



21 TAGE

ZU EINEM KREATIVEREN LEBEN

– Entwicklung der Wertschätzung für Kreativität bei Schülern –



“

„Jedes Kind ist ein Künstler. Das Problem ist nur, ein Künstler zu bleiben, wenn man erwachsen wird.“

Pablo Picasso

„Kreativität ist Intelligenz, die Spaß hat.“

Albert Einstein

„Nur weil etwas nicht so funktioniert, wie du es geplant hast, heißt das nicht, dass das Ding nicht nützlich ist.“

Thomas Alva Edison

„Kreativität kommt von einem Konflikt von Ideen.“

Donatella Versace

„Kreativität kann man nicht aufbrauchen. Je mehr man sich ihrer bedient, desto mehr hat man.“

Maya Angelou

„Ihr aber seht und sagt: Warum? Aber ich träume und sage: Warum nicht?“

George Bernard Shaw

„Kreativität bedeutet nur, Dinge zu verbinden.“

”

Steve Jobs

In unserer heutigen Welt sind Kreativität und Innovation in allen Lebensbereichen wichtig. Fülle dieses Tagebuch in den nächsten 21 Tagen aus, um dir Kreativität anzugewöhnen.

Sowie du alle Aktivitäten in deinem Tagebuch erfüllt hast, bitte deinen Lehrer oder einen Elternteil, das Zertifikat auf der letzten Seite zu unterschreiben.

Tag
1

Entwirf ein T-Shirt, das du gerne in der Schule tragen würdest

Denke an dein Lieblings-T-Shirt:

Welche Farbe hat es?

.....

Was steht darauf?

.....

Was für ein Bild ist darauf?

.....

Mache dir Notizen zu deinem Design:

Wofür soll es stehen?

.....

Welche Wörter würdest du verwenden?

.....

Welches Bild würdest du verwenden?

.....



Dies ist ein Original-Design von

TIPP

Du kannst deine Original-Designs und Entwürfe durch geistige Eigentumsrechte (IP-Rechte) schützen.

Tag 2

Drucke zwei Fotos aus, die dir gefallen

1. Suche eines der Fotos aus, die du mit deinem Telefon gemacht hast.
2. Drucke es aus und klebe es in einen der beiden Rahmen. Gib ihm einen Titel.
3. Schreibe deinen Namen unter das Foto.
4. Bitte eine/n Freund/in, dir ein Foto von ihrem Telefon auszudrucken.
5. Klebe es in den anderen Rahmen und schreibe einen Titel dazu.
6. Schreibe den Namen deiner Freundin/deines Freundes unter das Foto.



Yellow banner

Large dashed rectangular area for pasting a photo and writing a title and name.

Yellow banner

Large dashed rectangular area for pasting a photo and writing a title and name.

©

©

TIPP

Urheberrecht bedeutet: Wenn du ein Foto machst, dann besitzt du auch die Rechte daran. Du musst andere Menschen um Erlaubnis fragen, wenn du ihre Fotos verwenden willst.

Tag

3

Schaffe ein Originalwerk, das mit **GESTERN** zu tun hat

Denke an eine **richtig gute** oder **ziemlich schlechte** Erfahrung, die du gestern gemacht hast. Schließe deine Augen und stell dir vor, du würdest es noch einmal erleben.

Was siehst du?

Was hörst du?

Was fühlst du?

Mache dir in Worten oder Bildern Notizen dazu.

Verwende deine Notizen, um ein Originalwerk zu schaffen. Zum Beispiel:

- eine Zeichnung
- eine Erzählung
- ein Gedicht
- einen Song
- ein Comic
- eine Video

©

Das ist meine Eigenkreation!

TIPP

Bloße Ideen kann man nicht schützen! Aber die Ausdrucksform von Ideen, sei es als Kunstwerk, Erzählung, Gedicht, Song, Film, Videospiele, Software usw., lässt sich durch das Urheberrecht schützen.

Tag

4

Fülle das Herz mit Dingen, die du magst

Verwende Farben und Schriftarten, um deine Gefühle auszudrücken.

Verwende:

- Wörter, Phrasen, Sätze
- Bilder
- Symbole

Schließe mit ein:

- Menschen, Orte, Tiere, Gegenstände, Habseligkeiten
- Musik, Filme, Bücher, Spiele
- Aktivitäten



ZUM NACH- DENKEN!

