



European Union Intellectual Property Office

# 21 DIENA

KŪRYBIŠKESNIAM GYVENIMUI

*– Padedame mokiniams vertinti kūrybiškumą –*



**EUIPO**  
EUROPOS SAJUNGOS  
INTELEKTINĖS NUOSAVYBES TARNYBA



„Kiekvienas vaikas yra menininkas.  
Sunkiausia išlikti menininku  
užaugus.“

Pablas Pikasas

„Kūrybiškumas –  
tai protas, kuris  
linksminasi.“

Albertas Einšteinas

„Tai, kad kažkas nepavyko  
pagal planą,  
nereiškia, jog nepavyko  
visai.“

Tomas Alva Edisonas

„Kūrybiškumas gimsta kilus idėjų konfliktui.“

Donatela Versači

„Kūrybiškumas nesibaigia. Kuo daugiau  
jį naudoji, tuo daugiau jo turi.“

Maja Andželou

„Jūs matote daiktus ir klausiate  
„Kodėl?“, o aš įsivaizduoju nebūtus  
daiktus ir klausiu „Kodėl ne?“

Džordžas Bernardas Šo

„Kūrybiškumas –  
gebėjimas viską sieti.“

Stivas Džobsas



Šiandieniniame pasaulyje kūrybiškumas ir naujovės lydi mus kiekviename gyvenimo etape. Pildyk šį dienoraštį 21 dieną ir išsiugdyk kūrybiškumo įprotį.

Kai visos dienoraštyje pateiktos užduotys bus atliktos, savo mokytojo arba vieno iš tėvų paprašyk pasirašyti paskutiniame puslapyje esantį pažymėjimą.

diena

1

## Sukurk marškinėlius, kuriuos norėtum dėvėti mokykloje

**Pagalvok apie savo mėgstamiausius marškinėlius.**

Kokios jie spalvos?

.....

Kas ant jų parašyta?

.....

Kas ant jų pavaizduota?

.....

**Pasižymėk idėjas marškinėlių dizainui.**

Kas bus jame pavaizduota?

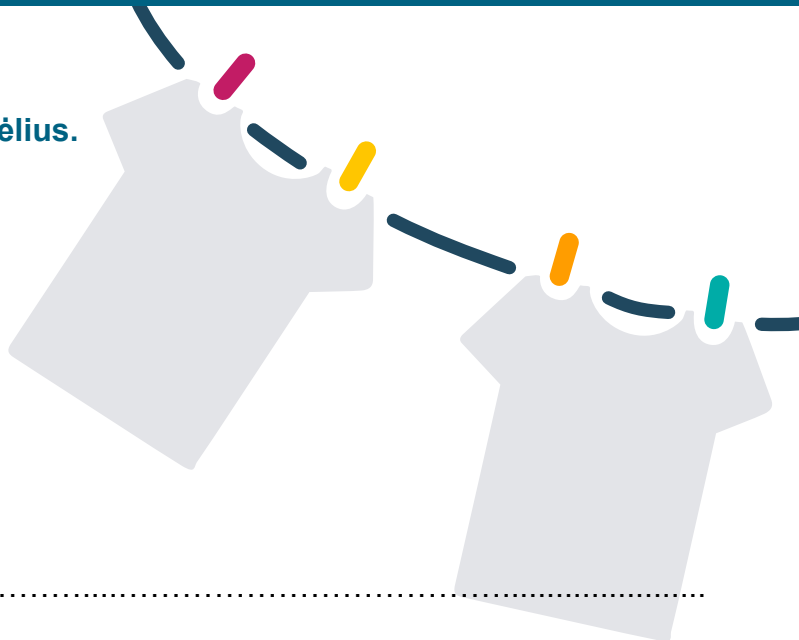
.....

Kokius žodžius vartosi?

.....

Kokį paveikslėlį panaudos?

.....



Marškinėlius sukūrė .....

**PATARIMAS**

Gali apsaugoti originalius dizainus ir piešinius naudodamasis intelektinės nuosavybės priemonėmis.

diena

2

## Atspausdink dvi tau patinkančias nuotraukas

1. Telefone pasirink savo nufotografuotą nuotrauką.
2. Atspausdink ją ir įklijuok į rėmelį. Užrašyk pavadinimą.
3. Po nuotrauka užrašyk savo vardą.
4. Paprašyk draugo atspausdinti nuotrauką iš jo telefono.
5. Priklijuok ją kitame rėmelyje ir užrašyk jos pavadinimą.
6. Po nuotrauka užrašyk draugo vardą.



