



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. Completate le attività del diario nei prossimi 21 giorni per creare un'abitudine alla creatività.

Una volta completate tutte le attività sulla piattaforma, potrete scaricare il vostro diario della creatività di classe, con tutti i lavori originali a cui, collettivamente, avete partecipato.

# La T-shirt che vorreste indossare a scuola

## Pensate alla vostra T-shirt preferita:

Di che colore è?

bianca per la purezza dei ragazzi .....

Cosa c'è scritto sopra?

Il tempo valorizza, non cancella. ....

Che immagine raffigura?

un libro/tablet, leone, palloncino, clessidi .....

Cosa desiderate che rappresenti?

la valorizzazione della cultura come unione tra presente e passato (clessidra, tablet) .....

Che parole userete?

cultura dalla alfa alla omega .....

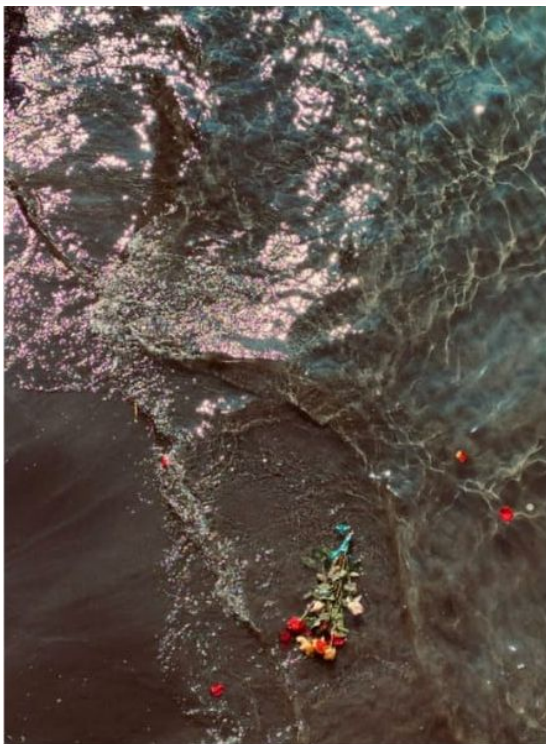
Che immagine userete?



Disegno originale della classe Libro/tablet; clessidra; cultura dalla alfa alla omega .....

## Le vostre foto preferite

1. Ogni membro della classe scelga una foto dalla gallery del proprio telefono.
2. Votate, assegnando dei punteggi, le foto che vi piacciono di più tra quelle condivise.
3. Caricate le due foto che hanno ottenuto il punteggio più alto.



© Le lacrime in rose del mare



© A spasso con il passato

### SUGGERIMENTO

**Diritto d'autore (copyright)** significa che quando scattate un foto, la possedete. Per poter usare le foto di altre persone dovete chiedere loro il permesso.

Giorno

3

## Create un'opera originale

Pensate ad una situazione davvero positiva o davvero negativa che vi è già accaduta. Chiudete gli occhi e immaginatela. Lavorate insieme per rispondere alle domande.

**Cosa vedete?** Due giovani di cui uno vittima di bullismo.....

**Cosa sentite?** empatia per le sensazioni negative della vittima.....

**Che sentimenti provate?** solidali nei confronti della vittima.....

Create un lavoro originale, prendendo insieme appunti sotto forma di parole o immagini. L'opera può essere un disegno, una storia, una poesia, il testo di una canzone, un cartone animato o un video. Caricate l'immagine o la scansione del disegno/poesia/storia/canzone; se l'opera fosse un cartone animato o un video, inserite un'immagine con il link all'opera.



© <https://drive.google.com/file/d/1qppJYarVV1TrCP3mcmTiwgqLfHbMQpwN/view?usp=sharing>

Ecco la nostra creazione originale!

SUGGERIMENTO

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

Giorno

4

## Un cuore di cose che amate

Stilate insieme un elenco delle cose preferite di ogni membro della classe. Potete inserire persone, luoghi, animali, oggetti, musica, film, libri, giochi e attività. Disegnate un cuore su un foglio bianco o utilizzando uno degli strumenti digitali di disegno. Scrivete o illustrate le cose che amate di più all'interno del cuore, usando font e colori per comunicare i vostri sentimenti. Caricate quindi l'immagine o la scansione del vostro lavoro.



### PENSATE!

Come vi sentireste se l'insegnante pubblicasse il vostro lavoro sul sito della scuola senza chiedervi il permesso?

SUGGERIMENTO

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

Giorno

5

## Il logo della classe

Stilate una lista dei loghi che vi piacciono. Ognuno dica il suo. Scegliete tre loghi e caricate le immagini.



Cosa desiderate comunicare della vostra classe? Prendete appunti:

Immaginiamo noi studenti, sempre chiusi in noi stessi ma desiderosi di libertà e di godere della bellezza naturalistica della natura. Esprimiamo con questo logo la nostra essenza di purezza e spontaneità

Disegnate il logo della vostra classe



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

## Usate un marchio per lasciare il vostro marchio.

I marchi sono ovunque intorno a noi. Pensate alle vostre cucine, e stilate un elenco di marchi di prodotti alimentari. Cercate su internet i simboli dei marchi registrati.



m&m's



Mulino  
Bianco



Berna



Nesquik



CHIARA FERRAGNI

Chiara  
Ferragni

Caricate l'immagine del marchio di un prodotto alimentare qui. Come potreste migliorarlo? Raccogliete le idee, e prendete appunti qui.