Wie würde es dir dabei gehen,
wenn dein Lehrer das auf die
Website der Schule stellen
würde, ohne dich zu fragen?

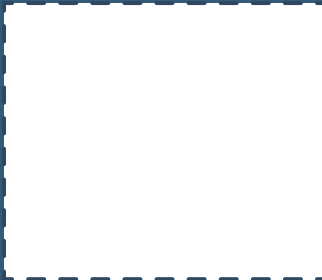
TIPP

Deine Schule darf deine Werke ohne deine Genehmigung nicht veröffentlichen oder vervielfältigen.

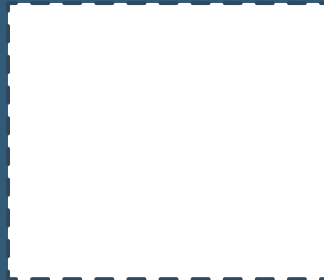
Tag
5

Entwirf ein Logo, das dich repräsentieren soll

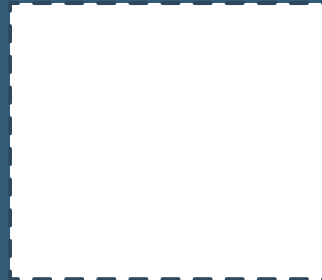
Finde drei Logos auf den Gegenständen deiner Umgebung, die dir gefallen. Kopiere die Logos.



Logo = ein Design



Logo = ein Wort



Logo = Wort + Design



Was möchtest du in deinem Logo über dich kommunizieren? Mache dir Notizen:

A large, empty rectangular box with a dashed border, intended for a student to write notes about what they want to communicate through their logo.

Entwirf dein Logo:

A large, empty rectangular box with a dashed border, intended for a student to draw their own logo.

TIPP

Ein Logo ist eine Grafik, ein Bild oder Symbol, das eine Firma repräsentiert. Ein Logo sieht interessant aus und kann schneller etwas kommunizieren als Wörter.

Tag

6

Markiere deinen Standpunkt mit einer Marke

Wir sind von Marken umgeben. Sieh in deiner Küche nach und liste die Lebensmittelmarken auf. Achte auf das Symbol für eingetragene Marken.



Kopiere oder klebe eine Lebensmittelmarke hier auf. Wie könntest du sie verbessern? Mache Notizen dazu.

TIPP

Du kannst ein Logo als **Marke** eintragen® lassen. Eine Farbe, ein Klang und das Aussehen des Produkts können auch eine Marke sein.

Tag

7

Entwurf dein ideales Zimmer

Ermittle die Maße deines Zimmers und zeichne den Umriss auf das Rasterpapier.

Welche Dinge sind in deinem Zimmer unentbehrlich?

.....

