

ideas
powered



21 DAGEN

OP WEG NAAR EEN CREATIEVER LEVEN

- Stimuleer de creativiteit van leerlingen -



EUIPO

BUREAU VOOR INTELLECTUELE EIGENDOM
VAN DE EUROPESE UNIE



“

“Ieder kind is een kunstenaar. De moeilijkheid is er een te blijven als je groot wordt.”

Pablo Picasso

“Creativiteit is intelligentie die plezier maakt.”

Albert Einstein

“Dat iets niet doet wat je dacht dat het zou doen, betekent nog niet dat het nutteloos is.”

Thomas Alva Edison

“Creativiteit is het resultaat van tegenstrijdige ideeën.”

Donatella Versace

“Creativiteit is onuitputtelijk. Hoe meer je ervan gebruikt, hoe meer je ervan krijgt.”

Maya Angelou

“Je ziet dingen en je zegt: 'Waarom?' Maar ik droom dingen die er nooit geweest zijn en ik zeg: 'Waarom niet?'”

George Bernard Shaw

“Creativiteit is gewoon verbindingen maken tussen dingen.”

Steve Jobs

”

Tegenwoordig weet iedereen dat creativiteit en innovatie in alle facetten van het leven belangrijk zijn. Voltooi dit dagboek in 21 dagen en laat zien hoe creatief je bent.

Nadat je alle activiteiten in je dagboek hebt voltooid, vraag je aan je juf of meester of aan een van je ouders om het diploma op de laatste bladzijde te ondertekenen. Je komt dan in aanmerking voor een prijs.

Dag

1

Ontwerp een T-shirt dat je op school zou willen dragen

Denk aan je favoriete T-shirt:

Welke kleur heeft het?

.....

Welke tekst staat erop?

.....

Welke afbeelding staat erop?

.....

Beschrijf je eigen ontwerp:

Wat moet het voorstellen?

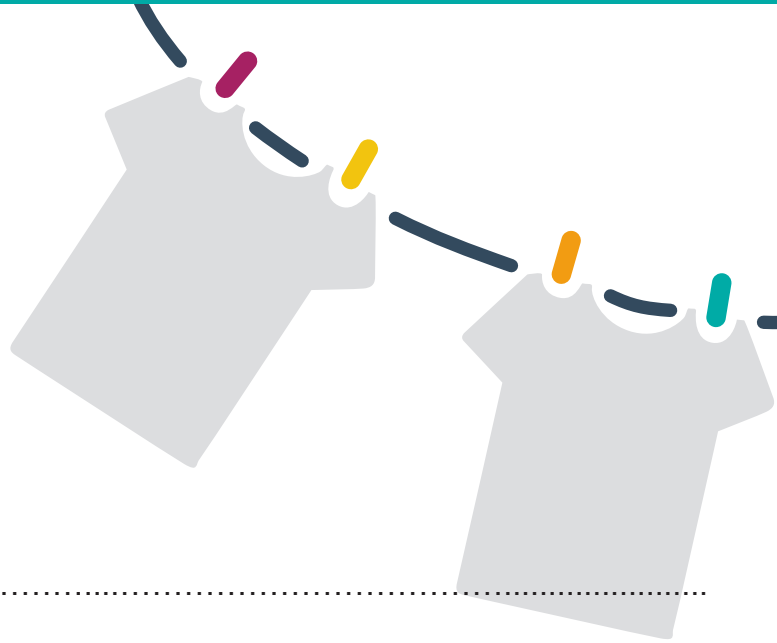
.....

Welke tekst ga je gebruiken?

.....

Welke afbeelding ga je gebruiken?

.....



Dit is een origineel ontwerp van

TIP

Je kunt originele ontwerpen en tekeningen beschermen tegen gebruik door anderen.

Dag 2

Druk twee foto's af die je leuk vindt

1. Kies op je telefoon een foto die je hebt genomen.
2. Druk de foto af en plak hem in een lijstje. Schrijf een titel boven de foto.
3. Schrijf je naam onder de foto.
4. Vraag een vriend(in) om een foto uit zijn of haar telefoon af te drukken.
5. Plak deze foto in het andere lijstje en schrijf er een titel boven.
6. Schrijf de naam van je vriend(in) onder de foto.



Yellow banner for title

Dashed box for photo

Yellow banner for title

Dashed box for photo

©

©

TIP

Copyright betekent dat de foto die je hebt genomen jouw eigendom is. Je moet toestemming vragen als je de foto's van iemand anders wilt gebruiken.

