

ideas
powered



21 DNI

NA ZWIĘKSZENIE KREATYWNOŚCI W ŻYCIU

- Pomoc w docenianiu kreatywności przez uczniów -



EUIPO

URZĄD UNII EUROPEJSKIEJ DS.
WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ



“

„Każde dziecko jest artystą. Wyzwaniem jest pozostać artystą, kiedy się dorośnie”.

Pablo Picasso

„Kreatywność to inteligencja w trakcie zabawy”.

Albert Einstein

„Sam fakt, że coś nie działa zgodnie z twoim zamierzeniem, nie oznacza, że jest to bezużyteczne”.

Thomas Alva Edison

„Kreatywność zaczyna się tam, gdzie pomysły wchodzą ze sobą w konflikt”.

Donatella Versace

„Nie można wyczerpać swojej kreatywności. Im więcej z niej bierzesz, tym więcej jej masz”.

Maya Angelou

„Niektórzy widzą rzeczy takie, jakimi są i pytają – dlaczego? Ja śnię o rzeczach, których nigdy nie było, i pytam – dlaczego nie?”

George Bernard Shaw

„Kreatywność polega jedynie na łączeniu elementów”.

Steve Jobs

”

We współczesnym świecie kreatywność i innowacje są ważne w każdym aspekcie życia. Przez 21 dni wypełniaj ten dziennik i wypracuj nawyk kreatywności.

Po wykonaniu wszystkich ćwiczeń w dzienniku poproś nauczyciela i jednego z rodziców o podpisanie świadectwa na ostatniej stronie i poproś o nagrodę.

Zaprojektuj T-shirt, który chciałbyś nosić do szkoły

Pomyśl o swoim ulubionym T-shircie:

Jakiego jest koloru?

.....

Co jest na nim napisane?

.....

Jaki jest na nim nadruk?

.....

Wykonaj notatki o swoim projekcie:

Co on ma przedstawiać?

.....

Jakich słów w nim użyjesz?

.....

Jakiego użyjesz obrazu?

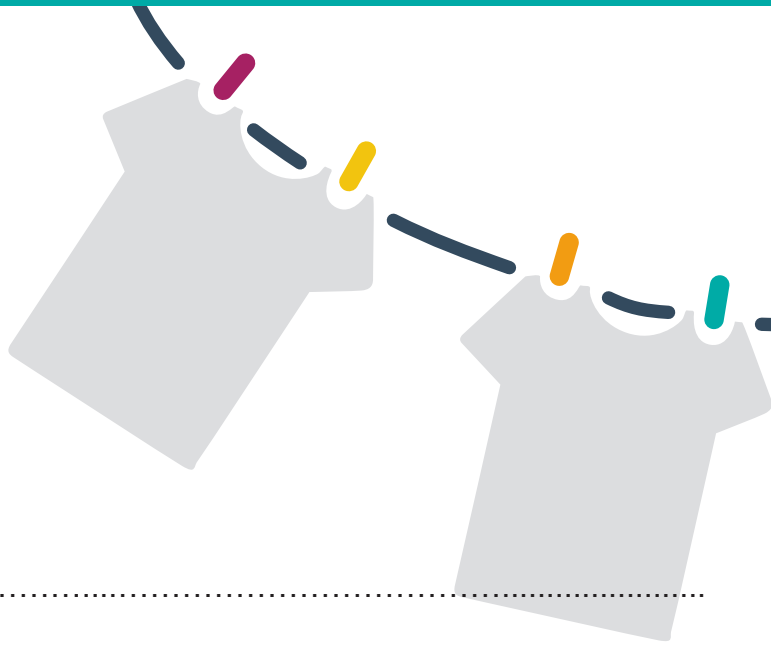
.....



Autorem tego projektu jest

WSKAZÓWKA

Do ochrony oryginalnych projektów i rysunków można użyć narzędzi służących ochronie własności intelektualnej.



Wydrukuj dwa ulubione zdjęcia

1. Wybierz zdjęcie zrobione telefonem.
2. Wydrukuj je i wklej w ramce. Wpisz tytuł.
3. Wpisz swoje imię pod zdjęciem.
4. Poproś kolegę/ koleżankę o wydrukowanie zdjęcia z jego/ jej telefonu.
5. Wklej je w drugiej ramce i wpisz jego tytuł.
6. Pod zdjęciem wpisz imię kolegi/ koleżanki.



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.

©

©

Dzień

3

Stwórz oryginalną pracę związaną z **DNIEM WCZORA- JSZYM**

Pomyśl o czymś **naprawdę dobrym** lub **naprawdę złym**, co Cię wczoraj spotkało.
Zamknij oczy i wyobraź sobie, że dzieje się to ponownie.

Co widzisz?

Co słyszysz?

Jak się czujesz?

Rób notatki słowne lub obrazkowe.

Wykorzystaj swoje notatki do wykonania oryginalnej pracy. Może to być:

- rysunek
- opowiadanie
- wiersz
- piosenka
- komiks
- film

©

To moja oryginalne dzieło!

