

ideas
powered



21 DNI

DO USTVARJALNEJŠEGA ŽIVLJENJA

– Učencem pomagamo ceniti ustvarjalnost –



EUIPO
URAD EVROPSKE UNIJE
ZA INTELEKTUALNO LASTNINO



“

„Vsak otrok je umetnik. Težava je, kako ostati umetnik, ko odrastemo.“

Pablo Picasso

„Ustvarjalnost je inteligenca, ki se zabava.“

Albert Einstein

„Samo zato, ker nekaj ne dela tako, kakor si načrtoval, še ni rečeno, da je neuporabno.“

Thomas Alva Edison

„Ustvarjalnost izhaja iz navzkrižja idej.“

Donatella Versace

„Ustvarjalnosti ni mogoče porabiti. Bolj kot jo uporabljaš, več je imaš.“

Maya Angelou

„Nekateri ljudje vidijo stvari take, kot so, in rečejo: ‚Zakaj?‘ Sam pa sanjam o stvareh, ki jih še nikoli ni bilo, in pravim: ‚Zakaj pa ne?‘“

George Bernard Shaw

„Ustvarjalnost je le povezovanje stvari.“

Steve Jobs

”

V današnjem svetu sta ustvarjalnost in inovativnost pomembni na vseh življenjskih področjih. Izpolni ta dnevnik v 21 dneh in si pridobi ustvarjalno navado.

Ko dokončaš vse dejavnosti iz svojega dnevnika, prosi učiteljico in enega od staršev, naj popišeta potrdilo na zadnji strani, in dobiš boš nagrado.

Dan

1

Oblikuj majico, ki jo želiš nositi v šolo

Pomisli na svoj najljubšo majico:

Kakšne barve je?

.....

Kaj je na njej napisano?

.....

Kaj je na njej narisano?

.....

Pripravi zapiske o zasnovi svoje majice:

Kaj želiš, da predstavlja?

.....

Katere besede boš uporabil(-a)?

.....

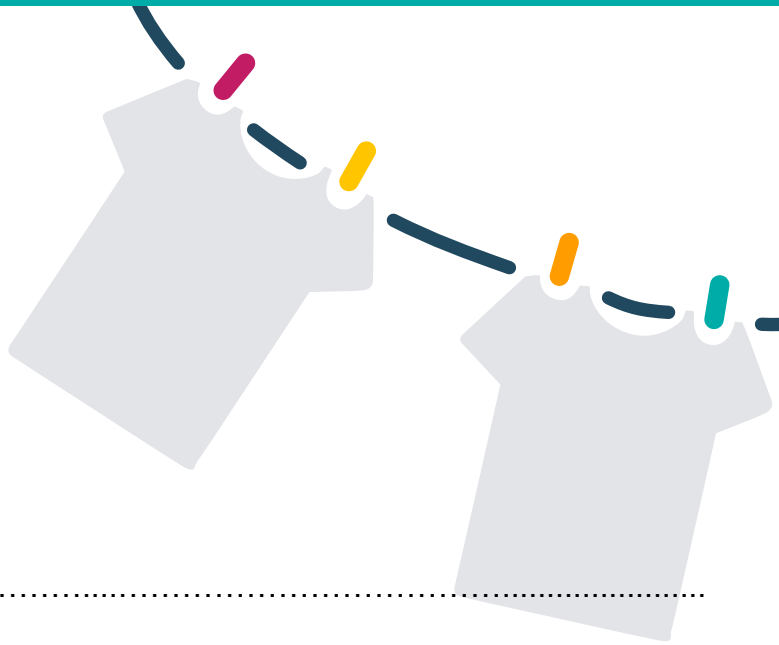
Katero sliko boš izbral(-a)?

.....

To je izvirna kreacija

NAMIG

Izvirne kreacije in risbe lahko zaščitiš z orodji za intelektualno lastnino.



Dan

2

Natisni dve fotografiji, ki sta ti všeč.

