



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 e verde

Cosa c'è scritto sopra?

La tecnologia è un'arma a doppio taglio

Che immagine raffigura?

Uno studente solo col cellulare

Cosa desiderate che rappresenti?

Il pericolo di isolarsi nelle proprie relazioni virtuali.

Che parole userete?

La tecnologia è un'arma a doppio taglio

Che immagine userete?



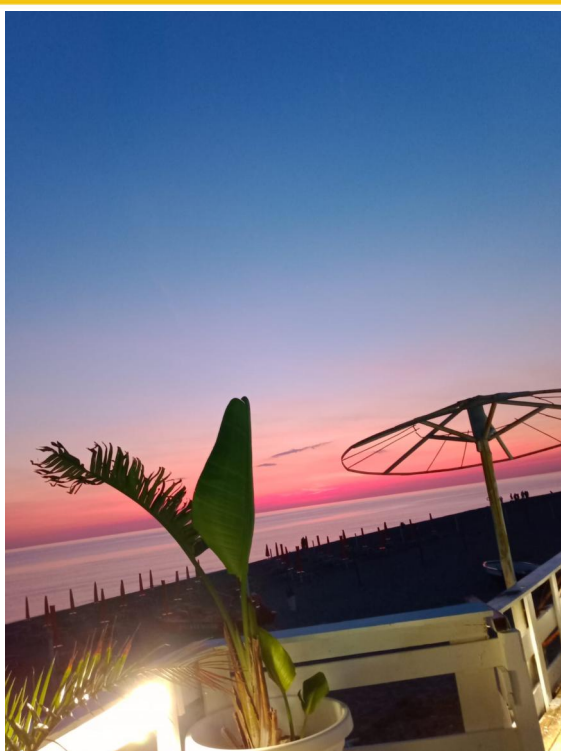
Disegno originale della classe ⁵¹

Giorno

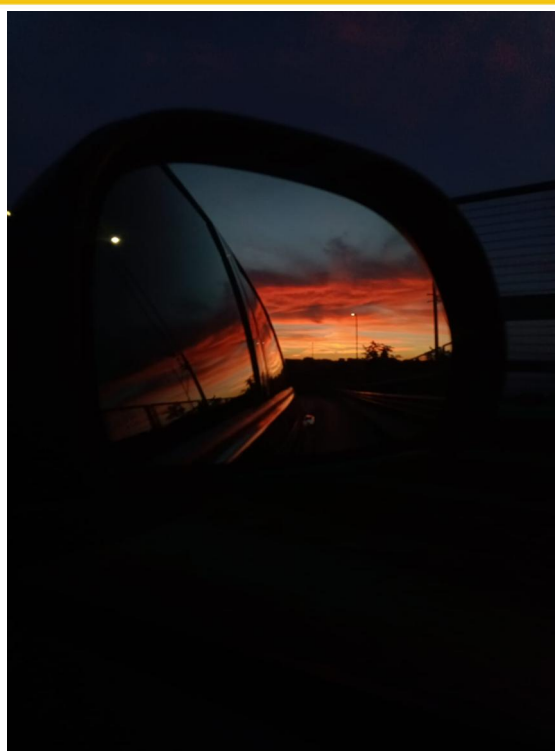
2

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.



© ...La pace della sera.....



© ...Il Retro-tramonto-visore.....

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? Emarginazione di un ragazzo/a solo perché straniero/a.....

Cosa sentite? Pianto, parole di rabbia e rassegnazione.....

Che sentimenti provate? Indignati, desiderosi di un vero cambiamento.....

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.



© classe 1B.....

Ecco la nostra creazione originale!