WSKAZÓWKA

Pomysły nie podlegają ochronie. Chronić można ich wyrażenie w postaci dzieł sztuki, opowiadań, wierszy, piosenek, filmów, gier wideo, oprogramowania itp. na podstawie **praw autorskich**.

Dzień

4

Wypełnij serce tym, co kochasz

Użyj kolorów i czcionek do wyrażenia swoich uczuć.

Do użycia: • słowa, wyrażenia, zdania
• obrazy
• symbole

Do uwzględnienia: • osoby, miejsca, zwierzęta, przedmioty, posiadane rzeczy
• muzyka, filmy, książki, gry
• czynności



POMYŚL!

Jak byś się czuł,
gdyby Twój nauczyciel umieścił to na stronie internetowej szkoły bez Twojej zgody?

WSKAZÓWKA

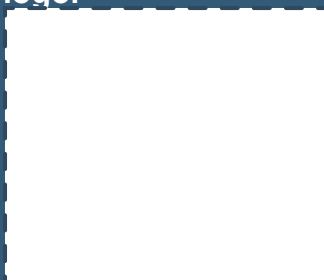
Twoja szkoła nie może publikować ani powielać Twojej pracy bez Twojej zgody.

Dzień

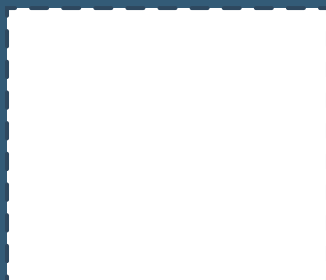
5

Zaprojektuj reprezentujące Cię logo

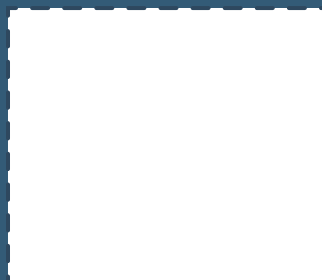
Znajdź trzy znaki logo, które Ci się podobają na przedmiotach wokół Ciebie. Skopiuj znaki logo.