1. Izberi fotografijo iz svojega telefona, ki si jo posnel(-a).
2. Natisni jo in jo nalepi v okvir. Napiši naslov.
3. Pod fotografijo napiši svoje ime.
4. Prijatelja prosi, naj ti natisne fotografijo s svojega telefona.
5. Nalepi jo v drugi okvir in napiši naslov zanjo.
6. Pod fotografijo napiši prijateljevo ime.



Blank area for the first photo, featuring a yellow banner at the top and a dashed-line rectangular frame below it.

Blank area for the second photo, featuring a yellow banner at the top and a dashed-line rectangular frame below it.

©

©

Dan

3

Ustvari izvirno delo, povezano z **VČERAJŠNJIM** **DNEM**.

Pomisli na nekaj **zares dobrega** ali **zares slabega**, kar se ti je pripetilo včeraj.
Zapri oči in si predstavlja, da se to spet dogaja.

Kaj lahko vidiš?

Kaj lahko slišiš?

Kako se počutiš?

To izrazi z besedami ali slikami.

S svojimi zapiski ustvari izvirno delo. To je lahko:

- risba
- zgodba
- pesem
- skladba
- strip
- videoposnetek

©

To je moja izvorna stvaritev!

NAMIG

Zamisli ne moreš zaščititi. Z **avtorskimi pravicami** lahko zaščitiš njihov izraz v umetniških delih, zgodbah, pesmih, skladbah, filmih, videoigrah, programski opremi itd.

Dan

4

Napolni srce s stvarmi, ki jih imaš rad(-a)

Za izražanje svojih čustev uporablaj barve in pisavo.

Uporabi: • besede, besedne zveze,
stavke
• slike
• simbole

Vključi: • ljudi, kraje, živali, predmete, lastnino,
• glasbo, filme, knjige, igre,
• dejavnosti



POMISLI!

Kako bi se počutil(-a),
če bi učiteljica to objavila
na šolskem spletišču,
ne da bi te vprašala za do-
voljenje?

NAMIG

Tvoja šola ne sme objaviti ali razmnoževati tvojega dela brez tvojega dovoljenja.

Dan

5

Oblikuj logotip, ki te bo predstavljal.

Na stvareh okoli sebe poišči tri logotipe, ki so ti všeč. Preriši logotipe.



Logotip = znak



Logotip = beseda



*Logotip = beseda +
znak*



Kaj želiš s svojim logotipom sporočiti o sebi? Naredi si zabeležke:

Oblikuj svoj logotip:

Dan

6

Uveljavi se z blagovno znamko

Blagovne znamke so vsepovsod okoli nas. Ozri se po svoji kuhinji in naredi seznam živilskih blagovnih znamk.

Poišči simbol registriranih blagovnih znamk.



Tukaj preiši ali nalepi živilsko blagovno znamko. Kako bi jo lahko izboljšal(-a)?

Naredi si zabeležke.

NAMIG

Logotip lahko registriraš® kot **blagovno znamko**. Blagovna znamka je lahko tudi barva, zvok ali videz izdelka.

Nariši načrt svoje idealne sobe.

Izmeri svojo sobo in nariši skico na milimetrski papir.

Kateri so glavni kosi pohištva v tvoji sobi?

.....

