

ideas  
powered



# 21 DNI

DO USTVARJALNEJŠEGA ŽIVLJENJA

*– Učencem pomagamo ceniti ustvarjalnost –*



**EUIPO**

URAD EVROPSKE UNIJE  
ZA INTELKTUALNO 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, prosí 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)?

.....

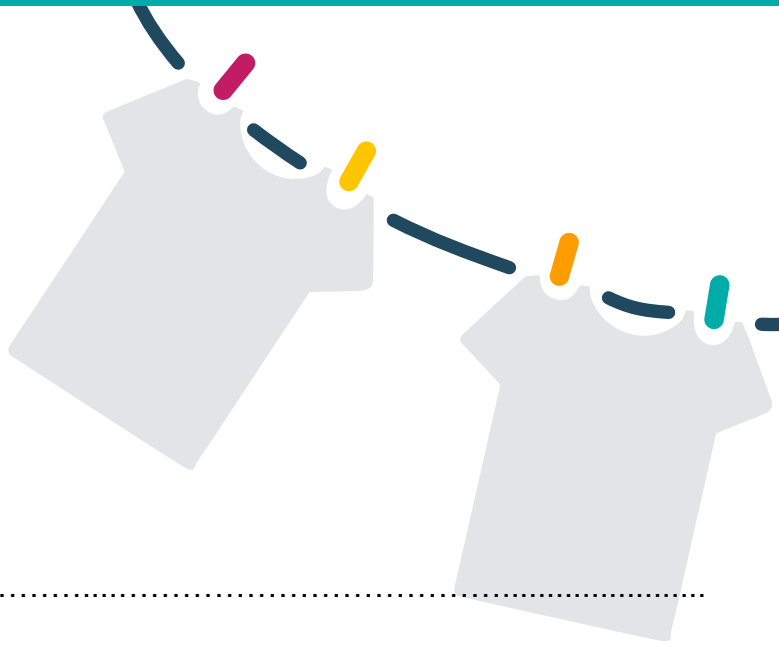
Katero sliko boš izbral(-a)?

.....

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 Polaroid-style photo frame with a yellow banner at the top and a dashed border.

Blank Polaroid-style photo frame with a yellow banner at the top and a dashed border.

© .....

© .....

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 izvirna 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

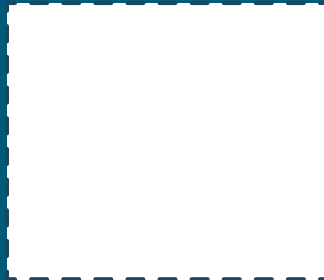
5

## 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?

.....

