

**Daugiau informacijos ir nuorodos:**

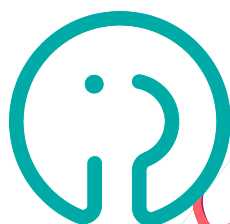
<https://euiipo.europa.eu/ohimportal/es/home>

<http://www.ideaspowered.eu/en/ip-basics>

<https://euiipo.europa.eu/knowledge/course/view.php?id=1738>

Norėdami gauti daugiau informacijos, kreipkitės adresu

IPinEducation@euiipo.europa.eu  
Justyna Petsch - Caroline Hetterschijt



ideas  
powered



# 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. Užpildyk šį dienoraštį per 21 dieną ir išsiugdyk kūrybiškumo įpročius.

Atlikęs visas dienoraštyje pateiktas užduotis, savo mokytojo arba vieno iš tėvų paprašyk pasirašyti paskutiniame puslapyje esantį pažymėjimą ir gauk savo įvertinimą.

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 juose 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 priklijuok rėmelyje. 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 Polaroid-style photo frame with a yellow banner at the top and a dashed border.

Blank Polaroid-style photo frame with a yellow banner at the top and a dashed border.

© .....

© .....

### PATARIMAS

**Autorių teisės** reiškia tai, kad jeigu tu nufotografavai nuotrauką, ji priklauso tau. Norėdamas naudoti kitų žmonių darytas nuotraukas, turi gauti leidimą.

diena

3

## Sukurk originalų darbą, susijusį su **VAKAR DIENA**

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.

Pasinaudok užrašais ir sukurk originalų darbą. 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

## Pripildyk širdį viskuo, kas tau patinka

Išreikšk savo jausmus naudodamas įvairias spalvas ir šriftus.

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

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



### PAGALVOK!

Kaip jaustumėsi,  
jeigu mokytoja neatsiklaususi  
šį darbą paskelbtų  
mokyklos svetainėje?

#### PATARIMAS

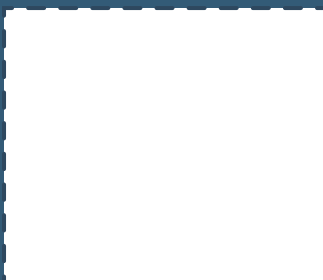
Mokykla be tavo leidimo negali skelbti arba kopijuoti tavo darbų.

diena

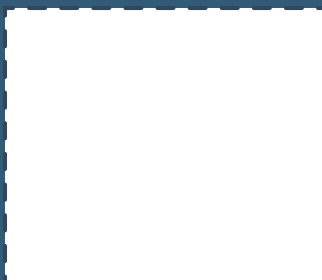
5

## Sukurk tave pristatantį logotipą

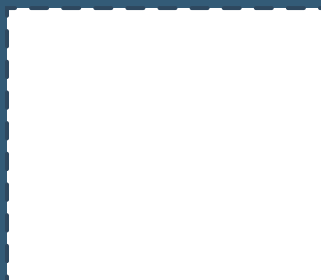
Ant netoliese esančių daiktų surask tris tau patinkančius logotipus. Perpiešk juos.



*Logotipas = piešinys*



*Logotipas = žodis*



*Logotipas = žodis + dizainas*



Ką savo logotipu norėtum pranešti apie save? Pasižymėk:

Sukurk savo logotipą:

### PATARIMAS

Logotipas – tai įmonę pristatantis piešinys, nuotrauka arba simbolis. Logotipas įdomiai atrodo ir perteikia informaciją 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? Pasižymėk.

### PATARIMAS

Gali užregistruoti® logotipą kaip **prekių ženklą**. Prekių ženklas taip pat gali būti produkto spalva, garsas arba jo išvaizda.

# 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? Užrašyk juos pagal svarbą:

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

Nupiešk juos plane.