Abbiamo scelto il marchio della Nutella;

Questa variante del prodotto alimentare "nutella" è stata ideata da noi modificando la "N" iniziale di colore nero inserendo la foto del nostro istituto; nel tappo del barattolo è stata inclusa la celebre opera di Vincent Van Gogh "Notte stellata"; anche il fiore è stato sostituito da un girasole, amato da noi ragazzi (l'originalità del prodotto è attestata dal nostro logo introdotto in foto).

SUGGERIMENTO

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



Giorno

7

## Disegnate la vostra stanza da letto ideale

Misurate la vostra stanza da letto ideale e disegnate il contorno su un foglio a quadretti.

Quali oggetti sono essenziali nella vostra stanza da letto?

Sicuramente il muro che assume la funzione di lavagna, a seguire il letto matrimoniale, la libreria, la cabina armadio, la scrivania ed il tappeto.

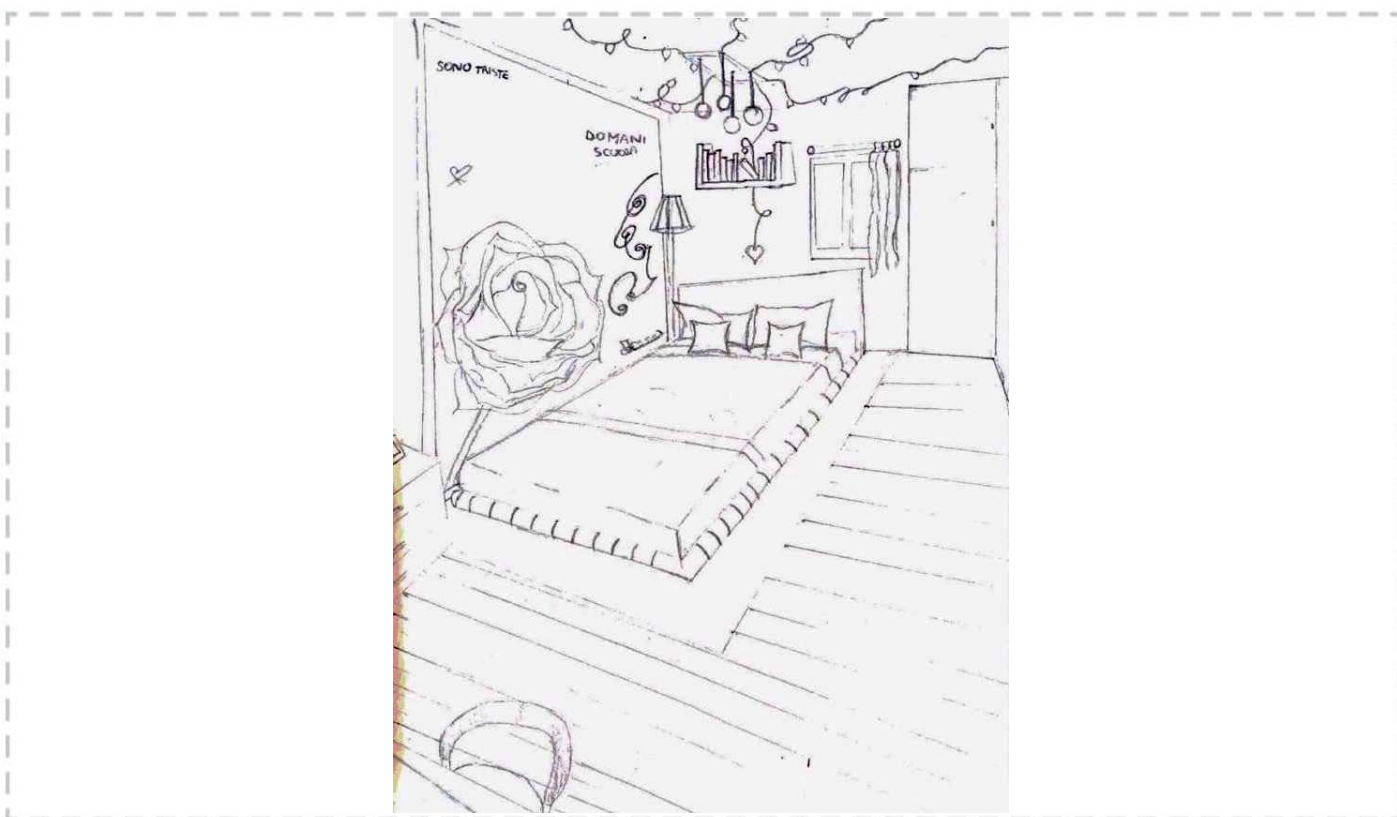
Come vorreste modificarne la forma per renderli migliori per voi?

Qual è il miglior posto in cui metterli? Disegnateli

Quali oggetti desiderate avere nella vostra stanza da letto? Elencateli per ordine di importanza:

1. muro lavagn 2. letto..... 3. lucine..... 4. parquet..... 5. cab. armadi 6. libr. pers

Disegnate gli oggetti.



