

ideas  
powered



# 21 DE ZILE

SPRE O VIAȚĂ MAI CREATIVĂ

*- Să-i ajutăm pe copii să aprecieze creativitatea -*



**EUIPO**  
OFICIUL UNIUNII EUROPENE  
PENTRU PROPRIETATE INTELECTUALĂ



“

„Fiecare copil este un artist. Problema este să rămâi artist pe măsură ce crești.”

Pablo Picasso

„Creativitatea este inteligență când ne distrăm.”

Albert Einstein

„Doar pentru că un lucru nu face ceea ce ai planificat să facă, asta nu înseamnă că este inutil.”

Thomas Alva Edison

„Creativitatea își are sursa într-un conflict de idei.”

Donatella Versace

„Nu poți epuiza creativitatea. Cu cât o folosești mai mult, cu atât ai mai multă.”

Maya Angelou

„Vezi lucruri și te întrebi «De ce?» Dar eu visez lucruri care nu au existat niciodată și spun «De ce nu?»”

George Bernad Shaw

„Creativitatea înseamnă conexiuni între lucruri.”

Steve Jobs

”

În ziua de azi, creativitatea și inovarea sunt importante în orice situație de viață. Completează acest jurnal pe parcursul a 21 de zile pentru a crea un obicei creativ.

Odată ce ai finalizat toate activitățile din jurnalul tău, roagă un profesor și pe unul dintre părinți să îți semneze certificatul de pe ultima pagină pentru a-ți solicita recompensa.

Ziua

1

## Creează un tricou pe care ți-ar plăcea să îl porți la școală

### Gândește-te la tricoul tău preferat:

Ce culoare are?

.....

Ce este scris pe el?

.....

Ce imagine este pe el?

.....

### Scrive despre designul tău:

Ce ai vrea să reprezinte?

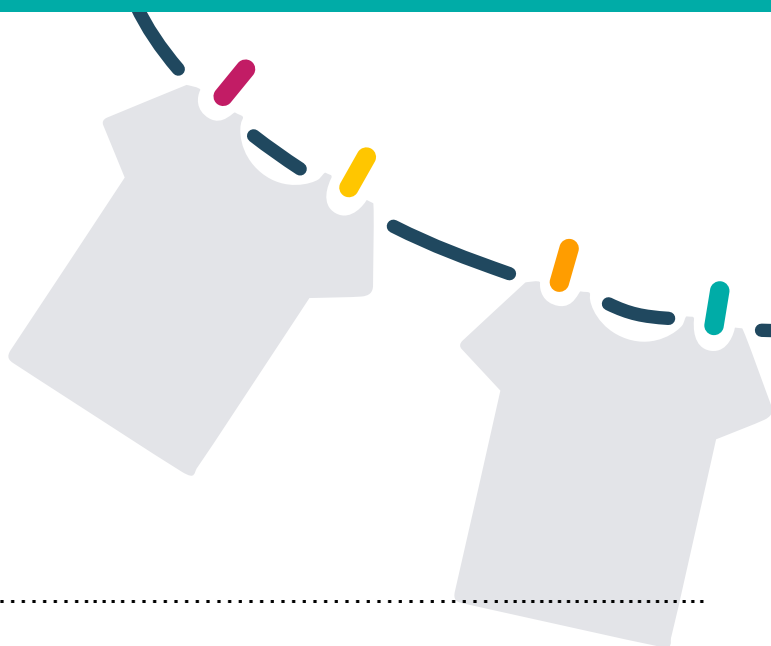
.....

Ce cuvinte vei folosi?

.....

Ce imagine vei folosi?

.....



Acesta este un design original al .....

**SFAT**

Poți proteja designurile și desenele originale cu instrumente IP.

Ziua

2

## Imprimă două poze care îți plac

1. Alege o poză făcută de tine cu telefonul.
2. Imprim-o și pune-o într-o ramă. Scrie un titlu.
3. Scrie-ți numele sub fotografie.
4. Cere-i unui prieten să imprime pentru tine o poză din telefonul lui.
5. Pune-o în cealaltă ramă și scrie un titlu pentru ea.
6. Scrie numele prietenului tău sub poză.



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

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

© .....

© .....

**SFAT**

**Drepturi de autor** înseamnă că atunci când faci o poză, ești proprietarul acesteia. Trebuie să soliciți permisiunea pentru a utiliza pozele altor persoane.

