



European Union Intellectual Property Office

# 21 DNI

## NA ZWIĘKSZENIE KREATYWNOŚCI W ŻYCIU

*- Pomoc w docenianiu kreatywności przez uczniów -*



**EUIPO**  
URZĄD UNII EUROPEJSKIEJ DS.  
WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ



“

„Każde dziecko jest artystą. Wyzwaniem jest pozostać artystą, kiedy się dorośnie”.

Pablo Picasso

„Kreatywność to inteligencja w trakcie zabawy”.

Albert Einstein

„Sam fakt, że coś nie działa zgodnie z twoim zamierzeniem, nie oznacza, że jest to bezużyteczne”.

Thomas Alva Edison

„Kreatywność zaczyna się tam, gdzie pomysły wchodzą ze sobą w konflikt”.

Donatella Versace

„Nie można wyczerpać swojej kreatywności. Im więcej z niej bierzesz, tym więcej jej masz”.

Maya Angelou

„Niektórzy widzą rzeczy takie, jakimi są i pytają – dlaczego? Ja śnię o rzeczach, których nigdy nie było, i pytam – dlaczego nie?”

George Bernard Shaw

„Kreatywność polega jedynie na łączeniu elementów”.

Steve Jobs

”

We współczesnym świecie kreatywność i innowacje są ważne w każdym aspekcie życia. Przez 21 dni wypełniaj ten dziennik i wypracuj nawyk kreatywności.

Po wykonaniu wszystkich ćwiczeń w dzienniku poproś nauczyciela lub jednego z rodziców o podpisanie świadectwa na ostatniej stronie.

Dzień

1

# Zaprojektuj t-shirt, który chciał(a)byś nosić do szkoły

## Pomyśl o swoim ulubionym T-shircie:

Jakiego jest koloru?

.....

Co jest na nim napisane?

.....

Jaki jest na nim nadruk?

.....

## Wykonaj notatki o swoim projekcie:

Co on ma przedstawiać?

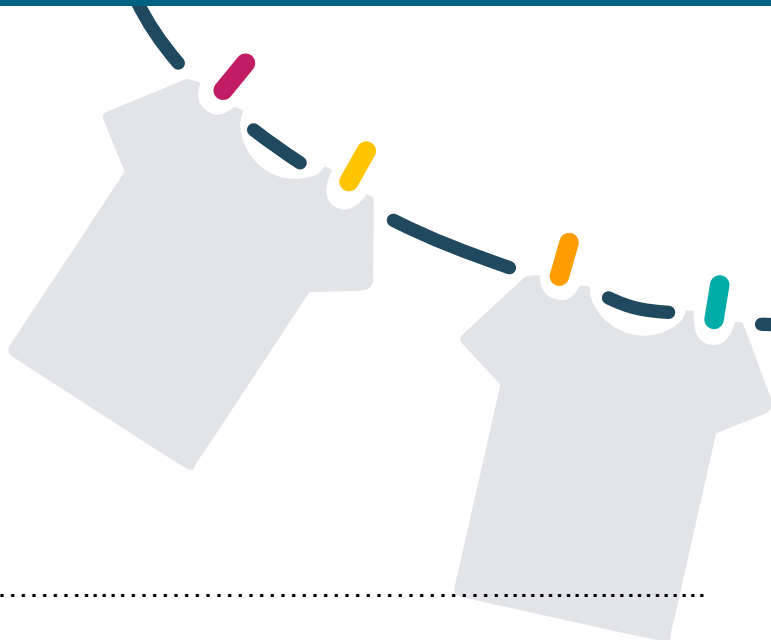
.....

Jakich słów w nim użyjesz?

.....

Jakiego użyjesz obrazu?

.....



Autorem tego projektu jest .....

**WSKA-  
ZÓWKA**

Do ochrony oryginalnych projektów i rysunków można użyć narzędzi służących ochronie własności intelektualnej.

## Wydrukuj dwa ulubione zdjęcia

1. Wybierz zdjęcie zrobione telefonem.
2. Wydrukuj je i wklej w ramce. Wpisz tytuł.
3. Wpisz swoje imię pod zdjęciem.
4. Poproś kolegę/koleżankę o wydrukowanie zdjęcia z jego/jej telefonu.
5. Wklej je w drugiej ramce i wpisz jego tytuł.
6. Pod zdjęciem wpisz imię kolegi/koleżanki.



Blank area for the first photo, featuring a yellow banner at the top and a dashed-line border.

Blank area for the second photo, featuring a yellow banner at the top and a dashed-line border.

© .....

© .....

