



European Union Intellectual Property Office

21 PÄEVA

LOOVAMA ELUNI

– Abiks õpilastele loovuse väärtustamisel –



“

„Iga laps on kunstnik. Probleem on selles, kuidas suureks kasvades kunstnikuks jääda.“

Pablo Picasso

„Loovus on lõbutsev intelligentsus.“

Albert Einstein

„Üksnes see, kui miski ei toimi nii, nagu sa kavandasid, ei tähenda, et see oleks kasutu.“

Thomas Alva Edison

„Loovus saab alguse ideede vastuolust.“

Donatella Versace

„Loovus ei lõpe kunagi. Mida rohkem seda kasutad, seda rohkem sul seda on.“

Maya Angelou

„Näed asju ja küsid „miks?“ Aga mina kujutan ette asju, mida ei ole kunagi olemas olnud, ja küsin „miks ka mitte?““

George Bernad Shaw

„Loovus on lihtsalt asjade ühendamine.“

Steve Jobs

”

Tänapäeva maailmas on loovus ja innovatsioon olulised igas eluvaldkonnas. Täida 21 päeva jooksul seda päevikut, et saavutada loovusharjumus.

Kui oled kõik päeviku ülesanded täitnud, palu õpetajal või vanemal allkirjastada päeviku viimasel leheküljel olev tunnistus.

Päev

1

Kujunda T-särk, mida tahaksid kanda koolis

Mõttele oma lemmik-T-särgist

Mis värvi see on?

.....

Mis on sellele kirjutatud?

.....

Mis pilt sellel on?

.....

Tee märkmeid enda kujundatava T-särgi kohta

Mida sa soovid sellele kujutada?

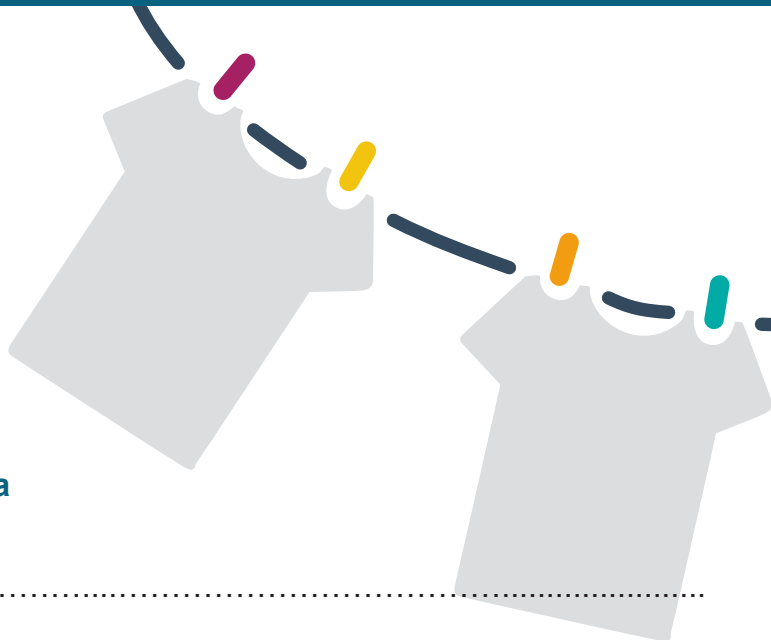
.....

Mis sõnu sa kasutad?

.....

Mis pilti sa kasutad?

.....



Selle originaalkavandi autor on

NB!

Originaalkavandeid ja -joonistusi saab kaitsta intellektuaalomandiõiguste abil.

Prindi välja kaks fotot, mis sulle meeldivad

1. Vali oma telefonist üks enda tehtud foto.
2. Prindi see välja ja pane raami. Kirjuta pealkiri.
3. Kirjuta foto alla oma nimi.
4. Palu, et sõber prindiks sulle oma telefonist välja ühe foto.
5. Pane see teise raami ja lisa pealkiri.
6. Kirjuta foto alla oma sõbra nimi.



Yellow banner at the top of the left frame.

Large empty white area with a dashed blue border for a photo and caption.

©

Yellow banner at the top of the right frame.

Large empty white area with a dashed blue border for a photo and caption.

©

NB!

Autoriõigus tähendab, et sinu tehtud foto kuulub sulle.
Teiste inimeste tehtud fotode kasutamiseks tuleb luba küsida.

