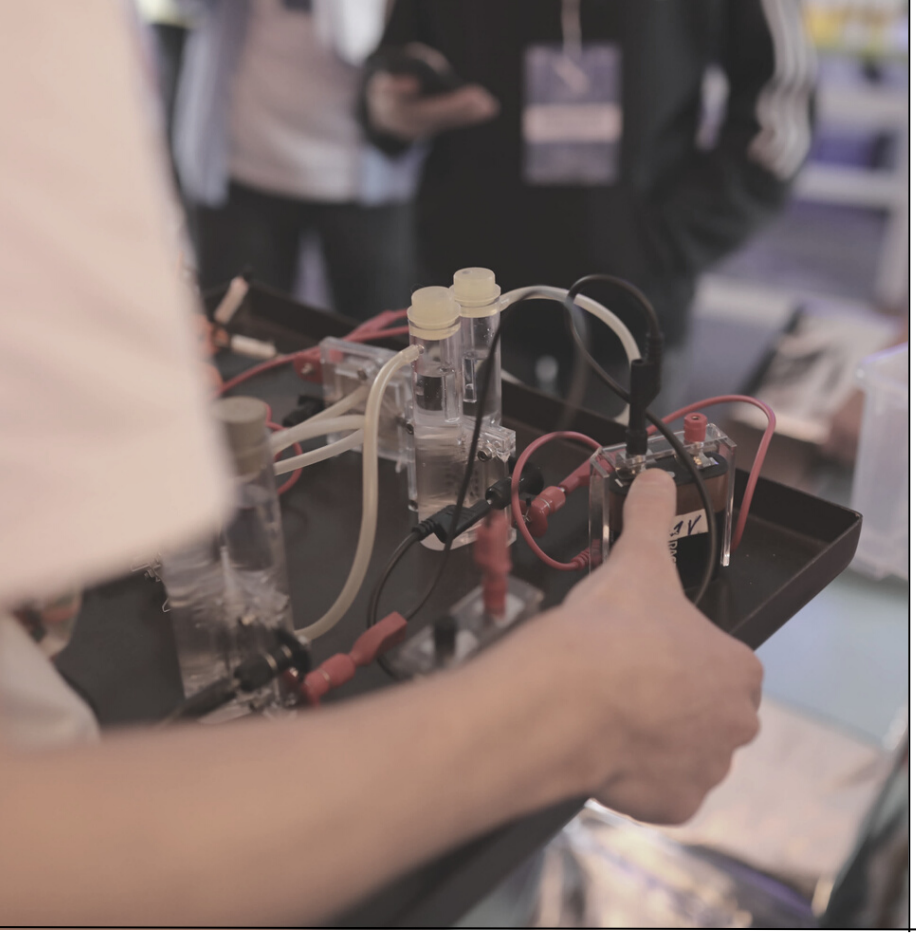


Bruno Ćosić
Dorotea Fuček
Teodora Kolak
Iva Tolić

Milenijske zvijezde 4

Idejna rješenja 4. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

EFOS
Andizet

Impresum

NAKLADNIK	Andizet - Institut za znanstvena i umjetnička istraživanja u kreativnoj industriji
ZA NAKLADNIKA	Ana Zrnić
BIBLIOTEKA	Andizetum
AUTORI	Bruno Ćosić Dorotea Fuček Teodora Kolak Iva Tolić
UREDNIK	Josipa Mijoč
FOTOGRAFIJA	Mario Miloloža Tomislav Džunja Bruno Budimir
KAMERA I MONTAŽA	Mario Miloloža
YOUTUBE KANAL	Institut Andizet
FACEBOOK	Millennial Competition
INSTAGRAM	@millennial.competition
ISBN	978-953-8416-17-0

Djelo je objavljeno pod uvjetima Creative Commons Autorstvo-Nekomercijalno-Bez prerada 4.0 Međunarodne javne licence (CC-BY-NC-ND) koja dopušta korištenje, dijeljenje i umnažanje djela, ali samo u nekomercijalne svrhe i uz uvjet da se ispravno citira djelo i autora, te uputi na izvor. Dijeljenje djela u prerađenom ili izmijenjenom obliku nije dopušteno.

MILENIJSKO NATJECANJE IZ KREATIVNE INDUSTRIJE

Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije međunarodno je natjecanje organizirano za osnovnoškolce, srednjoškolce i studente iz Republike Hrvatske i inozemstva. Natjecanje je oblikovano prema pedagoškim i metodičkim standardima, a održava se u prosincu na Ekonomskom fakultetu u Osijeku.

CILJ

Cilj Milenijskoga natjecanja potaknuti je na sudjelovanje u izvannastavnim aktivnostima korisnima za razvitak vještina, kritičkog razmišljanja, kreativnosti i unaprjeđivanje stečenih znanja. Očekuje se kako će natjecanje ojačati suradničko i društveno-odgovorno ponašanje svih obrazovnih skupina.

NAGRADA VODIK

Laureati Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije osvajaju statuu VODIK - rizničara kozmičke kreativnosti koji je jednostavnom strukturom i pokretljivošću izvor kreativne kombinatorike. Statua se uručuje na Kreativnoj riznici za vrijeme svečanosti Milenijske zvijezde.

UVODNIK

Četvrtu godinu za redom Ekonomski fakultetu u Osijeku i Institut Andizet organizirali su Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije. Od 30. studenoga do 2. prosinca 2022. godine natjecatelji iz Hrvatske, Bosne i Hercegovine, Malte i Indije predstavljali su višemjesečni radi kojim su kroz jedan ili više sektora kreativne industrije nastojali predstaviti svoje stvaralačke potencijale kroz teme vezane uz kulturnu baštinu. Natjecanje je okupilo 135 timova s više od 500 natjecatelja i mentora.

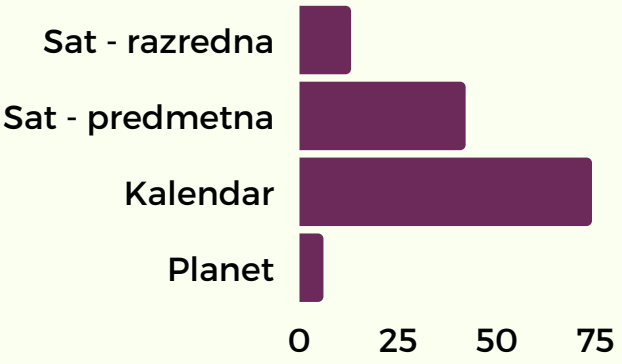
Stručna povjerenstva ocjenjivala su idejna rješenja povezana s četiri natjecateljske teme Milenijskog natjecanja. Temama glagoljica, mitologija i Put svile koje su bile polaznim temama i 3. Milenijskog natjecanja pridodana je tema Vodik kojom se stavlja naglasak na energiju kao pokazatelj kulturne razvijenosti.

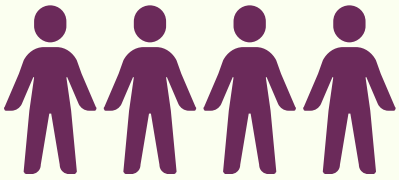
Knjiga Milenijske zvijezde ističe važnost kreativnosti, samopouzdanja, razvijanja vještina kritičkog razmišljanja kao i sudjelovanja u izvannastavnim aktivnostima. Svako od 135 idejnih rješenja predstavlja poduzetničku ideju u vidu kreativnih proizvoda nadahnutih kulturnom baštinom. Javnim objavljivanjem predstavljenih idejnih rješenja potvrđuju se autorska prava natjecatelja te ona predstavljaju način zaštite autorskih prava.

Knjiga **Milenijske zvijezde** donosi objedinjen prikaz idejnih rješenja koje su natjecateljski timovi predstavili na 4. Milenijskom natjecanju iz kreativne industrije. Natjecatelji su svoj autorski rad predstavljali pred stručnim povjerenstvom natjecateljske kategorije, a najbolji su nagrađeni nagradom Vodik koja im je uručena na popularizacijskom simpoziju Kreativna riznica.

4. Milenijsko natjecanje u brojevima

Na 4. Milenijskom natjecanju sudjelovalo je 135 natjecateljska tima, od toga 13 u kategoriji Kreativni sat - razredna nastava, 42 u kategoriji Kreativni sat - predmetna nastava, 74 u kategoriji Kreativni kalendari i 6 u kategoriji Kreativni planet.





Više od 500 sudionika, od čega 113 mentora.

FILM: 4. Milenijsko natjecanja iz kreativne industrije

Natjecateljske kategorije

Natjecanje je organizirano u tri natjecateljske kategorije sukladno obrazovnoj razini: Kreativni sat, Kreativni kalendar i Kreativni planet.

Kreativni sat

Kategorija usmjerena nastavnicima i učenicima osnovnoškolskog uzrasta u Republici Hrvatskoj i izvan Republike Hrvatske. Kategorija ima dvije potkategorije: razredna nastava i predmetna nastava. Nastavnici voditelji timova usmjeravali su učenike sukladno nastavnom planu i programu te odobrenim kurikulumima u izradi rješenja. Natjecateljski timovi predlagali su rješenja u odabranoj temi kroz jedan ili više sektora kreativne industrije. Natjecateljske timove prijavljivali su voditelji timova koji su mogli biti nastavnici odgojno-obrazovnih ustanova osnovnoškolske obrazovne razine.

Kreativni kalendar

Kategorija usmjerena nastavnicima i učenicima svih razreda srednjih škola u Republici Hrvatskoj i izvan Republike Hrvatske. Nastavnici voditelji timova usmjeravali su učenike sukladno nastavnom planu i programu te odobrenim kurikulumima u izradi rješenja. Natjecateljski timovi predlagali su rješenje u odabranoj temi kroz jedan ili više sektora kreativne industrije. Natjecateljske timove prijavljivali su voditelji timova koji su mogu biti nastavnici bilo kojeg nastavnog predmeta

Kreativni planet

Kategorija usmjerena nastavnicima i studentima iz visokoobrazovnih ustanova u Republici Hrvatskoj i izvan Republike Hrvatske. Rješenja natjecateljskih timova usmjeravali su voditelj timova s ciljem populariziranja znanosti sukladno odabranoj temi natjecanja kroz jedan ili više sektora kreativne industrije. Rješenje se ostvaruje interdisciplinarnim pristupom primjenom znanstveno-istraživačkih rješenja ili praktično primjenjivih rješenja.

Natjecateljske teme

Natjecateljske teme su glagoljica, mitologija, Put svile i vodik. Natjecatelji su slobodni u izboru teme i pristupu njezinog ostvarenja.

Glagoljica

Glagoljica je 2014. godine proglašena nematerijalnom kulturnom baštinom Republike Hrvatske, a od 2019. godine 22. veljače proslavlja se kao Dan hrvatske glagoljice. Glagoljica je jedna od temeljnih oznaka hrvatskoga kulturnog identiteta te time posjeduje kulturni, gospodarski, turistički i izvozni potencijal. Natjecatelji Milenijskoga natjecanja ponudili su rješenja kroz jedan ili više sektora kreativne industrije i odgovarali na pitanje: kako OSvajati glagoljicom u novom mileniju?

Mitologija

Mitološke priče dotiču arhetipska mjesta čovjekova života, a prenose mitološke prikaze borbe između sila dobra i zla. Od natjecatelja se očekivalo maštovito rješenje o naslijeđenoj tradiciji, simbolici i običajima. Natjecatelji Milenijskoga natjecanja ponudili su rješenja kroz jedan ili više sektora kreativne industrije i odgovarali na pitanje: kako širiti mitologiju u novom mileniju?

Put svile

Kulturno razumijevanje preduvjet je suradnje. Zamišljanje puta svile prilika je za izgradnju sadržaja kojima se povezuju brojne zemlje na putu svile. Natjecatelji Milenijskoga natjecanja ponudili su rješenja kroz jedan ili više sektora kreativne industrije i odgovarali na pitanje: kako se povezati svilom u novom mileniju?

Vodik

Vodik (lat. Hydrogenium) najlakši je kemijski element, prvi u periodnom sustavu elemenata označen atomskim brojem 1 i simbolom H. Vodikov je atom najjednostavnije građe i najrašireniji je u svemiru. Zadatak natjecatelja Milenijskog natjecanja interpretacija je vodikove jednostavne strukture kao ključa kreativnosti. Pitanje na koje natjecatelji trebaju odgovoriti glasi: kako vodikovu kreativnost primijeniti u kreativnoj industriji?




POSTANI I TI POJEDINAC


Sektori kreativne industrije
EFOS
Ekonomski fakultet u Osijeku







KREATIVNI SAT - RAZREDNA NASTAVA

Odgojno obrazovne ustanove osnovnoškolske obrazovne razine.

OŠ Frane Krste Frankopana, Osijek

FANTASTIČNA TROJKA

MENTOR:
Vlatka Benki Brkić

NATJECATELJI: Lucija Smoje
Fran Tokić
Iva Crnković



SAŽETAK

Metodom japanskog kamishibai kazališta ispričat ćemo vam priču inspiriranu Pričama iz davnina koje su nas očarale ove godine. U prilogu fotografije koja predstavlja rješenje je naše kamishibai kazalište koje ćemo ispuniti slikama naše priče i koje će oživjeti pred vašim očima.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO, GRAFIKA, FOTOGRAFIJA, NOVI MEDIJI



OŠ Ivana Filipovića, Osijek

FILIPOVIĆKA

MENTOR:
Ruža Capić

NATJECATELJI:
Luka Mijoč
Lorena Lizatović
Una Ileš



SAŽETAK

Učenici smo trećeg razreda. Ove šk.godine prvi smo se put susreli s glagoljičnim pismom. Dobili smo na papiru latinična i glagoljična slova, proučavali smo pismo te smo pisali glagoljicom svoja imena. Danas glagoljica ima svoje mjesto u kulturi, umjetnosti i dizajnu. Mi smo se odlučili za dizajn. Na satu likovne kulture 18.listopada obilježili smo Dan kravata. Učenici su saznali da je kravata hrvatski izum ,a danas neizostavni muški modni dodatak. Povezali smo kravatu i glagoljicu. Zadatak je bio naslikati flomasterima kravatu s motivom glagoljice. Izradili smo još jedan modni dodatak, medaljon s glagoljičnim slovom. Medaljoni su izrađeni od glinamola, a nakon sušenja bojali smo temperama. Radeći na ovom projektu naučili smo nešto novo, družili se i zabavili.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ "Milan Brozović", Kastav

MALI KASTAVCI

MENTOR:
Marica Jurić

NATJECATELJI: Ana Čargonja
Borna Jurčić
Sara Radetić





SAŽETAK

Učenici su istraživali i saznali da je glagoljica staro hrvatsko pismo i njime su se Hrvati služili preko tisuću godina. Kroz različite projektne zadatke igrali su se slovima oble i uglate glagoljice. Pokušali su napisati svoje ime na glagoljici! Prvi projekt koji su učenici 2.a razreda OŠ „Milan Brozović" Kastav radili, bila je 3D skulptura imena. Ovaj projekt izrade skulpture glagoljičnih slova zahtijevao je od učenika da iskoriste svoje umjetničke i inženjerske vještine! Izrada godišnjeg kalendara Izradili su godišnji kalendar i nazive mjeseca u godini napisali glagoljicom. Privjesci za ključeve Na pripremljenoj drvenoj podlozi, učenici su flomasterima - glagoljičnim slovima, napisali inicijale svojega imena. Zatim su oslikali pločice prema osobnim željama. • 9.11.2022. uz Svjetski dan izumitelja, izradili smo plakat profesora Baltazara uz slogan našeg razreda koji smo napisali na glagoljici. Učenici su uživali u radu. Pokazali su svoja jaka područja i razvijali slabija

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ August Šenoa, Osijek

SOVICE GLAGOLJICE

MENTOR:
Mirna Lišnić

NATJECATELJI: Matea Almaši
Erika Urošević



SAŽETAK

Mi smo učenici 4.a razreda. Naša ekipa se zove SOVICE GLAGOLJICE. Odlučile smo raditi s glinom naušnice, pločice s imenima,ukrase za bor. Prošle godine, kao i ove sudjelujemo u e-Twinning projektu Igrajmo se glagoljicom. To je projekt u kojem se upoznajemo s glagoljicom i primjenjujemo ju. Kada nas je nastavnica M. Lišnić upoznala s Milenijskim natjecanjem rado smo se u njega uključile. Odlučile smo proširiti rad s glagoljicom. U dogovoru s nastavnicom odlučile smo se za oblikovanje glagoljice u glini. Oblikovale smo naušnice u obliku glagoljičkih slova, keramičke pločice za ulazna vrata s glagoljičkim slovima, božićne ukrase. Za oblikovanje smo koristile modlice za kolače. Na ukrase smo utiskivale glagoljičko slovo ili poruku. Nakon sušenja, pekli su se u peći za keramiku, zatim su glazirani i ponovo pečeni. Cilj je približili glagoljicu ljudima. Radovi će biti izloženi na prodajnoj izložbi na Školskom božićnom sajmu.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Centar za odgoj i obrazovanje "Ivan Štark", Osijek

BOJE MITOVA

MENTOR:
Ivana Lončarić

NATJECATELJI: Marijan Gazdić
Adriano Barušić
Leon Majdenić



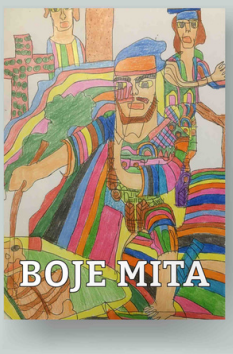
SAŽETAK

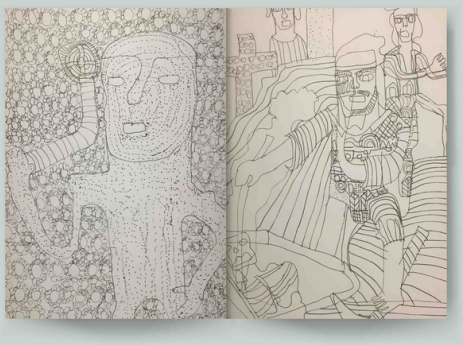
Učenici s teškoćama izradili su bojanku za djecu i odrasle. Tijekom pripreme boje upoznali su se sa slavenskom mitologijom. Tim se sastoji od tri učenika, te je svaki učenik sudjelovalo u jednoj od aktivnosti. Marijan je ilustrirao bojanku, Adriano je proučavao mitologiju a Leon je detaljno obojao bojanku kao primjer primjene bojanke u praksu. Bojanka je stvorena sa ciljem da se djeca i učenici prepuste procesu bojanja. Kroz autentičan rukopis crteža, dajemo si dozvoli i odmak od klasičnih bojanki koje ju digitalno obražene i gubi im se karakter crta. Kroz izradu bojanke učenici s teškoćama stvaraju osobni brend. Naglasak se stavlja na osvještavanje da učenici s teškoćama mogu biti talentirana i doprinjeti kulturnim i edukativnom područjima. Stara se samostalnosti i samoinicijativnost, te se stapa sa korelacijama ostalih predmeta u jedan konačni proizvod. Bojanka je edukativna i opuštajuća, te je primjenjuća u svim dobnim skupinama.

