

ideas
powered



21 PÄIVÄÄ

LUOVEMPAAN ELÄMÄÄN

- Oppilaiden auttaminen arvostamaan luovuutta -



EUIPO
EUROOPAN UNIONIN
TEOLLISOIKEUKSIEN VIRASTO



“

”Jokainen lapsi on taiteilija. Ongelmana on, miten pysymme taiteilijoina kasvaessamme aikuisiksi.”

Pablo Picasso

”Luovuus on älykkyyttä pitämässä hauskaa.”

Albert Einstein

”Vaikka jokin ei toimisi suunnitellusti, se ei välttämättä ole hyödytön.”

Thomas Alva Edison

”Luovuus syntyy ideoiden ristiriidoista.”

Donatella Versace

”Et voi käyttää luovuutta loppuun. Mitä enemmän sitä käytät, sitä enemmän sinulla sitä on.”

Maya Angelou

”Ihmiset kysyvät nähdessään asioita: Miksi? Minä haaveilen asioista, joita ei ikinä ole ollut, ja kysyn: Miksi ei?”

George Bernard Shaw

”Luovuus on asioiden yhdistelemistä.”

Steve Jobs

”

Nykypäivän maailmassa luovuus ja innovointi ovat tärkeitä kaikilla elämänoilla. Täydennä tätä päiväkirjaa 21 päivän ajan kehittääksesi luovan tavan.

Kun olet täydentänyt kaikki tehtävät päiväkirjassasi, pyydä opettajaasi ja jompaakumpaa vanhempaasi allekirjoittamaan viimeisellä sivulla oleva todistus ja lunasta palkintosi.

Suunnittele T-paita, jota haluaisit käyttää koulussa

Ajattele lempi-T-paitaasi:

Minkä värinen se on?

.....

Mitä siihen on kirjoitettu?

.....

Mikä kuva siinä on?

.....

Tee muistiinpanoja siitä, miten itse suunnittelisit T-paidan:

Mitä haluat sen esittävän?

.....

Mitä sanoja käytät?

.....

Mitä kuvaa käytät?

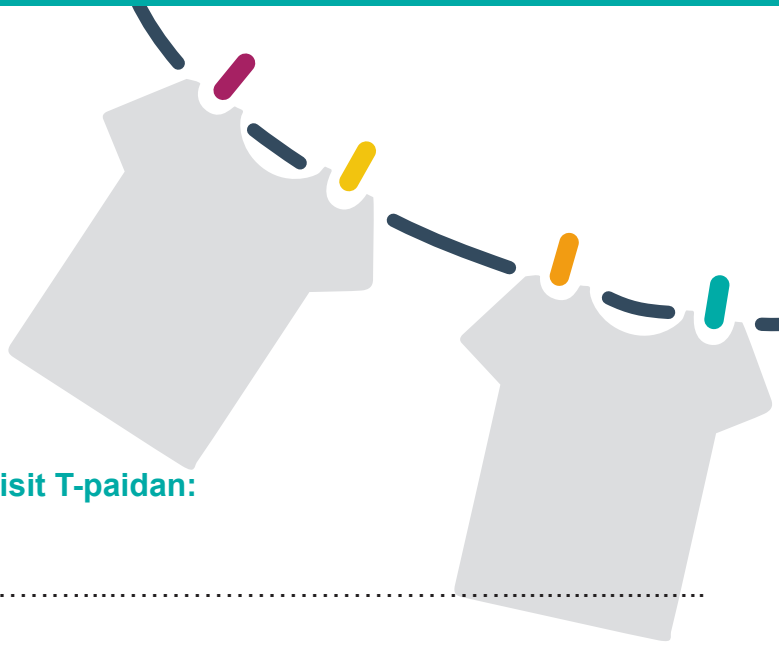
.....

Tämä on seuraavan henkilön alkuperäinen muotoi-

lu:.....

VINKKI

Voit suojata alkuperäisen muotoilun ja piirustukset IP-työkaluilla.



