



European Union Intellectual Property Office

21 DE ZILE

SPRE O VIAȚĂ MAI CREATIVĂ

- Să-i ajutăm pe copii să aprecieze creativitatea -



“

„Fiecare copil este un artist. Problema este cum să rămână un artist și după ce va crește.”

Pablo Picasso

„Creativitatea este inteligența care se distrează.”

Albert Einstein

„Doar pentru că un lucru nu face ceea ce vroiai tu să faci, 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 care există și te întreb «De ce?» Dar eu visez lucruri care nu au existat niciodată și mă întreb «De ce nu?»”

George Bernad Shaw

„Creativitatea înseamnă pur și simplu să faci legătura 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 sau pe unul dintre părinți să îți semneze certificatul de pe ultima pagină.

Ziua

1

Fă designul unui tricou pe care ai vrea să-l porți la școală

Gândește-te la tricoul tău preferat:

Ce culoare are?

.....

Ce este scris pe el?

.....

Ce imagine este pe el?

.....

Notează observații 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.

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 printing a photo and writing a title and name.

Blank area for printing a photo and writing a title and name.

©

©

Ziua

3

Creează o operă originală în 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
- benzi desenate
- 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-ți 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

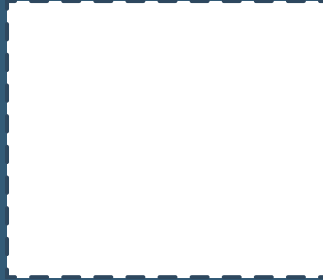
5

Concepe un logo care să te reprezinte

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



Logo = un design



Logo = un cuvânt



Logo = cuvânt + design



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

Concepe logoul tău:

SFAT

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

Ziua

6

Fă-te 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.

Proiectează-ți dormitorul ideal

Măsoară-ți dormitorul și desenează conturul pe hârtie milimetrică.

Ce elemente sunt esențiale în camera ta?

.....

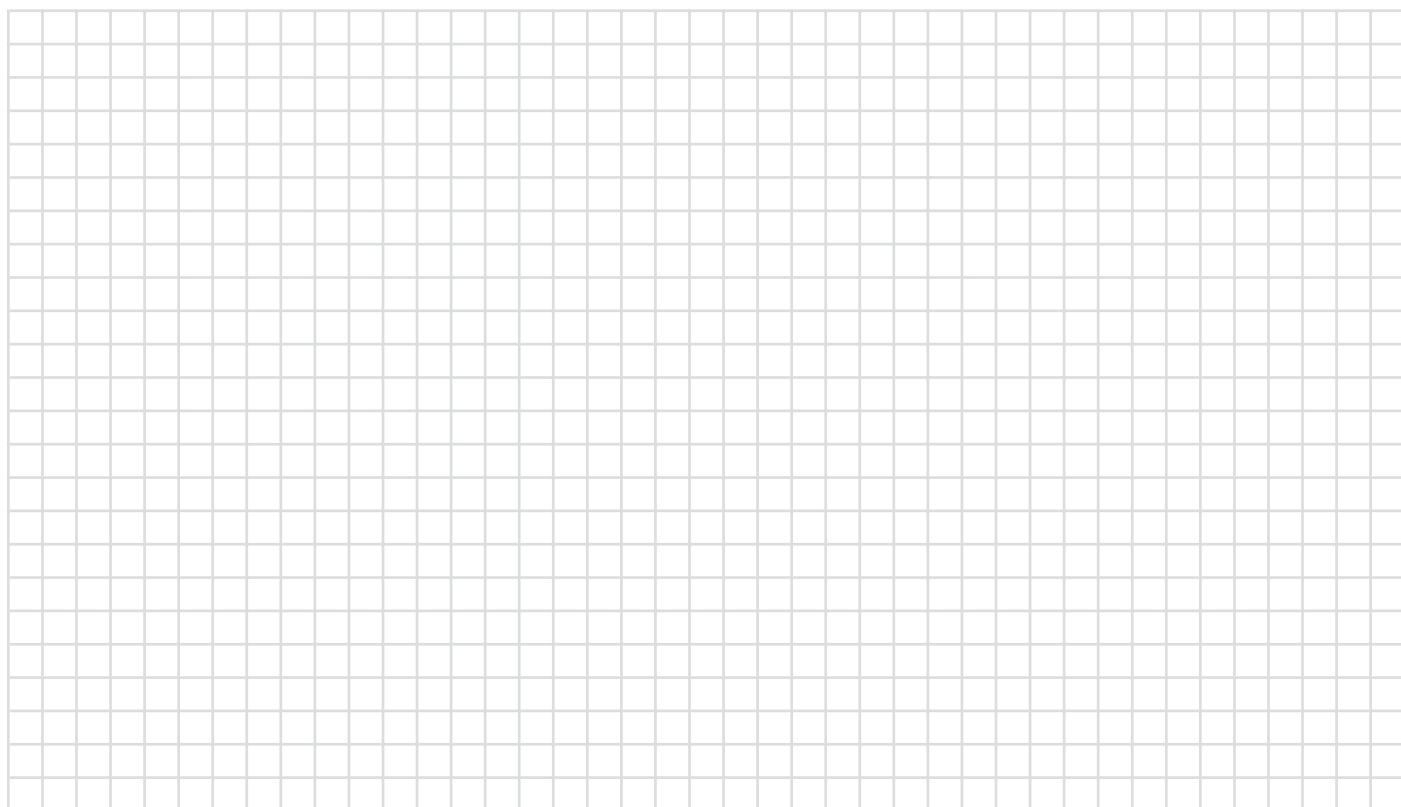
Cum le poți schimba designul pentru a le îmbunătăți pentru tine?