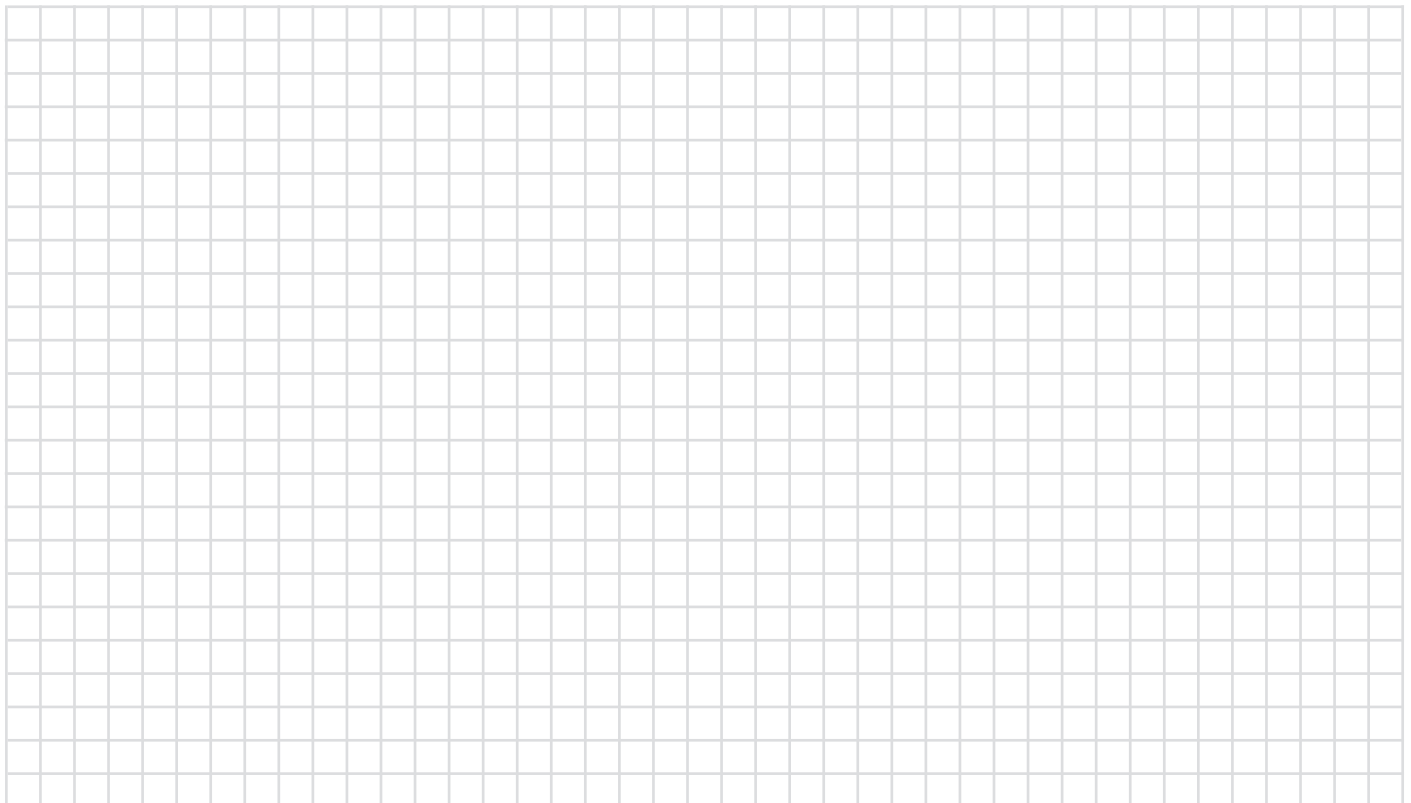
Wie könntest du ihr Design verändern, damit du sie besser nutzen kannst?

Wo sollten sie am besten stehen? Zeichne sie auf den Plan.

Welche Dinge hättest du gern in deinem Zimmer? Schreibe sie nach Wichtigkeit geordnet auf:

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

Zeichne sie auf den Plan.



Vergleiche deine Entwürfe mit denen einer Freundin/eines Freundes. Was sagen eure idealen Zimmer über euch aus?

Über mich

Über meine Freundin/meinen Freund

TIPP

Designs sind Ausdruck deiner Kreativität. Du kannst auf kleinem Raum eine große Wirkung erzielen.

Tag

8

Denk dir eine neue Erfindung für den Haushalt aus

Welche Hausarbeit erledigst du wirklich nur ungern?

.....

Was magst du daran nicht?

.....

Welche Lösungen könnte eine Erfindung bieten?

.....

Zeichne und beschrifte deine Erfindung.



Manchmal braucht es nur eine plötzliche Inspiration für eine großartige Idee, aber dann muss man oft lange experimentieren, damit aus der Idee eine nützliche Erfindung wird. All die Zeit und das Geld, das Erfinder für die Entwicklung ihrer Ideen aufwenden, sollte belohnt werden. Daher können Erfinder ihre Erfindungen patentieren lassen.

Erfüllt deine Erfindung die drei Voraussetzungen für eine Patentanmeldung?

- Ist sie wirklich neu?.....
- Ist sie erfinderisch?.....
- Könnte sie hergestellt und verwendet werden?.....

TIPP

Patente werden nur für neue, erfinderische und gewerblich anwendbare Erfindungen vergeben.

Erfinde eine App für den Unterricht

WER sollte sie verwenden? (Altersgruppe)

