

ideas
powered



21 PÄEVA

LOOVAMA ELUNI

– Abiks õpilastele loovuse väärtustamisel –



EUIPO

EUROOPA LIIDU
INTELLEKTUAALOMANDI AMET



“

„Iga laps on kunstnik. Probleem on selles, kuidas suureks kasvades kunstnikuks jääda.“

Pablo Picasso

„Loovus on lõbutsev intelligent-sus.“

Albert Einstein

„Pelgalt see, kui miski ei toimi sel viisil, nagu sa kavandasid, ei tähenda, et see oleks kasutu.“

Thomas Alva Edison

„Loovus saab alguse ideede kokkupõrkest.“

Donatella Versace

„Loovust ei saa ära kasutada. Mida rohkem sa seda kasutad, seda rohkem sul seda on.“

Maya Angelou

„Näed asju ja küsid „miks“? Aga mina kujutan ette asju, mida ei ole kunagi olemas olnud, ja küsin „miks ka mitte“?“

George Bernad Shaw

„Loovus on lihtsalt asjade kokkuviimine.“

Steve Jobs

”

Tänapäeva maailmas on loovus ja innovatsioon olulised igas eluvaldkonnas. Täida 21 päeva jooksul seda päevikut, et vallandada oma loovus.

Kui oled kõik päevikus esitatud ülesanded täitnud, palu oma õpetajal ja ühel oma vanematest allkirjastada päeviku viimasel leheküljel olev tunnistus ja nõua välja oma auhind.

Päev

1

Kujunda T-särk, mida sooviksid koolis kanda

Mõttele oma lemmik-T-särgi peale

Mis värvi see on?

.....

Mis sellele kirjutatud on?

.....

Mis pilt sellel on?

.....

Tee märkmeid enda kujundatud T-särgi kohta

Mida sa soovid sellel kujutada?

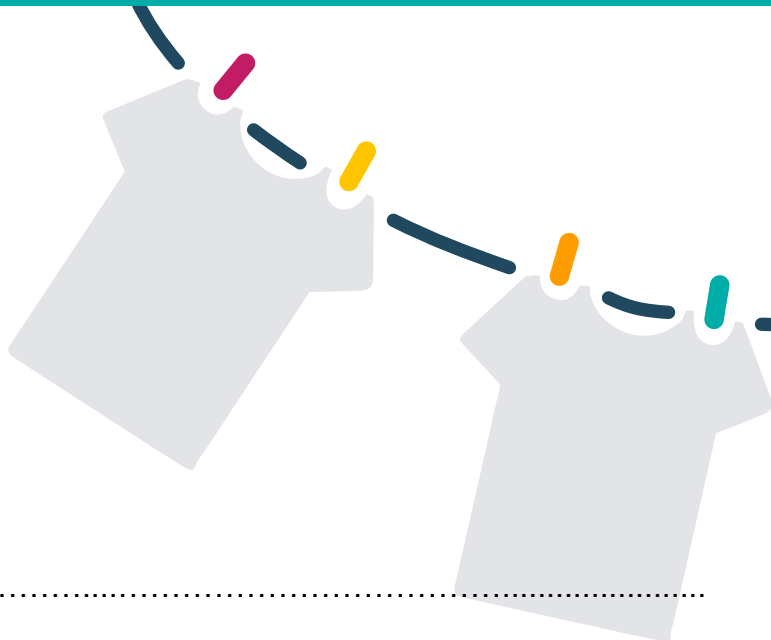
.....

Milliseid sõnu sa kasutad?

.....

Millist pilti sa kasutad?

.....



Selle algupärase kavandi autor on

NB!

Algupäraseid kavandeid ja joonistusi saab kaitsta intellektuaalomandi õiguste abil.

Prindi välja kaks fotot, mis sulle meeldivad

1. Vali oma telefonist üks enda tehtud foto.
2. Prindi see välja ja kleebi raami. Kirjuta pildiallkiri.
3. Kirjuta foto alla oma nimi.
4. Palu, et sõber prindiks sulle oma telefonist välja ühe foto.
5. Kleebi see teise raami ja lisa pildiallkiri.
6. Kirjuta foto alla oma sõbra nimi.



