω
- τι θέλω

- τι καιρό κάνει
- τι σκέφτομαι
- τι ελπίζω

Τύπωσέ το και κόλλησέ το εδώ.

Γράψε το όνομα του φίλου ή της φίλης σου και το έτος.

© .....

Ρώτα τον φίλο ή τη φίλη σου αν μπορείς να το αντιγράψεις και δείξε το στην τάξη σου.

ΧΡΗΣΙΜΗ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ

Εάν δημιουργήσεις υλικό στο Διαδίκτυο (π.χ. ιστολόγιο, ιστότοπο, βιντεοκλίπ), μπορείς να προστατεύσεις τη διανοητική ιδιοκτησία σου ώστε να μην μπορεί κανείς να τη χρησιμοποιήσει χωρίς να σε ρωτήσει.

Ημέρα

11

## Σχεδίασε ένα νέο αθλητικό είδος για ένα άθλημα που σου αρέσει

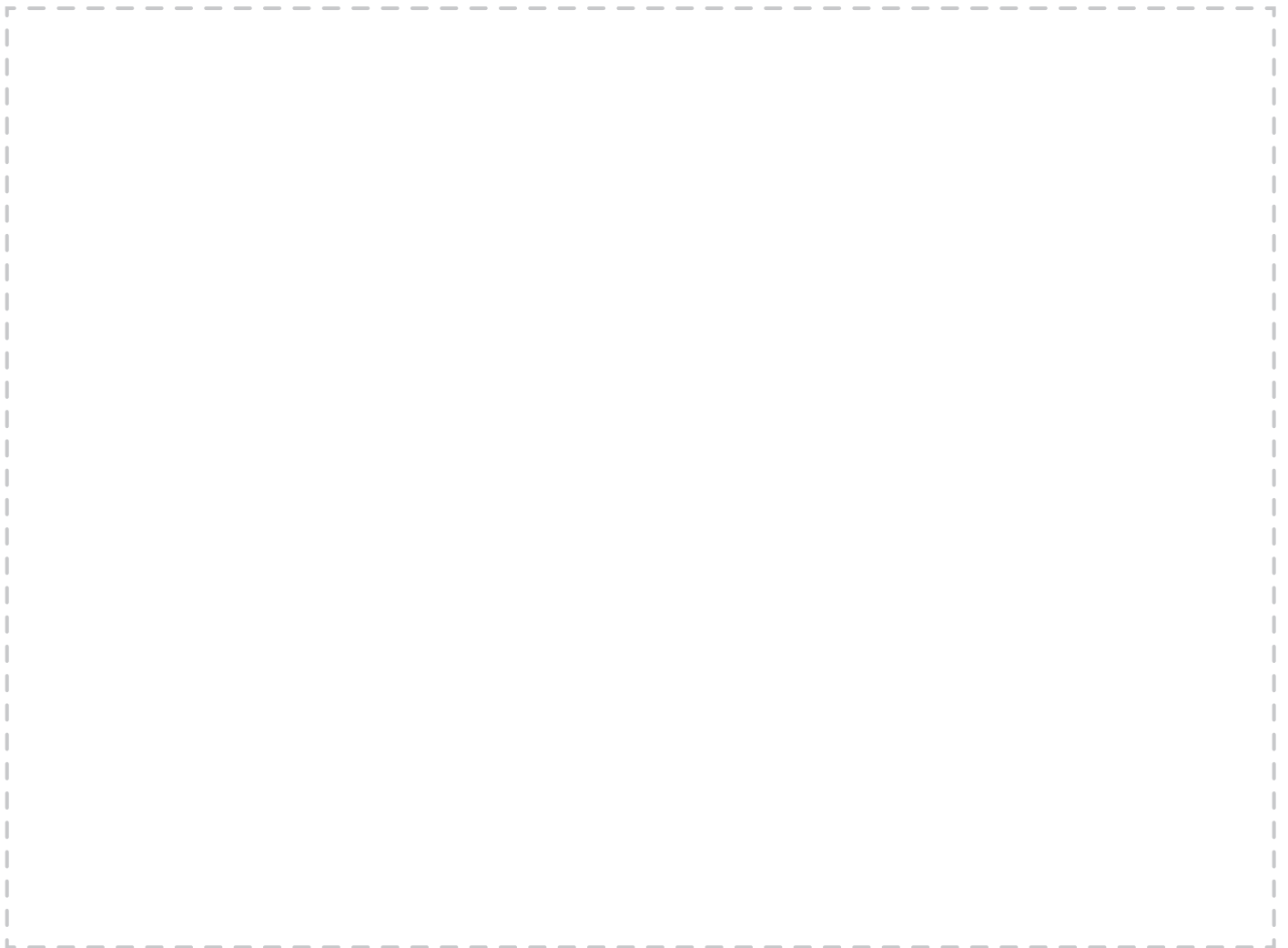
Άθλημα: .....