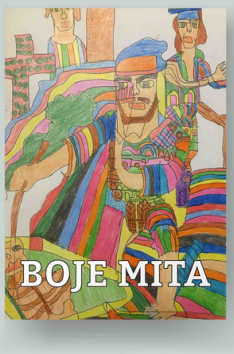
IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

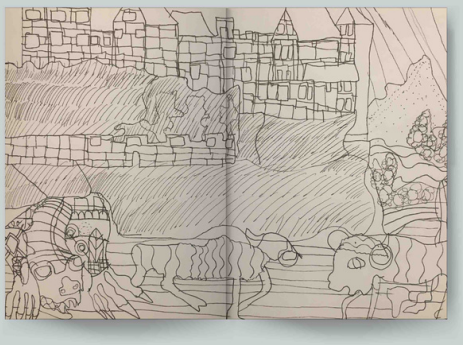
Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO, GRAFIKA, FOTOGRAFIJA, NOVI MEDIJI

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE









Centar za odgoj i obrazovanje "Ivan Štark", Osijek

TAKTILNA GLAGOLJICA

MENTOR:
Adila Nišlić Topalčević

NATJECATELJI: Andrej Kanižaj Dragić
Josipa Madunić
Ivan Madunić



SAŽETAK

Učenici 2. i 4. razreda Centra za odgoj i obrazovanje "Ivan Štark"; Andrej Kanižaj Dragić, Ivan Madunić i Josipa Madunić su pod mentorstvom edukacijske rehabilitatorice Adile Nišlić Topalčević osmislili i izradili didaktički materijal „Taktilna glagoljica". Od drveta su izradili pločice koje na sebi sadrže slova glagoljice. Sva slova su izrađena od brusnog papira, te pod osjetom dodira ostavljaju trag na prstima. Također, izrađen je i podložak od drveta koji odgovara svakoj pločici, a sadrži i prostor u koji se stavlja materijal za oslikavanje prstima (sol, palenta, brašno, pijesak). Obzirom da se radi o učenicima s teškoćama u razvoju ovaj materijal se može koristiti na više načina. Pogodan je za vježbu grafomotorike i taktilne percepcije kod učenika s većim teškoćama, a u nastavi se može koristiti prilikom upoznavanja učenika s glagoljičnim pismom. Učenici su zajedno sa svojom mentoricom bili jako ponosni na svoj izum i sudjelovanje.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ "Sveti Matej", Viškovo

ČUVARI HALUBAJSKE BAŠTINE

MENTOR:
Ksenija Žauhar

NATJECATELJI: Pavel Jurišić
Antonela Knežević
Luka Soldić



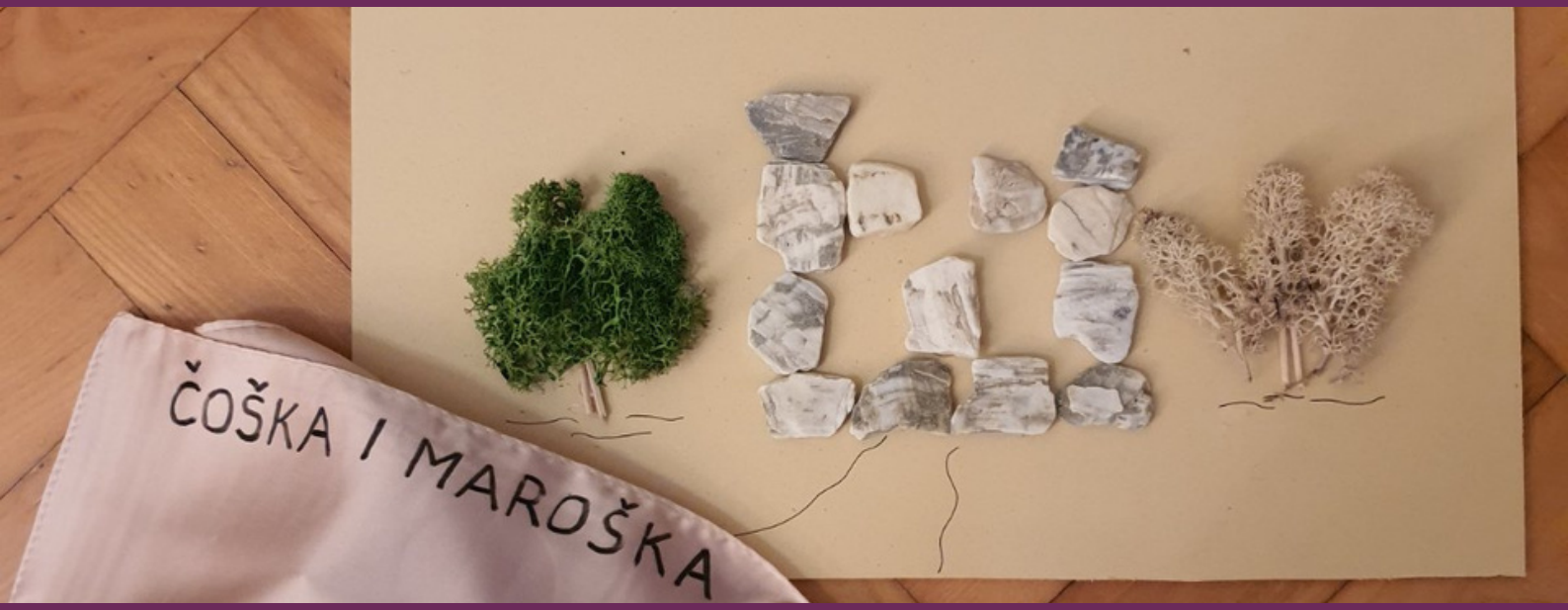
SAŽETAK

Područje istočnog dijela Kastavštine danas se pokapa s granicama Općine Viškovo, a naziva se Halubje. Bogatstvo povijesnih zbivanja i tradicijskih obilježja Halubja danas nemaju vrijednost koja ima pripada, a o njoj nove generacije malo ili ništa znaju. Ta spoznaja, potencirana i činjenicom izumiranja čakavštine potakla nas je da prikažemo i iz zaborava izvučemo mitološke priče našega kraja. Aktivnosti na ovom projektu započeli smo razgovorom sa starijim ljudima, a potom i pronalaženjem zapisa mitoloških priča. Priče smo oblikovali u pjesničku formu, prilagođenu dječjem uzrastu. Pjesme smo pisali na čakavskom narječju. Tom prilikom smo pronalazili i koristili stare riječi koje su već zaboravljene. U drugom dijelu pristupili smo likovnoj obradi i izradi slikovnice, medija bliskog djeci te odabiru jednog predmeta za svakodnevnu upotrebu. U mnoštvu prijedloga odabrali smo žensku maramu koju smo oslikali natpisom imena glavnih likova iz mita. Sve aktivnosti na projektu bile su zabavne i rezultat zajedničkog dogovaranja.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



OŠ Strahoninec, Čakovec

MALI STRAHOMINEC

MENTOR:
Petra Žganec

NATJECATELJI: Mia Komar
Tijana Simov
Laura Kanižaj



SAŽETAK

Animirani film "Strahoninec - tam de te stroh mine" na zabavan i djeci lako razumljiv način predstavili smo legendu našeg kraja.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Audiovizualna umjetnost
FILM, VIDEO



OŠ "Sveti Matej", Viškovo

ZVONČAR

MENTOR:
Irena Zubčić

NATJECATELJI: Lovro Gregorić
Adrian Jurić
Matej Babić



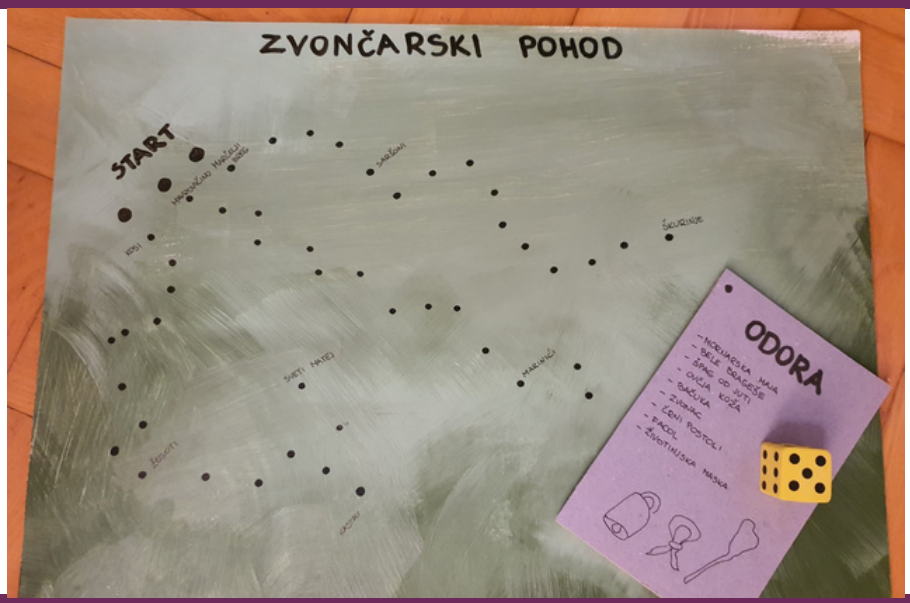
SAŽETAK

Halubje je uži dio Kastavštine, danas područje Općine Viškovo koje se nalazi pokraj grada Rijeke. Halubje je kraj koji je nadaleko poznat po zvončarima, a njihov ophod uvršten je i na UNESCO-vu listu nematerijalne baštine. Halubajski zvončari su danas popularni u širem okruženju, ali se vrlo malo zna o mitovima njihovog postanka. Kroz ovaj projekt željeli smo djeci, na njima zanimljiv i uzrastu blizak način, prenijeti već zaboravljene mitske priče o postanku zvončara. Aktivnosti smo započeli razgovorom sa starijim zvončarima te pronalaženjem zapisa o mitovima njihova postanka. Zatim smo osmislili igru koja prikazuje ophod zvončara po selima Halubja. Na taj način željeli smo djeci pružiti priliku da na konkretnim sadržajima i kroz igru upoznaju mitove o zvončarima. Aktivnosti na projektu bile su zanimljive i temeljile se na zajedničkom dogovaranju, radu i međusobnom pomaganju s ciljem da ovaj rad pridonese boljem razumijevanju osobitosti našeg kraja.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



OŠ "Sveti Matej", Viškovo

HALUBAJSKI KREATIVCI

MENTOR:
Irena Zubčić

NATJECATELJI: Mia Mohorovčić
Karla Kurelić
Laura Kalčić



SAŽETAK

Dolazimo iz Halubja, smještenog na sjeverozapadu Primorsko-goranske županije, kraj Rijeke. Halubje ima bogatu kulturno-povijesnu baštinu od kojih su dva dobra uvrštena i na UNESCO-vu listu nematerijalne baštine. Uočili smo da je dio baštine iz područja mitologije zaboravljeno. Ovim projektom željeli smo pridonijeti boljem razumijevanju mitoloških priča kraja, otrgnuti ih zaboravu te ih prenijeti mladim generacijama, na njima blizak način. Priče smo doznali od starijih ljudi i pronašli tiskani zapis. Tekst mitološke priče oblikovali smo u formu pjesme pri čemu smo se služili arhaičnim čakavskim narječjem te ju preveli na standardni hrvatski jezik. Potom smo dizajnirali i izradili igračku na temu odabranog mita, sovu i dvije slagalice . Sovu smo sašili od plišanih dekica i služi kao ambalaža. Jedna slagalica je tekst mita Sovjak na čakavskom narječju dok je druga njen slikovni prikaz. Cilj rada je kod djece postići razumijevanje mitova i upoznavanje s dijelom prošlosti zajednice kroz didaktički materijal.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ Franje Krežme, Osijek

IGROGLAGOLJAŠI

MENTOR:
Jasmina Rašković

NATJECATELJI:
Nika Lucić
Jan Podmanicki
Hana Stanišić



SAŽETAK

Učenici razredne nastave vole IGROUČENJE. U učionici se često potiče igra koja je poticaj za usvajanje novih nastavnih sadržaja. Igra DOMINOGLJAGOLJICA je sjajan primjer kako se može učiti i igrati u prirodi, na svježem zraku. Učenici su osmislili i dizajnirali igru koju mogu igrati zajedno s roditeljima i tako provesti ugodne trenutke obiteljskog zajedništva.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Glazbena škola Franje Kuhača, Osijek

PUTUJUĆI GLAZBENICI

MENTOR:
Tomislava Karačić Šoljić

NATJECATELJI:
Emanuela Kopunović Legetin
Ana Kopunović Legetin



SAŽETAK

Različiti glazbeni stilovi i glazbala uklopila su se put Svile te su tako stvorila neraskidivu mrežu starog i novog. Istoka i zapada. Glazba putem svile priča svoju priču kroz skladbe putujućih glazbenika, koji su svojim izričajem i stilom opisivali predjele i reljefe samoga puta. Jedan od instrumenta koji je iz Kine putem svile doputovao u Europu bila je i flauta. Tradicionalna kineska flauta bila je lako prenosiva i izdržljiva. pa je vrlo brzo pronašla svoje mjesto u torbama i bisagama putnika. Flauta kakvu danas poznajemo doputovala je iz Kine te se ugradila u tradiciju i kulturu Europe koja traje još i danas. Razmjena glazbenih instrumenata i tradicija i danas je očita. Tim putujući glazbenici, kroz svoju glazbenu izvedbu, opisat će jedno takvo putovanje flaute u Europu. Prikazat će da je glazba s drugim izvedbenim umjetnostima važan element u kreativnoj industriji koja i danas spaja ljude, svjetove i nacije.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Glazba

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Kid Genius Malta, Pembroke, Malta

KID GENIUS MALTA

MENTOR:
Milica Radusin

NATJECATELJI: Beppe Luigi Portanier
Sean Calleja Micallef
Jean Parnis



SAŽETAK

Legend has it that Malta is the lost city of Atlantis because of the structures found in it, which are the oldest recorded structures in the whole world. The Kid Genius Malta group's solution to spread mythology in the current millennium is via an interactive board game which allows players to discover facts surrounding Maltese mythology through play, in the form of exploration of archaeological sites and collecting artifacts representing historical symbols. Our idea is to use this game to promote the wonders that most people don't even know exist.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE, ARHIVI






EFOS
Andizet
TRUE DENIM
WITH PURPOSE
ORIGINALS




EFOS





KREATIVNI SAT - PREDMETNA NASTAVA

Odgojno obrazovne ustanove osnovnoškolske obrazovne razine.

OŠ Gračani, Zagreb

GRAČANSKE VILE

MENTOR:
Jelena Andrić

NATJECATELJI: Dunja Lukin
Marta Bujan
Stanka Franić



SAŽETAK

Inspiraciju za idejno rješenje pronašle smo u starim slavenskim mitovima. Perun kao bog munje i groma i njegov brat Veles – bog zemlje, vode i podzemlja. Između dva brata stoji Mokoš - mati vlažna zemlja i žarko sunce. Kroz igru nas vode vile (šumske, vodene, lakokrile i vile ratnice). Kako smo u školskoj knjižnici imale jedan stari, oronuli stol, uspjele smo ga rastaviti, "prešmirglati" i prebojati. Odlučile smo napraviti igru na stolu (board game) koja bi stajala u knjižnici i učenici bi se mogli zabavljati i skratiti si vrijeme. Kao predložak nam je poslužila igra "Čovječe ne ljuti se". Za slavensku mitologiju smo se odlučile jer je premalo zastupljena u školama. Nakon fizičkog rada (crtanja, bojanja, lakiranja) došle smo na ideju da bi igru mogle popuniti i qr kodovima koji bi nas vodili prema digitalnom dijelu igre. U budućnosti bi željele izraditi i digitalnu verziju igrice.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES

Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE, ARHIVI

Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT I DRUGE PRIMIJENJENE UMJETNOSTI I ZANATI

Računalne igre, novi mediji

Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO, GRAFIKA, FOTOGRAFIJA, NOVI MEDIJI

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



OŠ Bogumila Tonija, Samobor

BUBAMARE

MENTOR:
Adrijana Baus

NATJECATELJI: Vita Bastaja
Elena Vlahović
Anna Vrančić



SAŽETAK

U školi smo taman učili početke hrvatske pismenosti i glagoljicu kad je učiteljica pitala želimo li se prijaviti na kreativan natječaj vezan uz glagoljicu. Odmah smo pristale! Razmišljale smo kako bismo voljele prikazati ta zanimljiva slova i došle na ideju da bismo se rado njima igrale, a kako se bolje igrati nego u kućici za lutke... pardon, glagoljička slova! I tako smo prvo sagradile kuću, pa smo je namjestila i na kraju smo napravile slova koja su uživala kao nikad do tada. Recite nam koje slovo živi u takvom luksuzu da ima svoju kuću, cvijeće, rasvjetu - sve!

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN





OŠ Bogumila Tonija, Samobor

KREATIVIĆI

MENTOR:
Adrijana Baus

NATJECATELJI:
Nika Golubić
Mia Bajan
Marta Jelić



SAŽETAK

Dok smo u školi savladavale glagoljicu, profesorica Baus nas je potakla da izradimo glagoljički projekt. Natuknula je da bismo mogle otići na predstavljanje projekta u Osijek što nas je jako razveselilo! Razmišljale smo kako uklopiti glagoljicu u svakodnevni život, a budući da nam se bliži vrijeme Božića ideja je nadošla sasvim prirodno - odlučile smo izraditi božićnu glagoljicu! Koja škola ne bi htjela biti time ukrašena, recite nam?

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ Mitnica, Vukovar

KREATIVKE EKA

MENTOR:
Darija Benaković

NATJECATELJI: Ani Ošust
Ema Šimunović
Karla Šrajbek



SAŽETAK

Jedan od neizostavnih ukrasa, ali i predmeta praktične primjene na učiteljskim stolovima u školi, su čaše za pribor za pisanje. To su predmeti koji vrlo rijetko imaju i neku dodatnu svrhu. Naše čaše za pribor za pisanje izrađene su od recikliranih materijala (starih limenki i novinskog papira), a ukrašene su glagoljičkim slovom i to prvim slovom nastavnoga predmeta u čijoj učionici se nalaze. Tako naše čaše dobivaju dvije dodatne svrhe: ekološku – učenici uviđaju koje su mogućnosti recikliranja i smanjenja otpada, te obrazovnu svrhu – uče glagoljička slova koja pišu na čaši i povezuju ih s nazivom nastavnog predmeta. Svakodnevno gledanje i korištenje čaša nesvjesno će dovesti do toga da će učenici naučiti prepoznati glagoljička slova kao vrijednu kulturnu baštinu naše domovine. S obzirom da u našoj školi već godinama prikupljamo stari papir i brinemo o ekologiji, ovo je rješenje objedinilo sve važne sastavnice našega djelovanja.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI





OŠ Mitnica, Vukovar

KREATIVKE PEK

MENTOR:
Darija Benaković

NATJECATELJI:
Petra Sabo
Enea Zeko
Karla Udovčić



SAŽETAK

Privjesak za ključeve koriste svi ljudi. U našoj školi svi učenici moraju uvijek imati pri ruci ključ za svoj školski ormarić. Kako bi privjesak bio zanimljiviji i kako bi dobio dodatnu svrhu, osmislili smo privjesak od kaširanog papira u obliku glagoljičkih slova. Budući da smo škola koja već godinama prikuplja stari papir i provodi druge ekološke akcije, željeli smo prikazati kako od papira izraditi praktičan predmet koji svima treba u svakodnevnom životu. Osim toga, učenici mogu odabrati privjesak prema početnom slovu svojega imena ili prema nekom drugom značenju. Svakodnevnim korištenjem takvih privjesaka učenici dugoročno pamte glagoljička slova kao dio hrvatske kulturne baštine od najranije dobi. Ovi privjesci nisu opasni za okoliš kada se jednoga dana ne budu koristili, jer su u potpunosti izrađeni od starog papira.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI





OŠ Vladimir Nazor, Komletinci

POSVEČKARI

MENTOR:
Katarina Bojić

NATJECATELJI: Matija Ravlić
Mislav Babić
Antea Kolarić



SAŽETAK

Život čovjeka oduvijek je povezan sa stablima, njima zahvaljuje svoj opstanak. U vjerovanjima starih Slavena stabla su povezana sa svime što puže, hoda i leti. Kao starije i mudrije treba ih čuvati i poštivati, ponekih se čak i bojati. Kalendar Moj kraj - zelengaj sadrži fotografije 12 stabala važnih za slavensku mitologiju s najznačajnijim osobinama. Budući da smo mi Posvečkari veseli, razigrani i volimo se pokazivati ljudima, skrili smo se u stabla prilikom fotografiranja. Pronađite nas i zabavite se!

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO, GRAFIKA, FOTOGRAFIJA, NOVI MEDIJI

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ Trnsko, Zagreb

VREMENSKI PUTNICI

MENTOR:
Božica Ditrih

NATJECATELJI: David Blekić
Josip Bešlagić Balja
Ivor Kronstein



SAŽETAK

Dječak Ivor, ljubitelj povijesti, glagoljice i još koječega uspio je napokon u svom eksperimentu: izumio je vremenski stroj i u 21. stoljeće doveo Konstantina Ćirila i opata Držihu. Dječak je oduševljen što mu je eksperiment uspio i što je upoznao velikane iz povijesti, a on će njih naučiti ponešto o tekovinama iz 21. stoljeća. No, hoće li ih uspjeti vratiti u njihovo vrijeme?

