



European Union Intellectual Property Office

21 PÄIVÄÄ

LUOVEMPAAN ELÄMÄÄN

– Auttaa oppilaita arvostamaan luovuutta –



“

”Jokainen lapsi on taiteilija. Ongelmana on, miten pysymme taiteilijoina kasvaessamme aikuisiksi.”

Pablo Picasso

”Luovuus on älykkyyttä pitämässä hauskaa.”

Albert Einstein

”Vaikka jokin ei toimisi suunnitellusti, se ei välttämättä ole hyödytön.”

Thomas Alva Edison

”Luovuus syntyy ideoiden ristiriidasta.”

Donatella Versace

”Et voi käyttää luovuutta loppuun. Mitä enemmän sitä käytät, sitä enemmän luovuutta on.”

Maya Angelou

”Ihmiset kysyvät nähdessään asioita: Miksi? Minä haaveilen asioista, joita ei ikinä ole ollut, ja kysyn: Miksi ei?”

George Bernard Shaw

”Luovuus on asioiden yhdistelemistä.”

Steve Jobs

”

Nykypäivän maailmassa luovuus ja innovointi ovat tärkeitä kaikilla elämänoilla. Pidä päiväkirjaa 21 päivän ajan kehittääksesi luovaa työskentelytapaa.

Kun olet tehnyt kaikki päiväkirjan tehtävät, pyydä opettajaa ja jompaakumpaa vanhempaasi allekirjoittamaan todistus viimeisellä sivulla.

Suunnittele T-paita, jota haluaisit käyttää koulussa

Ajattele lempipaitaasi:

Minkä värinen se on?

.....

Mitä siihen on kirjoitettu?

.....

Mikä kuva siinä on?

.....

Tee muistiinpanoja siitä, miten itse suunnittelisit T-paidan:

Mitä haluat sen kuvastavan?

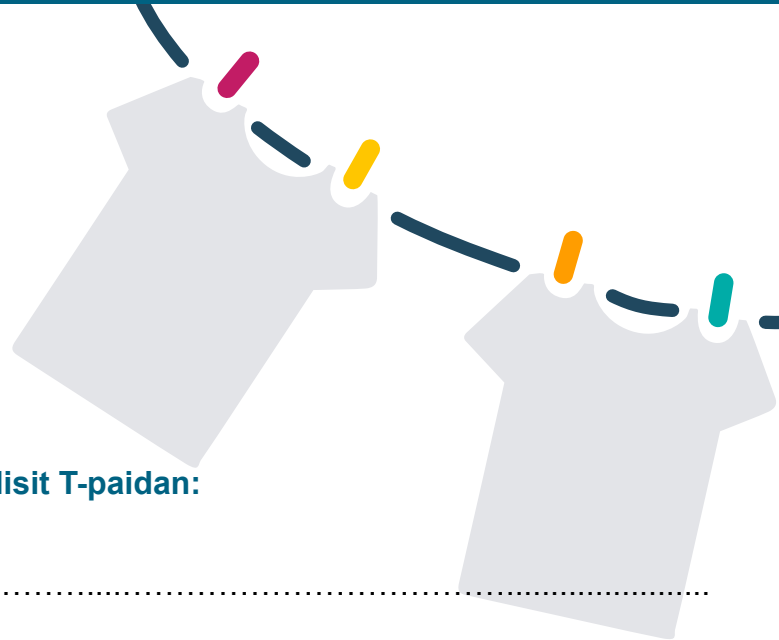
.....

Mitä sanoja käytät?

.....

Mitä kuvaa käytät?

.....



Tämän alkuperäisen mallin on tehnyt.....

Tulosta kaksi mieleistäsi kuvaa

1. Etsi puhelimestasi kuva, jonka olet ottanut.
2. Tulosta kuva ja kiinnitä se kehykseen. Kirjoita otsikko.
3. Kirjoita nimesi kuvan alle.
4. Pyydä ystävääsi tulostamaan puhelimestaan kuva.
5. Kiinnitä kuva toiseen kehykseen ja anna sille nimi.
6. Kirjoita ystäväsi nimi kuvan alle.



Yellow banner at the top of the left frame.

Large dashed rectangular area for a photo and caption.

Yellow banner at the top of the right frame.