Yellow banner at the top of the frame.

Large empty rectangular area with a dashed blue border for a photo and caption.

©

Yellow banner at the top of the frame.

Large empty rectangular area with a dashed blue border for a photo and caption.

©

NB!

Autoriõigus tähendab seda, et kui saa teed foto, kuulub see sulle. Teiste inimeste tehtud fotode kasutamiseks tuleb luba küsida.

Päev

3

Loo algupärane teos, mis on seotud **EILSE PÄEVAGA**

Mõtle millegi **tõeliselt hea** või **tõeliselt halva** peale, mis sinuga eile juhtus.
Sule silmad ja kujuta ette, et see juhtub jälle.

Mida sa näed?

Mida sa kuuled?

Mida sa tunned?

Tee märkmeid kas sõnades või piltides.

Kasuta oma märkmeid, et luua algupärane teos. See võib olla

• joonistus

• jutt

• luuletus

• laul

• koomiks

• video

©

See on minu originaallooming!

NB!

Ideid ei ole võimalik kaitsta. **Autoriõigusele** tuginedes saab kaitsta nende väljendamist kunstiteoses, jutus, luuletuses, laulus, filmis, videomängus, tarkvaras jne.

Päev

4

Täida süda asjadega, mida armastad

Kasuta oma tunnete edastamiseks värve ja kirjatüüpe.

Kasuta

- sõnu, sõnaühendeid, lauseid
- pilte,
- sümboloid

Mõtle

- inimestele, kohtadele, loomadele, esemetele
- muusikale, filmidele, raamatutele, mängudele,
- tegevusliikidele



MÕTLE!

Kuidas sa end tunneksid,
kui sinu õpetaja riputaks
selle sinult luba küsimata
üles kooli veebisaidile?

NB!

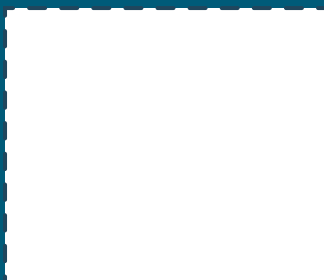
Sinu kool ei tohi avaldada sinu töid ega teha neist koopiaid sinu loata.

Päev

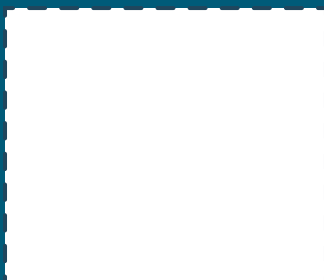
5

Kujunda logo, mis sind esindab

Leia end ümbritsevatelt asjadelt kolm logo, mis sulle meeldivad. Joonista need logod siia.



Logo = disainilahendus



Logo = sõna



Logo = sõna + disainilahendus



Millise sõnumi sa soovid oma logoga enda kohta edastada? Tee märkmeid:

Kujunda oma logo:

NB!

Logo on joonis, kujutis või sümbol, mis esindab ettevõtet. Logo näeb huvitav välja ja selle abil saab edastada sõnumi kiiremini kui sõnu kasutades.

Päev

6

Jäta kaubamärgile oma jälg

Kaubamärgid on kõikjal meie ümber. Vaata ringi oma köögis ja koosta loetelu toidu kaubamärkidest. Otsi registreeritud kaubamärkide sümboleid.



Joonista või kleebi siia mõni toidu kaubamärk. Kuidas saaksid seda täiustada? Tee märkmeid.

NB!

Logo saab registreerida® kaubamärgina. Kaubamärk võib olla ka värvus, heli ja toote välimus.

Kujunda oma ideaalne magamistuba

Võta oma magamistoa mõõdud ja joonista ruudustikule toa plaan.

Millised esemed on sinu toas olulised?

.....