Ziua

3

## Realizează o creație originală care are legătură cu **ZIUA DE IERI**

Gândește-te la ceva **foarte frumos** sau **foarte neplăcut** care ți s-a întâmplat ieri. Închide ochii și imaginează-ți că se întâmplă din nou.

**Ce vezi?** .....

**Ce auzi?** .....

**Cum te simți?** .....

Notează observații în cuvinte sau imagini.

Folosește aceste observații pentru a crea o operă originală. Aceasta poate fi:

- un desen
- o poveste
- o poezie
- un cântec
- o povestire în imagini
- un videoclip



© .....

Aceasta este creația mea originală!

**SFAT**

Nu poți proteja ideile. Poți proteja exprimarea acestora în opere de artă, povești, poezii, cântece, filme, jocuri video, software etc. prin **drepturi de autor**.

Ziua

4

## Umple inima cu lucruri care îți plac

Folosește culori și fonturi pentru a-ți comunica sentimentele.

Utilizează:

- cuvinte, fraze, propoziții
- fotografii
- simboluri

Include:

- persoane, locuri, animale, obiecte, lucruri personale
- muzică, filme, cărți, jocuri
- activități



### GÂNDEȘTE-TE!

Cum te-ai simți  
dacă profesorul tău ar pune  
această creație pe site-ul  
școlii fără să te întrebe?

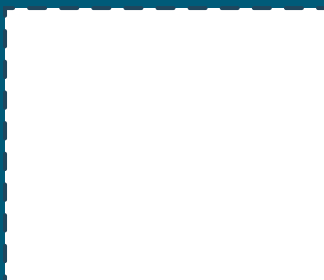
**SFAT**

Instituția școlară nu poate publica sau face copii ale creației tale fără permisiunea ta.

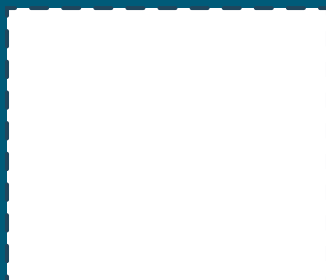
Ziua  
5

## Concepe un logo care să te reprezinte

Găsește trei logouri care îți plac pe lucruri din jurul tău. Copiază logourile.



*Logo = un design*



*Logo = un cuvânt*



*Logo = cuvânt + design*



Ce ai vrea să comunici despre tine în logoul tău? Notează observații:

Concepe logoul tău:

**SFAT**

Un logo este un desen, o imagine sau un simbol care reprezintă o companie. Un logo arată interesant și poate comunica lucruri mai repede decât cuvintele.

Ziua

6

## Devino cunoscut cu o marcă

Mărcile se află pretutindeni în jurul nostru. Uită-te în bucătărie și fă o listă cu mărcile de alimente. Caută simbolul mărcilor înregistrate.



Copiază sau lipește o marcă de alimente aici. Cum ai putea să o îmbunătățești? Notează observații.

**SFAT**

Poți înregistra® un logo ca marcă. O culoare, un sunet și modul în care arată un produs pot constitui, de asemenea, o marcă.



Ziua

7

## Proiectează-ți dormitorul ideal

**Măsoară-ți dormitorul și desenează conturul pe hârtie milimetrică.**

Ce elemente sunt esențiale în camera ta?

.....