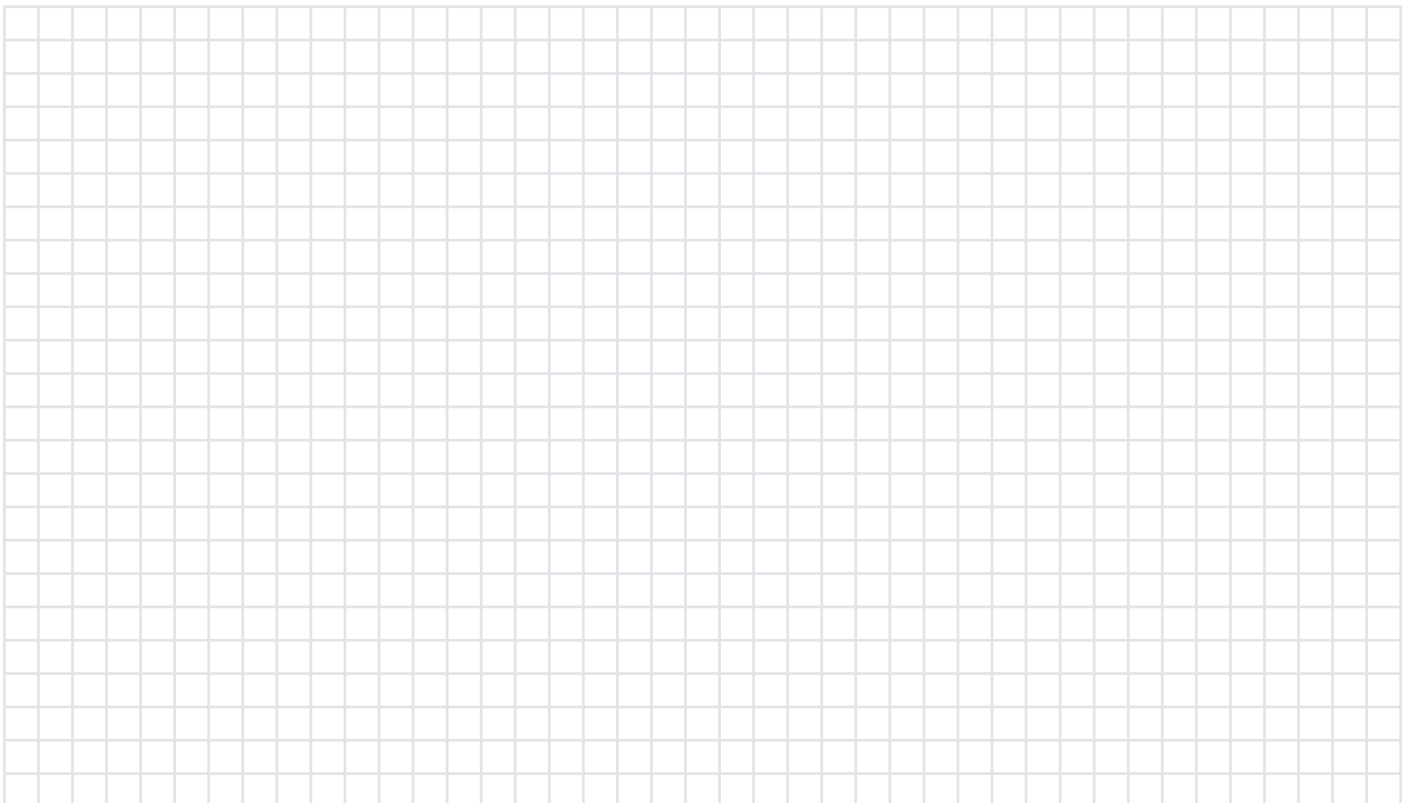
Kako bi lahko spremenil(-a) njihovo zasnovo, da bi se bolje skladali s tvojimi željami?

Katero mesto je zanje najprimernejše? Nariši jih v načrt.

Katere kose pohištva bi rad(-a) imel(-a) v svoji sobi? Razvrsti jih po pomembnosti:

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

Nariši jih v načrt.



Primerjaj svoje načrte s prijateljevimi. Kaj o vaju povesta vajini idealni sobi?

Moja

Prijateljeva

Dan

8

Razmisli o novem izumu za dom

Katero hišno opravilo ti je najbolj zoprno?

.....

Zakaj ti je zoprno?

.....

Katere rešitve bi lahko ponudila inovacija?

.....

Nariši in označi svoj izum.



Včasih potrebujemo le trenutek navdiha, da dobimo odlično zamisel, vendar pa je potrebnega veliko eksperimentiranja, da to zamisel preoblikujemo v koristen izum. Izumitelji potrebujejo nagrado za ves čas in denar, ki ga vložijo v razvoj svojih zamisli. Zato lahko svoje izume patentirajo.

