

ideas  
powered



# 21 GIORNI

PER UNA VITA PIÙ CREATIVA

*- Aiutiamo gli alunni a dare valore alla creatività -*



**EUIPO**

UFFICIO DELL'UNIONE EUROPEA  
PER LA PROPRIETÀ INTELLETTUALE



«Ogni bambino è un'artista. Il problema è poi come rimanere un'artista quando si cresce.»

Pablo Picasso

«La creatività è l'intelligenza che si diverte.»

Albert Einstein

«Solo perché una cosa non fa ciò che tu ti aspetti, non significa che sia inutile.»

Thomas Alva Edison

«La creatività nasce dal conflitto tra le idee.»

Donatella Versace

«Non si può esaurire la creatività. Più ne usi, più ne hai.»

Maya Angelou

«C'è chi vede le cose come sono e dice: "Perché?" Io invece sogno cose mai viste e dico: "Perché no?"».

George Bernard Shaw

«La creatività non è altro che connettere le cose.»

Steve Jobs



Nel mondo di oggi, creatività e innovazione sono importanti in ogni ambito della nostra vita. Completa questo diario nei prossimi 21 giorni per creare un'abitudine alla creatività.

Una volta completate tutte le attività nel tuo diario, chiedi al tuo insegnante e a uno dei tuoi genitori di firmare il certificato sull'ultima pagina e ritira il tuo premio.

# Disegna una T-shirt che vorresti indossare a scuola

## Pensa alla tua T-shirt preferita:

Di che colore è?

.....

Cosa c'è scritto sopra?

.....

Che immagine raffigura?

.....

## Prendi appunti sul tuo disegno:

Cosa desideri che rappresenti?

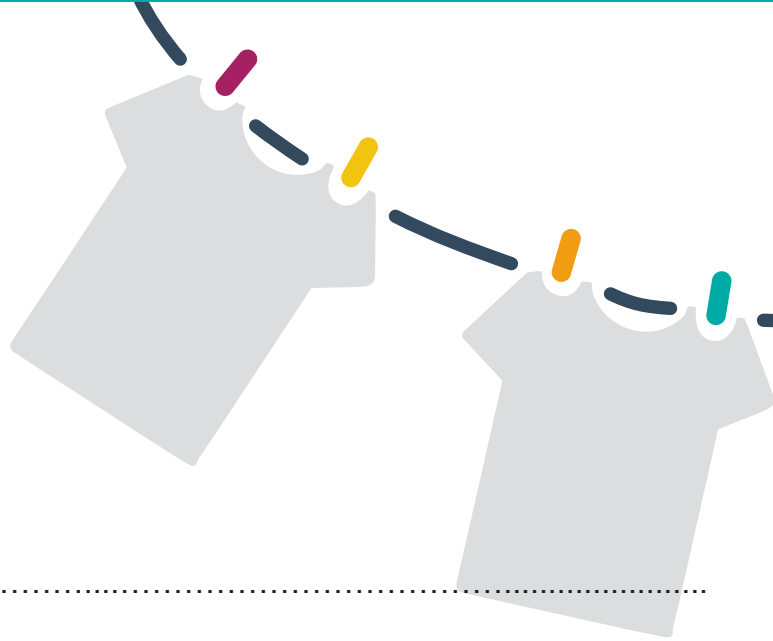
.....

Che parole userai?

.....

Che immagine userai?

.....



Disegno originale di .....



Puoi proteggere i tuoi disegni originali con gli strumenti di proprietà intellettuale.

# Stampa due foto che ti piacciono

1. Scegli una foto che hai scattato dal tuo telefono.
2. Stampala e incollala in una cornice. Scrivi un titolo.
3. Scrivi il tuo nome sotto la foto.
4. Chiedi a un amico o a un'amica di stampare una foto dal suo telefono.
5. Incollala nell'altra cornice e scrivi un titolo per questa foto.
6. Scrivi il nome del tuo amico o della tua amica sotto la foto.



Yellow banner at the top of the left frame.

Large dashed rectangular area for the photo and text.

Yellow banner at the top of the right frame.

Large dashed rectangular area for the photo and text.

© .....

© .....

Giorno

3

## Crea un'opera originale legata a **IERI**

Pensa a qualcosa di **davvero positivo** o **davvero negativo** che ti è accaduto ieri. Chiudi gli occhi e immagina che stia accadendo di nuovo.

**Cosa vedi?** .....

**Cosa senti?** .....

**Come ti senti?** .....

Prendi appunti sotto forma di parole o immagini.