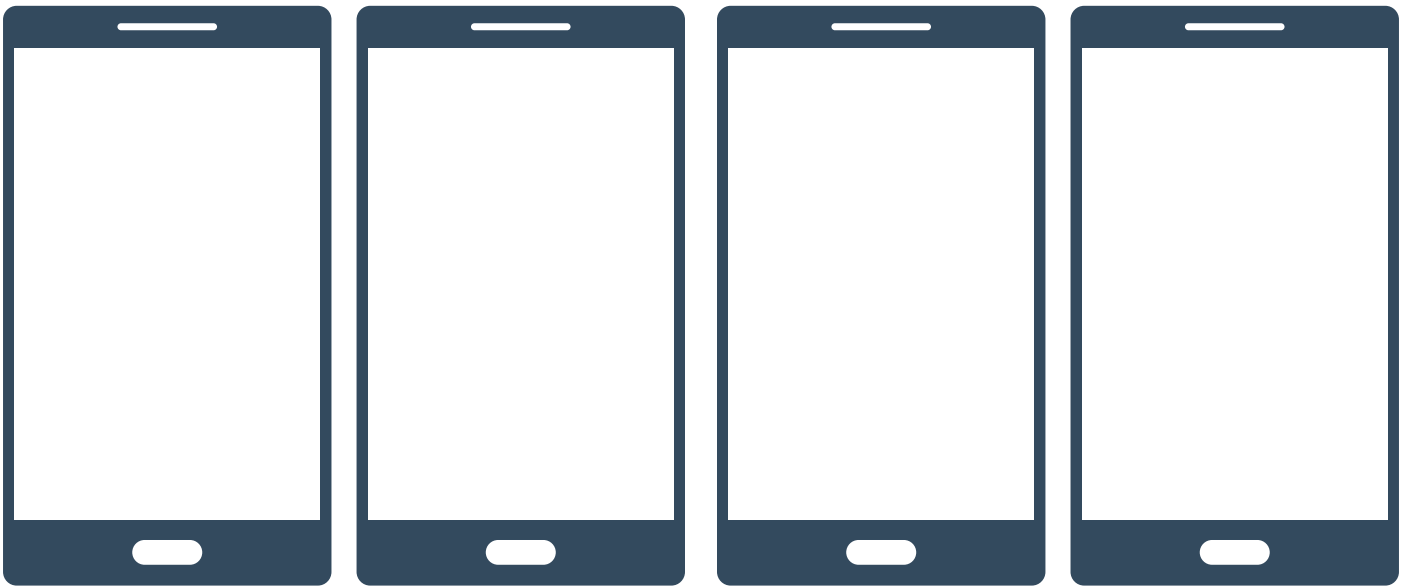
WARUM? Welchem Zweck dient die App? Zur/zum

WAS? Beschreibe kurz, was die App kann:

WIE funktioniert sie?

- Kamera Wischen Tippen Sprachsteuerung GPS Kippen
 andere Funktionen

WIE könnte sie aussehen? Entwirf deine App auf den Bildschirmen:



SEI KEIN NACHAHMER!

Viele „neue“ Apps sind Variationen von Ideen, die bereits im Einsatz sind.

Sei so originell wie möglich. Kopiere wenn möglich nicht Ideen, die gerade beliebt sind.

Bitte unterschreibe hier:

Ich bestätige, dass diese App meine Originalidee ist!

TIPP

Denke daran, dass du eine bloße Idee nicht schützen kannst! Wenn du eine tolle neuartige App-Idee hast, fang an, sie zu programmieren und speichere sie auf deinem Computer. Dann kann sie **urheberrechtlich** geschützt werden.

Tag
10

Bitte einen Freund/eine Freundin, einen Blog-Eintrag zum Thema „*im Augenblick*“ zu erstellen

Dein/e Freund/in soll einen Blog mit diesen Überschriften verfassen.

Er/sie kann Farben und Bilder verwenden, um Gedanken und Gefühle auszudrücken.

„Im Augenblick“

- Tragen
- Fühlen
- Brauchen

- Hören
- Sehen
- Wünschen

- Wetter
- Denken
- Hoffen

Drucke es aus und klebe es hier ein.

Schreibe den Namen deiner Freundin/deines Freundes auf und die Jahreszahl dazu.

©

Frage deine/n Freund/in, ob du eine Kopie machen und sie der Klasse zeigen darfst.

TIPP

Wenn du Material im Internet erstellst (z. B. einen Blog, eine Website, ein Video), kannst du dein geistiges Eigentum schützen lassen, damit andere es nicht ohne deine Einwilligung verwenden können.

Tag
11

Entwirf einen neuen Sportartikel für eine Sportart, die dir gefällt

Sportart:

Gerät oder Bekleidung, die du verbessern würdest:

Sind deine Verbesserungen mehr auf die Sicherheit oder die Leistung bezogen?

Warum braucht es ein neues Design?

Skizziere dein Design und kennzeichne die Verbesserungen.

Zeige dein Design einer Freundin/einem Freund und erkläre es.

Meinst du, ist das Design deiner Freundin/deines Freundes neu?