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES



OŠ Trnsko, Zagreb

ŠARENE KRAVICE

MENTOR:
Božica Ditrih

NATJECATELJI: Anja Ladavac
Tena Perše
Galina Micevski



SAŽETAK

Vrijeme je korone. Učenici ne idu na nastavu u školu, uče online. U studiju Škole na Trećem gledamo najavu emisije o glagoljici i prilog s terena: ispred crkvice sv. Lucije nalazi se novinarka koja razgovara s profesoricom hrvatskog jezika o Bašćanskoj ploči

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES



Intelekto - AVO LOGIKON, Varaždin

SIRIUS

MENTOR:
Doris Horvat

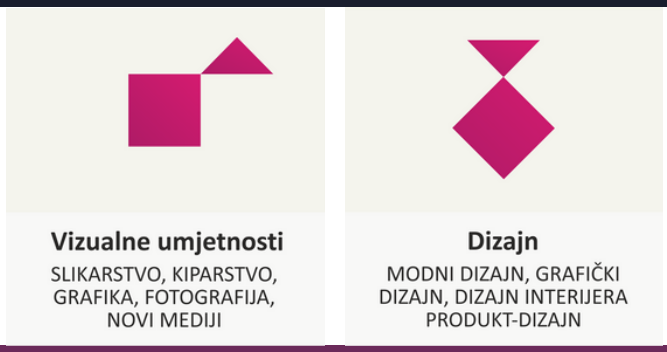
NATJECATELJI:
Maša Ritmanić Kanešić
Tea Brlenić
Kaja Marinović



SAŽETAK

Oduvijek su zvijezde, svemir & daleke galaksije bile zagonetne ne samo mnogim istraživačima i znanstvenicima, već i svakom čovjeku koji se usudi pogledati visoko, daleko. One nam nisu samo svjetlosni tragovi, već svojim položajem i rasporedom na nebu otkrivaju tajne mitoloških bića i njihove herojske životne priče. One su nebeski šalabahter iz kojeg u borbama dobra & zla, ljubavi & mržnje učimo važne životne lekcije. Kreativnom organizacijom triju različitih radova vizualne umjetnosti cilj je prikazati mitologiju kroz astrologiju. Svako zviježđe ima svoju priču koja kreativnim dizajnom i vizualnim prikazom prati mitološke junake, a našim idejnim rješenjem prikazati ćemo tri najpoučnija putokaza na nebeskom svodu.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



OŠ Franje Krežme, Osijek

GILDA GLAGOLJAŠA

MENTOR:
Mario Jager

NATJECATELJI:
Marko Jukić



SAŽETAK

Projekt Glagolitic mystery je Escape room koji je digitalno prikazan u programu Scratch. Escape room-ovi su skupine zagonetki koje vode jednom cilju (najčešće bijegu iz sobe), a ovo je u svijetu prvi koncept glagoljice za Escape room. Alat ima posebna dva alata za tekst i za izradu zagonetki, jedan za generaciju koda i jedan za BACKPACK sistem, koji su svi ujedno kompatibilni. Za ovaj projekt je osmišljen i poseban alat Advance escape room maker for Scratch, koji je izrađen da ga mogu koristiti i drugi ljubitelji programiranja za svoje verzije Escape roomova, a time je ujedno i ekonomski isplativ. Na projektu je rađeno više od sto sati, a vizualni stil je replicirajući izgled kazete na starom televizoru. Projekt je pristupačan svim govornim područjima, a njime se želi probuditi iskra za učenjem glagoljice koristeći mogućnosti suvremene tehnologije.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN

Računalne igre, novi mediji

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



OŠ "Mladost", Osijek

MLADOSTAŠI

MENTOR:
Jasna Jakopović

NATJECATELJI: Emma Tomić
Šimun Lozančić
Dorja Mitanović



SAŽETAK

Ove školske godine u našem izvannastavnom projektu odlučili smo povezati više školskih predmeta, a glavnu nit vodilju pronašli smo u našem sugrađaninu Oscaru Nemonu. Osim učitelja, učenika i naših školskih predmeta Oscar Nemon povezao je našu školu s brojnim kulturnim ustanovama te naposljetku bio je naš prozor u svijet preko svojih umjetničkih djela koja su izložena po cijelom svijetu.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ "August Cesarec", Ivankovo

TRAGAČI

MENTOR:
Marija Jurić

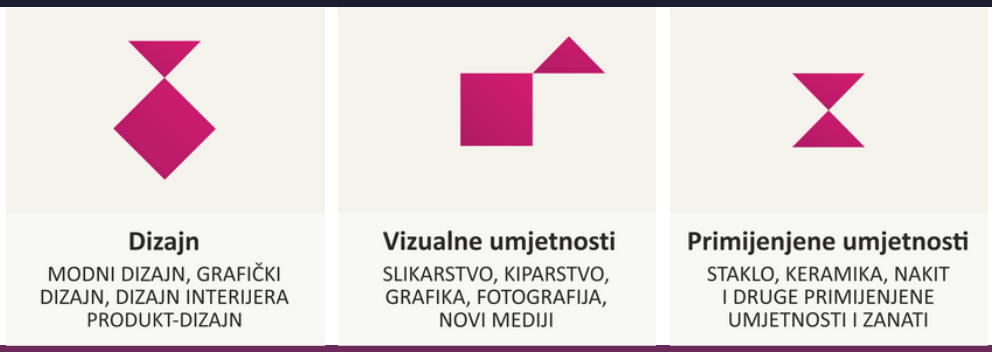
NATJECATELJI: Sara Haban
Paula Baranja
Martina Stjepanović



SAŽETAK

Naše idejno rješenje predstavlja nakit nadahnut slavenskom mitologijom. Cvijet lipe kao naušnice i grančica lipe kao narukvica. Zašto lipa? Drvo lipe je simbol Slavena, iza hrasta to im je bilo najsvetije drvo. Slaveni su živjeli u lipovim šumama i kamo god su selili, sadili su drveće lipe koje su štovali. Slavenski narodi su pod lipom obavljali obrede vjenčanja i suđenja. Uobičajeno je bilo vjerovanje da lipa čuva čovjeka od zla i uroka, Slaveni su također stavljali grančice lipe u krov kako bi zaštitili kuću od gromova i požara. Stari Slaveni vjerovali su i da sječa stabla lipe donosi nesreću. Lipa je jedino drvo koje ima svoj mjesec-lipanj. Naša narukvica izrađena je od konca sive i zelene boje, a predstavlja grančicu lipe s listom. Cvijet lipe, koji prekrasno miriše i ima ljekovita svojstva, oponašali smo kombinacijom ukrasnih perlica, kuglica i konca

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



OŠ Franje Krežme, Osijek

NEOBIČNI GLAGOLJAŠI

MENTOR:
Mario Jager

NATJECATELJI:
Nikola Trošelj



SAŽETAK

Glagoljica, to staro i misteriozno pismo, u našim je životima već godinama. Osjećamo povezanost s našim precima svaki put kada pišemo glagoljicom i razmišljamo kako bi naši preci bili ponosni na nas da nas vide kako u 21. st. pišemo njihovim pismom. Prilikom prijave na Milenijsko natjecanje, razmišljalo se o pitanjima: Kako djeca koja, nažalost, ne vide dobro ili ne vide uopće mogu doživjeti glagoljicu? Kako da se i ta djeca poigraju glagoljicom kao što se mi godinama igramo? Kao odgovor na ta pitanja, izrađena je „glagoljaška brajica" (plakat na kojem je moguće uz pomoć brajice prepoznati glagoljicu) za svu djecu, malu i stariju, da dodirnu i osjete pod prstima ta neobična slova i da njima taj dodir potakne maštu i razmišljanja kao nama. Ovim se želi skrenuti pozornost na slijepe osobe, posebno djecu i omogućiti im da dodirom prepoznaju glagoljična slova.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ Donja Dubrava, Donja Dubrava

LEGENDARNE ZMAJICE

MENTOR:
Suzana Karloci Kvakan

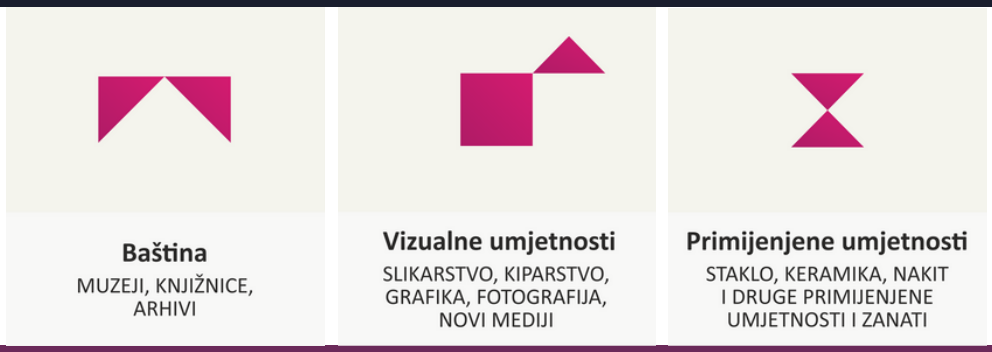
NATJECATELJI: Marija Šestak
Magdalena Horvat
Morena Habjan



SAŽETAK

Elementarne nepogode kao što su poplave i podrhtavanja tla, u prošlosti su ljudi objašnjavali postojanjem pozoja odnosno zmaja. Prema akademiku Radislavu Katičiću, pozoj je etimološki svehrvatska riječ koja se pojavljuje od Dubrovnika do Međimurja, a zapravo znači proždrljivac jer dolazi od pozinuti što znači proždrijeti. Svako je međimursko mjesto imalo svog pozoja koji je bio glavni krivac za sve nevolje koje su ih snalazile, a pozoj je prema legendi bio jednoglavi krilati zmaj s mnogo nogu i repom koji je spavao ispod površine zemlje, najčešće u močvarnim područjima ili među bregovima. Prema riječima etnologa Vitomira Belaja za Međimurje bi se skoro moglo reći da leži na pozojima jer obiluje prirodnim uvjetima za njegovo stanište. Pozoj koji gospodari najmanjom hrvatskom županijom dio je predaje u koju su ljudi vjerovali, a cilj našeg projekta je da legendu o pozojima sačuvamo od zaborava i promoviramo je kao dragocjenu baštinu međimurskog kraja.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



OŠ Nikole Andrića, Vukovar

ANDROMEDA

MENTOR:
Ivana Kišić

NATJECATELJI:
Lucija Vidaković
Anđela Simeunović



SAŽETAK

Učenice iz tima Andromeda aktivno sudjeluju u izvannastavnoj aktivnosti Mladi znanstvenici stoga nisu dvojile i odmah su odabrale temu Vodik. Ovo ih je natjecanje potaknulo da spoje činjenično znanje, s kreativnim izražavanjem i traženjem rješenja kako nekome razbiti strahove i stvoriti pozitivnu sliku o vodiku. Prilikom izrade idejnog rješenja glavna misao vodilja je bila kako približiti vodik svim generacijama. Privjesci za ključeve i maskice za mobitele za tim Andromeda bio je idealno rješenje. Željeli smo vodik pretvoriti u simpatičan i lako pamtljiv logo sa simbolima na privjescima a na maskicama smo pomoću crteža i stihova kombinirali poznate scene i likove iz filmova, pa čak i mitologiju. Kako se pročuo glas da tim Andromeda oslikavaju maskice učenici su sami počeli donositi svoje stare ili trenutne maskice te je ovo natjecanje svemu dalo još i ekološku dimenziju. I na kraju privjesci i maskice uvijek se smatraju idealnim poklonom.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



OŠ Ivana Filipovića, Osijek

OSvilenjacIF

MENTOR:
Antonija Kojundžić

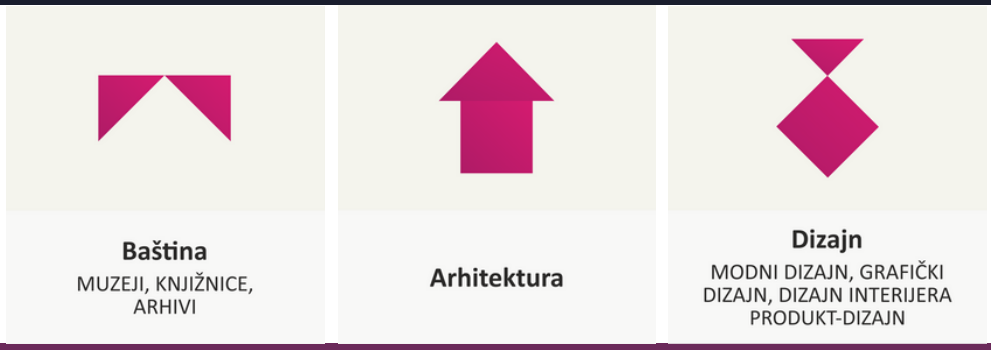
NATJECATELJI: Roko Pavlov
Mia Stojčić
Lu Rogina



SAŽETAK

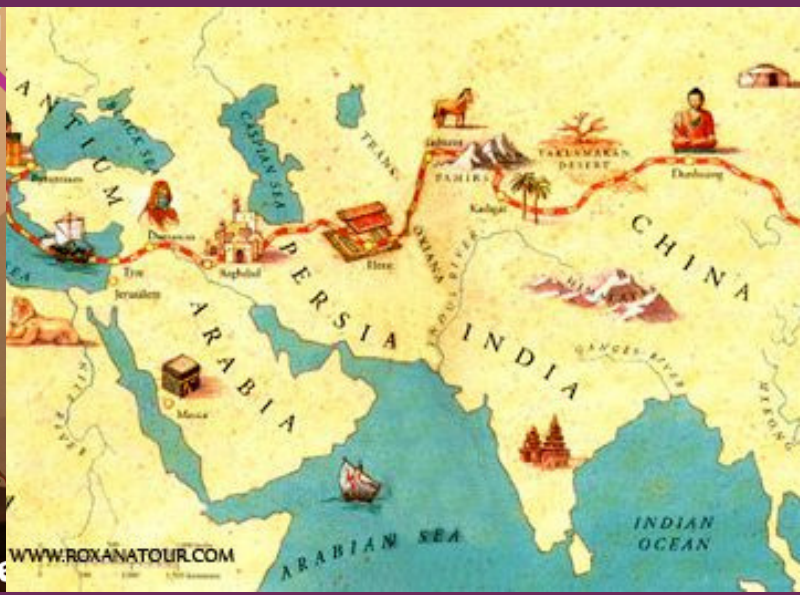
Tradicija i suvremenost danas se isprepliću u svakom segmentu našega života i na svakom našem koraku. Ispreplest ćemo ju na Putu svile kako bi i ovaj važan turistički pomalo zaboravljeni potencijal pružio svima ponešto. Put svile povezivao je dva svijeta Istok i Zapad, dva različita svijeta tada, ali i danas. Ovim putem nije putovala samo svila, već i začini, porculan, staklo, papir, barut,... Ovuda se širio budizam, ali i kršćanstvo. Sve ovo treba oživiti na Putu svile u spoju tradicionalnog i suvremenog kako bi zadovoljio i najzahtjevnijeg turista, ali ne narušio ono najvažnije baštinu koju trebamo čuvati. Put svile i danas treba spajati dva svijeta i upoznati Istok i Zapad s našom tradicijom u suvremenom svijetlu. Put svile moramo turistički oživiti kako bi nas povezao i u novom mileniju.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ "August Cesarec", Ivankovo

Kreativne ruke

MENTOR:
Ivana Ljevnaić

NATJECATELJI:
Lina Đurin
Petra Bota



SAŽETAK

Glagoljica je najstarije slavensko pismo čiji se nastanak vezuje uz misionarski rad braće Ćirila i Metoda. Braća odlučila prevesti bogoslužne knjige na staroslavenski jezik koji je bio razumljiv ondašnjem pučanstvu. Kako se riječi tog jezika nisu mogle pisati ni grčkim ni latinskim pismom, Ćiril je izmislio novo pismo – glagoljicu. Iako se glagoljica se u Hrvatskoj ponajviše koristila u liturgijske svrhe, njome su se ispisivale i oporuke, administrativni dokumenti, javne isprave, ugovori, njome su se služili notari, komunalna uprava, itd. Zahvaljujući glagoljskom pismu i glagoljašima, i do tada, neukog hrvatskog puka u ruralnim sredinama, barem djelomično su dopirala kulturna, književna i duhovna dostignuća europskog srednjovjekovlja. Inspirirani bogatom prošlošću glagoljice nastalo je naše idejno rješenje, podmetači za čaše s motivima glagoljice. Podmetači su u potpunosti izrađeni od recikliranih materijala, otpada od starog namještaja (lesomal) i otpisanih knjiga iz naše školske knjižnice. Uporabom listova iz starih knjiga, koje su pisane latinicom, nastojali smo spojit bogatu prošlost hrvatskog pisma „glagoljicu“ i današnje pismo.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ Frane Krste Frankopana, Osijek

CURICE PURICE

MENTOR:
Mirka Lončar

NATJECATELJI: Mirna Majić
Franka Radoš
Lenka Buha



SAŽETAK

Kao inspiraciju za naše kreacije odabrale smo slavensku božicu Ladu. Odlučile smo ju prikazati kroz tri modna razdoblja: povijesno, suvremeno i obzirom da je Lada bila božica proljeća i plodnosti, odlučile smo se i za hippie razdoblje. Koko je naša škola ujedno i eko škole te se ekologija i održivi razvoj njeguje kroz većinu naših projekata, odlučile smo naše kreacije izraditi recikliranjem raznih otpadnih materijala. Za povijesni prikaz Lade koristile smo stare zavjese i plahte, za hippie Ladu pokidani nakit i stare hlače, a za suvremenu smo Ladu iskoristile tatinu istrošenu košulju i traperice. Odabrale smo i jedan zeleni materijal od starog zastora koji nas asocira na proljeće i ugradili ga u sva tri modela.

