

ideas
powered

@
SCHOOL

21 DAN

DO KREATIVNIJEG ŽIVOTA

- Naučimo školarce cijeniti kreativnost -



EUIPO
URED EUROPSKE UNIJE
ZA INTELKTUALNO VLASNIŠTVO



“

„Svako je dijete umjetnik. Problem je ostati umjetnik nakon odrastanja.”

Pablo Picasso

„Kreativnost je inteligencija koja se zabavlja.”

Albert Einstein

„Ako nešto ne radi onako kako ste zamislili, to ne znači da je beskorisno.”

Thomas Alva Edison

„Kreativnost proizlazi iz sukoba ideja.”

Donatella Versace

„Kreativnost nije moguće potrošiti. Što je više koristiš, to je više imaš.”

Maya Angelou

„Vi vidite stvari i pitate „zašto”, a ja sanjam o stvarima koje nikad nisu postojale i pitam „zašto ne”.

George Bernad Shaw

„Kreativnost je samo povezivanje stvari.”

Steve Jobs

”

U današnjem su svijetu kreativnost i inovativnost važni u svim područjima života. Rješavaj zadatke u ovom dnevniku tijekom 21 dana kako bi stvorio/la naviku kreativnog izražavanja.

Nakon što si riješio/la sve zadatke u svojem dnevniku, zamoli nastavnika/cu i jednog od svojih roditelja da potpišu potvrdu na zadnjoj stranici te preuzmi svoju nagradu.

Dan

1

Dizajniraj majicu koju bi rado nosio/la u školu.

Zamisli svoju omiljenu majicu:

Koje je boje?

.....

Što piše na njoj?

.....

Koja je slika na njoj?

.....

Napravi bilješke o svojem dizajnu:

Što želiš da predstavlja?

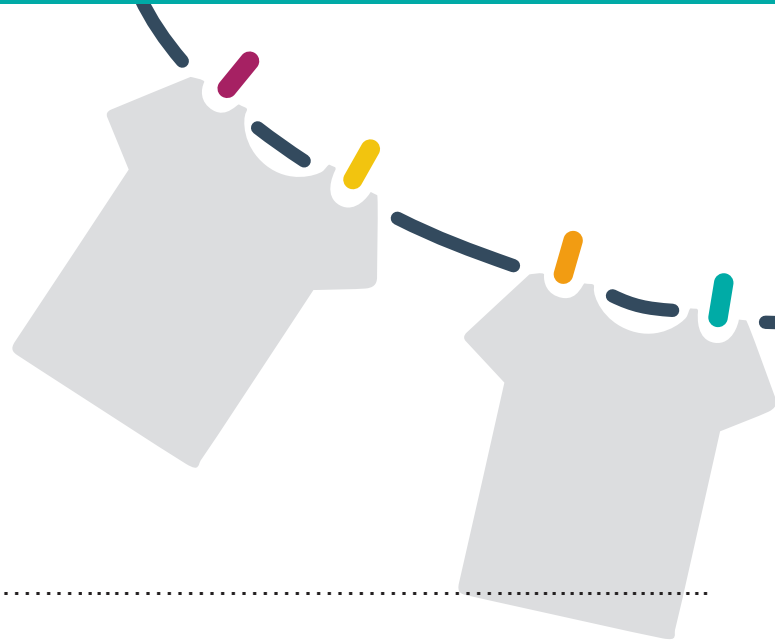
.....

Koje ćeš riječi upotrijebiti?

.....

Koju ćeš sliku upotrijebiti?

.....



Autor ovog originalnog dizajna je

SAVJET

Originalni dizajn ili crtež može se zaštititi raznim sredstvima zaštite intelektualnog vlasništva.