Εξοπλισμός ή ρούχο που θα ήθελες να βελτιώσεις: .....

Η βελτίωση που θέλεις να κάνεις έχει σχέση με την ασφάλεια ή την απόδοση; .....

Γιατί είναι σημαντικό να ξανασχεδιαστεί; .....

**Σχεδιάσέ το και ονόμασε τις βελτιώσεις.**



**Δείξε το σχέδιό σου σε έναν φίλο ή φίλη και συζήτησέ το.**

**Πιστεύεις ότι το σχέδιο του φίλου ή της φίλης σου είναι νέο;**

**Γιατί; Γιατί όχι;**

ΧΡΗΣΙΜΗ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ

Μπορείς να κατοχυρώσεις ένα νέο σχέδιο εάν το σχήμα του ή το μοτίβο του είναι νέο ή εάν έχει χρησιμοποιηθεί νέα τεχνική για την κατασκευή του. Εάν θέλεις να κατοχυρώσεις ένα σχέδιο, κάν'το πριν το δείξεις σε άλλους.

Ημέρα  
12

## Δημιούργησε ένα εμπορικό σήμα για το αθλητικό είδος σου

Σκέψου μια ονομασία για το νέο αθλητικό σου είδος: .....

Τι μήνυμα θέλεις να περάσεις στους πελάτες; .....

Αναζήτησε χρώματα, σχήματα και φράσεις για να χρησιμοποιήσεις στο εμπορικό σου σήμα.

### Σχεδίασε ένα εμπορικό σήμα

*Καταιγισμός ιδεών*

**Δείξε το εμπορικό σου σήμα σε έναν φίλο ή φίλη και ζήτησέ του/της να σου προτείνει πώς  
θα μπορούσες να το βελτιώσεις. Σχεδιάσέ το ξανά.**

*Προτάσεις*

**ΧΡΗΣΙΜΗ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ**

Τα εμπορικά σήματα βοηθούν στην εμπορική προώθηση των προϊόντων. Ξεχωρίζουν τα είδη ενός πωλητή από τα είδη ενός άλλου πωλητή και βοηθούν στην αναγνώριση των προϊόντων. Ένα καλό εμπορικό σήμα θα πρέπει να είναι εύκολο να το θυμάσαι.

Ημέρα  
13

## Επινόησε ένα σλόγκαν και σχεδίασε μια διαφήμιση για το αθλητικό είδος σου

ΣΛΟΓΚΑΝ:

Σχεδίασε ένα σύντομο διαφημιστικό βίντεο χρησιμοποιώντας το σλόγκαν σου.

Σκηνικό: .....

Χαρακτήρες: .....

Σχεδίασε τις σκηνές.