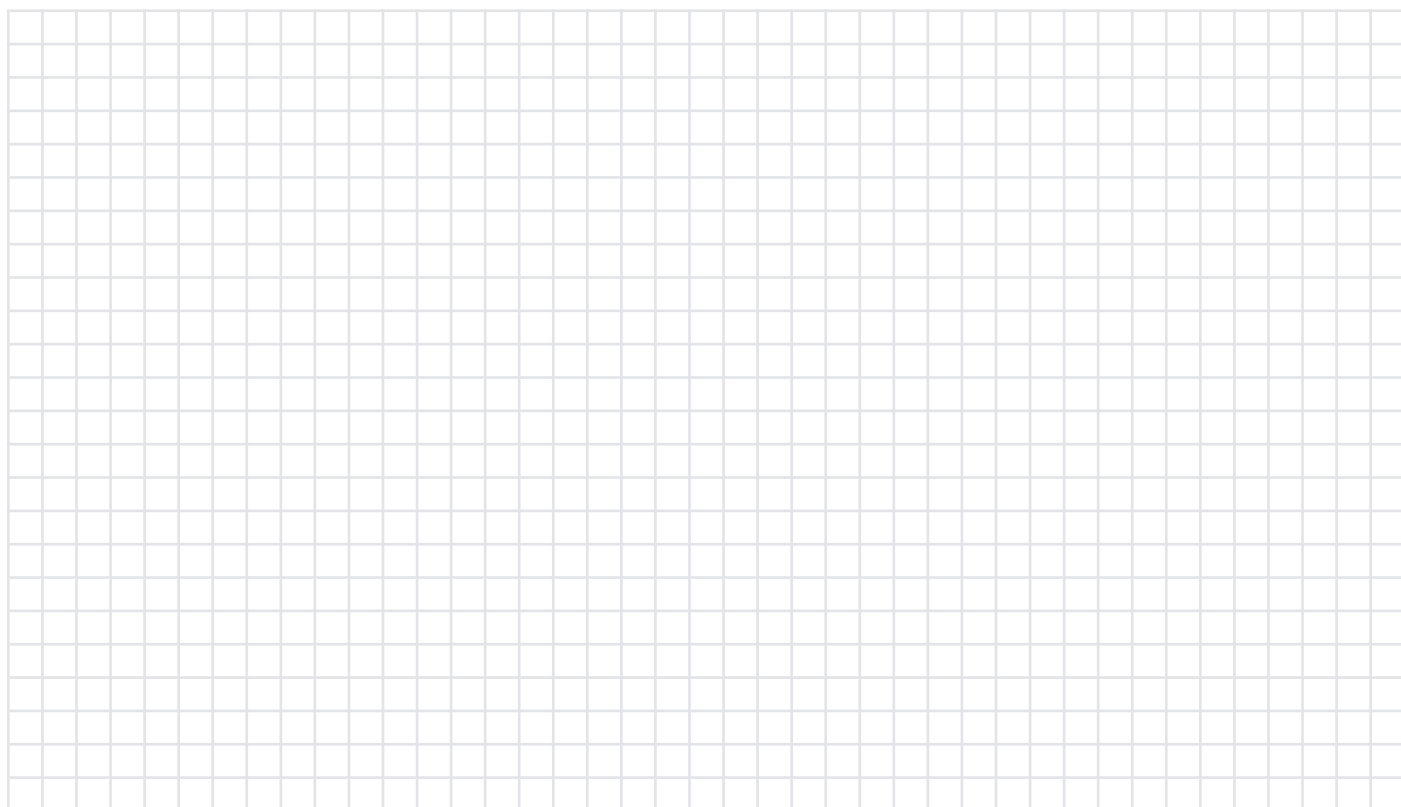
Kuidas saad muuta nende disaini, et need sobiksid sulle paremini?

Milline on nende jaoks parim koht? Joonista need esemed plaanile.

Milliseid esemeid sa oma tuppa sooviksid? Pane need kirja tähtsuse järjekorras:

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

Joonista need esemed plaanile.



Võrrelge oma plaane sõbraga. Mida teie ideaalsed magamistoad teie kohta ütlevad?

Minu magamistuba

Minu sõbra magamistuba

NB!