Large dashed rectangular area for a photo and caption.

©

©

Päivä

3

Luo alkuperäisteos, joka liittyy **EILISEEN**

Ajattele jotakin **todella hyvää** tai **todella huonoa** eilen tapahtunutta asiaa. Sulje silmäsi ja kuvittele, että se tapahtuu uudelleen.

Mitä näet?

Mitä kuulet?

Mitä tunnet?

Kirjoita asiasta muistiinpanoja tai piirrä se.

Käytä muistiinpanojasi oman teoksesi luomiseksi. Teos voi olla

- piirustus
- tarina
- runo
- laulu
- sarjakuva
- avideo

©

Tämä on oma luomukseni!

VINKKI

Et voi suojata ideoita. Voit suojata niiden ilmaisun taideteoksissa, tarinoissa, runoissa, lauluissa, elokuvissa, videopeleissä, ohjelmistossa jne. **tekijänoikeudella**.

Päivä

4

Täytä sydän rakastamillasi asioilla

Käytä värejä ja fontteja tunteidesi ilmaisemiseen.

Käytä

- sanoja, ilmaisuja, lauseita
- kuvia
- symboleita

Sisällytä

- ihmisiä, paikkoja, eläimiä, asioita, esineitä
- musiikkia, elokuvia, kirjoja, pelejä
- toimintaa



AJATTELE!

Miltä sinusta tuntuisi,
jos opettajasi laittaisi tämän
koulun verkkosivustolle
kysymättä sinulta?

VINKKI

Koulusi ei voi julkaista tai kopioida teostasi ilman lupaasi.

Päivä

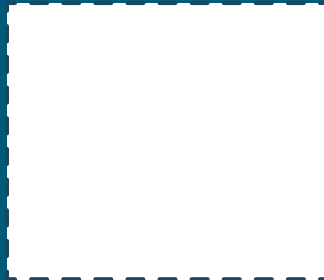
5

Suunnittele logo, joka edustaa sinua

Etsi ympärilläsi olevista asioista kolme mieleistäsi logoa. Jäljennä logot.



Logo = kuvio



Logo = sana



Logo = sana + kuvio



Mitä haluat kertoa itsestäsi logossasi? Tee muistiinpanoja:

Suunnittele oma logosi:

VINKKI

Logo on piirustus, kuva tai symboli, joka edustaa yritystä. Logo näyttää kiinnostavalta ja viestii nopeammin kuin sanat.

Päivä

6

Hanki tunnustusta tavaramerkillä

Tavaramerkkejä on joka puolella. Mene keittiöön ja tee lista elintarvikkeiden tavaramerkeistä. Etsi rekisteröityjen tavaramerkkien symbolia.



Jäljennä tai kiinnitä elintarvikkeen tavaramerkki tähän. Kuinka voisit parantaa sitä? Tee muistiinpanoja.

VINKKI

Voit rekisteröidä® logon **tavaramerkkinä**. Tavaramerkki voi olla myös väri, ääni ja tapa esittää tuotteen ulkomuoto.

Suunnittele unelmamakuuhuoneesi

Mittaa makuuhuoneesi ja piirrä sen ääriviivat ruutupaperiin.

Mitkä tavarat ovat tärkeitä huoneessasi?

.....