Dan

2

Isprintaj dvije fotografije koje ti se sviđaju

1. Izaberi fotografiju koju si napravio/la svojim mobitelom.
2. Isprintaj je i stavi u okvir. Napiši naslov fotografije.
3. Napiši svoje ime ispod fotografije.
4. Zamoli prijatelja/icu da isprinta fotografiju iz svojeg mobitela.
5. Stavi je u drugi okvir i napiši njezin naslov.
6. Napiši ime svojeg prijatelja ili prijateljice ispod fotografije.



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

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

©

©

SAVJET

Autorsko pravo (copyright) znači da je osoba koja je napravila fotografiju ujedno i njezin vlasnik. Prije nego što se koristiš tuđim fotografijama, moraš zatražiti njihovo dopuštenje.

Dan

3

Osmisli originalno djelo o **JUČERAŠNJEM DANU**

Razmisli o nečemu **jako dobrom** ili **jako lošem** što ti se jučer dogodilo.
Zatvori oči i zamisli da si opet u istoj situaciji.

Što vidiš?

Što čuješ?

Kako se osjećaš?

Zabilježi to riječima ili slikama.

S pomoću svojih bilježaka osmisli originalno djelo. Tvoje originalno djelo može biti:

- crtež
- priča
- poezija
- glazba
- strip
- film

©

Ovo je moje originalno djelo!

SAVJET

Ideje ne možeš zaštititi. Međutim, ideju izraženu u obliku umjetničkog djela, priče, poezije, glazbe, filma, video igre, softverske aplikacije itd. možeš zaštititi **autorskim pravom**.

Dan

4

Ispuni srce stvarima koje voliš

Upotrijebi boje i slova kako bi izrazio/la svoje osjećaje.

Upotrijebi: • Riječi, izraze, rečenice
• slike
• simbole

Uključi: • ljude, mjesta, životinje, predmete
• glazbu, filmove, knjige, igre
• aktivnosti



RAZMISLI!

Kako bi se osjećao/la kada bi nastavnik/ca stavio/la tvoj rad na školsku internetsku stranicu, a da te nije zamolio/la za dopuštenje?

SAVJET

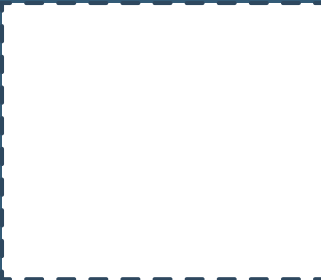
Tvoja škola ne može objaviti niti kopirati tvoj rad bez tvojeg dopuštenja.

Dan

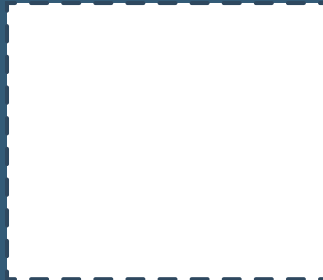
5

Dizajniraj logotip koji će te predstavljati

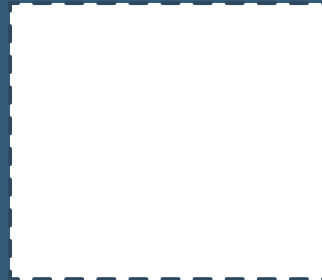
Na stvarima u svojem okruženju pronađi tri logotipa koji ti se sviđaju. Precrtaj logotipe.



Logotip = crtež



Logotip = riječ



Logotip = riječ + crtež



Koje informacije o sebi želiš predstaviti svojim logotipom? Napravi bilješke:

Dizajniraj vlastiti logotip:

SAVJET

Logotip je crtež, slika ili simbol koji predstavlja poduzeće. Logotip izgleda zanimljivo i može prenijeti informacije brže nego riječi.

Dan

6

Uredi zaštitni znak u svojem stilu

Zaštitni znakovi (žigovi) svuda su oko nas. Pogledaj po svojoj kuhinji i napravi popis zaštitnih znakova na prehrambenim proizvodima.

Potraži simbol kojim se označavaju registrirani zaštitni znakovi.



Ovdje precrtaj ili naljepi zaštitni znak prehrambenog proizvoda. Kako bi ga mogao/la poboljšati? Napravi bilješke.