Loo originaalteos, mis on seotud **EILSEGA**

Mõtle millegi **tõeliselt hea** või **tõeliselt halva** peale, mis sinuga eile juhtus.
Sule silmad ja kujuta ette, et see juhtub jälle.

Mida sa näed?

Mida sa kuuled?

Mida sa tunned?

Tee märkmeid kas sõnades või piltides.

Loo märkmetest originaalteos. See võib olla

• joonistus

• lugu

• luuletus

• laul

• koomiks

• avideo

©

See on minu originaallooming!

NB!

Ideid ei ole võimalik kaitsta. **Autoriõigusele** tuginedes saab kaitsta nende väljendamist kunstiteoses, loos, luuletuses, laulus, filmis, videomängus, tarkvaras jne.

Täida süda asjadega, mida armastad

Väljenda tundeid värvide ja kirjatüüpidega.

Kasuta

- sõnu, sõnaühendeid, lauseid
- pilte
- sümbolaid

Mõtle

- inimestele, kohtadele, loomadele, esemetele
- muusikale, filmidele, raamatutele, mängudele
- tegevustele



MÕTLE!

Kuidas sa end tunneksid, kui sinu õpetaja riputaks selle sinult luba küsimata üles kooli veebisaidile?

NB!

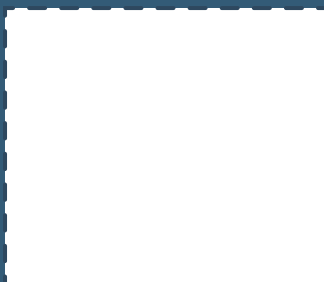
Sinu kool ei tohi avaldada sinu töid ega teha neist koopiaid sinu loata.

Päev

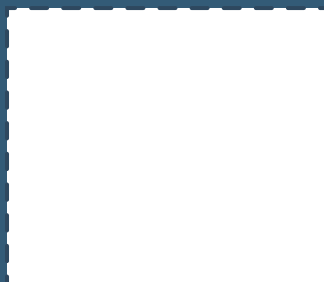
5

Kujunda logo, mis sind esindab

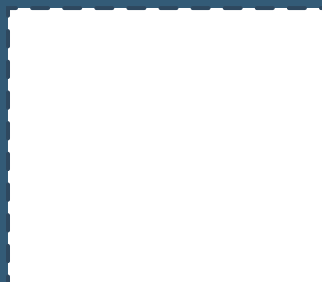
Leia end ümbritsevatelt asjadelt kolm logo, mis sulle meeldivad. Joonista need logod siia.



Logo = disainilahendus



Logo = sõna



Logo = sõna + disainilahendus



Mis sõnumi soovid enda kohta oma logoga edastada? Tee märkmeid:

Kujunda oma logo:

NB!

Logo on joonis, kujutis või sümbol, mis esindab ettevõtet. Logo näeb huvitav välja ja sellega saab edastada sõnumi kiiremini kui sõnadega.

Päev

6

Jäta kaubamärgile oma jälg

Kaubamärgid on kõikjal meie ümber. Vaata ringi köögis ja koosta loetelu toidu kaubamärkidest. Otsi registreeritud kaubamärgi sümboleid.



Joonista või kleebi siia mõni toidu kaubamärk. Kuidas saaksid seda täiustada? Tee märkmeid.

NB!

Logo saab registreerida **kaubamärgina**. Värv, heli ja tootevälimus võivad samuti olla kaubamärgid.

Kujunda oma ideaalne tuba

Mööda oma tuba ja joonista ruudustikku toa plaan.

Mis esemed on sinu toas olulised?

.....