Tulosta kaksi mieleistäsi kuvaa

1. Valitse puhelimestasi ottamasi kuva.
2. Tulosta kuva ja kiinnitä se kehykseen. Kirjoita kuvalle nimi.
3. Kirjoita nimesi kuvan alle.
4. Pyydä ystävääsi tulostamaan sinulle puhelimestaan kuva.
5. Kiinnitä kuva toiseen kehykseen ja kirjoita sille nimi.
6. Kirjoita ystäväsi nimi kuvan alle.



Yellow banner

Dashed box for photo and name

Yellow banner

Dashed box for photo and name

©

©

VINKKI

Tekijänoikeus tarkoittaa, että omistat ottamasi kuvan.
Sinun on kysyttävä lupa muiden ottamien kuvien käyttämiseen.

Päivä

3

Luo oma teos, joka liittyy **EILISEEN**

Ajattele jotain **todella hyvää** tai **todella huonoa**, mitä sinulle tapahtui eilen. Sulje silmäsi ja kuvittele, että se tapahtuu uudelleen.

Mitä näet?

Mitä kuulet?

Mitä tunnet?

Kirjoita muistiinpanoja siitä tai piirrä se.

Käytä muistiinpanojasi oman teoksesi luomiseksi. Teos voi olla

- piirustus
- tarina
- runo
- laulu
- sarjakuva
- video

©

Tämä on oma luomukseni!

VINKKI

Et voi suojata ideoita. Voit suojata niiden ilmaisun taideteoksissa, tarinoissa, runoissa, lauluissa, elokuvissa, videopeleissä, ohjelmistossa jne. **tekijänoikeudella**.

Päivä

4

Täytä sydän asioilla, joita rakastat

Käytä värejä ja fontteja tunteidesi ilmaisemiseen.

Käytä

- sanoja, ilmaisuja, virkkeitä
- kuvia
- symboleita

Sisällytä

- ihmisiä, paikkoja, eläimiä, asioita, esineitä
- musiikkia, elokuvia, kirjoja, pelejä
- toimia



AJATTELE!

Miltä sinusta tuntuisi,
jos opettajasi laittaisi tämän
koulun verkkosivustolle
kysymättä sinulta?

VINKKI

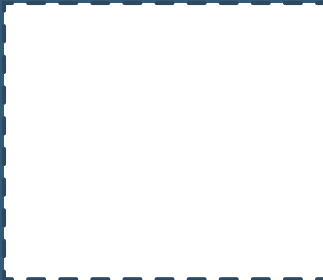
Koulusi ei voi julkaista tai kopioida teostasi ilman lupaasi.

Päivä

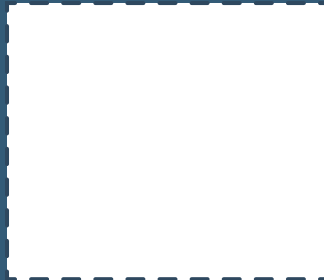
5

Suunnittele logo edustamaan sinua

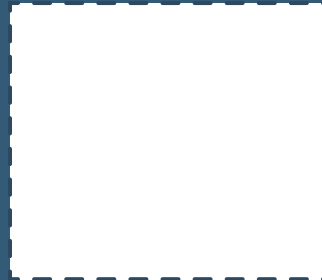
Etsi ympärilläsi olevista asioista kolme mieleistäsi logoa. Jäljennä logot.



Logo = kuvio



Logo = sana



Logo = sana + kuvio



Mitä haluat kertoa itsestäsi logossasi? Tee muistiinpanoja:

Suunnittele oma logosi:

VINKKI

Logo on piirustus, kuva tai symboli, joka edustaa yritystä. Logo näyttää kiinnostavalle ja viestii nopeammin kuin sanat.

Päivä

6

Hanki tunnustusta tavaramerkillä

Tavaramerkejä on joka puolella. Mene keittiöön ja tee lista elintarvikkeiden tavaramerkeistä. Etsi rekisteröityjen tavaramerkkien symbolia.



Jäljennä tai kiinnitä elintarvikkeen tavaramerkki tähän. Kuinka voisit parantaa sitä? Tee muistiinpanoja.

VINKKI

Voit rekisteröidä® logon **tavaramerkkinä**. Väri, ääni ja se, miltä tuote näyttää, voi myös olla tavaramerkki.