SAVJET

Logotip se može registrirati® kao **zaštitni znak (žig)**. Boja, zvuk ili izgled proizvoda također mogu biti zaštitni znakovi.

Dan

7

Dizajniraj svoju idealnu sobu

Izmjeri svoju sobu i nacrtaj tlocrt na milimetarskom papiru.

Koju su najvažniji predmeti u tvojoj sobi?

.....

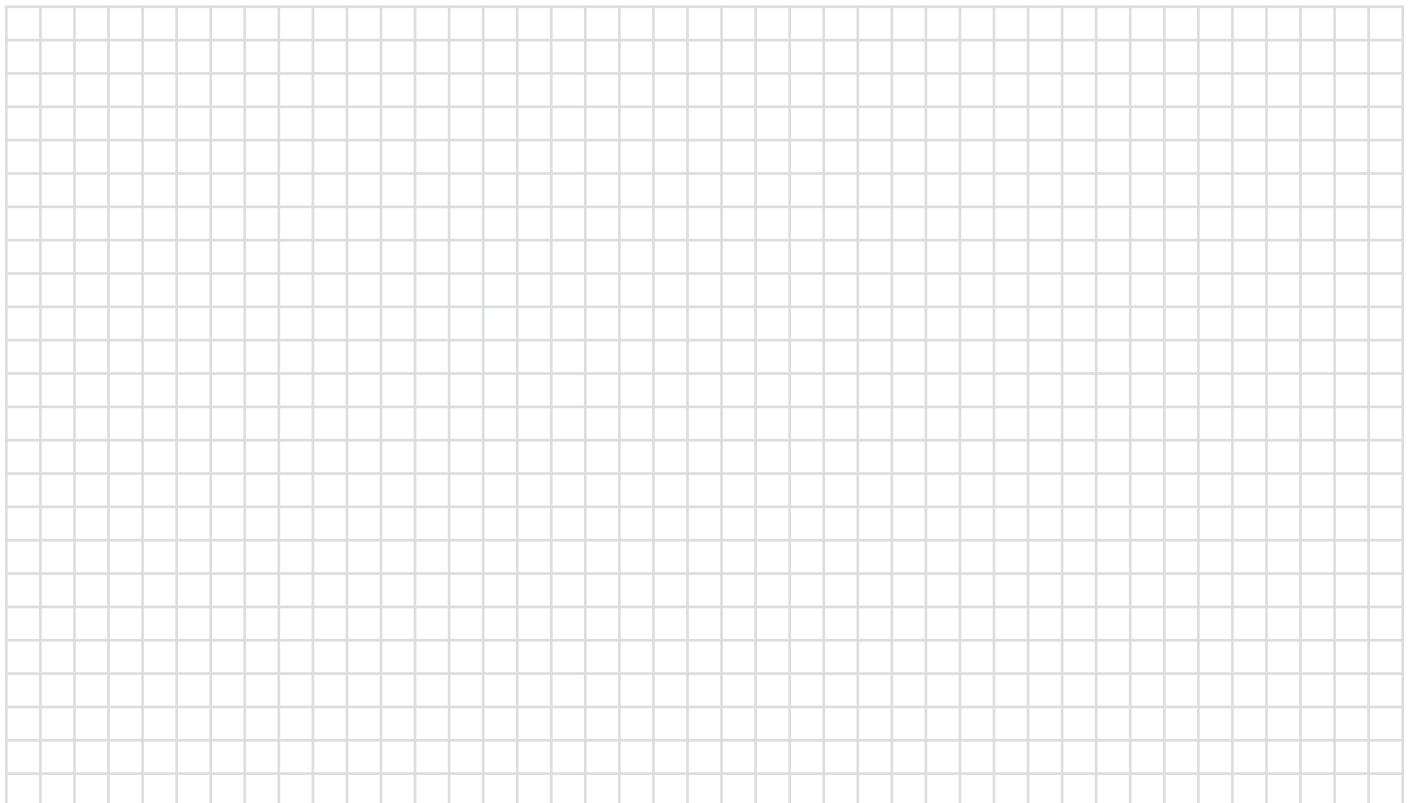
Kako bi mogao/la izmijeniti njihov dizajn tako da bolje odgovaraju tvojim potrebama?