Ali tvoj izum izpolnjuje tri zahteve za patent?

- Ali je res nov?
- Ali je domiseln?
- Ali ga je mogoče izdelati in uporabljati?

NAMIG

Patenti se izdajo le za nove, domiselne in industrijsko uporabne izume.

Dan

9

Izumi aplikacijo, ki se uporablja v šoli.

KOMU je namenjen? (*starosti*)

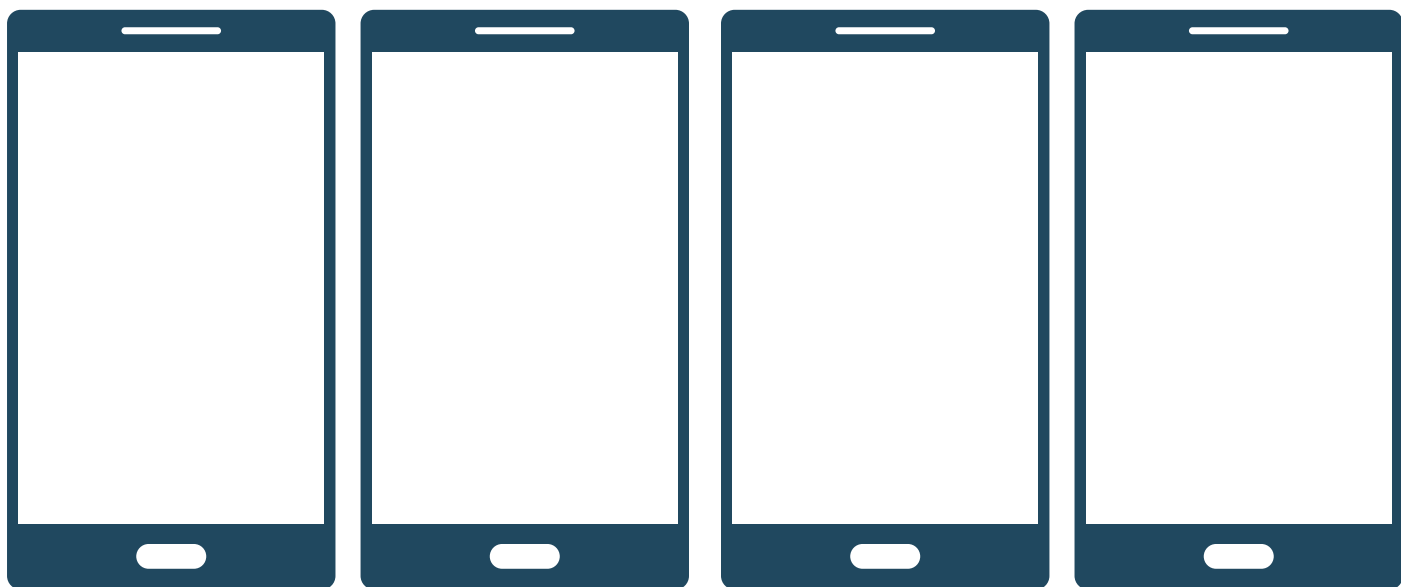
ZAKAJ? Kaj je namen aplikacije?

KAJ? Na kratko opiši, kaj dela:

KAKO deluje?

- fotoaparāt podrsanje tipkanje glasovno upravljanje GPS nagnjenje
 drugo

KAKO bo videti? Na zaslonih oblikuj svojo aplikacijo:



NE POSNEMAJ!

Številne „nove“ aplikacije so različice idej, ki jih že uporabljamo.
Bodi čim bolj ustvarjalen(-na). Ne kopiraj zamisli, ki je priljubljena ta hip.

Podpiši:

Jamčim, da je ta aplikacija moja izvirna ideja!

NAMIG

Ne pozabi, da zamisli ni mogoče zaščititi! Če imaš zares odlično novo zamisel za aplikacijo, jo zakodiraj in jo shrani na svojem računalniku. Nato jo je mogoče zaščititi z **avtorskimi pravicami**.