SUGGERIMENTO

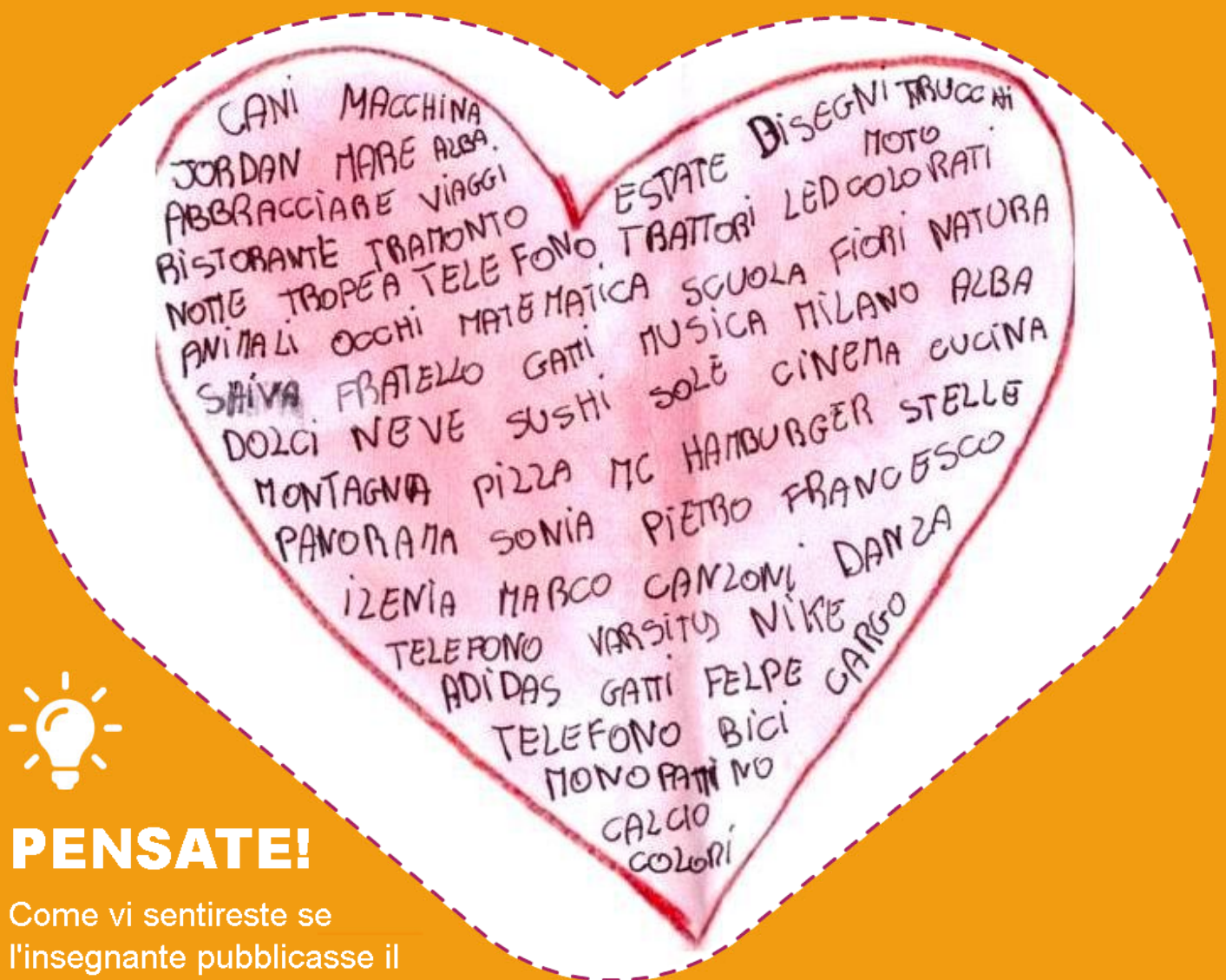
Non potete proteggere le idee. potete proteggere il modo in cui sono espresse sotto forma di opere d'arte, storie, poesie, canzoni, film, videogiochi, software, ecc. attraverso il copyright.

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:

Il logo della nostra classe deve rappresentare tutti gli indirizzi del nostro Istituto Professionale di Stato per i Servizi di Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera. Avrà una forma circolare in modo da rappresentare l'insieme degli indirizzi. Aggiungeremo i simboli dei singoli indirizzi assieme mettendo in maggiore evidenza le posate incrociate rappresentative della cucina.

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.



mulino
bianco



tea star



pepsi cola



m&m's



barilla

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

Abbiamo scelto il marchio barilla e il packaging delle midolline. Proponiamo un marchio con un font più lineare e un logo tutto in rosso per aumentare il contrasto con lo sfondo blu. Inoltre suggeriamo di decorare la scatola con spighe di grano per catturare l'attenzione dei clienti sulla qualità delle materie prime. Proponiamo anche di inserire una fascia di colore bianco nella parte bassa della scatola in cui far risaltare i colori delle spighe di grano nonché la vista del prodotto.