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

**Mano** .....

**Mano draugo** .....

**PATARIMAS**

Piešdamas gali išreikšti savo kūrybiškumą. Mažoje erdvėje gali padaryti didelių pakeitimų.

diena

8

## Sugalvok naują išradimą namams

Kokio namų ruošos darbo labai nemėgsti?

.....

Kodėl jo nemėgsti?

.....

Kuo galėtų padėti 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 naudingą išradimu. Išradėjams reikia atlyginti už visą laiką ir pinigus, kuriuos jie skyrė įgyvendindami savo idėjas. Todėl jie gali užpatentuoti savo išradimus.**

Ar tavo išradimas atitinka tris patentų reikalavimus?

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

**PATARIMAS**

Patentuojami tik nauji, kūrybingi ir pramonėje pritaikomi išradimai.

diena

9

## Sukurk programėlę, kurią galėtum naudoti mokykloje

**KAM** ji skirta? (amžius) .....

**KODĖL?** Kokia šios programėlės paskirtis?.....

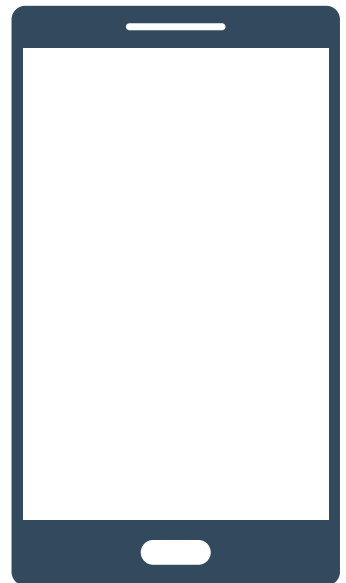
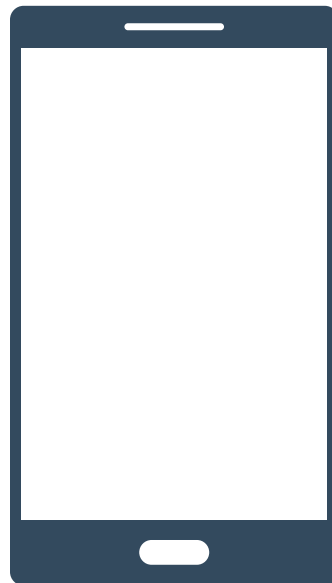
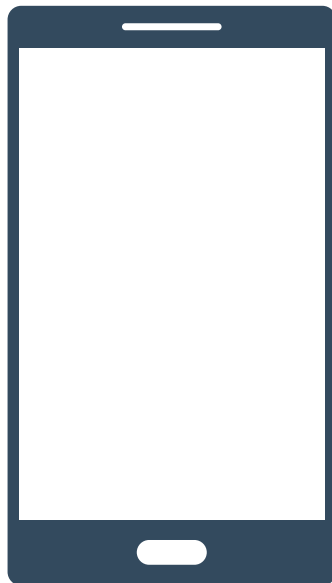
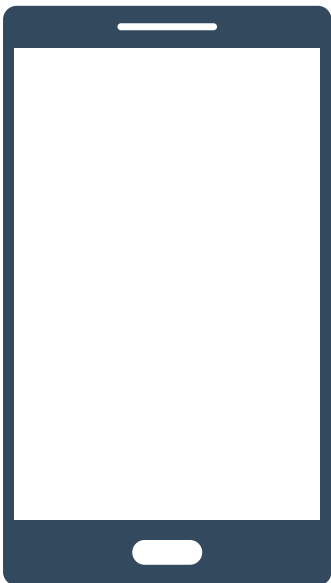
**KOKIA** ji? Trumpai aprašyk jos funkcijas. ....

**KAIP** ji veikia?

fotoaparatas  braukimas  rašymas  valdymas balsu  GPS

pakreipimas  kita .....

**KAIP** ji atrodys? Sukurk savo programėlę ant ekranų:



### NEKOPIJUOK!

Daugelis „naujų“ programėlių – mūsų jau naudojamų sumanymų variacijos. Būk originalus! Pasistenk nekopijuoti šiuo metu populiarios idėjos.