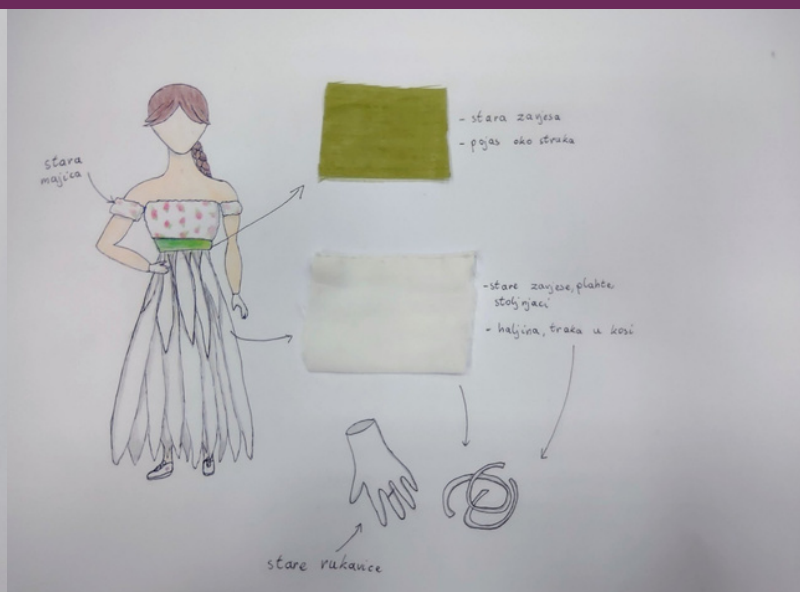
IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ "Sveti Matej", Viškovo

GLAGOLJUPCI IZ VIŠKOVA

MENTOR:
Jasmina Mamula

NATJECATELJ:
Igor Vasiljević
Mia Šolić



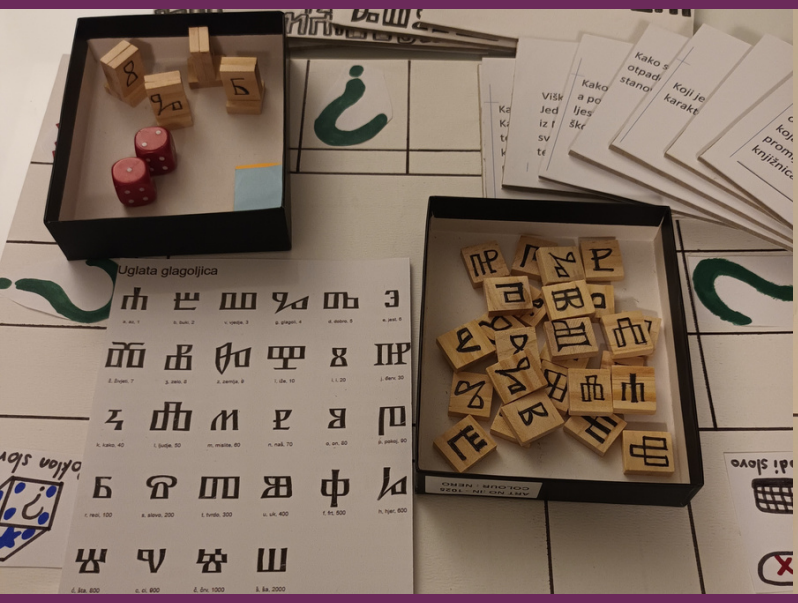
SAŽETAK

Tim je osmislio društvenu igru Glagoljupci kako bi djeca, ali i odrasli, mogli brzo i jednostavno naučiti glagoljicu, ali također saznati puno toga o našem mjestu Viškovu, njegovoj kulturnoj baštini, znamenitostima i ustanovama. Nakon čitanja jasnih i zanimljivih pravila igre, igrači odabiru figuru za igranje (svaka ima slovo glagoljice) i kreće bacanje kockica. Ako igrač stane na polje POGODI SLOVO, uzima jednu pločicu s glagoljičkim slovom i mora reći koje je to slovo. Ako točno odgovori, slovo je njegovo. Postoji i polje s upitnikom. Tada igrač uzima karticu s pitanjem o Viškovu. Na poleđini kartice je odgovor napisan glagoljicom. TRGOVINA SLOVA i POKLON SLOVO još su neka zanimljiva polja. Pobjednik je onaj koji prvi skupi slova kojima može napisati riječ GLAGOLJUPCI. Igra je namijenjena početnicima u poznavanju glagoljice i Viškova, a za one iskusnije postoji teža verzija igre. Cilj je učenje glagoljice i upoznavanje s Viškovom kroz zabavu.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ "Sveti Matej", Viškovo

MATEJČIĆI - ČUVARI MITOVA

MENTOR:
Jasmina Mamula

NATJECATELJI: Dominik Jakopanec
Tijana Mamula
Vito Udovičić



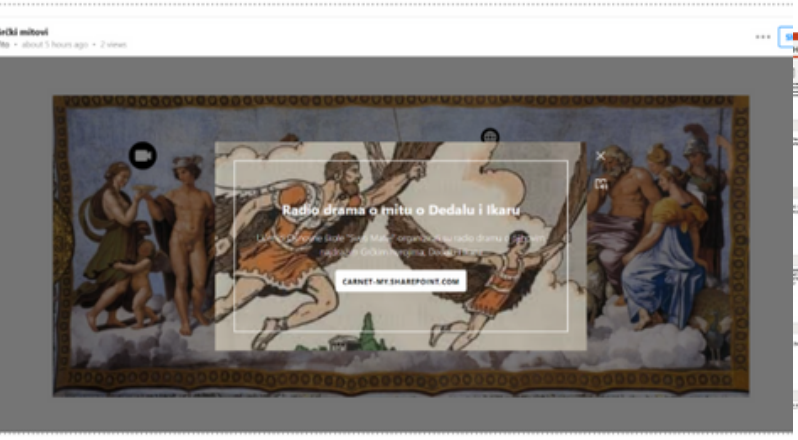
SAŽETAK

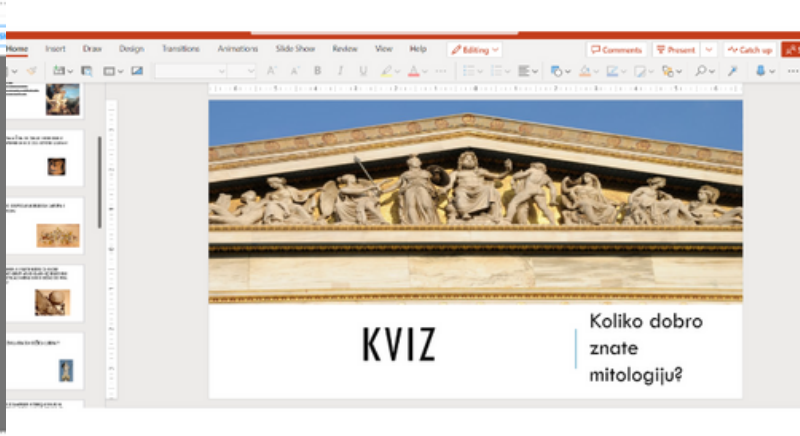
Matejčići su radijski novinari koji su odlučili od zaborava sačuvati mitove: grčke, rimske, slavenske... Oni su vrlo vješti u snimanju i montiranju radijskih emisija i radioigara pa je to bio jedan od načina realizacije ovog projekta. Svidio im se mit o Dedalu i Ikaru pa su osmislili istoimenu radioigru. U radijskoj emisiji o slavenskim bogovima Perunu i Velesu povezali su poznate mitove sa svojim zavičajem i slušateljima ponudili pregršt zanimljivosti. Osim toga, izradili su digitalnu interaktivnu sliku u programu Thinglink na kojoj se nalazi kviz, križaljka, radioigra... Tim je vodio računa o tome da sadržaji budu zanimljivi različitim dobnim skupinama: djeci i mladima više će se svidjeti kvizovi i križaljke, a radioigre i radijske emisije bile bi zanimljive svima, a vjerujemo da bi najviše u njima uživale osobe starije životne dobi kojima je radio i dalje najdraži medij. Između ostaloga, cilj nam je razvijanje empatije među mladima za osobe treće životne dobi.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ Frana Krste Frankopana, Osijek

FRANKOPAN 1

MENTOR:
Sandra Marijanović

NATJECATELJI:
Magda Oswald



SAŽETAK

O Slavenima, njihovim drevnim običajima i mitologiji ne zna se mnogo. No, zbog jake usmene predaje, danas se ipak nešto može pretpostaviti o njihovu svijetu. S obzirom da ne postoji pregled slavenske mitologije u hrvatskom izdanju prikladan djeci, potrebno ga je napraviti. Knjiga je osmišljena kao enciklopedija u kojoj su na jednostavan način opisana područja upravljanja božanstva, podrijetlo njihova imena, osobine, izgled, rodbinske veze te pripadajući mit. Slavensku mitologiju je potrebno popularizirati kako bi djeca na našem području od najranije dobi osvijestila i povezala se s vlastitom kulturnom baštinom.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Knjiga,
nakladništvo

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ Strahoninec, Čakovec

GLAGOLJAŠI

MENTOR:
Marina Mrazović

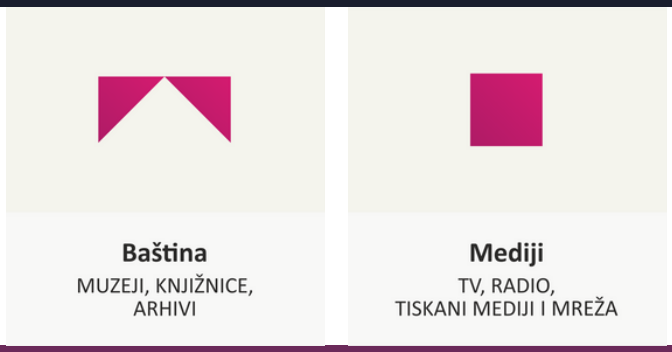
NATJECATELJI: Ela Blagus
Rea Petričević
Ilija Kregar



SAŽETAK

Ideja i želja našeg tima bila je glagoljicu približiti publici pa su se učenici prvo upoznali sa samim pismo i nakon toga su započeli raditi crteže. Naš krajnji zadatak je nakon dogovora tima bio izrada bojanke za odrasle. U bojanku su ubacili ime škole-OŠ Strahoninec i svako slovo izradili su sa različitim ornamentima. U bojanku su učenici ubacili optičku iluziju na pozadini tako da je svaki crtež za sebe unikatni ali mogu tvoriti i zajednički jednu cjelinu.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:







OŠ Ivanska, Ivanska

AZBUKIJADA

MENTOR:
Tanja Nađ

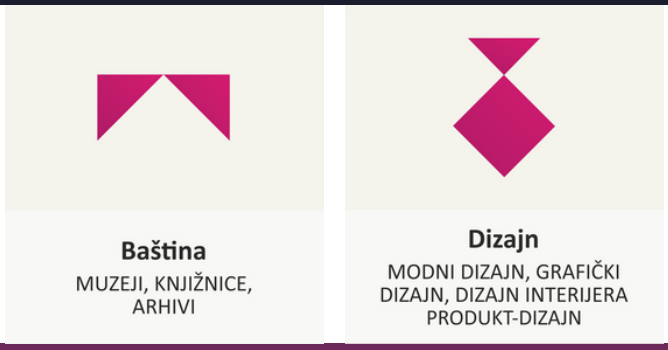
NATJECATELJI: Jelena Kolar
Nevena Zjačić
Petra Poljanec



SAŽETAK

Igrom i stvaralačkim radom učenici OŠ Ivanska usvajaju kulturu, samostalnost i neovisnost. U školskoj knjižnici svake smo godine obilježavali Dan glagoljice različitim kreativnim radionicama. Osmišljavali smo i izrađivali glagoljične igre kroz koje smo na zanimljiv način otkrivali glagoljična slova i usvajali njihovu brojevnu vrijednost. Odlučili smo radost učenja, igre i stvaranja glagoljicom podijeliti s drugima. Tako je nastalo naše idejno rješenje. Kreativnim satom predstavit ćemo vam Azbukijadu, natjecateljske igre u društvu s glagoljičnim slovima. Cilj igara jest u svakodnevnom trenutku učenje glagoljice učiniti što zabavnijim i ugodnijim. U prvom dijelu Azbukijade održava se turnir u društvenim igrama: Crni Jat, Šašava azbuka i Igra pamćenja. U drugom dijelu učenici se natječu u igrama Glazbene stolice, Slovo na glavi, Glagoljična kuglana i Loto. I to nije sve! Po završetku igara nagrađeni su najuspješniji natjecatelji koji osvajaju prigodne darove koje smo sami osmislili i izradili. Ujedno su naši školski suveniri.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ Sibinjskih žrtava, Sibinj

TIM MIT

MENTOR:
Mateja Paradžik

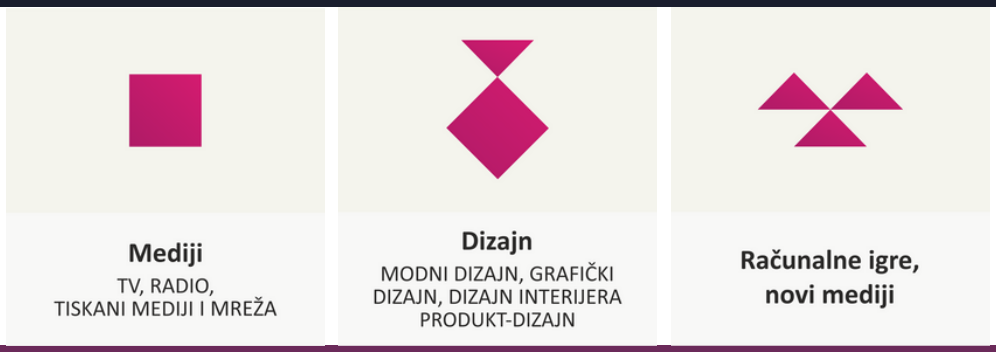
NATJECATELJI: Mateo Pavelić
Marko Paradžik
Petra Domazet



SAŽETAK

Mi smo TIM MIT. Mi smo ekipa osmaša iz Osnovne škole Sibinjskih žrtava koja se odlučila okušati u izradi mobilne aplikacije koja će okupljati staroslavensku mitologiju. Inače smo zaljubljenici u astronomiju i računala, a timski rad nam je oduvijek mio. Kreativnost i digitalni alati su se savršeno uklopili uz temu „mitologija". Projekt smo osmislili i radili u sklopu INA „Grafički dizajn", a naslanja se na sve ono što inače s mentoricom radimo na informatici. Aplikacije Glide i Canva, poznavanje baza podataka, nešto stručne literature i nastade naša mobilna aplikacija „Zora – digitalna zbirka mitologije". U aplikaciji možete upoznati staroslavenske bogove i mitske predaje, locirati ih na karti, kliknuti na ikonu „srce" (ukoliko vam se sviđa) i upisati svoje komentare. Važno je za kraj reći da će ova baza mitologije i dalje rasti...

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Idejno rješenje dostupno na poveznici!

OŠ Cvjetno, Osijek

CRNI GRABAC

MENTOR:
Blanka Polić

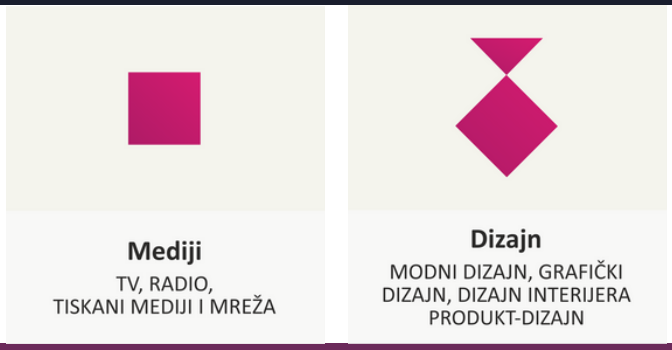
NATJECATELJI: Luka Holec
Martin Drenjačević
Ana Crnković



SAŽETAK

Inspiraciju za ime i igru našeg tima - Crni Grabac pronašli smo u djelu Tituša Brezovačkog Matijaš Grabancijaš dijak koji ima značenje čarobnjaka, vilenjaka i bogove iz slavenske mitologije koje smo povezali sa određenim slovom glagoljice te tako stvorili igraće karte za igru koja je zapravo verzija Crnog Petra. Željeli smo povezati hrvatsko kulturno, književno i povijesno nasljeđe kroz učenje i igru. Učenici su nacrtali slike slavenskih bogova onako kako su ih zamislili, a njihove smo crteže odlučili postaviti na igraće karte i otisnuti ih na majice. Svaka karta na poleđini ima QR kod kojim se očitava karakteristike bogova, a ujedno može poslužiti i kao tisak na majicu. Uz to, jedan od učenika je sastavio i prigodnu pjesmu o bogovima. Napisali smo i verziju na engleskom jeziku.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ Trnsko, Zagreb

GLUMJETNICE

MENTOR:
Sanja Pranić

NATJECATELJI: Anja Ladavac
Tena Perše
Galina Micevski



SAŽETAK

Dvije učenice putuju na Milenijsko međunarodno natjecanje iz kreativne industrije. U razgovoru s kondukterkom objašnjavaju joj što je to, pokazuju svoje radove na glagoljici i pričaju zašto vole glagoljicu i zašto misle da ju i danas trebamo učiti.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ Trnsko, Zagreb

TRENDI BUBE

MENTOR:
Sanja Pranić

NATJECATELJI: Lorena Andrijević
Sara Pintarić
Tara Milek



SAŽETAK

U predstavi Sara ima problem: nema zadaću iz glagoljice i boji se kazne. Tješi ju prijateljica, a onda nailazi Lorena koja im pomaže napisati pismo na glagoljici i s kojom uče o počecima hrvatske pismenosti. Sara ima ideju da za vrijeme ljetnih praznika organizira s prijateljicom kojoj piše pismo radionicu o pisanju glagoljice za prijateljičine turiste iz Njemačke. Na kraju predstave zadaća je napisana, Sara je izbjegla kaznu i sigurno će ju roditelji pustiti na Milenijsko međunarodno natjecanje iz kreativne industrije kojemu se jako veseli.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES





OŠ Gorjani, Gorjani

E.L.M.L.

MENTOR:
Emilija Prgomet

NATJECATELJI: Marko Lovričić
Lucija Stažić
Leon Mikić



SAŽETAK

Ideja je bila napraviti nešto što će biti edukativno a ujedno i zabavno. Memory se sastoji od parova gdje spajamo latinično sa glagoljičnim slovom. Memory će imati i kazalo gdje će oni koji igraju lakše znati koje je koje slovo. Sve će biti u ukrasnoj kutiji također izrađenoj od šperploče kao i Memory. Najlakše se ući kroz igru!

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ Vladimir Nazor, Budinščina

SMART SPORT GLAGOLJAŠI

MENTOR:
Biserka Pučak

NATJECATELJI: Marijan Hruškar
Ivan Hruškar
Mihaela Prepolec



SAŽETAK

Tim Smart Sport Glagoljaši čini troje učenika petog razreda. Tijekom listopada sudjelovali su u online kvizu GlagoMatika te naučili kako je svako glagoljsko slovo ujedno i broj. Razmišljajući o idejnom rješenju željeli smo spojiti glagoljske brojeve i sport, točnije nogomet, te smo odlučili dizajnirati dresove naše reprezentacije. Svaki učenik iz tima osmislio je dizajn za svoj dres nastojeći utkati hrvatsku kulturnu baštinu. Svaka majica priča svoju priču. Prva uz glagoljski broj dresa odabranog igrača za motiv ima peruniku-hrvatski nacionalni cvijet i valove-Jadransko more, drugoj je glavni motiv hrvatski pleter, a trećoj kravata, kvadratići koji asociraju na šahovnicu pojavljuju se na dvije majice. Smatramo da bi glagoljica na dresovima naših reprezentativaca sigurno doprinijela popularizaciji glagoljice u svijetu jer mnogi su za našu zemlju čuli upravo zahvaljujući nogometu. Uz dresove izrađivali smo i kartice za igru Memory uz koju bi i najmlađi mogli usvojiti glagoljske brojeve spajajući parove hrvatskih reprezentativaca.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ Vladimir Nazor, Čepin

POWER GEN

MENTOR:
Lidija Šaravanja

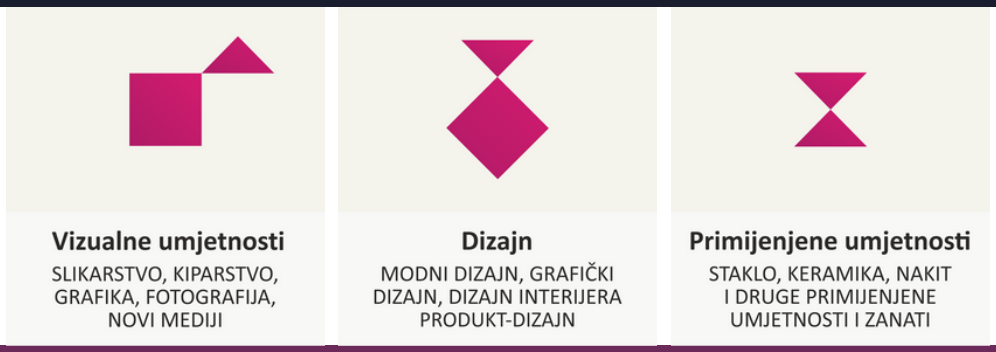
NATJECATELJI: Aurora Vekić
Lana Barišić
Unna Aurora Inić



SAŽETAK

Projektom želimo postići dvojak cilj. S jedne strane popularizirati vodik kao jednostavan, moćan element koji ima svoje mjesto u budućnosti energenata i brizi za okoliš. Učiniti ga simpatičnim i upoznati širu javnost s nekim njegovim lako razumljivim svojstvima, kao što je sposobnost vezivanja s nekim drugim elementima ili proizvodnja energije. S druge strane želimo temu vodika i energije ciljano približiti ženskoj populaciji kroz simbolične prikaze u modnim dodatcima kroz koje se korisnice mogu poistovjetiti s njegovim osobinama jednostavnosti, snage, kreativnosti i svestranosti. Vodik i njegove oblike namjeravamo prikazati kroz atraktivne otiske za majice, platnene torbe, bilježnice, USB stikove itd. Osim toga planiramo izradu naušnica, broševa, privjesaka za ključeve i lančića. Svrha navedenih uporabnih predmeta jest osvijestiti mlađe generacije o postojanju vodika i njegovim zanimljivim i korisnim svojstvima.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





