

ideas
powered



21 DAGAR

TILL ETT MER KREATIVT LIV

– Hjälp eleverna att uppskatta kreativitet –



EUIPO

EUROPEISKA UNIONENS
IMMATERIALRÄTTSMYNDIGHET



“

”Som barn är alla konstnärer. Svårigheten är att förbli det som vuxen.”

Pablo Picasso

”Kreativitet är intelligens som har roligt.”

Albert Einstein

”Bara för att något inte fungerar på det sätt som du planerat betyder det inte att det är värdelöst.”

Thomas Alva Edison

”Kreativitet uppstår ur konflikter mellan idéer”

Donatella Versace

”Kreativitet kan inte förbrukas. Ju mer du använder desto mer får du.”

Maya Angelou

Du ser saker och säger ”Varför?”
Men jag drömmer om saker som aldrig funnits och säger ”Varför inte?”

George Bernard Shaw

”Kreativitet handlar bara om att koppla ihop saker.”

Steve Jobs

”

I dag är kreativitet och innovation viktiga oavsett vad du gör i livet. Fyll i dagboken under 21 dagar för att skapa en kreativ vana.

När du har fyllt i alla aktiviteter i dagboken ber du din lärare och en förälder att skriva under intyget på sista sidan för att få din belöning.

Dag

1

Designa en t-shirt som du skulle vilja använda i skolan

Tänk på din favorit t-shirt:

Vad har den för färg?

.....

Vad står det på den?

.....

Vad är det för bild på den?

.....

Gör anteckningar om din design:

Vad vill du att den ska representera?

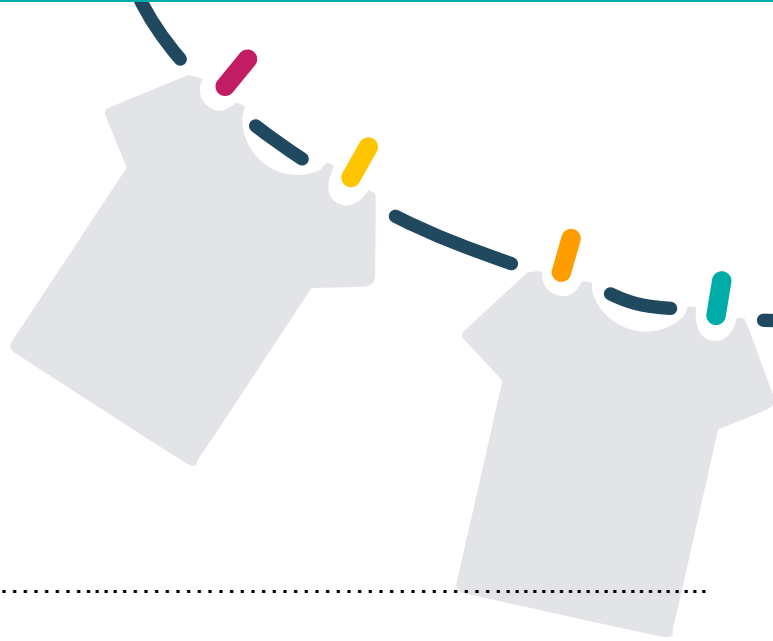
.....

Vilka ord ska du använda?

.....

Vilken bild ska du använda?

.....



Det här är en originaldesign av

TIPS

Du kan skydda en originaldesign och originalteckningar med hjälp av immaterialrättigheter.

Dag 2

Skriv ut två foton som du tycker om

1. Välj ett foto från din telefon som du tagit själv.
2. Skriv ut det och sätt det i en ram. Skriv en titel.
3. Skriv ditt namn under fotot.
4. Be en vän att skriva ut ett foto från sin telefon.
5. Sätt det i den andra ramen och skriv en titel.
6. Skriv din väns namn under fotot.



Yellow banner

Large dashed rectangular box for printing a photo and writing a title and name.

©

Yellow banner

Large dashed rectangular box for printing a photo and writing a title and name.