Dan
10

Prijatelja prosi, naj v spletni dnevnik zapiše nekaj na temo „V tem trenutku“

Tvoj prijatelj naj piše spletni dnevnik s temi naslovi.

Za izražanje čustev in zamisli lahko uporablja barve in slike.

„V tem trenutku“

- imam oblečeno
- se počutim
- potrebujem

- poslušam
- gledam
- želim

- vreme
- razmišljam
- upam

Natisni ga in ga prilepi tukaj.

Napiši ime svojega prijatelja in leto.

©

Prijatelja prosi, ali lahko narediš kopijo in jo pokažeš v razredu.

NAMIG

Če ustvarjaš gradivo na spletu (npr. spletni dnevnik, spletno stran, videoposnetek), lahko zaščitiš svojo intelektualno lastnino, da je ljudje ne uporabljajo brez tvojega dovoljenja.

Dan

11

Oblikuj nov športni rekvizit za šport, ki ti je všeč.

Šport:

Kos opreme ali oblačila, ki ga želiš izboljšati:

Ali je tvoja izboljšava povezana z varnostjo ali učinkovitostjo?

Zakaj je nov model pomemben?

Skiciraj model in označi izboljšave.

Svoj model pokaži prijatelju in se z njim pogovori o njem.

Ali meniš, da je prijateljev model nov?

Zakaj? Zakaj ne?

NAMIG

Nov model lahko registriraš, če ima novo obliko ali vzorec oziroma če je narejen z novo tehniko. Če želiš model registrirati, to naredi, preden ga pokažeš drugim.

Dan

12

Ustvari blagovno znamko za svoj športni rekvizit.

Razmisli o imenu za svoj novi športni rekvizit:

Kakšno sporočilo želiš posredovati strankam?

Poišči čim več zamisli o barvah, oblikah in besednih zvezah, ki jih boš uporabil(-a) v svoji blagovni znamki.

Skiciraj blagovno znamko

Prebliski

Svojo blagovno znamko pokaži prijatelju in ga prosi za predloge, kako bi jo bilo mogoče izboljšati.

Ponovno jo skiciraj.

Predlogi

NAMIG

Blagovna znamka pripomore k trženju izdelka. Izdelke enega prodajalca razlikuje od izdelkov drugih prodajalcev in omogoča, da ljudje prepoznajo izdelek. Dobro blagovno znamko si je mogoče zlahka zapomniti.

Dan
13

Izmisli si slogan in oblikuj
oglas za svoj športni rekvizit.

SLOGAN

Oblikuj kratek videooglas, v katerem uporabiš svoj slogan.

Prizorišče:

Liki:

Skiciraj prizore.

Prizor	Trajanje	Prizor	Trajanje	Prizor	Trajanje
Opombe		Opombe		Opombe	
Prizor	Trajanje	Prizor	Trajanje	Prizor	Trajanje
Opombe		Opombe		Opombe	

NAMIG

Dober slogan mora biti kratek in preprost ter osredotočen na tisto, zaradi česar je tvoj rekvizit drugačen. Besede so ena od najučinkovitejših stvari, ki jih imamo.

Dan

14

Zamisli si torto za svoj rojstni dan.



Ime:

Barva:

Oblika:

Dekoracije:

Sestavine:

-
-
-
-
-
-

Skiciraj svojo torto.

Large dashed box for drawing the cake.

NAMIG

Ustvarjalen si lahko na najrazličnejše načine.

Dan
15

Napiši scenarij za prizor v igri ali filmu.

1. Pomisli na zabavno doživetje, ki si ga imel(-a).
2. Zapri oči in v mislih podoživi prizor.
3. Odpri dokument na svojem računalniku. Na vrhu strani napiši naslov.
4. Katere osebe so bile v prizoru? Njihova imena napiši na levi.
5. Napiši grobo različico dialoga. Preberi ga na glas in ga popravi. To naredi desetkrat!

Natisni končni scenarij in ga prilepi tukaj.

©

Ali želiš svoj prizor odigrati v razredu? Zakaj? Zakaj ne?