OŠ Ivanska, Ivanska

ČUVARI BAŠTINE

MENTOR:
Katica Šarlija

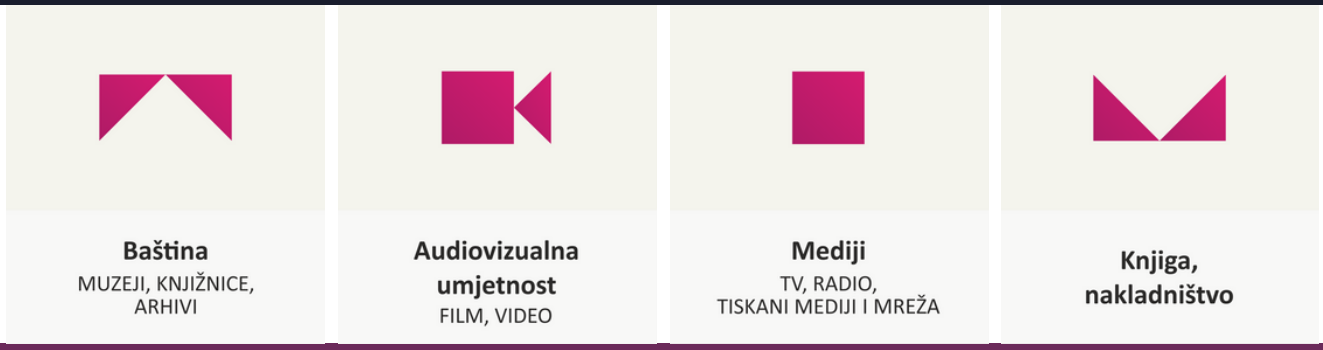
NATJECATELJI: Marta Novaković
Klara Benšak
Mihael Mlinarić



SAŽETAK

Glagoljica je postala hrvatska prepoznatljivost i sve ju više možemo pronaći posvuda oko nas. Slova glagoljice nalaze se u logotipima poznatih institucija, a glagoljica je mnogima postala kreativno i umjetničko nadahnuće pa se njezini prekrasni oblici mogu vidjeti na suvenirima, nakitu, kravatama, majicama, čak i tetovažama. Upravo zbog tog sve većeg prožimanja glagoljice s našim životima, mnogi ju žele naučiti, ali pri tom nailaze na poteškoće jer u uputama koje se nalaze na internetu ili u knjigama koje se njome bave, nedostaju one konkretne upute za pisanje glagoljičnih slova. Kako postići prepoznatljive deblje okomite i tanje vodoravne linije uglate glagoljice? Koju pisaljku odabrati? Kako pisati slova koja danas rabimo, a u glagoljici ih nema? Na koji način glagoljicom napisati pojedine složene brojeve? Odgovore na ta i druga pitanja možete pronaći u video tutorialu, odnosno praktičnom vodiču za pisanje glagoljice koji su osmislili i snimili članovi Čuvara baštine iz OŠ Ivanska.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:





OŠ Remete, Zagreb

GAME CHANGERS

MENTOR:
Mia Škrinjar

NATJECATELJI: Leonora Malobabić
Bela Franelić
Nina Pašiček



SAŽETAK

Kao odgovor na pitanje 'Kako širiti mitologiju u novom mileniju?' naš je tim osmislio nagradnu igru za radio. Tijekom pet dana slušatelji bi svaki dan na radiju čuli jedan citat iz neke od 'Priča iz davnine', a zatim bi trebali nazvati i pokušati odgovoriti na tri pitanja: 'Tko je to rekao? Kome? U kojoj priči?'. Slušatelji moraju dati točan odgovor na sva tri pitanja kako bi osvojili nagradu - krstarenje hrvatskim otocima. Igra bi se mogla puštati na nekoj popularnoj radio stanici, a vjerujemo da bi bila zanimljiva i djeci i odraslima te ih potaknula na istraživanje i otkrivanje hrvatske mitologije. Naš je tim pripremio pet citata te snimio primjer kako bi igra zvučala na radiju.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Mediji

TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA



Osnovna škola Remete, Zagreb

GUMMY BEARS

MENTOR:
Mia Škrinjar

NATJECATELJI: Mirna Franz
Uma Križan
Filip Novak



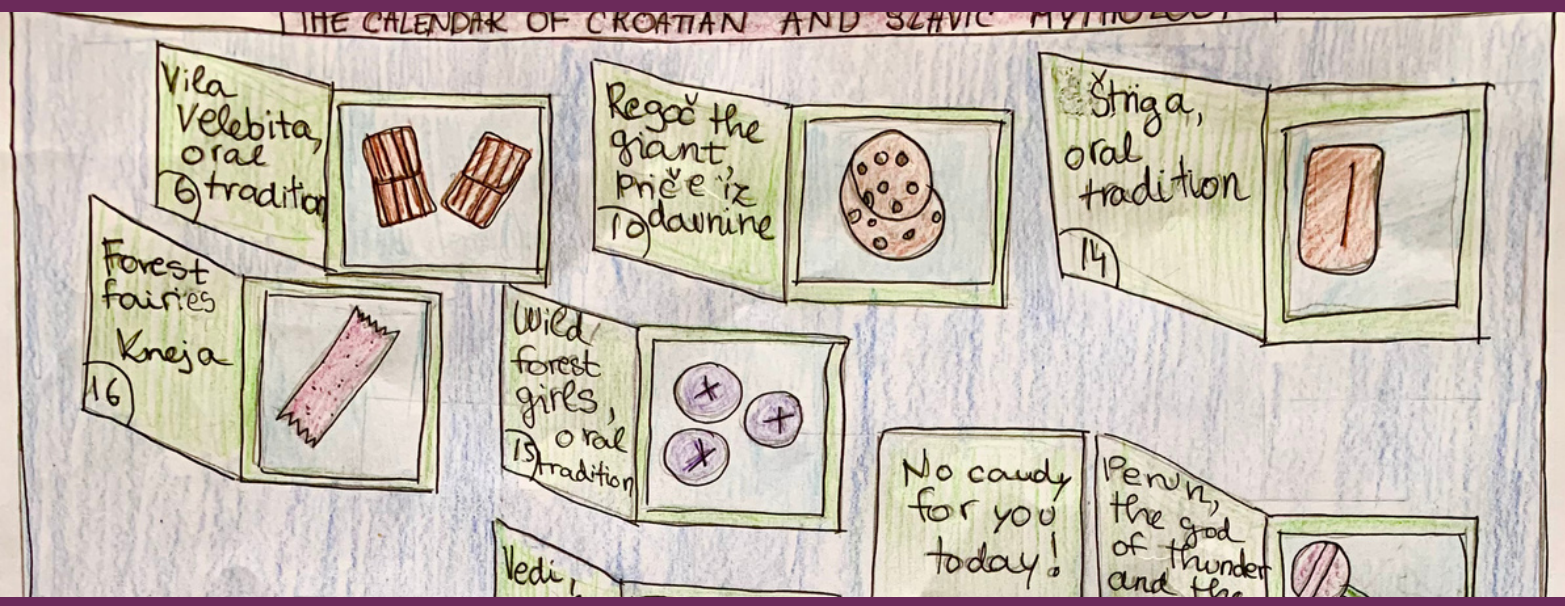
SAŽETAK

Kao odgovor na pitanje 'Kako širiti mitologiju u novom mileniju?' naš je tim osmislio adventski kalendar inspiriran slavenskom mitologijom. Ovaj adventski kalendar sadrži uobičajeni broj od 24 prozorčića, no ono što ga čini posebnim jesu slatkiši prema čijem okusu djeca mogu otkriti je li mitsko biće koje se nalazi s vanjske strane prozorčića dobro ili loše. Ako je slatkiš ukusan, biće je dobro, a ako ima gorak, slan ili kiseo okus, biće je loše. Osim slatkiša, unutar prozorčića se nalazi i ime mitskog bića te iz koje priče ono potječe. Ovaj adventski kalendar je zabavan, edukativan i pun ugodnih i neugodnih iznenađenja, jednom riječju - izazov. A u novom mileniju, svi volimo izazove, zar ne?

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN



Osnovna škola Frana Krste Frankopana, Osijek

PRIČOPRIČALICE

MENTOR:
Vesna Štefičar

NATJECATELJI: Lucija Andabaka
Ana Grgić
Dunja Vuzem



SAŽETAK

Tim PRIČOPRIČALICE izradit će od kartona – Kocku pričalicu. Istražujući literaturu, sami smo osmislili kratke priče o drveću prema kojemu su Slaveni pokazivali naročito štovanje. Na kocki pričalici prikazat ćemo crteže šest odabranih stabala, njihove bogove/božice zaštitnike i simbole. Kocka se može koristiti na nastavi. Učenici bacaju ili okreću kocku. Prema crtežu na gornjoj stranici, učenik treba ispričati priču. Učitelj ispriča jednu verziju priče i zadaje učenicima da ispričaju svoju priču ili učitelj započne priču, a učenici je dovršavaju... (mogu dobiti zadatak da postave pitanja pričopričalici, ilustriraju priču koju su čuli ili naprave strip, naprave svoju „kockicu pričalicu" itd.) Nakon igre pričalica, slijedi igra SPOJI PAROVE u kojoj bi učenici trebali pokazati što su naučili iz naših priča (spojiti crtež stabla i boga zaštitnika ili simbol).

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO, GRAFIKA, FOTOGRAFIJA, NOVI MEDIJI

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Osnovna škola Kajzerica, Zagreb

101 LICE GLAGOLJICE

MENTOR:
Stanka Svetličić

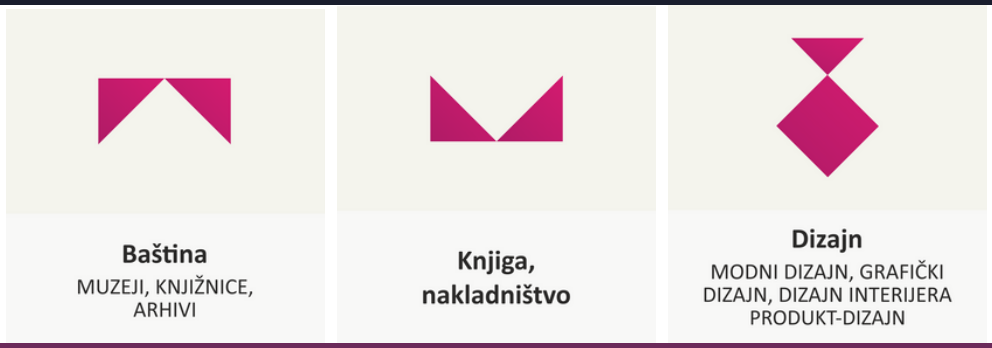
NATJECATELJI: Ana Barać
Nuša Matija Maršić
Tena Pejić



SAŽETAK

Učenice OŠ Kajzerica iz Zagreba Ana Barać, Nuša Matija Maršić i Tena Pejić uz mentorstvo Stanke Svetličić osmislile su slikovnicu za slabovidnu djecu koja za cilj ima upoznati najmlađe s ljepotom glagoljice. Baveći se glagoljicom shvatile su da osim znanja koje su dobile, glagoljica na njih ima opuštajući, terapijski učinak. Učenice su provele dvomjesečno istraživanje o tome kako bi knjiga trebala biti napisana te su ispoštovale sva pravila za izradu slikovnice za slabovidnu djecu. Osim samog pisanja i oslikavanja slikovnice s taktilnim elementima dio slikovnice uz pomoć QR kodova pretvara knjigu u interaktivnu priču. Ponosni smo što je u priču uključen i rad našeg učenika 2. razreda Olivera Blaževića. Želja im je uz pomoć slikovnice o glagoljici uvesti slabovidnu djecu u čudesan svijet glagoljice. "I Oli glagoljicu voli" prekrasna je priča o prijateljstvu i glagoljici. Uložile su mnogo truda i rada u cijeli projekt.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE

Glagoljica svima

Tena Pejić
Ana Barać
Nuša Matija Maršić

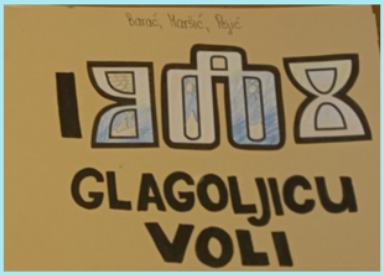


mentorica: Stanka Svetličić

Knjiga svima

"I Oli glagoljicu voli"

Tena Pejić
Ana Barać
Nuša Matija Maršić



mentorica: Stanka Svetličić

Osnovna škola Cvjetno, Osijek

13. ŠKOLA

MENTOR:
Suzana Tolić

NATJECATELJI: Roko Bilić
Mihael Kraštek
Fabijan Ret



SAŽETAK

Društvena igra 13. ŠKOLA povezuje staroslavensku mitologiju s popularnom kulturom igranja igara, virtualnih i realnih. Grabancijaš je đak nemirnog duha koji nakon završenih 12 svećeničkih škola završava i 13. čarobnjačku školu. Diploma te škole donosi mu moći i poseban dar – može zajahati zmaja! i upravljati vremenskim prilikama. U našoj igrici đak Grabancijaš ima zadatak skupiti 12 darova staroslavenskih bogova i tako ostvariti pobjedu, tj. doći na 13. polje, postati čarobnjak i zajahati zmaja. Kada stane na polje s likom božanstva, igrač osvaja dar odgovaranjem na pitanje vezano uz tog staroslavenskog boga. Stane li na neko drugo polje, odgovara na pitanje ili obavlja zadatak. Zadatci su vrlo zanimljivi i zabavni. Cilj je potaknuti djecu i mlade na druženje i aktivnost, te osvijestiti bogatu tradiciju i bogatstvo mitova i legendi naših krajeva. Poveznica s najpopularnijim dječakom čarobnjakom nije slučajna, i mi imamo svog Harry Pottera, a to je Grabancijaš!

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Osnovna škola Središće, Zagreb

PERUNOVCI

MENTOR:
Ivana Trucek

NATJECATELJI:
Fran Bardač
Tomislav Max Marić
Ivan Ninić



SAŽETAK

Društvena igra "Čuvari mitologije" koju su osmislili, dizajnirali i izradili članovi skupine Perunovci na čelu sa svojom mentoricom Ivanom Trucek. Igra se sastoji od zagonetki i kartica objašnjenja (koje sadrže odgovore na zagonetke). Svakim točnim odgovorom igrač se penje po Drvu života, iz podzemlja u nebo (božansko mjesto). Ukoliko igrač ne zna koje se božanstvo krije iza zagonetke, izvlači karticu objašnjenja nasumce izabranog božanstva i čita je naglas tako da svi igrači mogu čuti (i upamtiti) informacije o božanstvu i iskoristiti u davanju svojih odgovora. Igrač koji ne zna odgovor na zagonetku, ostaje na svom polju. Pobjednik je onaj tko prvi stigne do božanskog mjesta na kojem se nalazi bog Perun u obliku orla. Čuvar Drva života vrednuje odgovore igrača. Igru mogu igrati tri igrača i Čuvar. Figurice su oblikovane u programu za 3D printanje u oblicima: Sunce, hrast (sveto drvo), kolovrat.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN





Osnovna škola August Šenoa, Osijek

KATAJA

MENTOR:
Ivana Vezjak

NATJECATELJI:
Katja Šolja
Katarina Peček



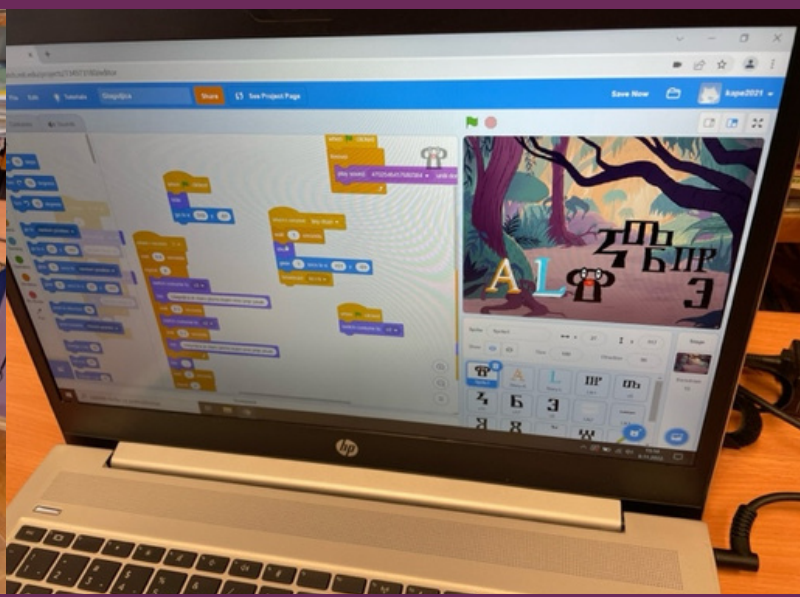
SAŽETAK

Mi smo učenice 5.razreda OŠ August Šenoa u Osijeku. Ovaj projekt smo napravile za 4.Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije. Tema animacije je glagoljica. Radi se o dva latinična slova A i L koja su u šetnji šumom upoznala neobičnog prijatelja, glagoljično slovo i naučila ponešto o glagoljici. Ovu animaciju napravile smo u programu Scratch koji omogućava programiranje na jednostavan i zabavan način. Animacija također ima i mogućnost učenja pisanja glagoljice.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:







Osnovna škola Franje Krežme, Osijek

GLAGOLJAŠ

MENTOR:
Margareta Zdelar

NATJECATELJI:
Mario Pejić



SAŽETAK

Glagoljica je jako bitna za našu povijest i vrijedan je dio hrvatske baštine. Na pitanje: „Kako osvajati glagoljicom?" odlučio sam odgovoriti kombinirajući umjetnost, modernu tehnologiju i starohrvatsko pismo. Izradio sam računalnu edukativnu igricu „Zaboravljeno pismo". Cilj je zainteresirati djecu i mlade za glagoljicu na jedan zabavan i drugačiji način. Kada igrač prijeđe igricu postaje „Glagoljaš" i osvaja medalju. Po uzoru na tu medalju izradio sam suvenir od glinamola u obliku medalje na čijoj poleđini se nalazi poveznica koja vodi na igricu. Ovaj suvenir može poslužiti kao poklon za promicanje glagoljice u Hrvatskoj i svijetu. Na kraju sam ovaj projekt završio dizajniranjem majice s glagoljičkim slovima.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Računalne igre,
novi mediji





Osnovna škola Franje Krežme, Osijek

TRI IGRAČA

MENTOR:
Nevenka Mudri Mušanić

NATJECATELJI: Nena Šundalić
Tadija Salitrežić
Karla Stanić



SAŽETAK

Naše idejno rješenje je dizajn igre koju smo nazvali IGRAJ MIT! (Šah, Dame i Čovječe ne ljuti se!) Mi smo djeca i volimo se igrati, pa smo tradicionalnu igru šah, dame i čovječe ne ljuti se, osmislili kroz isti način igre , ali kroz nove figurice iz slavenske mitologije. Igra je zanimljivija jer smo smo svaku figuricu iz šaha oblikovali prema nekom liku iz mitologije i dodali joj poseban karakter, a i sama igra nas dodatno potiče na istraživanje likova iz mita. Podijelili smo likove iz mitologije na pozitivne likove i bijele figurice i negativne likove i crne figurice. Bijele figurice smo izradili u bijeloj glini, a crne figurice u crvenoj glini. Odlučili smo se za glinu kao oblikovni materijal jer je ona tradicionalni i prirodni materijal kao što je i mitologija tradicionalna priča o junacima, bogovima i fantastičnim bićima. Dizajnirali smo i torbu i kutiju za igru.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN





Osnovne škole fra Didaka Buntića, Čitluk

RUBIA L.