Blank area for pasting a photo and writing a name, with a yellow banner at the top.

© .....

Blank area for pasting a photo and writing a name, with a yellow banner at the top.

© .....

**PATARIMAS**

**Autorių teisės** reiškia, kad tavo nufotografuota nuotrauka priklauso tau. Norėdamas naudoti kitų žmonių darytas nuotraukas, turi gauti leidimą.

diena

3

## Sukurk originalų kūrinį susijusį su **vakardiena**

Pagalvok, kas **labai gero** arba **labai blogo** nutiko vakar.  
Užsimerk ir įsivaizduok tai dar kartą.

**Ką matai?** .....

**Ką girdi?** .....

**Kaip jautiesi?** .....

Užrašyk žodžiais arba nupiešk.

Pasinaudodamas užrašais sukurk originalų kūrinį. Tai gali būti:

- piešinys
- pasakojimas
- eilėraštis
- daina
- animacinis filmas
- vaizdo įrašas

© .....

Tai mano originalus kūrinys!

**PATARIMAS**

Negali apsaugoti idėjų, bet naudodamasis **autorių teisėmis** gali apsaugoti idėjas, kurias pavertei meno kūriniais, pasakojimais, eilėraščiais, dainomis, filmais, vaizdo žaidimais, programine įranga ir pan.

diena

4

## Užpildyk širdelę mėgstamais dalykais

Panaudodamas įvairias spalvas ir šriftus išreikšk savo jausmus.

Panaudok: • žodžius, frazes, sakinius;  
• paveikslėlius;  
• simbolius

Įtrauk: • žmones, vietas, gyvūnus, objektus, daiktus;  
• muziką, filmus, knygas, žaidimus;  
• veiklą



### PAGALVOK!

Kaip jaustumėis,  
jeigu mokytoja  
neatsiklaususi šį kūrinį įkeltų  
į mokyklos svetainę?

**PATARIMAS**

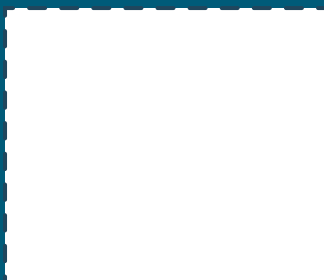
Mokykla be tavo leidimo negali skelbti arba kopijuoti tavo darbų.

diena

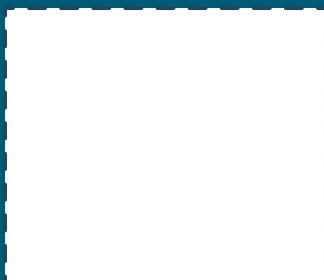
5

## Sukurk tavo pristatantį logotipą

Surask tris tau patinkančius logotipus ant tavo supančių daiktų. Perpiešk juos.



*Logotipas = dizainas*



*Logotipas = žodis*



*Logotipas = žodis + dizainas*



Ką savo logotipu norėtum pasakyti apie save? Pasižymėk:

Sukurk savo logotipą:

**PATARIMAS**

Logotipas – tai įmonę pristatantis piešinys, atvaizdas arba simbolis. Logotipas įdomiai atrodo ir informaciją perteikia greičiau nei žodžiai.

diena

6

## Patobulink prekių ženklą

**Mus supa prekių ženklai.** Apsidairyk virtuvėje ir sudaryk maisto prekių ženklų sąrašą. Surask užregistruotų prekių ženklų simbolį.



**Perpiešk arba priklijuok maisto prekių ženklą rėmelyje.** Kaip galėtum jį pagerinti? Užsirašyk.

**PATARIMAS**

Gali užregistruoti® logotipą kaip **prekių ženklą**. Spalva, garsas ir produkto vaizdas taip pat gali būti prekių ženklas.



# Nupiešk savo svajonių kambarį

Išmatuok savo miegamąjį ir languotame lape nupiešk jo kontūrus.

Kokie daiktai būtini tavo kambaryje?

.....

Kaip gali pakeisti jų dizainą, kad jie taptų tau naudingesni?