Dzień

3

## Stwórz oryginalną pracę związaną z **DNIEM WCZORAJSZYM**

Pomyśl o czymś **naprawdę dobrym** lub **naprawdę złym**, co Cię wczoraj spotkało.  
Zamknij oczy i wyobraź sobie, że dzieje się to ponownie.

Co widzisz? .....

Co słyszysz? .....

Jak się czujesz? .....

Rób notatki słowne lub obrazkowe.

Wykorzystaj swoje notatki do wykonania oryginalnej pracy. Może to być:

- rysunek
- opowiadanie
- wiersz
- piosenka
- komiks
- afilm

© .....

To moje oryginalne dzieło!

**WSKA-  
ZÓWKA**

Pomysły nie podlegają ochronie. Chronić można ich wyrażenie w postaci dzieł sztuki, opowiadań, wierszy, piosenek, filmów, gier wideo, oprogramowania itp. na podstawie **praw autorskich**.

Dzień

4

## Wypełnij serce tym, co kochasz

Użyj kolorów i czcionek do wyrażenia swoich uczuć.

Do uży-  
cia:

- słowa, wyrażenia, zdania
- obrazy
- symbole

Do uwz-  
ględnienia:

- osoby, miejsca, zwierzęta, przedmioty,  
posiadane rzeczy
- muzyka, filmy, książki, gry
- czynności



### POMYŚL!

Jak byś się czuł, gdyby  
Twój nauczyciel umieścił  
to na stronie internetowej  
szkoły bez Twojej zgody?

**WSKA-  
ZÓWKA**

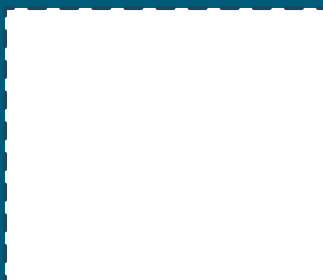
Twoja szkoła nie może publikować ani powielać Twojej pracy bez Twojej zgody.

Dzień

5

## Zaprojektuj reprezentujące Cię logo

Znajdź trzy znaki logo, które Ci się podobają na przedmiotach wokół Ciebie. Skopiuj znaki logo.



*Logo = projekt*



*Logo = słowo*



*Logo = słowo + obraz*



Co chcesz przekazać o sobie poprzez swoje logo? Zrób notatki:



Zaprojektuj swoje logo:



**WSKA-  
ZÓWKA**

Logo to rysunek, obraz lub symbol reprezentujący przedsiębiorstwo. Logo ma interesujący wygląd i może stanowić szybszy przekaz niż słowa.

Dzień

6

## Zostaw po sobie ślad na znaku towarowym

Znaki towarowe są wszędzie wokół nas. Rozejrzyj się po kuchni i zrób listę znaków towarowych na żywności. Poszukaj symboli zastrzeżonych znaków towarowych.



Tutaj skopiuj lub wklej znak towarowy żywności. Jak mógłbyś go ulepszyć? Zrób notatki.

**WSKA-  
ZÓWKA**

Możesz zastrzec® logo jako **znak towarowy**. Kolor, dźwięk oraz wygląd produktu również mogą być znakiem towarowym.



Dzień

7

## Zaprojektuj swój idealny pokój

**Pomierz swój pokój i zrób jego zarys na papierze milimetrowym.**

Które przedmioty są najważniejsze w Twoim pokoju?

.....