Gdje bi bilo najbolje smjestiti te predmete? Nacrtaj ih na tlocrtu.

Koje bi predmete volio/voljela imati u svojoj sobi? Poredaj ih prema važnosti:

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

Nacrtaj ih na tlocrtu.



Usporedi svoje skice s onima tvojih prijatelja. Što vaše idealne sobe govore o vama?

Moja

Prijateljeva/prijateljčina

SAVJET

Dizajnom izražavaš svoju kreativnost. U malom prostoru možeš napraviti veliku promjenu.

Dan

8

Osmisli nov izum za kućanstvo

Koji kućanski posao uopće ne voliš obavljati?

.....

Što ti se kod njega ne sviđa?

.....

Kako bi novi izum mogao pomoći?

.....

Nacrtaj svoj izum i osmisli ime za njega.

Ponekad je potreban samo trenutak inspiracije kako bi se došlo do vrhunske ideje, no takva će ideja tek nakon mnogo eksperimentiranja postati koristan izum. Izumitelji zaslužuju nagradu za vrijeme i novac koje su uložili u razvoj svojih ideja. Zato mogu patentirati svoje izume.

Zadovoljava li tvoj izum tri uvjeta za patent?

- Je li zaista nov?
- Je li inovativan?
- Može li ga se proizvesti i upotrebljavati?

SAVJET

Status patenta dodjeljuje se samo novim, inovativnim i industrijski primjenjivim izumima.

Dan

9

Osmisli aplikaciju za primjenu u školi

KOMU je namijenjena? (*dobne skupine*)

ZAŠTO? Koja je svrha aplikacije?

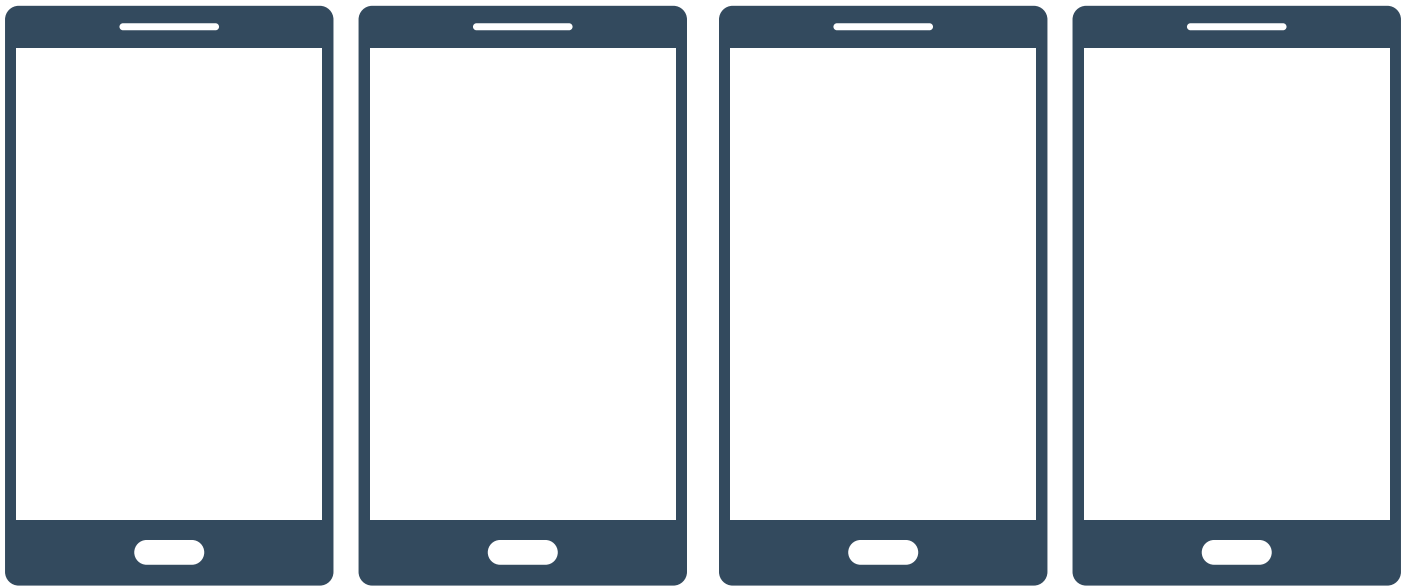
ŠTO? Ukratko opiši što aplikacija radi.