Kuri vieta jiems tinkamiausia? Nupiešk juos plane.

Kokius daiktus norėtum turėti savo kambaryje? Surašyk juos pagal svarbą:

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

Nupiešk juos plane.

Palygink savo ir draugo piešinį. Ką tavo svajonių kambarys pasako apie tave?

**Mano** .....

**Mano draugo** .....

# Sugalvok naują išradimą namams

Kokio namų ruošos darbo labai nemėgsti?

.....


Kodėl jo nemėgsti?

.....

Kaip tai galėtų pakeisti išradimas?

.....

**Nupiešk savo išradimą ir sukurk jo etiketę.**



**Kartais užtenka lašelio įkvėpimo, kad gimtų puiki idėja, tačiau reikia daug bandyti, kad idėją būtų galima paversti naudingu išradimu. Išradėjams reikia atlyginti už visą laiką ir pinigus, kuriuos jie skyrė savo idėjoms įgyvendinti. Todėl jie gali savo išradimus užpatentuoti.**

Ar tavo išradimas atitinka tris patentui taikomus reikalavimus?

- Ar jis tikrai naujas? .....
- Ar jis išradingas? .....
- Ar jį galima pagaminti ir naudoti? .....

diena

9

## Sukurk programėlę, kurią galėtum naudoti mokykloje

**KAM** ji skirta? (pagal amžių) .....

**Kodėl?** Kokia šios programėlės paskirtis? Ji skirta .....

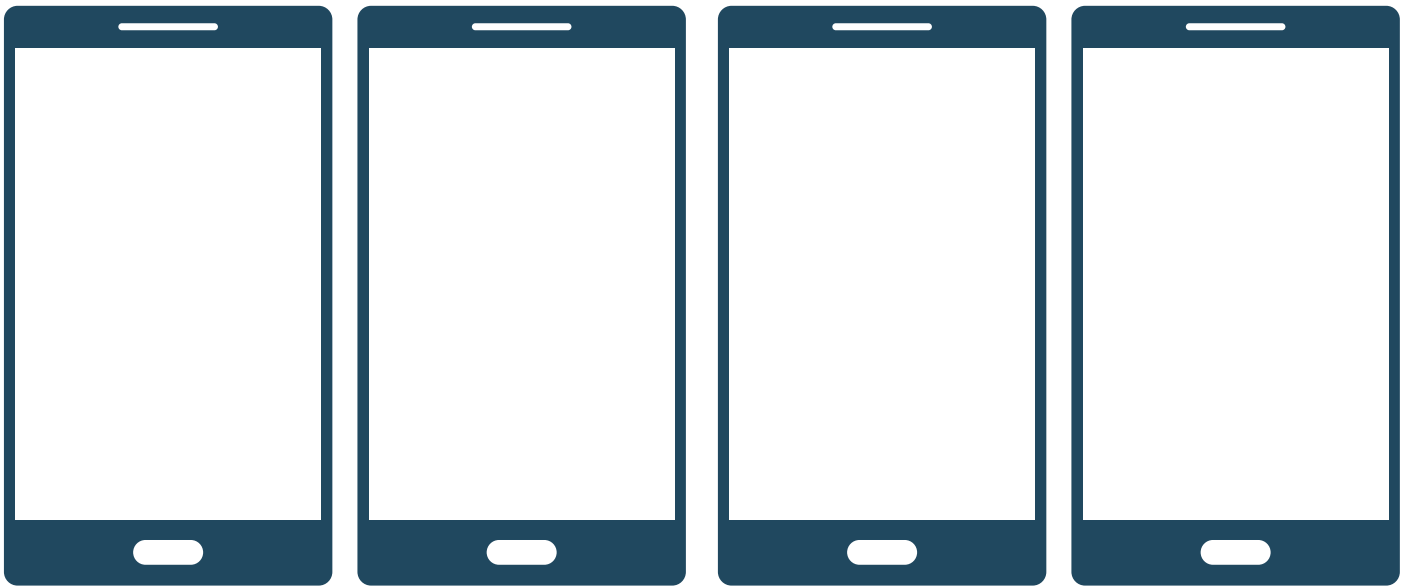
**Kokia?** Trumpai aprašyk jos funkcijas. ....

