



European Union Intellectual Property Office

21 DNI

NA ZWIĘKSZENIE KREATYWNOCI W ŻYCIU

- Pomoc w rozwijaniu kreatywności -



EUIPO
URZĄD UNII EUROPEJSKIEJ DS.
WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ



URZĄD
PATENTOWY
RZECZYPOSPOLITEJ
POLSKIEJ





“

„Każde dziecko jest artystą. Trudność polega na tym, by nadal pozostało artystą, gdy 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, których nikt inny nie umiał połączyć”.

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 lub jednego z rodziców o podpisanie świadectwa na ostatniej stronie.

Dzień

1

Zaprojektuj T-shirt, który chciał(a)byś 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?

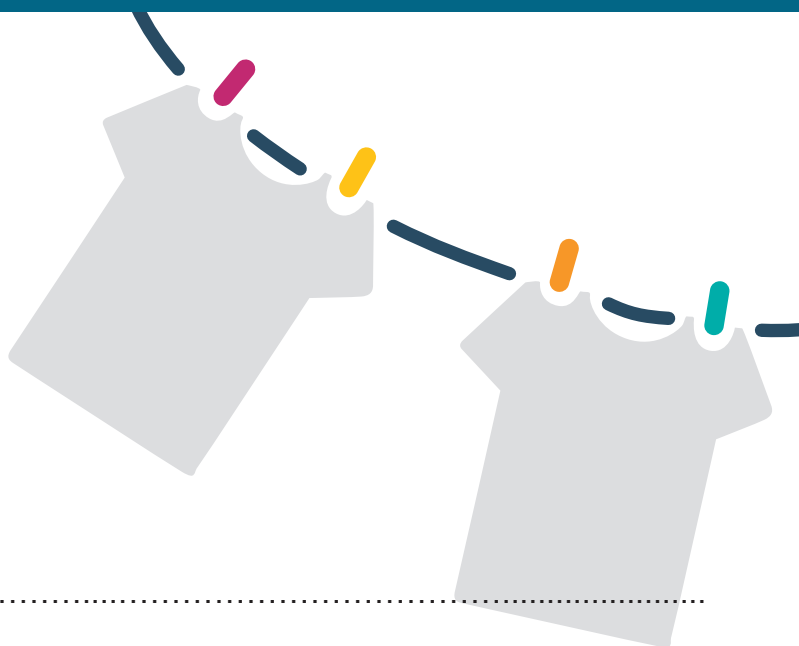
.....

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 for the photo and caption.

©

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

©

Dzień

3

Stwórz oryginalną pracę związaną z **DNIEM WCZORAJSZYM**

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
- wideo

©

To moje 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.

Użyj:

- słowa, wyrażenia, zdania
- obrazy
- symbole

Uwzględnij:

- osoby, miejsca, zwierzęta, przedmioty, posiadane rzeczy
- muzykę, filmy, książki, gry
- czynności



POMYŚL!

Jak byś się poczuł/poczuła, gdyby... Twój nauczyciel umieścił to na stronie internetowej szkoły bez Twojej zgody?

WSKAZÓWKA

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

Dzień

5

Zaprojektuj logo, które Cię reprezentuje

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



Logo = projekt



Logo = słowo



Logo = słowo + obraz



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

A large, empty rectangular box with a dashed border, intended for taking notes.

Zaprojektuj swoje logo:

A large, empty rectangular box with a dashed border, intended for drawing a 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 zarejestrowanych znaków towarowych.



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

WSKAZÓWKA

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

Zaprojektuj swój idealny pokój

Zmierz swój pokój i zrób jego zarys na papierze milimetrowym.

Które przedmioty są najważniejsze w Twoim pokoju?

.....