Dag

3

Maak een originele creatie die te maken heeft met iets dat **GISTEREN** is gebeurd.

Denk aan iets **heel leuks** of **heel naars** dat je gisteren hebt meegemaakt. Sluit je ogen en stel je voor dat je het allemaal opnieuw beleeft.

Wat zie je?

Wat hoor je?

Hoe voel je je?

Maak aantekeningen. Je mag daarvoor woorden of tekeningen gebruiken.

Gebruik je aantekeningen om een originele creatie te maken. Je kunt kiezen tussen:

- een tekening
- een verhaal
- een gedicht
- een liedje
- een stripverhaal
- een video

©

Dit is mijn originele creatie!

TIP

Ideeën kun je niet beschermen. Je kunt de uitdrukking van ideeën in kunstwerken, verhalen, gedichten, liedjes, films, videogames, software, enz. beschermen met **copyright**.

Dag

4

Vul het hart met dingen die je leuk vindt

Gebruik kleuren en verschillende soorten letters om te laten zien hoe je je voelt.

Gebruik: • woorden, zinsdelen en zinnen
• afbeeldingen
• symbolen

Bijvoorbeeld: • mensen, plaatsen, dieren, voorwerpen, bezittingen
• muziek, films, boeken, games
• activiteiten



DENK JE EENS IN!

Hoe zou jij het vinden als je juf of meester dit zonder jouw toestemming op de website van de school zou plaatsen?

TIP

Je school mag jouw werk niet zonder jouw toestemming kopiëren of publiceren.

Dag
5

Ontwerp een logo om te laten zien wie je bent

Bekijk de dingen in je omgeving en zoek drie logo's die je leuk vindt. Teken de logo's na.



Logo = een ontwerp



Logo = een woord



Logo = woord + ontwerp



Wat wil je met je logo over jezelf zeggen? Geef een beschrijving:

Ontwerp je logo:

TIP

Een logo is een tekening, afbeelding of symbool waaraan een bedrijf te herkennen is. Een logo ziet er interessant uit en kan sneller dan woorden iets overbrengen.

Dag

6

Ga aan de slag met een handelsmerk

Handelsmerken zie je overal. Maak een lijstje van de handelsmerken op de voedselverpakkingen bij jou thuis in de keuken. Zoek naar het symbool dat 'geregistreerd handelsmerk' betekent.



Kopieer of plak hier een handelsmerk van een voedselverpakking. Hoe zou jij het kunnen verbeteren? Geef een beschrijving.

TIP

Je kunt een logo als **handelsmerk** ® registeren. Een kleur, een geluid en hoe een product eruitziet, kunnen ook een handelsmerk zijn.

Dag

7

Ontwerp je ideale slaapkamer

Meet je slaapkamer op en teken de plattegrond ervan op het ruitjespapier.

Welke voorwerpen zijn belangrijk in je kamer?

.....