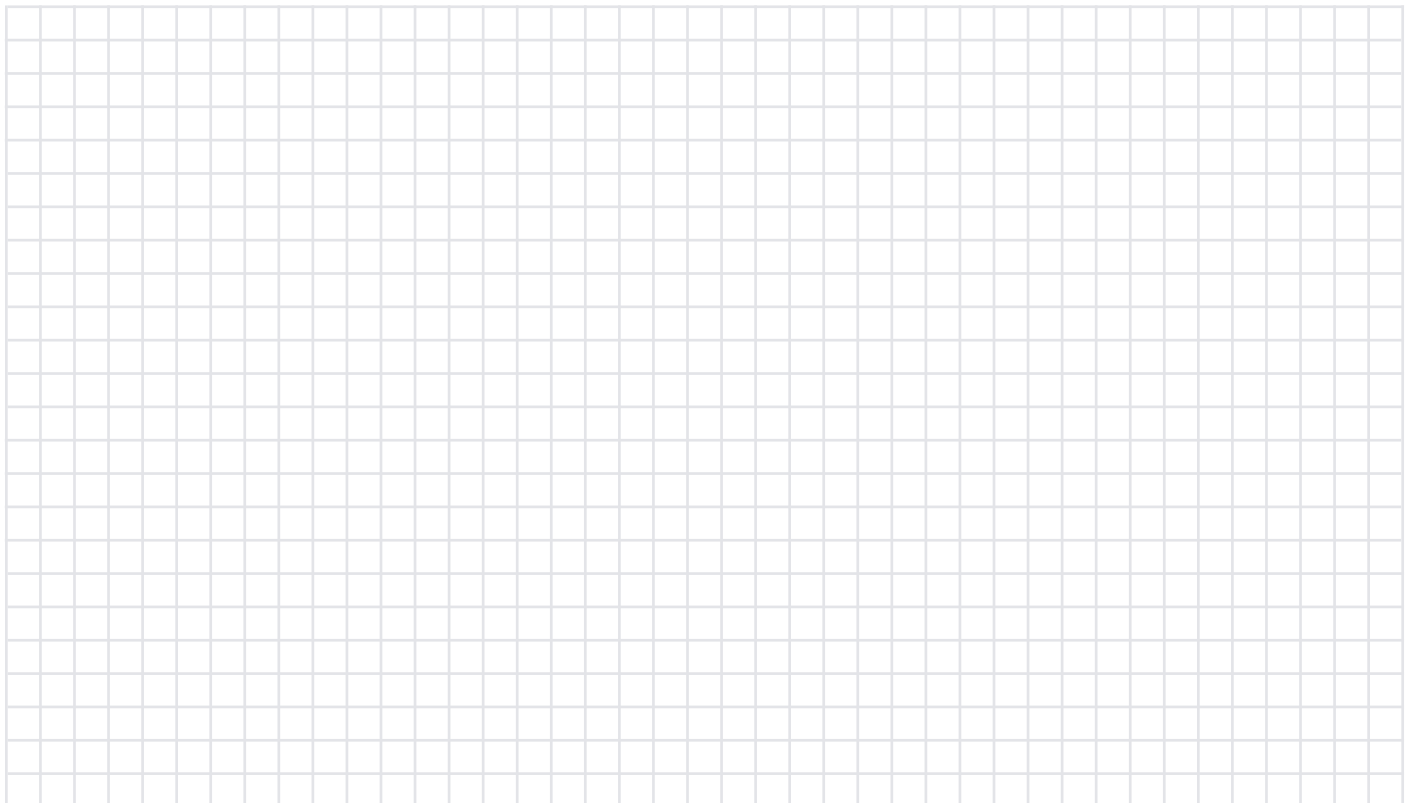
Jak można zmienić ich projekt, aby je ulepszyć?

Gdzie jest dla nich najlepsze miejsce? Narysuj je na planie.

Jakie przedmioty chciałbyś/chciałabyś mieć w swoim pokoju? Wypisz je według istotności:

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

Narysuj je na planie.



Porównaj swoje projekty z pracami kolegi/koleżanki. Co Twoje idealne pokoje mówią o Tobie?

**Moje** .....

**Mojego kolegi/Mojej koleżanki** .....

**WSKA-  
ZÓWKA**

Projekty są wyrazem Twojej kreatywności. Można zrobić duże wrażenie w małym miejscu.

Dzień

8

## Pomyśl o nowym domowym wynalazku

Których obowiązków domowych naprawdę nie znosisz?

.....