Logo = projekt



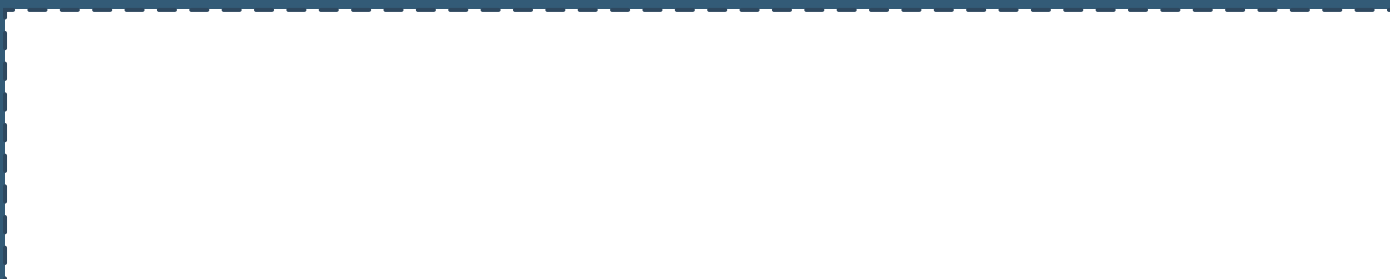
Logo = słowo



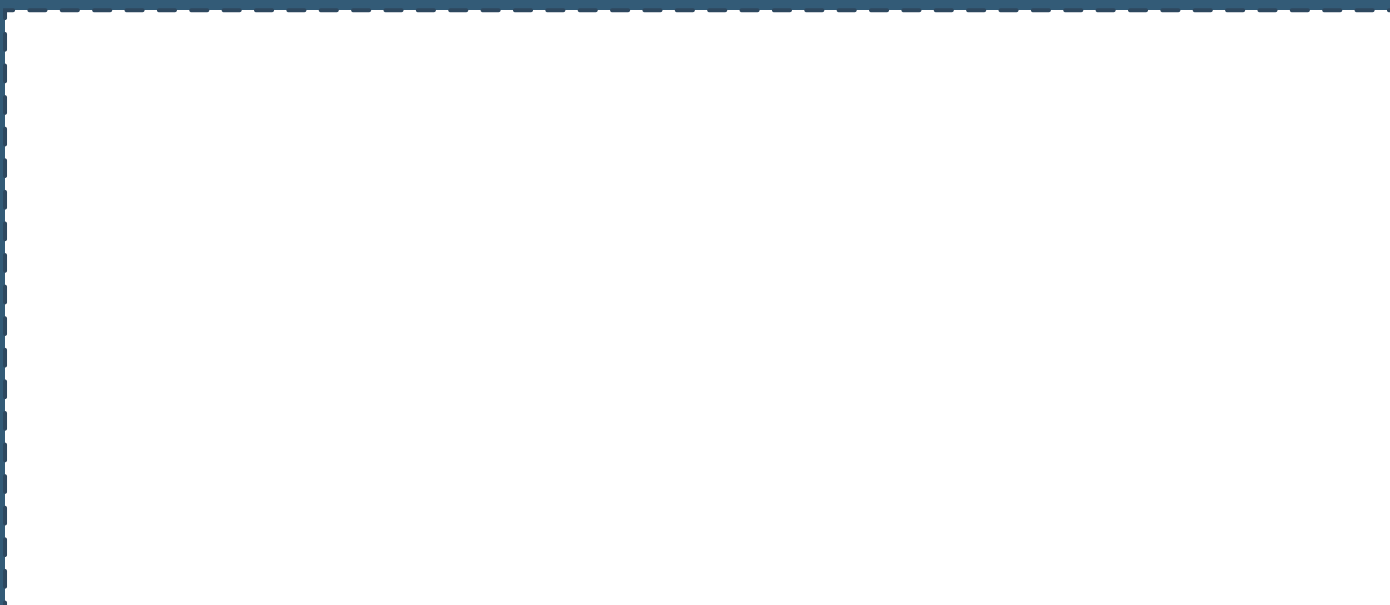
Logo = słowo + obraz



Co chcesz przekazać o sobie poprzez swoje logo? Zrób notatki:



Zaprojektuj swoje logo:



WSKAZÓWKA

Logo to rysunek, obraz lub symbol reprezentujący przedsiębiorstwo. Logo ma interesujący wygląd i może stanowić szybszy przekaz niż słowa.

Dzień

6

Zostaw po sobie ślad na znaku towarowym

Znaki towarowe są wszędzie wokół nas. Rozejrzyj się po kuchni i zrób listę znaków towarowych na żywności.

Poszukaj symboli zastrzeżonych znaków towarowych.



Tutaj skopiuj lub wklej znak towarowy żywności. Jak mógłbyś go ulepszyć? Zrób notatki.

WSKAZÓWKA

Możesz zastrzec® logo jako **znak towarowy**. Kolor, dźwięk oraz wygląd produktu mogą również być znakiem towarowym.

Zaprojektuj swój idealny pokój

Pomierz swój pokój i zrób jego zarys na papierze milimetrowym.

Które przedmioty są najważniejsze w Twoim pokoju?

.....

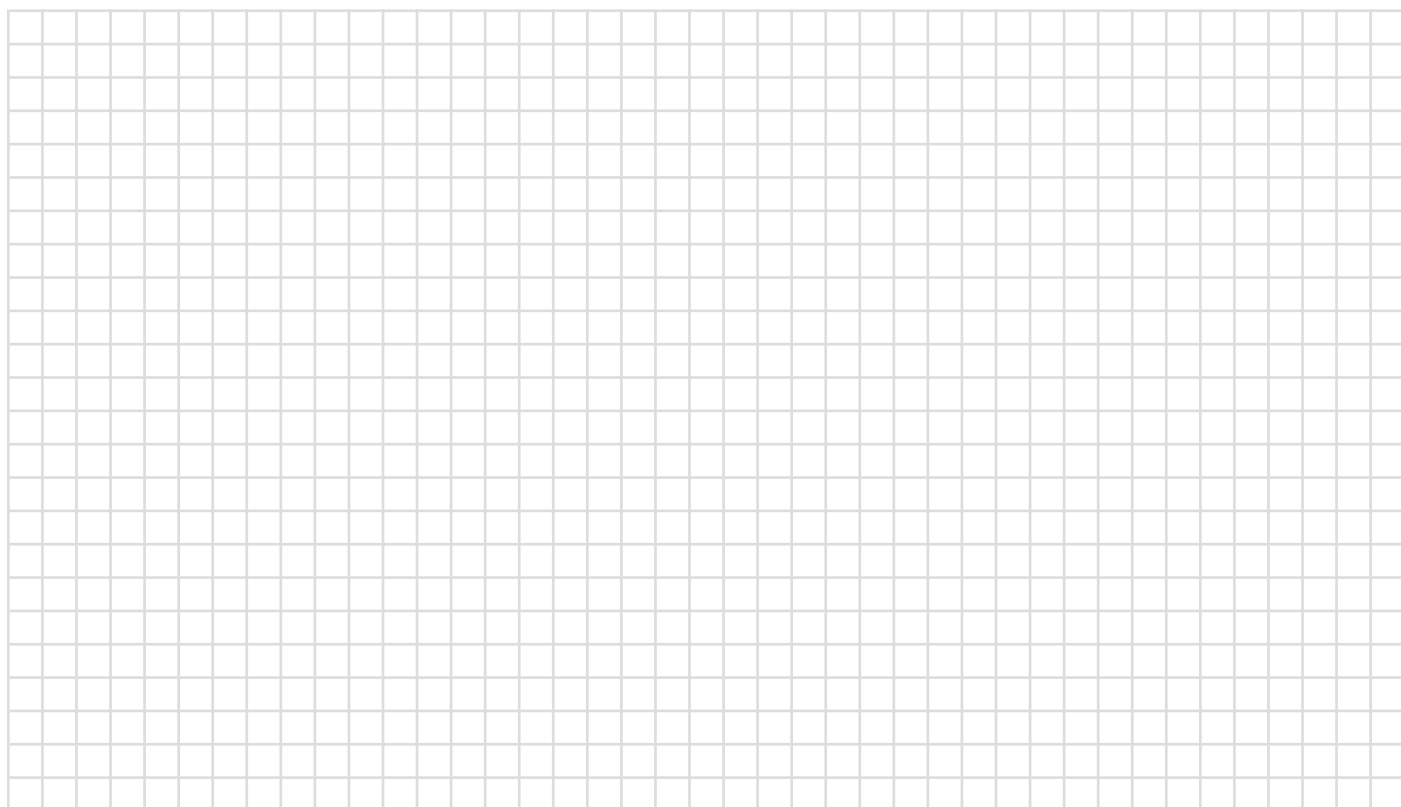
Jak można zmienić ich projekt, aby je ulepszyć?