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?

presa vicino al letto... computer... lampada... scrivania... porta penne... foto di famiglia.....

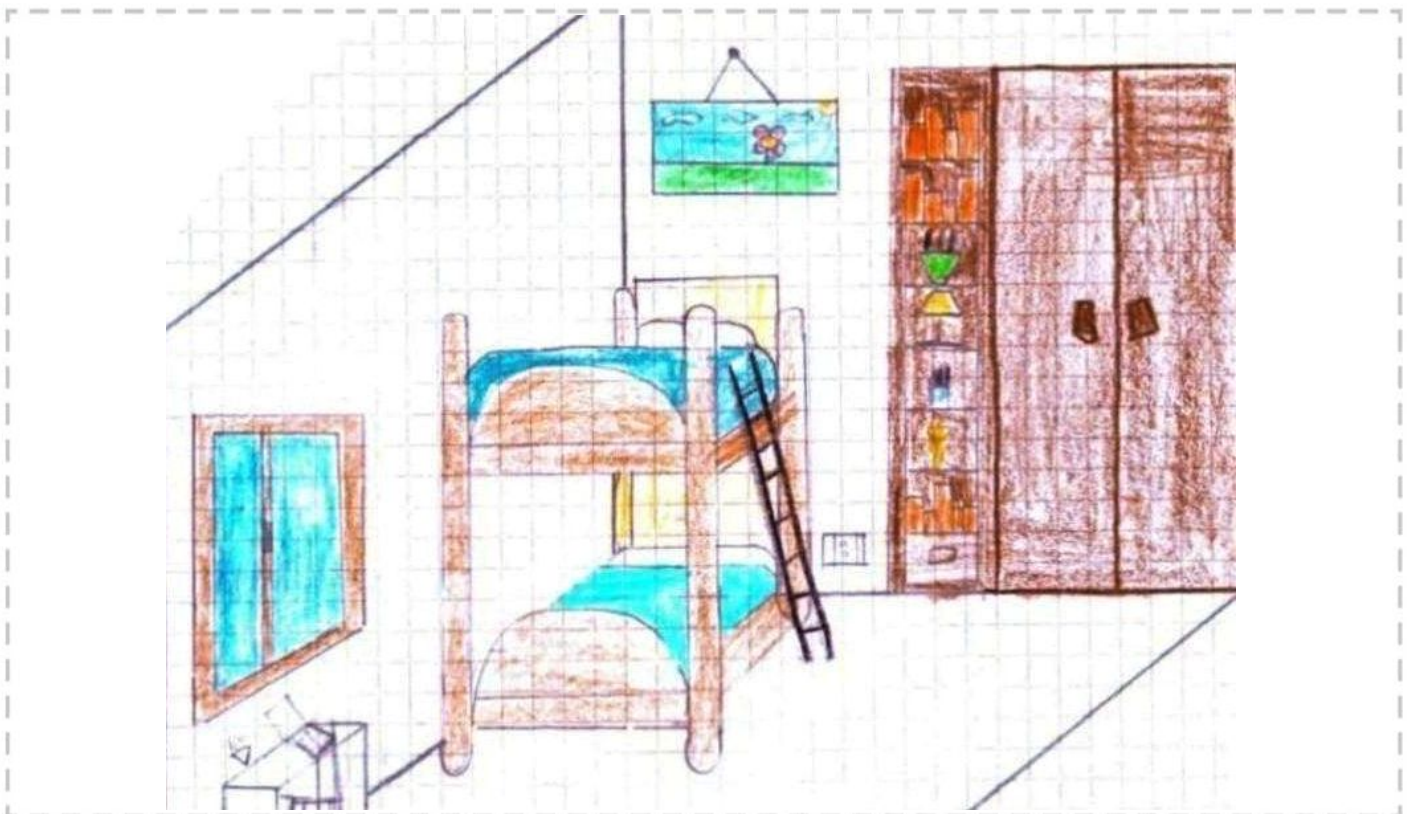
Come vorreste modificarne la forma per renderli migliori per voi?