Usa i tuoi appunti per creare un lavoro originale. Può trattarsi di:

- un disegno
- una storia
- una poesia
- una canzone
- un cartone animato
- un video

© .....

Ecco la mia creazione originale!

**SUGGERIMENTO**

Non puoi proteggere le idee. Puoi proteggere il modo cui sono espresse sotto forma di opere d'arte, storie, poesie, canzoni, film, videogiochi, software, ecc. attraverso il **copyright**.

Giorno

4

## Riempi il cuore con cose che ami

Usa colori e font per comunicare i tuoi sentimenti.

Usa:

- parole, espressioni, frasi
- immagini
- simboli

Inserisci:

- persone, luoghi, animali, oggetti, cose che possiedi
- musica, film, libri, giochi
- attività



### **PENSA!**

Come ti sentiresti se il tuo insegnante pubblicasse il tuo lavoro sul sito web della scuola senza chiederti il permesso?

**SUGGERIMENTO**

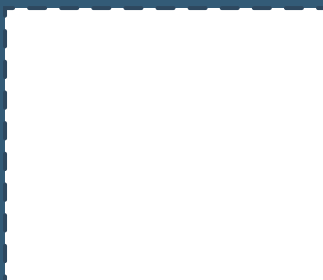
La tua scuola non può pubblicare o riprodurre il tuo lavoro senza il tuo permesso.

Giorno

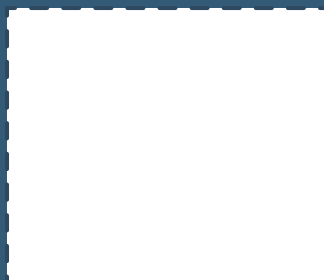
5

## Disegna un logo che ti rappresenti

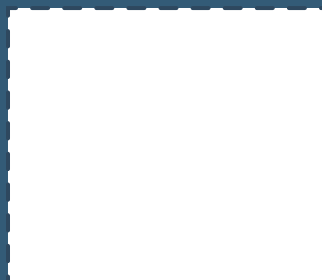
Trova tre loghi che ti piacciono su cose attorno a te. Copia i loghi.