**Kaip** ji veikia?

fotoaparatas  braukimas  rašymas  valdymas balsu  GPS  pakreipimas

kita .....

**Kaip** ji atrodo? Sukurk savo programėlę ant ekranų:



### NEKOPIJUOK!

Daugelis „naujų“ programėlių – mūsų jau naudojamų sumanymų variacijos. Stenkis būti kuo originalesnis! Pasistenk nekopijuoti šiuo metu populiarios idėjos.

**Pasirašyk:**

Patvirtinu, kad ši programėlė – mano originali mintis! .....

**PATARIMAS**

Prisimink, kad negali apsaugoti idėjos! Jei iš tiesų sugalvojai puikią naują programėlę, pradėk programuoti ir išsaugok savo kompiuteryje. Tada ją galima apsaugoti naudojantis **autorių teisėmis**.

diena  
10

## Paprašyk draugo sukurti tinklaraščio „Šiuo metu“ įrašą

Tavo draugas turėtų parašyti tinklaraščio įrašą apie šiuos dalykus.

Savo jausmams ir mintims perteikti jis gali naudoti spalvas ir paveikslėlius.

„Šiuo metu“

- dėviu
- jaučiuosi
- man reikia

- klausausi
- žiūriu
- noriu

- oras
- galvoju
- tikiuosi

Atspausdink jį ir priklijuok rėmelyje.

Užrašyk draugo vardą ir datą.

© .....

Paklausk draugo, ar galėtum įrašą nukopijuoti ir parodyti klasės draugams.

**PATARIMAS**

Jeigu kuri internetinį turinį (pvz., tinklaraštį, tinklalapį ar videoklipą), gali apsaugoti savo intelektinę nuosavybę, kad kiti žmonės nenaudotų tavo produkto neatsiklausę.

diena

11

## Sukurk naują savo mėgstamos sporto šakos priemonę

Sporto šaka: .....

Įranga arba drabužis, kurį norėtum patobulinti: .....

ar tavo patobulinimas susijęs su saugumu arba paskirtimi?.....

Kuo svarbus naujasis dizainas?.....

**Nupiešk savo dizainą ir pažymėk patobulimus.**

**Parodyk savo dizainą draugui ir jį aptarkite.**

**Ar manai, kad tavo draugo dizainas naujas?**

**Kodėl? Kodėl ne?**

**PATARIMAS**

Gali užregistruoti naują dizainą, jeigu jis turi naują formą ar raštą arba yra pagamintas naudojant naują metodą. Jeigu nori užregistruoti savo dizainą, padaryk tai prieš parodydamas jį kitiems.

diena

12

## Sukurk savo sporto priemonės prekių ženklą

Sugalvok pavadinimą savo naujai sporto prekei: .....

Kokią žinutę nori perduoti klientams? .....

Pagalvok apie spalvas, formas ir frazes, kurias naudosi prekių ženklui.

### Nupiešk prekių ženklą

*Idėjos*

Parodyk savo prekių ženklą draugui ir paprašyk patarti, kaip galėtum jį patobulinti.

Nupiešk jį dar kartą.

*Pasiūlymai*

**PATARIMAS**

Prekių ženklas skatina produkto pardavimą. Jis padeda žmonėms atskirti vieno pardavėjo prekes nuo kito ir atpažinti produktą. Geras prekių ženklas turėtų būti įsimintinas.

diena

13

## Savo sporto priemonei sugalvok šūkį ir sukurk reklamą

### ŠŪKIS

Sukurk trumpą reklaminį vaizdo įrašą ir panaudok jame savo šūkį.

Aplinka: .....

Veikėjai: .....

Nupiešk scenas.

Scena .....	Trukmė .....	Scena .....	Trukmė .....	Scena .....	Trukmė .....
<i>Pastabos</i>		<i>Pastabos</i>		<i>Pastabos</i>	
Scena .....	Trukmė .....	Scena .....	Trukmė .....	Scena .....	Trukmė .....
<i>Pastabos</i>		<i>Pastabos</i>		<i>Pastabos</i>	

**PATARIMAS**

Geras šūkis turėtų būti trumpas ir paprastas. Jis turėtų išreikšti tai, kuo tavo prekė skiriasi nuo kitų. Žodžiai – vienas iš galingiausių mūsų turimų priemonių.

diena

14

## Sukurk savo gimtadienio tortą



Pavadinimas .....