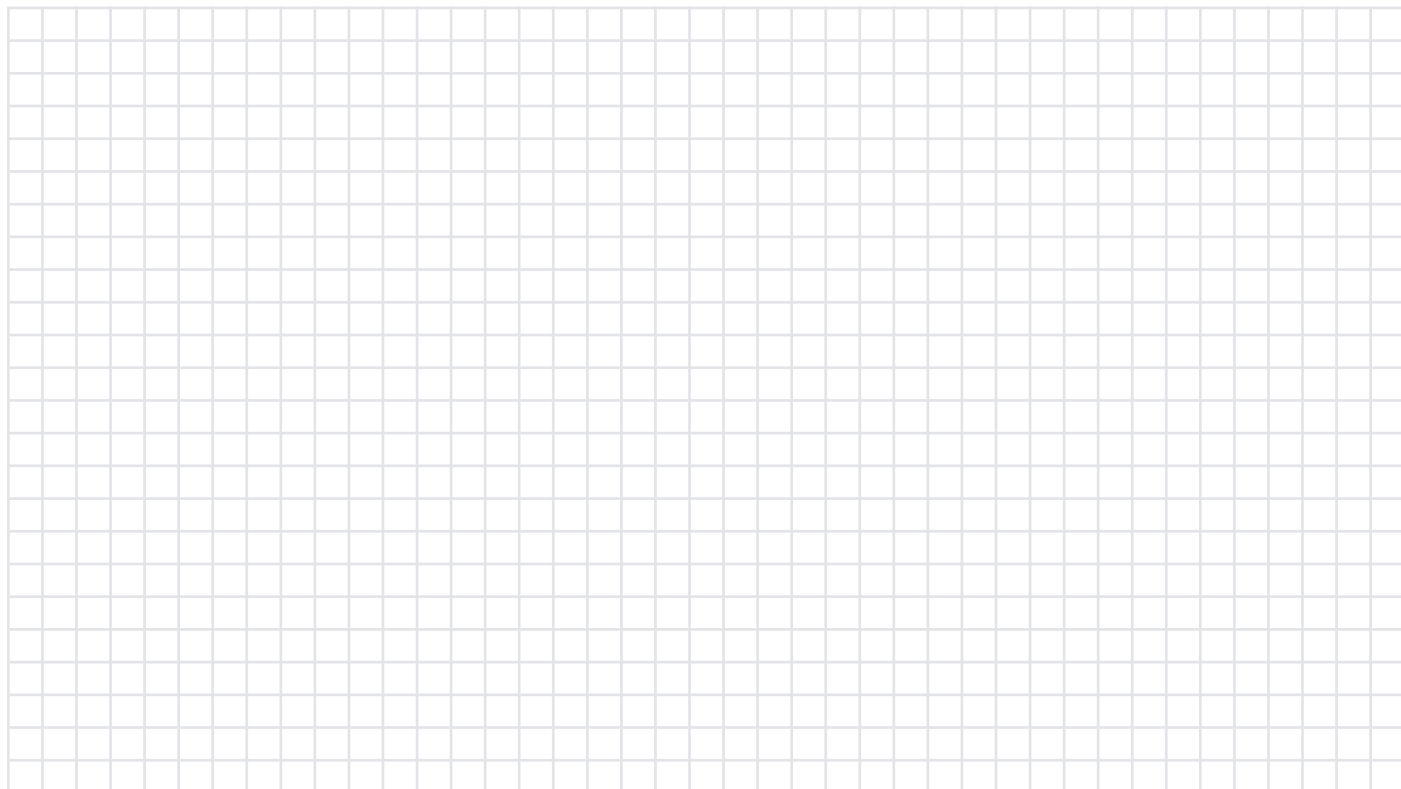
Miten voisit muuttaa niitä, jotta ne sopisivat sinulle paremmin?

Mikä on paras paikka niille? Piirrä ne pohjapiirroksen.

Mitä tavaroita haluaisit huoneeseesi? Kirjoita ne tärkeysjärjestyksessä:

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

Piirrä ne pohjapiirroksen.



Vertaile suunnittelua ystäväsi kanssa. Mitä unelmamakuuhuoneenne kertovat teistä?

Minun

Ystäväni

Mieti uutta keksintöä kotiin

Minkä kotityön tekemistä todella inhoat?

.....