**Pasirašyk:**

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

**PATARIMAS**

Prisimink, kad negali apsaugoti idėjos! Jeigu turi puikią idėją programėlei, pradėk koduoti ir kodą išsaugok kompiuteryje. Tada jį galima apsaugoti naudojantis **autorių teisėmis**.

diena

10

## Paprašyk draugo parašyti tinklaraščio įrašą pavadinimu „Šiuo metu“

Tavo draugas turėtų parašyti tinklaraščio įrašą apie šiuos dalykus.

Norėdamas perteikti savo jausmus ir mintis, 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 padaryti įrašo kopiją ir parodyti ją klasės draugams.

### PATARIMAS

Jeigu internete pateiki medžiagą (pvz., tinklaraštį, svetainę, vaizdo įrašą), gali apsaugoti savo intelektinę nuosavybę, kad žmonės nenaudotų jos prieš tai neatsiklausę.

diena

11

## Sukurk naują sporto prekę savo mėgstamai sporto šakai

Sporto šaka: .....

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

Ar tavo patobulinimai susiję su saugumu arba rezultatais? .....

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 sukurtas naudojant naują būdą. Jeigu nori užregistruoti savo dizainą, padaryk tai prieš parodydamas jį kitiems.

diena

12

## Sukurk prekių ženklą savo sporto prekei

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 padeda reklamuoti produktą. Jis padeda žmonėms atskirti vieno pardavėjo prekes nuo kito ir atpažinti produktą. Geras prekių ženklas turėtų būti įsimintinas.

diena

13

## Sugalvok šūkį ir sukurk savo sporto prekės reklamą

### ŠŪKIS

Sukurk trumpą vaizdo reklamą ir panaudok savo šūkį.

Situacija: .....

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 ir jame turėtų būti pabrėžiama tai, kuo tavo prekė skiriasi nuo kitų. Žodžiai – vienas iš galingiausių mūsų turimų dalykų.



diena

14

## Sukurk savo gimtadienio tortą



Pavadinimas: .....

Spalva: .....

Forma: .....

Papuošimai: .....

Sudedamosios dalys:

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

Nupiešk savo tortą.

**PATARIMAS**

Gali išreikšti savo kūrybiškumą labai įvairiai!

diena

15

## Parašyk scenarijų vaidinimo arba filmo scenai

1. Pagalvok apie juokingą nutikimą.
2. Užsimerk ir įsivaizduok, kas įvyko.
3. Atsidaryk dokumentą kompiuteryje. Viršuje užrašyk pavadinimą.
4. Kas dalyvavo nutikime? Kairėje užrašyk asmenų vardus.
5. Užrašyk dialogą. Garsiai perskaityk ir pataisyk. Daryk taip 10 kartų!

Atsispausdink galutinį scenarijų ir priklijuok jį čia.

© .....

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

Ar duotum leidimą kitai klasei suvaidinti ir nufilmuoti šią sceną? Kodėl? Kodėl ne?

**PATARIMAS**

Vaidinimai, filmai ir vaizdo įrašai saugomi **autorių teisių**. Norėdamas naudoti juos mokykloje ar namuose, turi paprašyti leidimo.

diena

16

## Sukurk naujo vaizdo žaidimo planą

Žaidimo tipas: .....

Kur jis vyksta? .....