KAKO funkcionira?

kamera dodirni zaslon tipkanje glasovne naredbe GPS zakretanje

ostalo

KAKO će izgledati? Dizajniraj izgled aplikacije na zaslonima:



NE KRADI TUĐE IDEJE!

Mnoge „nove” aplikacije samo su varijacije na ideje koje se već primjenjuju. Budi što originalniji/a. Nastoj ne imitirati ideje koje su trenutačno popularne.

Potpiši:

Potvrđujem da je ova aplikacija moja originalna zamisao!

SAVJET

Imaj na umu da nije moguće zaštititi ideju! Ako imaš izvrsnu ideju za novu aplikaciju, počni pisati kod i pohrani ga na svoje računalo. Tek će tada biti moguće zaštititi je **autorskim pravom**.

Dan
10

Zamoli prijatelja/icu da napiše blog pod naslovom „Trenutačno”

Tvoj prijatelj/ica treba napisati *blog* s navedenim podnaslovima.
Za izražavanje osjećaja i misli može upotrebljavati boje ili slike.

„Trenutačno”

- nosim
- osjećam
- trebam

- slušam
- gledam
- želim

- vrijeme
- mislim
- sanjam

Isprintaj zapis s bloga i nalijepi ga ovdje.

Zapiši ime prijatelja/ice i godinu.

©

Pitaj prijatelja/icu smiješ li napraviti kopiju i pokazati je ostalima u razredu.

SAVJET

Ako kreiraš sadržaj na internetu (npr. *blog*, internetsku stranicu, video), možeš zaštititi svoje intelektualno vlasništvo kako ga drugi ne bi mogli upotrebljavati bez tvojeg dopuštenja.

Dan

11

Dizajniraj nov proizvod za sport koji voliš

Sport:

Dio sportske odjeće ili opreme koji želiš poboljšati:

Jesu li poboljšanja vezana uz sigurnost ili učinkovitost?

Zašto je novi dizajn važan?

Skiciraj svoj novi dizajn i označi poboljšanja.

Pokaži svoj dizajn prijatelju/ici te ga zatim prokomentirajte.

Misliš li da je dizajn tvog prijatelja/ice inovativan?

Zašto? Zašto ne?

SAVJET

Novi dizajn može se registrirati ako sadrži nov oblik ili uzorak ili ako je napravljen primjenom neke nove tehnike. Želiš li registrirati svoj dizajn, učini to prije nego što ga pokažeš drugima.

Osmisli zaštitni znak za svoj sportski proizvod

Odaberi ime za svoj novi sportski proizvod:

Koju poruku želiš poslati kupcima?

Razmisli o bojama, oblicima i izrazima koje želiš upotrijebiti na zaštitnom znaku (žigu).

Skiciraj zaštitni znak.

Ideje

Pokaži svoj zaštitni znak prijatelju/ici i zamoli ih da predlože neka poboljšanja.

Napravi novu skicu.

Prijedlozi

SAVJET

Zaštitni znak (žig) pomaže plasirati proizvod na tržište. Zahvaljujući njemu kupci lakše prepoznaju proizvode, odnosno razlikuju proizvode raznih proizvođača. Dobar zaštitni znak mora biti upečatljiv.