Spalva .....

Forma: .....

Papuošimai: .....

Sudedamosios dalys:

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

Nupiešk savo tortą.

A large dashed rectangular box intended for drawing the birthday cake.

**PATARIMAS**

Savo kūrybiškumą gali išreikšti labai įvairiai!



diena

15

## Parašyk spektaklio ar filmo scenos scenarijų

1. Pagalvok, kas juokingo tau yra nutikę.
2. Užsimerk ir įsivaizduok, kas įvyko.
3. Atsidaryk dokumentą kompiuteryje. Viršuje užrašyk antraštę.
4. Kas dalyvavo nutikime? Kairėje užrašyk asmenų vardus.
5. Užrašyk, kas daugmaž buvo pasakyta. Garsiai perskaityk ir pataisyk. Pakartok tai 10 kartų!

Atsispausdink galutinį scenarijų ir priklijuok jį čia.

© .....

Ar norėtum suvaidinti šią savo sceną klasėje? Kodėl? Kodėl ne?

Ar leistum kitai klasei suvaidinti ir nufilmuoti šią sceną? Kodėl? Kodėl ne?

**PATARIMAS**

Vaidinimai, filmai ir vaizdo įrašai saugomi **autorių teisių**. Jei nori naudoti juos mokykloje ar namuose, turi gauti tam leidimą.

diena

16

## Sukurk naujo vaizdo žaidimo eskizą

Žaidimo tipas: .....

Kur jis vyksta? .....

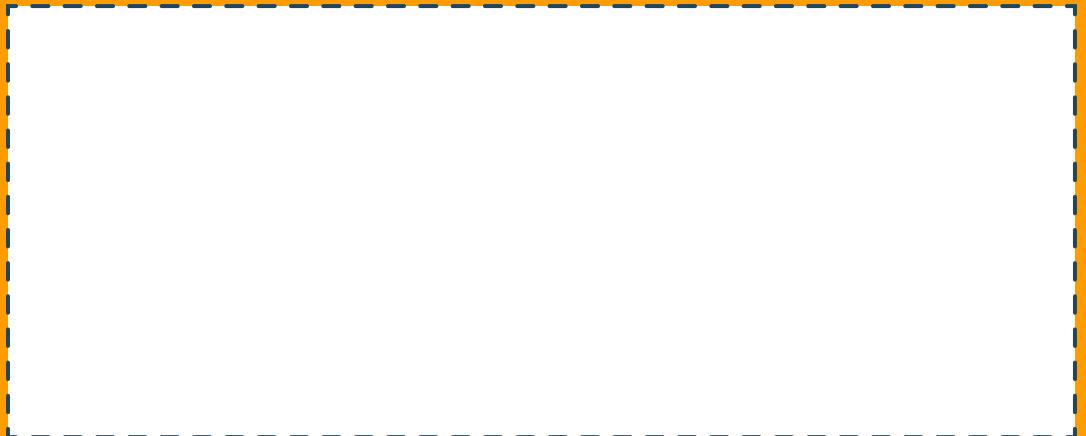
Kur yra skirtingi lygmenys? (*kambariai*) .....

Kas jame yra? (*daiktai*) .....

Taisyklės: .....

Kad surinktum taškų, reikia: ..... Prarasi taškus, jeigu: .....

Nupiešk vaizdą,  
kuriuo prasideda  
žaidimas.



Papasakok apie savo idėją draugui.

Ar ji originali? Ar ji linksma? Kaip galėtum ją pagerinti?

**Kad savo idėjas paverstum skaitmeniniu žaidimu, turi pradėti programuoti.**

PATARIMAS

Vaizdo žaidimai sujungia kūrybiškumą ir technologijas. Jie saugomi **autorių teisių, prekių ženklų ir patentų**. Milijonai žmonių visame pasaulyje gali kurti vaizdo žaidimus dėl pinigų, kurie buvo uždirbti iš šių intelektinės nuosavybės teisių.

# Sukurk albumo viršelį

Pasirink savo mėgstamą muzikos albumą. Perklausk jį, pažiūrėk į jo viršelį ir užpildyk.