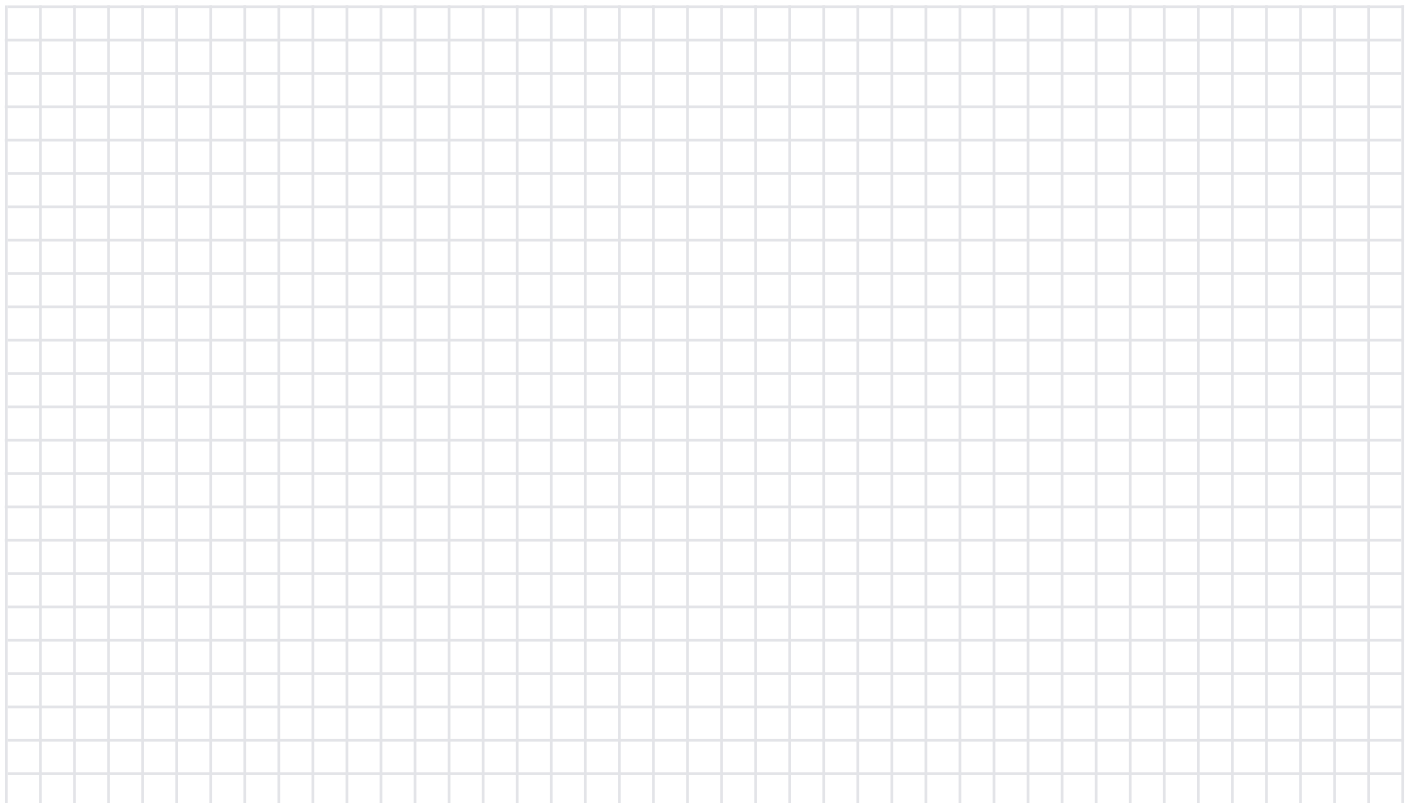
Cum le poți schimba designul pentru a le îmbunătăți pentru tine?

Care este cel mai potrivit loc pentru ele? Desenează-le pe plan.

Ce articole ai vrea să ai în cameră? Scrie-le în ordinea importanței:

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

Desenează-le pe plan.



Compară designurile tale cu cele ale unui prieten. Ce spun despre voi dormitoarele ideale?

**Al meu** .....

**Al prietenului meu** .....

**SFAT**

Designurile sunt expresia creativității tale. Poți avea un impact mare într-un spațiu mic.

Ziua

8

## Gândește-te la o nouă invenție pentru casă

Ce sarcină gospodărească urăști cu adevărat?

.....


Ce urăști la ea?

.....

Ce soluții ar putea aduce o invenție?

.....

**Desenează și etichetează-ți invenția.**



**Uneori este nevoie doar de un moment de inspirație pentru a găsi o idee minunată, dar este nevoie de multe experimente pentru ca ideea să devină o invenție utilă. Inventatorii trebuie să fie răsplătiți pentru tot timpul și toți banii cheltuiți pentru a-și dezvolta ideile. De aceea, își pot breveta invențiile.**

Invenția ta îndeplinește cele trei cerințe pentru a obține un brevet?

- Este cu adevărat nouă? .....
- Este inventivă? .....
- Poate fi realizată și utilizată? .....

**SFAT**

Brevetele sunt acordate numai invențiilor noi, inventive și aplicabile industrial.