Dan
13

Osmisli slogan i reklamu za svoj sportski proizvod

SLOGAN

Osmisli kratak reklamni film u kojem ćeš upotrijebiti svoj slogan.

Mjesto radnje:

Likovi:

Skiciraj scene.

Scena	Trajanje	Scena	Trajanje	Scena	Trajanje
Bilješke		Bilješke		Bilješke	
Scena	Trajanje	Scena	Trajanje	Scena	Trajanje
Bilješke		Bilješke		Bilješke	

SAVJET

Dobar slogan mora biti kratak i jednostavan i isticati ono što tvoj proizvod razlikuje od drugih sličnih proizvoda. Riječi su jedan od najmoćnijih alata koje imamo.

Dan

14

Dizajniraj tortu za svoj rođendan



Ime:

Boja:

Oblik:

Ukrasi:

Sastojci:

-
-
-
-
-
-

Skiciraj svoju tortu.

A large, empty dashed rectangular box intended for drawing the cake design.

SAVJET

Postoji mnogo različitih načina za izražavanje kreativnosti.

Dan
15

Napiši scenarij za scenu u predstavi ili filmu

1. Prisjeti se smiješnog iskustva koje si doživio/doživjela.
2. Zatvori oči i prisjeti se cijele scene.
3. Otvori nov dokument na svom računalu. Na vrhu napiši naslov.
4. Tko je sudjelovao u sceni? S lijeve strane napiši njihova imena.
5. Napiši grubu verziju dijaloga. Pročitaj je naglas te zatim prepravi. Ponovi to 10 puta!

Isprintaj završnu verziju dijaloga i nalijepi je ovdje.

©

Želiš li izvesti svoju scenu pred razredom? Zašto? Zašto ne?

.....

Bi li dopustio/la učenicima iz drugog razreda da izvedu i snime tvoju scenu? Zašto? Zašto ne?

.....

SAVJET

Predstave, filmovi i video uradci zaštićeni su **autorskim pravom**. Potrebno je dobiti dopuštenje prije njihova prikazivanja u školi ili kod kuće.

Dan

16

Osmisli ideju za novu video igru

Vrsta igre:

Gdje se igra odvija?

Koje su različite razine igre? (*prostorije*)

Tko ili što se u njima nalazi? (*predmeti*)

Pravila:

Način osvajanja bodova: Način gubljenja bodova:

Nacrtaj „prostoriju”
u kojoj počinje
igra.

Predstavi svoju ideju za igru prijatelju/ici.

Je li igra originalna? Je li zabavna? Kako bi ju mogao/la poboljšati?

Kako bi svoje ideje pretvorio/la u video igru, moraš početi pisati kod.

SAVJET

Video igre povezuju kreativnost i tehnologiju. Zaštićene su **autorskim pravima**, **zaštitnim znakovima (žigovima)** i **patentima**. Milijuni ljudi diljem svijeta rade na izradi video igara zahvaljujući novcu zarađenom na temelju takvih prava intelektualnog vlasništva.

Dan

17

Dizajniraj omot albuma

Izaberi glazbeni album koji voliš. Preslušaj ga, pogledaj njegov omot i zatim ispuni rubrike.

	Album grupe/izvođača	Moj album
Naziv		
Boja		
Riječi		
Slike		
Opis		

Osmisli omot albuma.

Isprintaj ga i nalijepi ovdje.



Jesi li se pri izradi svojeg omota koristio/la materijalima koji su zaštićeni autorskim pravom?

Kojima?

SAVJET

Autorska prava primjenjuju se na pjesme i glazbu. Mogu zaštititi i dizajn omota albuma.

Dan
18

Napiši minisagu temeljenu na priči iz svoje obitelji

1. Prisjeti se priče koju su ti ispričali roditelji, bake ili djedovi.
2. Otvori nov dokument i zapiši priču u obliku bilježaka.
3. Pročitaj je pažljivo i nakon toga prepravi.
4. Prebroj riječi te zatim dodaj ili izbriši neke riječi dok duljina ne bude točno 50 riječi.
5. Napiši naslov.