	..... albumas	Mano albumas
Pavadinimas		
Spalva		
Žodžiai		
Atvaizdai		
Aprašymas		

Sukurk albumo viršelį.

Atspausdink jį ir priklijuok  
rėmelyje.



Ar kurdamas šį albumo viršelį naudojaisi autorių teisių saugoma medžiaga? .....

Kokia? .....

## Parašyk trumpą apsakymą apie šeimos istoriją

1. Prisimink istoriją, kurią tau papasakojo vienas iš tėvų arba senelių.
2. Atsidaryk dokumentą ir parašyk istoriją užrašų forma.
3. Atidžiai perskaityk ir pataisyk.
4. Suskaičiuok žodžius, pridėk naujų arba ištrink nereikalingus, kad istoriją sudarytų 50 žodžių.
5. Užrašyk pavadinimą.

**Labai trumpas apsakymas (angl. minisaga) – istorija, turinti lygiai 50 žodžių.  
Pavadinime gali būti ne daugiau kaip 15 simbolių.**

Atspausdink savo apsakymą ir priklijuok jį čia.

Ar autoriaus teisės priklauso tau ar istoriją papasakojusiam asmeniui?

© .....

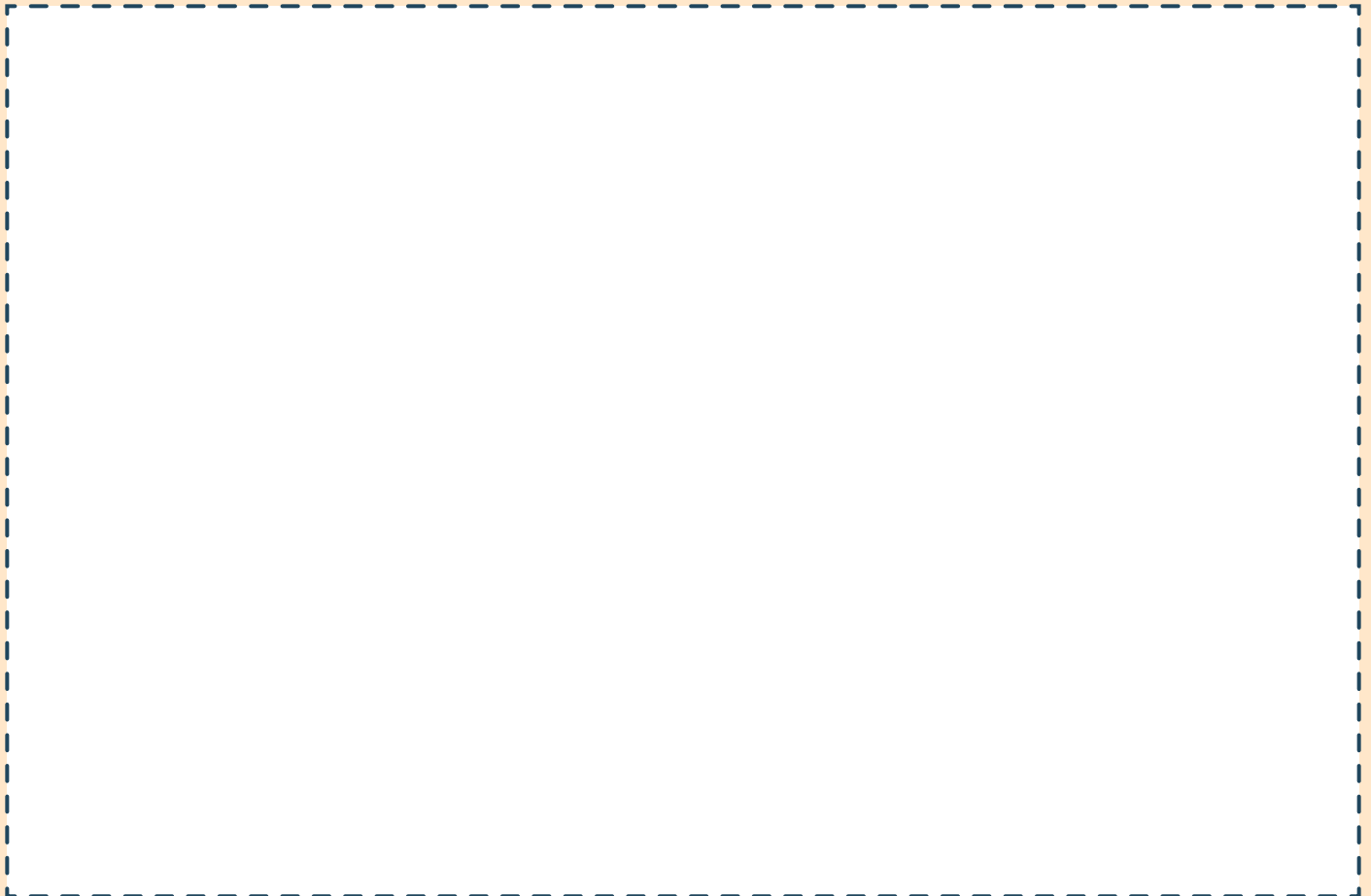
diena

19

## Parašyk ir iliustruok eilėraštį

1. Kokia šiandien savaitės diena? Apmąstyk, kaip jautiesi.
2. Pasirink spalvą ir kairėje rėmelio pusėje užrašyk žodį iš viršaus į apačią.
3. Kiekvieną savo eilėraščio eilutę pradėk kairėje esančia raide.
4. Kiekvienoje eilutėje parašyk su diena susijusią mintį. Rašyk pieštuku.
5. Garsiai perskaityk ir kelis kartus pataisyk.
6. Atsargiai apvesk raides ir pridėk paveikslėlių.

Akrosticho eilėraštyje pirmosios kiekvienos eilutės raidės sudaro žodį (skaitant iš viršaus į apačią).



© .....

**PATARIMAS**

Iš pradžių pasirink paprastą žodį arba mintį ir išlaisvink savo kūrybiškumą.

diena

20

## Įkvėpimo mados dizainui ieškok gamtoje

1. Pasirink tau gražų arba įdomų gyvūną, augalą ar vabzdį.

2. Nupiešk šias dalis:

*spalvos*

*raštai*

*figūros*

*formos*

*audiniai*

3. Pasinaudok šiomis detalėmis ir sukurk dizainą.