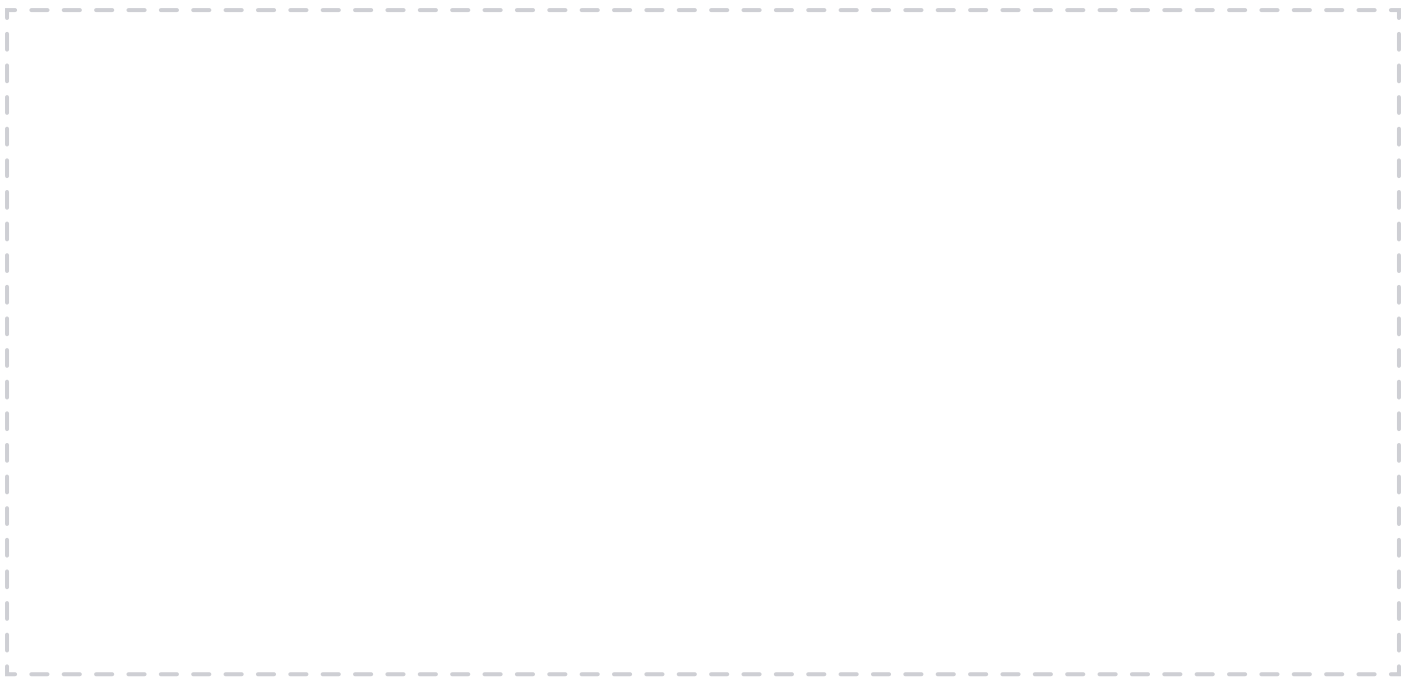
Mitä siinä inhoat?

.....

Mitä ratkaisuja voitaisiin saada aikaan keksinnöllä?

.....

Piirrä ja nimeä keksintösi.



Joskus oivallus hyvälle idealle syntyy hetkessä, mutta sen muuttaminen käyttökelpoiseksi keksinnöksi vaatii paljon testaamista. Keksijät tarvitsevat palkkion kaikesta siitä ajasta ja rahasta, jonka he käyttävät ideoidensa kehittämiseen. Tämän takia he voivat patentoida keksintönsä.

Täyttääkö keksintösi kolme vaatimusta patentin saamiseksi?

- Onko se todellakin uusi?.....
- Onko se omaperäinen?.....
- Voidaanko sitä valmistaa ja käyttää?.....

Päivä

9

Keksi sovellus, jota voidaan käyttää koulussa

KENELLE se on tarkoitettu (ikä)?

MIKSI? Mikä on sen tarkoitus?

MIKÄ? Kirjoita lyhyt kuvaus siitä:

.....