MENTOR:
Kornelija Ostojić

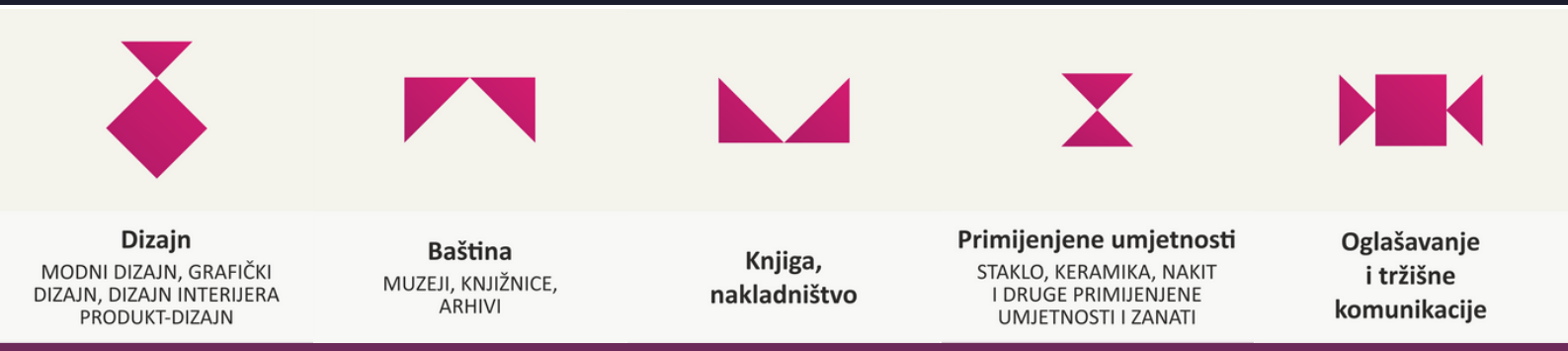
NATJECATELJI: Klara Juričić
Ema Juričić
Karla Marinčić



SAŽETAK

Naš tim Rubia L. (biljka broć po kojoj je Brotnjo dobilo ime). Projekt "VitVi to the fore" u spoju kulturne i povijesne baštine. Ideja projekta je stvoriti autohtonu slasticu našeg kraja - žele od grožđa (ćupter) napraviti u obliku slova glagoljice.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Centar za pružanje usluga u zajednici Novi Jelkovec, Sesvete

PIROGRAFOM DO GLAGOLJICE

MENTOR:
Vlado Mišković

NATJECATELJI:
Fran Palac
Nikolina Milošević
Petar Zovko



SAŽETAK

Učenici samostalno pronalaze na internetu slike grbova NK Osijeka, Kohorte te grb našeg Centra. Grbove lijepimo u Word te obrađujemo na zadanu veličinu. Tako osmišljene printamo na papir i indigo papirom ocrtavamo na drvenu podlogu. Ocrtane grbove obrađujemo pomoću pirografa (paljenjem drveta) i po završetku lakiramo. Natpisi ispod (iznad) grba su napisani glagoljicom.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN






Kreativna industrija




LAGOLJICE





KREATIVNI KALENDAR

Odgojno obrazovne ustanove srednjoškolske obrazovne razine.

Druga srednja škola Beli Manastir, Beli Manastir

PERUNIKE

MENTOR:
Biljana Horvat

NATJECATELJI: Anja Balatinac
Megi Crnoja
Lana Stojić



SAŽETAK

Sa slavenskom mitologijom nažalost ljudi nisu dovoljno upoznati, jer na tu temu nisu snimljeni filmovi ili napisane priče. Ako mlade generacije želimo bolje upoznati sa slavenskom mitologijom morali bi smo to učiniti na njima zanimljiv način. Video igre su medij koji je dio njihovog svakodnevnog života, kroz koji oni uče i zabavljaju se. Naša ideja je video igrica The time of Gods. U svijetu fikcije kroz zadane elemente i pravila igraču pružamo mogućnost aktivnog sudjelovanja i izražavanja vlastite kreativnosti. Na tržištu nismo pronašli igricu u kojoj su likovi staroslavenski bogovi. Igrica bi se sastojala od tri razine kroz koje bi se gejmeri upoznali sa kulturom, običajima i likovima iz staroslavenske prošlosti, razvijali svoje vještine i timski duh. Rješavajući zadatke uz pomoć slavenskih božanstava oni uče i natječu se i prelaze na idući nivo. Kako je industrija video igara izuzetno profitabilan sektor ovo je isto tako i zanimljiv poduzetnička ideja

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Računalne igre,
novi mediji

Tema: mitologija
The time of Gods

Članovi tima:Anja Balatinac, Megi Crnoja, Lana Stojić
Mentor tima: BiljanaHorvat, prof.



Ekonomska i turistička škola Daruvar, Daruvar

TRIX

MENTOR:
Ksenija Škorić

NATJECATELJI: Franka Boroš
Arian Budimlija
Ivan Šafar



SAŽETAK

O glagoljici se malo uči tijekom školovanja. Svi kažu da je jako teška, pa smo željeli unijeti osvježenje i omogućiti zanimljiviji i lakši pristup učenju glagoljice. U našoj slovarici povezali smo glagoljska slova sa slovima u hrvatskom i engleskom jeziku. Slova glagoljice dizajnirana su pomoću fotografija predmeta koji počinju na određeno slovo i u hrvatskom i u engleskom jeziku, npr. ruža/rose. Za slova iz hrvatskog jezika kojih u engleskom jeziku nema, našli smo nekoliko predmeta koji počinju istim izgovorom, npr školjka/shell. Za neka slova samo smo naveli izgovor na engleskom jeziku, npr. ćup. Većinu fotografija snimili su članovi našega tima, manji dio su nam ustupili kolege iz razreda i nastavnici. U potrazi za predmetima za naš projekt pretraženi su brojni ormari, podrumi i tavani... Originalnu glazbu je osmislio bend članice našega tima, a popratni tekst stvoren je timskim radom kao i naš glavni proizvod - GLAGOLJARICA.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:





GLAGOLJARICA

Video zapis idejnog rješenja!

Ekonomska i upravna škola Osijek, Osijek

TINLENA

MENTOR:
Blaženka Budimčić

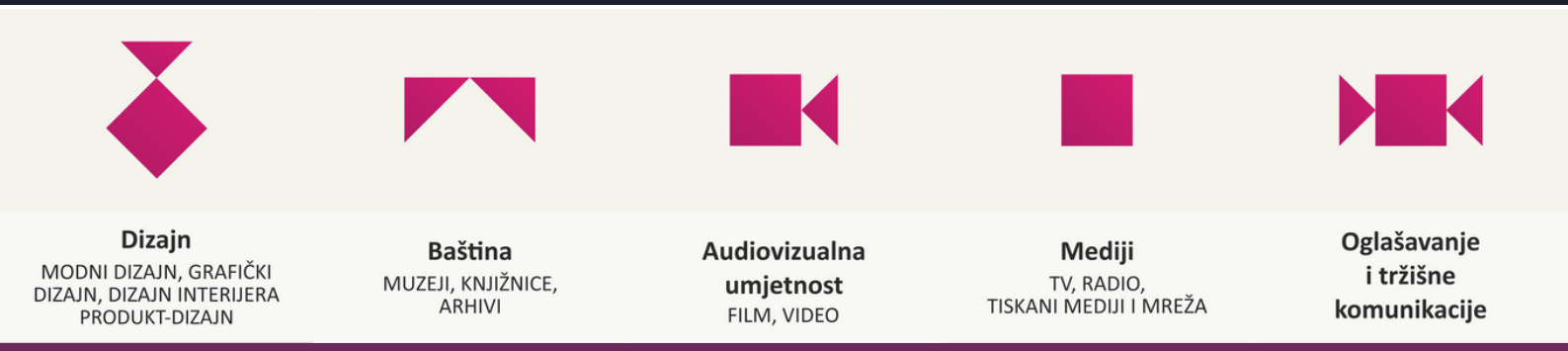
NATJECATELJI: Jelena Magdalena Topolovec, Martina Zubatović



SAŽETAK

Šetale smo osječkim Sakuntala parkom, nas dvije neosječanke. Zašto Sakuntala? Tko ili što je Sakuntala? Kako je uopće stigla u Osijek? Otkuda sfinge u ovom gradu? Samo su neka pitanja na koja smo tražile odgovore, šećući parkom koji je proglašen najljepšim u Hrvatskoj. „Surfale" smo internetom i naišle na podatke koje smo tekstom i fotografijom uobličile u brošuri u Book creatoru i u Canvi, kako bismo svoja saznanja podijelile sa svima koji žele nešto saznati o Sakuntala parku. Tako smo mit prenijele u suvremenost – u virtualnu stvarnost. Dosjetile smo se da bismo mogle surađivati s turističkom zajednicom: brošura, šalice, platnene torbe, magnetići, bočice s vodom, nakit, puzzle, kocke za slaganje, karte Sakuntala, straničnici za knjige, zašto ne i plišanac – samo su neka ostvarenja s otiskom fotografija Sakuntala parka. Tako bi se poznato osječko mjesto zagonetnoga imena pronijelo diljem svijeta, svim generacijama.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Ekonomska i upravna škola Osijek, Osijek

SLAVIA

MENTOR:
Antonija Čalić

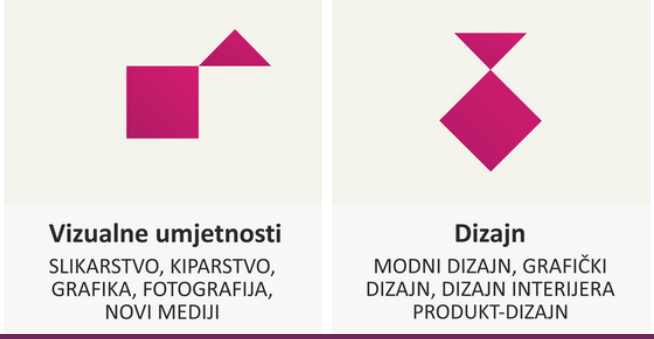
NATJECATELJI:
Lara Mazur
Lorena Sukić



SAŽETAK

Mitologija nije samo dosadna povijest, ona je i svijet mašte u koji možemo otići kada god poželimo. Takav jedan odlazak u svijet mitologije zamislili smo otvaranjem escape room-a MitOs. Avantura mitologije može se doživjeti u 5 soba, od kojih je svaka jedna posebna priča za sebe, jedna posebna mitologija. Rješavanjem zagonetki i razotkrivanjem tajni u određenom vremenu grupa igrača pronalazi izlaz iz sobe. Moć opažanja, logika i timski rad ključni su u rješavanju zagonetki slavenske, grčke, rimske, afričke i japanske mitologije. Osim adrenalina i raznih emocija koje mogu preplaviti igrače, na ovaj način će steći i nove spoznaje o raznim mitologijama. Zanimljivo, zar ne?

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



MITOS ESCAPE ROOM

Ekonomska i upravna škola Osijek, Osijek

BOŽICE

MENTOR:
Marija Rumbočić-Pezelj

NATJECATELJI:
Vanessa Horvat



SAŽETAK

Oduvijek me zanimala mitologija, sukob dobra i zla u kojem uvijek pobjeđuje dobro. Mitologija nas uči o tradiciji i običajima naroda ,a slavenska mitologija, za koju sam se odlučila, vezana je za povijest hrvatskog naroda. Svrha prijave na natjecanje je ideja kako vršnjacima na zanimljiv način približiti temu slavenske mitologije. Danas su mediji, posebno Internet, glavno sredstvo širenja vijesti i audiovizualnog sadržaja. Da bih zainteresirala mlade ljude, a i ostale posjetitelje stranice, za slavensku mitologiju odlučila sam se na kreiranje web stranice pod nazivom "Od mitološke do suvremene božice" ,a u padajućem izborniku ,posjetitelji stranice mogu izabrati radionice (izrada amajlija) ,kvizove (QR kodovi) ,zanimljive informacije za radoznale(odmor uz mitove) ,mitološko kino itd. Planiram kroz nastavu povijesti učenicima naše Škole predstaviti stranicu i sadržaje koje sam osmislila. Budući da sam, nedavno, pokrenula web stranicu u planu mi je sadržaje obogaćivati i održavati radionice za zainteresirane učenike Škole.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Mediji

TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA





Ekonomska škola Braća Radić, Đakovo

EŠBR-OVKE

MENTOR:
Mirela Fekete

NATJECATELJI: Tena Ivančić
Antonia Matanovac
Lora Ćurić



SAŽETAK

Naše idejno rješenje su lančići s drvenim privjeskom koji imaju ugravirano glagoljično slovo. Lančići imaju dvojaku ulogu. Osim što su unikatni modni detalj imaju i edukativnu ulogu. Na poleđini privjeska nalazi se QR kod čijim očitovanjem ulazimo u video objavljen na platformi TikTok. Na taj način svatko može ući u svijet glagoljice. Naše lančiće planiramo ponuditi turističkim zajednicama kao suvenire. Smatramo da je to najbolji način kako osvajati glagoljicom u novom mileniju.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:





Ekonomska škola Požega, Požega

CROSILK

MENTOR:
Marija Šag Sadilek

NATJECATELJI: Doris Matijević
Dora Maletić
Elena Milardović



SAŽETAK

Oslikavanjem svilenih marama i izradom QR kodova na njima marame postaju ne samo odjevni, nego i poučni suvenir kojim onaj tko ih nosi spoznaje o bogatoj povijesti hrvatskoga svilarstva te važnosti kulturnih građevina hrvatskih gradova.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Ekonomska škola Šibenik, Šibenik

BF ZA GLAGOLJICU

MENTOR:
Ljiljana Zmijanović

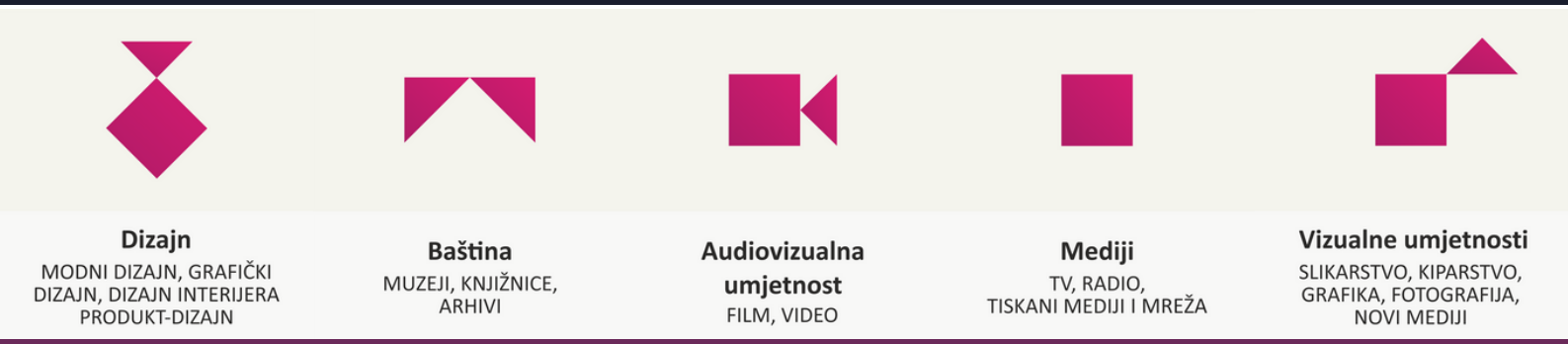
NATJECATELJI:
Lea Kursan
Tina Kartelo



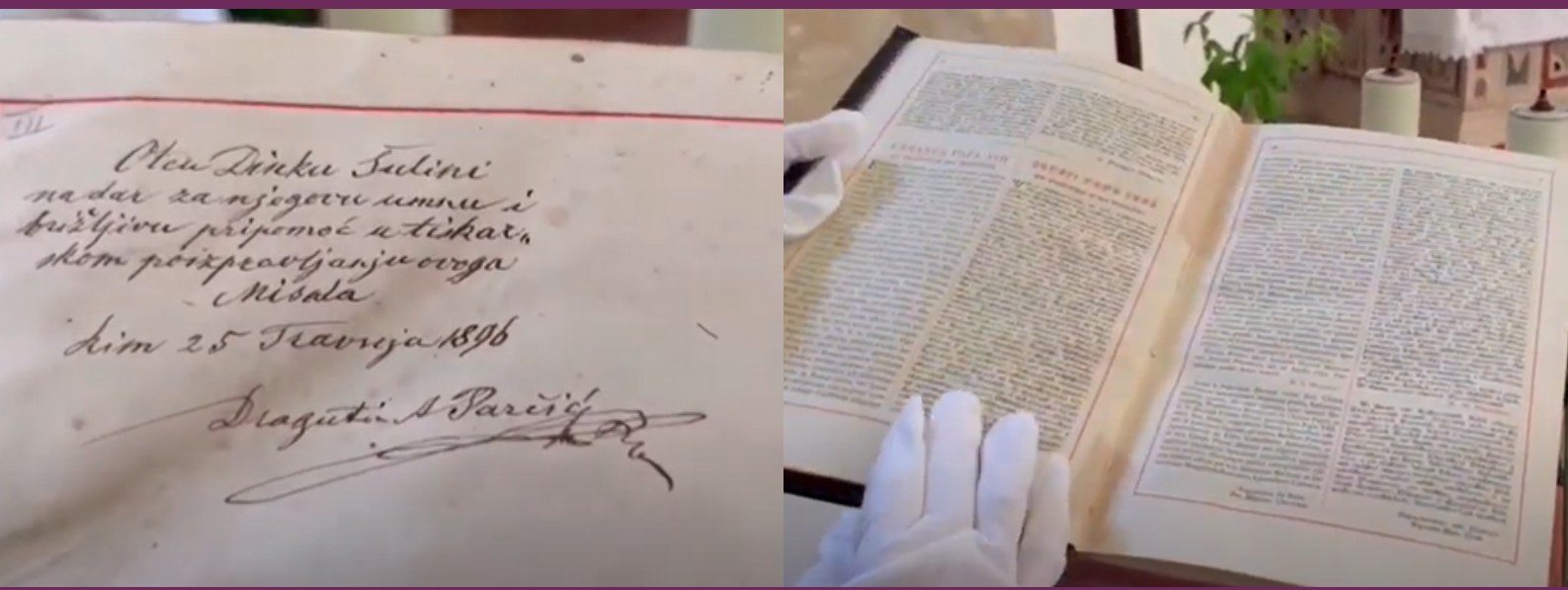
SAŽETAK

Idejno rješenje Tima BF za glagoljicu bavi se važnosti hrvatskog glagoljaškog naslijeđa otoka Prvića u okviru kulturnih ruta, kao inovativnih načina valorizacije glagoljaške baštine u turizmu. Interdisciplinarnim pristupom, uspostavom veza i odnosa između povijesti, kulture, turizma i ekonomije osmišljavaju se načini razvijanja kreativnoga potencijala glagoljaštva. Cilj je istražiti potencijal glagoljaštva u turističkoj ponudi otoka Prvića, u akademskom diskursu predstavljenog kao žarište glagoljaške kulture šibenskog kraja. Dizajn rada temelji se na identifikaciji lokacija postojećih kulturnih dobara glagoljaške baštine Prvića, istraživanje značaja franjevaca glagoljaša za pisanu riječ i učenje glagoljice u glagoljaškim školama. Postavljanje kulturne rute i oživljavanje glagoljaške škole uzdižu glagoljicu kao nit vodilju koja kreira turističke, ali i obrazovne programe kojim se glagoljaška baština približava mladima. Potencijal praktične primjene idejnog rješenja je kreiranje kulturne rute glagoljice i postavljanje interpretacijskih edukativnih ploča u virtualnom području. Doprinos idejnog rješenja je očuvanje baštine i održivo korištenje kroz nova kreativna rješenja.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Ekonomska škola Vukovar, Vukovar

ŠKOLSKA MITOLOGIJA

MENTOR:
Dora Raguž

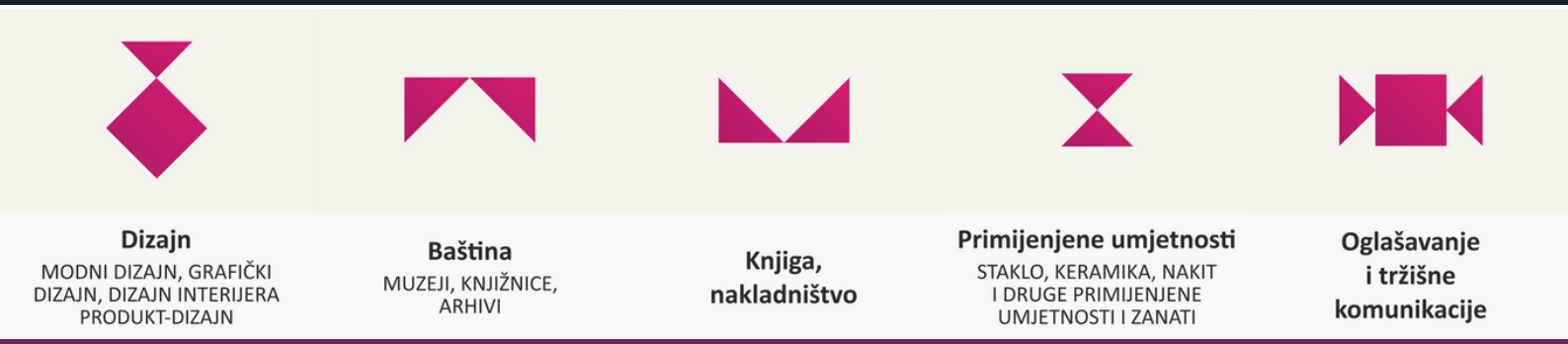
NATJECATELJI: Lorena Bebić
Melisa Tubić
Leonarda Županić