Gdzie jest dla nich najlepsze miejsce? Narysuj je na planie.

Jakie przedmioty chciałbyś/ chciałabyś mieć w swoim pokoju? Wypisz je według istotności:

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

Narysuj je na planie.



Porównaj swoje projekty z pracami kolegi/ koleżanki. Co Twoje idealne pokoje mówią o Tobie?

Moje

Mojego kolegi/ koleżanki

.....

WSKAZÓWKA

Projekty są wyrazem Twojej kreatywności. Można zrobić duże wrażenie w małym miejscu.

Dzień

8

Pomyśl o nowym domowym wynalazku

Których obowiązków domowych naprawdę nie znosisz?

.....

Czego w nich nienawidzisz?

.....

Jakie rozwiązania mógłby wnieść wynalazek?

.....

Narysuj i oznacz swój wynalazek.



Czasami wystarczy tylko chwila inspiracji, aby wpaść na wspaniały pomysł, ale potrzeba wiele eksperymentów, aby zamienić ten pomysł w użyteczny wynalazek. Wynalazcy muszą być nagradzani za czas i pieniądze, które poświęcają na dopracowanie swoich pomysłów. Dlatego mogą opatentować swoje wynalazki.

Czy Twój wynalazek spełnia trzy wymogi dotyczące patentu?

- Czy jest naprawdę nowy?
- Czy jest nowatorski?
- Czy można go wykonać i użyć?

WSKAZÓWKA

Patenty są przyznawane tylko nowym i nowatorskim wynalazkom mającym przemysłowe zastosowanie.

Dzień

9

Wymyśl aplikację do wykorzystania w szkole

Dla **KOGO** jest przeznaczona? (wiek)

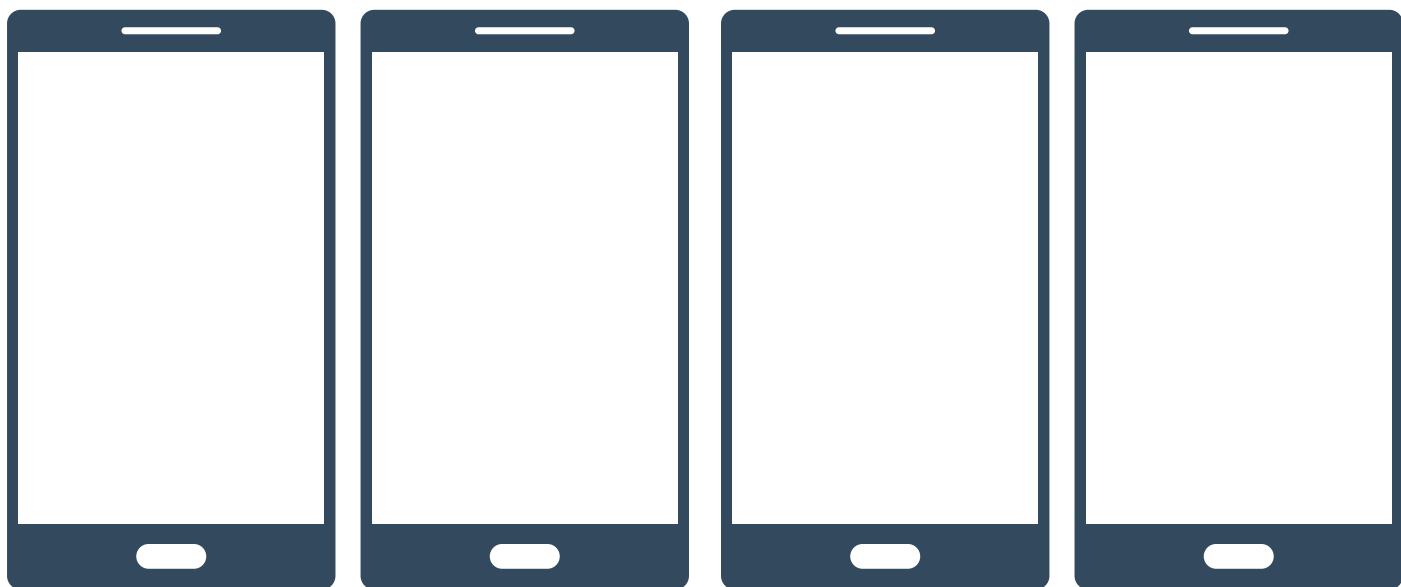
DO CZEGO? Jakiej jest przeznaczenie aplikacji? Do

CO? Podaj krótki opis, co aplikacja robi:

JAK działa?