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

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)

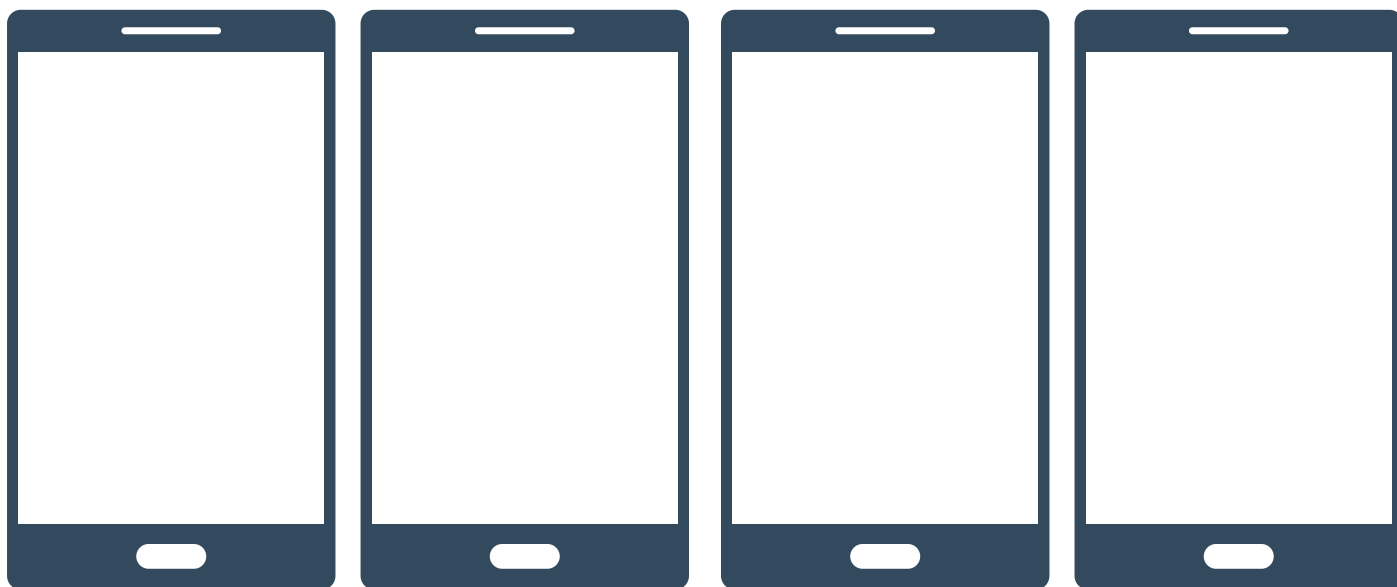
DE CE? Care este scopul aplicației? Pentru

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 calculator. Așa poate fi protejată prin **drepturi de autor**.

Ziua
10

Cere-i unui prieten să creeze un subiect pe blogul „*Chiar acum*”

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 nou 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.

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.

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

Pieșele 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:

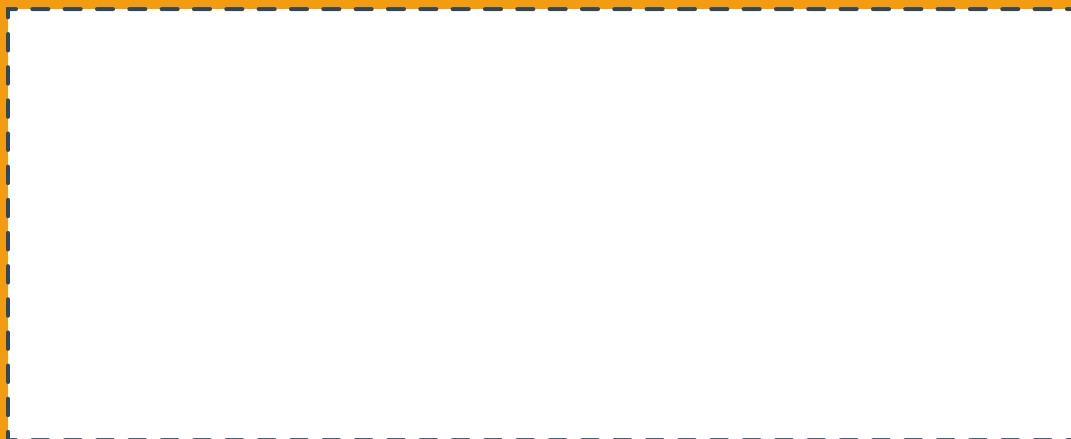
.....

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?

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 nu este ușoară și ia timp.
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 natura ca sursă de inspirație pentru 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 duce la noi inovări și produse. Mulți dintre oamenii de știință și inginerii contemporani folosesc biomimetismul pentru a-și îmbunătăți designurile și invențiile.

SFAT

Modelele de pe materiale textile, forma 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.

Scrive trei probleme mondiale care te îngrijorează.

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.

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 DEPRINDEREA
OBICEIULUI
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, cum o să păstrezi obiceiul creativității?
(De exemplu, ai putea să cumperi un album de schițe, să te alături unui club de codificare sau să începi propriul blog etc.)

Obține certificatul de finalizare aici



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

..... sau

Profesor

Părinte

Mai multe informații și linkuri:

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

<https://ideaspowered.eu/en>

Pentru mai multe informații, vă rugăm contactați:

IPinEducation@euipe.europa.eu