*Logo = un disegno*



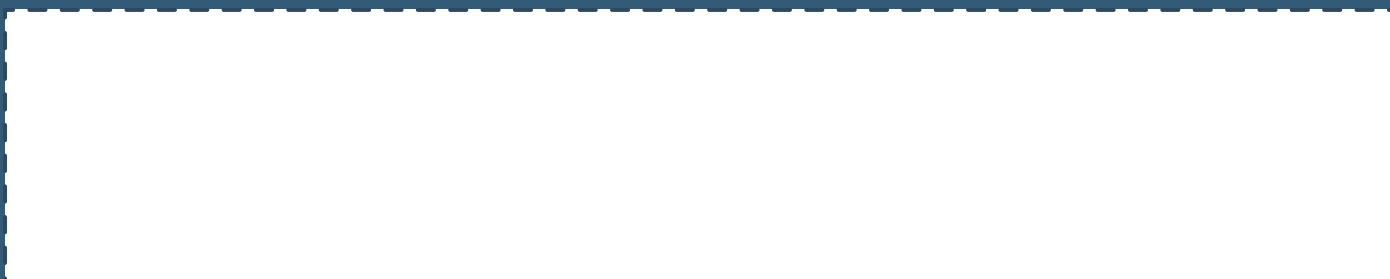
*Logo = una parola*



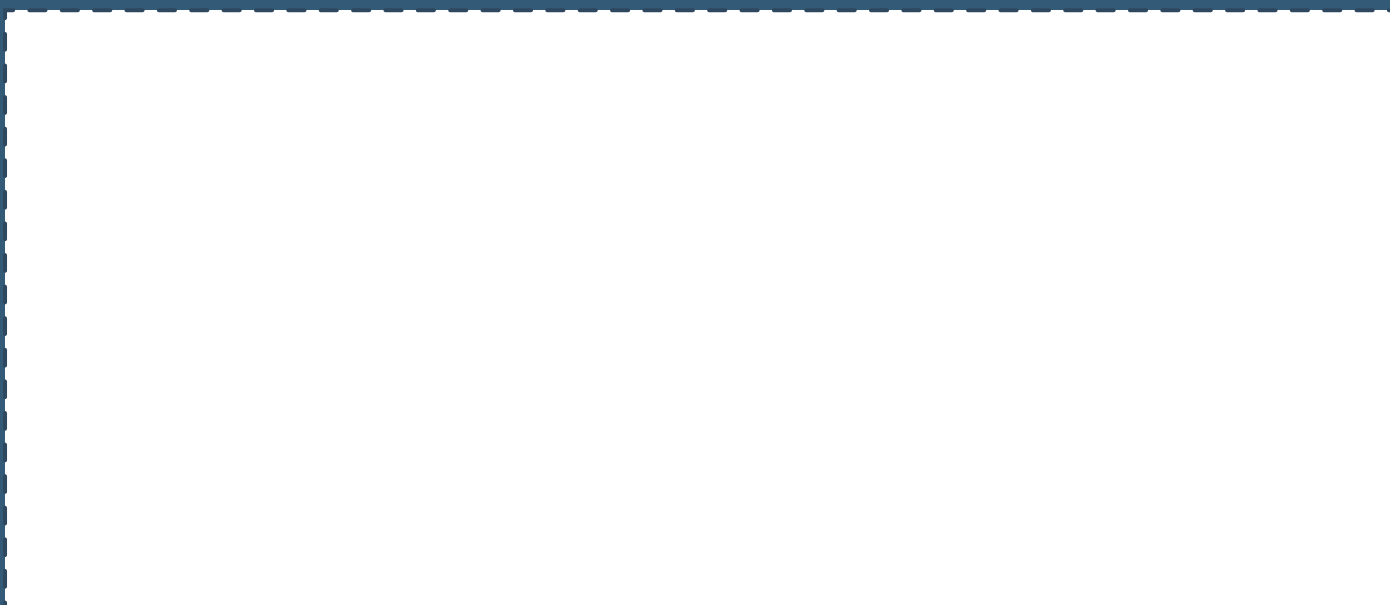
*Logo = parola + disegno*



Cosa desideri comunicare di te nel tuo logo? Prendi appunti:



Disegna il tuo logo:



SUGGERIMENTO

Un logo è un disegno, un'immagine o un simbolo che rappresenta un'azienda. Ha un aspetto interessante e riesce a comunicare più velocemente rispetto alle parole.

Giorno

6

## Usa un marchio per lasciare il tuo marchio

I marchi sono ovunque attorno a noi. Guarda all'interno della tua cucina e stila un elenco di marchi di prodotti alimentari. Cerca i simboli dei marchi registrati.



Copia o incolla il marchio di un prodotto alimentare qui. Come potresti migliorarlo? Prendi appunti.

SUGGERIMENTO

Puoi registrare® un logo come **marchio**. Un marchio può essere anche un colore, un suono e l'aspetto di un prodotto.



# Disegna la tua stanza da letto ideale

Misura la tua stanza da letto e disegnane il contorno sulla carta a quadretti.

Quali oggetti sono essenziali nella tua stanza?

.....