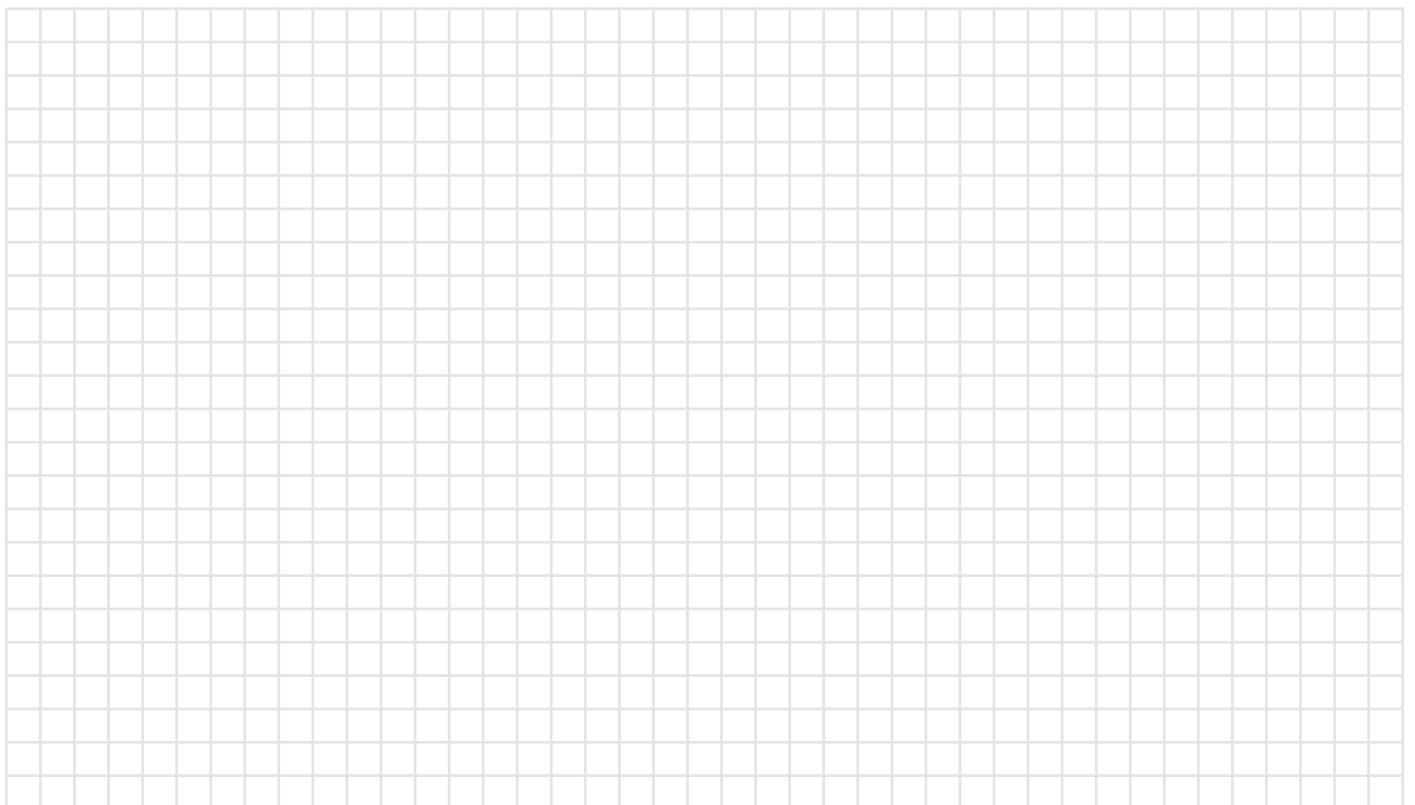
Kako bi lahko spremenil(-a) njihovo zasnovo, da bi se bolje skladali s tvojimi željami?

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*) .....