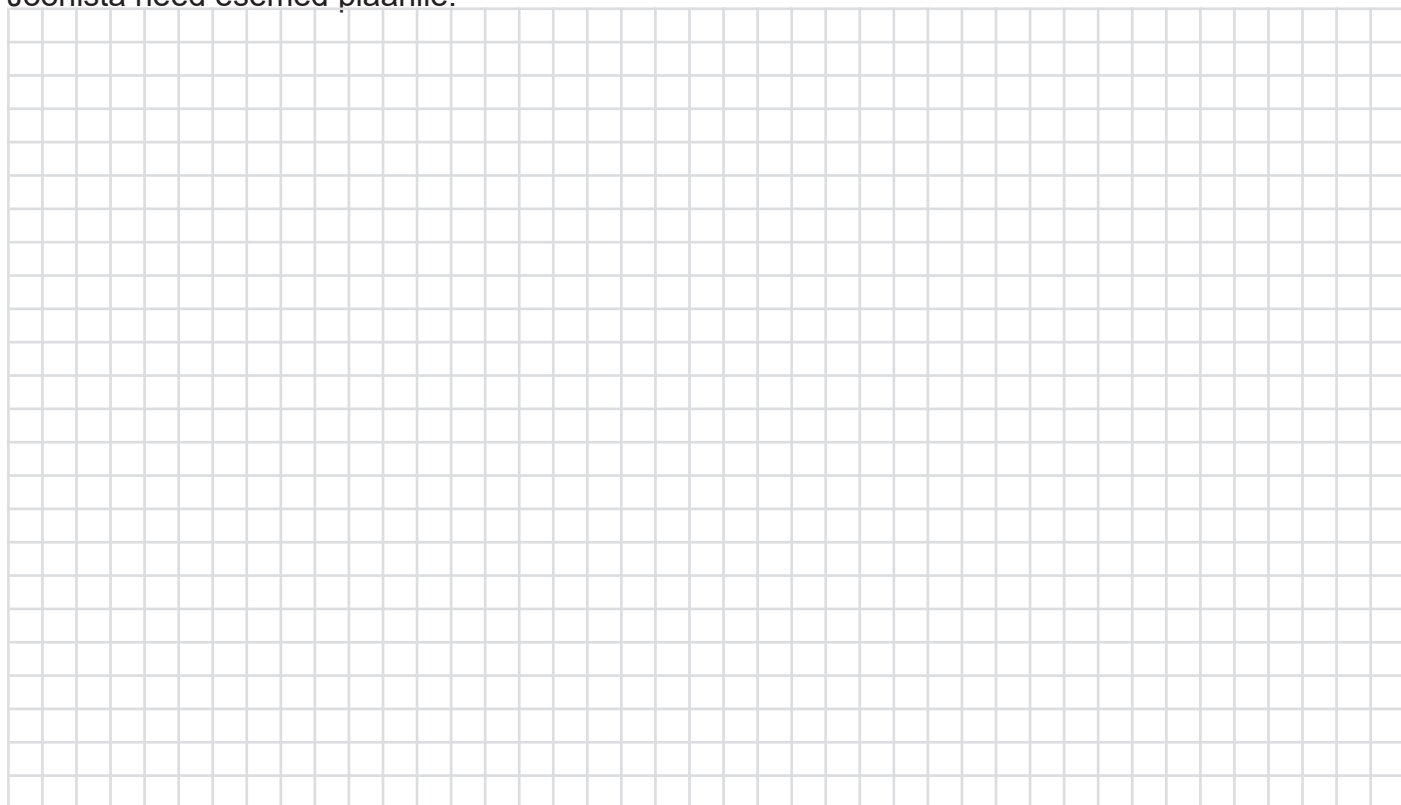
Kuidas saad muuta nende disaini, et need sobiksid sulle paremini?

Mis on nende jaoks parim koht? Joonista need esemed plaanile.

Mis esemeid sa sooviksid oma tuppa? Pane need kirja tähtsuse järjekorras:

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

Joonista need esemed plaanile.



Võrdle oma disainilahendusi sõbra omadega. Mida ütlevad teie ideaalsed toad teie kohta?

Minu tuba

Sõbra tuba

NB!

Ruumikujunduses väljendub sinu loovus. Ka väikses kohas võib tekitada tugeva mulje.

Leiuta koju midagi uut

Mis majapidamistööd sa tõeliselt vihkad?

.....

