



European Union Intellectual Property Office

21 DAGE

TIL ET MERE KREATIVT LIV

— Hjælper elever med at værdsætte kreativitet —



EUIPO

DEN EUROPÆISKE UNIONS
KONTOR FOR INTELLEKTUEL EJENDOMSRET



“

“Som barn er enhver kunstner. Vanskeligheden ligger i at forblive det som voksen.”

Pablo Picasso

“Kreativitet er intelligens, der morer sig.”

Albert Einstein

“Bare fordi tingene ikke gør det, du havde tænkt dig, betyder det ikke, at de ikke kan bruges.”

Thomas Alva Edison

“Kreativitet udspringer af idékonflikter.”

Donatella Versace

“Du kan ikke opbruge kreativitet. Jo mere du bruger, jo mere har du.”

Maya Angelou

“Du ser ting, og du siger: Hvorfor? Men jeg drømmer ting, som aldrig fandtes og jeg siger: Hvorfor ikke?”

George Bernard Shaw

“Kreativitet er blot en sammenkobling af ting.”

Steve Jobs

”

I dag er kreativitet og innovation vigtig i alle livets aspekter. Udfyld denne dagbog i en periode på 21 dage for at skabe en kreativ vane.

Når du har gennemført alle aktiviteterne i dagbogen, skal du bede din lærer eller en af dine forældre om at underskrive beviset på sidste side.

Dag

1

Design en T-shirt, som du gerne vil have på i skole

Forestil dig din bedste T-shirt:

Hvilken farve er den?

.....

Hvad står der på den?

.....

Hvilket billede er der på den?

.....

Skriv noter til dit design:

Hvad vil du gerne have, det repræsenterer?

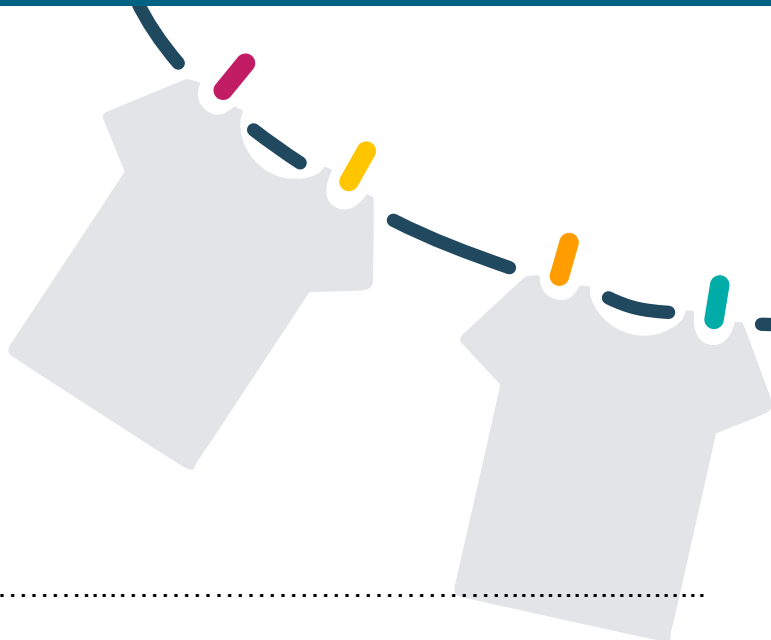
.....

Hvilke ord vil du gerne bruge?

.....

Hvilket billede vil du gerne bruge?

.....



Dette er et originalt design af

TIP

Du kan beskytte originale design og tegninger med IP-værktøjer.

Dag
2

Udskriv to billeder, du godt kan lide

1. Vælg et billede, som du har taget, på din telefon.
2. Skriv det ud og sæt det i ramme. Giv det en titel.
3. Skriv dit navn under billedet.
4. Bed en ven om at udskrive et billede for dig fra sin telefon.
5. Sæt det ind i en anden ramme og giv det en titel.
6. Skriv din vens navn under billedet.



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

©

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

©

TIP

Ophavsret betyder, at når du tager et billede, så ejer du det. Du skal bede om tilladelse til at bruge andres billeder.