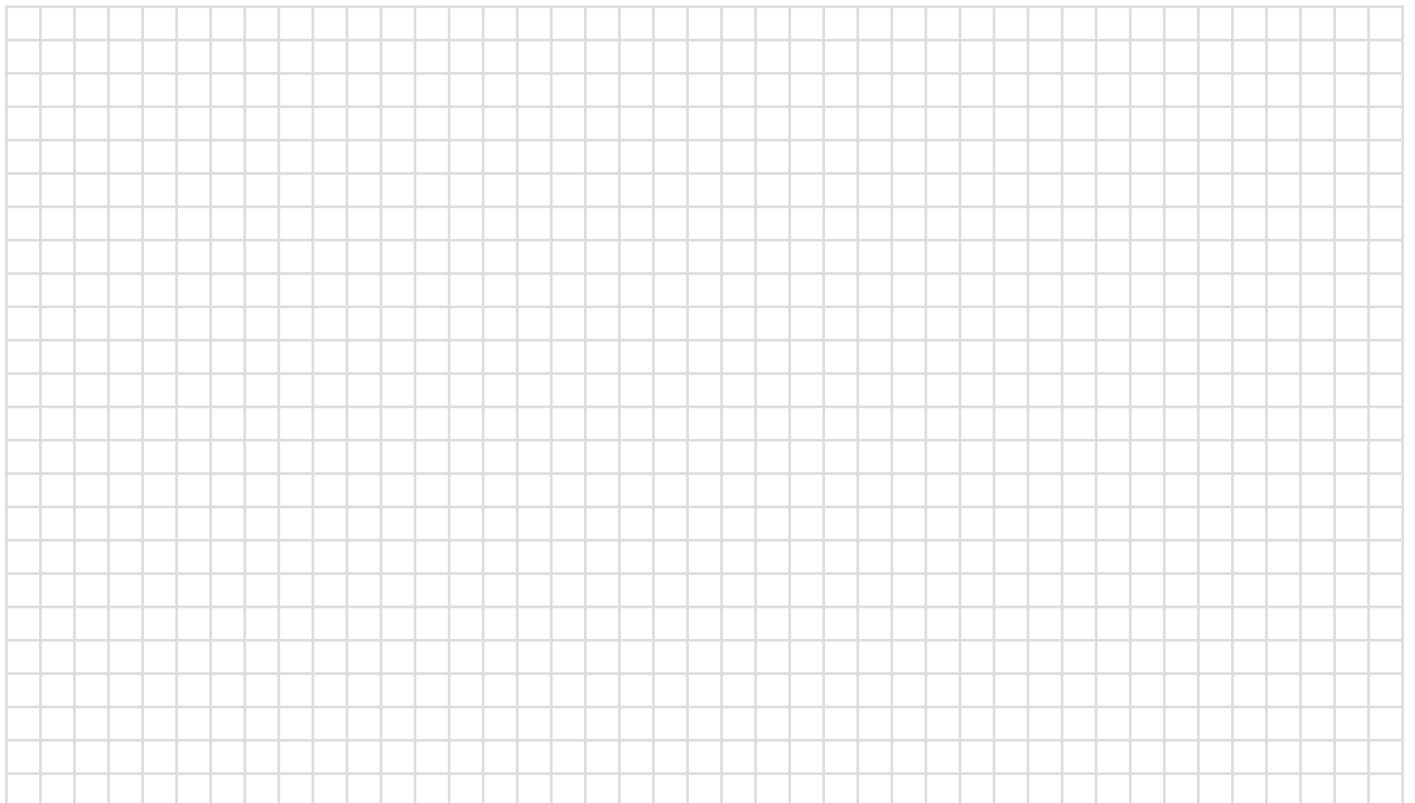
Hoe kun je hun ontwerp aan jouw wensen aanpassen?

Wat vind jij de beste plaats voor deze voorwerpen? Teken ze op de plattegrond.

Welke voorwerpen wil jij graag op je kamer hebben? Schrijf ze op in volgorde van belangrijkheid:

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

Teken ze op de plattegrond.



Vergelijk jouw ontwerp met dat van een vriend(in). Wat zeggen jullie favoriete slaapkamers over jullie?

Mijn kamer

Kamer van vriend(in)

TIP

Met een ontwerp geef je uitdrukking aan je creativiteit. Je kunt er veel mee veranderen in een kleine ruimte.

Dag

8

Bedenk een nieuwe uitvinding voor bij je thuis

Aan welk klusje in huis heb je echt een enorme hekel?

.....

Wat vind je er zo vervelend aan?

.....

Welke uitvinding zou daarvoor een oplossing zijn?

.....

Teken je uitvinding en verzin er een naam voor.

Soms krijg je in een moment van inspiratie een geweldig idee, maar daarna moet je nog veel experimenteren om dat idee in een bruikbare uitvinding om te zetten. Uitvinders verdienen een beloning voor alle tijd en geld die ze aan de ontwikkeling van hun idee besteden. Daarom kunnen ze een patent aanvragen op hun uitvindingen.

Voldoet jouw uitvinding aan de drie vereisten voor een patent?

- Is je uitvinding echt nieuw?
- Voegt je uitvinding iets toe dat nog niet bestaat?
- Kan je uitvinding in productie worden genomen en worden gebruikt?

TIP

Er worden alleen patenten gegeven voor uitvindingen van nieuwe dingen die iets toevoegen en in productie kunnen worden genomen.

Dag

9

Ontwerp een nieuwe app om op school te gebruiken

WIE gaat de app gebruiken? (leeftijden)

WAAROM? Waarvoor wordt de app gebruikt? Om

WAT? Geef een korte beschrijving van wat de app doet:

.....