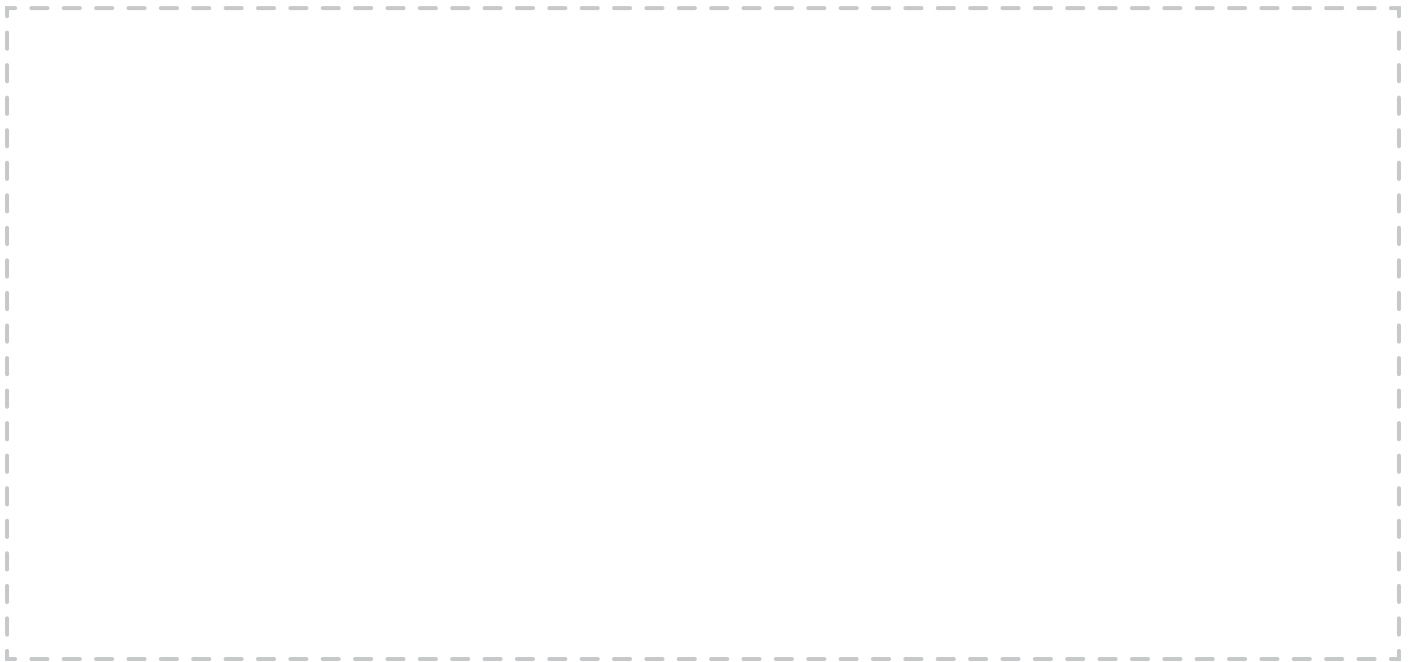
Mis sulle selle juures ei meeldi?

.....

Mis lahendusi võiks pakkuda mõni leiutis?

.....

Joonista oma leiutis ja pane sellele nimetus.



Mõnikord on suurepärase idee jaoks vaja ainult üht inspiratsioonisähvatust, kuid selle idee muutmise kasulikuks leiutiseks vajab palju katsetamist. Leiutajad vajavad hüvitist kogu selle aja ja raha eest, mis neil oma ideede arendamisele kulub. Seepärast saavad nad oma leiutised patentida.

Kas sinu leiutis vastab kolmele patentidele kehtestatud nõudele?

- Kas see on tõepoolest uus?.....
- Kas see on originaalne?.....
- Kas seda on võimalik valmistada ja kasutada?.....

NB!

Patent antakse üksnes uuele, originaalsele ja tööstuslikult rakendatavale leiutisele.

Leiuta mõni rakendus koolis kasutamiseks

KELLE jaoks see on? (*vanuserühm*)

MIKS? Mis on rakenduse eesmärk?