SAŽETAK

Tema nas je posebno privukla radi njene široke mogućnosti primjene, zanimljivosti i manje uporabe u okruženju. Naša ideja povezivanja mitologije s današnjicom je dizajnirana slikovnica za sve uzraste. Slikovnica će se sastojati od 7 priča (mitova) koje su međusobno povezane u jednu cjelinu. Mitovi, stranice i likovi su izradile i osmislile učenice koristeći različite alate i spajajući više tema u jednu cjelinu

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Ekonomska škola Vukovar, Vukovar

SVILENA MARAMA

MENTOR:
Jelena Vukosavljević

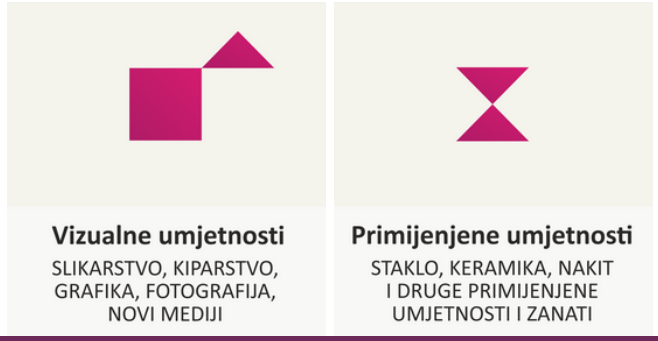
NATJECATELJ:
Georgija Vidić



SAŽETAK

Rad je izrađen na bijelom hamer papiru, te pokazuje Put svile. Učenica je nacrtala kartu Europe i Azije, te istaknula i svilenom maramom povezala poznata i važna mjesta na tzv. Putu svile. Učenica je za svako istaknuto mjesto (grad) izložila važne kulturno - povijesne i/ili društveno - ekonomske karakteristike. Tekst koji opisuje gradove postavila je u kovertama koje se nalaze na gornjem dijelu hamer papira. Kako svilena marama povezuje područja Europe i Azije bogatom kulturom baštinom, povijesnim znamenitostima i tehničkim otkrićima tako odgovora na pitanje 4. milenijskog natjecanja : Kako se povezati svilom u novom mileniju, jer i u novom periodu znanost, povijest i kultura predstavljaju važne spone među ljudima.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Gimnazija Josipa Slavenskog Čakovec, Čakovec

MEĐIMURSKE FTIČICE

MENTOR:
Marija Borko

NATJECATELJI:
Elena Kustić
Paola Martan
Valentina Novak



SAŽETAK

Mi smo učenice 2. razreda Gimnazije Josipa Slavenskog Čakovec. Polaznice smo Fakultativne nastave Čuvari kulturne baštine, pa često posjećujemo Muzej Međimurja Čakovec i Riznicu Međimurja gdje smo i našle inspiraciju za naš mali istraživački zadatak. Odlučile smo se prijaviti na Milenijsko natjecanje u području Mitologije kako bismo upoznale širu javnost s jednom slavenskom legendom, te naučile nešto novo od drugih timova. Legenda koju smo odlučile predstaviti govori o Mari i Jurju koji su se zaljubili ne znajući da su zapravo blizanci te o stablu života, raskošnom hrastu koji je Slavenima bio središnja točka vjerovanja te im je predstavljao cijeli svijet. U Osijeku ćemo ovu nadasve neobičnu priču prikazati u obliku, nadamo se zanimljive, prezentacije. Ponuditi ćemo odgovore na brojna pitanja poput: "Kako su se Mara i Juraj upoznali?", "Kako to da nisu znali da su blizanci?", „ Tko su njihovi roditelji?", "Je li njihova ljubavna priča imala sretan završetak?" ...

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE, ARHIVI



Gimnazija Josipa Slavenskog Čakovec, Čakovec

SVILENI PUTNICI

MENTOR:
Marija Borko

NATJECATELJI: Domagoj Blažić,
Matej Telebar,
Fran Žganec



SAŽETAK

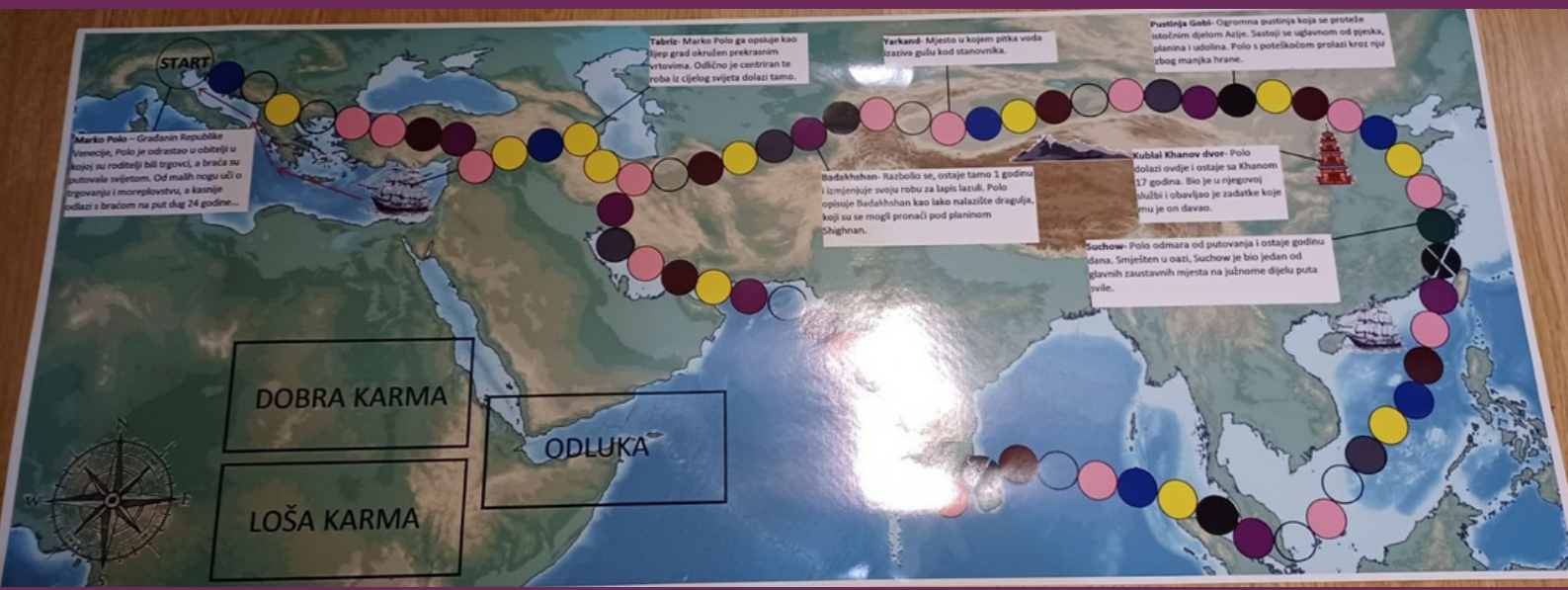
Put Svile je društvena igra stvorena kao projekt trojice gimnazijalaca Domagoja Blažića, Mateja Telebara i Frana Žganca za 4.Milenijsko natjecanje u Osijeku.Igra se sastoji od ploče s kartom i poljima, igračim figuricama, dvjema kockama za bacanje, novčićima te karticama odluke,dobre i loše karme. Igrači se kreću putem kojim je išao Marko Polo. Kreće se iz Venecije, igra završava kada svaki igrač dvaputa prođe tim putem. Kretanje je riješeno bacanjem jedne kockice. Za raznovrsnost, te učestalu napetost igra sadrži devetrazličitih vrsta polja: loše karme, dobre karme, polja nalazišta, polja trgovanja, polja odluke, polja nesreće, polja gubitka, poljaprevare te jedno polje crnog tržišta. Na nekim od ovih polja se bacaju kocke za različiti ishod. Taj ishod može biti dobar ili loš zaigrača, a on ovisi o broju kojega igrač baci. Cilj igre je skupiti što više novčića prije ponovnog dolaska u Veneciju (start / cilj).

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Gimnazija Josipa Slavenskog Čakovec, Čakovec

JAPASA

MENTOR:
Vedrana Močnik

NATJECATELJI: Jana Stojko
Paola Žarković
Samuel Šarić



SAŽETAK

Umjetnost nema granica, ona povezuje ljude i svijet čini boljim i ljepšim, a „špice“, svilene papučice, povezale su Kijev u Ukrajini i Čakovec, gradić na sjeveru Hrvatske, kao simbol kraljice plesne umjetnosti – baleta. Naime, Ukrajinka Natalya Nikitina, diplomirana balerina i plesna pedagoginja bogatoga životnog iskustva, ispunjenoga umjetničkim radom, spletom se okolnosti našla u Čakovcu 1994. godine. U tome je gradiću osnovala Baletni studio koji je prerastao u Osnovnu baletnu školu u sastavu Osnovne umjetničke škole Miroslav Magdalenić i odgojila generacije balerina i baletana. Vrativši se u Kijev nakon 24 godine predanoga rada i umirovljenja, održavala je žive veze s hrvatskim prijateljima. U ratnome vihoru koji proživljava ukrajinski narod gđa Nikitina je s unukom i kćeri u proljeće 2022. izbjegla u svoju drugu domovinu, Hrvatsku, u Čakovec. Svila povezuje ljude, sudbine, umjetnost, narode i države u novom mileniju, a film o svilenim papučicama, osim što pripovijeda o svili, šalje i snažnu antiratnu poruku.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Audiovizualna umjetnost
FILM, VIDEO



Gimnazija Josipa Slavenskog Čakovec, Čakovec

TRIJUMVIRAT

MENTOR:
Vedrana Močnik

NATJECATELJI: Tia Srnec
Martin Zadravec
Luka Lukačević



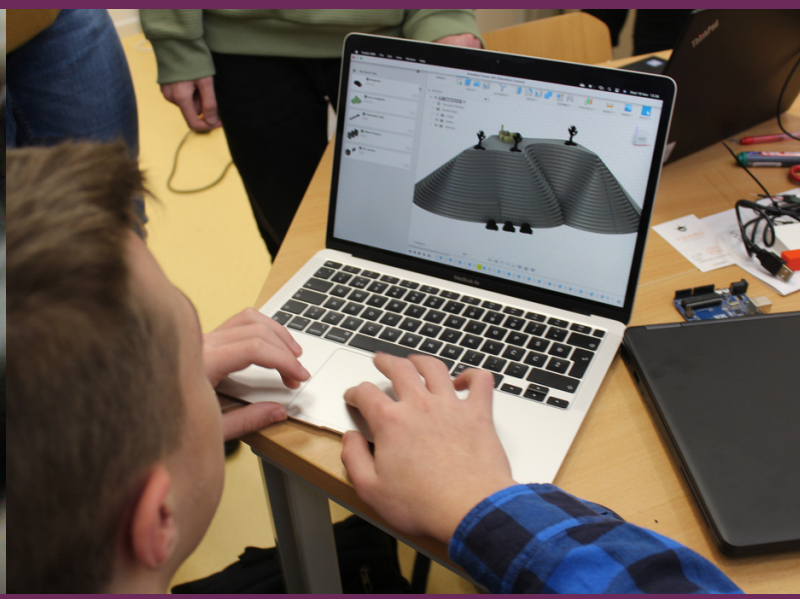
SAŽETAK

Mađerkin breg (Mađerka – kajk. Mađarica) danas je nezaobilazno i poznato turističko odredište u Međimurju, poznato kao vinski salon na otvorenom, mjesto na kojem se održavaju koncerti i drugi kulturni događaji, a novoizgrađeni vidikovac pruža jedinstven pogled na osebujnu prirodu sve do Slovenije, Mađarske, Austrije, Slovačke pa čak i do Sljemena. No, ono što je manje poznato i što ne znaju čak ni Međimurci ni redoviti posjetitelji, slučajni turisti i mnogobrojni cikloturisti , breg je ime dobio prema legendi o Mađerki, Emiliji Krauthaker – mađarskoj balerini te naprednoj i neobičnoj ženi koja na ovom prostoru živjela sredinom prošloga stoljeća. Kratak film Mađerkin breg u kombinaciji s animacijom govori upravo o ovoj iznimnoj ženi, a Mađerkin breg isprintan u 3D tehnologiji predstavlja originalan suvenir, koji zajedno čine idejno rješenje tima Trijumvirat. Mitologija se u novom mileniju može širiti i turističkom ponudom koja uključuje promicanje zavičajne nematerijalne baštine.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:







Obrazovna ustanova, Mjesto

TABULA RASA

MENTOR:
Andrea Penjak

NATJECATELJI: Tamara Bilić
Marko Rimac
Stipe Vidović



SAŽETAK

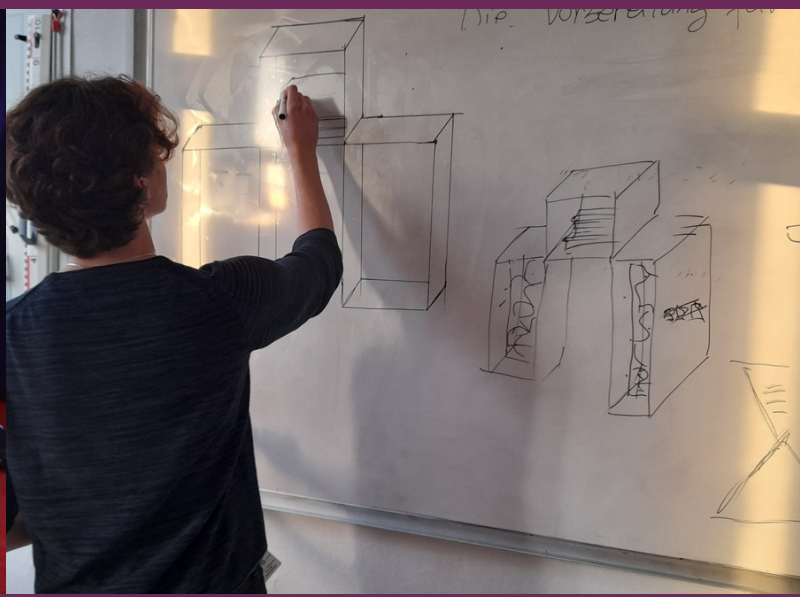
Namjeravamo napraviti policu za knjige u obliku jednog slova glagoljice i sliku na zidu koju radimo s žicom u okviru za slike. Reprezentativno želimo da se osjećate kao u domu svome kojeg krasi polica za knjige i slika sa slovima od žice na glagoljici

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Gimnazija Vukovar, Vukovar

STEMATIX

MENTOR:
Karolina Dvojković

NATJECATELJI:
Ema Stankoski Hrgović
Kiara Lemac



SAŽETAK

Smart tkanina je unikatan modni detalj. Smart tkanina je posebno dizajnirana svilena marama koju pri manjku okolne svjetlosti obasjaju LED lampice te koja, kao svoju skrivenu funkciju, ima mogućnost mjerenja koliko je puta pomaknuta. Smart dio marame je ugrađeni Micro:bit, mikrokontroler koji je programiran u JavaScript programskom jeziku. Mikrokontroler ugrađen u svilenu tkaninu osjetljiv je na količinu okolne ambijentalne svjetlosti, te na manjak svjetlosti Micro:bit pali LED svjetla osvjetljujući maramu. Mikrokontroler svjetlost mjeri pomoću već ugrađenih foto dioda koje pomoću fizike poluvodiča šalju signal LED diodama koje se ili pale ili ne pale. Osim toga, ugrađen mu je i akcelerometar pomoću kojeg se mjeri koliko je puta marama pokrenuta. Sve ove fizikalne i manjim dijelom informatičke ideje dovele su do idejnog rješenja koje ne služi samo za unikatan izgled vlasnika/ce marame, već i za njegovu/zinu sigurnost.

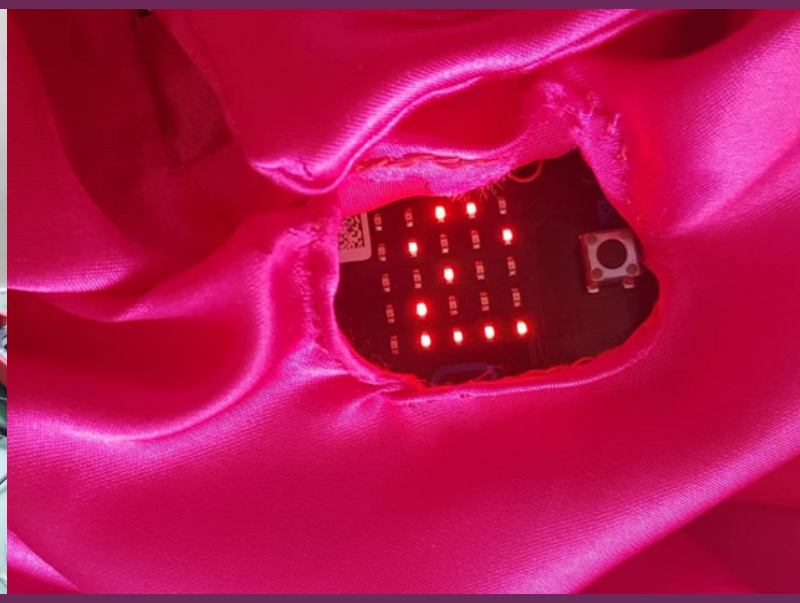
IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN

Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT I DRUGE PRIMIJENJENE UMJETNOSTI I ZANATI

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Gimnazija Vukovar, Vukovar

GLAGO LAB

MENTOR:
Antonija Milić

NATJECATELJI: Erika Mićić
Leonarda Puđa
Helena Bendra



SAŽETAK

Kako glagoljica u slovnoj morfologiji ne pokazuje sličnosti ni s kojim poznatim povijesnim pismom, odlučili smo ju dublje proučiti kako bismo ju ostavili u nasljeđe budućim generacijama. Cilj nam je glagoljicu približiti učenicima i potaknuti znatiželju za daljnje proučavanje, pa smo osmislili radionice u kojima smo kroz primijenjenu umjetnost povezali kemijske spoznaje i zakonitosti s glagoljicom. Učenici 1. i 2. razreda dobili su zadatak da odaberu jedan element iz PSE te uz pomoć bakrene žice i vune izrade na glagoljici model simbola elementa, a zatim kroz pokus kristalizacije modre galice ili kuhinjske soli izrade kristale i naposlijetku digitalne kartice o odabranom kemijskom elementu (na glagoljici). Kako je održivost vrlo bitna, odlučili smo dobivene kristalizirane simbole koristiti kao ukras za bor i interijer u edukativnu, zdravstvenu i promotivnu svrhu. Izradili smo i led lampice koje sadrže simbole elemenata na glagoljici koji vizualno doprinose cjelokupnom dojmu, a omogućuju i edukaciju cijele obitelji.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Gimnazija Vukovar, Vukovar

GIMNAZIJALCI -MILENIJALCI

MENTOR:
Sanja Pavlović Šijanović

NATJECATELJI:
Asja Štalmajer
Sara Lončarić
Vedrana Bosanac



SAŽETAK

Projekt PSE predstavlja svojevrstan EscapeRoom sačinjen od tri dijela s ciljem upoznavanja glagoljice putem periodnog sustava elemenata. Problemski zadatci spona su dualizma online i stvarne dimenzije pri čemu se prvi izazov odvija u fluidnom sučelju alata Thinglink koji sadrži zapis elemenata na glagoljici te dodatne informacije u svrhu edukacije, nakon čega se pristupa igri. Spoji parove – spajanje elemenata na glagoljici i latinici. Za drugi izazov, u .stl formatu dizajnirane su kartice sa zapisom elemenata na glagoljici koje je potrebno postaviti na odgovarajuće kutije u kojima se nalaze elementi primjenjivi u neposrednoj stvarnosti (npr. pasta za zube, LED, novčići, procesor....) dok se za treći izazov koristi magnetna ploča podijeljena na 3 dijela (metali, polu i nemetali) te se kartica koja sadrži element na glagoljici postavlja u odgovarajuće područje. Edukativni digitalni PSE i prateći fizički izazovi donose nove spoznaje te potiču želju za usvajanjem novih znanja i vještina