Confrontate le vostre idee sulla stanza da letto ideale. Cosa racconta ogni idea di voi e dei vostri compagni?

ogni idea ha messo in rilievo il nostro desiderio di autonomia e di spazi privati con...  
arredo comodo che possa rendere la nostra stanza il nostro piccolo e ameno angolo.

SUGGERIMENTO

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

## Pensate a una nuova invenzione domestica

Quale lavoro domestico odiate davvero?

stirare le tende.....

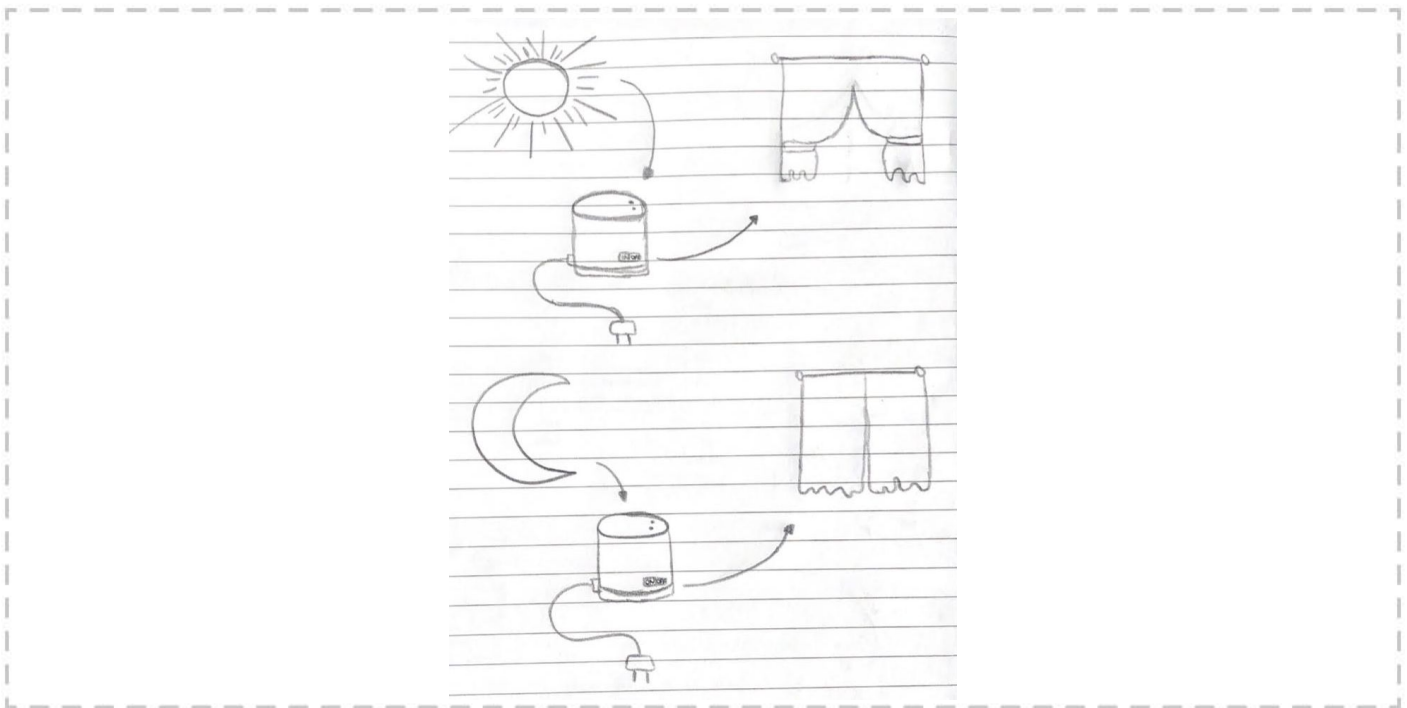
Cosa non vi piace di questo lavoro?

la fatica dell'azione ripetuta.....

Quali soluzioni fornirebbe un'invenzione?

con i raggi solari aprirei e chiuderei le tende che nel contempo si stirerebbero.....

**Disegnate e date un nome alla vostra 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 vostra invenzione soddisfa i tre requisiti di un brevetto?

- È davvero nuova? *si, perchè ad oggi la luce solare è utilizzata solo per i pannelli.....*
- È innovativa? *si perchè ridurrebbe l'uso dell'energia elettrica.....*
- Può essere realizzata e usata? *potrebbe essere realizzata ed usata a costo zero.....*