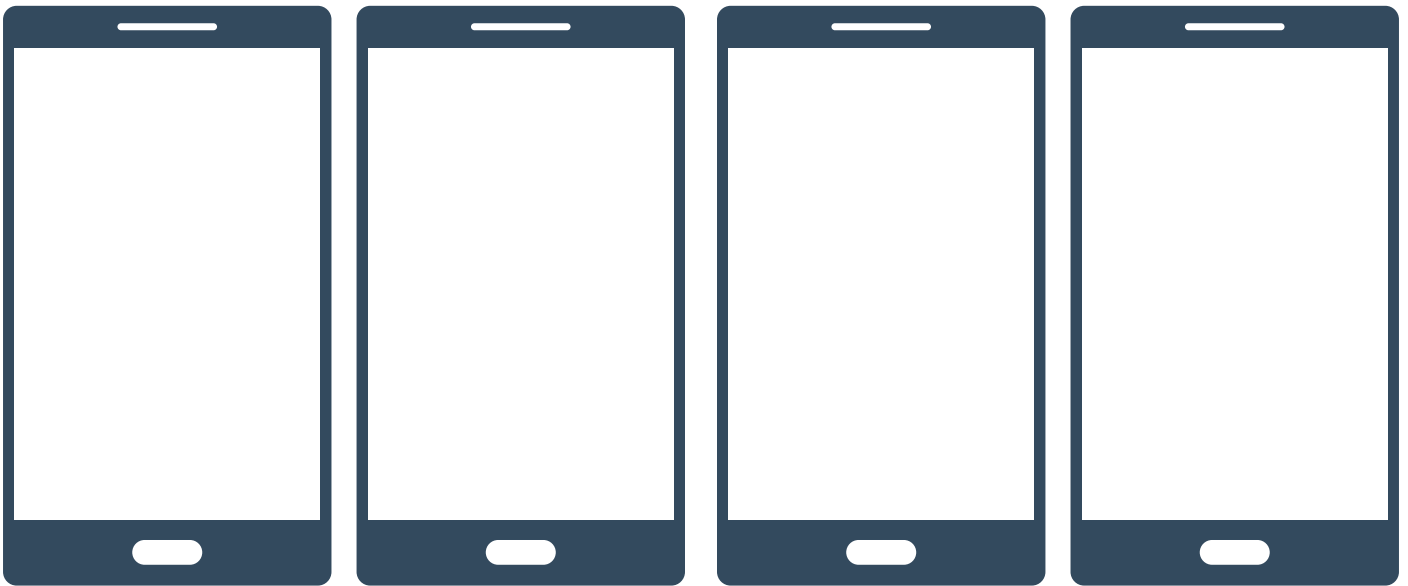
MILLEKS? Kirjelda lühidalt, mida saab sellega teha:

KUIDAS see toimib?

kaamera libistamine tippimine hääljuhtimine GPS kallutamine

muu

KUIDAS see välja näeb? Kavanda oma rakendus ekraanidel:



ÄRA MATKI TEISI!

Paljud n-ö uued rakendused on variandid ideedest, mida juba kasutame.

Ole võimalikult originaalne. Ära püüa kopeerida ideed, mis on parajasti populaarne.

Kinnita oma allkirjaga.

Kinnitan, et see rakendus on minu originaalidee!

NB!

Pea meeles, et ideed ei ole võimalik kaitsta! Kui sul on tõeliselt hea rakenduse idee, alusta selle kodeerimist ja salvesta see oma arvutis. Siis saab seda kaitsta **autoriõiguse** abil.

Päev

10

Palu sõbral luua „siin ja praegu“ blogikanne

Sinu sõber peaks tegema selle pealkirjaga blogikande.

Ta võib kasutada tunnete ja mõtete edastamiseks värve ja pilte.

„Siin ja praegu“

- riietus
- tunded
- vajadused

- helid
- pildid
- soovid

- ilm
- mõtted
- lootused

Prindi see välja ja kleebi siia.

Kirjuta oma sõbra nimi ja aastaarv.

©

Küsi sõbralt, kas võid teha sellest koopia ja näidata seda klassile.

NB!

Kui lood internetimaterjali (nt blogi, veebileht, videolõik), saad kaitsta oma intellektuaalomandiõigusi, nii et inimesed ei kasuta seda sinult luba küsimata.

Kujunda uus spordivahend meelisspordiala jaoks

Spordiala:

Spordivahend või -rõivas, mida soovid täiustada:

Kas sinu tehtud täiustus on seotud ohutuse või sooritusega?

Miks on uus disainilahendus oluline?

Visanda disainilahendus ja tähista sellel täiustused.

Näita oma disainilahendust sõbrale ja vestelge sellest.

Kas leiad, et sinu sõbra disainilahendus on uus?

Miks? Miks mitte?

NB!

Uue disainilahenduse saab registreerida, kui sellel on uus kuju või muster või kui selle valmistamiseks kasutatakse uut tehnikat. Kui soovid disainilahenduse registreerida, tee seda, enne kui näitad seda teistele inimestele.

Päev

12

Loo oma spordivahendile kaubamärk

Mõttele välja uue spordivahendi nimetus:

Mis sõnumi soovid edastada klientidele?

Kasuta ajurünnakut, et leida värvid, kujundid ja fraasid, mida kasutada oma kaubamärgil.