Dag

3

Skab et originalt værk knyttet til **I GÅR**

Tænk på noget **virkelig godt** eller **virkelig dårligt**, som skete for dig i går.
Luk øjnene og forestil dig, at det sker igen.

Hvad ser du?

Hvad hører du?

Hvordan har du det?

Tag noter i form af ord eller billeder.

Brug dine noter til at skabe et originalt værk. Det kan være:

- en tegning
- en historie
- et digt
- en sang
- en tegneseriestribe
- en video

©

Dette originale værk har jeg lavet!

TIP

Du kan ikke beskytte idéer. Du kan beskytte den måde de udtrykkes på inden for kunst, historier, digte, sange, film, videospil, software osv. med **ophavsret**.

Dag

4

Fyld hjertet med ting, du elsker

Brug farver og fonte til at kommunikere dine følelser.

Brug: • ord, fraser, sætninger
• billeder
• symboler

Medtag: • personer, steder, dyr, ting, ejendele
• musik, film, bøger, spil
• aktiviteter



TÆNK!

Hvordan ville du have det, hvis din lærer lagde dette på skolens websted uden at spørge dig først?

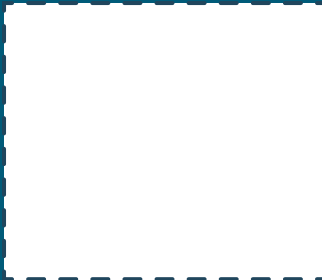
TIP

Skolen må ikke offentliggøre eller kopiere dit arbejde uden din tilladelse.

Dag
5

Design et logo, der skal repræsentere dig

Find tre logoer, du godt kan lide, på ting omkring dig. Kopiér logoerne.



Logo = et design



Logo = et ord




Logo = ord + design



Hvad vil du gerne sige om dig selv med dit logo? Skriv noter:



Design dit logo:



TIP

Et logo er en tegning, et billede eller et symbol, der repræsenterer en virksomhed. Et logo ser interessant ud og siger noget hurtigere end ord.

Dag

6

Sæt dit aftryk på et varemærke

Der er varemærker overalt omkring os. Kig i køkkenet, og lav en liste over fødevaremærker. Kig efter symbolet for registrerede varemærker.



Kopier eller sæt et fødevaremærke her. Hvordan kan du forbedre det? Tag noter.

TIP

Du kan registrere® et logo som et varemærke. En farve, en lyd og den måde et produkt ser ud på, kan være et varemærke.

Dag

7

Design det ideelle værelse

Opmål dit værelse og lav en skitse på det ternede papir.

Hvilke ting er vigtige på dit værelse?

.....