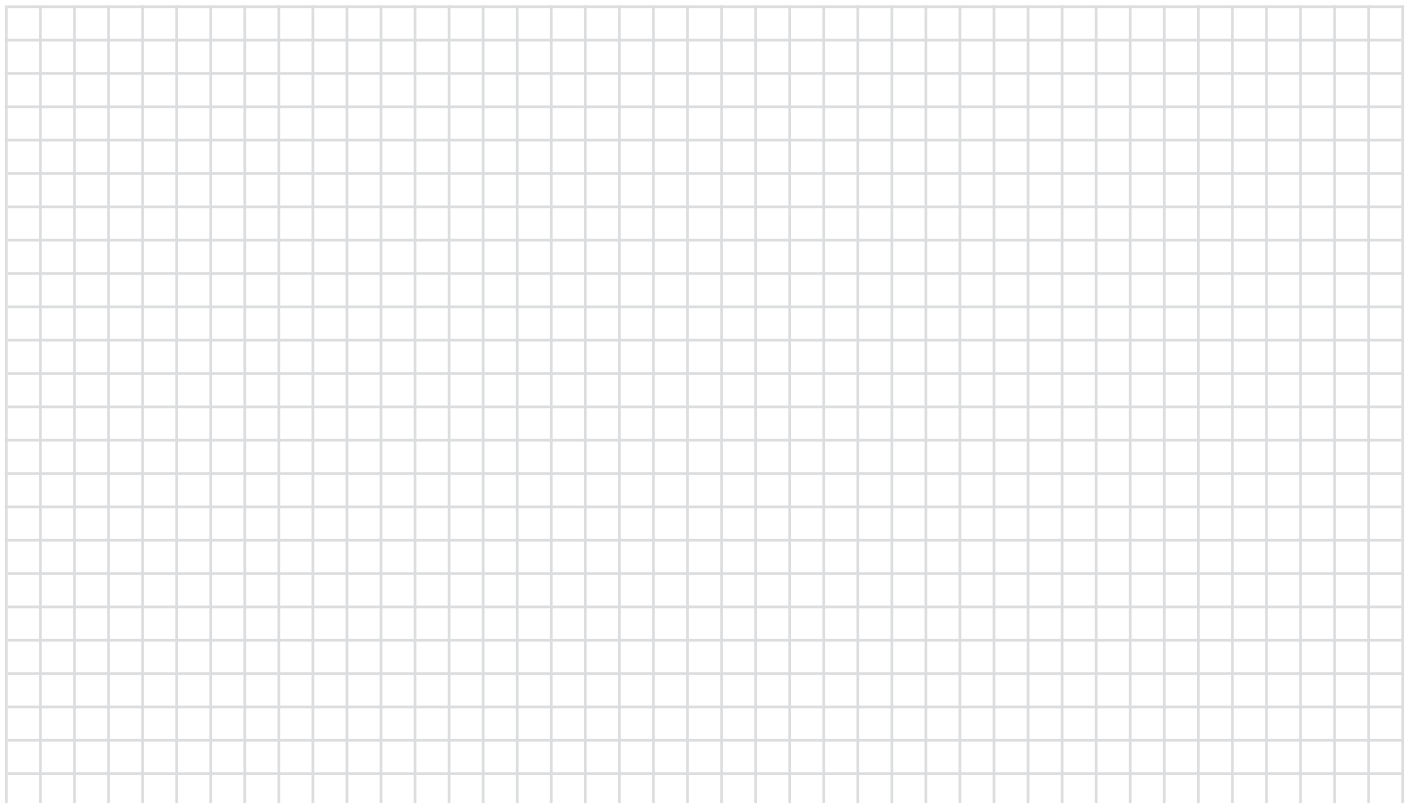
Come puoi modificarne la forma per renderli migliori per te?

Qual è il miglior posto in cui puoi metterli? Disegnali sulla carta.

Quali oggetti desideri avere nella tua stanza? Elencali in ordine di importanza:

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

Disegnali sulla carta.



Confronta i tuoi disegni con quelli di un amico o un'amica. Cosa racconta di te la tua stanza da letto ideale?

**La mia stanza** .....

**La stanza del mio amico o della mia amica** .....

SUGGERIMENTO

I disegni sono un'espressione della tua creatività. Puoi avere un grosso impatto anche in un ambiente piccolo.

Giorno

8

## Pensa a una nuova invenzione domestica

Quale lavoro domestico odi davvero?

.....


Cosa non ti piace di questo lavoro?

.....

Quali soluzioni fornirebbe un'invenzione?

.....

**Disegna e dai un nome alla tua invenzione.**



**A volte basta un attimo di ispirazione per sviluppare un'idea grandiosa, ma occorre tanta sperimentazione per tramutare quell'idea in un'invenzione utile. Gli inventori devono essere ricompensati per tutto il tempo e il denaro che hanno impiegato a sviluppare le loro idee. Ecco perché possono brevettare le loro invenzioni.**

La tua invenzione soddisfa i tre requisiti di un brevetto?

- È davvero nuova? .....
- È innovativa? .....
- Può essere realizzata e usata? .....

SUGGERIMENTO

I brevetti sono rilasciati soltanto per invenzioni nuove, innovative e applicabili industrialmente.

# Inventa un'app da usare a scuola

A **CHI** è destinata? (età) .....

**PERCHÉ?** Qual è lo scopo della app? .....

**COSA?** Scrivi una breve descrizione di cosa fa: .....

.....