Visanda kaubamärk

Ajurünnak

Näita oma kaubamärki sõbrale ja küsi talt soovitusi selle täiustamiseks.

Visanda see uuesti.

Soovitused

NB!

Kaubamärk aitab toodet turustada. See eristab eri müüjate tooteid ja aitab toodet ära tunda. Hea kaubamärk jääb meelde.

Mõtle oma spordivahendi jaoks välja reklaamlause ja kavanda reklaam

REKLAAMLAUSE

Kavanda oma reklaamlauseid kasutades lühike videoreklaam.

Toimumiskoht:

Tegelased:

Visanda stseenid.

Stseen	Kestus	Stseen	Kestus	Stseen	Kestus
Märkused		Märkused		Märkused	
Stseen	Kestus	Stseen	Kestus	Stseen	Kestus
Märkused		Märkused		Märkused	

NB!

Hea reklaamlause on lühike ja lihtne ning selles keskendutakse sellele, mis muudab toote eriliseks. Sõnad on üks võimsamaid vahendeid, mis meil on.

Päev

14

Kujunda oma sünnipäevakook



Nimi:

Värvid:

Kuju:

Kaunistused:

Koostisosad:

-
-
-
-
-
-

Visanda oma kook.

NB!

Loov saab olla mitmeti.

Päev

15

Kirjuta näidendi- või filmistseeni stsenaarium

1. Mõtle naljakast juhtumist.
2. Sule silmad ja mängi see stseen peas läbi.
3. Ava dokument arvutis. Kirjuta lehe ülaossa pealkiri.
4. Kes selles stseenis osalesid? Kirjuta nende nimed lehe vasakusse serva.
5. Pane üldjoontes kirja dialoog. Loe see häälega ette ja tee parandused. Tee nii kümme korda!

Prindi välja lõplik versioon ja kleebi see siia.

©

Kas sooviksid oma stseeni klassis ette kanda? Miks? Miks mitte?

Kas annaksid mõnele teisele klassile loa stseeni esitada ja filmida? Miks? Miks mitte?

NB!

Näidendid, filmid ja videod on kaitstud **autoriõigusega**. Pead küsima luba, et neid koolis või kodus kasutada.

Päev

16

Visanda uus videomäng

Mängu liik:

Kus see toimub?

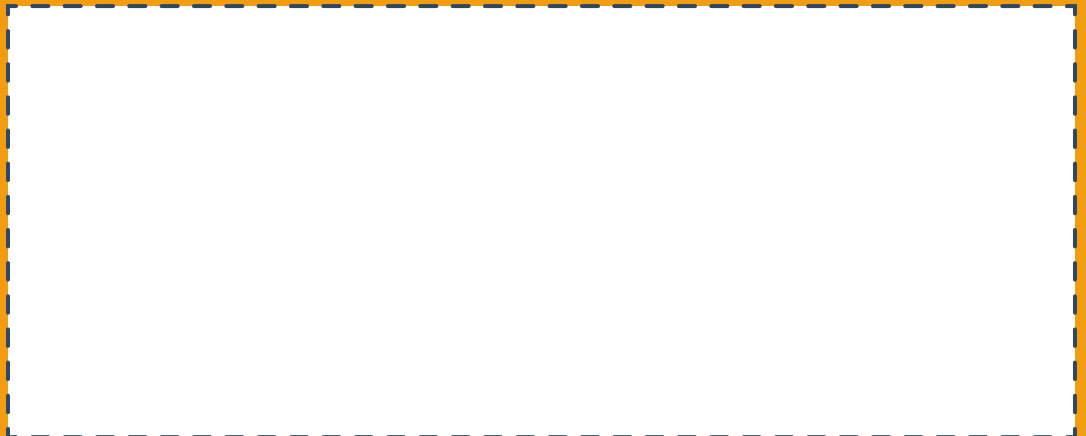
Kus toimuvad selle eri tasemed? (*ruumid*)

Kes või mis selles on? (*esemed*)

Reeglid:

Punkte kogutakse Punkte kaotatakse:

Joonista „ruum“
mängu
alguses.



Tutvusta oma mänguideed sõbrale.

Kas see on originaalne? Kas see on lõbus? Kuidas saaksid seda täiustada?

Et muuta oma ideed digitaalseks mänguks, pead alustama kodeerimist.

NB!