Suunnittele unelmamakuuhuoneesi

Mittaa makuuhuoneesi ja piirrä sen ääriviivat ruutupaperiin.

Mitkä tavarat ovat tärkeitä huoneessasi?

.....

Miten voisit muuttaa niitä, jotta ne sopisivat sinulle paremmin?

Mikä on paras paikka niille? Piirrä ne pohjapiirrokseseen.

Mitä tavaroita haluaisit huoneeseesi? Kirjoita ne tärkeysjärjestyksessä:

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

Piirrä ne pohjapiirrokseseen.

Vertaile suunnittelua ystäväsi kanssa. Mitä unelmamakuuhuoneenne kertovat teistä?

Minun

Ystäväni

Keksi uusi keksintö kotiin

Minkä kotityön tekemistä todella inhoat?

.....

Mitä siinä inhoat?

.....

Mitä ratkaisuja voitaisiin saada aikaan keksinnöllä?

.....

Piirrä ja nimeä keksintösi.

Joskus inspiraatio hyvälle idealle tulee hetkessä, mutta idean muuttaminen käyttökelpoiseksi keksinnöksi vaatii paljon kokeilua. Keksijät tarvitsevat palkinnon kaikesta siitä ajasta ja rahasta, jonka he käyttävät ideoidensa kehittämiseen. Tämän takia he voivat patentoida keksintönsä.

Täyttääkö keksintösi kolme vaatimusta patentin saamiseksi?

- Onko se todella uusi?
- Onko se kekseliäs?
- Voidaanko se valmistaa ja voiko sitä käyttää?

VINKKI

Patentit annetaan ainoastaan uusille, kekseliäille ja teollisesti sovellettaville keksinnöille.

Keksi sovellus, jota voidaan käyttää koulussa

KENELLE se on tarkoitettu? (ikä)

MIKSI? Mikä on sen tarkoitus?

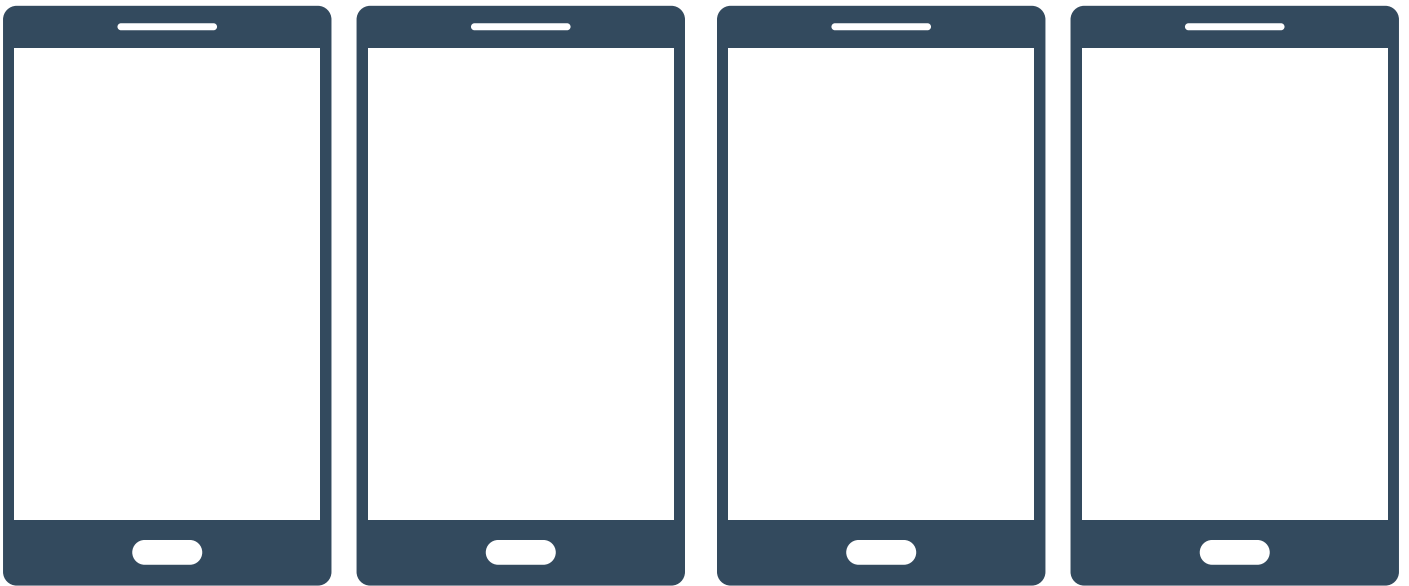
MITÄ? Kirjoita lyhyt kuvaus siitä:

MITEN se toimii?

kamera pyyhkäisy kirjoitus puheohjaus GPS kallistus

muu

MILTÄ se näyttää? Suunnittele sovelluksesi näyttöihin:



ÄLÄ KOPIOI!

Monet "uudet" sovellukset ovat muunnelmia ideoista, joita me jo käytämme. Ole mahdollisimman omaperäinen. Yritä olla kopioimatta ideaa, joka on jo tällä hetkellä suosittu.

Allekirjoita:

Todistan, että tämä sovellus on oma ideani!

VINKKI

Muista, että et voi suojata ideaa! Jos sinulla on todella hyvä uusi idea sovellusta varten, aloita sen koodaaminen ja tallenna se tietokoneellesi. Silloin se voidaan suojata tekijänoikeudella.

Päivä

10

Pyydä ystävääsi laatimaan "Juuri nyt" -blogikirjoitus

Ystäväsi on kirjoitettava blogikirjoitus näistä aiheista.

Hän voi käyttää värejä ja kuvia ilmaisemaan tunteita ja ideoita.

"Juuri nyt"

- vaatteeni
- tuntemukseni
- tarpeeni

- kuuntelen
- katselen
- haluan

- sää
- ajattelen
- toivon

Tulosta kirjoitus ja kiinnitä se tähän.

Kirjoita ystäväsi nimi ja vuosi.

©

Kysy ystävältäsi, voitko ottaa kirjoituksesta kopion ja näyttää sen luokallesi.

VINKKI

Jos luot materiaalia internetissä (esim. blogi, verkkosivusto, videoklipp), voit suojata aineettoman omaisuutesi, jotta ihmiset eivät käyttäisi sitä ilman lupaasi.

Päivä

11

Suunnittele uusi urheilutuote mielestäsi urheilulajia varten

Urheilulaji:

Väline tai vaate, jota haluaisit parantaa:

Liittyykö parannuksesi turvallisuuteen tai suoritukseen?

Miksi uusi malli on tärkeä?

Luonnostele mallisi ja nimeä parannukset.

Näytä mallisi ystävällesi ja keskustelkaa siitä.

Oletko sitä mieltä, että ystäväsi malli on uusi?

Miksi? Miksi ei?

VINKKI

Voit rekisteröidä uuden mallin, jos se on muodoltaan tai kuvioltaan uudenlainen tai jos se on tehty käyttämällä uutta tekniikkaa. Jos haluat rekisteröidä suunnitelman, tee se ennen kuin näytät suunnitelman muille.

Päivä

12

Luo tavaramerkki urheilutuotettasi varten

Keksi nimi uudelle urheilutuotteellesi:

Minkä viestin haluat antaa asiakkaille?

Kehitä uusia ajatuksia väreistä, muodoista ja lauseista, joita voit käyttää tavaramerkissäsi.

Luonnosteleva tavaramerkki

Uusien ajatusten kehittäminen

Näytä tavaramerkkisi ystävällesi ja pyydä häneltä parannusehdotuksia.

Suunnittele tavaramerkki uudelleen.

Ehdotukset

VINKKI

Tavaramerkki auttaa tuotteen markkinoimisessa. Sen avulla voi tunnistaa yhden myyjän tuotteet toisten myyjien tuotteista, ja se auttaa ihmisiä tunnistamaan tuotteen. Hyvä tuotemerkki on helppo muistaa.

Päivä

13

Keksi tunnuslause ja suunnittele mainos urheilutuotteellesi

TUNNUSLAUSE

Suunnittele lyhyt videomainos käyttäen tunnuslausetta.

Puitteet:

Henkilöt:

Luonnostele kohtaukset.