# Inventate un'app da usare a scuola

A **CHI** è destinata? (età) scuola secondaria di primo grado

**PERCHÉ?** Qual è lo scopo della app? organizzare lo studio

**COSA?** Scrivete una breve descrizione di cosa fa:

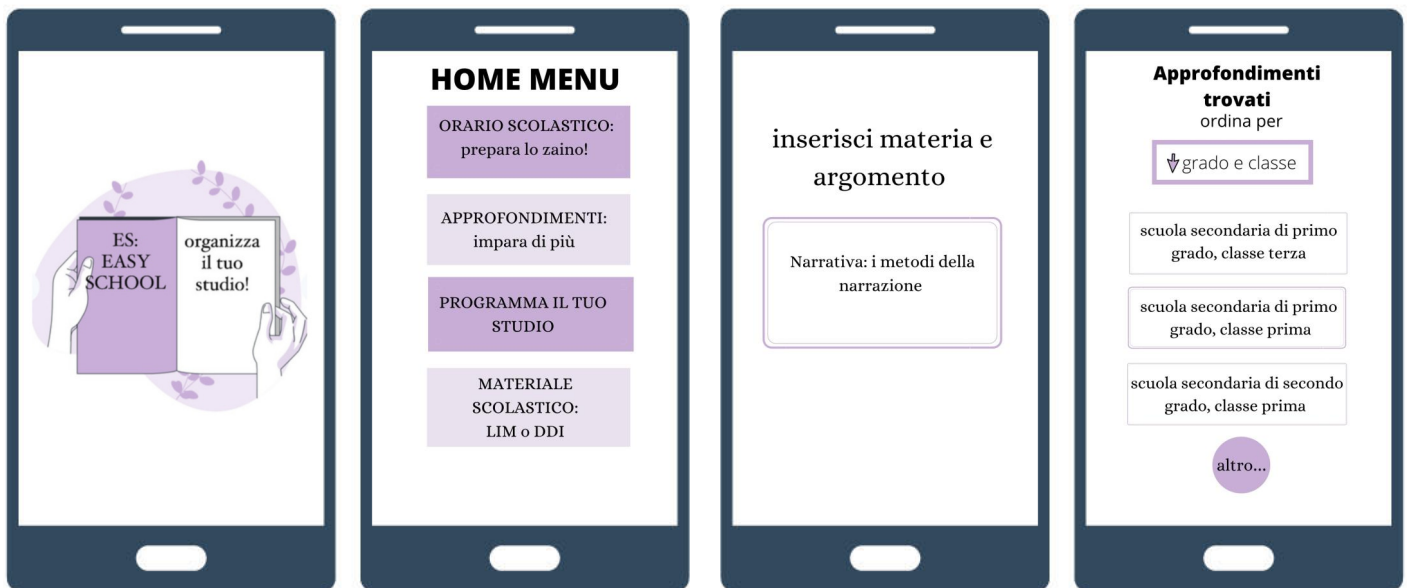
Un'app che potesse gestire il materiale scolastico e lo studio. Il logo consiste in un libro aperto con il nome dell'app Easy School per rendere la scuola semplice. Nel menù ci sono diverse opzioni da scegliere per facilitare l'organizzazione di ogni giorno.

**COME** funziona?

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

funge da GPS  inclina  altro organizza il materiale per la didattica a distanza

**CHE** aspetto avrà? Disegnate la vostra app sugli schermi:



## NON COPIARE!

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

Siate originali! Cercate di non copiare un'idea che al momento è di moda.

Firma:

La classe certifica che questa app è una sua idea originale! I. A. CLASSICO

### SUGGERIMENTO

Ricordate che non è possibile proteggere le idee! Se avete un'idea davvero grandiosa per un'app, iniziate a codificarla e salvatela sul computer. Allora può essere protetta dal **copyright**.

Giorno

10

## Create un post di blog «ora»

Scrivete un post per un blog che riguardi "ora": lasciatevi guidare dall'elenco e siate creativi, cercando di comunicare sentimenti e idee. Potrete inserire il vostro post nel campo di testo della piattaforma.

«Ora»

- indossare
- sentire
- aver bisogno di

- ascoltare
- guardare
- volere

- tempo
- pensare
- sperare

<https://salottidattualita.simplesite.com/>

Scrivete la vostra classe, la vostra scuola e l'anno.

© I. A. LICEO CLASSICO E DELLE SCIENZE UMANE F. DURANTE 2022

SUGGERIMENTO

Se create materiale in Internet (ad esempio, un blog, un sito web, un videoclip), potete proteggere la vostra proprietà intellettuale affinché nessuno lo utilizzi senza il vostro permesso.