- aparat przesuwanie wpisywanie sterowanie głosem GPS przechylenie
- inne

JAK będzie wyglądać? Zaprojektuj swoją aplikację na ekranach:



NIE POWTARZAJ PO KIMŚ!

Wiele „nowych” aplikacji to odmiany pomysłów, które już stosujemy.

Bądź jak najbardziej oryginalny. Staraj się nie kopiować pomysłów popularnych w danym momencie.

Podpisz:

Poświadczam, że aplikacja ta jest moim oryginalnym pomysłem!

WSKAZÓWKA

Pamiętaj, że pomysł nie podlega ochronie! Jeżeli masz naprawdę świetny nowy pomysł na aplikację, zacznij go kodować i zapisz na komputerze. Wtedy może być chroniony **prawami autorskimi**.

Dzień
10

Poproś kolegę/ koleżankę o stworzenie wpisu na bloga „Właśnie teraz”

Twój kolega powinien napisać bloga z wykorzystaniem następujących haseł. Może użyć kolorów i obrazów, aby wyrazić uczucia i przedstawić pomysły.

„Właśnie teraz”

- ubranie
- uczucia
- potrzeby

- słuchanie
- oglądanie
- chęci

- pogoda
- myślenie
- nadzieje

Wydrukuj je i wklej tutaj.

Wpisz imię i klasę kolegi/ koleżanki.

©

Zapytaj kolegę/ koleżankę, czy możesz wykonać kopię i pokazać ją w klasie.

WSKAZÓWKA

Jeżeli stworzysz materiał w internecie (np. bloga, stronę internetową, klip wideo), możesz chronić swoją własność intelektualną, tak aby ludzie nie korzystali z niej bez Twojej zgody.

Dzień

11

Zaprojektuj nowy przedmiot do uprawiania ulubionego sportu

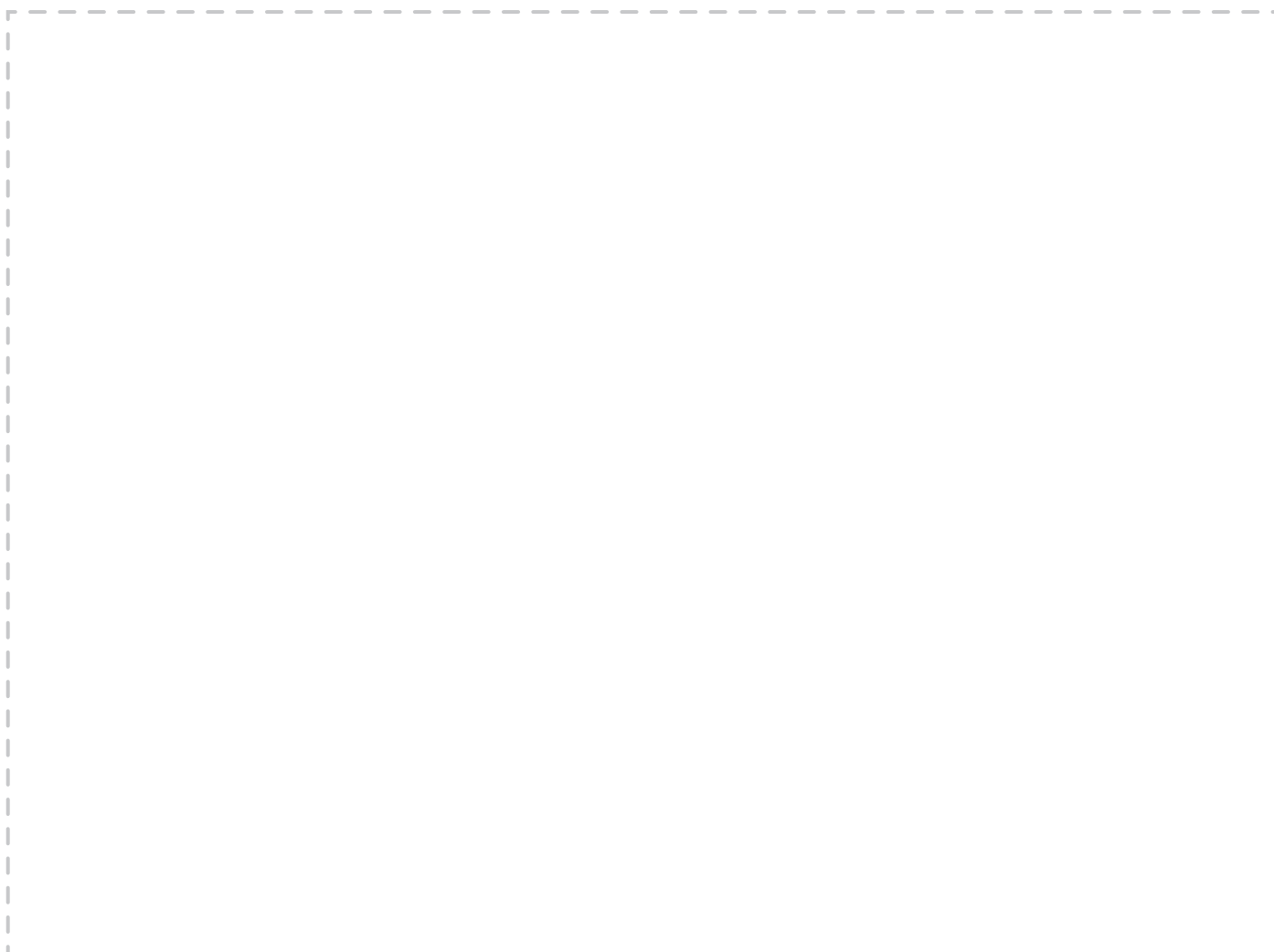
Sport:

Sprzęt lub ubranie, które chciałbyś udoskonalić:

Czy Twoja poprawka dotyczy bezpieczeństwa czy skuteczności?

Dlaczego nowy wzór jest istotny?

Naszkić swój wzór i podpisz udoskonalenia.



Pokaż wzór koledze/ koleżance i opowiedz o nim.

Czy uważasz, że wzór kolegi/ koleżanki jest nowy?

Dlaczego? Dlaczego nie?

WSKAZÓWKA

Możesz zarejestrować nowy wzór, jeżeli ma on nowy kształt lub wzorec lub jeżeli do jego wytworzenia użyto nowej techniki. Jeżeli chcesz zarejestrować wzór, uczynić to przed pokazaniem go innym osobom.

Stwórz znak towarowy dla przedmiotu do uprawiania sportu

Wymyśl nazwę swojego nowego przedmiotu do uprawiania sportu:

Jaki komunikat chcesz przekazać klientom?

Zorganizuj burzę mózgów dotyczącą kolorów, kształtów i wyrażeń do wykorzystania w Twoim znaku towarowym.

Naszkić znak towarowy

Burza mózgów

Pokaż swój znak towarowy koledze i poproś o sugestie, jak go poprawić.

Naszkić go ponownie.

Sugestie

Dzień
13

Wymyśl hasło i stwórz reklamę swojego przedmiotu do uprawiania sportu

HASŁO

Stwórz krótką reklamę filmową z wykorzystaniem swojego hasła.

Otoczenie:

Postacie:

Naszkić sceny.

Scena	Czas trwania	Scena	Czas trwania	Scena	Czas trwania
Uwagi		Uwagi		Uwagi	
Scena	Czas trwania	Scena	Czas trwania	Scena	Czas trwania
Uwagi		Uwagi		Uwagi	

WSKAZÓWKA

Dobre hasło powinno być krótkie i powinno skupiać się na cechach wyróżniających Twój przedmiot. Słowa należą do najmocniejszych rzeczy, które mamy.

Dzień

14

Zaprojektuj tort na swoje urodziny



Nazwa:

Kolor:

Kształt:

Dekoracje:

Składniki:

-
-
-
-
-
-

Naszkić tort.

WSKAZÓWKA

Jest wiele różnych sposobów na kreatywność.

Dzień

15

Napisz scenariusz sceny ze sztuki lub z filmu

1. Pomyśl o śmiesznym zdarzeniu, które cię spotkało.
2. Zamknij oczy i odegraj tę scenę w myślach.
3. Otwórz dokument na swoim komputerze. Na górze napisz tytuł.
4. Kto uczestniczył w scenie? Po lewej stronie napisz ich imiona.
5. Napisz wstępną wersję dialogu. Przeczytaj go na głos i popraw go. Zrób to 10 razy!

Wydrukuj ostateczny scenariusz i wklej go tutaj.

©

Czy chcesz odegrać swoją scenę w klasie? Dlaczego? Dlaczego nie?

.....

Czy zgodził(a)byś się na odegranie i sfilmowanie sceny przez inną klasę? Dlaczego? Dlaczego nie?

.....

WSKAZÓWKA

Sztuki, filmy i klipy wideo podlegają ochronie na podstawie **praw autorskich**. Musisz zwrócić się o zgodę na ich użycie w szkole lub w domu.

Dzień
16

Stwórz zarys nowej gry wideo

Rodzaj gry:

Gdzie się rozgrywa akcja?

Jakie są różne poziomy? (*pomieszczenia*)

.....

Kto lub co w niej uczestniczy? (*obiekty*)

.....