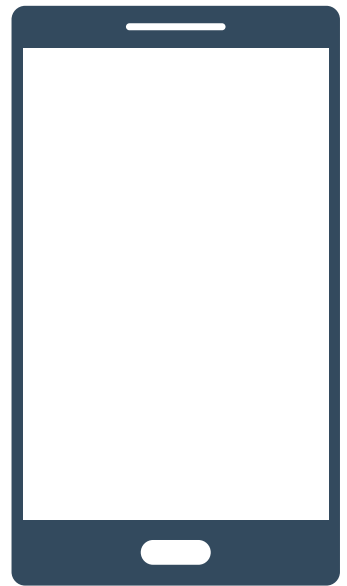
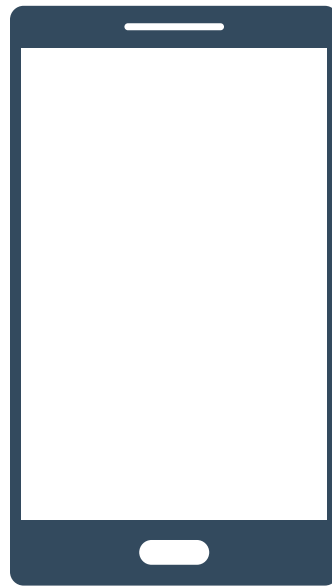
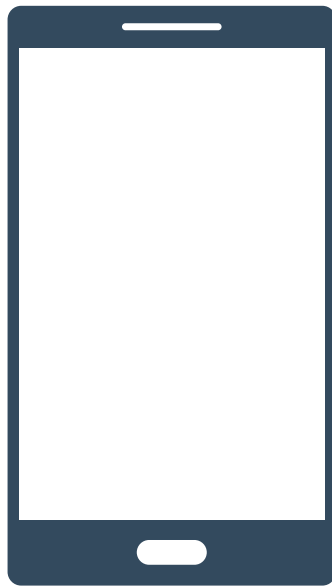
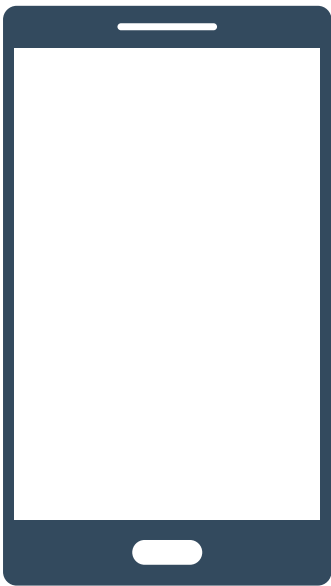
.....

**COME** funziona?

fa foto  serve per far scorrere lo schermo  inserisce caratteri  serve per il controllo vocale

funge da GPS  inclina  altro .....

**CHE** aspetto avrà? Disegna la tua app sugli schermi:



## NON COPIARE!

Molte «nuove» app sono variazioni di idee che già utilizziamo.

Sii il più originale possibile. Cerca di non copiare un'idea che al momento è di moda.

Firma:

Certifico che questa app è una mia idea originale! .....

SUGGERIMENTO

Ricorda che non è possibile proteggere le idee! Se hai un'idea davvero grandiosa per un'app, inizia a codificarla e salvala sul tuo computer. Allora può essere protetta dal **copyright**.

Giorno

10

## Chiedi a un amico o a un'amica di creare un post di blog «ora»

Il tuo amico o la tua amica dovrebbe scrivere un blog con queste intestazioni.

Può usare colori e immagini per comunicare sentimenti e idee.

«Ora»

- indossare
- sentire
- aver bisogno di

- ascoltare
- guardare
- volere

- tempo
- pensare
- sperare

Stampala e incollala qui.

Scrivi il nome del tuo amico o della tua amica e l'anno.

© .....

Chiedi al tuo amico o alla tua amica di farne una copia e mostrala in classe.

SUGGERIMENTO

Se crei materiale in Internet (ad esempio, un blog, un sito web, un videoclip), puoi proteggere la tua proprietà intellettuale affinché nessuno lo utilizzi senza il tuo permesso.

Giorno

11

## Disegna un nuovo oggetto per uno sport che ti piace

Sport: .....

Attrezzatura o capo d'abbigliamento che desideri migliorare: .....

Si tratta di un miglioramento alla sicurezza o alle prestazioni? .....

Perché un nuovo disegno è importante? .....

**Realizza il tuo disegno e indica i miglioramenti che apporta.**

**Mostra il tuo disegno a un amico o a un'amica e parlane.**

**Pensi che il disegno del tuo amico o della tua amica sia nuovo?**

**Perché? Perché no?**

**SUGGERIMENTO**

Puoi registrare un nuovo disegno se hai una nuova forma o un nuovo modello o se è stato realizzato con una nuova tecnica. Se desideri registrare un disegno, fallo prima di mostrarlo ad altre persone.

Giorno

12

## Crea un marchio per il tuo articolo sportivo

Pensa a un nome per il tuo nuovo oggetto sportivo: .....