Kohtaus	Kesto	Kohtaus	Kesto	Kohtaus	Kesto
Muistiinpanoja		Muistiinpanoja		Muistiinpanoja	
Kohtaus	Kesto	Kohtaus	Kesto	Kohtaus	Kesto
Muistiinpanoja		Muistiinpanoja		Muistiinpanoja	

VINKKI

Hyvä tunnuslause on lyhyt ja yksinkertainen, ja sen tulisi keskittyä siihen, mikä tekee sinun tuotteestasi erilaisen. Sanoilla on erittäin paljon vaikutusta.

Päivä

14

Suunnittele kakku syntymäpäivääsi varten



Nimi:

Väri:

Muoto:

Koristeet:

Ainesosat:

-
-
-
-
-
-

Luonnostele kakkusi.

VINKKI

On monia eri tapoja olla luova.

Päivä

15

Kirjoita käsikirjoitus kohtaukselle näytelmässä tai elokuvassa

1. Ajattele jotakin hauskaa kokemustasi.
2. Sulje silmäsi ja käy kohtaus läpi mielessäsi.
3. Avaa tyhjä asiakirja tietokoneellasi. Kirjoita otsikko sivun yläreunaan.
4. Keitä kohtauksessa oli mukana? Kirjoita heidän nimensä vasempaan reunaan.
5. Kirjoita raakaversio keskustelusta. Lue se ääneen ja korjaile sitä. Tee tämä 10 kertaa!

Tulosta lopullinen käsikirjoitus ja kiinnitä se tähän.

©

Haluaisitko esittää kohtauksesi luokassa? Miksi? Miksi et?

Antaisitko toiselle luokalle luvan esittää ja kuvata kohtauksen? Miksi? Miksi et?

VINKKI

Tekijänoikeus suojaa näytelmiä, elokuvia ja videoklippejä. Sinun on pyydettävä lupaa käyttää niitä koulussa tai kotona.

Päivä

16

Luo hahmotelma uudelle videopelille

Pelityyppi:

Mihin se sijoittuu?

Missä ovat eri tasot? (*huoneet*)

.....

Keitä tai mitä siinä on? (*kohteet*)

.....

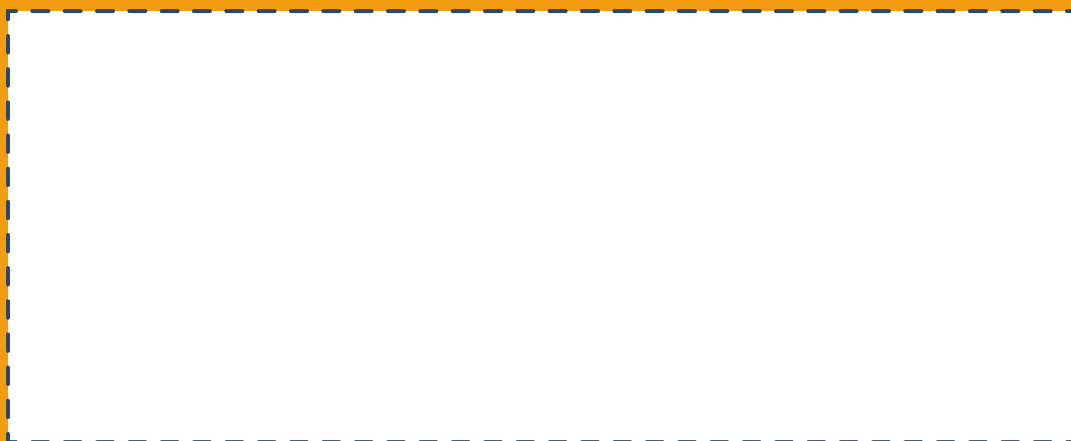
Säännöt:

.....

Pisteiden saaminen: Pisteiden menettäminen:

.....

Piirrä tilanne
pelin
alussa.



Esitlele pelisi idea ystävällesi.

Onko se omaperäinen? Onko se hauska? Kuinka voisit parantaa sitä?

Muuttaaksesi ideasi digitaaliseksi peliksi sinun täytyy aloittaa koodaus.