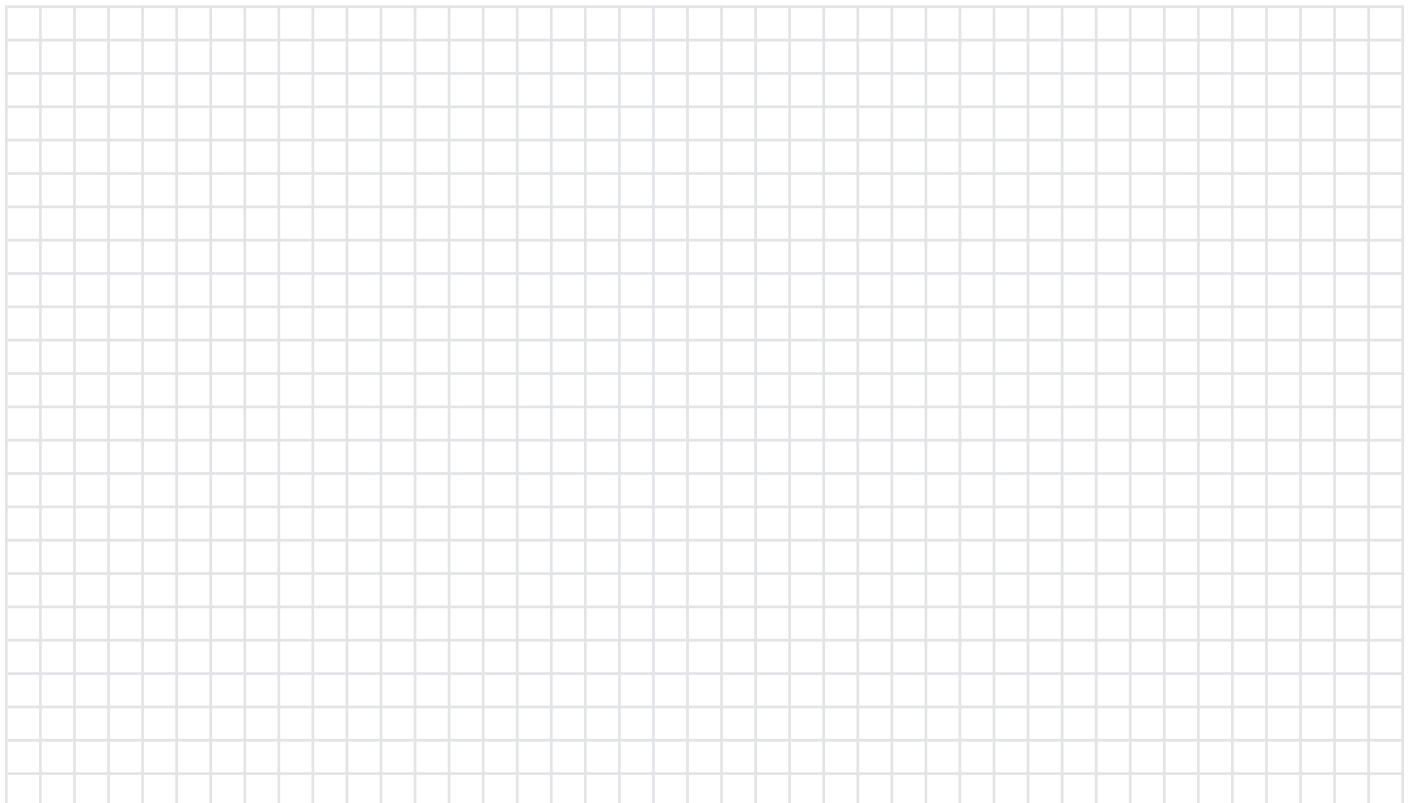
Hvordan kan du ændre designet, så de fungerer bedre for dig?

Hvor er den bedste plads til dem? Tegn dem ind på planen.

Hvilke ting vil du gerne have på dit værelse? Skriv dem i prioriteret rækkefølge:

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

Tegn dem ind på planen.



Sammenlign dine design med en vens. Hvad siger jeres ideelle værelser om jer?

Mit

Min vens

TIP

Design er et udtryk for din kreativitet. Du kan have stor indvirkning på et lille sted.

Dag

8

Tænk på en ny opfindelse til hjemmet

Hvilken opgave i hjemmet hader du virkelig at udføre?

.....

Hvad er det, du hader ved den?

.....

Hvilke løsninger kan en opfindelse bidrage med?

.....

Tegn og beskriv din opfindelse.



Det tager nogle gange kun et øjeblik inspiration at finde på en god idé, men det kræver en masse eksperimenter at vende idéen til en nyttig opfindelse. Opfindere har brug for en belønning for al den tid og alle de penge, de bruger på at udvikle deres idéer. Derfor kan de tage patent på deres opfindelser.

Lever din opfindelse op de tre krav til et patent?

- Er den virkelig ny?.....
- Er den nyskabende?.....
- Kan den produceres og bruges?.....

TIP

Patenter gives kun til nye, nyskabende og industrielt anvendelige opfindelser.