Che messaggio vuoi trasmettere ai clienti? .....

Fa esercizio di brainstorming con colori, forme ed espressioni da usare per il tuo marchio.

### Disegna un marchio

*Brainstorming*

--	--

**Mostra il tuo marchio a un amico o un'amica e chiedigli suggerimenti su come migliorarlo. Disegnalo di nuovo.**

*Suggerimenti*

--	--

SUGGERIMENTO

Un marchio aiuta a commercializzare un prodotto. Identifica e distingue i prodotti di un venditore da quelli di un altro e aiuta le persone a riconoscere un prodotto. Un buon marchio deve essere facile da ricordare.

Giorno

13

# Inventa uno slogan e disegna uno spot pubblicitario per il tuo articolo sportivo

SLOGAN

Progetta un breve spot video utilizzando il tuo slogan.

Ambientazione: .....

Personaggi: .....

Disegna le scene.

Scena .....	Durata .....	Scena .....	Durata .....	Scena .....	Durata .....
Note		Note		Note	
Scena .....	Durata .....	Scena .....	Durata .....	Scena .....	Durata .....
Note		Note		Note	

SUGGERIMENTO

Uno slogan efficace deve essere breve e semplice e incentrarsi su ciò che rende il tuo prodotto differente dagli altri. Le parole sono uno degli strumenti più potenti a nostra disposizione.

Giorno

14

# Disegna una torta per il tuo compleanno



Nome: .....

Colore: .....

Forma: .....

Decorazioni: .....

Ingredienti:

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

Disegna la tua torta.

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

SUGGERIMENTO

Vi sono tanti modi diversi per essere creativi.



Giorno

15

## Scrivi il copione di una scena di una commedia o di un film

1. Pensa a un'esperienza divertente che hai fatto.
2. Chiudi gli occhi e ripercorri la scena con la memoria.
3. Apri un documento sul tuo computer. Scrivi un titolo in alto.
4. Chi era presente nella scena? Scrivi i nomi a sinistra.
5. Scrivi una bozza di dialogo. Leggila a voce alta e correggila. Fallo per 10 volte!

Stampa il copione definitivo e incollalo qui.

© .....

Vorresti recitare la tua scena in classe? Perché? Perché no?

.....

Vorresti dare a un'altra classe il permesso di recitare e filmare la scena? Perché? Perché no?

.....

SUGGERIMENTO

Commedie, film e videoclip sono protetti da **copyright**. Devi chiedere il permesso per usarli a scuola o a casa.

# Crea il contorno di un nuovo videogioco

Tipo di gioco: .....

Dov'è ambientato? .....

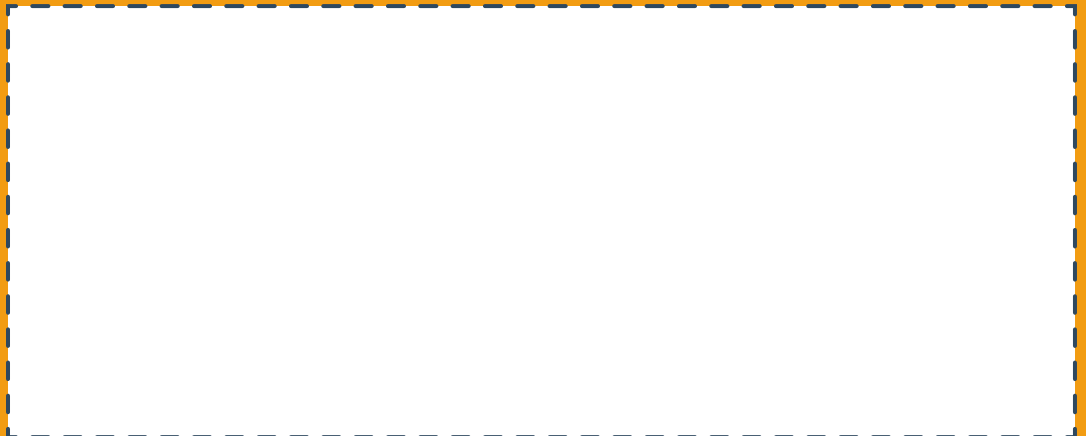
Dove sono i vari livelli? (*stanze*) .....

Chi o cosa è presente nella scena? (*oggetti*) .....

Regole: .....

Per accumulare punti: ..... Per perdere punti: .....

Disegna la "stanza" all'inizio del gioco.



Illustra il tuo gioco a un amico o un'amica.