VINKKI

Videopeleissä yhdistellään luovuutta ja teknologiaa. **Tekijänoikeudet, tavaramerkit ja patentit** suojaavat niitä. Miljoonat ihmiset ympäri maailmaa työskentelevät videopelien luomisen parissa sen rahan turvin, joka on ansaittu kyseisen aineettoman omaisuuden oikeuksilla.

Suunnittele albumin kansi

Valitse albumi, josta pidät. Kuuntele sitä, katso kansilehteä ja täydennä.

	Albumin tekijä:	Minun albumini
Nimi		
Väri		
Sanat		
Kuvat		
Kuvaus		

Luo albumin kansi.

Tulosta kansi ja kiinnitä se tähän.



Käyttikö tekijänoikeussuojattua materiaalia tämän albumin kannen luomisessa?

Mitä?

VINKKI

Tekijänoikeus suojaa lauluja ja musiikkia. Se voi suojata myös albumin kuvamateriaalia.

Päivä

18

Kirjoita minitarina perhetarinasta

1. Ajattele tarinaa, jonka vanhempasi tai isovanhempasi on kertonut sinulle.
2. Avaa tyhjä asiakirja ja kirjoita tarina muistiinpanoina.
3. Lue se huolellisesti läpi ja korjaile sitä.
4. Laske sanat ja lisää tai poista sanoja niin, että tarina on tasan 50 sanan mittainen.
5. Kirjoita otsikko.

Minitarina on tasan 50 sanan mittainen tarina. Otsikko voi sisältää enintään 15 merkkiä.

Tulosta minitarinasi ja kiinnitä se tähän.

Kuuluvatko tekijänoikeudet sinulle vai henkilölle, joka kertoi sinulle tarinan?