Ruumikujunduses väljendub sinu loovus. Võimsa mulje võib tekitada ka väikeses kohas.

Leiuta koju midagi uut

Millist majapidamistööd sa tõeliselt vihkad?

.....


Mis sulle selle juures ei meeldi?

.....

Milliseid lahendusi võiks pakkuda mõni leiutis?

.....

Joonista ja tähista oma leiutis.



Mõnikord on suurepärase ideega väljatulemiseks vaja vaid üht inspiratsioonisähvatust, kuid selle idee muutmise kasulikuks leiutiseks nõuab palju katsetamist. Leiutajad vajavad hüvitist kogu selle aja ja raha eest, mis neil oma ideede arendamisele kulub. Seepärast saavad nad oma leiutised patentida.

Kas sinu leiutis vastab kolmele patentide jaoks kehtestatud nõudele?

- On see tõepoolest uus?
- On see originaalne?
- Kas seda on võimalik valmistada ja kasutada?

NB!

Patent antakse üksnes uuele, originaalsele ja tööstuslikult kasutatavale leiutisele.

Leiuta koolis kasutamiseks mõni rakendus

KELLELE see mõeldud on? (*vanuserühm*)

MIKS? Mis on rakenduse eesmärk?

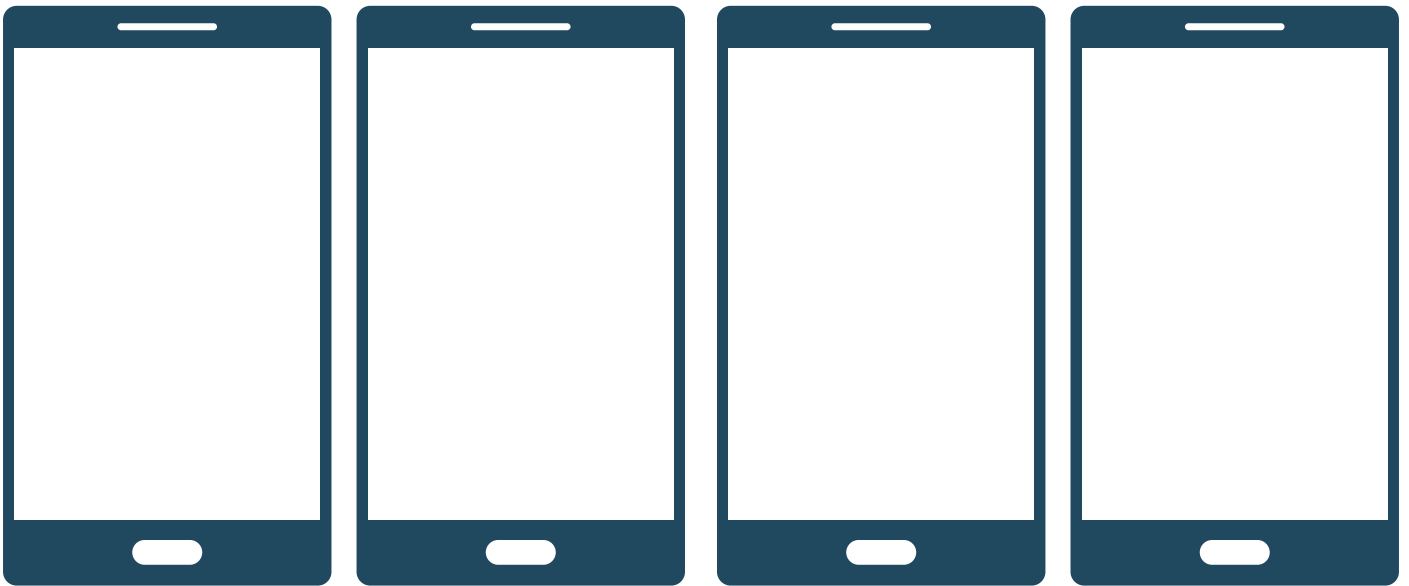
MIDA? Kirjelda lühidalt, mida selle abil teha saab.