Videomängudes on ühendatud loovus ja tehnoloogia. Need mängud on kaitstud **au-
toriõiguse, kaubamärkide japatentidega**. Miljonid inimesed kogu maailmas loovad
videomänge tänu rahale, mida saab teenida nende intellektuaalomandiõigustega.

Kujunda plaadiümbris

Vali plaat, mis sulle meeldib. Kuula seda, vaata selle ümbrist ja täienda seda.

	Plaadi autor	Minu plaat
Pealkiri	
Värvid		
Sõnad		
Pildid		
Kirjeldus		

Kujunda plaadiümbris.

Printi see välja ja kleebi siia.



Kas kasutasid selle plaadiümbrise kujundamisel autoriõigusega kaitstud materjali?

Mida?

NB!

Laulud ja muusika on kaitstud **autoriõigusega**. Autoriõigusega võib olla kaitstud ka plaadi kujundus.

Päev

18

Kirjuta oma perekonnaloo minisaaga

1. Mõtle loole, mida kuulsid vanemalt või vanavanemalt.
2. Ava dokument ja kirjuta see lugu lühidalt üles.
3. Loe see hoolikalt läbi ja tee parandused.
4. Loenda sõnad ja lisa või vähenda neid, et loo pikkus oleks täpselt 50 sõna.
5. Kirjuta loo pealkiri.

Minisaaga on lugu, kus on täpselt 50 sõna. Pealkirjas võib olla kuni 15 tähemärki.

Prindi oma minisaaga välja ja kleebi see siia.

Kas autoriõigus kuulub sulle või isikule, kes sulle selle loo rääkis?

©

NB!

Kunstiteose loomine on raske ja aeganõudev töö.
Oluline osa loovkirjutamisest on toimetamine.