Si tratta di un gioco originale? Si tratta di un gioco divertente? Come potresti migliorarlo?

**Per trasformare le tue idee in un gioco digitale devi iniziare a codificare.**

**SUGGERIMENTO**

I videogiochi riuniscono creatività e tecnologia. Sono protetti da **copyright**,  **marchi** e **brevetti**. Milioni di persone in tutto il mondo lavorano alla creazione di videogiochi grazie al denaro guadagnato attraverso i diritti di proprietà intellettuale.

# Disegna la copertina di un album

Scegli un album che ti piace. Ascoltalo, guarda la copertina e completa.

	Album di .....	Il mio album
Nome		
Colore		
Parole		
Immagini		
Descrizione		

Crea la copertina di un album.  
Stampala e incollala qui.



Hai usato materiale protetto da copyright nel creare la copertina di questo album? .....

Cosa hai usato? .....

Giorno

18

## Scrivi una minisaga su una storia familiare

1. Pensa a una storia che ti è stata raccontata da uno dei tuoi genitori o nonni.
2. Apri un documento e scrivi la storia sotto forma di appunti.
3. Leggila attentamente e correggila.
4. Conta le parole e aggiungi o togli parole finché la storia non ne contenga esattamente 50.
5. Scrivi un titolo.

**Una minisaga è una storia lunga esattamente 50 parole. Il titolo può contenere fino a 15 caratteri.**

Stampa e incolla la tua minisaga qui.

Il copyright appartiene a te o alla persona che ti ha raccontato la storia?

© .....