©

TIPS

Upphovsrätt innebär att du äger ett foto när det är du som har tagit det. Du måste be om tillstånd att använda andras foton.

Dag

3

Skapa ett originalverk kopplat till **I GÅR**

Tänk på något **riktigt bra** eller **riktigt dåligt** som hände i går.
Blunda och föreställ dig att det händer igen.

Vad ser du?

Vad hör du?

Hur känner du dig?

Anteckna i ord eller bilder.

Använd dina anteckningar för att skapa ett originalverk. Det kan vara:

- en teckning
- en berättelse
- en dikt
- en sång
- en seriestrip
- en video

©

Det här är mitt originalverk!

TIPS

Du kan inte skydda idéer. Du kan skydda deras uttryck i verk som kan vara konst, berättelser, dikter, sånger, filmer, dataspel, programvara osv. genom **upphovsrätten**.

Dag

4

Fyll hjärtat med sådant du tycker om

Använd färger och typsnitt för att förmedla dina känslor.

Använd: • Ord, fraser, meningar
• bilder
• symboler

Ta med: • människor, platser, djur, saker, ägodelar
• musik, filmer, böcker, spel
• aktiviteter



TÄNK!

Hur skulle du känna dig om din lärare la upp det här på skolans webbplats utan att fråga dig?

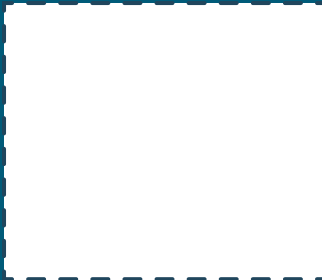
TIPS

Skolan kan inte publicera eller göra kopior av ditt arbete utan ditt godkännande.

Dag
5

Designa en logotyp som representerar dig

Hitta tre logotyper som du gillar på saker omkring dig. Kopiera logotyperna.



Logotyp = en design



Logotyp = ett ord



Logotyp = ord + design



Vad vill du förmedla om dig i din logotyp? Anteckna:

Designa din logotyp:

TIPS

En logotyp är en teckning, bild eller symbol som representerar ett företag. En logotyp ska väcka intresse och kan kommunicera snabbare än ord.

Dag

6

Utmärk dig med ett varumärke

Varumärken finns överallt. Se dig omkring i köket och gör en lista över varumärken för mat. Titta efter symbolen för registrerade varumärken.



Kopiera eller klistra in ett varumärke här. Hur skulle du kunna förbättra det? Anteckna.

TIPS

Du kan registrera® en logotyp som ett varumärke. En färg, ett ljud och hur en produkt ser ut kan också vara ett varumärke.

Dag

7

Formge ditt idealiska sovrum

Mät ditt sovrum och rita upp konturerna på det rutade papperet.

Vilka saker är nödvändiga i ditt rum?

.....