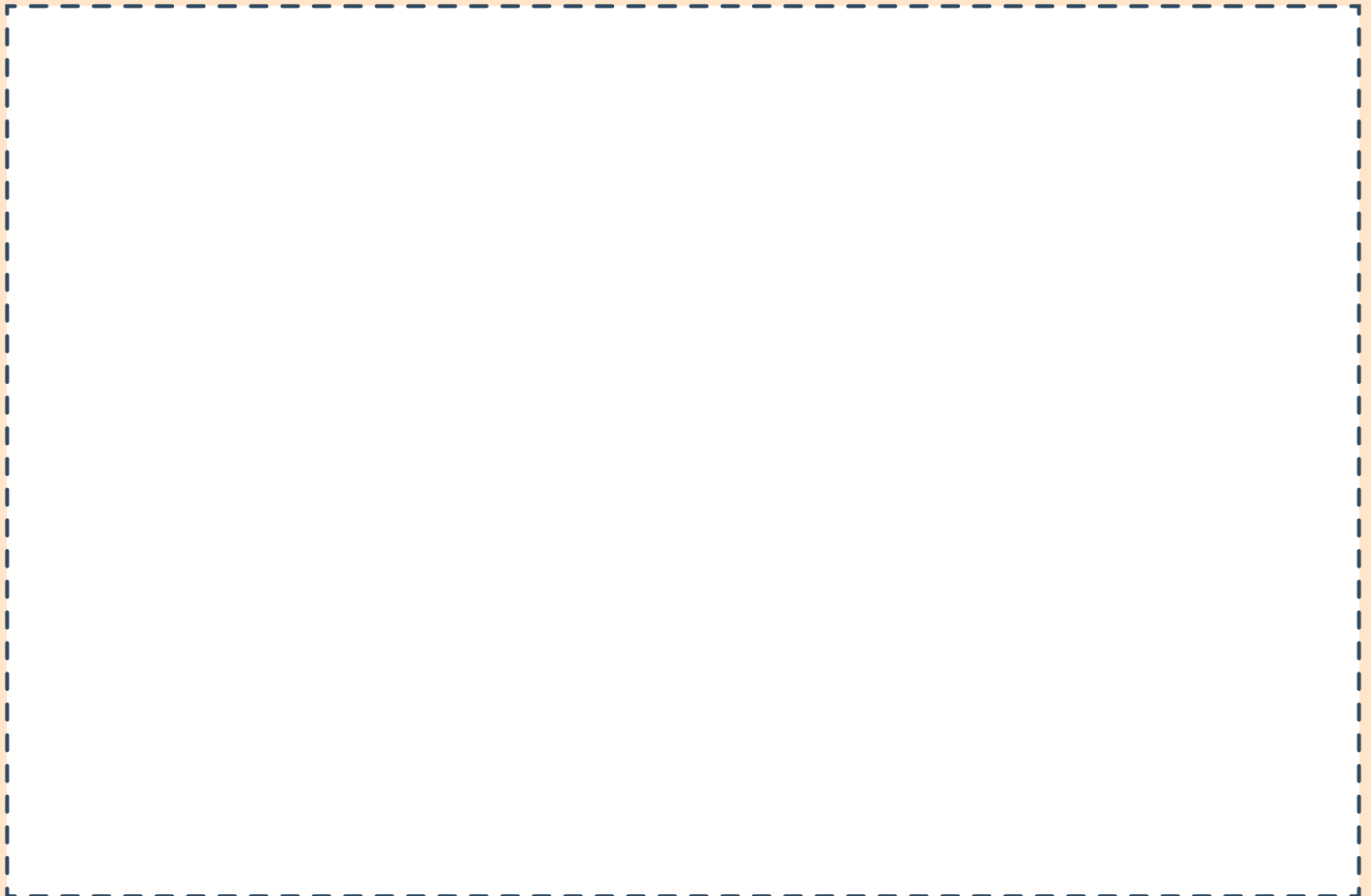
Päev

19

Kirjuta ja illustreeri luuletus

1. Mis nädalapäev täna on? Mõtle, kuidas sa end tunnend.
2. Vali mõni värv ja kirjuta selle nimetuses olevad tähed ülevalt alla kasti vasakusse serva.
3. Alusta iga oma luuletuse rida vasakus servas oleva tähega.
4. Kirjuta igale reale üks tänase päevaga seotud mõte. Kasuta harilikku pliiatsit.
5. Loe kirjutatu häälega ette ja paranda seda mitu korda.
6. Jälgi hoolikalt ette antud tähti ja lisa mõni pilt.

Akrostilises luuletuses moodustub ridade esitähedest (ülevalt alla lugedes) sõna.



©

NB!

Alusta lihtsa sõna või mõttega, et käivitada oma loovus.

Päev
20

Saa moedisainiks inspiratsiooniloodusest

1. Vali loom, taim või putukas, mis on sinu meelest ilus või huvitav.
2. Visanda järgmised elemendid:
3. Kasuta neid elemente, et kavandada disainilahendus.

värvid

mustrid

kujudid

vormid

tekstuurid

Looduse hoolikas vaatlemine võib viia uute leiutiste ja toodeni. Paljud tänapäeva teadlased ja insenerid tõhustavad oma disainilahendusi ja leiutisi loodust matkides.

NB!

Kangamustreid ning rõivaste kuju ja välimust saab registreerida **disainilahenduse**na.

Loovus tuleviku teenistuses

Et leiutada, tuvastab leiutaja kõigepealt probleemi, seejärel mõtleb probleemi lahendamise loovatest viisidest ning teeb palju tööd, et muuta oma ideed tegelikkuseks.

Pane kirja kolm maailmaprobleemi, mille pärast muretsed.

1

2

3

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 background is orange.

Tööta koos sõpradega. Korraldage lahenduste jaoks ideede leidmiseks ajurünnak.

Kas saaksid mõnda oma ideed edasi arendada?

NB!

Leiutised parandavad elukvaliteeti, seega tuleb innustada inimesi leiutama uusi asju. **Patendid** annavad leiutajatele julguse jätkata leiutamist, sest need kaitsevad leiutisi varastamise eest.

PALJU ÕNNE –
OLED SAAVUTANUD

LOOVUSHAR-
JUMUSE!

Mis ülesande täitmine meeldis kõige rohkem? Miks?

Mis on sinu arvates sinu parim idee selles päevikus? Miks?

Kuidas kavatsed säilitada loovust, kui päevik on täidetud?
(Nt ostad joonistusploki, liitud kodeerimisklubiga või alustad oma blogi.)

Siit saad täitmise tunnistuse



Tunnistus

loovuspäeviku täitmise kohta

Nimi

Klass

21-päevase loovuspäeviku eduka täitmise eest

..... (kuupäev)

Tõendajate allkirjad:

.....

või

.....

Õpetaja

Lapsevanem

Lisateave ja lingid:

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

<https://ideaspowered.eu/en>

Täpsema teabe saamiseks kirjuta aadressil

IPinEducation@euiipo.europa.eu