



European Union Intellectual Property Office

# 21 DAN

## DO KREATIVNIJEG ŽIVOTA

*- Kako pomoći učenicima da cijene kreativnost -*



“

„Svako je dijete umjetnik. Problem je ostati umjetnik nakon odrastanja.”

Pablo Picasso

„Kreativnost je inteligencija koja se zabavlja.”

Albert Einstein

„Ako nešto ne radi onako kako ste zamislili, to ne znači da je beskorisno.”

Thomas Alva Edison

„Kreativnost proizlazi iz sukoba ideja.”

Donatella Versace

„Kreativnost nije moguće potrošiti. Što je više koristiš, to je više imaš.”

Maya Angelou

„Vi vidite stvari i pitate se „zašto”, a ja sanjam o stvarima koje nikad nisu postojale i pitam „zašto ne?”

George Bernard Shaw

„Kreativnost je samo povezivanje stvari.”

Steve Jobs

”

U današnjem su svijetu kreativnost i inovativnost važne u svim područjima života. Ispuni ovaj dnevnik u 21 dan i razvij naviku kreativnog izražavanja.

Nakon što dovršiš sve aktivnosti iz svojeg dnevnika, zamoli nastavnika/cu ili jednog od roditelja da potpišu potvrdu na zadnjoj stranici.

Dan

1

# Dizajniraj majicu kratkih rukava koju ćeš rado nositi u školu

**Zamisli svoju omiljenu majicu kratkih rukava:**

Koje je boje?

.....

Što piše na njoj?

.....

Koja je slika na njoj?

.....

**Napravi bilješke o svojem dizajnu:**

Što želiš da predstavlja?

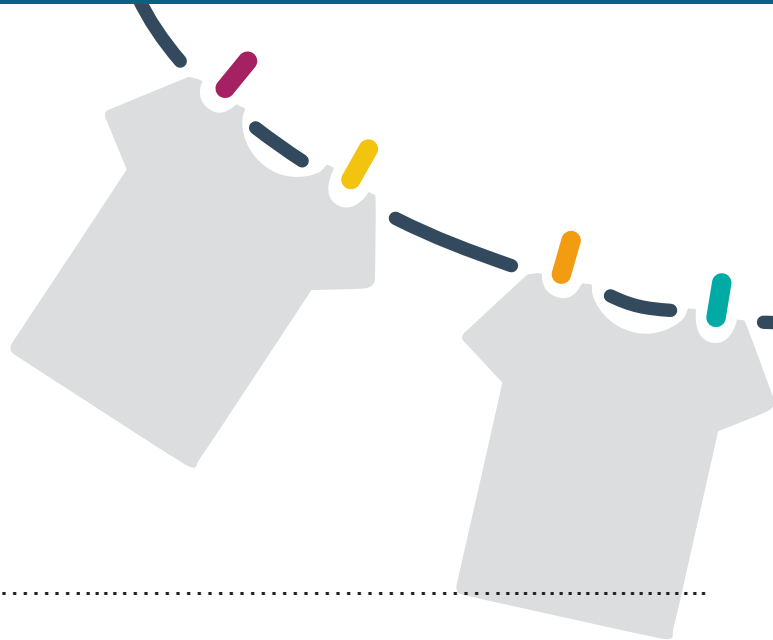
.....

Koje ćeš riječi upotrijebiti?

.....

Koju ćeš sliku upotrijebiti?

.....



Autor ovog originalnog dizajna je .....

**SAVJET**

Originalne dizajne ili crteže moguće je zaštititi alatima intelektualnog vlasništva.

Dan

2

## Ispiši dvije fotografije koje ti se sviđaju

1. Izaberi fotografiju koju si uslikao/la svojim mobitelom.
2. Ispiši je i stavi u okvir. Napiši naslov fotografije.
3. Napiši svoje ime ispod fotografije.
4. Zamoli prijatelja/icu da ispiše fotografiju iz svojeg mobitela.
5. Stavi je u drugi okvir i napiši njezin naslov.
6. Napiši ime svojeg prijatelja ili prijateljice ispod fotografije.



Blank area for drawing and writing the first photograph, featuring a yellow banner at the top and a dashed border.

Blank area for drawing and writing the second photograph, featuring a yellow banner at the top and a dashed border.

© .....

© .....

**SAVJET**

**Autorsko pravo** znači da je osoba koja je napravila fotografiju ujedno i njezin vlasnik. Prije nego što se koristiš tuđim fotografijama, moraš zatražiti njihovo dopuštenje.