Dag

9

Opfind en app, der kan bruges i skolen

HVEM er den til? (aldersgruppe)

HVORFOR? Hvad er formålet med appen? Til

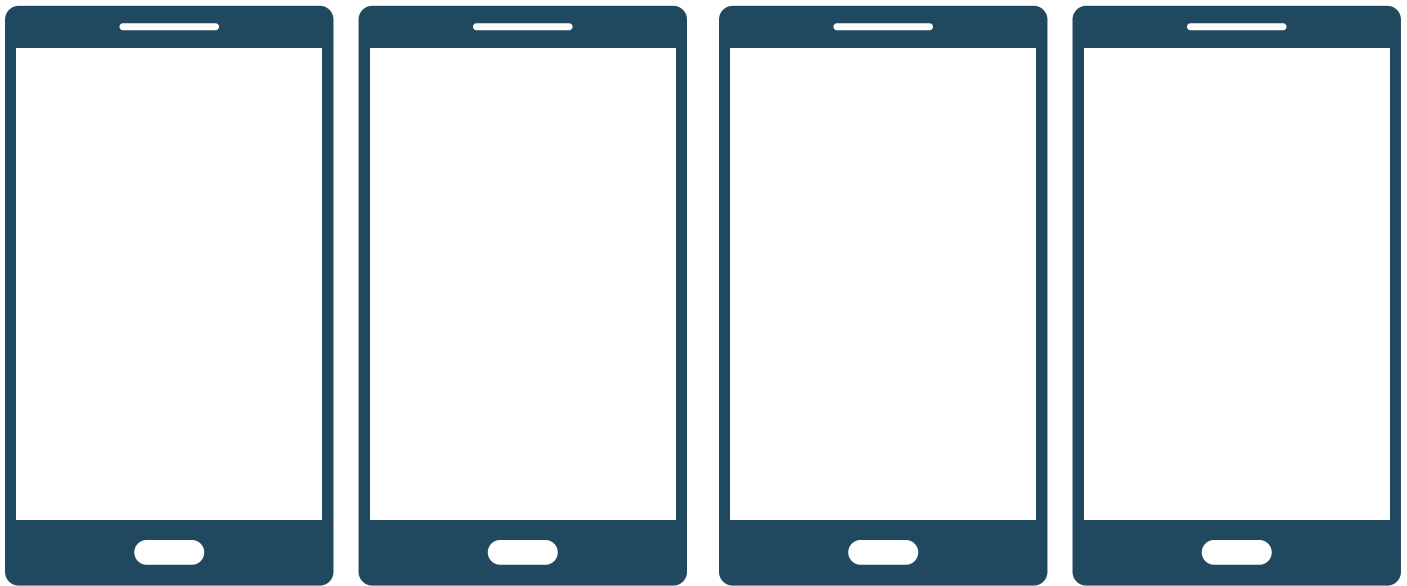
HVAD? Beskriv kort, hvad den gør:

HVORDAN virker den?

kamera swiping indtastning stemmekontrol GPS vippen

Andet

HVORDAN ser den ud? Design din app på skærmene:



LAD VÆRE MED AT EFTERLIGNE!

Mange "nye" apps er variationer af idéer, som vi allerede bruger.

Vær så original som muligt. Prøv at lade være med at efterligne en idé, som er populær for tiden.

Underskrives:

Jeg bekræfter, at denne app er min originale idé!

TIP

Husk, at du ikke kan beskytte en idé! Hvis du allerede har en virkelig god ny idé til en app, så start med at kode den og gemme den på din computer. Derefter kan den beskyttes med **ophavsret**.

Dag
10

Bed en ven om at skrive et "lige nu"-blogindlæg

Lad din ven skrive en blog med disse overskrifter.

Han eller hun kan bruge farver og billeder til at gengive følelser og idéer.

"Lige nu"

- har på
- føler
- har brug for

- lytter til
- ser
- ønsker

- vejret
- tænker
- håber

Skriv det ud og sæt det fast her.

Skriv din vens navn og årstal.

©

Spørg din ven, om du må tage en kopi og vise den for klassen.

TIP

Hvis du skaber materiale på internettet (f.eks. en blog, et websted eller et videoklip), kan du beskytte din IP, så andre ikke bruger det, uden at spørge dig først.

Dag

11

Design et nyt sportsprodukt til en sport, du godt kan lide

Sport:

Udstyr eller tøj, som du gerne vil forbedre:

Er din forbedring relateret til sikkerhed eller ydeevne?