Σκηνή .....	Διάρκεια .....	Σκηνή .....	Διάρκεια .....	Σκηνή .....	Διάρκεια .....
Σημειώσεις		Σημειώσεις		Σημειώσεις	
Σκηνή .....	Διάρκεια .....	Σκηνή .....	Διάρκεια .....	Σκηνή .....	Διάρκεια .....
Σημειώσεις		Σημειώσεις		Σημειώσεις	

Ημέρα  
14

## Σχεδίασε μια τούρτα για τα γενέθλιά σου



Όνομα: .....

Χρώμα: .....

Σχήμα: .....

Διακοσμητικά: .....

Υλικά:

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Σχεδίασε την τούρτα σου.



Ημέρα  
15

## Γράψε το σενάριο μιας σκηνής για μια παράσταση ή ταινία

1. Σκέψου μια αστεία εμπειρία σου.
2. Κλείσε τα μάτια σου και παίξε την σκηνή στο μυαλό σου.
3. Άνοιξε ένα έγγραφο στον υπολογιστή σου. Γράψε τον τίτλο στο πάνω μέρος.
4. Ποια άτομα ήταν στη σκηνή; Γράψε τα ονόματά τους στα αριστερά.
5. Γράψε ένα προσχέδιο του διαλόγου. Διάβασέ το δυνατά και διόρθωσέ το. Κάνε το ίδιο 10 φορές!

Τύπωσε το τελικό σενάριο και κόλλησέ το εδώ.

© .....

Θα ήθελες να παίξεις τη σκηνή σου στην τάξη; Γιατί; Γιατί όχι;

.....

Θα έδινες σε μια άλλη τάξη την άδεια να εκτελέσει και να κινηματογραφήσει τη σκηνή σου; Γιατί; Γιατί όχι;

.....

## Δημιούργησε το προσχέδιο ενός νέου βιντεοπαιχνιδιού

Είδος παιχνιδιού: .....

Πού εκτυλίσσεται; .....

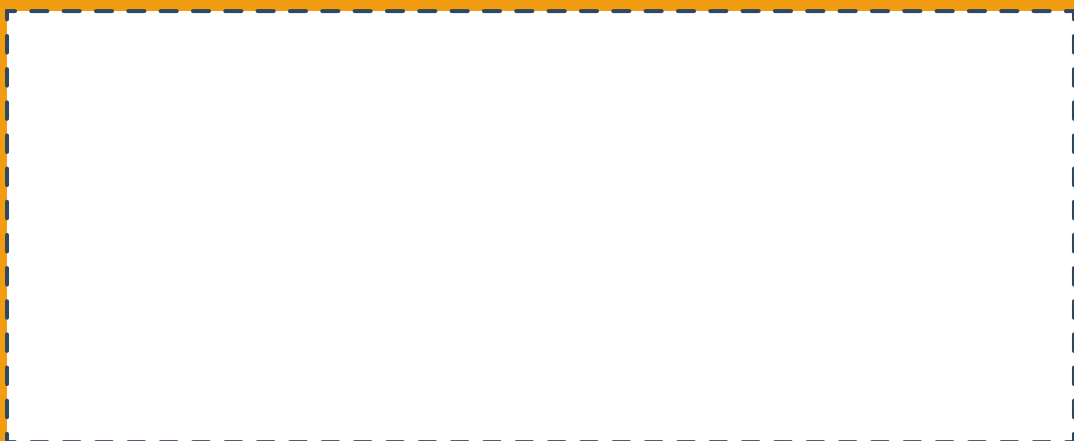
Ποια είναι τα διάφορα επίπεδα; (οι χώροι) .....

Ποιος ή τι βρίσκεται εκεί; (αντικείμενα) .....

Κανόνες: .....

Για να κερδίσεις πόντους: ..... Για να χάσεις πόντους: .....

Σχεδίασε τον «χώρο» κατά την έναρξη του παιχνιδιού.



Παρουσίασε την ιδέα σου σε έναν φίλο ή φίλη.