Atidus gamtos stebėjimas gali paskatinti naujoves ir naujus produktus. Šiandien daug mokslininkų ir inžinierių pasitelkia biologinę mimikriją tam, kad pagerintų savo dizainus ir išradimus.

**PATARIMAS**

Audinių raštai, drabužių forma ir išvaizda gali būti užregistruojami kaip **dizaino kūriniai**.

diena

21

## Kūryba ateičiai

Kad ką nors išrastų, pirmiausia išradėjai įvardija problemą, tada galvoja, kaip kūrybiškai ją išspręsti, ir sunkiai dirba, kad savo idėją įgyvendintų.

Užrašyk tris pasaulio problemas, kurios tau kelia nerimą.

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 notch and a corresponding bump. 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 background is a solid orange color.

Dirbk su keliais draugais. Sugalvokite, kaip geriausia šias problemas spręsti.

Ar galite įgyvendinti kurią nors idėją?

PATARIMAS

Išradimai padeda pagerinti gyvenimą, todėl žmones reikia skatinti išradinėti. **Patentai** skatina žmones daryti išradimus, nes neleidžia jų išradimų pasisavinti.









SVEIKINAME –  
JAU  
IŠSIUGDEI  
**KŪRYBIŠKUMO**  
ĮPROTĮ

Kuri užduotis tau patiko labiausiai? Kodėl?

Kaip manai, kuri tavo idėja šiame dienoraštyje geriausia? Kodėl?

Kaip skatinsi savo kūrybiškumą baigęs rašyti dienoraštį?

(Pvz., galėtum įsigyti piešimo sąsiuvinį, pradėti lankyti programavimo būrelį arba pradėti rašyti tinklaraštį ir pan.)

# Čia yra tavo baigimo pažymėjimas



Baigimo pažymėjimas

## Kūrybiškumo dienoraštis

Vardas, Pavardė .....

Klasė .....

sėkmingai užpildžius 21 dienos kūrybiškumo dienoraštį

.....(data)

Pasirašė ir patvirtino

..... arba .....

Mokytojas

Tėvai

**Daugiau informacijos ir nuorodos:**

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

<https://ideaspowered.eu/en>

Norėdami gauti daugiau informacijos, kreipkitės adresu

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