KUIDAS see töötab?

kaamera libistamine trükkimine häälkontroll GPS kallutamine

muu

KUIDAS see välja näeb? Kavanda oma rakendus ekraanidel:



ÄRA MATKI TEISI!

Paljud n-õ uued rakendused on variandid ideedest, mida me juba kasutame.

Ole võimalikult originaalne. Ära püüa kopeerida ideed, mis on parajasti populaarne.

Kinnita oma allkirjaga.

Kinnitan, et see rakendus on minu originaalidee!

NB!

Pea meeles, et ideed ei ole võimalik kaitsta! Kui sul on mõni tõeliselt hea rakenduse idee, hakka seda kodeerima ja salvesta see oma arvutisse. Siis saab seda kaitsta **autoriõiguse** abil.

Päev
10

Palu sõbralt teha blogisissekanne pealkirjaga „Siin ja praegu“

Sinu sõber peaks tegema selle pealkirjaga blogisissekande.

Ta võib kasutada tunnete ja mõtete edastamiseks värve ja pilte.

„Siin ja praegu“

- riietus
- tunded
- vajadused

- helid
- pildid
- soovid

- ilm
- mõtted
- lootused

Prindi see välja ja kleebi siia.

Kirjuta oma sõbra nimi ja aastaarv.

©

Küsi oma sõbralt, kas sa võid teha sellest koopia ja näidata seda oma klassile.

NB!

Kui lood veebisisu (nt blogi, veebisait, video),
saad kaitsta seda intellektuaalomandi õiguste abil, et inimesed ei kasutaks seda
sinult luba küsimata.

Päev

11

Kujunda uus sporditarve spordiala jaoks, mis sulle meeldib

Sport:

Sporditarve või -riietus, mida soovid täiustada:

Kas sinu täiustus on seotud ohutuse või tulemuslikkusega?

Miks on uus disainilahendus oluline?

Visanda disainilahendus ja tähista sellel täiustused.

Näita oma disainilahendust sõbrale ja vestelge sellest.

Kas sa leiad, et sinu sõbra disainilahendus on uus?

Miks? Miks mitte?

NB!

Uue disainilahenduse saab registreerida, kui sellel on uus kuju või muster või kui selle valmistamiseks kasutatakse uut tehnoloogiat. Kui soovid disainilahenduse registreerida, tee seda enne, kui näitad seda teistele inimestele.

Päev

12

Loo oma sporditarbele kaubamärk

Pane oma uuele sporditarbele nimi:

Millist sõnumit soovid klientidele edastada?

Loetle ajurünnaku meetodil värvid, kujundid ja fraasid, mida oma kaubamärgil kasutada.

Visanda kaubamärk

Ajurünnak

Näita oma kaubamärki sõbrale ja küsi talt soovitusi selle täiustamiseks.

Visanda see uuesti.

Soovitused

NB!

Kaubamärk aitab toodet turustada. Selle põhjal tehakse vahet eri müüjate toodetel ja see aitab toodet ära tunda. Hea kaubamärk on meelde jääv.

Mõtle oma sporditarbe jaoks välja reklaamlause ja valmista reklaam

REKLAAMLAUSE

Valmista oma reklaamlauset kasutades lühike videoreklaam.

Võttepaik:

Tegelased:

Visanda stseenid.

Stseen.....	Kestus.....	Stseen	Kestus	Stseen	Kestus
Märkused		Märkused		Märkused	
Stseen	Kestus	Stseen	Kestus	Stseen	Kestus
Märkused		Märkused		Märkused	

NB!

Hea reklaamlause on lühike ja lihtne ning selles keskendutakse sellele, mis muudab toote eriliseks. Sõnad on üks võimsamaid vahendeid, mis meil on.

Päev

14

Kujunda oma sünnipäevakook



Nimi:

Värv:

Kuju:

Kaunistused:

Koostisosad:

-
-
-
-
-
-

Visanda oma kook.

NB!

Loov saab olla mitmel eri moel.