Είναι το παιχνίδι πρωτότυπο; Είναι διασκεδαστικό; Πώς θα μπορούσες να το βελτιώσεις;

**Για να μετατρέψεις τις ιδέες σου σε ψηφιακό παιχνίδι, πρέπει να αρχίσεις να γράφεις τον κώδικα.**

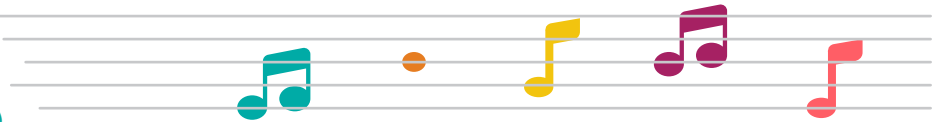
# Σχεδίασε το εξώφυλλο ενός άλμπουμ

Διάλεξε ένα άλμπουμ που σου αρέσει. Άκουσέ το, κοίταξε το εξώφυλλο και συμπλήρωσε.

	Άλμπουμ του/της .....	Το δικό μου άλμπουμ
Όνομα		
Χρώμα		
Λέξεις		
Εικόνες		
Περιγραφή		

Δημιούργησε ένα εξώφυλλο για το άλμπουμ.

Τύπωσέ το και κόλλησέ το εδώ.



Μήπως χρησιμοποίησες υλικό κατοχυρωμένο με πνευματικά δικαιώματα όταν δημιούργησες το εξώφυλλο του άλμπουμ; .....

Τι υλικό; .....

Ημέρα  
18

## Γράψε ένα σύντομο ιστορικό για μια οικογένεια

1. Σκέψου μια ιστορία που σου έχει πει ένας από τους γονείς σου, η γιαγιά ή ο παππούς σου.
2. Άνοιξε ένα έγγραφο στον υπολογιστή σου και γράψε την ιστορία σε μορφή σημειώσεων.
3. Διάβασέ το προσεκτικά και διόρθωσέ το.
4. Μέτρησε τις λέξεις και πρόσθεσε ή αφάιρεσε λέξεις ώστε να περιέχει ακριβώς 50 λέξεις.
5. Γράψε έναν τίτλο.

**Ένα σύντομο ιστορικό είναι μια ιστορία που περιγράφεται ακριβώς με 50 λέξεις. Ο τίτλος μπορεί να έχει έως 15 χαρακτήρες.**

Τύπωσε και κόλλησε το σύντομο ιστορικό σου εδώ.

Τα πνευματικά δικαιώματα ανήκουν σε σένα ή στο άτομο που σου διηγήθηκε την ιστορία;

© .....