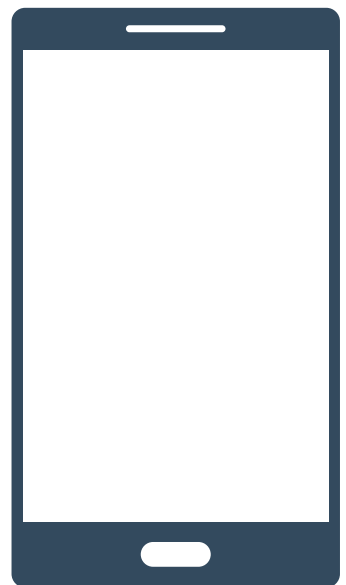
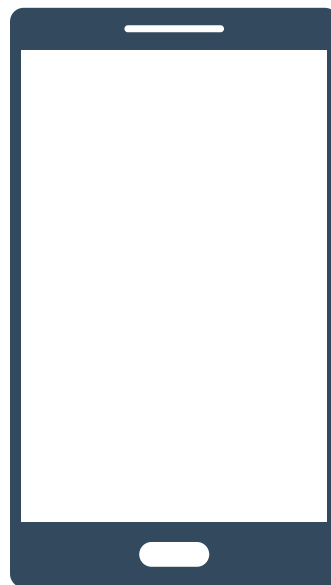
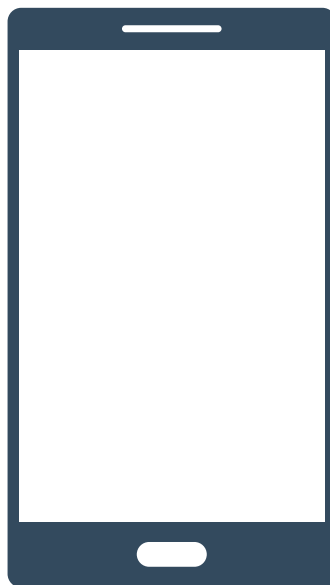
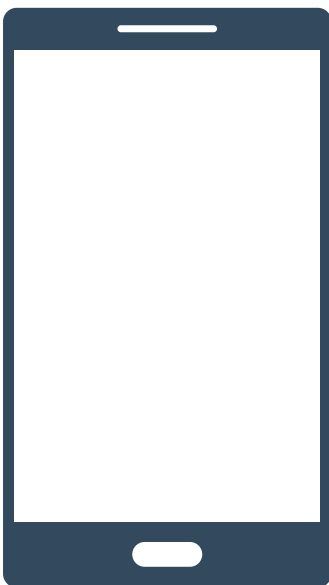
.....

HOE werkt de app?

camera swipen typen spraakbesturing GPS beeld kantelen

anders

HOE ziet de app eruit? Ontwerp je app op deze schermen:



WEES ORIGINEEL!

Veel 'nieuwe' apps zijn variaties op ideeën die al in gebruik zijn.

Probeer zo origineel mogelijk te zijn. Let op dat je geen populair idee kopieert.

Hier ondertekenen:

Ik verklaar dat deze app helemaal mijn eigen idee is!

TIP

Denk eraan dat je een idee niet kunt beschermen! Als je echt een fantastisch nieuw idee hebt voor een app, codeer het dan en bewaar het op je computer. Dan kan het worden beschermd door **copyright**.

Dag
10

Vraag een vriend(in) om een blog te schrijven *met de titel* *‘Op dit moment’*

Laat je vriend(in) een blog schrijven met deze titel.

Hij of zij kan kleuren of afbeeldingen gebruiken om gevoelens en ideeën uit te drukken.

“Op dit mo-
ment”

- draag ik
- voel ik
- moet ik

- luister ik
- kijk ik
- wens ik

- doorsta ik
- denk ik
- hoop ik

Druk de blog af en plak hem hier.

Noteer de naam van je vriend(in) en het jaartal.

©

Vraag aan je vriend(in) of je een kopie mag maken om aan je klas te laten zien.

TIP

Als je iets op het internet maakt (bijv. een blog, een website of een videoclip), heet dat met een moeilijk woord jouw “intellectuele eigendom”. Je kunt je intellectuele eigendom beschermen zodat anderen je creatie niet ongevraagd kunnen gebruiken.