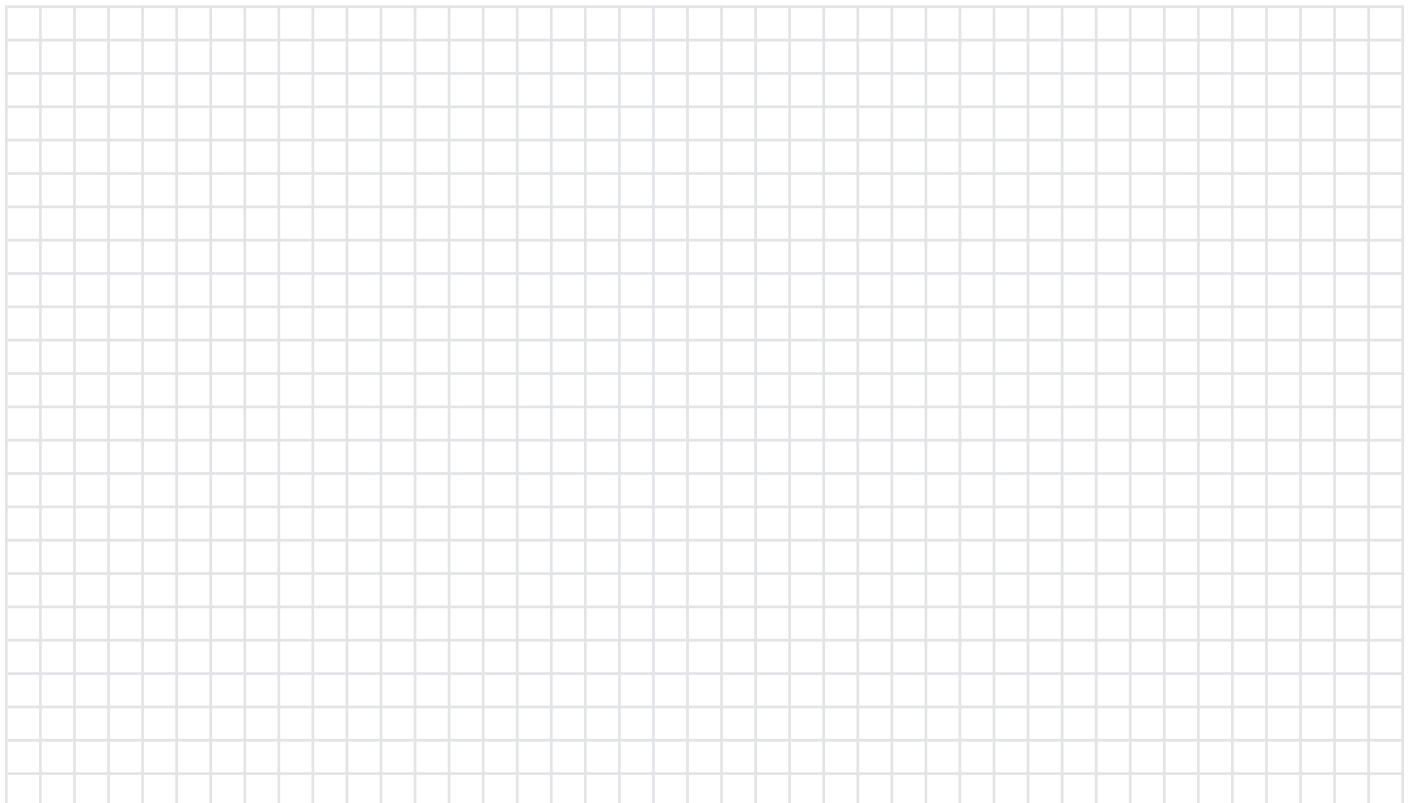
Hur kan du ändra deras formgivning så att de blir bättre?

Vilken är den bästa platsen för dem? Rita in dem på ritningen.

Vilka saker skulle du vilja ha i ditt rum? Räkna upp dem och börja med det viktigaste:

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

Rita in dem på ritningen.



Jämför din ritning med en väns. Vad säger ditt idealsovrum om dig?

Mitt

Min väns

TIPS

Formgivning är ett uttryck för din kreativitet. Du kan påverka mycket på en liten yta.

Dag

8

Tänk ut en ny uppfinning för hemmet

Vilken hushållssyssla skulle du helst slippa?

.....

Varför tycker du så illa om den?

.....

Vilka lösningar skulle en uppfinning kunna bidra med?

.....

Rita din uppfinning och ge den ett namn.



Ibland krävs bara en stunds inspiration för att få en bra idé, men det krävs massor av experimenterande för att omvandla idén till en användbar uppfinning. Uppfinnare måste få ersättning för all tid och alla pengar de lägger ned på att utveckla sina idéer. Det är därför de kan ta patent på sina uppfinningar.

Uppfyller din uppfinning de tre kraven för ett patent?

- Är den verkligen ny?
- Är den nyskapande?
- Kan den tillverkas och användas?

TIPS

Patent beviljas endast nya uppfinningar som är nyskapande och som kan tillämpas industriellt.

Dag

9

Uppfinn en app som kan användas i skolan

VEM är den till för? (ålder).....