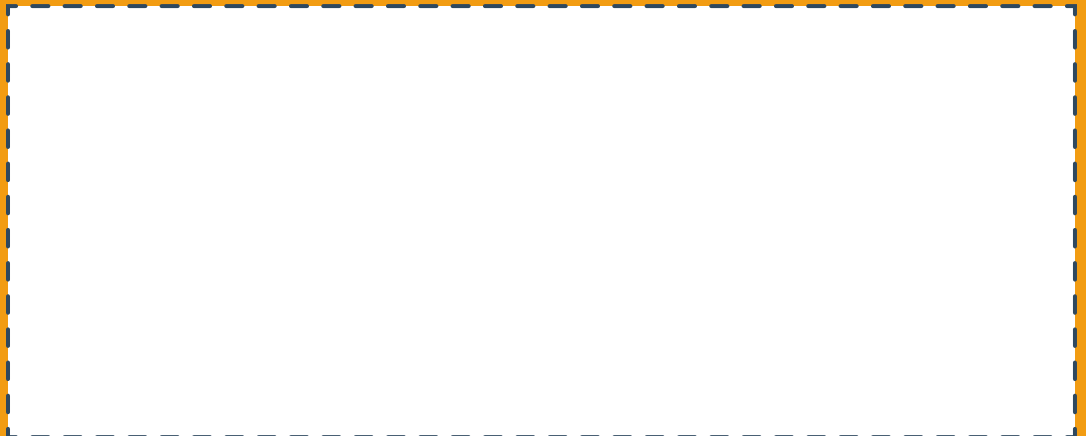
Kur yra skirtingi lygmenys? (*kambariai*) .....

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

Taisyklės: .....

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

Nupiešk „kambarių“ žaidimo pradžioje.



Papasakok apie savo idėją draugui.

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

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

### PATARIMAS

Vaizdo žaidimai sujungia kūrybiškumą ir technologijas. Jie saugomi **autoriaus teisių, prekių ženklų ir patentų**. Milijonai žmonių visame pasaulyje gali kurti vaizdo žaidimus dėl pinigų, kurie buvo uždirbti dėl šių intelektualinės 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 medžiaga? .....

Kokia? .....

**PATARIMAS**

**Autorių teisėmis** apsaugomos dainos ir muzika. Jomis taip pat gali būti apsaugomi albumų viršeliai.

diena

18

## Parašyk labai trumpą apsakymą apie šeimos istoriją

1. Pagalvok apie 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?

© .....