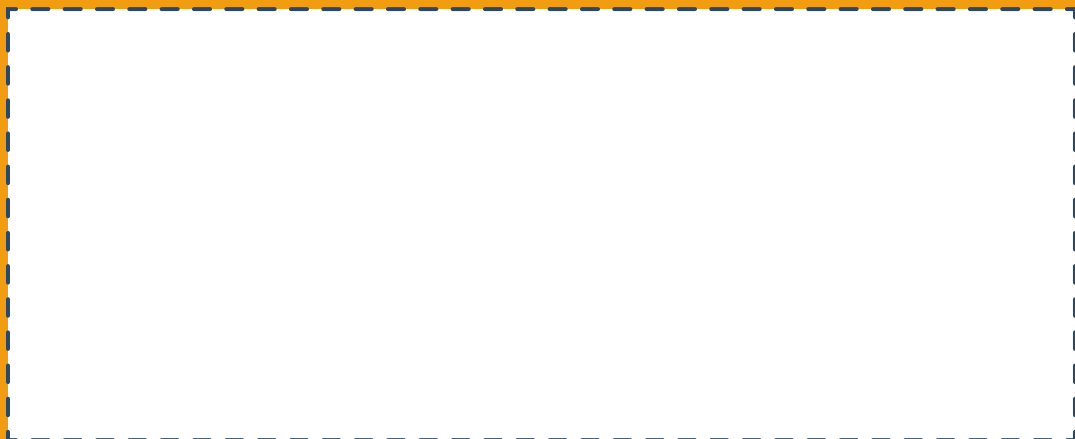
Zasady:

.....

Zdobywanie punktów: Utrata punktów:

.....

Naszkić „po-
mieszczenie”
z początku
gry.



Przedstaw swój pomysł na grę koledze/ koleżance.

Czy jest oryginalna? Czy można się przy niej dobrze bawić? Jak mógłbyś ją ulepszyć?

Aby wykorzystać swoje pomysły na stworzenie gry komputerowej, musisz rozpocząć kodowanie.

WSKAZÓWKA

Gry wideo łączą w sobie kreatywność i technologię. Podlegają ochronie na podstawie **praw autorskich, znaków towarowych i patentów**. Miliony osób na całym świecie tworzą gry wideo dzięki pieniądзом zarobionym z takich praw własności intelektualnych.

Zaprojektuj okładkę albumu

Wybierz swój ulubiony album. Posłuchaj go, obejrzyj okładkę i wypełnij tabelę.

	Album autorstwa	Mój album
Nazwa		
Kolor		
Słowa		
Obrazy		
Opis		

Stwórz okładkę albumu.

Wydrukuj ją i wklej tutaj.



Czy używałeś materiałów objętych prawami autorskimi, gdy tworzyłeś tę okładkę albumu?

Co?

Dzień
18

Napisz minisagę rodzinną

1. Pomyśl o historii, którą opowiedział(a) Ci rodzic, dziadek lub babcia.
2. Otwórz dokument i naszkicuj historię.
3. Dokładnie ją przeczytaj i popraw.
4. Policz słowa oraz dodaj lub odejmij słowa, aby historia miała dokładnie 50 słów.
5. Wpisz tytuł.

Minisaga jest opowiadaniem zawierającym dokładnie 50 słów. Tytuł może mieć maksymalnie 15 znaków.

Wydrukuj i wklej swoją minisagę tutaj.

Czy prawa autorskie należą do Ciebie czy do osoby, która opowiedziała Ci tę historię?

©

WSKAZÓWKA

Tworzenie prac artystycznych jest ciężką i czasochłonną pracą.
Edycja jest ważną częścią twórczego pisania.