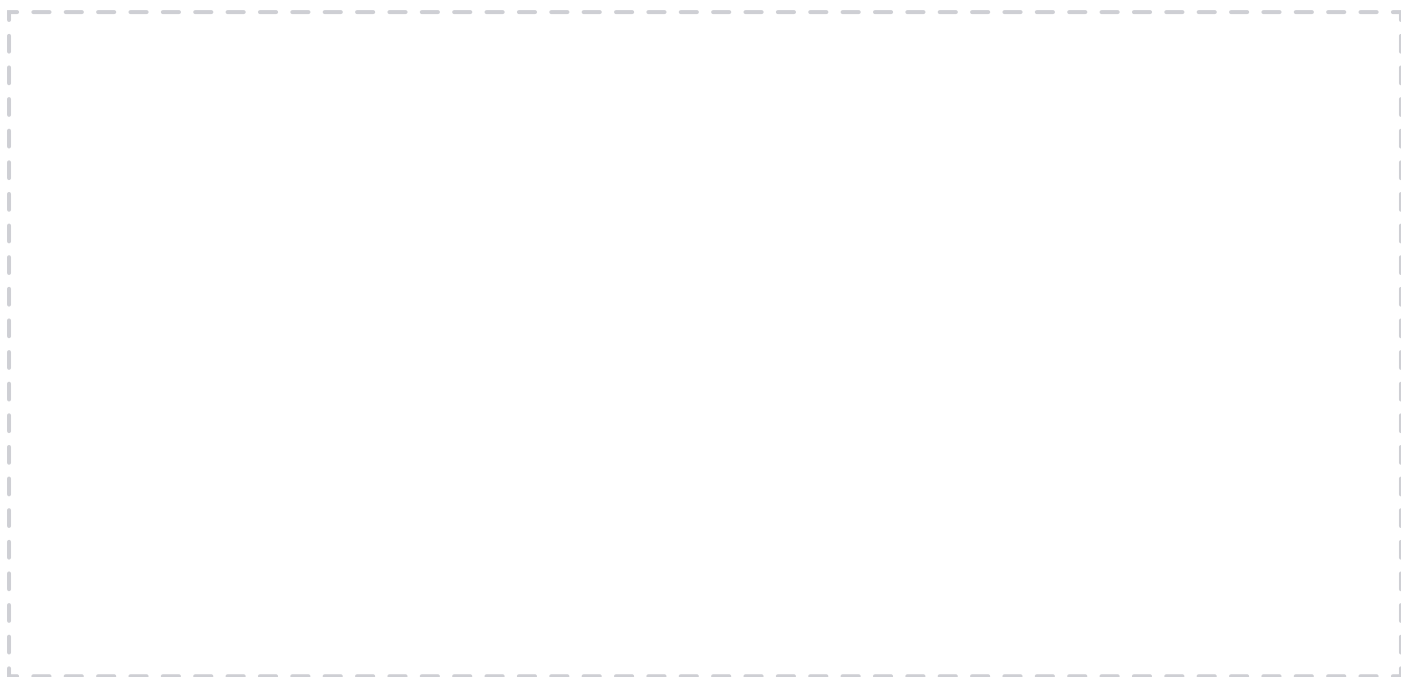
Czego w nich nienawidzisz?

.....

Jakie rozwiązania mógłby wnieść wynalazek?

.....

**Narysuj i oznacz swój wynalazek.**



**Czasami wystarczy tylko chwila inspiracji, aby wpaść na wspaniały pomysł, ale potrzeba wiele eksperymentów, aby zamienić ten pomysł w użyteczny wynalazek. Wynalazcy muszą być nagradzani za czas i pieniądze, które poświęcają na dopracowanie swoich pomysłów. Dlatego mogą opatentować swoje wynalazki.**

Czy Twój wynalazek spełnia trzy wymogi dotyczące patentu?

- Czy jest naprawdę nowy?.....
- Czy jest nowatorski?.....
- Czy można go wykonać i użyć?.....

**WSKA-  
ZÓWKA**

Patenty są przyznawane tylko nowym i nowatorskim wynalazkom mającym przemysłowe zastosowanie.

Dzień

9

## Wymyśl aplikację do wykorzystania w szkole

Dla **KOGO** jest przeznaczona? (*wiek*) .....

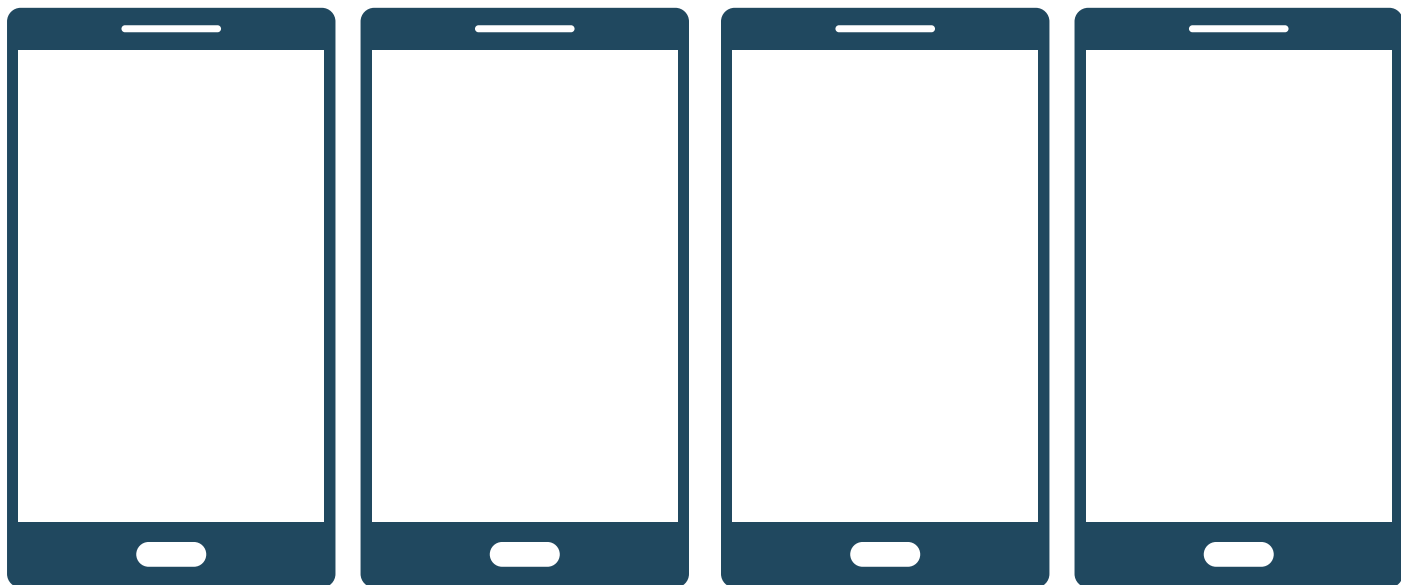
**DO CZEGO?** Jakiej jest przeznaczenia aplikacja? Do .....