Warum? Warum nicht?

TIPP

Du kannst ein neues Design eintragen lassen, wenn es eine neue Form oder ein neues Muster hat oder durch Verwendung einer neuen Technologie hergestellt wurde. Wenn du ein Design eintragen lassen willst, mach es, bevor du es anderen Leuten zeigst.

Entwirf eine Marke für deinen Sportartikel

Überlege dir einen Namen für deinen neuen Sportartikel:

Was möchtest du an die Kunden kommunizieren?

Brainstorming: welche Farben, Formen und Phrasen könntest du in deiner Marke verwenden.

Entwirf eine Marke

Brainstorming

Zeige deine Marke deinen Freunden und bitte Sie um Verbesserungsvorschläge.

Entwirf sie nochmals.

Vorschläge

TIPP

Eine Marke hilft bei der Vermarktung eines Produktes. Sie kennzeichnet die Produkte eines Anbieters im Vergleich zu anderen und erleichtert die Wiedererkennung eines Produktes. Eine gute Marke sollte sich leicht einprägen lassen.

Tag
13

Erfinde einen Slogan und ein Design und bewirb deinen Sportartikel

SLOGAN:

Entwirf eine kurze Videowerbung, bei der du deinen Slogan verwendest.

Setting:

Charaktere:

Entwirf die Szenen.

Szene	Dauer	Szene	Dauer	Szene	Dauer
Anmerkungen		Anmerkungen		Anmerkungen	
Szene	Dauer	Szene	Dauer	Szene	Dauer
Anmerkungen		Anmerkungen		Anmerkungen	

TIPP

Ein guter Slogan sollte kurz und einfach sein und sich vor allem darauf beziehen, was dein Produkt von anderen unterscheidet. Wörter zählen zu den mächtigsten Mitteln, die wir haben.

Tag
14

Entwirf eine Torte für deinen Geburtstag



Name:

Farbe:

Form:

Dekorationen:

Zutaten:

-
-
-
-
-
-

Entwirf deine Torte.

TIPP

Es gibt so viele verschiedene Möglichkeiten, kreativ zu sein.

Tag
15

Schreib ein Drehbuch für eine Theater- oder Filmszene

1. Erinnere dich an eine lustige Erfahrung, die du einmal gemacht hast.
2. Schließe deine Augen und spiele die Szene im Kopf durch.
3. Öffne ein neues Dokument in deinem Computer. Schreibe einen Titel hinein.
4. Welche Personen kommen in der Szene vor? Liste ihre Namen links im Dokument auf.
5. Schreibe eine ungefähre Version des Dialogs auf. Lies ihn laut vor und korrigiere ihn. Mach das 10 Mal!

Drucke das endgültige Skript aus und klebe es hier ein.

©

Würdest du deine Szene gerne in der Klasse vorspielen? Warum? Warum nicht?

.....

Würdest du einer anderen Klasse erlauben, die Szene vorzuspielen und zu filmen? Warum? Warum nicht?

.....

TIPP

Theaterstücke, Filme und Videoclips sind durch das **Urheberrecht** geschützt. Du brauchst eine Genehmigung, um sie in der Schule oder zu Hause zu nutzen.

Tag
16

Erstelle eine Gliederung für ein neues Videospiele

Art des Videospiele:

In welcher Umgebung spielt es?

Welche verschiedenen Levels gibt es? (*die Räume*)

.....

Wer oder was befindet sich darin? (*die Gegenstände*)

.....

Spielregeln:

.....

Um Punkte zu erhalten: Um Punkte zu verlieren:

.....

.....

Zeichne den „Raum“
zu Beginn
des Spiels.

Zeige deine Spiel-Idee einem deiner Freunde.

Ist sie originell? Macht sie Spaß? Wie könntest du sie verbessern?

Damit aus deinen Ideen ein digitales Spiel wird, musst du zu programmieren beginnen.

TIPP

Videospiele kombinieren Kreativität und Technologie. Sie sind durch **Urheberrechte, Marken** und **Patente** geschützt. Millionen von Menschen auf der ganzen Welt können dank des Geldes, das sie durch diese IP-Rechte einnehmen, an der Entwicklung von Videospielen arbeiten.

Entwurf ein Cover für ein Album

Suche ein Album, das du magst. Höre es dir an, sieh dir das Cover an und ergänze hier die Angaben.