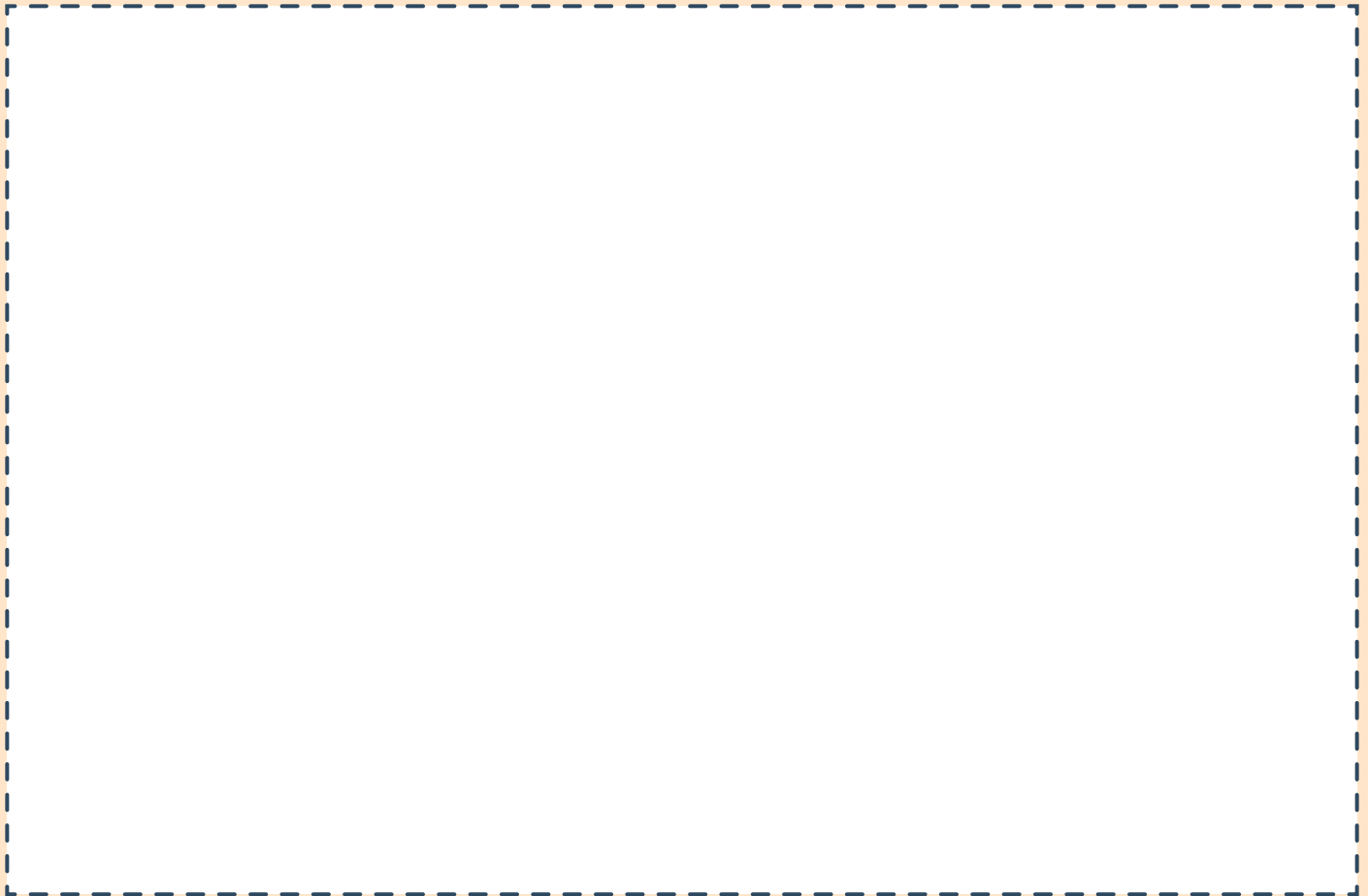
SUGGERIMENTO

La creazione di opere d'arte è un lavoro duro e necessita di tempo.  
La revisione è una parte molto importante del processo di scrittura creativa.

## Scrivi e illustra una poesia

1. Che giorno della settimana è? Pensa a come ti senti.
2. Scegli un colore e scrivi le lettere sul lato sinistro del riquadro.
3. Inizia ciascuna riga della tua poesia con la lettera a sinistra.
4. Scrivi un'idea collegata al giorno su ciascuna riga. Usa una matita.
5. Leggila a voce alta e correggila varie volte.
6. Tratteggia le lettere attentamente e aggiungi immagini.

**In una poesia acrostica, la prima lettera di ciascuna riga forma una parola (se leggi verso il basso lungo la pagina).**



Giorno

20

## Usa la natura come fonte d'ispirazione per un disegno della moda

1. Scegli un animale, una pianta o un insetto che trovi belli o interessanti.

2. Indica questi elementi:

*colori*

*modelli*

*linee*

*forme*

*strutture*

3. Usa gli elementi per trarre ispirazione per un disegno.

Osservare attentamente la natura può aiutarti a sviluppare innovazioni e nuovi prodotti. Molti degli scienziati e degli ingegneri di oggi ricorrono alla biomimetica per migliorare i loro disegni e le loro invenzioni.

SUGGERIMENTO

I modelli di tessuti e la forma e l'aspetto degli indumenti possono essere registrati come **disegni**.

Quando lavorano a un'invenzione, gli inventori prima individuano un problema, poi pensano a modi creativi per risolverlo e lavorano sodo per tradurre le loro idee in realtà.

Scrivi tre problemi del mondo che ti affliggono.

1

2

3

The image shows three pairs of interlocking puzzle pieces, each pair consisting of a white piece with a tab and a white piece with a blank space. The pieces are arranged in three rows, corresponding to the numbered circles 1, 2, and 3. The pieces are outlined with a dashed line, indicating they are meant to be cut out. The background is a solid orange color.

Lavora insieme ad alcuni amici. Fa esercizio di brainstorming per individuare possibili soluzioni.

Potresti sviluppare una di queste idee?

**SUGGERIMENTO**

Le invenzioni migliorano le vite, dunque dobbiamo incoraggiare le persone a inventare sempre nuove cose. I **brevetti** incoraggiano gli inventori a continuare a inventare perché impediscono ad altri di rubare le loro invenzioni.









**CONGRATULAZIONI!**  
**HAI CONQUISTATO**  
*L'*  
*ABITUDINE ALLA*  
**CREATIVITÀ**

Quale attività ti è piaciuta di più? Perché?

Qual è la tua idea migliore del diario, secondo te? Perché?

Dopo aver completato il diario, come intendi coltivare la tua abitudine alla creatività?  
(Ad esempio, potresti acquistare un quaderno per i disegni, entrare a far parte di un club che si occupa di codifica o aprire il tuo blog, ecc.)

**Completa e inviaci questo certificato  
per ricevere un premio.**



**Certificato di completamento**

# **Diario della creatività**

*Nome* .....

*Classe* .....

*Per aver completato con successo il diario della creatività di 21  
giorni*

*in data* ..... *(data)*

Firmato e certificato da

.....

Insegnante

.....

Genitore

**Invia a:**

IPinEducation@eupo.europa.eu

**Maggiori informazioni e link:**

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

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

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

Per maggiori informazioni contattare:

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