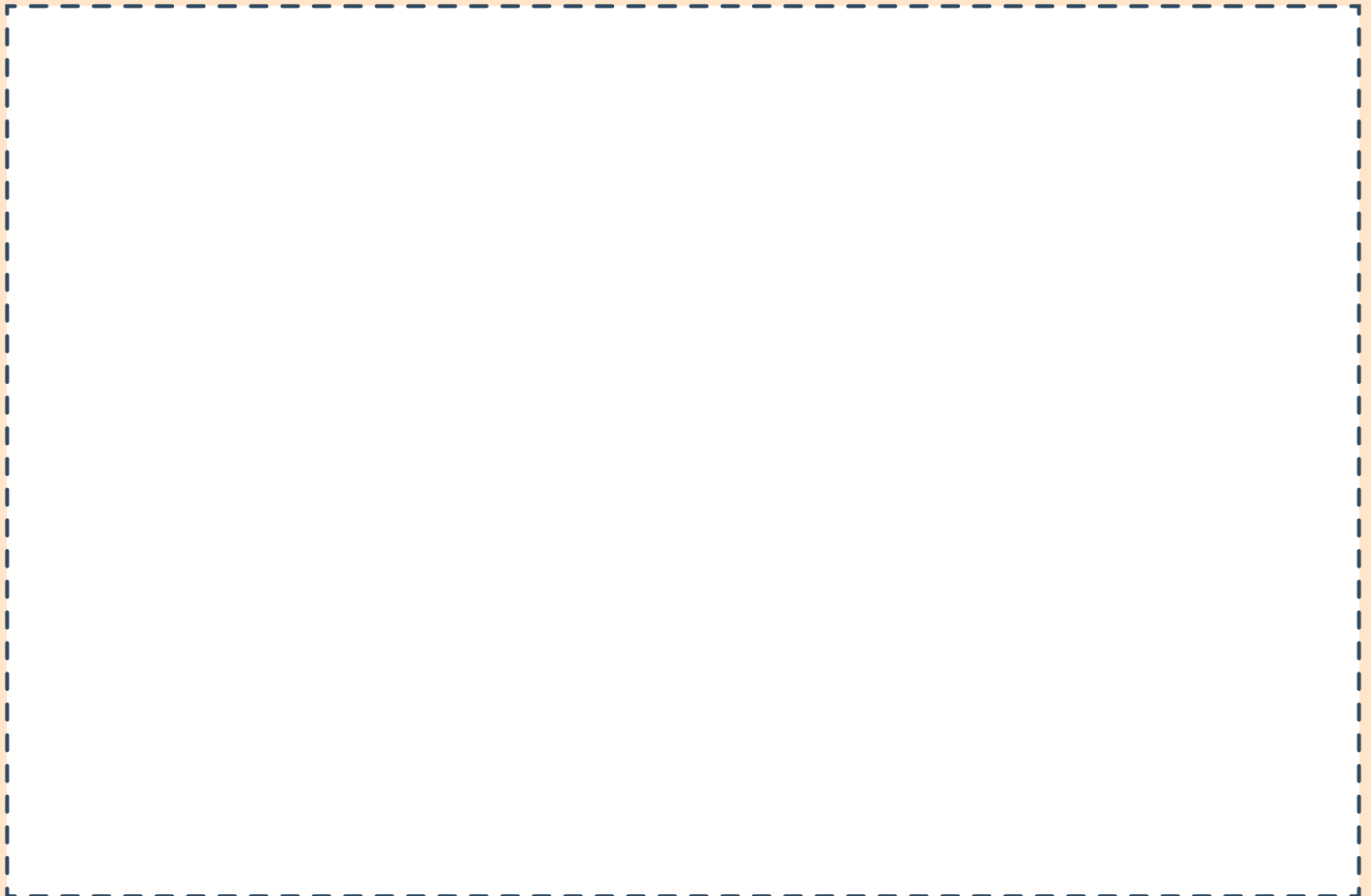
©

VINKKI

Taiteellisten teosten luominen on rankkaa ja aikaavievää työtä. Muokkaaminen on tärkeä osa luovaa kirjoittamista.

1. Mikä viikonpäivä tänään on? Ajattele, mitä tunnet.
2. Valitse väri ja kirjoita sen kirjaimet pystysuoraan kirjoituskentän vasempaan reunaan.
3. Aloita runosi kukin rivi vasemmassa reunassa olevalla kirjaimella.
4. Kirjoita yksi tähän päivään liittyvä idea kullekin riville. Käytä lyijykynää.
5. Lue runo ääneen ja korjaile sitä useita kertoja.
6. Piirrä kirjaimet huolellisesti ja lisää kuvia.

Akrostikon-runossa kunkin rivin ensimmäinen kirjain muodostaa sanan (pystysuoraan luettaessa).