Dag

11

Ontwerp een nieuw sportartikel voor een sport die je leuk vindt

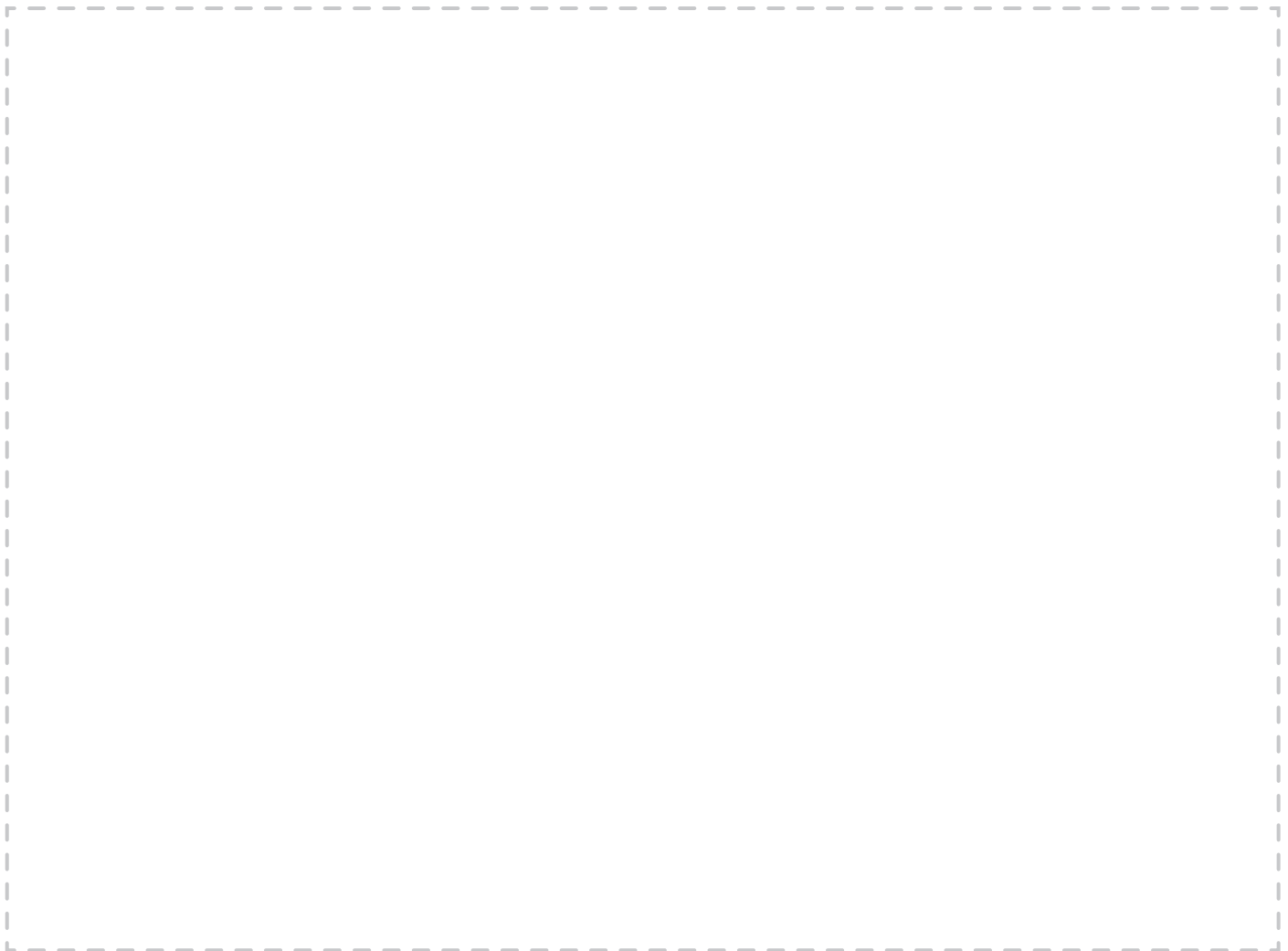
Sport:

Sportvoorwerp of -kledingstuk dat je wilt verbeteren:

Heeft je verbetering te maken met veiligheid of met prestaties?

Waarom is een nieuw ontwerp belangrijk?

Maak een tekening van je ontwerp en geef aan wat de verbeteringen zijn.



Bespreek je ontwerp met een vriend(in).

Is jouw ontwerp volgens je vriend(in) nieuw?

Waarom? Waarom niet?

TIP

Je kunt een nieuw ontwerp registreren als het een nieuwe vorm of nieuw patroon heeft, of als het gemaakt is volgens een nieuwe techniek. Als je een ontwerp wilt registreren, kun je het beter aan niemand laten zien totdat je het geregistreerd hebt.