**CO?** Podaj krótki opis, co aplikacja robi: .....

**JAK** działa?

- aparat    przesuwanie    wpisywanie    sterowanie głosem    GPS    przechylenie
- inne .....

**JAK** będzie wyglądać? Zaprojektuj swoją aplikację na ekranach:



### NIE POWTARZAJ PO KIMŚ!

Wiele „nowych” aplikacji to odmiany pomysłów, które już stosujemy.  
Bądź jak najbardziej oryginalny. Staraj się nie kopiować pomysłów popularnych w danym momencie.

**Podpisz:**

Poświadczam, że aplikacja ta jest moim oryginalnym pomysłem! .....

**WSKA-  
ZÓWKA**

Pamiętaj, że pomysł nie podlega ochronie! Jeżeli masz naprawdę świetny nowy pomysł na aplikację, zacznij go kodować i zapisz na komputerze. Wtedy może być chroniony **prawami autorskimi**.

Dzień  
10

## Poproś kolegę/koleżankę o stworzenie wpisu na bloga „Właśnie teraz”

Twój kolega/koleżanka powinien/powinna napisać bloga z wykorzystaniem następujących haseł. Może użyć kolorów i obrazów, aby wyrazić uczucia i przedstawić pomysły.

„Właśnie teraz”

- ubranie
- uczucia
- potrzeby

- słuchanie
- oglądanie
- chęci

- pogoda
- myślenie
- nadzieje

Wydrukuj ją i wklej tutaj.

Wpisz imię i klasę kolegi/koleżanki.

© .....

Zapytaj kolegę/koleżankę, czy możesz wykonać kopię i pokazać ją w klasie.

**WSKA-  
ZÓWKA**

Jeżeli stworzysz materiał w internecie (np. bloga, stronę internetową, klip wideo), możesz chronić swoją własność intelektualną, tak aby ludzie nie korzystali z niej bez Twojej zgody.

Dzień

11

## Zaprojektuj nowy przedmiot do uprawiania ulubionego sportu

Sport: .....

Sprzęt lub ubranie, które chciałbyś udoskonalić: .....

Czy Twoja poprawka dotyczy bezpieczeństwa czy skuteczności?.....

Dlaczego nowy wzór jest istotny?.....

**Naszkcuj swój wzór i podpisz udoskonalenia.**

**Pokaż wzór koledze/koleżance i opowiedz o nim.**

**Czy uważasz, że wzór kolegi/koleżanki jest nowy?**

**Dlaczego? Dlaczego nie?**

**WSKA-  
ZÓWKA**

Możesz zarejestrować nowy wzór, jeżeli ma on nowy kształt lub wzorec lub jeżeli do jego wytworzenia użyto nowej techniki. Jeżeli chcesz zarejestrować wzór, uczynić to przed pokazaniem go innym osobom.

Dzień

12

## Stwórz znak towarowy dla przedmiotu do uprawiania sportu

Wymyśl nazwę swojego nowego przedmiotu do uprawiania sportu: .....

Jaki komunikat chcesz przekazać klientom? .....

Zorganizuj burzę mózgów dotyczącą kolorów, kształtów i wyrażeń do wykorzystania w Twoim znaku towarowym.

### Naszkić znak towarowy

*Burza mózgów*

Pokaż swój znak towarowy koledze/koleżance i poproś o sugestie, jak go poprawić.

Naszkić go ponownie.