Ziua

9

## Inventează o aplicație pe care o poți folosi la școală

**PENTRU CINE** este? (vârste) .....

**DE CE?** Care este scopul aplicației? Pentru .....

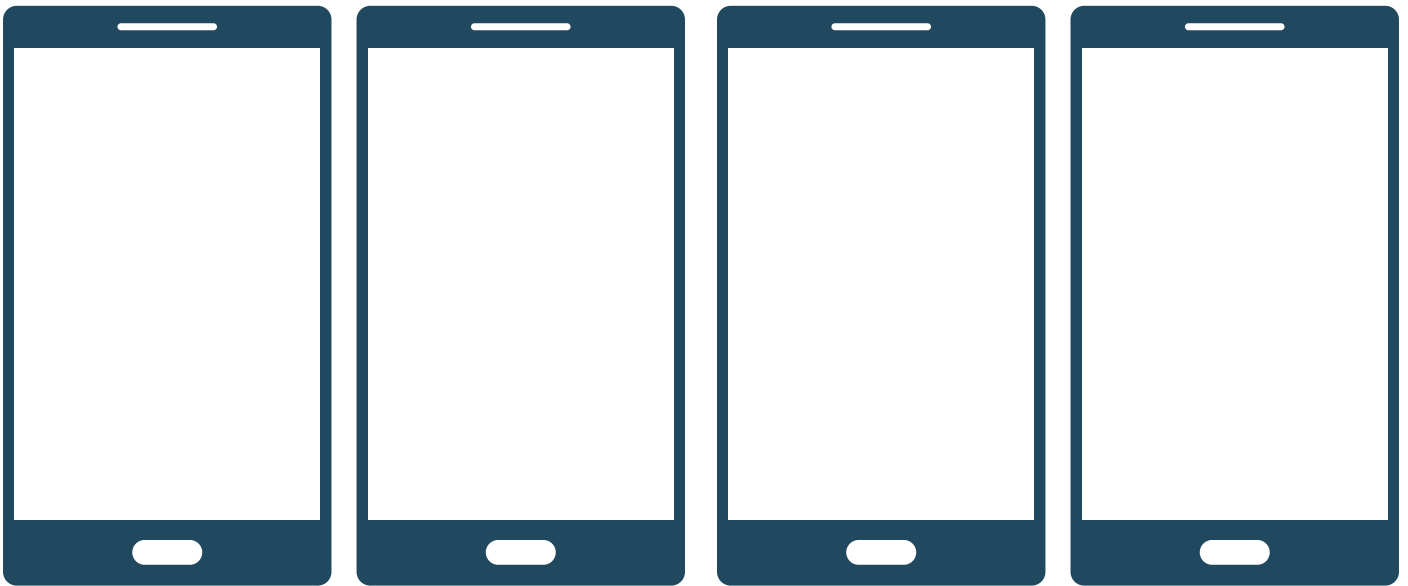
**CE?** Scrie o scurtă descriere a ceea ce face: .....

**CUM** funcționează?

cameră foto  glisare  tastare  control vocal  GPS  înclinare

altele.....

**CUM** o să arate? Proiectează-ți aplicația pe ecrane:



### NU FACE O COPIE!

Multe aplicații „noi” sunt doar variații de idei pe care le folosim deja.

Fii cât mai original. Încearcă să nu copiezi o idee care este populară în prezent.

**Te rog semnează:**

Certific că această aplicație este ideea mea originală! .....

**SFAT**

Ține minte că nu poți proteja o idee! Dacă ai o idee nouă și într-adevăr minunată pentru o aplicație, începe să o codifici și să o salvezi pe computer. Așa poate fi protejată prin **drepturi de autor**.

Ziua  
10

## Cere-i unui prieten să creeze „*Chiar acum*” ca subiect de blog

Prietenul tău trebuie să scrie un blog cu aceste titluri.

El sau ea poate folosi culori și imagini pentru a comunica sentimente și idei.

„Chiar  
acum”

- port
- mă simt
- am nevoie

- ascult
- urmăresc
- vreau

- vremea
- mă gândesc
- sper

Imprim-o și lipește-o aici.

Scrie numele prietenului tău și anul.

© .....

Întreabă-ți prietenul dacă poți face o copie să o arăți clasei tale.

**SFAT**

Dacă crezi un material pe internet (de exemplu, un blog, un site, un videoclip),  
îți poți proteja proprietatea intelectuală pentru ca oamenii să nu o folosească fără să te  
întrebe.

Ziua

11

## Proiectează un nou articol sportiv pentru un sport care îți place

Sport: .....