Giorno

11

## Disegnate un nuovo oggetto per uno sport che vi piace

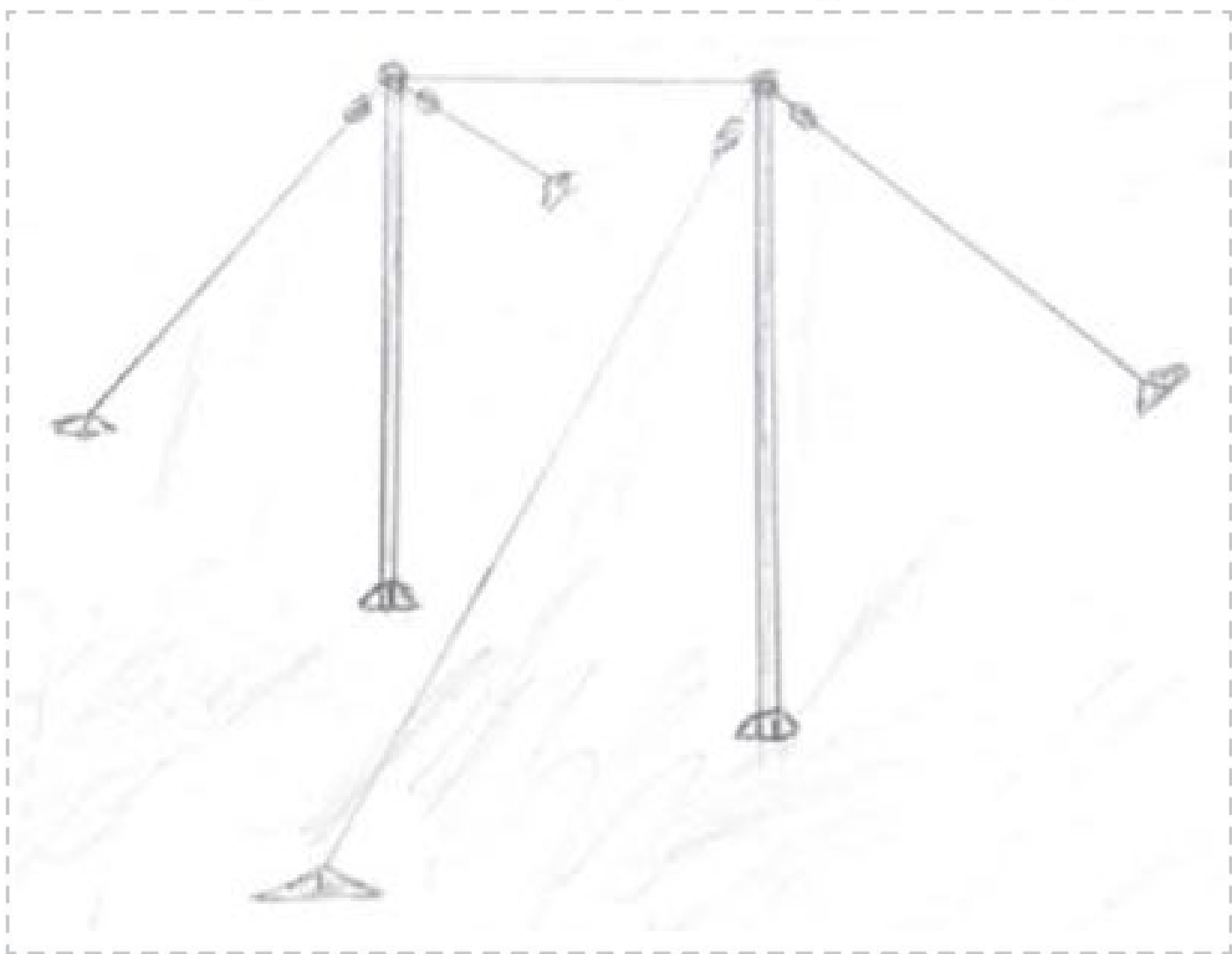
Sport: Atletica leggera.....

Attrezzatura o capo d'abbigliamento che desiderate migliorare: la barra per le trazioni.....

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

Perché un nuovo disegno è importante? ...con catene ferme sul piano terra per una maggiore sicurezza

**Realizzate un disegno della vostra invenzione, indicando i miglioramenti che apporta.**



SUGGERIMENTO

Potete registrare un nuovo disegno se ha una nuova forma o un nuovo modello o se è stato realizzato con una nuova tecnica. Se desiderate registrare un disegno, fatelo prima di mostrarlo ad altre persone.

Giorno

12

## Create un marchio per il vostro articolo sportivo

Pensate a un nome per il vostro nuovo oggetto sportivo:..Golya..la..forza..contro..l'astuzia.....

Che messaggio volete trasmettere ai clienti?..la..Forza..fisica..utile..per..lo..sport.....

Fate un esercizio di brainstorming con colori, forme ed espressioni da usare per il vostro marchio

### Disegnate un marchio

#### *Brainstorming*

Colore: tinta scura per l'idea della forza; sfondo chiaro per risaltare il titolo; Per la creazione di un vero e proprio schema grafico abbiamo aggiunto delle figure. Poi siamo passati allo sticker per la figura artistica della storia di Golia, che nell'ipotesi di un cambiamento abbiamo trasformato in Golya.



Giorno

13

## Publicizzate il vostro articolo sportivo

### SLOGAN




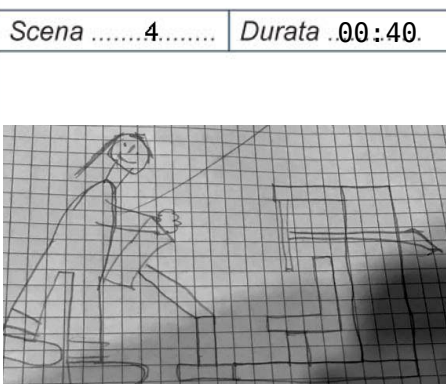

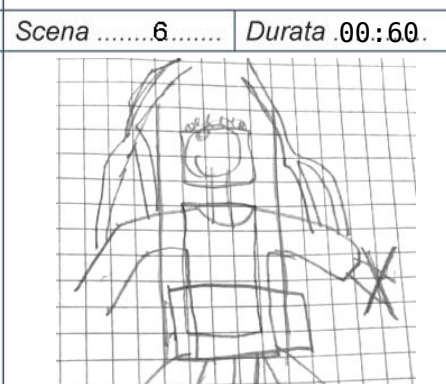
Golya, la potenza non è nulla senza volontà

Progettate un breve spot video utilizzando il vostro slogan.

Ambientazione: palestra.....