Päev
15

Kirjuta üks näidendi- või filmistseen

1. Mõtle mõnele naljakale läbielamisele.
2. Sule silmad ja mängi see stseen oma peas läbi.
3. Ava arvutis dokument. Kirjuta lehe ülaossa pealkiri.
4. Kes selles stseenis osalesid? Kirjuta nende nimed lehe vasakusse serva.
5. Pane üldjoontes kirja dialoog. Loe see kõva häälega ette ja tee parandused. Tee seda kümme korda!

Prindi välja lõplik versioon ja kleebi see siia.

©

Kas sa sooviksid kanda oma stseeni ette klassis? Miks? Miks mitte?

Kas sa annaksid mõnele teisele klassile loa stseeni esitada ja filmida? Miks? Miks mitte?

NB!

Näidendid, filmid ja videod on kaitstud **autoriõigusega**. Sa pead küsima luba, et neid koolis või kodus kasutada.

Visanda uus videomäng

Mängu liik:

Mis on selle toimumispaik?

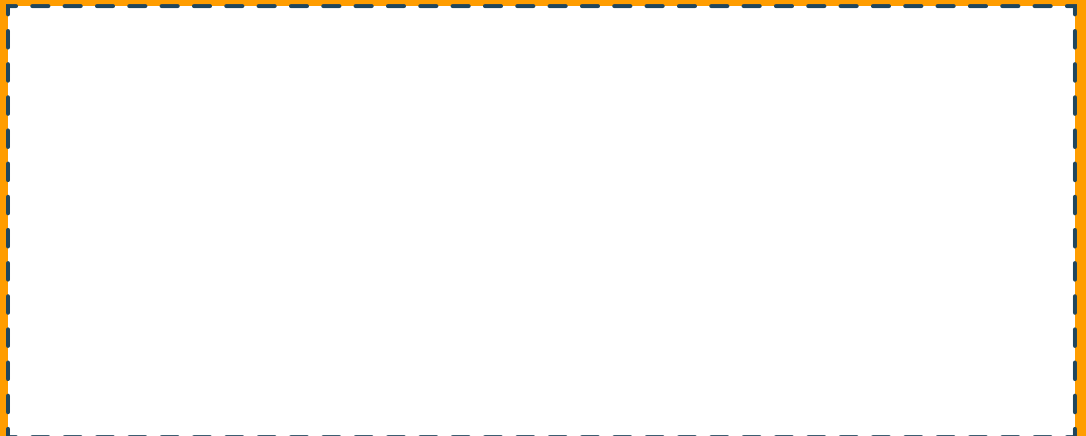
Millised on selle eri tasemed? (*ruumid*)

Kes või mis selles on? (*esemed*)

Reeglid:

Punkte kogutakse Punkte kaotatakse

Joonista pilt,
mis avaneb
mängu alguses.



Tutvusta oma mänguideed sõbrale.

On see originaalne? On see lõbus? Kuidas saaksid seda täiustada?

Et muuta oma ideed digitaalseks mänguks, pead alustama kodeerimist.

NB!

Videomängudes on ühendatud loovus ja tehnoloogia. Need mängud on kaitstud **autoriõiguse, kaubamärkide japatentidega**. Tänu nende intellektuaalomandi õigustega teenitavale rahale tegelevad videomängude loomisega miljonid inimesed üle kogu maailma.

Kujunda plaadiümbris

Vali plaat, mis sulle meeldib. Kuula seda, vaatle selle ümbrist ja täienda seda.

Plaat, mille autor on	Minu plaat
Nimi		
Värvid		
Sõnad		
Pildid		
Kirjeldus		

Kujunda plaadiümbris.

Prindi see välja ja kleebi siia.



Kas kasutasid selle plaadiümbrise kujundamisel autoriõigusega kaitstud materjali?

Mida?

NB!

Laulud ja muusika on kaitstud **autoriõigusega**. Autoriõigusega võib olla kaitstud ka plaadi kujundus.