*Sugestie*

**WSKA-  
ZÓWKA**

Znak towarowy pomaga sprzedać produkt. Umożliwia odróżnienie towarów jednego sprzedawcy od towarów innego i pomaga ludziom rozpoznawać produkty. Dobry znak towarowy powinien być łatwy do zapamiętania.

Dzień  
13

# Wymyśl hasło i stwórz reklamę swojego przedmiotu do uprawiania sportu

HASŁO

Stwórz krótką reklamę filmową z wykorzystaniem swojego hasła.

Otoczenie: .....

Postacie: .....

Naszkiuj sceny.

Scena .....	Czas trwania .....	Scena .....	Czas trwania .....	Scena .....	Czas trwania .....
<i>Notatki</i>		<i>Notatki</i>		<i>Notatki</i>	
Scena .....	Czas trwania .....	Scena .....	Czas trwania .....	Scena .....	Czas trwania .....
<i>Notatki</i>		<i>Notatki</i>		<i>Notatki</i>	

**WSKA-  
ZÓWKA**

Dobre hasło powinno być krótkie i powinno skupiać się na cechach wyróżniających Twój przedmiot. Słowa należą do najmocniejszych rzeczy, które mamy.

Dzień

14

## Zaprojektuj tort na swoje urodziny



Nazwa: .....

Kolor: .....

Kształt: .....

Dekoracje: .....

Składniki:

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

Naszkiuj tort.

**WSKA-  
ZÓWKA**

Jest wiele różnych sposobów na kreatywność.



Dzień

15

## Napisz scenariusz sceny w sztuce lub w filmie

1. Pomyśl o śmiesznym zdarzeniu, które cię spotkało.
2. Zamknij oczy i odegraj tę scenę w myślach.
3. Otwórz dokument na swoim komputerze. Na górze napisz tytuł.
4. Kto uczestniczył w scenie? Po lewej stronie napisz ich imiona.
5. Napisz wstępną wersję dialogu. Przeczytaj go na głos i popraw go. Zrób to 10 razy!

Wydrukuj ostateczny scenariusz i wklej go tutaj.

© .....

Czy chcesz odegrać swoją scenę w klasie? Dlaczego? Dlaczego nie?

.....  
Czy zgodził(a)byś się na odegranie i sfilmowanie sceny przez inną klasę? Dlaczego? Dlaczego nie?

**WSKA-  
ZÓWKA**

Sztuki, filmy i klipy wideo podlegają ochronie na podstawie **praw autorskich**. Musisz zwrócić się o zgodę na ich użycie w szkole lub w domu.

Dzień  
16

## Stwórz zarys nowej gry wideo

Rodzaj gry: .....

Gdzie się rozgrywa akcja? .....

Jakie są różne poziomy? (*pomieszczenia*) .....

.....

Kto lub co w niej uczestniczy? (*obiekty*) .....

.....

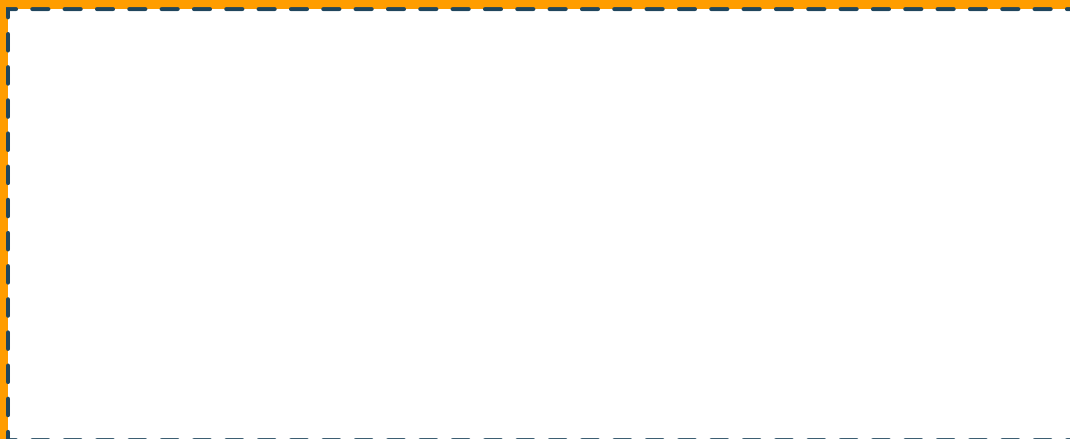
Zasady: .....

.....

Zdobywanie punktów: ..... Utrata punktów: .....

.....

Narysuj  
„pomieszczenie”  
z początku gry.



Przedstaw swój pomysł na grę koledze/koleżance.

Czy jest oryginalna? Czy można się przy niej dobrze bawić? Jak mógłbyś ją ulepszyć?