Ali bi nekemu drugemu razredu dovolil(-a), da odigra in posname prizor? Zakaj? Zakaj ne?

NAMIG

Igre, filmi in videoposnetki so zaščiteni z **avtorskimi pravicami**. Če jih želiš uporabiti v šoli ali doma, moraš zaprositi dovoljenje.

Dan
16

Naredi osnutek za novo videoigrice.

Vrsta igrice:

Kje se dogaja?

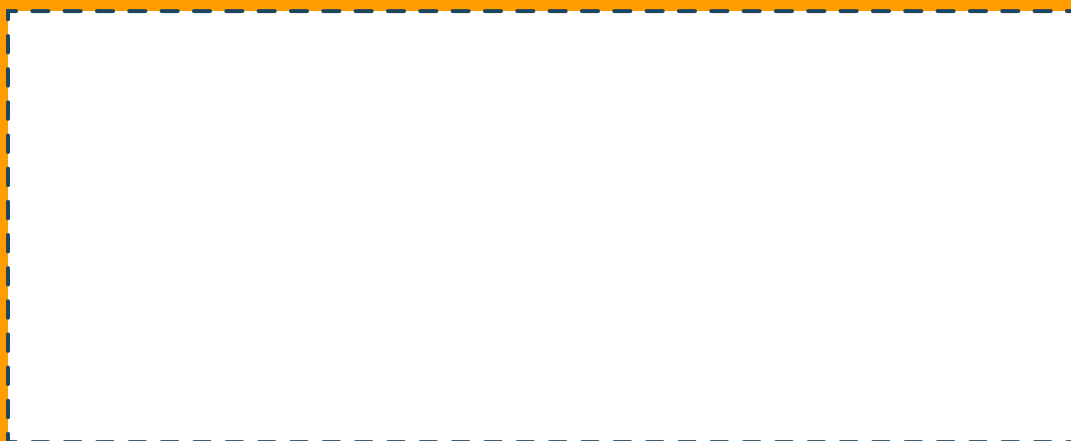
Kje so različne ravni? (sobe)

Kdo ali kaj je v njej? (predmeti)

Pravila:

Točke osvojiš, če: Točke izgubiš, če:

Nariši „sobo“
na začetku
igrice.



Svojo zamisel o igrici predstavi prijatelju.

Ali je izvirna? Ali je zabavna? Kako bi jo lahko izboljšal(-a)?

Če želiš svoje zamisli pretvoriti v digitalno igrice, jih moraš zakodirati.

NAMIG

Videoigrice združujejo ustvarjalnost in tehnologijo. Zaščitene so z **avtorskimi pravicami**, **blagovnimi znamkami** in **patenti**. Denar, zaslužen s temi pravicami intelektualne lastnine, številnim ljudem po svetu omogoča, da se ukvarjajo z ustvarjanjem videoigric.

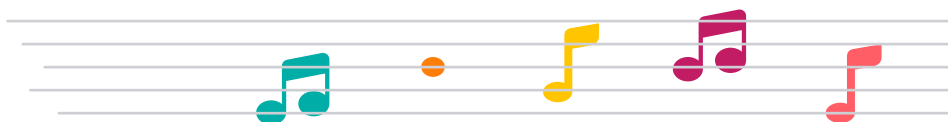
Oblikuj ovitek albuma.

Izberi glasbeni album, ki ti je všeč. Poslušaj ga, oglej si njegov ovitek in izpolni preglednico.

	Album izvajalca.....	Moj album
Ime		
Barva		
Besede		
Podobe		
Opis		

Oblikuj ovitek albuma.

Natisni ga in ga prilepi tukaj.



Ali si pri oblikovanju tega ovitka albuma uporabil(-a) avtorsko zaščiteno gradivo?

Katero?

Dan
18

Napiši mini sago o družinski zgodbi.

1. Pomisli na zgodbo, ki ti jo je povedal eden od staršev ali starih staršev.
2. Odpri dokument in napiši le oporne točke zgodbe.
3. Pazljivo jo preberi in popravi.
4. Preštej besede in jih dodaj ali izbriši, tako da ima zgodba natančno 50 besed.
5. Napiši naslov.