	Album von	Mein Album
Titel		
Farbe		
Wörter		
Bilder		
Beschreibung		

Entwurf ein Cover für ein Album.

Drucke es aus und klebe es hier ein.



Hast du bei der Erstellung dieses Album-Covers urheberrechtlich geschütztes Material verwendet?

.....

Welches?

TIPP Das Urheberrecht schützt Songs und Musik. Auch kunstvolle Album-Covers können dadurch geschützt werden.

Tag
18

Schreibe eine Minisaga über eine Familiengeschichte

1. Erinnere dich an eine Geschichte, die dir ein Eltern- oder Großeltern teil erzählt hat.
2. Öffne ein neues Dokument und schreibe die Geschichte in Notizenform auf.
3. Lies sie gut durch und korrigiere sie.
4. Prüfe die Anzahl der Wörter und verkürze oder verlängere den Text, sodass er am Ende aus genau 50 Wörtern besteht.
5. Gib ihm einen Titel.

Eine Minisaga ist eine Erzählung, die aus genau 50 Wörtern besteht. Der Titel kann bis zu 15 Zeichen enthalten.

Drucke es aus und klebe deine Minisaga hier ein.

Besitzt du das Urheberrecht, oder die Person, die dir die Geschichte erzählt hat?

©

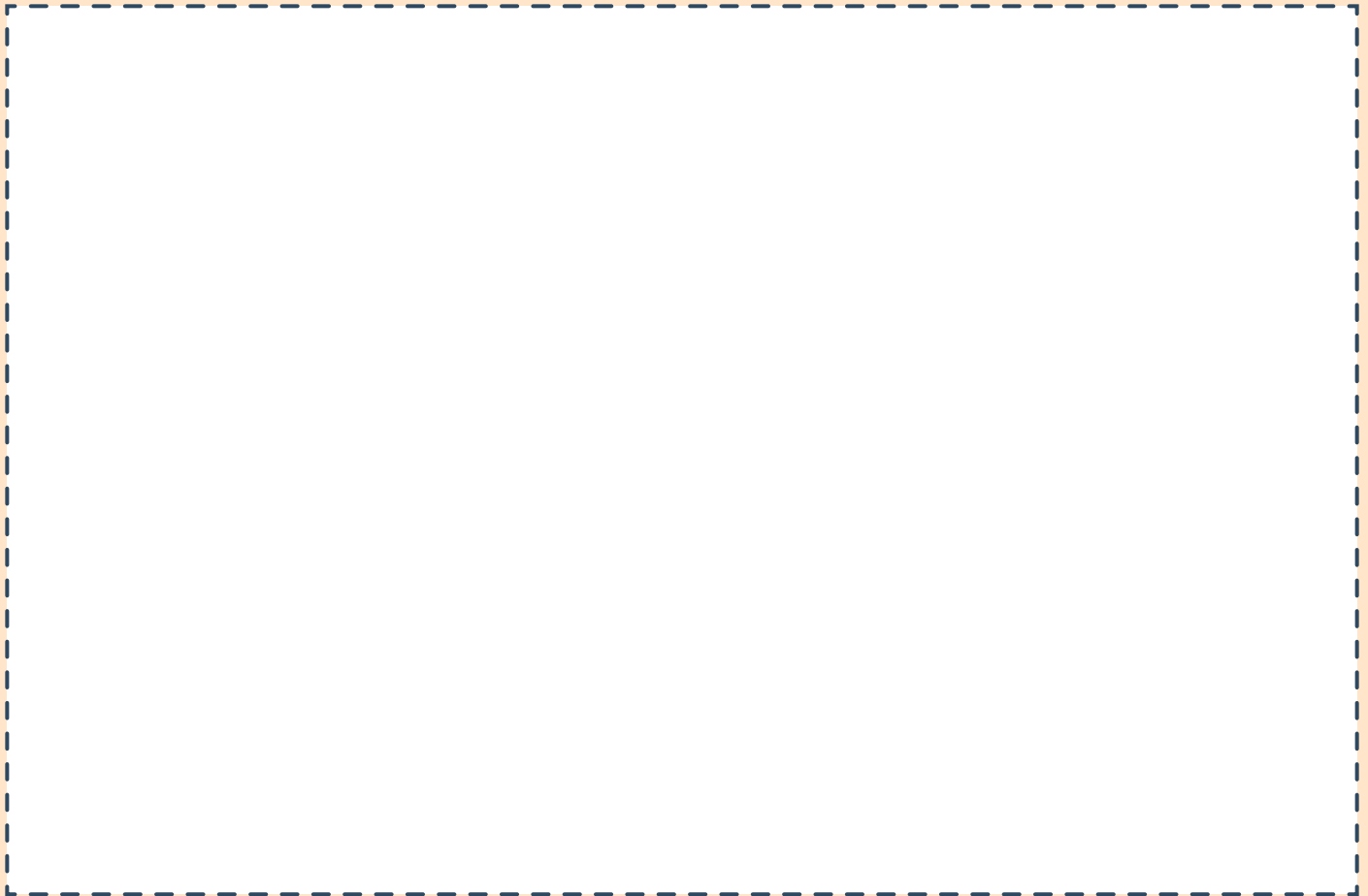
TIPP

Ein künstlerisches Werk zu erschaffen ist harte Arbeit und braucht Zeit.
Überarbeitungen sind ein wichtiger Teil des kreativen Schreibens.

Tag
19

Schreibe und illustriere ein Gedicht

1. Welcher Wochentag ist heute? Wie fühlst du dich?
2. Suche eine Farbe aus und schreibe die Buchstaben untereinander an die linke Seite des Kästchens.
3. Beginne jede Zeile deines Gedichtes mit dem jeweiligen Buchstaben, der links davon steht.
4. Schreibe in jeder Zeile einen Gedanken auf, der mit dem Wochentag verbunden ist. Verwende einen Bleistift.
5. Lies es laut vor und korrigiere es einige Male.
6. Zeichne die Buchstaben vorsichtig nach und füge ein paar Bilder hinzu.
Bei einem Akrostichon ergibt sich aus dem ersten Buchstaben jeder Zeile ein Wort (nach unten hin gelesen).



©

TIPP

Beginne mit einem einfachen Wort oder Gedanken, damit die Kreativität ins Fließen kommt.

Tag
20

Erstelle ein Mode-Design mit Elementen aus der Natur

1. Wähle ein Tier, eine Pflanze oder ein Insekt, das du schön oder interessant findest.