**Aby wykorzystać swoje pomysły na stworzenie gry komputerowej, musisz rozpocząć kodowanie.**

**WSKA-  
ZÓWKA**

Gry wideo łączą w sobie kreatywność i technologię. Podlegają ochronie na podstawie **praw autorskich, znaków towarowych i patentów**. Miliony osób na całym świecie tworzą gry wideo dzięki pieniądзом zarobionym z takich praw własności intelektualnych.

## Zaprojektuj okładkę albumu

Wybierz swój ulubiony album. Posłuchaj go, obejrzyj okładkę i wypełnij tabelę.

	Album autorstwa .....	Mój album
Nazwa		
Kolor		
Słowa		
Obrazy		
Opis		

Stwórz okładkę albumu.  
Wydrukuj ją i wklej tutaj.



Czy używałeś materiałów objętych prawami autorskimi, gdy tworzyłeś tę okładkę albumu?.....  
Co? .....

Dzień  
18

## Napisz rodzinną minisagę

1. Pomyśl o historii, którą opowiedział(a) Ci rodzic, dziadek lub babcia.
2. Otwórz dokument i naszkicuj historię.
3. Dokładnie ją przeczytaj i popraw.
4. Policz słowa oraz dodaj lub odejmij słowa, aby historia miała dokładnie 50 słów.
5. Wpisz tytuł.

**Minisaga jest opowiadaniem zawierającym dokładnie 50 słów. Tytuł może mieć maksymalnie 15 znaków.**

Wydrukuj i wklej swoją minisagę tutaj.

Czy prawa autorskie należą do Ciebie czy do osoby, która opowiedziała Ci tę historię?

© .....

**WSKA-  
ZÓWKA**

Tworzenie prac artystycznych jest ciężką i czasochłonną pracą.  
Redakcja jest ważną częścią twórczego pisania.