Ontwerp een handelsmerk voor je sportartikel

Bedenk een naam voor je nieuwe sportartikel:

Welke boodschap wil je op klanten overbrengen?

Geef een beschrijving van de kleuren, vormen en woorden die je wilt gebruiken in je handelsmerk.

Teken een handelsmerk

Beschrijving

--	--

Laat je handelsmerk zien aan een vriend(in) en vraag om suggesties voor verbetering.

Teken je handelsmerk vervolgens nog een keer.

Suggesties

--	--

TIP

Een handelsmerk is nuttig om een product te verkopen. Het onderscheidt het product van de producten van andere verkopers en helpt klanten het product te herkennen. Een goed handelsmerk is makkelijk te onthouden.

Dag
13

Verzin een slagzin en ontwerp een reclamefilmpje voor je sportartikel

SLAGZIN:

Ontwerp een kort reclamefilmpje met daarin je slagzin.

Achtergrond:

Tekst:

Teken de scènes.

Scène	Duur	Scène	Duur	Scène	Duur
Opmerkingen		Opmerkingen		Opmerkingen	
Scène	Duur	Scène	Duur	Scène	Duur
Opmerkingen		Opmerkingen		Opmerkingen	

TIP

Een goede slagzin is kort en simpel en vertelt wat jouw artikel anders maakt. Woorden behoren tot de krachtigste middelen om iets over te brengen.

Dag
14

Ontwerp een taart voor je verjaardag



Naam:

Kleur:

Vorm:

Versieringen:

Ingrediënten:

-
-
-
-
-
-

Teken je taart.

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

TIP

Je kunt op heel veel verschillende manieren creatief zijn.

Dag
15

Schrijf het script voor een scène uit een toneelstuk of film

1. Denk aan iets grappigs dat je hebt meegemaakt.
2. Sluit je ogen en beleef de scène opnieuw in je hoofd.
3. Open een document op je computer. Schrijf een titel boven aan het document.
4. Wie speelt er mee in de scène? Schrijf hun namen aan de linkerkant.
5. Schrijf een ruwe versie van de dialoog (dat is wat er gezegd wordt door de personen die meespelen). Lees de dialoog hardop en breng correcties aan. Doe dit 10 keer!

Druk vervolgens de dialoog af en plak hem hier.

©

Wil je jouw scène in de klas naspelen? Waarom? Waarom niet?

.....

Zou je een andere klas toestemming geven om jouw scène na te spelen en te filmen? Waarom? Waarom niet?

.....

TIP

Toneelstukken, films en videoclips zijn beschermd door **copyright**. Je moet om toestemming vragen als je ze op school of thuis wilt gebruiken.

Dag
16

Ontwerp een nieuwe videogame

Soort game:

Waar speelt de game zich af?

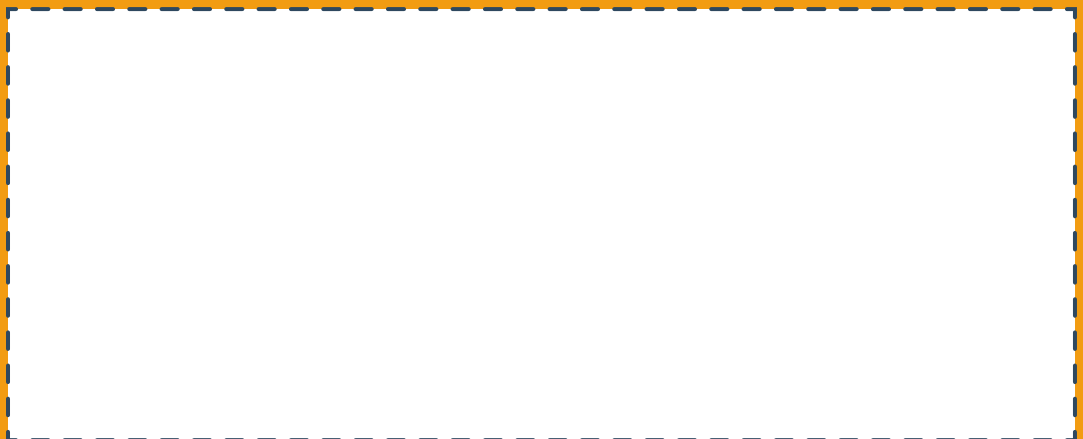
Waar bevinden zich de verschillende niveaus? (*de kamers*)

Wie of wat maken deel uit van de game? (*de personen en voorwerpen*)

Regels:

Zo scoor je punten: Zo verlies je punten:

Teken de 'kamer'
waar
de game begint.