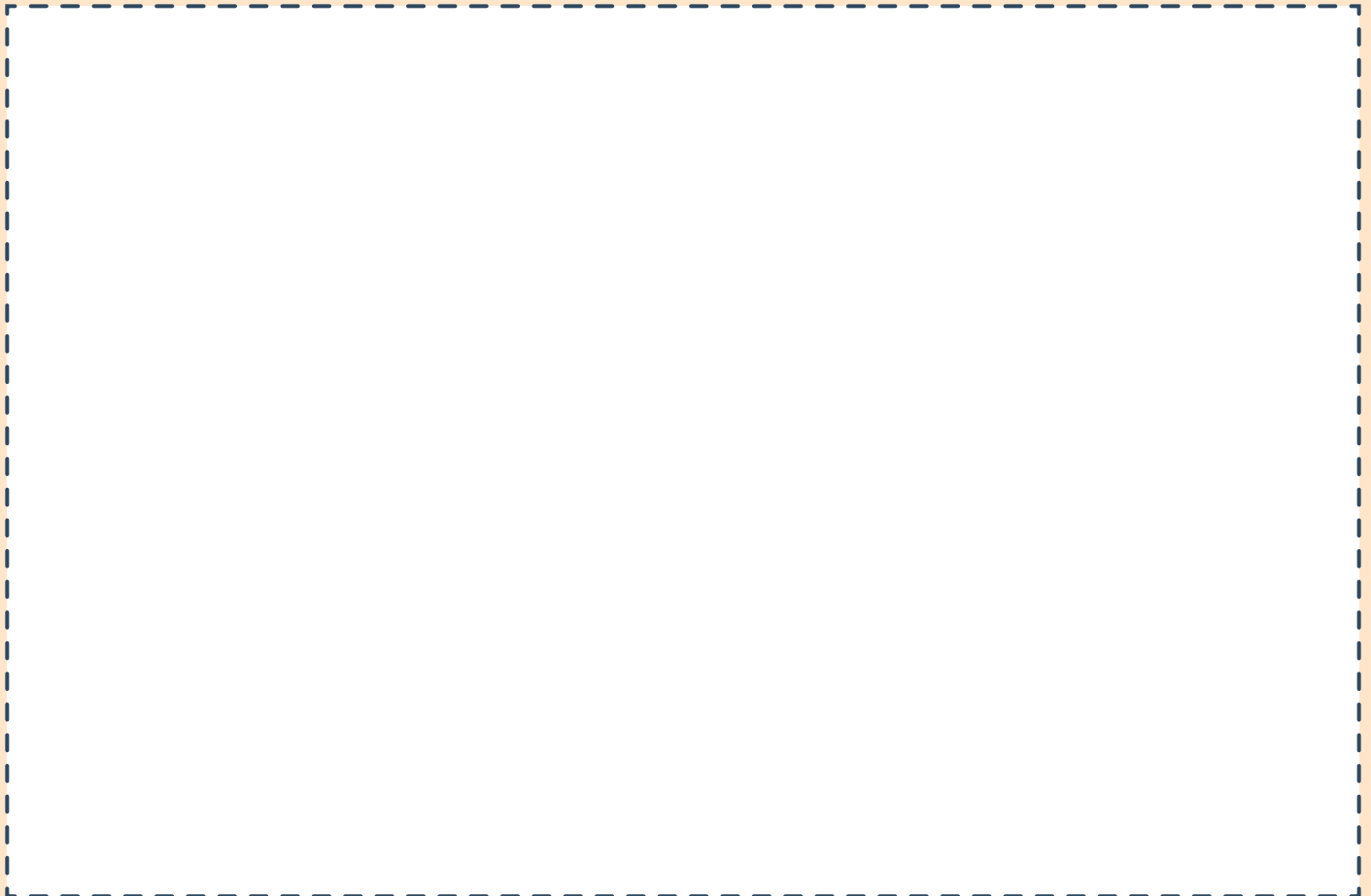
ΧΡΗΣΙΜΗ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ

Η δημιουργία καλλιτεχνικών έργων είναι δύσκολη δουλειά και απαιτεί χρόνο. Η επιμέλεια κειμένου αποτελεί σημαντικό μέρος της δημιουργικής γραφής.

## Γράψε και εικονογράφησε ένα ποίημα

1. Τι μέρα της εβδομάδας είναι; Συλλογίσου τα συναισθήματά σου.
2. Διάλεξε ένα χρώμα και γράψε τα γράμματα στο αριστερό κάτω μέρος του πλαισίου.
3. Άρχισε κάθε γραμμή του ποιήματός σου με το γράμμα στα αριστερά.
4. Γράψε μια ιδέα που να έχει σχέση με τη μέρα σε κάθε γραμμή. Χρησιμοποίησε μολύβι.
5. Διάβασέ το δυνατά και διόρθωσέ το αρκετές φορές.
6. Σχεδίασε προσεκτικά τα γράμματα και πρόσθεσε εικόνες.

Στα ποιήματα-ακροστιχίδες, το πρώτο γράμμα κάθε γραμμής σχηματίζει μια λέξη (αν τη διαβάσεις προς τα κάτω).