Hvorfor er et nyt design vigtigt?

Lav en skitse til dit design og beskriv forbedringerne.

Vis dit design til en ven, og tal om det.

Synes du, din vens design er nyt?

Hvorfor? Hvorfor ikke?

TIP

Du kan registrere et nyt design, hvis det har en ny form eller et nyt mønster, eller hvis det er fremstillet ved hjælp af en ny teknik. Hvis du vil registrere et nyt design, skal du gøre det, før du viser det til andre.

Dag
12

Lav et varemærke til dit sportsprodukt

Find på et navn til dit nye sportsprodukt:

Hvilket budskab vil du gerne sende til kunderne?

Brainstorm farver, former og fraser til brug til dit varemærke.

Lav en skitse til et varemærke

Brainstorm

Vis dit varemærke til en ven, og bed om dennes forslag til forbedringer.

Lav en ny skitse.

Forslag

TIP

Et varemærke hjælper til markedsføringen af et produkt. Det skelner en sælgers varer fra en anden sælgers varer og hjælper folk med at genkende et produkt. Et godt varemærke skal kunne huskes.

Dag
13

Find på et slogan, og lav en reklame til dit sportsprodukt

SLOGAN

Lav en kort videoreklame med dit slogan.

Ramme:

Personer:

Lav en skitse over scenerne.

Scene	Varighed	Scene	Varighed	Scene	Varighed
<i>Bemærkninger</i>		<i>Bemærkninger</i>		<i>Bemærkninger</i>	
Scene	Varighed	Scene	Varighed	Scene	Varighed
<i>Bemærkninger</i>		<i>Bemærkninger</i>		<i>Bemærkninger</i>	

TIP

Et godt slogan skal være kort og enkelt, og fokus skal være på det, der får dit produkt til at skille sig ud. Ord er en af de vigtigste ting, vi har.

Dag
14

Design en kage til din fødselsdag



Navn:

Farve:

Form:

Dekoration:

Ingredienser:

-
-
-
-
-
-

Lav en skitse til din kage.

A large dashed rectangular box for drawing a sketch of the cake.

TIP

Der er rigtig mange måder at være kreativ på.

Dag
15

Skriv et manuskript til en scene i et teaterstykke eller en film

1. Tænk på en sjov oplevelse, du har haft.
2. Luk øjnene, og gå scenen igennem inde i hovedet.
3. Åbn et dokument på computeren. Giv det en titel.
4. Hvem var med i scenen? Skriv deres navne til venstre.
5. Skriv en kladde til dialogen. Læs den højt, og ret den til. Gør dette 10 gange.

Udskriv det endelige manuskript, og sæt det fast her.

©

Vil du gerne opføre scenen i klassen? Hvorfor? Hvorfor ikke?

Ville du give en anden klasse lov til at opføre og filme scenen? Hvorfor? Hvorfor ikke?

TIP

Teaterstykker, film og videoklip er beskyttet af **ophavsret**. Du skal bede om lov til at bruge dem i skolen eller hjemme.

Dag
16

Lav en skitse til et nyt videospil

Spiltype:

Hvor foregår det?

Hvor er de forskellige niveauer? (*rummene*)

Hvem eller hvad er med? (*objekterne*)

Regler:

For at score point: For at miste point:

Tegn "rummet"
i begyndelsen
af spillet.

Fremlæg din idé til spillet for en ven.

Er det originalt? Er det sjovt? Hvordan kan du forbedre det?

For at omdanne dine idéer til et digitalt spil, skal du starte med kodning.

TIP

Videospil kombinerer kreativitet og teknologi. De er beskyttet af **ophavsret**, **varemærker** og **patenter**. Millioner af mennesker rundt om i verden arbejder på at lave videospil takket være de penge, der tjenes på disse intellektuelle ejendomsrettigheder.

Dag

17

Design et albumcover

Vælg et album, du godt kan lide. Lyt til det, se på coveret, og udfyld.

	Album af	Mit album
Navn		
Farve		
Ord		
Billeder		
Beskrivelse		

Lav et cover til et album.