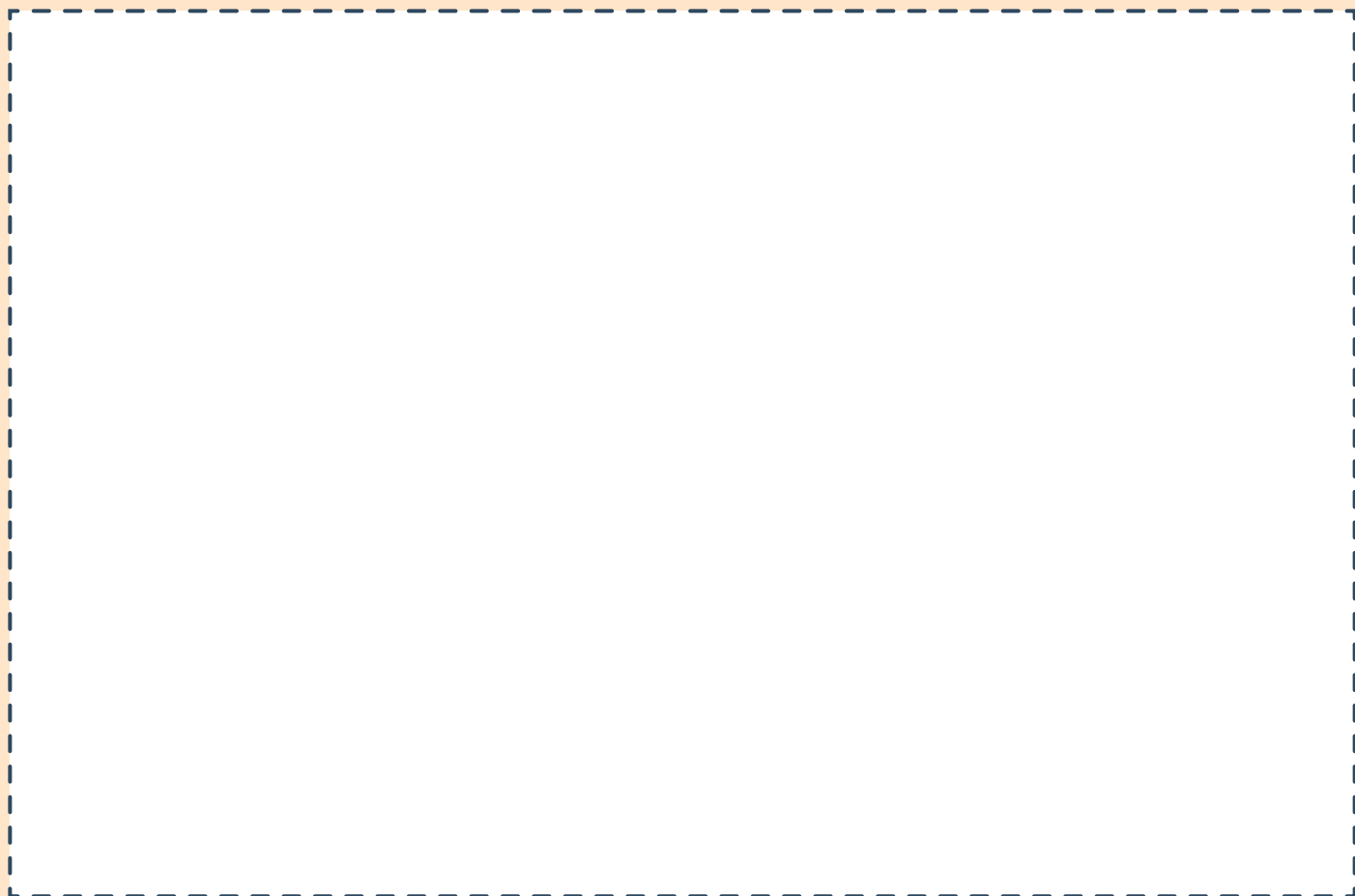
Dzień

19

Napisz i zilustruj wiersz

1. Jaki jest dziś dzień tygodnia? Pomyśl o tym, jak się czujesz.
2. Wybierz kolor i napisz litery po lewej stronie pola na wpis.
3. Każdą linię wiersza zaczynaj od liter po lewej stronie.
4. W każdej linii napisz jeden pomysł zawiązany z tym dniem. Używaj ołówka.
5. Czytaj wiersz na głos i poprawiaj go kilka razy.
6. Dokładnie przyjrzyj się literom i dodaj obrazy.

W wierszu akrostatycznym pierwsze litery każdej linii tworzą słowo (czytane pionowo w dół).



©

WSKAZÓWKA

Zacznij od prostego słowa lub pomysłu, aby uruchomić swoją kreatywność.

Dzień
20

Zainspiruj się przyrodą przy projektowaniu modnych ubrań

1. Wybierz zwierzę, roślinę lub owada, które według Ciebie są piękne lub interesujące.
2. Naskicuj te elementy:
3. Użyj tych elementów jako inspiracji dla projektu.

kolory

wzory

kształty

formy

tekstura

Staranna obserwacja przyrody może sprzyjać tworzeniu nowych wynalazków i produktów. Wielu współczesnych naukowców i inżynierów stosuje biomimikrę przy tworzeniu swoich projektów i wynalazków.

WSKAZÓWKA

Wzory tkanin oraz kształt i wygląd ubrań można zarejestrować jako **wzory**.

Dzień

21

Tworzenie na przyszłość

Aby coś odkryć, wynalazcy najpierw rozpoznają problem, następnie obmyślają twórcze sposoby rozwiązania go i ciężko pracują, aby urzeczywistnić swoje pomysły.

Opisz trzy światowe problemy, które Cię niepokoją.

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.

Pracuj z przyjaciółmi. Przeprowadź burzę mózgów dotyczącą rozwiązań.

Czy możesz dopracować którykolwiek ze swoich pomysłów?

WSKAZÓWKA

Wynalazki poprawiają życie i dlatego musimy zachęcać osoby do odkrywania nowych rzeczy. **Patenty** zachęcają wynalazców do ciągłego odkrywania rzeczy, ponieważ one powstrzymują ludzi przed kradzieżą wynalazków.



**GRATULACJE
Z OKAZJI PRZYJĘ-
CIA
NAWYKU KREA-
TYWNOŚCI**

Które ćwiczenia sprawiały Ci najwięcej przyjemności? Dlaczego?

Który pomysł jest Twoim zdaniem najlepszy w dzienniku? Dlaczego?

Jak utrzymasz swój nawyk kreatywności po ukończeniu dziennika?

(Na przykład możesz kupić szkicownik, zapisać się do klubu kodowania lub rozpocząć własny blog itp.)

**Wypełnij i prześlij nam to świadectwo
i zdobądź nagrodę.**



Świadectwo ukończenia

Dziennika kreatywności

Imię i nazwisko

Klasa

Za ukończenie z powodzeniem 21-dniowego Dziennika kreatywności

dnia (data)

Podpis i poświadczenie

.....

Nauczyciel

.....

Rodzic

Wyślij do:

IPinEducation@eupo.europa.eu

Dodatkowe informacje i linki:

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

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

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

Dodatkowe informacje można uzyskać pod adresem e-mail:

IPinEducation@euiipo.europa.eu