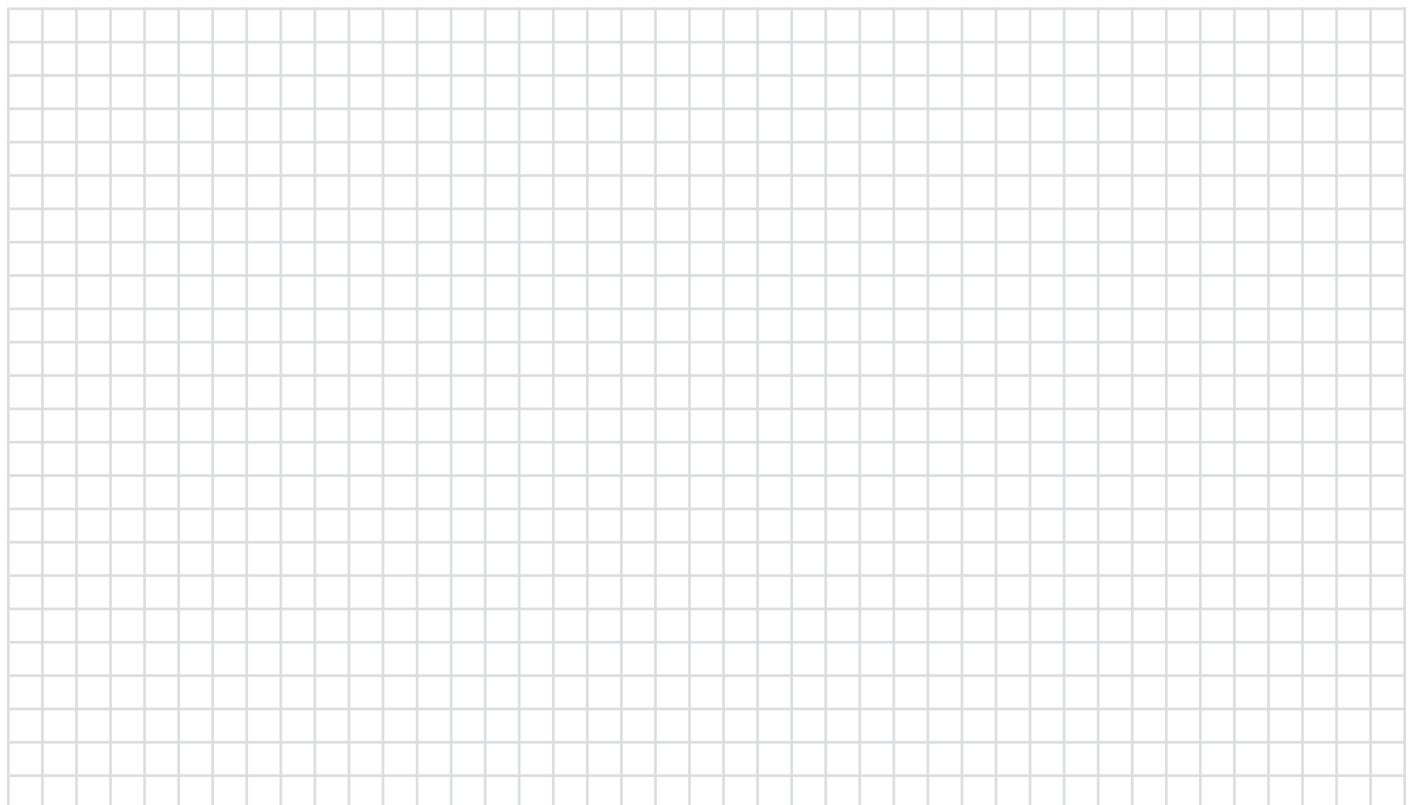
Jak można zmienić ich projekt, aby je ulepszyć?

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

Jakie przedmioty chciałbyś/chciałabyś mieć w swoim pokoju? Wypisz je zaczynając od najważniejszego:

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

Narysuj je na planie.



Porównaj swoje projekty z pracami kolegi/koleżanki.

- Co Twój idealny pokój mówi o Tobie?
- Co pokój kolegi/koleżanki mówi o nim/niej?

WSKAZÓWKA

Projekty są wyrazem Twojej kreatywności. Można dokonać wielkich rzeczy nawet w małym pokoju.

Dzień

8

Pomyśl o nowym domowym wynalazku

Których obowiązków domowych naprawdę nie znosisz?

.....

Czego w nich nie lubisz?

.....

Jakie rozwiązania mógłby wnieść Twój 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 poświęcają czas i pieniądze na dopracowanie swoich pomysłów. Dlatego warto opatentować swoje wynalazki.

Czy Twój wynalazek spełnia trzy wymogi dotyczące patentu?

- Czy jest naprawdę nowy?
- Czy jest nowatorski?
- Czy można go produkować i używać?