Skriv det ud, og sæt det fast her.



Brugte du materiale, der var beskyttet af ophavsret, da du lavede coveret til albummet?

Hvilket?

TIP

Ophavsret beskytter sange og musik. Men kan også beskytte illustrationerne på albummer.

Dag
18

Skriv en minisaga om en familiehistorie

1. Tænk på en historie, som dine forældre eller bedsteforældre har fortalt dig.
2. Åbn et dokument, og skriv historien i noteform.
3. Læs den omhyggeligt, og ret den til.
4. Tæl ordene, og tilføj eller slet ord, så den er på præcis 50 ord.
5. Giv det en titel.

En minisaga er en historie på præcis 50 ord. Titlen må være på op til 15 tegn.

Skriv den ud, og sæt din minisaga fast her.

Tilhører ophavsretten dig eller den person, der fortalte dig historien?

©

TIP

Det er hårdt arbejde og tager tid at skabe kunstneriske værker. Redigering er en vigtig del af kreativ skrivning.

Dag

19

Skriv og illustrer et digt

1. Hvilken dag i ugen er det? Tænk over, hvordan du har det.
2. Vælg en farve, og skriv bogstaverne nedad langs venstre side af skriveboksen.
3. Start hver linje i dit digt med bogstavet til venstre.
4. Skriv én idé, der er knyttet til dagen på hver linje. Brug blyant.
5. Læs det højt, og ret til flere gange.
6. Skriv bogstaverne omhyggeligt og tilføj nogle billeder.

I et akrostisk digt bruges første bogstav på hver linje til at danne et ord (når man læser nedad).

©

TIP

Begynd med et enkelt ord eller en idé for at få kreativiteten til at flyde.

Dag
20

Brug naturen som inspiration til et modedesign

1. Vælg et dyr, en plante eller et insekt, som du synes er smukt eller interessant.
2. Lav en skitse over følgende elementer:
3. Brug elementerne som inspiration til et design.

farver

mønstre

former

modeller

teksturer

Omhyggelig observation af naturen kan føre til nye innovationer og produkter. Mange forskere og ingeniører i dag bruger biomimetik til at forbedre deres design og opfindelser.

TIP

Stofmønstre og tøjets form og udseende kan registreres som **design**.

Dag

21

At skabe noget til fremtiden

For at opfinde, identificerer opfinderne først et problem. Derefter finder de på kreative måder at løse problemet på og arbejder hårdt på at virkeliggøre deres idéer.

Sæt ord på tre problemer i verden, der bekymrer dig.

The image shows three pairs of puzzle pieces, each pair consisting of a left piece with a notch and a right piece with a bump. The pieces are white with dashed black outlines. To the left of each pair is a teal circle containing a white number: 1, 2, and 3 respectively. The pieces are arranged in three rows, with the first row at the top, the second in the middle, and the third at the bottom.

Arbejd sammen med nogle venner. Brainstorm idéer til løsninger.

Kan I udvikle nogle af idéerne?

TIP

Opfindelser forbedrer liv, og derfor skal vi tilskynde folk til at opfinde nye ting. **Patenter** tilskynder opfindere til at blive ved med at opfinde nye ting, fordi de forhindrer andre i at stjæle deres opfindelser.



TILLYKKE
DU ER KOMMET IND I
DEN
KREATIVE
VANE

Hvilken aktivitet kunne du bedst lide? Hvorfor?

Hvad er din bedste idé i dagbogen, synes du? Hvorfor?

Hvordan vil du fortsætte med at være kreativ, efter at du har gjort dagbogen færdig?
(Du kan f.eks. købe en skitseblok, melde dig til et kodningskursus eller starte din egen blog osv.)

Få dit diplom her



Diplom

Kreativitetsdagbog

Navn

Klasse

*For vellykket fuldførelse af kreativitetsdagbogen i løbet af 21
dage*

den (dato)

Underskrevet og bekræftet af

..... eller

Lærer

Forældre

Flere oplysninger og links:

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

<https://ideaspowered.eu/en>

For flere oplysninger kontaktes:

IPinEducation@euiipo.europa.eu