Kirjuta minisaaga, võttes aluseks pereliikme jutustatud loo

1. Mõtle loole, mida mõni su vanematest või vanavanematest on sulle rääkinud.
2. Ava dokument ja pane see lugu kirja.
3. Loe see hoolikalt läbi ja tee parandused.
4. Loe sõnad üle ja lisa või vähenda neid, et lugu oleks täpselt 50 sõna pikk.
5. Kirjuta loole pealkiri.

Minisaaga on lugu, kus on täpselt 50 sõna. Pealkirjas võib olla kuni 15 tähemärki.

Prindi oma minisaaga välja ja kleebi see siia.

Kas autoriõigus kuulub sulle või isikule, kes sulle selle loo rääkis?

©

NB!

Kunstiteose loomine on raske ja aeganõudev töö.
Oluline osa loovkirjutamisest on toimetamine.

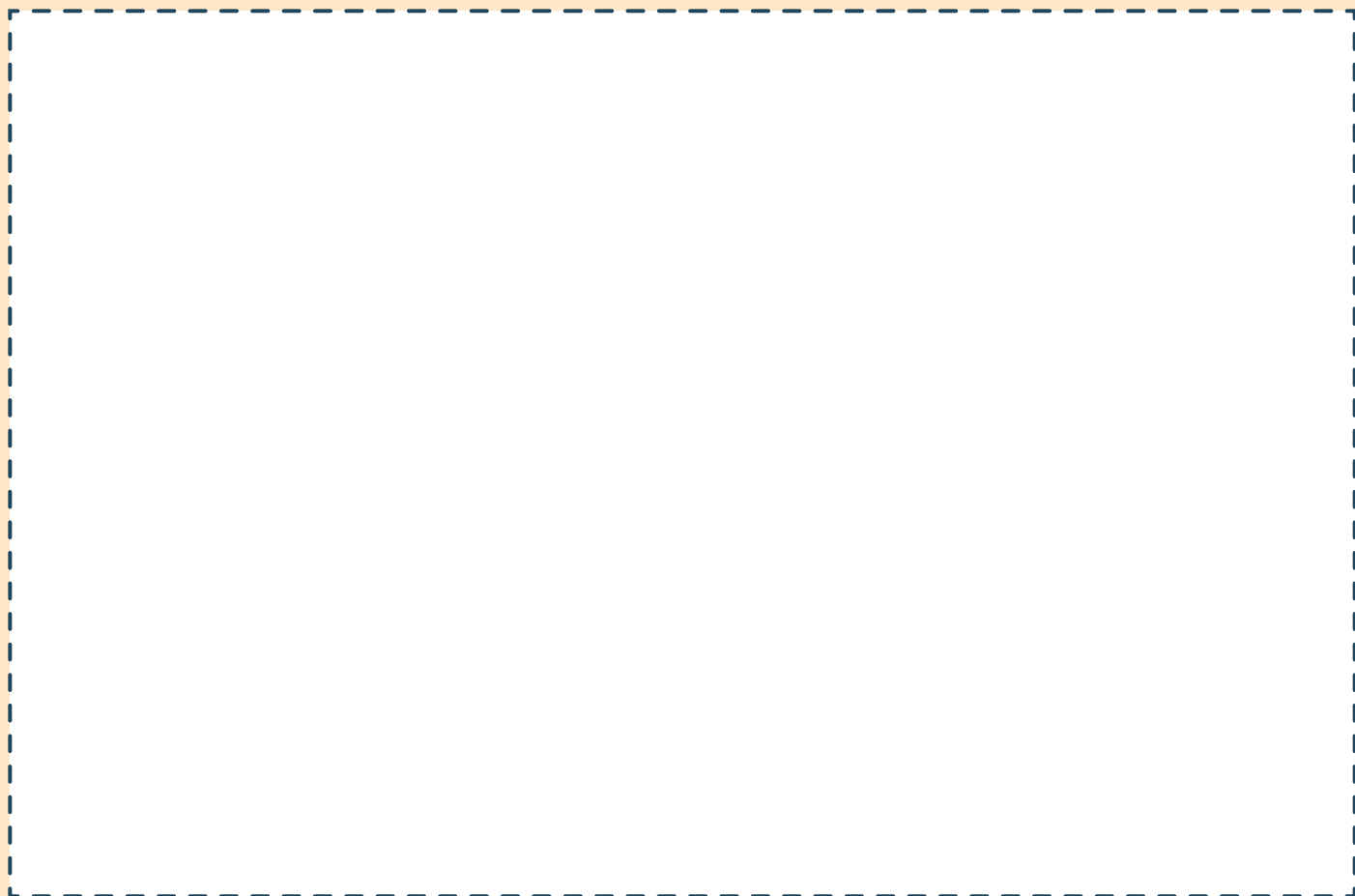
Päev

19

Kirjuta ja illustreeri luuletus

1. Mis nädalapäev täna on? Mõtle, kuidas sa end tunned.
2. Vali mõni värv ja kirjuta selle nimetuses olevad tähed ülevalt alla kasti vasakusse serva.
3. Alusta iga oma luuletuse rida vasakus servas oleva tähega.
4. Kirjuta igale reale üks tänase päevaga seotud mõte. Kasuta pliiatsit.
5. Loe kirjutatu kõva häälega ette ja paranda seda mitu korda.
6. Jälgi hoolikalt ette antud tähti ja lisa mõni pilt.

Akrostilises luuletuses moodustub ridade esitähedest (ülevalt alla lugedes) sõna.



©

NB!

Alusta lihtsa sõna või mõttega, et käivitada oma loovus.

Päev

20

Ammuta moeartikli kavandamisel inspiratsiooni loodusest

1. Vali loom, taim või putukas, mis on sinu meelest ilus või huvitav.
2. Visanda järgmised elemendid:
3. Kasuta neid elemente, et kavandada moeartikkel.

värvid

mustrid

kujudid

vormid

tekstuurid

Looduse hoolikas vaatlemine võib viia uute leiutiste ja toodeteni. Paljud tänapäeva teadlased ja insenerid kasutavad oma disainilahenduste ja leiutiste täiustamiseks bioloogilist mimikrit.

NB!

Kangamustreid ning rõivaste kuju ja välimust saab registreerida **disainilahenduse**na.