Dan

3

## Napravi originalno djelo koje ima veze s **JUČERAŠNJIM DANOM**

Razmisli o nečemu **jako dobrom** ili **jako lošem** što ti se jučer dogodilo. Zatvori oči i zamisli da si opet u istoj situaciji.

Što vidiš? .....

Što čuješ? .....

Kako se osjećaš? .....

Zabilježi to riječima ili slikama.

S pomoću svojih bilježaka osmisli originalno djelo. To može biti:

- crtež
- priča
- poezija
- glazba
- strip
- afilm

© .....

Ovo je moje originalno djelo!

**SAVJET**

Ideje ne možeš zaštititi. Međutim, ideju izraženu u obliku umjetničkog djela, priče, poezije, glazbe, filma, videoigre, softvera itd. možeš zaštititi **autorskim pravom**.

Dan

4

# Napuni svoje srce stvarima koje voliš

Upotrijebi boje i slova za izražavanje svojih osjećaja.

Upotrijebi: riječi, izraze, rečenice  
• slike  
• simbole

Uključi: • ljude, mjesta, životinje, predmete, imovinu  
• glazbu, filmove, knjige, igre  
• aktivnosti



## RAZMISLI!

Kako bi se osjećao/la kada bi nastavnik/ca stavio/la tvoj rad na školsku internetsku stranicu, a da te nije zamolio/la za dopuštenje?

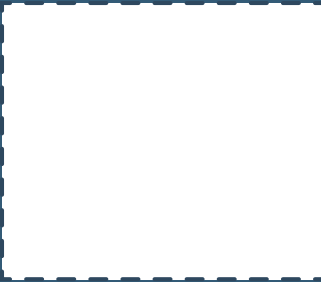
**SAVJET**

Tvoja škola ne može objaviti ni kopirati tvoj rad bez tvog dopuštenja.

Dan  
5

## Dizajniraj logotip koji će te predstavljati

Na stvarima u svojem okruženju pronađi tri logotipa koji ti se sviđaju. Precrtaj logotipe.



*Logotip = crtež*



*Logotip = riječ*



*Logotip = riječ + crtež*



Koje informacije o sebi želiš prenijeti svojim logotipom? Napravi bilješke:

Dizajniraj vlastiti logotip:

**SAVJET**

Logotip je crtež, slika ili simbol koji predstavlja poduzeće. Logotip izgleda zanimljivo i može prenijeti informacije brže nego riječi.

Dan

6

## Uredi žig u svojem stilu

**Žigovi (zaštitni znakovi) su svuda su oko nas.** Pogledaj po svojoj kuhinji i napravi popis žigova na prehrambenim proizvodima.

Potraži simbol kojim se označavaju registrirani žigovi.



Ovdje precrtaj ili naljepi žig prehrambenog proizvoda. Kako bi ga mogao/la poboljšati? Napravi bilješke.

**SAVJET**

Logotip se može registrirati® kao žig. Boja, zvuk i način izgleda nekog proizvoda također mogu biti žigovi.



Dan

7

## Dizajniraj svoju idealnu sobu

**Izmjeri svoju sobu i nacrtaj skicu na milimetarskom papiru.**

Koju su najvažniji predmeti u tvojoj sobi?

.....