Personaggi: ..... Sono descritti sei scene di allenamenti consigliati: 1:CHEST PRESS; 2:L'ARM CURL;3:IL LEG EXTENSION;4:LEG ADDUCTION;5:L'APP/RIGHT NOW;6:IL ROW

Disegnate 6 scene del vostro spot pubblicitario.

Scena .....1.....	Durata ..00:60.	Scena .....2.....	Durata 1:15....	Scena .....3.....	Durata ..00:60.
					
Scena .....4.....	Durata ..00:40.	Scena .....5.....	Durata 00:60..	Scena .....6.....	Durata ..00:60.
					

#### SUGGERIMENTO

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

Giorno

14

## Disegnate una torta di compleanno



Classe: I. LICEO CLASSICO .....

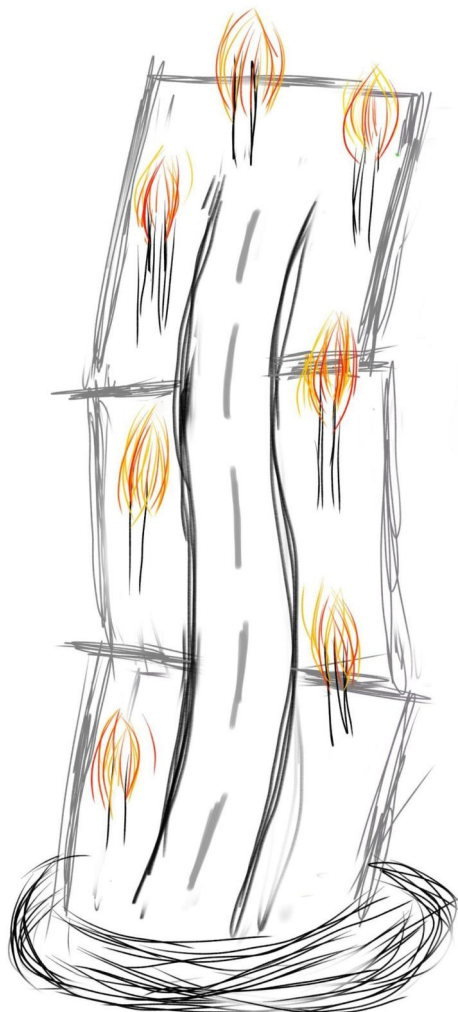
Colore: grigio con la strada nera .....

Forma: di una strada .....

Decorazioni: una strada con candele rosse .....

Ingredienti:  
tanta tenacia e forza di volontà .....

Disegnate la vostra torta.



SUGGERIMENTO

Vi sono tanti modi diversi per essere creativi.



Giorno

15

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

Pensate a un'esperienza divertente che avete fatto. Ognuno indichi la propria. Appuntate alla lavagna quanto emerso e stilate un elenco. Votate, con alzata di mano, quella che ritenete più simpatica. Ora chiudete gli occhi e immaginate la scena. Verbalizzate il copione della vostra commedia e successivamente scrivetela nel box seguendo le istruzioni:

- Scrivete un titolo.
- Chi era presente nella scena? Scrivete i nomi
- Scrivete una bozza di dialogo. Leggetela tutti e correggetela.

### TERRORE AMATORIALE

Daniela: Signori e signore, vi prego di prestare attenzione perchè a momenti vi farò provare il vero terrore!

Davide: Tremo dalla paura, cosa ha in serbo per noi?

Michela: e durante questa notte così tenebrosa e misteriosa?temo ci vogliate portare dritti nell'oltretomba.

Daniela: Ah, ma non abbiate paura, mio caro pubblico, tenete lo sguardo fisso sul vostro caro narratore e niente vi potrà sorprendere, tranne ovviamente la mia fantastica narrazione!

Daniela: è tempo di immergersi nell'oceano del passato. Era il 1872eil conte Charleston aveva appena comprato un'immensa reggia proprio sul terreno su cui ci troviamo. Il conte si innamorò della reggia e di ogni sua stanza ma...in una notte apparentemente tranquilla, il conte lo vide per la prima volta in fondo a uno degli infiniti corridoi: alto quasi quanto il soffitto della reggia, con arti lunghissimi e con un volto da far accapponare la pelle ed il pelato

Federica: pelato? Terrificante

Michela: Sono d'accordo, la calvizie mi fa venire i brividi.

Daniela: Spaventa tutti noi purtroppo, ma procedo con la storia. Il gigante mostro allora inizia a marciare verso il conte, facendo tremare con i suoi enormi passi ogni singola cosa presente nella reggia. Il conte allora inizia a correre disperatamente verso l'uscita pronto ad abbandonare la sua amata reggia. Appena uscito dà un ultimo, struggente sguardo alla sua abitazione, vedendo la sua fine mentre crolla sotto al peso del mostro, Fine!potere applaudire.

Davide: In realtà non faceva paura;Michela: sinceramente mi aspettavo di meglio;Federica:era prevedibile

Daniela: il vostro amore mi rallegra sempre. Altri complimenti?

Davide: perfetta per un film horror

© prima liceo classico

Vorreste recitare la vostra scena in classe? Perché? Perché no?

Ci piacerebbe recitare la scena in classe per vedere la reazione di tutti

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

si per vedere come sarebbe interpretata la scena e migliorare il set stesso

SUGGERIMENTO

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

Giorno

16

## Create un nuovo videogioco

Tipo di gioco: *Art of gaming*.....