2. Skizziere diese Eigenschaften:
3. Verwende diese Eigenschaften zur Inspiration für ein Design.

Farben

Muster

Formen

Arten

Oberflächenstruktur

Eine genaue Beobachtung der Natur kann zu Innovationen und neuen Produkten führen. Viele zeitgenössische Wissenschaftler und Ingenieure nutzen die Bionik, um ihre Designs und Erfindungen zu verbessern.

TIPP

Stoffmuster sowie die Form und das Aussehen von Kleidungsstücken können als **Designs** (Geschmacksmuster) eingetragen werden.

Tag

21

Etwas für die Zukunft erschaffen

Um etwas erfinden zu können, identifizieren Erfinder zunächst das Problem, denken sich dann kreative Möglichkeiten für eine Problemlösung aus und arbeiten hart an der Realisierung ihrer Ideen.

Schreibe drei globale Probleme auf, die dir Sorgen bereiten.

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 puzzle pieces are intended for writing down global problems.

Arbeite mit Freunden zusammen. Finde durch Brainstorming Ideen für Lösungen.

Könntest du eine deiner Ideen entwickeln?

TIPP

Erfindungen können das Leben verbessern, daher müssen wir Leute dazu anregen, Neues zu erfinden. **Patente** ermutigen Erfinder, an weiteren Erfindungen zu arbeiten, weil sie verhindern, dass sich jemand anderer die Erfindung aneignet.



An welcher dieser Tätigkeiten hattest du am meisten Freude? Warum?

Welche deiner Ideen in diesem Tagebuch ist deiner Meinung nach die beste? Warum?

Wie wirst du nach Abschluss dieses Tagebuchs weiterhin kreativ bleiben?
(Du könntest zum Beispiel einen Zeichenblock kaufen, dich einer Programmiererguppe anschließen oder deinen eigenen Blog starten usw.)

Hier bekommst du dein Abschlusszertifikat



Abschlusszertifikat

Kreativitätstagebuch

Name

Klasse

Zur erfolgreichen Fertigstellung des 21-Tage-Kreativitätstagebuchs
am (Datum)

Unterzeichnet und zertifiziert durch

..... oder

Lehrer/in

Elternteil

Weitere Informationen und Links:

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

<https://ideaspowered.eu/en>

Kontaktdaten für weitere Auskünfte:

IPinEducation@euiipo.europa.eu