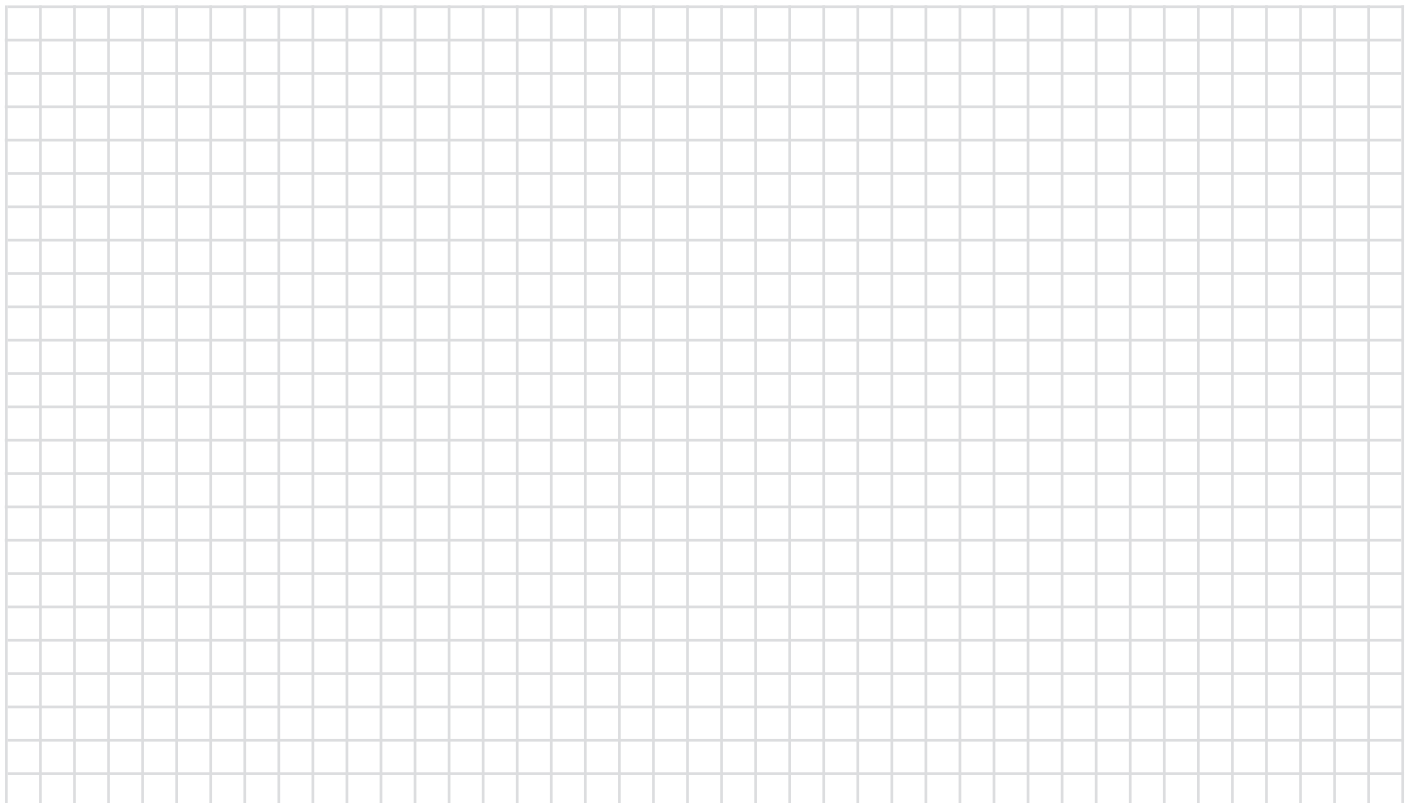
Kako bi mogao/la izmijeniti njihov dizajn tako da bolje odgovaraju tvojim potrebama?

Gdje bi bilo najbolje smjestiti te predmete? Nacrtaj ih na tlocrtu.

Koje bi predmete volio/voljela imati u svojoj sobi? Poredaj ih prema važnosti:

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

Nacrtaj ih na tlocrtu.



Usporedi svoje skice s onima tvojih prijatelja. Što vaše idealne sobe govore o vama?

**Moja** .....

**Prijateljeva/prijateljčina** .....

**SAVJET**

Dizajnom izražavaš svoju kreativnost. U malom prostoru možeš napraviti veliku promjenu.

Dan

8

## Osmisli nov izum za kućanstvo

Koji kućanski posao mrziš obavljati?

.....

Što ti se kod njega ne sviđa?

.....

Kako bi novi izum mogao pomoći?

.....

**Nacrtaj svoj izum i osmisli ime za njega.**

**Ponekad je potreban samo trenutak inspiracije kako bi se došlo do vrhunske ideje, no takva će ideja tek nakon mnogo eksperimentiranja postati koristan izum. Izumitelji zaslužuju nagradu za vrijeme i novac koje su uložili u razvoj svojih ideja. Zato mogu patentirati svoje izume.**

Zadovoljava li tvoj izum tri uvjeta za patent?

- Je li zaista nov? .....
- Je li inovativan? .....
- Može li ga se proizvesti i upotrebljavati? .....

**SAVJET**

Status patenta dodjeljuje se samo novim, inovativnim i industrijski primjenjivim izumima.