VARFÖR? Vad är syftet med appen? Att

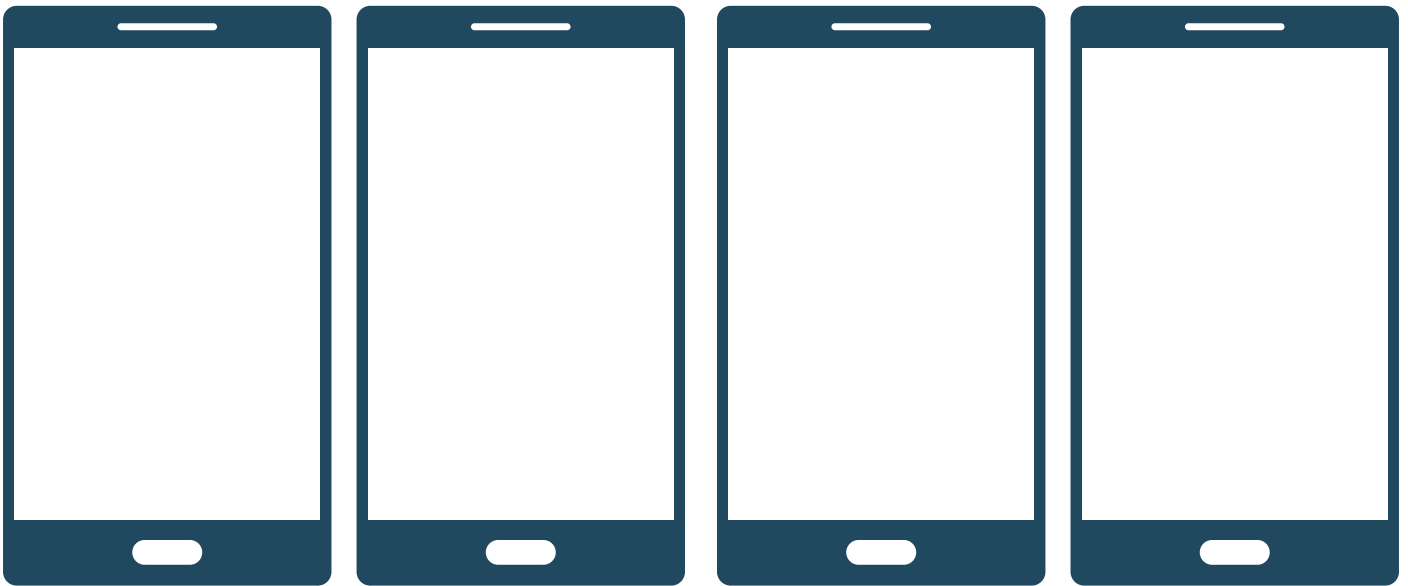
VAD? Beskriv kort vad den gör:

HUR fungerar den?

kamera svajpning knapptryckningar röststyrning GPS rörelsesensor/
lutning

annat.....

HUR ska den se ut? Formge din app på skärmarna:



VAR INTE EN HÄRMAPA!

Många "nya" appar är variationer på idéer som vi redan använder.

Var så originell som möjligt. Försök att inte kopiera en idé som är populär för tillfället.

Skriv under:

Jag intygar att den här appen är min originalidé!

TIPS

Kom ihåg att du inte kan skydda en idé! Om du verkligen har en bra idé till en ny app, börja koda och spara den på din dator. Då kan den skyddas genom copyright.

Dag
10

Be en vän att skapa ett ”Just nu”-blogginlägg

Be din vän skriva en blogg med dessa rubriker.

Han eller hon kan använda färger och bilder för att kommunicera känslor och idéer.

”Just nu”

- har på mig
- känner
- behöver

- lyssnar på
- tittar på
- vill ha

- väder
- tänker
- hoppas

Skriv ut den och klistra in den här.

Skriv din väns namn och året.

©

Fråga din vän om du får kopiera och visa för din klass.

TIPS

Om du skapar material på internet (t.ex. en blogg, en webbplats, ett videoklipp) kan du skydda dina immateriella tillgångar så att de inte kan användas utan att du tillfrågas.