Bespreek je idee voor een videogame met een vriend(in).

Is je idee origineel? Is je idee leuk? Hoe zou je het kunnen verbeteren?

Om je ideeën om te zetten in een digitale game moet je ze coderen.

TIP

Videogames zijn een combinatie van creativiteit en technologie. Ze zijn beschermd door **copyrights**, **handelsmerken** en **patenten**. Miljoenen mensen over de hele wereld kunnen videogames ontwerpen dankzij het geld dat zij verdienen met deze beschermingsrechten.

Ontwerp een cd-hoes.

Kies een cd die je mooi vindt. Beluister de cd, kijk naar de hoes en vul hieronder de gegevens in.

	<i>Cd van</i>	<i>Mijn cd</i>
<i>Naam</i>		
<i>Kleur</i>		
<i>Tekst</i>		
<i>Afbeeldingen</i>		
<i>Beschrijving</i>		

Ontwerp een cd-hoes.

Druk de hoes af en plak hem hier.



Heb je met copyright beschermd materiaal gebruikt voor het ontwerp van deze cd-hoes?

Zo ja, wat voor materiaal?

TIP

Copyright beschermt liedjes en muziek. Het kan ook de illustraties op een cd-hoes beschermen.

Dag
18

Schrijf een kort verhaal over iets dat er in je familie is gebeurd

1. Denk aan een verhaal dat je vader of moeder, of je opa of oma, je heeft verteld.
2. Open een document en schrijf het verhaal in het kort op.
3. Lees je verhaal hardop en breng correcties aan.
4. Tel de woorden van je verhaal. Voeg woorden toe of verwijder woorden totdat je precies 50 woorden overhoudt.
5. Schrijf een titel boven je verhaal.

Je korte verhaal heeft precies 50 woorden. De titel mag uit maximaal 15 tekens bestaan.

Druk je korte verhaal af en plak het hier.

Wie is de eigenaar van het copyright? Jij of de persoon die het verhaal heeft verteld?

©

TIP

Een verhaal schrijven is veel werk en kost veel tijd. Je verhaal bewerken, met een mooi woord heet dat 'redigeren', is een belangrijk onderdeel van creatief schrijven.

Schrijf en illustreer een gedicht

1. Welke dag van de week is het? Concentreer je op je gevoel.
2. Kies een bijpassende kleur en schrijf de letters van de kleur van boven naar beneden aan de linkerkant van het tekstvak.
3. Begin iedere regel van je gedicht met een letter van de kleur.
4. Schrijf iedere regel met behulp van een idee dat te maken heeft met de dag. Gebruik een potlood.
5. Lees je gedicht hardop en corrigeer het een paar keer.
6. Maak de beginletters voorzichtig iets dikker en voeg afbeeldingen toe.
Zo'n gedicht noem je een naamdicht. In een naamdicht vormen de eerste letters van de regels een woord (van boven naar beneden gelezen).