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*)

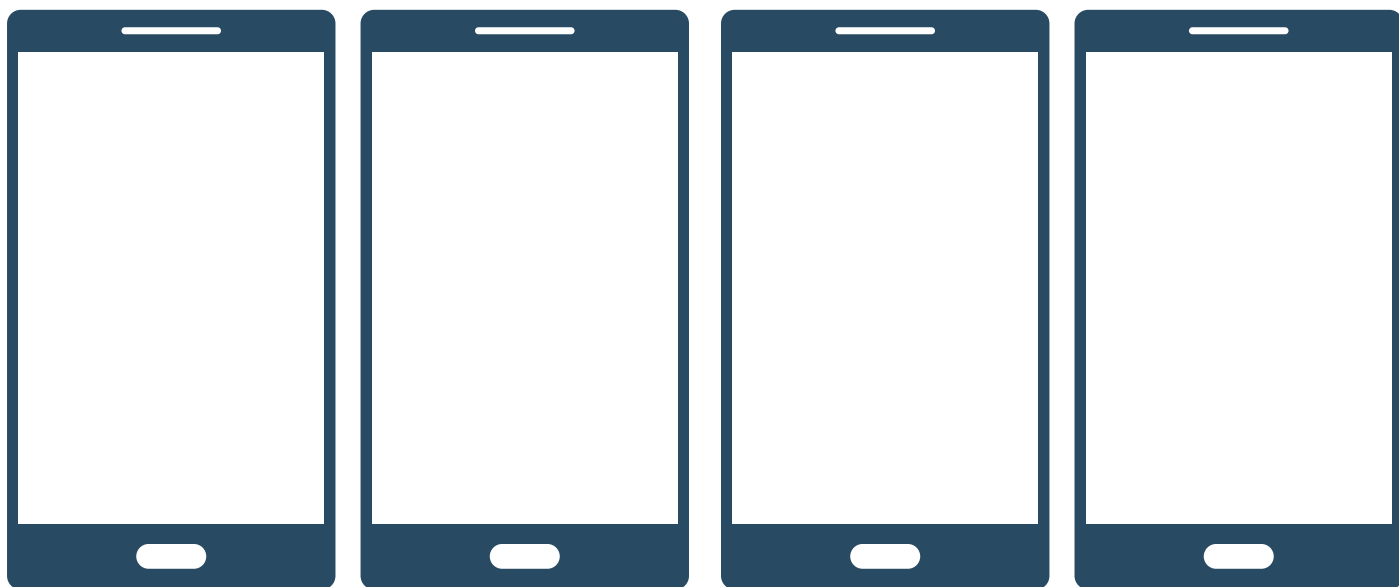
DO CZEGO? Jakiej jest przeznaczenie aplikacji? Do

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 kolejne warianty pomysłów, które już stosujemy. Bądź jak najbardziej oryginalny. Staraj się nie kopiować popularnych pomysłów.

Podpisz:

Poświadczam, że ta aplikacja jest moim oryginalnym pomysłem!

WSKAZÓWKA

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

Dzień
10

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

Twój kolega/koleżanka powinien/powinna napisać wpis na 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 wpis i wklej tutaj.

Wpisz imię i klasę kolegi/koleżanki.

©

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

WSKAZÓWKA

Jeśli tworzysz nowe treści i publikujesz je 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