Dag

11

Formge en ny sportprodukt för en sport du gillar

Sport:

Utrustning eller kläder som du skulle vilja förbättra:

Handlar förbättringen om säkerhet eller resultat?

Varför är det viktigt med en ny formgivning?

Rita upp din formgivning och markera förbättringarna.

Visa formgivningen för en vän och diskutera.

Tycker du att din väns formgivning är ny?

Varför? Varför inte?

TIPS

Du kan registrera en ny formgivning om den har en ny form eller ett nytt mönster eller om den är framtagen med hjälp av ny teknik. Om du vill registrera en formgivning så gör det innan du visar den för någon annan.

Dag

12

Skapa ett varumärke för din sportprodukt

Hitta på ett namn för den nya sportprodukten:

Vilket budskap vill du ge kunderna?

Brainstorma kring färger, former och meningar som kan användas för ditt varumärke.

Rita ett varumärke

Brainstorma

Visa ditt varumärke för en vän och be om förslag till förbättringar.

Rita upp det igen.

Förslag

TIPS

Ett varumärke bidrar till att marknadsföra en produkt. Det skiljer en säljares varor från en annans och hjälper människor att känna igen en produkt. Ett bra varumärke ska vara lätt att komma ihåg.

Dag
13

Skapa en slogan och utforma en annons för din sportprodukt

SLOGAN

Utforma en kort reklamfilm med hjälp av din slogan.

Scen:

Aktörer:

Rita upp scenerna.

Scen	Längd	Scen	Längd	Scen	Längd
Anteckningar		Anteckningar		Anteckningar	
Scen	Längd	Scen	Längd	Scen	Längd
Anteckningar		Anteckningar		Anteckningar	

TIPS

En bra slogan ska vara kort och enkel och visa vad som gör din produkt unik. Ord är bland det mest kraftfulla vi har.

Dag
14

Formge en tårta till din födelsedag



Namn:

Färg:

Form:

Dekor:

Ingredienser:

-
-
-
-
-
-

Rita upp din tårta.

A large, empty rectangular box with a dashed border, intended for drawing the cake.

TIPS

Det finns en rad olika sätt att vara kreativ.

Dag
15

Skriv manus för en scen i en pjäs eller en film

1. Tänk på något roligt du varit med om.
2. Blunda och spela igenom scenen i huvudet.
3. Öppna ett nytt dokument i datorn. Skriv en rubrik överst.
4. Vem förekom i scenen? Skriv deras namn till vänster.
5. Skriv ett utkast till dialog. Läs det högt och rätta det. Gör det tio gånger!

Skriv ut den färdiga versionen och klistra in den här.

©

Vill du spela upp scenen för klassen? Varför? Varför inte?

.....

Kan en annan klass få spela upp och filma scenen? Varför? Varför inte?

.....

TIPS

Pjäser, filmer och videoklipp skyddas av upphovsrätten. Du måste be om tillstånd att använda dem i skolan eller hemma.

Dag
16

Skapa ett förslag till ett nytt dataspel

Typ av spel:

Var äger det rum?

Var är de olika nivåerna? (*rummen*)

Vem eller vad finns där? (*föremålen*)

Regler:

För att få poäng: För att förlora poäng:

Rita upp "rummet"
Vid spelets
början.

Visa spelet för en vän.

Är det originellt? Är det roligt? Hur skulle du kunna förbättra det?

Du måste börja koda om du vill omvandla dina idéer till ett digitalt spel.

TIPS

Dataspel kombinerar kreativitet och teknik. De skyddas av upphovsrätt, varumärken och patent. Miljontals människor i hela världen arbetar med att skapa dataspel tack vare de pengar man tjänar genom immaterialrättigheterna.

Dag

17

Formge ett omslag till ett album.

Välj ett album som du gillar. Lyssna på det, titta på omslaget och fyll i.

	Album av	Mitt album
Namn		
Färg		
Ord		
Bilder		
Beskrivning		

Skapa ett omslag till ett album.

Skriv ut det och klistra in det här.