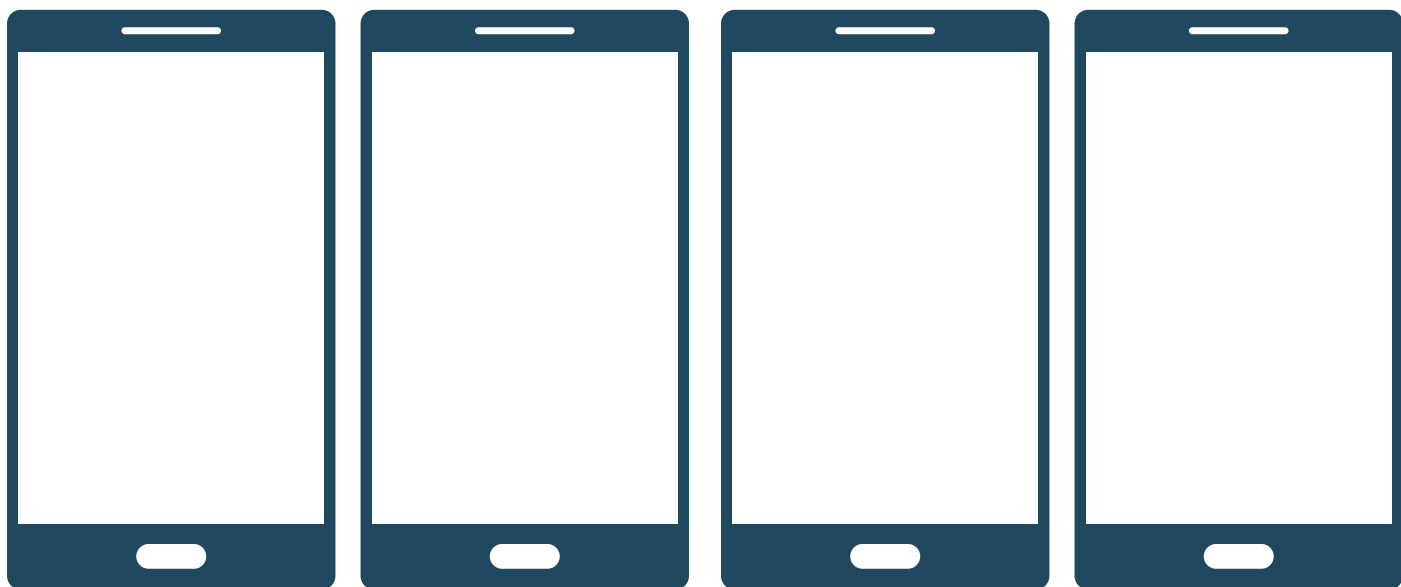
**ZAKAJ?** Kaj je namen aplikacije? .....

**KAJ?** Na kratko opiši, kaj dela: .....

**KAKO** deluje?

- fotoaparati    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 videoigrico.

Vrsta igrice: .....

Kje se dogaja? .....

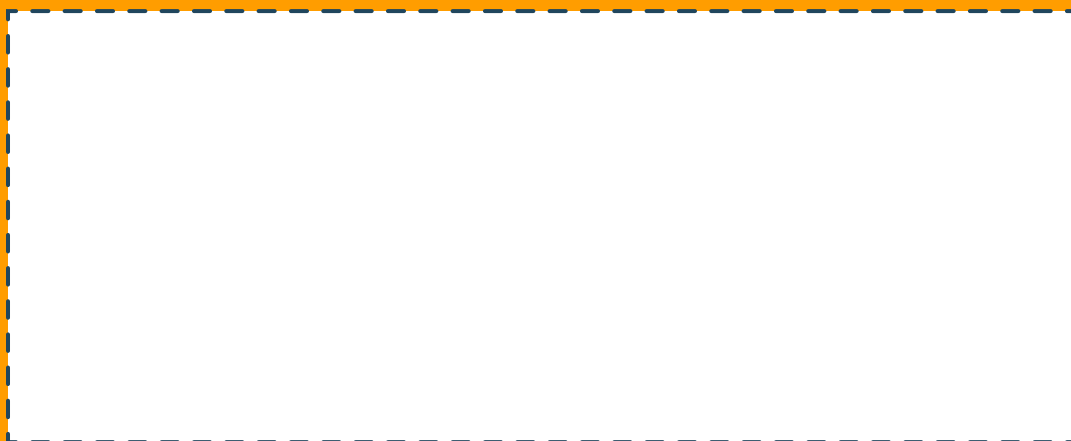
Kje so različne ravni? (sobe) .....

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 igrico, 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.

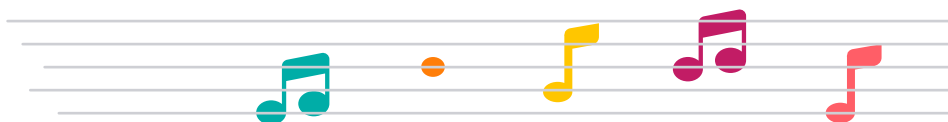
# Oblikuj ovitek albuma.

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.