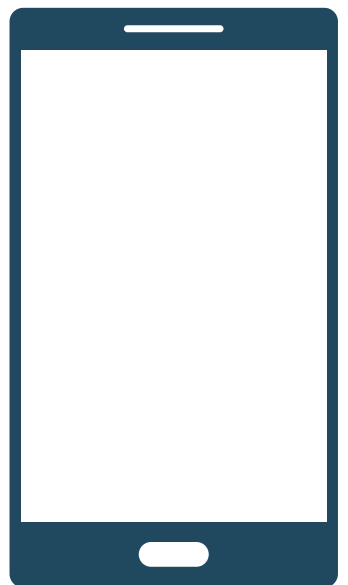
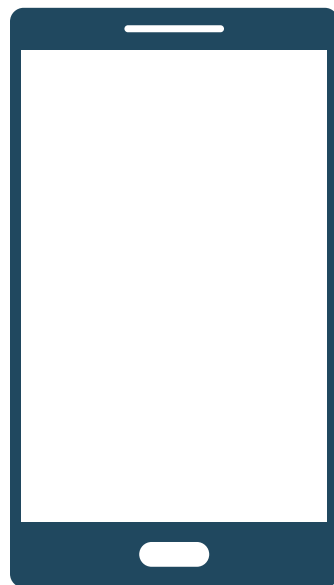
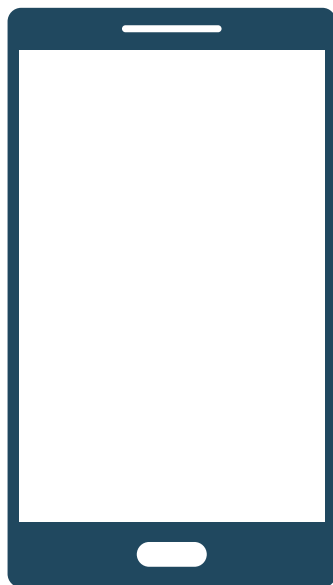
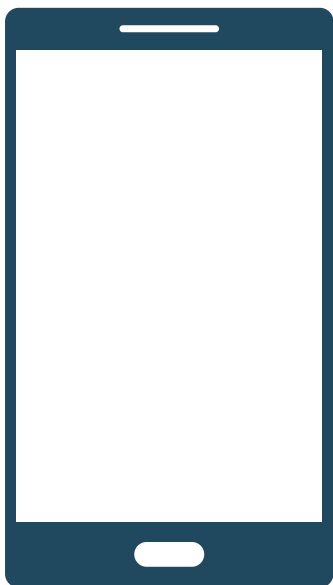
.....

MITEN se toimii?

kamera pyyhkäisy kirjoitus puheohjaus GPS kallistus

muu.....

MILTÄ se näyttää? Suunnittele sovelluksesi näyttöihin:



ÄLÄ KOPIOI!

Monet "uudet" sovellukset ovat muunnelmia ideoista, joita me jo käytämme.

Ole mahdollisimman omaperäinen. Yritä olla kopioimatta ideaa, joka on jo tällä hetkellä suosittu.

Allekirjoita:

Todistan, että tämä sovellus on oma ideani!

VINKKI

Muista, että et voi suojata ideaa! Jos sinulla on todella hyvä uusi sovellusidea, aloita sen koodaaminen ja tallenna se tietokoneellesi. Silloin se voidaan suojata **tekijänoikeudella**.

Päivä
10

Pyydä ystävääsi laatimaan "Juuri nyt" -blogikirjoitus

Ystäväsi on kirjoitettava blogikirjoitus näistä aiheista.

Hän voi käyttää värejä ja kuvia ilmaisemaan tunteita ja ideoita.

"Juuri nyt"

- vaatteeni
- tuntemukseni
- tarpeeni

- kuuntelen
- katselen
- haluan

- sää
- ajattelen
- toivon

Tulosta kirjoitus ja kiinnitä se tähän.

Kirjoita ystäväsi nimi ja vuosi.

©

Kysy ystävältäsi, voitko ottaa kirjoituksesta kopion ja näyttää sen luokallesi.

VINKKI

Jos luot materiaalia internetissä (esim. blogi, verkkosivusto, videoklipp), voit suojata aineettoman omaisuutesi, jotta ihmiset eivät käyttäisi sitä ilman lupaasi.

Päivä

11

Suunnittele uusi urheilutuote mielestäsi urheilulajia varten

Urheilulaji:.....

Väline tai vaate, jota haluaisit parantaa:.....

Liittyykö parannuksesi turvallisuuteen tai suoritukseen?.....

Miksi uusi malli on tärkeä?.....

Luonnostelee mallisi ja nimeä parannukset.

Näytä mallisi ystävällesi ja keskustelkaa siitä.

Oletko sitä mieltä, että ystäväsi malli on uusi?

Miksi? Miksi et?

VINKKI

Voit rekisteröidä uuden mallin, jos se on muodoltaan tai kuvioltaan uudenlainen tai jos se on tehty käyttämällä uutta tekniikkaa. Jos haluat rekisteröidä suunnitelman, tee se ennen kuin näytät suunnitelman muille.