Qual è il miglior posto in cui metterli? Disegnateli

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

1. presa..... 2. computer... 3. lampada.... 4. scrivania 5. porta penne 6 Foto.....

Disegnate gli oggetti.



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

Le cose che ci accomunano sono avere uno spazio in cui rilassarci, studiare e passare... il tempo libero in serenità.

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?

Cucinare con troppi utensili e su diverse postazioni (fornelli, forno, lavello, ecc.)...

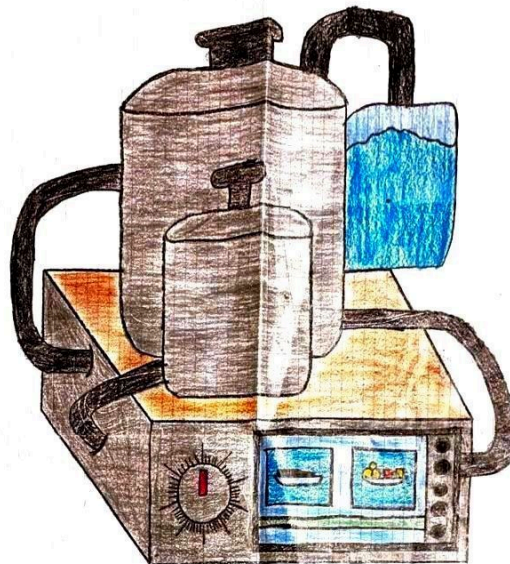
Cosa non vi piace di questo lavoro?

Non avere postazione unica.....

Quali soluzioni fornirebbe un'invenzione?

Un'unica postazione (cucina+forno) per preparare in maniera automatica.....

Disegnate e date un nome alla vostra invenzione.



COOK EVERYTHING

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? E' simile a un robot da cucina ma include anche il forno.....
- È innovativa? ..Si perchè integra più elettrodomestici in un'unica postazione.....
- Può essere realizzata e usata? Si.....

Giorno

9

Inventate un'app da usare a scuola

A CHI è destinata? (età) 14-18

PERCHÉ? Qual è lo scopo della app? Consultare ricette nel laboratorio di cucina

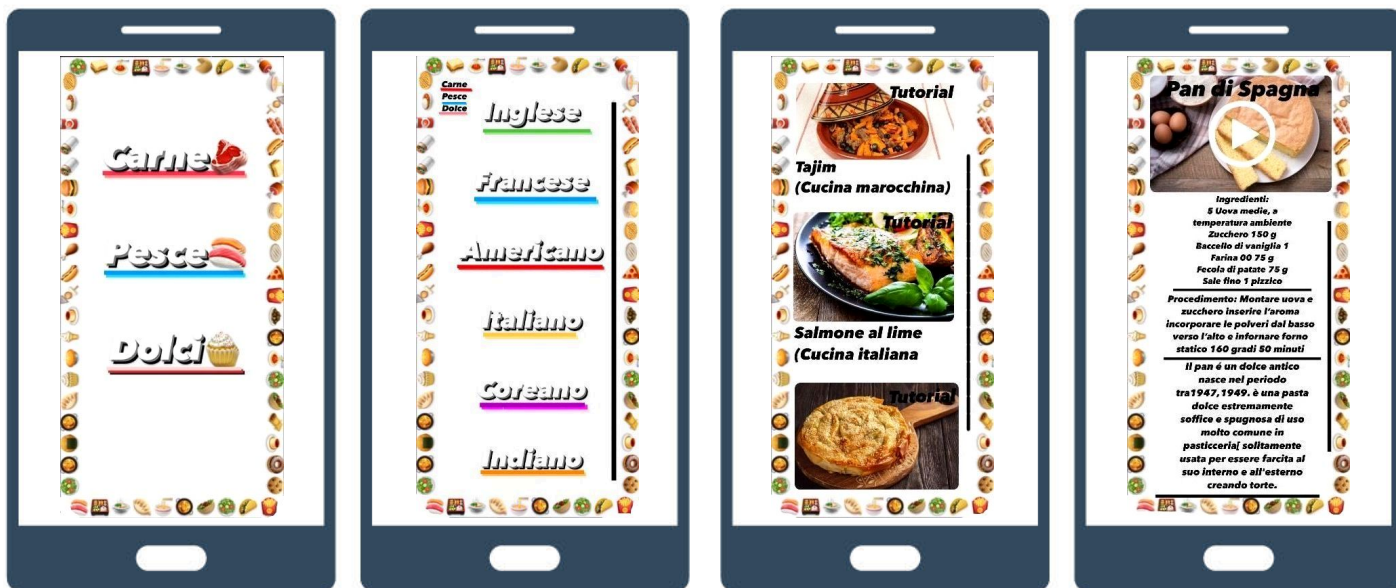
COSA? Scrivete una breve descrizione di cosa fa:

L'app consente di scegliere le ricette per il corso di cucina della nostra scuola. Il menu consente di scegliere la ricetta per portata quindi per cucina nazionale e poi per singolo piatto. Un tutorial video e testuale guiderà lo studente nella preparazione.

COME funziona?

fa foto serve per far scorrere lo schermo inserisce caratteri serve per il controllo vocale
 funge da GPS inclina altro Tutorial video e wizard dei passi da realizzare.

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! 1B

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

Ora , mentre sto uscendo da scuola, sento il verso dei gabbiani che volano verso il mare. Ho bisogno di fare una passeggiata in spiaggia. Indosso già il costume sotto i vestiti, oggi forse faró il primo tuffo a mare. Devo fare in fretta, fra poco parte l'ultimo autobus! Ascolto nelle cuffie l'ultima canzone di Lazza e guardo da lontano se ci sono i miei amici. Voglio passare un po' di tempo con loro. Penso che sono fortunato ad avere persone che condividono con me tanti interessi. Spero che faccia abbastanza caldo per fare insieme a loro il primo tuffo della stagione!

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

© 1B-1C, IPSE0A Gagliardi Vibo Valentia, 2023. "Autorizziamo le classi a condividere".

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

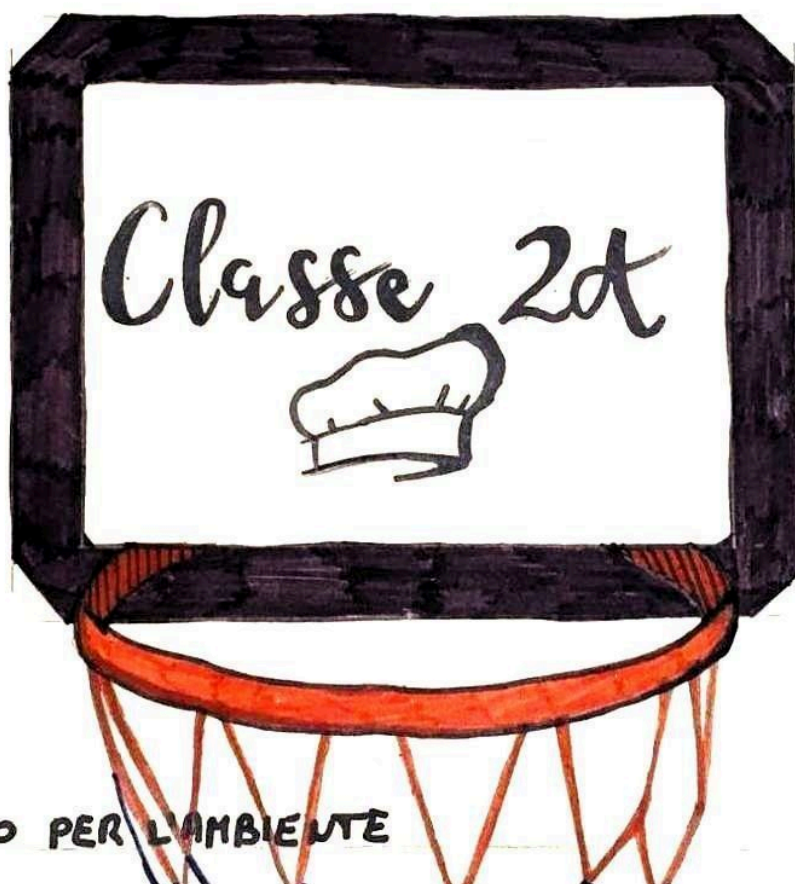
Sport: Basket.....

Attrezzatura o capo d'abbigliamento che desiderate migliorare: Canestro.....