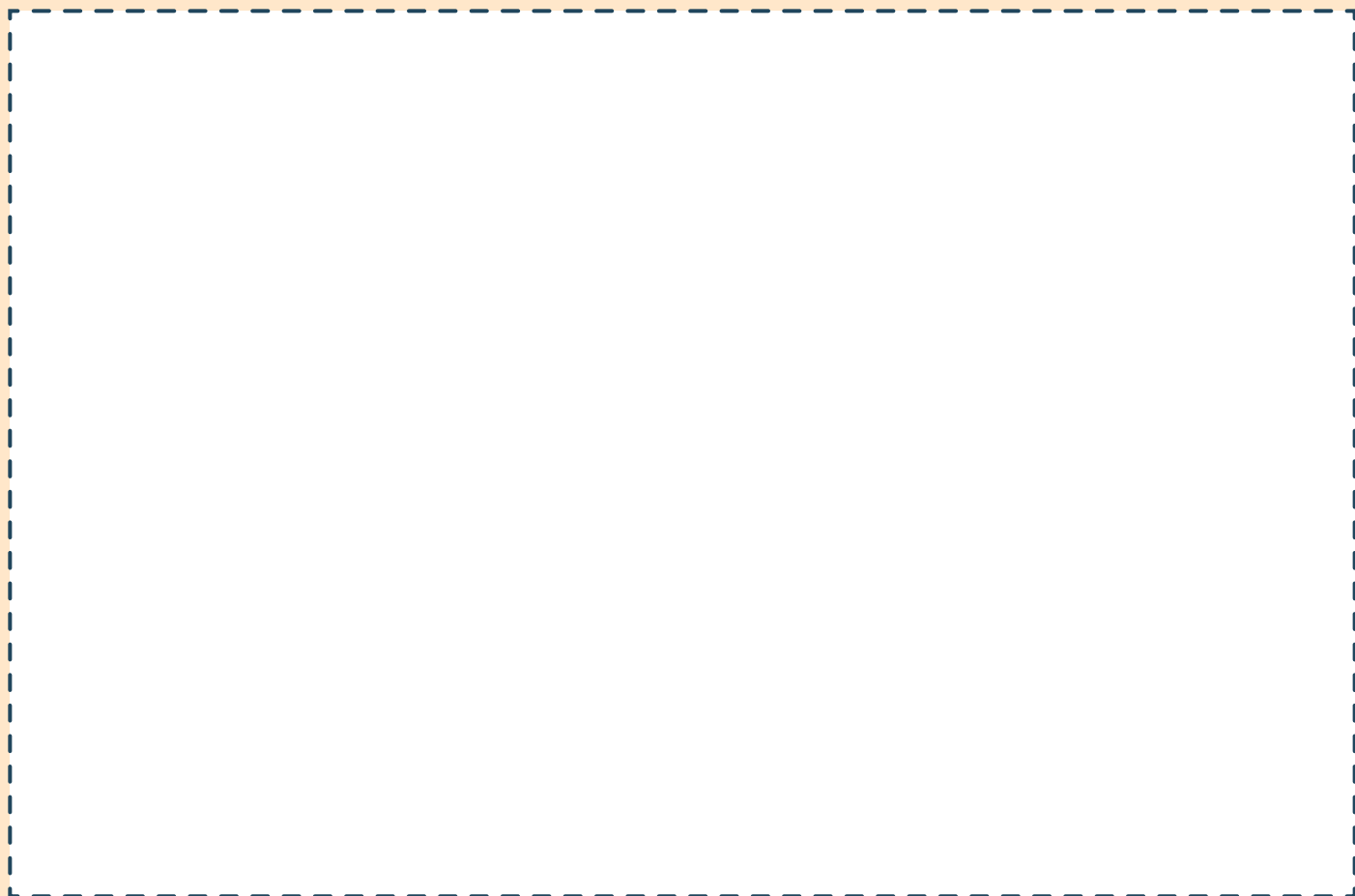
Dzień

19

## Napisz i zilustruj wiersz

1. Jaki jest dziś dzień tygodnia? Pomyśl o tym, jak się czujesz.
2. Wybierz kolor i napisz litery po lewej stronie pola na wpis.
3. Każdą linię wiersza zaczynaj od liter po lewej stronie.
4. W każdej linii napisz jeden pomysł zawiązany z tym dniem. Używaj ołówka.
5. Czytaj wiersz na głos i poprawiaj go kilka razy.
6. Dokładnie przyjrzyj się literom i dodaj obrazy.

W wierszu akrostatycznym pierwsze litery każdej linii tworzą słowo (czytane pionowo w dół).



© .....

**WSKA-  
ZÓWKA**

Zacznij od prostego słowa lub pomysłu, aby uruchomić swoją kreatywność.

Dzień  
20

## Zainspiruj się przyrodą przy projektowaniu modnych ubrań

1. Wybierz zwierzę, roślinę lub owada, które według Ciebie są piękne lub interesujące.
2. Naszkicuj te elementy:
3. Użyj tych elementów jako inspiracji dla projektu.

*kolory*

*wzory*

*kształty*

*formy*

*tekstura*

Staranna obserwacja przyrody może sprzyjać tworzeniu nowych wynalazków i produktów. Wielu współczesnych naukowców i inżynierów stosuje biomimikrę przy tworzeniu swoich projektów i wynalazków.

**WSKA-  
ZÓWKA**

Wzory tkanin oraz kształt i wygląd ubrań można zarejestrować jako **wzory**.

Dzień

21

## Tworzenie na przyszłość

Aby coś odkryć, wynalazcy najpierw rozpoznają problem, następnie obmyślają twórcze sposoby rozwiązania go i ciężko pracują, aby urzeczywistnić swoje pomysły.

Opisz trzy światowe problemy, które Cię niepokoją.

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.

Pracuj z przyjaciółmi. Przeprowadź burzę mózgów dotyczącą rozwiązań.

Czy możesz dopracować którykolwiek ze swoich pomysłów?

**WSKA-  
ZÓWKA**

Wynalazki poprawiają życie i dlatego musimy zachęcać osoby do odkrywania nowych rzeczy. **Patenty** zachęcają wynalazców do ciągłego odkrywania rzeczy, ponieważ one powstrzymują ludzi przed kradzieżą wynalazków.









**GRATULACJE  
Z OKAZJI  
PRZYJĘCIA  
NAWYKUKREA-  
TYWNOŚCI**

Które ćwiczenia sprawiały Ci najwięcej przyjemności? Dlaczego?

Który pomysł jest Twoim zdaniem najlepszy w dzienniku? Dlaczego?

Jak utrzymasz swój nawyk kreatywności po ukończeniu dziennika?  
(Na przykład możesz kupić szkicownik, zapisać się do klubu kodowania lub rozpocząć własny blog itp.)

Uzyskaj swoje świadectwo ukończenia tutaj



Świadectwo ukończenia

# Dziennika kreatywności

Imię i nazwisko .....

Klasa .....

ukończyła z powodzeniem 21-dniowy Dziennik kreatywności  
dnia .....(data)

Podpis i poświadczenie

..... lub .....

Nauczyciel

Rodzic

**Dodatkowe informacje i linki:**

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

<https://ideaspowered.eu/en>

Dodatkowe informacje można uzyskać, kontaktując się z:

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