Minisaga kratka je priča koja ima točno 50 riječi. Naslov može sadržavati do 15 znakova.

Isprintaj svoju minisagu i zalijepi je ovdje.

Pripada li autorsko pravo tebi ili osobi koja ti je ispričala priču?

©

SAVJET

Stvaranje umjetničkog djela naporan je i dugotrajan proces. Uređivanje teksta važan je dio kreativnog pisanja.

Dan

19

Napiši i ilustriraj pjesmu

1. Koji je dan u tjednu? Razmisli o tome kako se osjećaš.
2. Odaberi boju i s lijeve strane okvira za pisanje ispiši naziv dana odozgo prema dolje.
3. Započni svaki stih pjesme slovom s lijeve strane.
4. U svakom stihu navedi jednu misao u vezi s tim danom. Koristi običnu olovku.
5. Pročitaj pjesmu naglas te zatim prepravi. Ponovi korak nekoliko puta.
6. Pažljivo podebljaj početna slova i ukrasi pjesmu slikama.

Akrostih je pjesma u kojoj početna slova stihova čitana odozgo prema dolje tvore neku drugu riječ.

©

SAVJET

Počni s jednostavnom riječi ili idejom kako bi potaknuo/la svoju kreativnost.

Dan
20

Potraži inspiraciju u prirodi za novi modni dizajn

1. Odaberi životinju, biljku ili kukca kojeg smatraš lijepim ili zanimljivim.

2. Skiciraj sljedeće elemente:

boje

uzorci

geometrijski likovi

geometrijska tijela

teksture

3. Upotrijebi elemente kao inspiraciju za dizajn.

Pažljivo promatranje prirode može pružiti inspiraciju za inovacije i nove proizvode. Mnogi suvremeni znanstvenici i inženjeri oponašaju prirodu kako bi poboljšali svoje dizajne i izume.

SAVJET

Tekstilni uzorci, oblik i izgled odjeće također se mogu registrirati kao **dizajni**.

Dan

21

Stvaranje za budućnost

Kako bi osmislili izume, izumitelji prvo moraju prepoznati problem. Nakon toga počinju tražiti rješenja za taj problem i naporno rade kako bi svoje ideje pretvorili u stvarnost.

Navedi tri svjetska problema koji te muče.

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.

Radi s prijateljima. Razmislite o mogućim rješenjima.

Mogu li se neke od vaših ideja ostvariti?

SAVJET

Izumi unapređuju naše živote te je stoga važno poticati ljude na smišljanje novih rješenja. Patenti potiču izumitelje na smišljanje novih izuma jer sprječavaju krađu njihovih izuma.



ČESTITAMO!
STEKAO/LA SI
NAVIKU
KREATIVNOG
IZRAŽAVANJA

Koja ti se aktivnost najviše svidjela? Zašto?

Koja je, po tvom mišljenju, najbolja ideja u Kreativnom dnevniku? Zašto?

Nakon što si riješio/la sve zadatke iz Kreativnog dnevnika, kako planiraš razvijati svoju kreativnost?

(Možeš, primjerice, kupiti crtaći blok, baviti se programiranjem kao slobodnom aktivnošću ili započeti vlastiti *blog*.)

Ispuni i pošalji ovu potvrdu
kako bi dobio/la nagradu.



Potvrda o ispunjenim zadacima iz

Kreativnog dnevnika

Ime

Razred

Za uspješno obavljene zadatke
iz Kreativnog dnevnika za 21 dan
dana (datum)

Potpisao/la i potvrdio/la

.....

Nastavnik/ca

.....

Roditelj

Poslati na adresu:

IPinEducation@eupo.europa.eu

Dodatne informacije i poveznice:

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

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

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

Za više informacija obratite se na sljedeću adresu:

IPinEducation@euiipo.europa.eu