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

Perché un nuovo disegno è importante?..... Abbiamo disegnato un nuovo canestro per sensibilizzare alla raccolta differenziata in classe.

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:..Ecocestro.....

Che messaggio volete trasmettere ai clienti?...Fare la differenziata come un gioco.....

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

Disegnate un marchio

Brainstorming

Abbiamo pensato ad un articolo sportivo che abbia una funzione ambientale. Il cestro va applicato sui cestini (a casa, in classe o per strada) in modo che facendo cestro da breve distanza si possa sponsorizzata la buona pratica di fare la raccolta differenziata.

ECOcestro



Un cestro per l'ambiente!

Giorno

13

Publicizzate il vostro articolo sportivo

SLOGAN

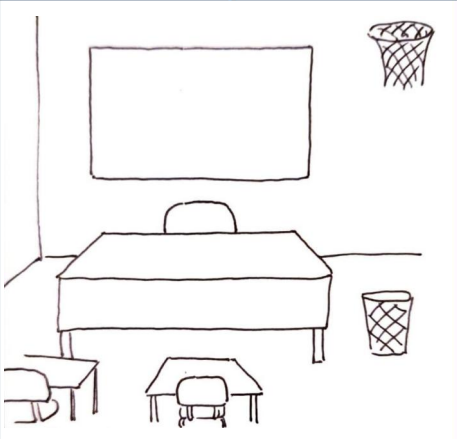





Un canestro per l'ambiente

Progettate un breve spot video utilizzando il vostro slogan.

Ambientazione: classe

Personaggi: alunno
alunna

Disegnate 6 scene del vostro spot pubblicitario.

Scena1.....	Durata ..00:05.	Scena2.....	Durata 00:05..	Scena3.....	Durata ..00:05.
					
Scena4.....	Durata ..00:05.	Scena5.....	Durata 00:05..	Scena6.....	Durata ..00:05.
					

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: 1B.....

Colore: rosso-fucsia-bianco-marrone.....

Forma: circolare su 3 piani.....

Decorazioni: Panna fresca e granache al cioccolato.....

Ingredienti:

Ripieno: Crema chantilly, fragole, gocce ciocc.

Pan di Spagna.....

Uova medie 5

Zucchero 150 g

Baccello di vaniglia 1

Farina 00 75 g

Fecola di patate 75 g

Sale fino 1 pizzico

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.

Al ristorante
Cameriere: Benvenuti! Avete prenotato un tavolo
Cliente: Sì, certo, per due persone, a nome Rossi.
Cameriere: Bene, seguitemi per cortesia.
Cliente: Grazie.
Cameriere: Ecco il vostro tavolo. Prego, accomodatevi, porto i menu!
Cliente: Molto gentile.
Cameriere: Ecco i menu signori.
Cliente: Grazie
(dopo qualche minuto)
Cameriere: Signori, siete pronti per ordinare?
Cliente: Sì grazie, per me spaghetti allo scoglio e per la mia ragazza gnocchi alla sorrentina.
Cameriere: Bene. Per secondo i signori cosa gradiscono?
Cliente: Per cortesia mi porta una frittura mista con verdure grigliate e per la mia ragazza cotoletta di melanzane con patate al forno.
Cameriere: I signori cosa gradiscono da bere?
Cliente: Una coca cola e una bottiglia di vino rosè
Cameriere: gradite altro?
Cliente: va bene così grazie.
Cameriere: Grazie a voi!
(dopo qualche minuto)
Cameriere: Signori, il vino e la coca cola. I primi sono in preparazione
Cliente: Grazie
(dopo un'attesa di 15 minuti)
Cameriere: Signori, ecco gli spaghetti allo scoglio per il signore e gli gnocchi per la signora.
Cliente: Grazie
(dopo circa 20 minuti)
Cameriere: Gentili signori tutto bene? Prendo i piatti vuoti e porto i secondi
Cliente: Sì tutto benissimo. Grazie
Cameriere: Ecco i vostri secondi gentili signori e del pane
Cliente: Grazie, porterebbe per favore anche i condimenti?
Cameriere: Con piacere signore!
(dopo circa 20 minuti)
Cameriere: I signori hanno gradito tutto? Posso portare un dolce o un caffè?
Cliente: La ringrazio, tutto buonissimo. ma abbiamo fretta di rientrare. Potrebbe portare il conto?
Cameriere: il pranzo è stato offerto dai vostri compagni di scuola!
(Cliente e ragazza si guardano commossi)

© 1B

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

Perché potrebbe aiutarci a conoscerci meglio

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

Sì, perché vorremmo osservare come viene interpretata in un contesto diverso

SUGGERIMENTO

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

Create un nuovo videogioco

Tipo di gioco: Gioco a quiz.....