Articol de echipament sau îmbrăcăminte pe care vrei să îl îmbunătățești: .....

Îmbunătățirea adusă de tine are legătură cu siguranța sau cu performanța? .....

De ce este un nou design important? .....

**Schițează designul tău și indică îmbunătățirile.**

**Arată unui prieten designul tău și vorbește despre el.**

**Consideri că designul prietenului tău este nou?**

**De ce? De ce nu?**

**SFAT**

Poți înregistra un nou design dacă are o formă nouă sau un model sau dacă este realizat folosind o tehnică nouă. Dacă vrei să înregistrezi un design, realizează acest lucru înainte de a-l arăta altora.

Ziua

12

## Creează o marcă pentru articolul tău sportiv

Gândește-te la un nume pentru noul tău articol sportiv: .....

Ce mesaj vrei să transmită clienților? .....

Fă o cercetare inteligentă despre culorile, formele și frazele care pot fi folosite pentru marca ta.

### Schițează o marcă

*Cercetare inteligentă*

Arată marca ta unui prieten și solicită-i sugestii despre cum poate fi îmbunătățită.

Refă schița.

*Sugestii*

**SFAT**

O marcă ajută la comercializarea unui produs. Aceasta identifică și diferențiază produsele unui vânzător de cele ale altui vânzător și ajută oamenii să recunoască un produs. O marcă bună trebuie să fie memorabilă.

Ziua  
13

## Inventează un slogan și creează o reclamă pentru articolul tău sportiv

SLOGAN

Concepe un scurt videoclip promoțional folosind sloganul tău.

Cadru: .....

Personaje: .....

Schițează scenele.

Scena .....	Durata .....	Scena .....	Durata .....	Scena .....	Durata .....
Note		Note		Note	
Scena .....	Durata .....	Scena .....	Durata .....	Scena .....	Durata .....
Note		Note		Note	

**SFAT**

Un slogan bun trebuie să fie scurt și simplu și trebuie să se axeze pe ceea ce face ca articolul tău să fie diferit. Cuvintele sunt unele dintre cele mai puternice lucruri pe care le avem.

Ziua  
14

## Creează un tort pentru ziua ta de naștere



Nume: .....

Culoare: .....

Formă: .....

Decorațiuni: .....

Ingrediente:

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Desenează tortul tău.

A large dashed rectangular box for drawing the cake.

**SFAT**

Există multe moduri diferite de a fi creativ.



Ziua

15

## Scrive un scenariu pentru o scenă de piesă de teatru sau film

1. Gândește-te la o experiență amuzantă prin care ai trecut.
2. Închide ochii și derulează scena în capul tău.
3. Deschide un document pe computerul tău. Scrie un titlu în partea de sus.
4. Cine era în scenă? Scrie numele persoanelor în partea stângă.
5. Scrie o versiune brută a dialogului. Citește-o cu voce tare și corectează-o. Fă acest lucru de 10 ori!

Imprimă scenariul final și lipește-l aici.

© .....

Ai dori să joci scena în clasa ta? De ce? De ce nu?

.....

Ai acorda permisiunea unei alte clase pentru a juca și a filma scena? De ce? De ce nu?

.....

**SFAT**

Piese de teatru, filmele și videoclipurile sunt protejate prin **drepturi de autor**. Trebuie să ceri permisiunea pentru a le utiliza la școală sau acasă.

Ziua  
16

## Creează o schiță pentru un nou joc video

Tip de joc: .....

Unde este situat? .....

Care sunt diferitele niveluri? (*camerele*) .....

Cine sau ce este în ele? (*obiecte*) .....

Reguli: .....

Pentru a obține puncte: ..... Pentru a pierde puncte: .....

Desenează „camera”  
la începutul  
jocului.

Prezintă ideea de joc unui prieten.

Este originală? Este amuzantă? Cum ai putea să o îmbunătățești?

**Pentru a-ți transforma ideile într-un joc digital, trebuie să începi să codifici.**

**SFAT**

Jocurile video combină creativitatea cu tehnologia. Acestea sunt protejate prin **drepturi de autor, mărci și brevete**. Milioane de oameni din întreaga lume lucrează pentru a crea jocuri video și sunt plătiți mulțumită banilor câștigați din aceste drepturi de PI.

## Proiectează o copertă pentru album

Alege un album care îți place. Ascultă-l, uită-te la copertă și completează.