Dov'è ambientato? *Nell'antico Giappone, nel periodo dei samurai*.....

Dove sono i vari livelli? (*stanze*) *Il gioco si svolge all'interno e all'esterno di castelli giapponesi.*

Chi o cosa è presente nella scena? (*oggetti*) *Katane, Samurai, castelli*.....

Regole: *Sconfiggere i nemici per ottenere armi e spiriti guerrieri sempre più forti.*

Per accumulare punti: *dalla sconfitta dei nemici*..... Per perdere punti: *prendendo i colpi.*

Disegnate la "stanza" all'inizio del gioco.



Discutete in classe:

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

**Per trasformare le vostre idee in un gioco digitale dovete 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.

Giorno

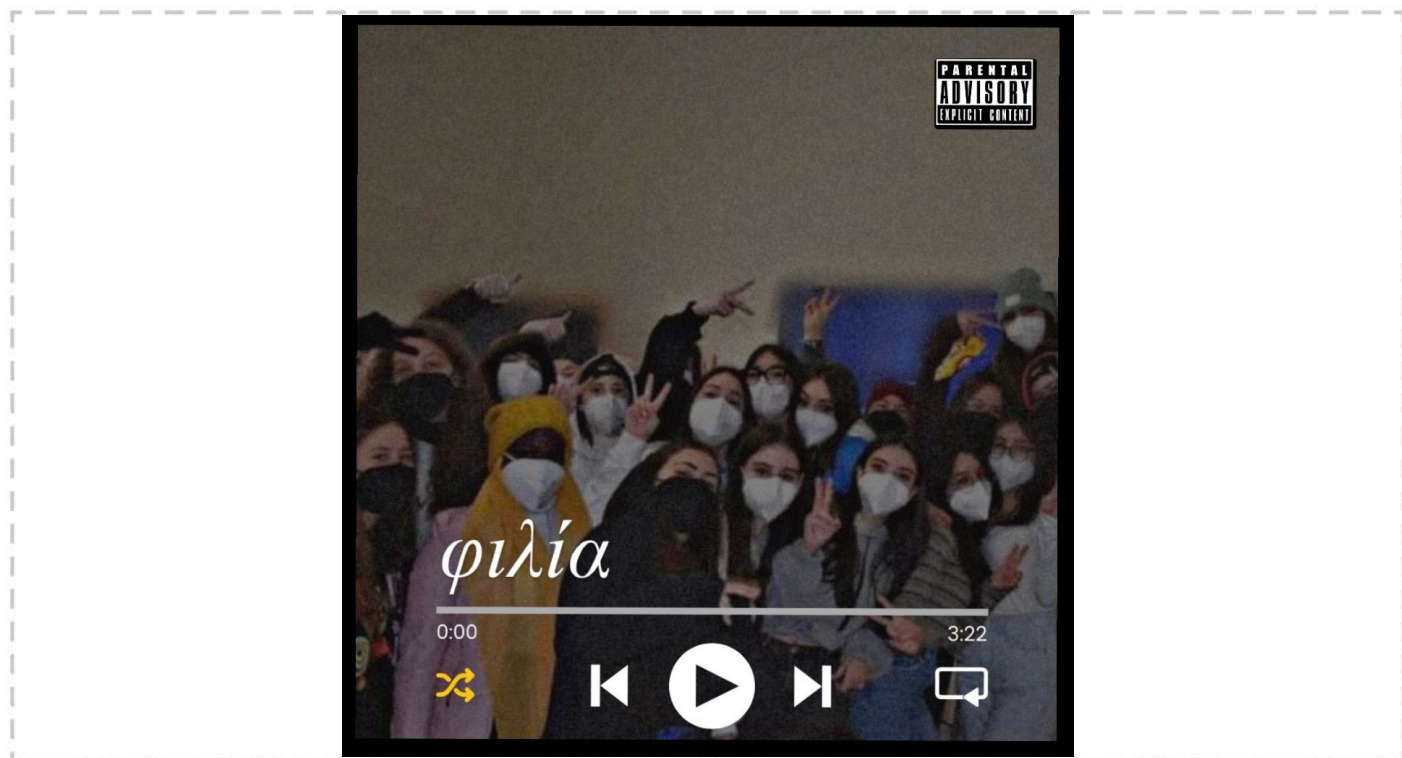
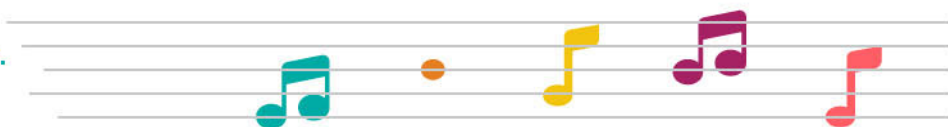
17

## Disegnate la copertina di un album

Ognuno pensi al suo album preferito, comunicandolo alla classe. Stilate un elenco di tutti gli album che avete indicato e votate, per alzata di mano, il vostro preferito.

	<i>Album di...</i> della I A liceo classico.....
Nome	φιλία;
Colore	ci sono tanti colori ma quello che prevale è il bianco delle mascherine
Parole	φιλία per rappresentare l'amicizia ed il legame presente nella nostra class
Immagini	Il logo posto in alto a destra per rendere più realistico l'album
Descrizione	Questo album ci rappresenta come classe e con esso riusciamo ad esprimerci

Create la copertina di un album.