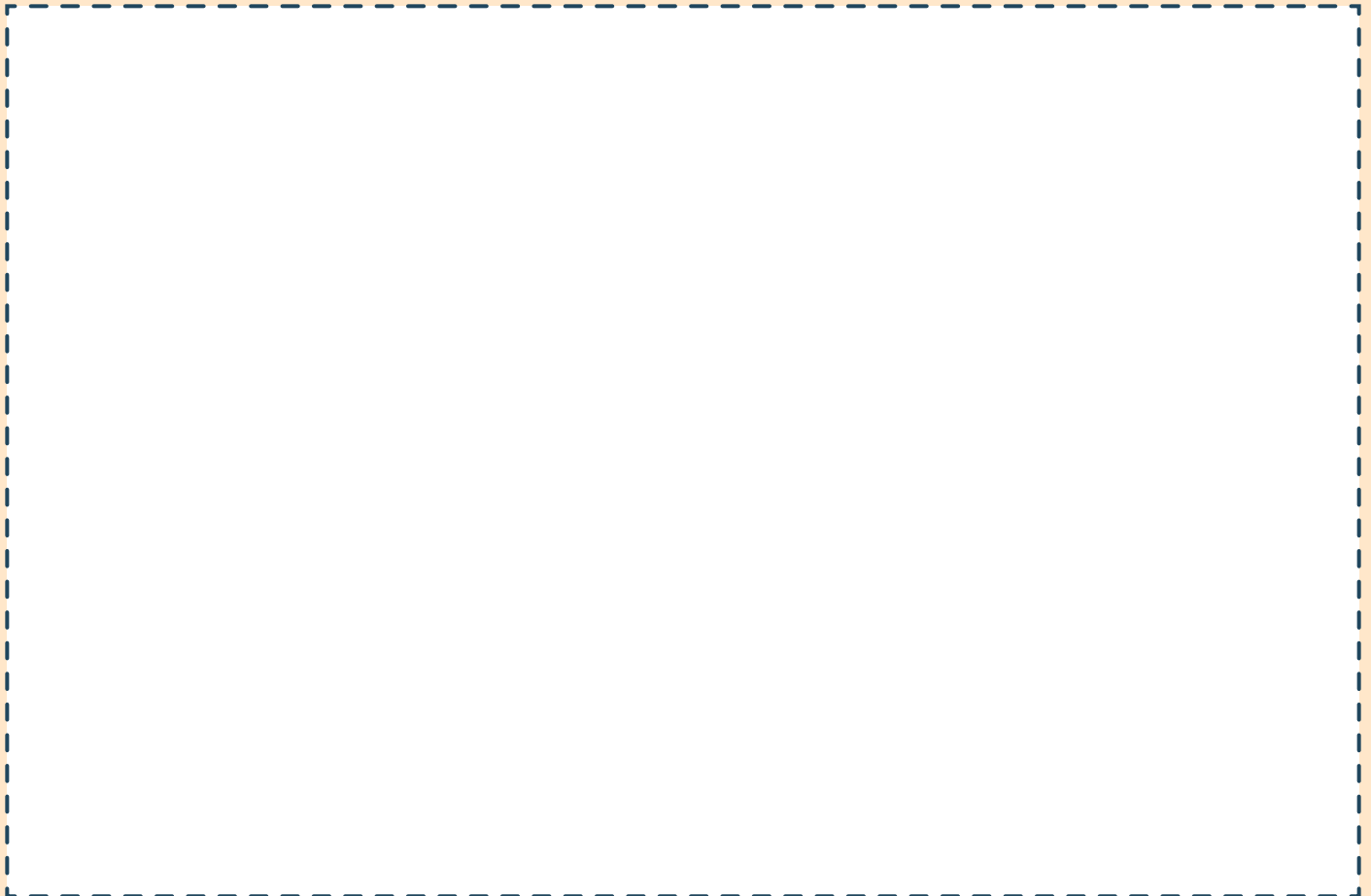
Dan

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 oblike 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



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