	Album de .....	Albumul meu
Denumire		
Culoare		
Cuvinte		
Imagini		
Descriere		

Creează o copertă de album.

Imprim-o și lipește-o aici.



Ai folosit materiale cu drepturi de autor când ai creat această copertă de album? .....

Care? .....

**SFAT**

Drepturile de autor protejează cântecele și muzica. Acestea pot proteja și o creație pentru album.

Ziua  
18

## Scrive o minisaga despre o poveste de familie

1. Gândește-te la o poveste pe care unul dintre părinții sau bunicii tăi ți-a spus-o.
2. Deschide un document și scrie povestea sub formă de notă.
3. Citește-o cu atenție și corectează-o.
4. Numără cuvintele și adaugă sau elimină cuvinte pentru a avea exact 50 de cuvinte.
5. Scrie un titlu.

**O minisaga este o poveste în exact 50 de cuvinte. Titlul poate avea până la 15 caractere.**

**Imprimă și lipește minisaga ta aici.**

Drepturile de autor îți aparțin ție sau persoanei care ți-a spus povestea?

© .....

**SFAT**

Crearea de opere artistice este un lucru dificil și durează.  
Editarea este o parte importantă a scrierii creative.

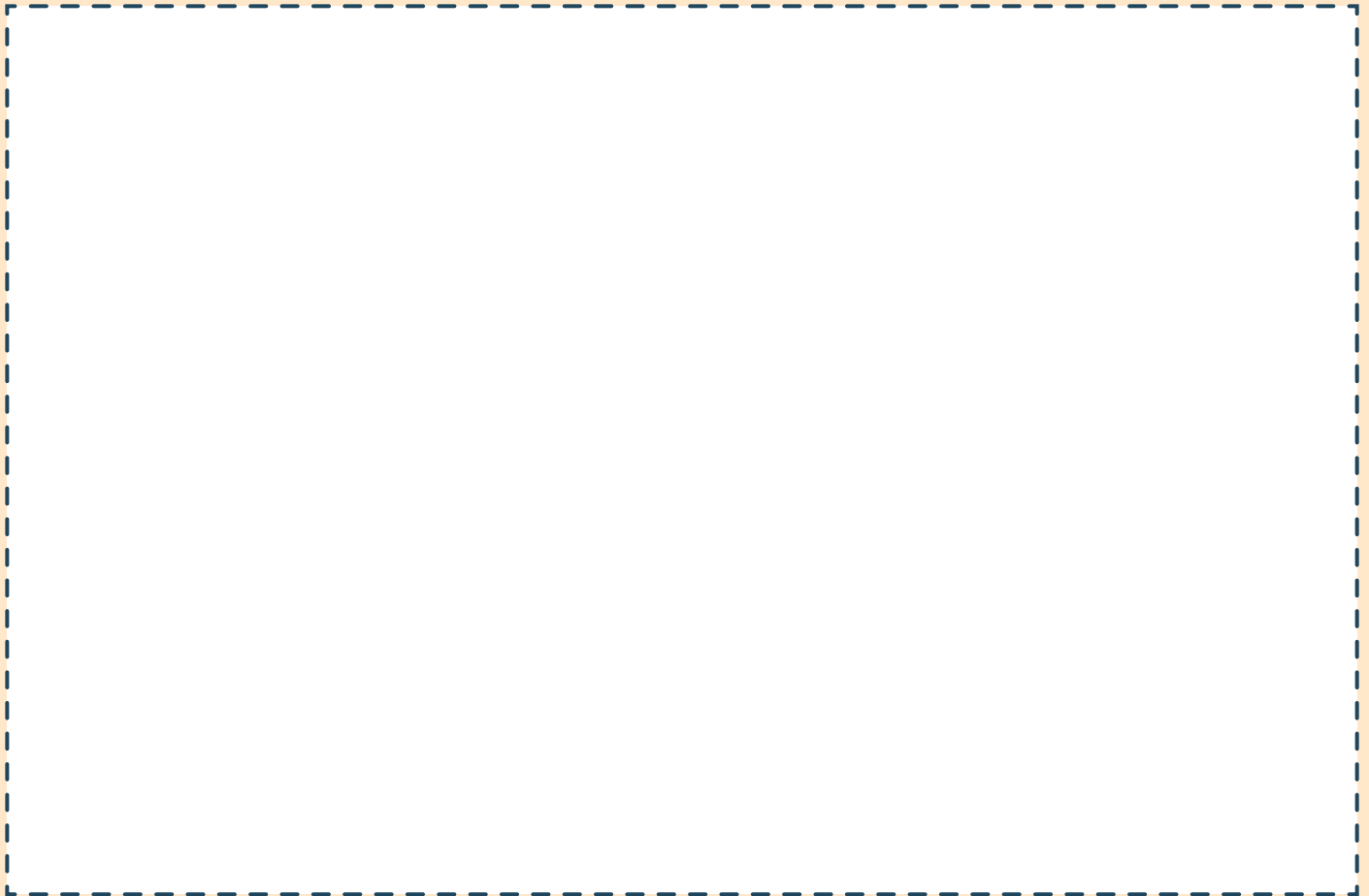
Ziua

19

## Scrie și ilustrează o poezie

1. Ce zi a săptămânii este? Gândește-te la cum te simți.
2. Alege o culoare și scrie literele în partea stângă jos a casetei de scriere.
3. Începe fiecare vers al poeziei tale cu litera din stânga.
4. Scrie o idee care are legătură cu ziua respectivă în fiecare vers. Folosește un creion.
5. Citește-o cu voce tare și corectează-o de câteva ori.
6. Trasează literele cu atenție și adaugă niște poze.

Într-un poem acrostih, prima literă a fiecărui vers formează un cuvânt (dacă citești în jos).



© .....

**SFAT**

Începe cu un cuvânt sau cu o idee simplă pentru a da frâu liber creativității.

Ziua  
20

## Folosește-te de natură pentru a inspira un design de modă

1. Alege un animal, o plantă sau o insectă pe care o consideri frumoasă sau interesantă.
2. Conturează aceste elemente:
3. Folosește elementele pentru a inspira un design.

*culori*

*modele*

*forme*

*aspecte*

*texturi*

Observarea atentă a naturii poate conduce la noi inovări și produse. Mulți dintre oamenii de știință și inginerii contemporani folosesc biomimicra pentru a-și îmbunătăți designurile și invențiile.