Päivä

12

Luo tavaramerkki urheilutuotettasi varten

Keksi nimi uudelle urheilutuotteellesi:.....

Minkä viestin haluat antaa asiakkaille?.....

Kehitä uusia ajatuksia väreistä, muodoista ja lauseista, joita voit käyttää tavaramerkissäsi.

Luonnostelev tavaramerkki

Uusien ajatusten kehittäminen

Näytä tavaramerkkisi ystävällesi ja pyydä häneltä parannusehdotuksia.

Suunnittele tavaramerkki uudelleen.

Ehdotukset

VINKKI

Tavaramerkki auttaa tuotteen markkinoimisessa. Sen avulla voi tunnistaa yhden myyjän tuotteet toisten myyjien tuotteista, ja se auttaa ihmisiä tunnistamaan tuotteen. Hyvä tuotemerkki on helppo muistaa.

Päivä

13

Keksi tunnuslause ja suunnittele mainos tuotteellesi

TUNNUSLAUSE

Suunnittele lyhyt videomainos käyttäen tunnuslausettasi.

Puitteet:.....

Henkilöt:.....

Luonnostele kohtaukset.

Kohtaus	Kesto	Kohtaus	Kesto	Kohtaus	Kesto
Muistiinpanoja		Muistiinpanoja		Muistiinpanoja	
Kohtaus	Kesto	Kohtaus	Kesto	Kohtaus	Kesto
Muistiinpanoja		Muistiinpanoja		Muistiinpanoja	

VINKKI

Hyvä tunnuslause on lyhyt ja yksinkertainen, ja sen tulisi keskittyä siihen, mikä tekee sinun tuotteestasi erilaisen. Sanoilla on erittäin paljon vaikutusta.

Päivä

14

Suunnittele kakku syntymäpäivääsi varten



Nimi

Väri

Muoto:

Koristeet:

Ainesosat:

-
-
-
-
-
-

Luonnostele kakkusi.

VINKKI

On monia eri tapoja olla luova.

Päivä

15

Kirjoita näytelmän tai elokuvan kohtaaus

1. Ajattele jotakin hauskaa kokemustasi.
2. Sulje silmäsi ja käy kohtaaus läpi mielessäsi.
3. Avaa tyhjä asiakirja tietokoneellasi. Kirjoita otsikko sivun yläreunaan.
4. Ketkä olivat mukana kohtauksessa? Kirjoita heidän nimensä vasempaan reunaan.
5. Kirjoita raakaversio keskustelusta. Lue se ääneen ja tee korjauksia. Tee tämä 10 kertaa!

Tulosta lopullinen käsikirjoitus ja kiinnitä se tähän.

©

Haluaisitko esittää kohtauksesi luokassa? Miksi? Miksi et?

Antaisitko toiselle luokalle luvan esittää ja kuvata kohtauksen? Miksi? Miksi et?

VINKKI

Tekijänoikeus suojaa näytelmiä, elokuvia ja videoklippejä. Sinun on pyydettävä lupaa käyttää niitä koulussa tai kotona.

Tee hahmotelma uudelle videopelille

Pelityyppi:

Mihin se sijoittuu?

Missä ovat eri tasot (*tilat*)?

.....

Keitä tai mitä siinä on (*kohteet*)?

.....

Säännöt:

.....

Pisteiden saaminen: Pisteiden menettäminen:.....

.....

Piirrä ”tilanne”
pelin
alkuvaiheessa.

Esittele pelisi idea ystävällesi.

Onko se omaperäinen? Onko se hauska? Kuinka voisit parantaa sitä?

Muuttaaksesi idean digitaaliseksi peliksi sinun täytyy aloittaa koodaus.

VINKKI

Videopeleissä yhdistellään luovuutta ja teknologiaa. **Tekijänoikeudet, tavaramerkit ja patentit** suojaavat niitä. Miljoonat ihmiset ympäri maailmaa työskentelevät videopelien luomisen parissa sen rahan turvin, joka on ansaittu kyseisen aineettoman omaisuuden oikeuksilla.

Suunnittele albumin kansi

Valitse albumi, josta pidät. Kuuntele sitä, katso kansilehteä ja täydennä.