Dan

9

## Osmisli aplikaciju za primjenu u školi

**KOME** je namijenjena? (*dobne skupine*) .....

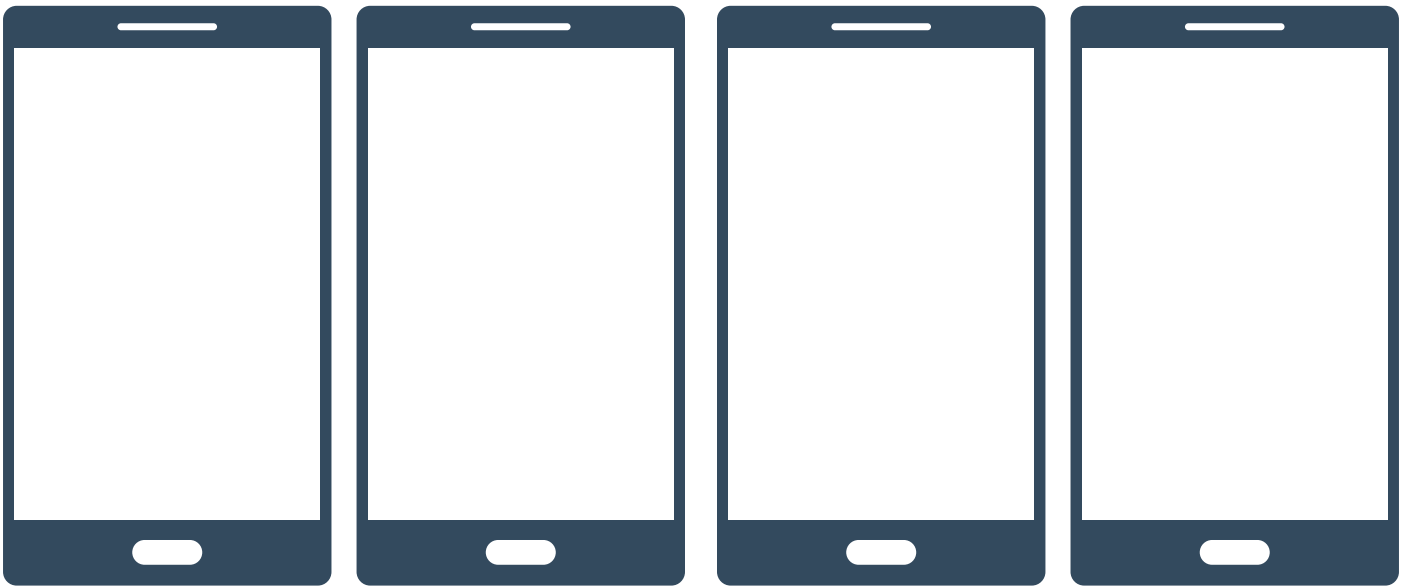
**ZAŠTO?** Koja je svrha aplikacije? U svrhu .....

**ŠTO?** Ukratko opiši što aplikacija radi: .....

**KAKO** funkcionira?

- kamera     prelazak prstom     tipkanje     glasovne naredbe     GPS     naginjanje
- drugo .....

**KAKO** će izgledati? Dizajniraj izgled aplikacije na zaslonima:



### NE KRADI TUĐE IDEJE!

Mnoge „nove” aplikacije samo su varijacije ideja koje se već primjenjuju. Budi što originalniji/a. Nastoj ne imitirati ideje koje su trenutačno popularne.

**Potpiši:**

Potvrđujem da je ova aplikacija moja originalna zamisao! .....

**SAVJET**

Imaj na umu da nije moguće zaštititi ideju! Ako imaš odličnu novu ideju za aplikaciju, zapiši njezin kod i spremi ga na svoje računalo. Tek će tada biti moguće zaštititi je **autorskim pravom**.

Dan  
10

## Zamoli prijatelja/icu da napiše blog „Sada”

Tvoj prijatelj/ica treba napisati *blog* s navedenim podnaslovima. Za izražavanje osjećaja i misli može upotrebljavati boje ili slike.

„Sada”

- nosim
- osjećam
- trebam

- slušam
- gledam
- želim

- vrijeme
- mislim
- sanjam

Ispiši ga i nalijepi ovdje.

Zapiši ime prijatelja/ice i godinu.

© .....

Pitaj prijatelja/icu smiješ li napraviti kopiju i pokazati je ostalima u razredu.

**SAVJET**

Ako stvarаш sadržaj na internetu (npr. blog, mrežnu stranicu, videoisječak), svoje intelektualno vlasništvo možeš zaštititi kako se drugi ne bi njime služili bez tvog odobrenja.

Dan

11

## Dizajniraj novi sportski proizvod za sport koji voliš

Sport:.....

Dio sportske odjeće ili opreme koje želiš poboljšati:.....