Ημέρα  
20

## Χρησιμοποίησε τη φύση για να εμπνευστείς ένα σχέδιο μόδας

1. Διάλεξε ένα ζώο, φυτό ή έντομο που θεωρείς όμορφο ή ενδιαφέρον.
2. Σχεδίασε αυτά τα στοιχεία:
3. Χρησιμοποίησε τα στοιχεία για να εμπνευστείς ένα σχέδιο.

χρώματα

μοτίβα

σχήματα

μορφές

υφές

Η προσεκτική παρατήρηση της φύσης μπορεί να οδηγήσει σε νέες καινοτομίες και προϊόντα. Πολλοί από τους σημερινούς επιστήμονες και μηχανικούς χρησιμοποιούν τη βιομίμηση για να βελτιώσουν τα σχέδια και τις εφευρέσεις τους.

ΧΡΗΣΙΜΗ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ

Τα σχέδια των υφασμάτων και το σχήμα και η μορφή των ρούχων μπορούν να κατοχυρωθούν ως **σχέδια**.

Ημέρα

21

## Δημιουργώντας για το μέλλον

Για να εφεύρουν κάτι, οι εφευρέτες πρώτα εντοπίζουν το πρόβλημα, στη συνέχεια σκέφτονται δημιουργικούς τρόπους να το λύσουν και δουλεύουν σκληρά για να κάνουν τις ιδέες τους πραγματικότητα.

Γράψε τρία παγκόσμια προβλήματα που σε απασχολούν.

1



2



3



Δούλεψε με φίλους. Αναζήτησε ιδέες για πιθανές λύσεις.

Θα μπορούσες να αναπτύξεις κάποια από τις ιδέες σου;

ΧΡΗΣΙΜΗ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ

Οι εφευρέσεις βελτιώνουν τη ζωή μας, οπότε πρέπει να ενθαρρύνουμε τους άλλους να εφευρίσκουν νέα πράγματα. Τα **διπλώματα ευρεσιτεχνίας** ενθαρρύνουν τους εφευρέτες να συνεχίσουν να εφευρίσκουν, επειδή δεν αφήνουν τους άλλους να κλέβουν τις εφευρέσεις τους.







ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ  
ΑΠΕΚΤΗΣΕΣ  
ΤΗ

ΣΥΝΗΘΕΙΑ ΤΗΣ  
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ

Ποια δραστηριότητα σου άρεσε περισσότερο; Γιατί;

Κατά τη γνώμη σου, ποια είναι η καλύτερη ιδέα που είχες στο ημερολόγιο αυτό; Γιατί;

Αφού τελειώσεις το ημερολόγιο, πώς σκέφτεσαι να διατηρήσεις τη δημιουργικότητά σου;  
(Για παράδειγμα, θα μπορούσες να αγοράσεις ένα μπλοκ ιχνογραφίας, να γίνεις μέλος μιας λέσχης  
προγραμματισμού ή να ξεκινήσεις το δικό σου ιστολόγιο κ.λπ.)

Συμπλήρωσε και στείλε μας αυτό το πιστοποιητικό για να κερδίσεις ένα βραβείο.



Πιστοποιητικό ολοκλήρωσης του  
**Ημερολογίου**  
**Δημιουργικότητας**

Όνομα .....

Τάξη .....

Για την επιτυχή ολοκλήρωση του ημερολογίου δημιουργικότητας  
21 ημερών

στις ..... (ημερομηνία)

Υπογράφεται και πιστοποιείται από τον

.....

Δάσκαλο

.....

Γονέα

Να σταλεί στην ηλεκτρονική διεύθυνση:

IPinEducation@eupo.europa.eu

**Περισσότερες πληροφορίες και σύνδεσμοι:**

<https://euiipo.europa.eu/ohimportal/es/home>

<http://www.ideaspowered.eu/en/ip-basics>

<https://euiipo.europa.eu/knowledge/course/view.php?id=1738>

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

[IPinEducation@euiipo.europa.eu](mailto:IPinEducation@euiipo.europa.eu)