Udoskonal przedmiot do uprawiania swojego ulubionego sportu

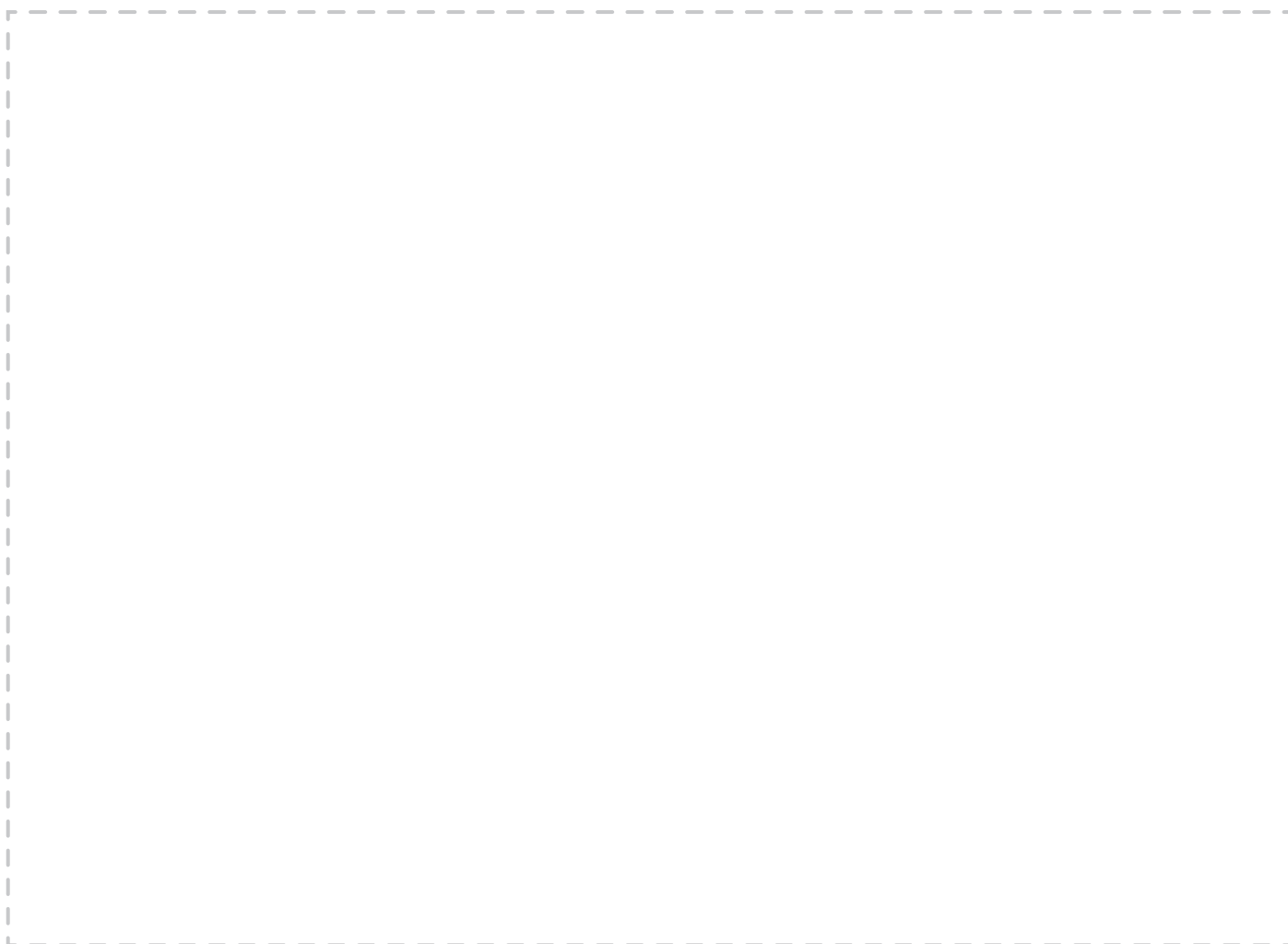
Sport:

Sprzęt lub ubranie, które chciałbyś/chciałabyś udoskonalić:

Czy Twoja poprawka dotyczy bezpieczeństwa czy skuteczności?

Dlaczego nowy wzór jest istotny?

Naszkić swój wzór i opisz udoskonalenia.



Pokaż wzór koledze/koleżance i opowiedz o nim.

Czy Twój kolega/koleżanka uważa, że Twój przedmiot 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, uczyn to przed pokazaniem go innym osobom.

Dzień

12

Stwórz znak towarowy na Twój artykuł sportowy

Wymyśl nazwę dla swojego nowego przedmiotu sportowego:

Jaki komunikat chcesz przekazać klientom?

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

Naszkiuj znak towarowy

Burza mózgów

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

Naszkiuj go ponownie.

Sugestie

WSKAZÓWKA

Znak towarowy pomaga sprzedać produkt. Umożliwia odróżnienie towarów jednego sprzedawcy od towarów innego i pomaga ludziom rozpoznawać produkty. Dobry znak towarowy powinien być łatwy do zapamiętania.

Dzień
13

Wymyśl hasło i stwórz reklamę swojego przedmiotu do uprawiania sportu

HASŁO

Stwórz krótką reklamę filmową z wykorzystaniem swojego hasła.

Otoczenie:

Postacie:

Naszkiuj sceny.