.....Jesu li poboljšanja vezana uz sigurnost ili učinkovitost?

Zašto je novi dizajn važan? .....

**Skiciraj svoj novi dizajn i označi poboljšanja.**

**Pokaži svoj dizajn prijatelju/ici i razgovarajte o njemu.**

**Misliš li da je dizajn tvog prijatelja/ice nov?**

**Zašto? Zašto ne?**

**SAVJET**

Novi dizajn može se registrirati ako sadrži novi oblik ili uzorak ili ako je izrađen novom tehnikom. Želiš li registrirati svoj dizajn, učini to prije nego što ga pokažeš drugima.

## Osmisli žig za svoj sportski proizvod

Odaberi ime za svoj novi sportski proizvod: .....

Koju poruku želiš poslati kupcima? .....

Razmisli o bojama, oblicima i izrazima koje želiš upotrijebiti na žigu.

### Skiciraj žig.

*Ideje*

**Pokaži svoj žig prijatelju/ici i zamoli ih da predlože neka poboljšanja.**

**Napravi novu skicu.**

*Prijedlozi*

# Osmisli slogan i reklamu za svoj sportski proizvod

## SLOGAN

Osmisli kratak reklamni film u kojem ćeš upotrijebiti svoj slogan.

Okruženje: .....

Likovi: .....

Skiciraj scene.

Scena .....	Trajanje .....	Scena .....	Trajanje .....	Scena .....	Trajanje .....
Bilješke		Bilješke		Bilješke	
Scena .....	Trajanje .....	Scena .....	Trajanje .....	Scena .....	Trajanje .....
Bilješke		Bilješke		Bilješke	

### SAVJET

Dobar slogan mora biti kratak i jednostavan i isticati ono što tvoj proizvod razlikuje od drugih proizvoda. Riječi su jedan od najmoćnijih alata koje imamo.

Dan

14

## Dizajniraj tortu za svoj rođendan



Naziv: .....

Boja .....

Oblik: .....

Ukrasi: .....

Sastojci:

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Skiciraj svoju tortu.

**SAVJET**

Postoji mnogo različitih načina za izražavanje kreativnosti.



Dan  
15

## Napiši scenarij za scenu iz predstave ili filma

1. Prisjeti se smiješnog iskustva koje si doživio/doživjela.
2. Zatvori oči i zamisli cijelu scenu u glavi.
3. Otvori novi dokument na svom računalu. Na vrhu napiši naslov.
4. Tko je sudjelovao u sceni? S lijeve strane napiši njihova imena.
5. Napiši prvu verziju dijaloga. Pročitaj je naglas te zatim prepravi. Ponovi to 10 puta!

Ispiši završnu verziju scenarija i nalijepi je ovdje.

© .....

Želiš li izvesti svoju scenu pred razredom? Zašto? Zašto ne?

.....

Bi li dopustio/la učenicima iz drugog razreda da izvedu i snime tvoju scenu? Zašto? Zašto ne?

.....

**SAVJET**

Predstave, filmovi i videoisječci zaštićeni su **autorskim pravom**. Za njihovo korištenje u školi ili kući potrebno je dopuštenje.

## Osmisli nacrt nove videoigre

Vrsta igre: .....

Gdje se igra odvija? .....

Koje su različite razine igre? (*prostorije*) .....

.....

Tko ili što se u njima nalazi? (*predmeti*) .....

.....

Pravila: .....

.....

Način osvajanja bodova: ..... Način gubljenja bodova: .....

.....

Nacrtaj „sobu” na početku igre.

Predstavi svoju ideju za igru prijatelju/ici.

Je li igra originalna? Je li zabavna? Kako bi je mogao/la poboljšati?

**Kako bi svoje ideje pretvorio/la u digitalnu videoigru, moraš početi pisati kod.**

### SAVJET

Videoigre objedinjuju kreativnost i tehnologiju. Zaštićene su **autorskim pravima, žigovima i patentima**. Milijuni ljudi diljem svijeta rade na izradi videoigara zahvaljujući novcu zarađenom na temelju takvih prava intelektualnog vlasništva.

## Dizajniraj omot albuma

Izaberi glazbeni album koji voliš. Preslušaj ga, pogledaj njegov omot i zatim ispuni rubrike.

	Album grupe/izvođača .....	Moj album
Naziv		
Boja		
Riječi		
Slike		
Opis		

Osmisli omot albuma.

Ispiši ga i naljepi ovdje.