Avete usato materiale protetto da copyright? Cosa avete usato?

abbiamo usato il logo Parental advisory.....

SUGGERIMENTO

Il **copyright** protegge canzoni e musica. Può anche proteggere l'opera d'arte contenuta nell'album.

Giorno

18

## Scrivete una minisaga su una storia familiare

Ognuno pensi a una storia raccontata dai nonni o dai genitori.

Condividetela e dopo che tutti avranno completato la loro esposizione, scegliete quella che vi sembra più significativa.

Scrivete la storia nel box. Il racconto dovrà contenere esattamente 50 parole.

Conclusa la stesura, leggetela più volte e correggete eventuali errori.

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

Titolo Il passato.....

I nostri nonni ci raccontano del periodo della guerra, di quando si arruolarono come militari in difesa della propria patria. Essi conservano ancora oggi vari oggetti, come ad esempio radiotrasmittitori, usati per facilitare la comunicazione. Alcuni dei nostri nonni ricoprivano il ruolo di sergenti e sfortunatamente furono prigionieri degli inglesi, ma conobbero differenti stirpi.

Il copyright appartiene a voi o a chi vi ha raccontato la storia?

© I A LICEO CLASSICO.....

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.

## Scrivete e illustrate una poesia

1. Che giorno della settimana è? Pensate tutti a come vi sentite e stilate un elenco con tutte le vostre risposte.
2. Prendete un foglio bianco, o aprite uno degli strumenti digitali di disegno. Scegliete insieme un colore e scrivete le lettere della parola corrispondente sul lato sinistro del foglio, in verticale, mettendole bene in evidenza. Ad ogni riga deve corrispondere una lettera.
3. Per ogni riga ottenuta, scrivete una frase della vostra poesia collegata al giorno e alle sensazioni, iniziandola con la lettera riportata.
4. Completata la poesia, leggetela ripetutamente e correggete eventuali errori.
5. Aggiungete illustrazioni o immagini al vostro testo.

In una poesia acrostica, la prima lettera di ciascuna riga forma una parola (leggendo verso il basso lungo la pagina). Caricate l'immagine o la scansione della vostra poesia acrostica.



Giorno

20

## Usate la natura come fonte d'ispirazione per creare un indumento alla moda

1. Scegliete un animale, una pianta o insetto che trovate belli e interessanti.
2. Indicate questi elementi
3. Utilizzate gli elementi che avete indicato per trarre ispirazione per un disegno.

### *colori*

le foglie dell'abito sono di vario colore, dal verde chiaro al marroncino, con robusti fili d'erba delle varie tonalità del verde per garantire la sostenibilità dell'ambiente

### *modelli*

abito composto da un top e una gonna, con linee semplici ed essenziali, cucito in tessuto.

### *linee*

linee semplici ed essenziali

### *forme*

sinuose ed armoniose

### *strutture*

ci sono due pezzi: un top ed una gonna lunga a campana



Osservare attentamente la natura può aiutarvi 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.

Lavorate insieme, pensando ai problemi del mondo che vi affliggono. Individuatene tre e scriveteli nel box. Scrivete nell'apposito spazio le possibili soluzioni dei problemi che avete indicato.

1

Le azioni sbagliate sono generate da pensieri sbagliati, che nascono a causa della DISINFORMAZIONE

Bisogna partire dal pensiero di ognuno di noi. Lasciamo spazio all'originalità e liberiamo la nostra vera essenza.

2

Uno dei problemi più ricorrenti è l'inquinamento: ambientale, nucleare, dell'acqua, atmosferico che coinvolgono tutta la terra e modificano i vari equilibri naturali, uccidendo il pianeta

Bisogna praticare uno stile di vita sostenibile e sostituire le sostanze inquinanti a quelle efficaci

3

Violenza di genere e femminicidio, causato dal gran numero di omicidi di donne

Ridurre pressioni sociali e squilibri psicologici nella società odierna



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

Quale attività vi è piaciuta di più? Perché?

La produzione della maglietta, quindi l'attività del primo giorno, in quanto ci siamo divertiti a creare un oggetto, specchio identificativo del nostro gruppo classe. Nel confronto abbiamo messo a nudo cosa ognuno di noi ritenesse importante, lavorando su noi stessi e i nostri vissuti.

Qual è la vostra idea migliore del diario, secondo voi? Perché?

La creazione di un'app da usare a scuola in modo da darci la possibilità di utilizzare la tecnologia ai fini non solo puramente didattici ma anche organizzativi delle giornate di studio; noi, studenti del primo anno di un liceo classico, dopo due anni di scuola prevalentemente in dad, abbiamo esternato le nostre esigenze mettendo a frutto le personali esperienze.

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

Intendiamo creare nella nostra aula un angolo ben strutturato con scrivania su cui poter scrivere ogni giorno a fine giornata scolastica una personale idea creativa, inserita poi in una cassetta di legno in modo tale che ogni settimana si potrebbero leggere le varie idee e concretizzarle attraverso realizzazioni varie: blog (come quello creato nel giorno 10), una biblioteca virtuale, un brainstorming virtuale.



**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)