Päivä
20

Käytä luontoa muotivaatteen inspiraation lähteenä

1. Valitse eläin, kasvi tai hyönteinen, jota pidät kauniina tai kiinnostavana.

2. Luonnostelev nämä elementit:

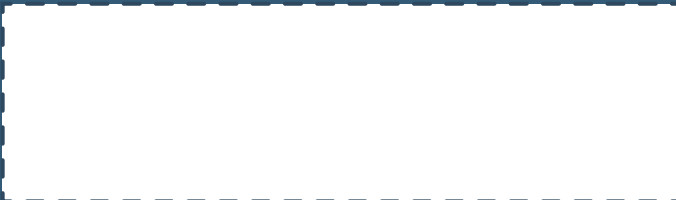
värit



kuviot



muodot



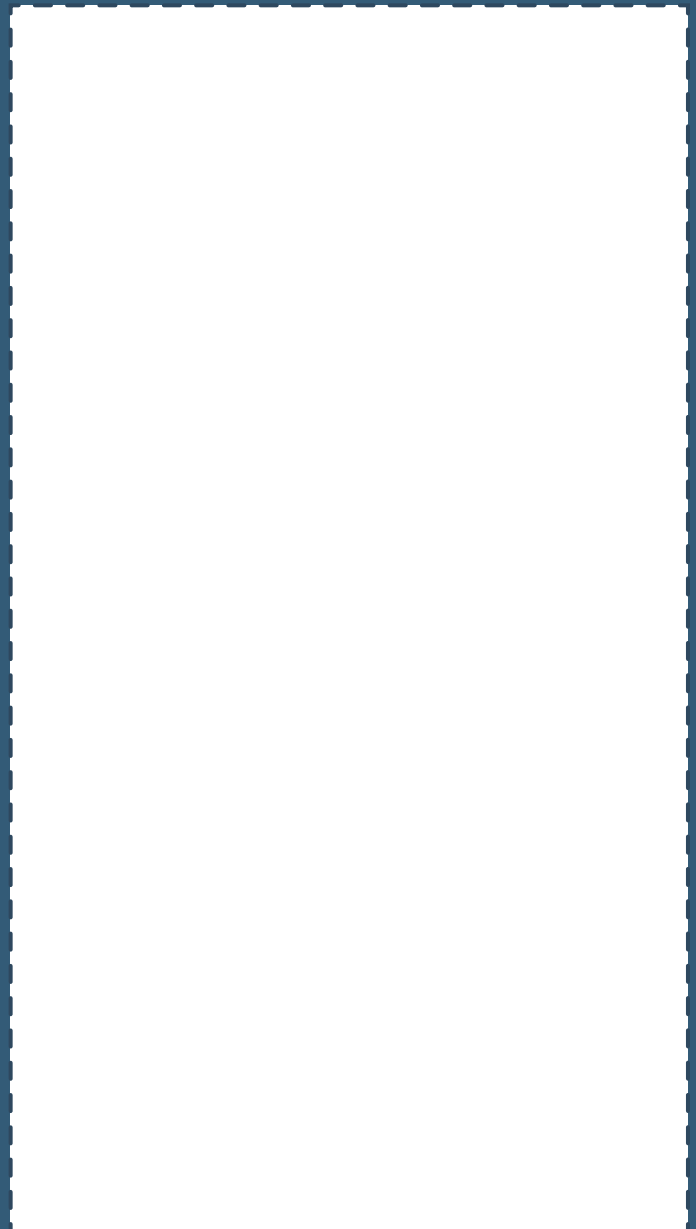
rakenteet



pintarakenteet



3. Käytä elementtejä mallin inspiraation lähteenä.



Luonnon huolellinen tarkkailu voi johtaa uusiin innovaatioihin ja tuotteisiin. Monet nykyajan tiedemiehistä ja insinööreistä käyttävät biomimetikkaa parantaakseen suunnitelmiaan ja keksintöjään.

VINKKI

Kankaan kuviot ja vaatteiden muoto ja ulkonäkö voidaan rekisteröidä malleina.

Päivä

21

Luominen tulevaisuutta varten

Keksiäkseen jotain uutta keksijät määrittävät ensin ongelman, pohtivat sitten luovia tapoja ongelman ratkaisemiseksi ja työskentelevät ahkerasti toteuttaakseen ideansa.

Kirjoita kolme sellaista ongelmaa maailmassa, jotka huolestuttavat sinua.

1



2



3



Työskentele ystäväsi kanssa. Kehitä uusia ideoita ratkaisuja varten.

Voisitko toteuttaa mitään ideoistasi?

VINKKI

Keksinnöt parantavat elämänlaatua, joten meidän on kannustettava ihmisiä keksimään uusia asioita. **Patentit** kannustavat keksijöitä jatkamaan keksimistä, koska ne estävät ihmisiä varastamasta keksintöjä.



ONNEKSI OLKOON,
OLET
KÄYTTÄNYT
LUOVUUTTA-
SI

Minkä tehtävän tekemisestä pidit eniten? Miksi?

Mikä päiväkirjan ideoistasi on mielestäsi paras? Miksi?

Miten aiot jatkaa luovuuden ylläpitämistä päiväkirjan täydentämisen jälkeen?
(Voit esimerkiksi ostaa luonnoslehtiön, liittyä koodauskerhoon tai aloittaa oman blogin jne.)

Täydennä tämä todistus ja lähetä se meille,
niin voit voittaa palkinnon.



Suoritustodistus

Luovuuspäiväkirja

Nimi

Luokka

21 päivän luovuuspäiväkirjan menestyksekkäs toteuttaminen
..... (päivämäärä)

Allekirjoittanut ja todistanut

.....

Opettaja

.....

Vanhempi

Lähetä

IPinEducation@eupo.europa.eu

Lisätietoja ja linkkejä:

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

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

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

Lisätietojen saamiseksi ota yhteyttä:

IPinEducation@euiipo.europa.eu