Mini saga je zgodba, sestavljena iz natančno 50 besed. Naslov lahko ima do 15 znakov.

Natisni svojo mini sago in jo prilepi tukaj.

Ali avtorska pravica pripada tebi ali osebi, ki ti je zgodbo povedala?

©

NAMIG

Umetniško ustvarjanje je zahtevno in zanj je potrebnega veliko časa.
Urejanje je pomemben del ustvarjalnega pisanja.

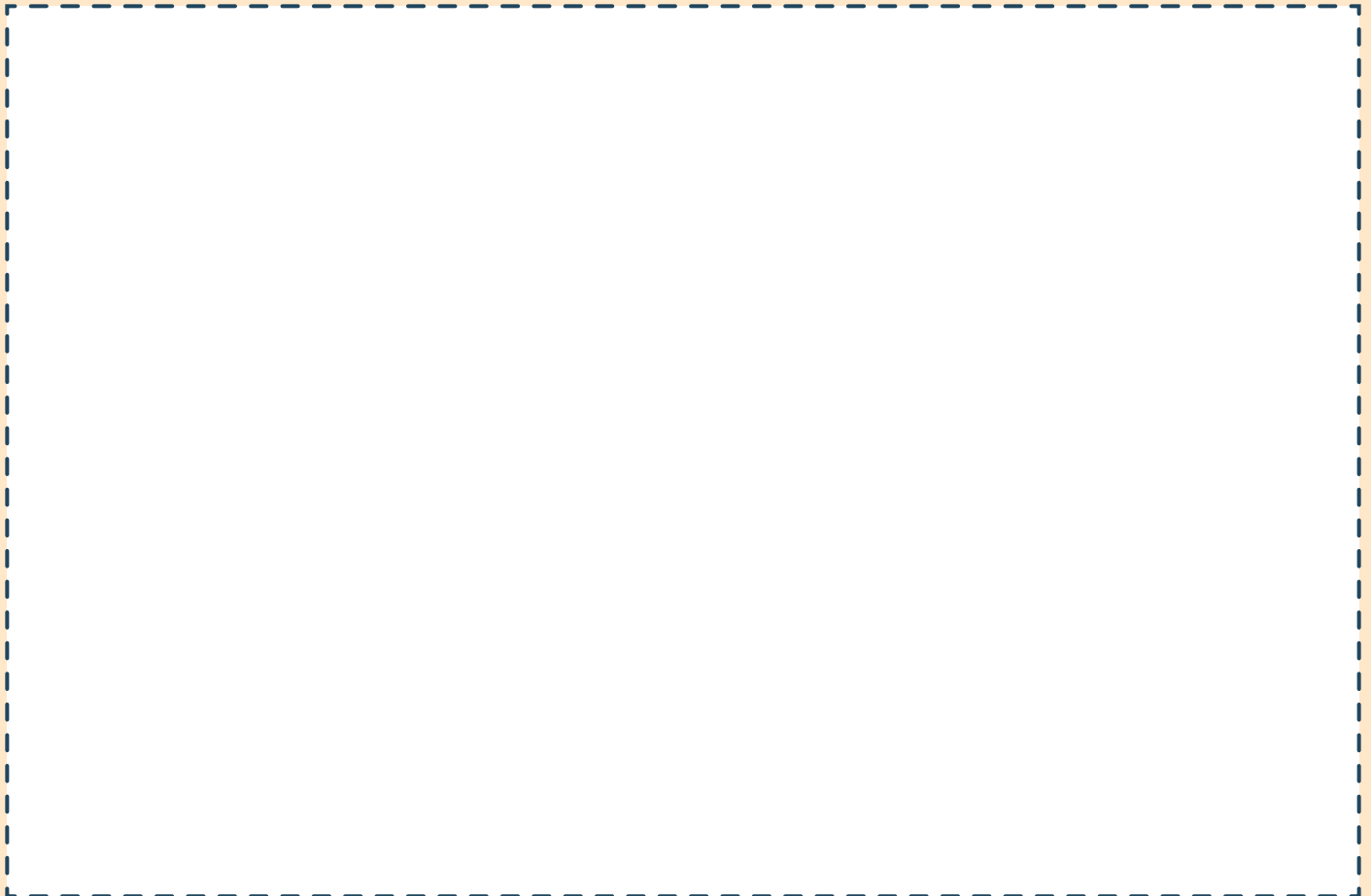
Dan

19

Napiši in ilustriraj pesem.