Dov'è ambientato? Una cucina virtuale.....

Dove sono i vari livelli? (*stanze*) I livelli sono i diversi run del gioco che possono aumentare di difficoltà con l'aumentare del numero di alimenti da combinare

Chi o cosa è presente nella scena? (*oggetti*) Sono presenti degli alimenti da selezionare

Regole: Le regole sono espresse in un'apposita schermata di gioco. Gli alimenti vanno combinati evitando l'associazione di diverse proteine, carne con carboidrati, tipi diversi di carboidrati.

Per accumulare punti: Selezionando la giusta combinazione di alimenti..... Per perdere punti: Selezionando gli alimenti non compatibili

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

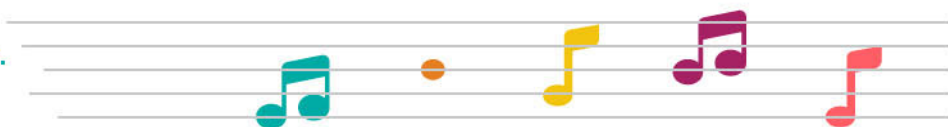
I videogiochi riuniscono creatività e tecnologia. Sono protetti da **copyright**, **marchi** e **brevetti**. Milioni di persone in tutto il mondo lavorano alla creazione di videogiochi grazie al denaro guadagnato attraverso i diritti di proprietà intellettuale.

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> Gruppo musicale di classe.....
<i>Nome</i>	I re del mare
<i>Colore</i>	sfondo azzurro
<i>Parole</i>	I re del mare
<i>Immagini</i>	Onde e disco vinile
<i>Descrizione</i>	Un album con cover di canzoni a tema mare

Create la copertina di un album.



Avete usato materiale protetto da copyright? Cosa avete usato?

Immagini prese dal web e composte a mo' di collage.....

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 Andare via

Andare via...per trovare la felicità

Se vi chiedete cosa si sente nel lasciare il proprio paese per cercare più fortuna allora ve lo posso spiegare io, perché questa è la mia storia.

Quando avevo dieci anni me ne sono andata dal mio paese (Argentina) per andare in Italia proprio per questo...

Inizialmente avevo paura ma con il passare dei mesi e l'aiuto dei miei genitori e degli amici che ho trovato, ho iniziato a rilassarmi ed essere finalmente felice.

È stata dura ma adesso sono finalmente felice nella scuola dei miei sogni

(l'alberghiero) e con i miei compagni, dove alcuni sono più simpatici di altri.

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

© 1B

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.



NATURA

Nella terra, un bene prezioso,
Amore in un luogo magico, favoloso.
Terra, maestra di saggezza,
Umile, regala infinita bellezza.
Racchiuse le acque in profonde cavità,
Affiorano prorompenti ricche di felicità.

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

Bianco, verde, nero

modelli

Tubino, collana e stivali

linee

Linee di zebra

forme

Foglie, macchie delle mucche

strutture

Struttura incrociata della collana a forma di serpente



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 scrivetele nel box. Scrivete nell'apposito spazio le possibili soluzioni dei problemi che avete indicato.

1

Regolamentazione dell'utilizzo del cellulare a scuola

Introdurre moneta virtuale (school-coin): premia le classi che rispettano le regole. La moneta si può "spendere" per attività

2

raccolta differenziata in classe

Introdurre una gara mensile che premia le classi che fanno meglio la raccolta.

3

Lavoro nei campi (preparazione terreno e semina)

Introduzione di un nuovo macchinario che fresa e semina contemporaneamente.



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

Quale attività vi è piaciuta di più? Perché?

Quella della maglietta

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

l'app per la cucina della scuola perchè potrebbe essere utile per studenti e insegnanti

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.):

Ci eserciteremo nel pensare a soluzioni innovative per i problemi che osserviamo attorno a noi.

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