Loovus tuleviku teenistuses

Selleks et leiutada, teeb leiutaja kõigepealt kindlaks probleemi, seejärel mõtleb probleemi jaoks välja loovad lahendused ning lõpuks näeb vaeva, et muuta oma ideed reaalsuseks.

Pane kirja kolm maailmaprobleemi, mis sulle muret valmistavad.

1

2

3

The image shows three pairs of puzzle pieces arranged vertically. Each pair consists of two white puzzle pieces with dashed black outlines, connected by a central notch and a corresponding bump. To the left of each pair is a teal circle containing a white number: '1' for the top pair, '2' for the middle pair, and '3' for the bottom pair. The background is a solid orange color.

Tööta koos sõpradega. Korraldage lahenduste jaoks ideede leidmiseks ajurünnak.

Kas saaksid mõnda oma ideed edasi arendada?

NB!

Leiutised parandavad elukvaliteeti, seega tuleb innustada inimesi leiutama uusi asju. **Patendid** annavad leiutajatele julguse jätkata leiutamist, sest need ei lase teistel inimestel nende leiutisi varastada.



Millise ülesande täitmist nautisid kõige enam? Miks?

Milline on sinu meelest sinu parim päevikus välja pakutud idee? Miks?

Kuidas kavatsed säilitada loovust pärast päeviku täitmise lõpetamist?
(Nt ostad visandamisvihiku, liitud kodeerimisklubiga või alustad oma blogi.)

**Täida see tunnistus ja saada see meile,
et võita auhind.**



Tunnistus

loovuspäeviku täitmise kohta

Nimi

Klass

*21päevase loovuspäeviku täitmise eduka lõpetamise eest
..... (kuupäev)*

Tõendajate allkirjad:

.....

Õpetaja

.....

Lapsevanem

Saada aadressil:

IPinEducation@eupo.europa.eu

Lisateave ja lingid:

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

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

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

Täpsema teabe saamiseks kirjuta aadressil

IPinEducation@euiipo.europa.eu