Scena	Czas trwania	Scena	Czas trwania	Scena	Czas trwania
<i>Notatki</i>		<i>Notatki</i>		<i>Notatki</i>	
Scena	Czas trwania	Scena	Czas trwania	Scena	Czas trwania
<i>Notatki</i>		<i>Notatki</i>		<i>Notatki</i>	

WSKAZÓWKA

Dobre hasło powinno być krótkie i powinno skupiać się na cechach wyróżniających Twój przedmiot. Słowa są jedną z najmocniejszych form wyrazu, którą mamy.

Dzień
14

Zaprojektuj tort na swoje urodziny



Nazwa:

Kolor:

Kształt:

Dekoracje:

Składniki:

-
-
-
-
-
-

Naszkiuj tort.

WSKAZÓWKA

Jest wiele różnych sposobów na kreatywność.

Dzień
15

Napisz scenariusz sceny w sztuce lub w filmie

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? Jeśli tak to dlaczego? Jeśli nie to dlaczego?

.....
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**. W wielu przypadkach musisz się zwrócić o zgodę na ich użycie.

Dzień

16

Stwórz zarys nowej gry wideo

Rodzaj gry:

Gdzie rozgrywa się akcja?

Jakie są poziomy? (*pomieszczenia/pokoje*)

.....

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

.....

Zasady:

.....

Zdobywanie punktów: Utrata punktów:

.....

Narysuj pierwszy poziom 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, czy też prawa ochronnego na znaki towarowe. Miliony osób na całym świecie tworzy gry wideo dzięki motywacji wynikającej z możliwości zarobienia pieniędzy z eksploatacji praw własności intelektualnej

Dzień

17

Zaprojektuj okładkę albumu muzycznego

Wybierz swój ulubiony album muzyczny. 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 podczas tworzenia okładki albumu używałeś/używałaś materiałów objętych prawami autorskimi?

Jakich?

WSKAZÓWKA

Prawa autorskie chronią piosenki i muzykę. Mogą również chronić szatę graficzną albumu.

Dzień

18

Napisz rodzinną minisagę

1. Pomyśl o historii, którą opowiedział Ci rodzic, dziadek lub babcia.
2. Otwórz dokument i naszkicuj tę historię.
3. Dokładnie ją przeczytaj i popraw.
4. Policz słowa. 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. Redakcja jest ważną częścią twórczego pisania.

Dzień

19

Napisz i zilustruj wiersz

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

Akrostych to utwór wierszowany, w którym pierwsze litery każdej linii czytane pionowo tworzą słowo.

©

WSKAZÓWKA

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

Dzień
20

Zainspiruj się przyrodą przy projektowaniu modnych ubrań

1. Wybierz zwierzę lub roślinę, które według Ciebie są piękne lub interesujące.
2. Naszkicuj elementy wybranego zwierzęcia lub rośliny:
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 joint. 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 pieces are intended for writing down three world problems.

Pracuj z przyjaciółmi. Przeprowadź burzę mózgow dotyczącą rozwiązań.

Czy możesz dopracować którykolwiek ze swoich pomysłów?

WSKAZÓWKA

Wynalazki poprawiają życie i dlatego musimy zachęcać osoby do odkrywania nowych rzeczy. **Patenty** powstrzymują ludzi przed kradzieżą wynalazków.



GRATULACJE
Z OKAZJI
PRZYJĘCIA
NAWYKU
KREATYWNOŚCI

Które ćwiczenia sprawiały Ci najwięcej przyjemności? Dlaczego?

Który pomysł w dzienniku jest Twoim zdaniem najlepszy? Dlaczego?

Jak utrzymasz swój nawyk kreatywności po ukończeniu dziennika?
(Na przykład możesz kupić szkicownik, zapisać się do klubu kodowania lub rozpocząć własny blog itp.)

Gratulujemy ukończenia Dziennika kreatywności!



Świadectwo ukończenia

Dziennika kreatywności

Imię i nazwisko

Klasa

ukończył/a z powodzeniem

21-dniowy Dziennik kreatywności

dnia (data)

Podpis i poświadczenie

..... lub

Nauczyciel

Rodzic

Dodatkowe informacje i linki:

<https://euiipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/ip-in-education>

<https://ideaspowered.eu/en>

Dodatkowe informacje można uzyskać, kontaktując się z:

IPinEducation@euiipo.europa.eu