	Albumin tekijä:	Minun albumini
Nimi		
Väri		
Sanat		
Kuvat		
Kuvaus		

Luo albumin kansi.

Tulosta se ja kiinnitä tähän.



Käyttikö tekijänoikeussuojattua materiaalia tämän albumin kannen luomisessa?

Mitä?

Päivä

18

Kirjoita minikertomus perheen tarinasta

1. Ajattele tarinaa, jonka vanhempasi tai isovanhempasi on kertonut sinulle.
2. Avaa tyhjä asiakirja ja kirjoita tarina muistiinpanoina.
3. Lue se huolellisesti läpi ja korjaile sitä.
4. Laske sanat ja lisää tai poista sanoja niin, että tarina on tasan 50 sanan mittainen.
5. Kirjoita otsikko.

Minikertomus on tasan 50 sanan mittainen tarina. Otsikko voi sisältää enintään 15 merkkiä.

Tulosta minikertomuksesi ja kiinnitä se tähän.

Kuuluvatko tekijänoikeudet sinulle vai henkilölle, joka kertoi sinulle tarinan?

©

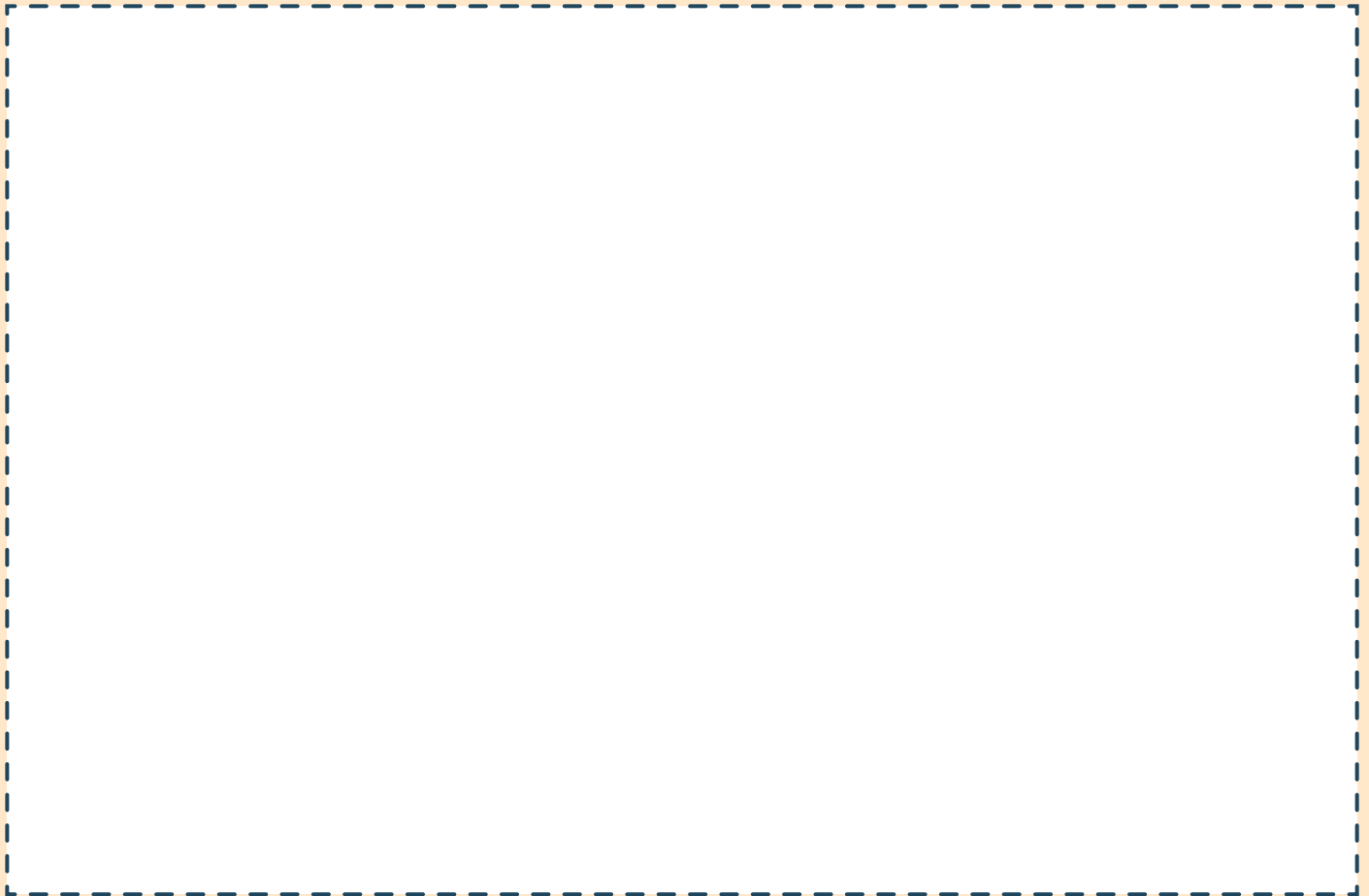
VINKKI

Taiteellisten teosten luominen on rankkaa ja aikaavievää työtä.
Muokkaaminen on tärkeä osa luovaa kirjoittamista.

Kirjoita ja kuvita runo

1. Mikä viikonpäivä tänään on? Ajattele, mitä tunnet.
2. Valitse väri ja kirjoita sen kirjaimet pystysuoraan kirjoituskentän vasempaan reunaan.
3. Aloita runosi kukin rivi vasemmassa reunassa olevalla kirjaimella.
4. Kirjoita yksi tähän päivään liittyvä idea kullekin riville. Käytä lyijykynää.
5. Lue runo ääneen ja korjaile sitä useita kertoja.
6. Piirrä kirjaimet huolellisesti ja lisää kuvia.

Akrostikon-runossa kunkin rivin ensimmäinen kirjain muodostaa sanan (pystysuoraan luettaessa).



Päivä
20

Käytä luontoa muotiluomuksen inspiraation lähteenä

1. Valitse eläin, kasvi tai hyönteinen, jota pidät kauniina tai kiinnostavana.

2. Luonnostelev nämä elementit:

värit

kuviot

muodot

rakenteet

pintarakenteet