Använde du något upphovsrättsskyddat material när du skapade ditt omslag?

Vad?

TIPS

Upphovsrättsskyddar sånger och musik. Den kan även skydda bildoriginal på albumets omslag.

Dag
18

Skriv en minisaga om en familjeberättelse

1. Tänk på en berättelse som du har hört av dina föräldrar eller mor- eller farföräldrar.
2. Öppna ett nytt dokument och skriv in berättelsen med hjälp av anteckningar.
3. Läs igenom noggrant och rätta.
4. Räkna orden och lägg till eller ta bort ord så att berättelsen är exakt 50 ord.
5. Skriv en titel.

En minisaga är en berättelse som är exakt 50 ord. Titeln kan ha upp till 15 tecken.

Skriv ut och klistra in din minisaga här.

Är det du eller den person som berättade historien som har upphovsrätten?

©

TIPS

Att skapa konstnärliga verk är hårt arbete och tar tid.
Redigering är en viktig del av skapande skrivande.

Dag

19

Skriv och illustrera en dikt

1. Vilken veckodag är det? Tänk efter hur du känner dig.
2. Välj en färg och skriv bokstäverna utmed vänster sida i skrivrutan.
3. Börja varje rad av din dikt med bokstaven till vänster.
4. Skriv en tanke kopplat till dagen på varje rad. Använd en penna.
5. Läs det högt och rätta flera gånger.
6. Välj bokstäverna noga och lägg till några bilder.

I en namndikt bildar första bokstaven på varje rad ett ord (om man läser nedåt).

©

TIPS

Börja med ett enkelt ord eller en tanke för att sätta fart på kreativiteten.

Dag
20

Använd naturen som inspiration för att designa mode

1. Välj ett djur, en växt eller en insekt som du tycker är vacker eller intressant.
2. Skissa upp dessa delar:
3. Använd delarna för att få inspiration till att designa.

färg

mönster

utseende

former

struktur

Genom att observera naturen noggrant kan nya uppfinningar och produkter skapas. Många av dagens vetenskapsmän och ingenjörer använder biomodellering för att förbättra sin formgivning och sina uppfinningar.

TIPS

Textilmönster och kläders form och utseende kan registreras som **formgivningar**.

Dag

21

Skapa för framtiden

För att kunna uppfinna måste uppfinnaren först identifiera ett problem, sedan fundera ut kreativa sätt att lösa problemet och slutligen arbeta hårt för att idéerna ska bli verklighet.

Skriv upp tre världsproblem som oroar dig.

1

2

3

The image shows three pairs of interlocking puzzle pieces, each pair consisting of a white piece with a notch and a white piece with a bump. The pieces are arranged in three rows, with a circular icon containing the number 1, 2, and 3 respectively to the left of each pair. The pieces are outlined with a dashed line, indicating they are templates for writing.

Arbeta tillsammans med några vänner. Brainstorma idéer för att hitta lösningar.

Kan ni utveckla någon av era idéer?

TIPS

Uppfinningar förbättrar tillvaron och vi behöver därför uppmuntra människor att uppfinna nya saker. Patent uppmuntrar uppfinnare att fortsätta att uppfinna eftersom andra då inte kan stjäla deras uppfinning.



Vilken aktivitet tyckte du var roligast? Varför?

Vilken idé i din dagbok tycker du är bäst? Varför?

Hur ska du behålla kreativiteten efter att du avslutat dagboken?
(Du kan exempelvis köpa ett skissblock, gå med i en klubb för kodning eller starta din egen blogg).

**Fyll i och skicka intyget till oss
för att få en belöning.**



**Intyg om att
kreativetsdagboken har fyllts i**

Namn

Klass

*För att framgångsrikt ha fyllt i kreativetsdagboken under
21 dagar*

Den (datum)

Undertecknat och intygat av

.....

Lärare

/

.....

Förälder

Skicka till:

IPinEducation@eupo.europa.eu

Mer information och länkar:

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

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

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

För mer information kan du kontakta:

IPinEducation@euiipo.europa.eu