**SFAT**

Modelele de material textil, dimensiunea și aspectul hainelor pot fi înregistrate ca designuri.

Ziua

21

## Creează pentru viitor

Pentru a inventa, inventatorii identifică mai întâi problema, apoi se gândesc la moduri creative de a soluționa problema și lucrează din greu pentru a-și transforma ideile în realitate.

Scrie trei probleme mondiale care te îngrijorează.

1

2

3

The image shows three pairs of puzzle pieces, each pair consisting of a left piece with a tab and a right piece with a blank space. The pairs are arranged vertically and labeled with the numbers 1, 2, and 3 in teal circles on the left. The puzzle pieces are white with dashed black outlines.

Lucrează cu niște prieteni. Cercetează inteligent ideile pentru a găsi soluții.

Ai putea dezvolta oricare dintre ideile tale?

**SFAT**

Invențiile ne îmbunătățesc viața și de aceea trebuie să încurajăm oamenii să inventeze lucruri noi. **Brevetele** încurajează inventatorii să continue să inventeze pentru că împiedică alte persoane să le fure invențiile.









FELICITĂRI  
PENTRU CĂ AI  
DEPRINS  
*OBICEIUL*  
*CREATIVITĂȚII*

Ce activitate ți-a plăcut să practici cel mai mult? De ce?

Care consideri că este cea mai bună idee a ta din jurnal? De ce?

După ce termini jurnalul, o să menții obiceiul de a crea?

(De exemplu, ai putea să cumperi un album de schițe, să te alături unui club de codificare sau să începi propriul blog etc.)

**Completează și trimite-ne acest certificat  
pentru a câștiga un premiu.**



**Certificat de finalizare**

# **Jurnal de creativitate**

*Nume* .....

*Clasă* .....

*Pentru completarea cu succes a Jurnalului de creativitate  
de 21 de zile*

*la ..... (data)*

Semnat și certificat de

.....

Profesor

.....

Părinte

**Trimitere către:**

IPinEducation@eupo.europa.eu

**Mai multe informații și linkuri:**

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

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

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

Pentru mai multe informații, vă rugăm contactați:

[IPinEducation@euiipo.europa.eu](mailto:IPinEducation@euiipo.europa.eu)