3. Käytä elementtejä mallin inspiraation lähteenä.

Luonnon huolellinen tarkkailu voi johtaa uusiin innovaatioihin ja tuotteisiin. Monet nykyajan tiedemiehistä ja insinööreistä käyttävät biomimetikkaa parantaakseen suunnitelmiaan ja keksintöjään.

VINKKI

Kankaan kuviot ja muodot sekä vaatteiden ulkonäkö voidaan rekisteröidä **malleiksi**.

Päivä

21

Luominen tulevaisuutta varten

Keksiäkseen jotain uutta keksijät määrittävät ensin ongelman, pohtivat sitten luovia tapoja ongelman ratkaisemiseksi ja työskentelevät ahkerasti toteuttaakseen ideansa.

Kirjoita kolme sellaista ongelmaa maailmassa, jotka huolestuttavat sinua.

1



2



3



Työskentele ystäväsi kanssa. Kehitä uusia ideoita ratkaisuja varten.

Voisitko toteuttaa mitään ideoistasi?

VINKKI

Keksinnöt parantavat elämänlaatua, joten meidän on kannustettava ihmisiä keksimään uusia asioita. **Patentit** kannustavat keksijöitä jatkamaan keksimistä, koska ne estävät ihmisiä varastamasta keksintöjä.



ONNEKSI OLKOON
OLET
TYÖSKENNELLYT
LUOVASTI

Minkä tehtävän tekemisestä pidit eniten? Miksi?

Mikä päiväkirjan ideoistasi on mielestäsi paras? Miksi?

Miten aiot jatkaa luovuuden ylläpitämistä päiväkirjan täydentämisen jälkeen?
(Voit esimerkiksi ostaa luonnoslehtiön, liittyä koodauskerhoon tai aloittaa oman blogin jne.)

Pyydä todistus suorituksestasi



Todistus

Luovuuspäiväkirja

Nimi.....

Luokka

21 päivän luovuuspäiväkirja on toteutettu onnistuneesti
.....(päivämäärä)

Allekirjoittanut ja todistanut

.....

tai

.....

Opettaja

Vanhempi

Lisätietoja ja linkkejä:

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

<https://ideaspowered.eu/en>

Lisätietojen saamiseksi ota yhteyttä:

IPinEducation@euiipo.europa.eu