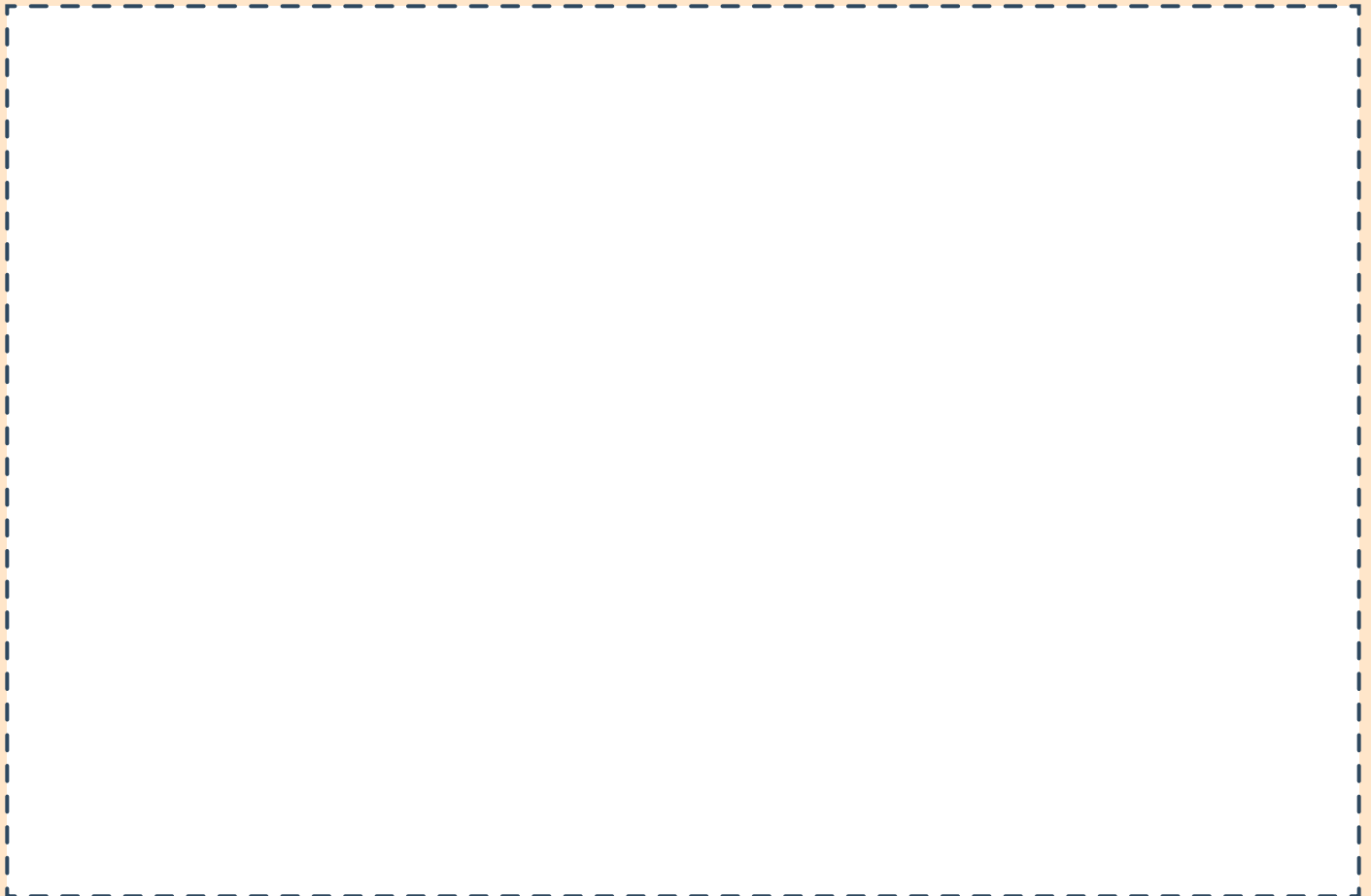
**PATARIMAS**

Norint sukurti meno kūrinį, reikia sunkiai ir ilgai dirbti.  
Kūrybiniam rašymui labai svarbus redagavimas.

## 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).**



diena  
20

## Pasisemk įkvėpimo iš gamtos ir sukurk mados dizainą

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 iškelia problemą, tada galvoja, kaip kūrybiškai ją išspręsti, ir sunkiai dirba, kad įgyvendintų savo idėjas.

Užrašyk tris pasaulio problemas, kurios tau kelia nerimą.

1

2

3

The image shows three pairs of interlocking puzzle pieces arranged vertically. Each pair consists of two white puzzle pieces with dashed black outlines. 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 puzzle pieces are intended for the user to write down three world problems that cause them concern.

Dirbk su keliais draugais. Sugalvokite, kaip galima išspręsti problemas.

Ar galite įgyvendinti kurią nors idėją?

### PATARIMAS

Išradimai padeda pagerinti gyvenimą, todėl žmones reikia skatinti išradinėti. **Patentais** išradėjai skatinami išradinėti, nes dėl patentų žmonės nebegali pasisavinti jų išradimų.









SVEIKINAME  
TAVE  
IŠSIUGDŽIUS  
**KŪRYBIŠKUMO**  
ĮPROČIUS

Kuri veikla tau patiko labiausiai? Kodėl?

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

Kaip palaikysi savo kūrybiškumo įpročius baigęs rašyti dienoraštį?  
(Pvz., galėtum įsigyti piešimo sąsiuvinį, pradėti lankyti kodavimo būrelį arba pradėti rašyti tinklaraštį ir pan.)

**Užpildyk ir atsiųsk mums šį pažymėjimą,  
jei nori laimėti prizą.**



**Baigimo pažymėjimas**

## **Kūrybiškumo dienoraštis**

*Vardas .....*

*Klasė .....*

*sėkmingai užpildžiusiam (-iai) 21 dienos kūrybiškumo  
dienoraštį ..... (data)*

Pasirašė ir patvirtino

.....

Mokytojas

.....

Tėvai

**Siųsti:**

IPinEducation@eupo.europa.eu

Justyna Petsch - Caroline Hetterschijt