Jesi li se pri izradi svojeg omota koristio/la materijalima koji su zaštićeni autorskim pravom? .....

.....

Kojima? .....

**SAVJET**

**Autorskim se pravima štite pjesme i glazba. Može se zaštititi i dizajn omota albuma.**

Dan  
18

## Napiši minisagu o obiteljskoj priči

1. Prisjeti se priče koju su ti ispričali roditelji, bake ili djedovi.
2. Otvori nov dokument i zapiši priču u obliku bilježaka.
3. Pročitaj je pažljivo i nakon toga prepravi.
4. Prebroj riječi te zatim dodaj ili izbriši neke riječi dok duljina ne bude točno 50 riječi.
5. Napiši naslov.

**Minisaga je kratka priča koja ima točno 50 riječi. Naslov može sadržavati do 15 znakova.**

Ispiši svoju minisagu i zalijepi je ovdje.

Pripada li autorsko pravo tebi ili osobi koja ti je ispričala priču?

© .....

**SAVJET**

Stvaranje umjetničkog djela naporan je i dugotrajan proces.  
Uređivanje teksta važan je dio kreativnog pisanja.

Dan

19

## Napiši i ilustriraj pjesmu

1. Koji je dan u tjednu? Razmisli o tome kako se osjećaš.
2. Odaberi boju i s lijeve strane okvira za pisanje ispiši naziv dana odozgo prema dolje.
3. Započni svaki stih pjesme slovom s lijeve strane.
4. U svakom stihu navedi jednu misao u vezi s tim danom. Koristi običnu olovku.
5. Pročitaj pjesmu naglas te je zatim prepravi. Ponovi to nekoliko puta.
6. Pažljivo podebljaj početna slova i ukrasi pjesmu slikama.

Akrostih je pjesma u kojoj početna slova stihova čitana odozgo prema dolje tvore neku drugu riječ.

© .....

**SAVJET**

Počni s jednostavnom riječi ili idejom kako bi potaknuo/la svoju kreativnost.

Dan  
20

## Neka te priroda inspirira za modni dizajn

1. Odaberi životinju, biljku ili kukca koje smatraš lijepim ili zanimljivim.

2. Skiciraj sljedeće elemente:

*boje*

*uzorci*

*geometrijski likovi*

*geometrijska tijela*

*teksture*

3. Upotrijebi elemente kao inspiraciju za dizajn.

Pažljivo promatranje prirode može pružiti inspiraciju za inovacije i nove proizvode. Mnogi suvremeni znanstvenici i inženjeri oponašaju prirodu kako bi poboljšali svoje dizajne i izume.

**SAVJET**

Tekstilni uzorci, oblik i izgled odjeće također se mogu registrirati kao dizajni.

Dan

21

## Stvaranje za budućnost

Kako bi osmislili izume, izumitelji prvo moraju prepoznati problem. Nakon toga počinju tražiti kreativna rješenja za taj problem i naporno rade kako bi svoje ideje pretvorili u stvarnost.

Navedi tri svjetska problema koji te muče.

1



2



3



Radi s prijateljima. Razmislite o mogućim rješenjima.

Mogu li se neke od vaših ideja ostvariti?

### SAVJET

Izumi unapređuju naše živote te je stoga važno poticati ljude na smišljanje novih rješenja. **Patenti** potiču izumitelje na osmišljavanje novih izuma jer tako sprječavaju krađu svojih izuma.









ČESTITAMO TI  
NA RAZVIJANJU  
*NAVIKE*  
KREATIVNOSTI

Koja ti se aktivnost najviše svidjela? Zašto?

Koja je, po tvom mišljenju, najbolja ideja u dnevniku? Zašto?

Nakon što si riješio/la sve aktivnosti iz dnevnika, kako planiraš održavati svoju kreativnost?  
(Možeš, primjerice, kupiti crtaći blok, baviti se programiranjem kao slobodnom aktivnošću ili započeti vlastiti blog.)

# Ovdje preuzmi potvrdu o dovršenim aktivnostima



## Potvrda o dovršenim aktivnostima iz Kreativnog dnevnika

Ime .....

Razred .....

Za uspješno obavljene aktivnosti iz Kreativnog dnevnika u 21 dan  
dana .....(datum)

Potpisao/la i potvrdio/la

.....

ili

.....

Nastavnik/ca

Roditelj

**Dodatne informacije i poveznice:**

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

<https://ideaspowered.eu/en>

Za više informacija obratite se na:

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