Dag
20

Gebruik de natuur als inspiratie voor een modeontwerp

1. Kies een persoonlijke favoriet uit alle dieren, planten en insecten die je kent.

2. Teken deze onderdelen:

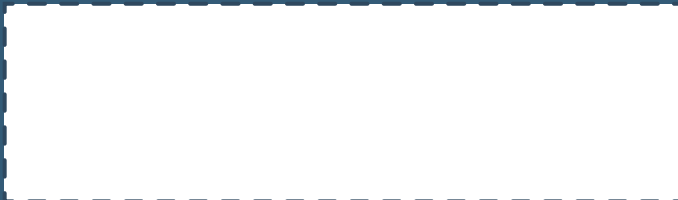
kleuren



patronen



modellen



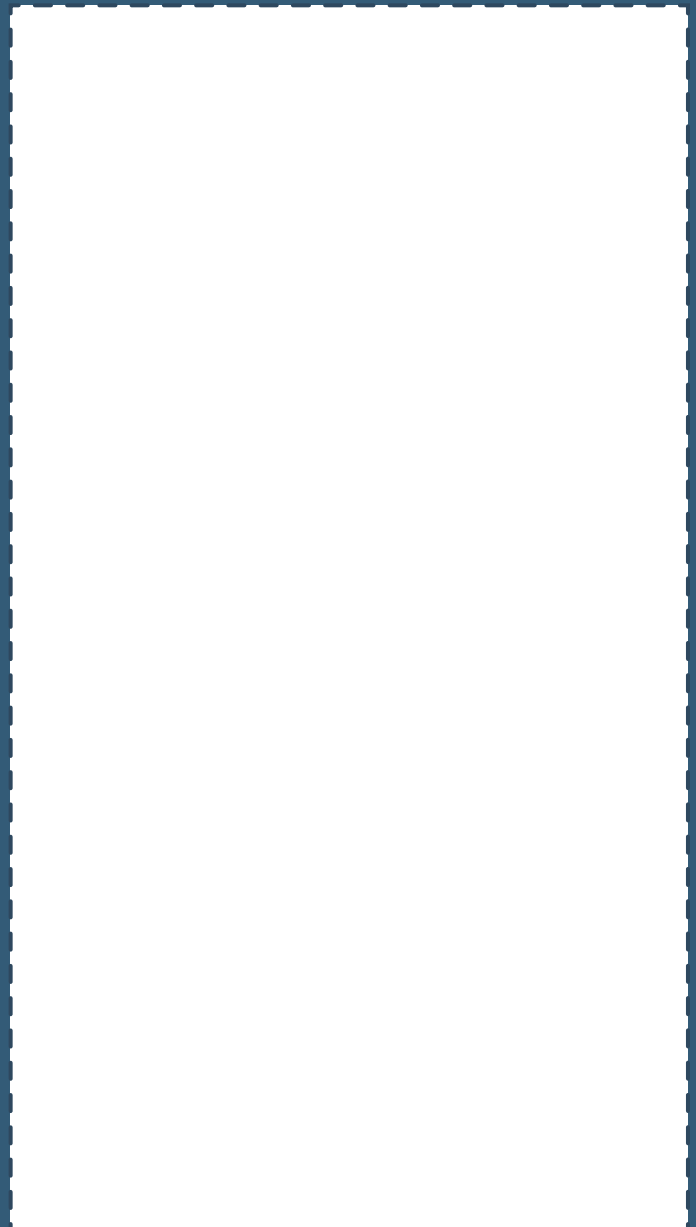
vormen



stoffen



3. Gebruik deze onderdelen als inspiratie voor je ontwerp.



Goed kijken naar de natuur vormt vaak de basis voor nieuwe ideeën en producten. Veel wetenschappers en technici baseren zich op de natuur voor het verbeteren van hun ontwerpen en uitvindingen.

TIP

Patronen van stoffen en het model en de vorm van kleding kunnen worden geregistreerd als **ontwerpen**.

Dag
21

Bedenk creatieve oplossingen voor de toekomst

Uitvinden gaat als volgt: uitvinders kijken eerst wat het probleem is, bedenken vervolgens ideeën voor creatieve oplossingen en gaan dan hard aan het werk om hun ideeën in de praktijk te brengen.

Beschrijf drie wereldproblemen waarover jij je zorgen maakt.

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.

Werk samen met een paar vrienden of vriendinnen. Bedenk samen ideeën voor mogelijke oplossingen.

Zitten er ideeën bij die je verder kunt uitwerken?

TIP

Uitvindingen verbeteren ons leven en daarom moeten nieuwe uitvindingen worden gestimuleerd. **Patenten** voorkomen dat de ideeën van uitvinders worden gestolen. Zo kunnen uitvinders doorgaan met uitvinden.



**GEFELICITEERD
DAT JE HEBT
GEKOZEN
VOOR
CREATIEF
ZIJN**

Welke activiteit vond je het leukst? Waarom?

Wat is volgens jou het beste idee in dit dagboek? Waarom?

Hoe ben jij van plan creatief te blijven nadat je het dagboek hebt voltooid?
(Je zou bijvoorbeeld een schetsboek kunnen kopen, lid kunnen worden van een computerclub, je eigen blog kunnen beginnen. enz.)

Vul dit diploma in en stuur het naar ons op om een prijs te winnen.



Diploma

Creativiteitsdagboek

Naam

Klas

Voor het voltooien van de 21 dagen van het

Creativiteitsdagboek

op (datum)

Bevestigd en ondertekend door

.....

Juf of meester

.....

en/of

Ouder

Sturen naar:

IPinEducation@eupo.europa.eu

Meer informatie en links:

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

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

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

Neem voor meer informatie contact op met:

IPinEducation@euiipo.europa.eu