1. Kateri dan v tednu je? Pomisli, kako se počutiš.
2. Izberi barvo in črke napiši navzdol na levi strani okenčka za pisanje.
3. Vsako vrstico svoje pesmi začni s črko na levi.
4. Na vsako črto napiši eno misel, povezano z dnem. Uporabi svinčnik.
5. Preberi jo na glas in jo popravi.
6. Pazljivo izriši črke in dodaj nekaj slik.

Akrostih je pesniška figura, pri kateri prva črka vsake vrstice tvori besedo (če bereš navzdol).



©

NAMIG

Začni s preprosto besedo ali mislijo, da prebudiš svojo ustvarjalnost.

Dan
20

Naravo uporabi kot navdih za modno oblikovanje.

1. Izberi žival, rastlino ali žuželko, ki se ti zdi lepa ali zanimiva.

2. Skiciraj te elemente:

barve

vzorci

liki

oblike

teksture

3. Te elemente uporabi kot navdih za kreacijo.

Pazljivo opazovanje narave lahko pripelje do novih inovacij in izdelkov. Številni znanstveniki in inženirji danes uporabljajo biomimetiko za izboljšanje svojih modelov in izumov.

NAMIG

Vzorci blaga ter obliko in videz oblačil je mogoče registrirati kot kreacije.

Dan

21

Ustvarjanje za prihodnost

Da bi izumitelji nekaj izumili, najprej opredelijo težavo, nato razmislijo o ustvarjalnih načinih za rešitev težave in si močno prizadevajo za uresničitev svojih zamisli.

Napiši tri svetovne težave, zaradi katerih si zaskrbljen.

1

2

3

The form consists of three rows of puzzle pieces. Each row has a circular number on the left (1, 2, and 3 respectively) and two interlocking puzzle pieces on the right. The pieces are white with dashed black outlines, and the interlocking parts are orange. The background is a solid orange color.

Skupaj s prijatelji razmislite, kako bi jih rešili.

Ali bi lahko razvil(-a) katere od svojih zamisli?

NAMIG

Izumi nam izboljšajo življenje, zato moramo ljudi spodbujati k izumljanju novih stvari. S **patenti** so izumitelji spodbujeni k nadaljnjemu izumljanju, saj se z njimi onemogoča kraja izumov.



ČESTITKE
ZA
PRIDOBLENJO
USTVARJALNO
NAVADO

Pri kateri dejavnosti si najbolj užival(-a)? Zakaj?

Katera je po tvojem mnenju najboljša zamisel v tvojem dnevniku? Zakaj?

Kako boš po dokončanem dnevniku ohranjal(-a) ustvarjalno navado?

(Lahko bi si na primer kupil(-a) skicirko, se včlanil(-a) v klub za kodiranje ali začel(-a) pisati svoj spletni dnevnik itd.)

**Če boš to potrdilo izpolnil in nam
ga poslal, boš prejel nagrado.**



**Potrdilo o izpolnjenem
dnevniku ustvarjalnosti**

Ime in priimek

Razred

*za uspešno dokončanje 21-dnevnega dnevnika ustvarjalnosti
dne (datum)*

Podpisal(-a) in potrdil(-a)

.....

Učitelj(-ica)

.....

Starši

Pošlji na e-naslov:

IPinEducation@eupo.europa.eu

Več informacij in povezav:

<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 več informacij se obrnite na:

IPinEducation@euiipo.europa.eu