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Glazbena škola Franje Kuhača, Osijek

MAJSTORI SVIRAČI

MENTOR:
Josipa Erhardt

NATJECATELJI:
Jakov Drozdek
Ivan Matić



SAŽETAK

Glazba je svuda oko nas. Prati nas na životnom putu. Ima svoj jedinstveni univerzalni jezik i pismo koji čita i govori cijeli svijet. Poseban je dar svoje osjećaje, tuge i veselja pretakati u jezik svijeta. Glazbeni velikani ostavili su nam u nasljeđe veliku svjetsku glazbenu baštinu. Putnicima puta svile moramo biti zahvalni za instrumente koje su donijeli oduševljeni glazbom koju proizvode. Na dugim putovanjima gledajući u nebo i more ponekad su im jedino društvo bili oblaci, mašta, priče i glazba koju su nosili u svom srcu kao sjećanje na dom ali i kao dar na povratku bližnjima.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Glazba





Gospodarska škola Varaždin, Varaždin

LUET2

MENTOR:
Olgica Nikolić

NATJECATELJI: Lucija Dolenc,
Tea Lipić



SAŽETAK

Uočile smo povećan interes za putovanja sa svojim kućnim ljubimcima koji se smatraju dijelom obitelji. Vlasnici imaju problem kada žele na putovanje, jer hoteli, plaže, restorani i slično ne dopuštaju pristup njihovom ljubimcu a i agencije ne nude takve aranžmane. Tvrtka LUET2 pronaći će rješenje za one koji se ne žele odvajati od svojih ljubimaca a žele upoznati nove krajolike te uživati u godišnjem odmoru. U današnje vrijeme, gdje se zakon o zaštiti životinja mora poštivati ali i kućni red i mir, nije lako naći pravo mjesto za godišnji odmor sa kućnim ljubimcem. Ciljana su nam skupina osobe koje žele putovati svijetom sa svojim kućnim ljubimcem te im omogućiti put sa što manje stresa. Volimo životinje i želimo omogućiti ugodna, sigurna i uzbudljiva putovanja vlasnicima s njihovim mezimcem.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Oglašavanje
i tržišne
komunikacije



Gospodarska škola Varaždin, Varaždin

VEPROVI1

MENTOR:
Olgica Nikolić

NATJECATELJI: Luka Cota
Sven Conjar
Edi Jupić



SAŽETAK

Varaždin, jedna od najposjećenijih turističkih destinacija na sjeverozapadu Hrvatske, poznat je kao barokni grad, a danas se u njemu obilježavaju brojne manifestacije kao što su Barokne večeri te Špancirfest. Ovim projektom željeli smo upotpuniti turističku ponudu grada te mlađu generaciju upoznati s poviješću grada na nov način . Naš grad predstavili smo rep pjesmom u kojoj je opisan mit o požaru Varaždina (1776. g.). Priču o požaru predstavili smo na pomalo humorističan način jer govori o tome kako je jedna obična svinja zapravo kriva za to što je Varaždin izgubio titulu glavnog grada. Mit o požaru predočili smo videozapisom koji smo snimili na Starom gradu prikazujući dvorac koji je Varaždin sačuvao uoči ove velike katastrofe.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Glazba

Oglašavanje i tržišne komunikacije

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Gospodarska škola Varaždin, Varaždin

AURELIJE

MENTOR:
Jasminka Prstec

NATJECATELJI: Elena Vrbanec
Ana Zidarić
Mihaela Puček



SAŽETAK

Kao idejno rješenje na postavljeno pitanje Kako širiti mitologiju u novom mileniju? predstavljamo ideju proizvodnje i plasiranja „mitološkog keksića" putem kojeg bi se širile mitološke priče (izdvojili smo petnaestak priča) različitih znamenitosti i gradova naše države. Na keksićima bi pomoću kalupa bili otisnuti različiti gradovi i znamenitosti Republike Hrvatske. Keksići bi bili pakirani u kutijice s mitološkom pričom (povezanom s utisnutim obrisom znamenitosti ili grada na keksiću) koju je moguće pročitati skeniranjem QR koda na kutijici keksića. Keksići bi se nudili uz kavu, čaj i ostale tople napitke u raznim ugostiteljskim objektima diljem Republike Hrvatske. Najveća posebnost „mitološkog keksića" jest ta što se u svakom keksiću krije mit ili legenda koja pojedinca vodi u čaroban svijet prošlosti. Prilikom posluživanja keksića, kroz kutijicu ne bi bilo vidljivo koji se obris znamenitosti ili grada unutra nalazi čime bi se otvaranje keksića ili skeniranje QR koda činilo zagonetnijim i zanimljivijim.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:







Gospodarska škola Varaždin, Varaždin

TIM PDV

MENTOR:
Jasminka Prstec

NATJECATELJI: Patricija Pofuk
Dino Janušić
Vito Bukovčan

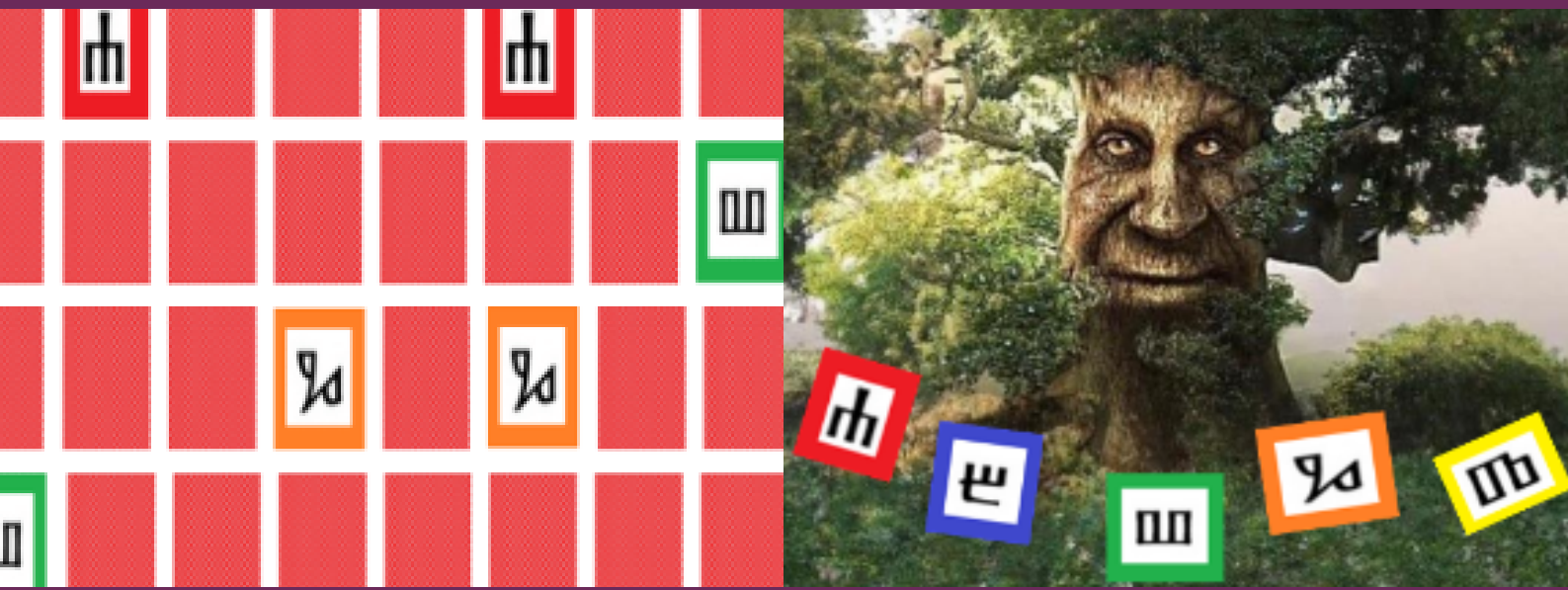


SAŽETAK

Kao idejno rješenje na postavljeno pitanje Kako osvajati glagoljicom u novom mileniju? predstavljamo vam ideju zabavno - edukativne videoigre Glagolitic čiji je cilj naučiti čitati i pisati glagoljičko pismo. Rješenje smo razvijali putem sektora kreativne industrije Računalne igre, novi mediji. Videoigra Glagolitic mogla bi se igrati na mobitelu ili računalu. Sastojala bi se od devet razina sa sljedećim nazivima: Glagoljica Memory, Glagoljica Bonanza, Napiši slovo, Odgonetni slovo, Glagoljički parovi, Glagoljičko drvo, Imenuj, Pronađi pojmove i Na glagoljici. Igrač bi započeo igru nakon upisivanja svog imena ili nadimka. Pojedine razine sadržavale bi tri „života", a ukoliko bi igrač izgubio sve živote igra bi ga vraćala na početak iste razine. Dolazak igrača do kraja igre mjerio bi se vremenski, a prema rezultatu mjerenja igrač nakon uspješno završene igre dobiva zlatnu, srebrnu ili brončanu medalju. Smatramo da bi videoigra bila jednako zanimljiva kako mlađoj tako i starijoj populaciji.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Računalne igre,
novi mediji



Gospodarska škola Varaždin, Varaždin

GOŠKIĆI

MENTOR:
Ines Tuđan

NATJECATELJI: Emily Novak
Iva Smoljo
Ana Marija Vusić



SAŽETAK

Dan po dan, godišnje doba po godišnje doba... Perun i Veles ponovno se sukobljavaju i ponovno mire... Prilikom odabira teme, odlučili smo pokazati da, iako su grčka, rimska i nordijska mitologija popularnije, slavenska mitologija može biti podjednako zanimljiva. Naše idejno rješenje „kreativnog kalendara" jest prototip društvene igre naziva „Put kroz staroslavensku godinu". Igrači se bacanjem kockice kreću po igraćoj ploči kroz mjesece i dane u godini, no na njihovom putu pojavljuju se razni bogovi koji im mogu pomoći ili odmoći. Cilj igre je, dolaskom na označena polja, sakupiti što više kartica s blagdanima iz slavenske mitologije i na taj način naučiti više o starim slavenskim običajima. Igra završava krajem godine i ciklus može krenuti ispočetka. Ovom igrom željeli bismo oživjeti vrijeme druženja uživo – da se, kao nekad naši slavenski preci, okupimo oko ognjišta i, zabavljajući se, pripovijedamo priče iz davnina.

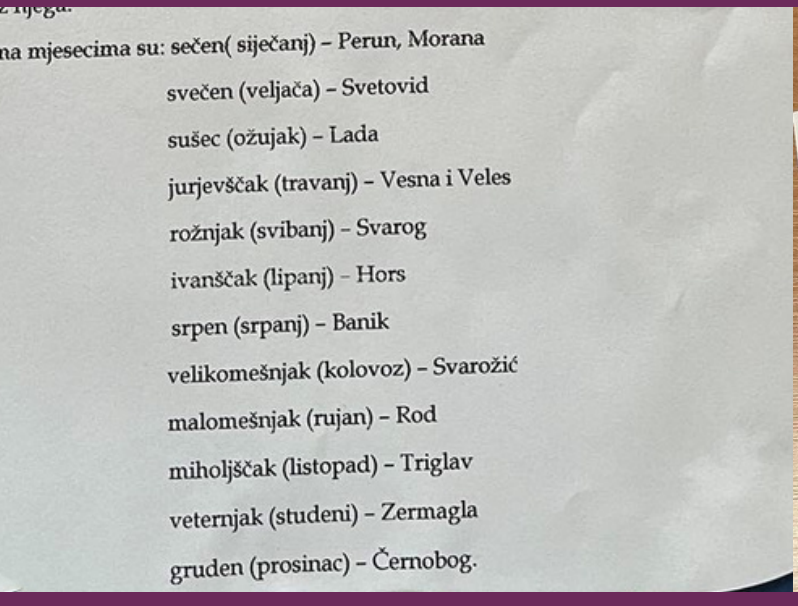
IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



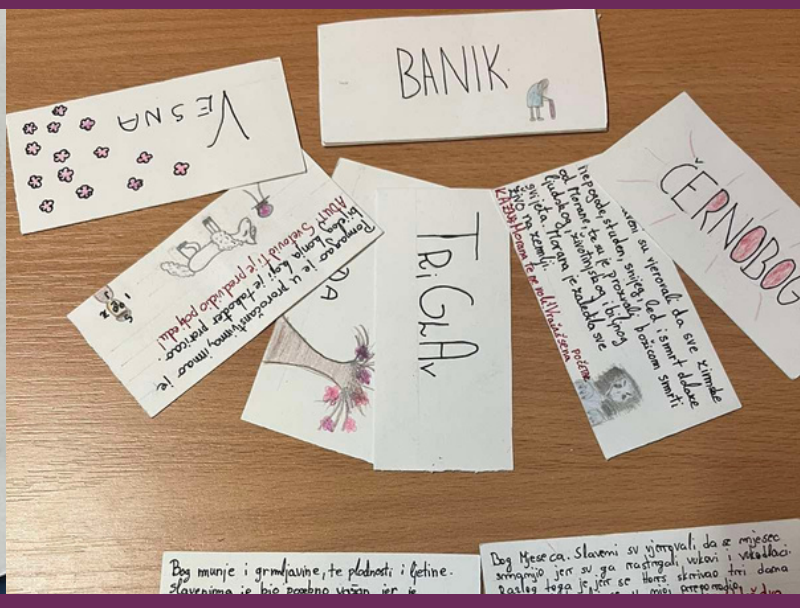
Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN

Knjiga, nakladništvo

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



na mjesecima su: sečen(siječanj) – Perun, Morana
svečen (veljača) – Svetovid
sušec (ožujak) – Lada
jurjevščak (travanj) – Vesna i Veles
rožnjak (svibanj) – Svarog
ivanščak (lipanj) – Hors
srpen (srpanj) – Banik
velikomešnjak (kolovoz) – Svarožić
malomešnjak (rujan) – Rod
miholjščak (listopad) – Triglav
veternjak (studeni) – Zermagla
gruden (prosinac) – Černobog.



Graditeljske škole Čakovec, Čakovec

PORCULANKE

MENTOR:
Vesna Osojnički

NATJECATELJI: Magdalena Cukor
Tara Jambrošić
Ema Žvorc



SAŽETAK

Izabrali smo Glagoljicu, koja nam je bila inspiracija da je primijenimo na porculanskim pliticama, u reljefnoj tehnici iscrtavajući rubove sa zlatnim listerom, Potom smo načinili stilizirane skulpture veličine 20 cm, tehnikom lijevanja porculana u unaprijed načinjen gipsani kalup. Treća tehnika je plošno spajanje u stvaranju volumena slova, koji smo izrađivali od bijele gline, koje smo već radili po narudžbi za Županijsku nagradu najmentorima Međimurske županije na kraju prvog polugodišta, u količini od 200 komada

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI





Graditeljsko-geodetska škola Osijek, Osijek

KLUPE 'PRIČALICE'

MENTOR:
Stela Macakanja Baćić

NATJECATELJI:
Klara Sudar



SAŽETAK

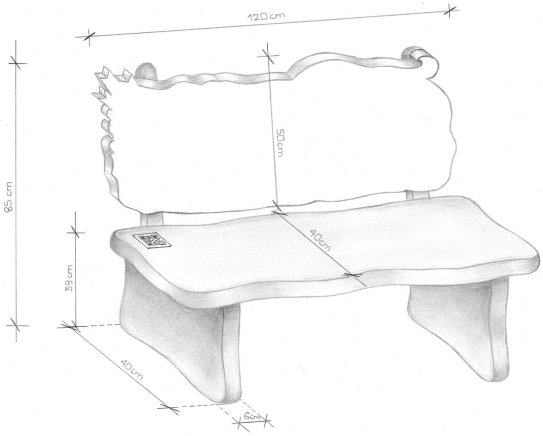
Ideja je izraditi unikatnu interaktivnu klupu koja, osim vizualnog i taktilnog, nudi i auditivni doživljaj, priču. Namjena je ovog idejnog rješenja približiti mitologiju (mitološke priče) današnjemu čovjeku. Drvenoj bi klupi naslon bio unikatan, ručno izrezbaren i izgraviran lik staroslavenske mitološke božice Perunike. Na klupi bi se također nalazio i QR kôd. Sadržaj QR kôda nudi videozapis priče Jasne Horvat, Perunika- Strijelka, koju izvode učenici Graditeljsko- geodetske škole Osijek. Ovo je idejno rješenje ogledni primjerak klupa koje bi se mogle postaviti na različitim lokacijama R Hrvatske, a mitološka bića i priče bi se vezale uz podneblje u kojima se nalaze. Primjerice, tema klupe u Slavonskome Brodu mogla biti vezana uz djela I.B. Mažuranić, klupa u Baranji pričala bi legendu o Crvenoj Marti, dok bi se u Istri lik i priča vezali uz mitološko biće, Štrigu.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN





Hotelijersko-turistička škola Zagreb, Zagreb

AGRAM CREW

MENTOR:
Petar Bekić

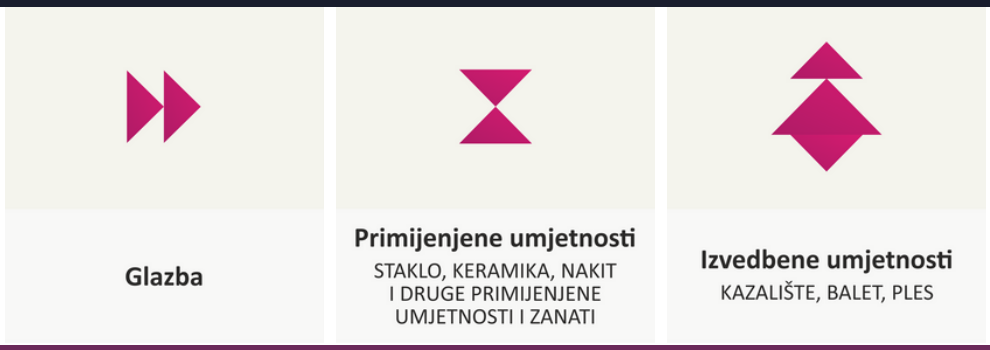
NATJECATELJI: Anja Crnić
Dora Radulović
Marta Vojnović



SAŽETAK

Članovi tima Agram Crew odabrali su mitologiju približiti 21. stoljeću putem drevnog mističnog konstrukta o suđenicama. Mitološko božansko trojstvo koje određuje čovjekovu sudbinu prisutno je jednako u slavenskoj kulturi kao i u nordijskoj, grčkoj, keltskoj i drugima...Ideja o ispreplitanju plesa, glazbe i likovne umjetnosti nastala je kako bi mladima približila iskonsku povezanost sa svijetom te da bi apostrofirala otuđenost suvremene civilizacije. Kult tri suđenice, u pojedinim sredinama i tri Mojre, simbolično predstavlja rođenje, život i konačnu smrt. Jedna započinje tkatinit života, druga njome upravlja, dok treća hladno, bezosjećajno i nemilosrdno ljudsku nit presijeca. Smatralo se da su se njihova prisustva bojali i sami bogovi. Ova artistička izvedba upečatljiva je i ezoterično primamljiva te bi se efektno plasirala na umjetničko i multimedijalno tržište.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Hotelijersko-turistička škola Zagreb, Zagreb

KREATIVKO

MENTOR:
Ana Lojen

NATJECATELJI: Luka Golomeić
Marija Prusac
Karla Vokal



SAŽETAK

Tim Kreativko odabrao je temu Put svile. Idejno rješenje koje smo odabrali je turistički aranžman i društvena igra koja je osmišljena kao poklon putnicima koji se odluče na to putovanje. U turističkom aranžmanu predstavili smo 10 najvažnijih gradova na tom putu te smo kreirali devetodnevno putovanje s polaskom iz Zagreba prema početnoj točki Puta svile, Louyang. Iz spomenutog grada turisti kreću na devetodnevno putovanje otkrivanja povijesti, krajolika i neotkrivenih detalja koje su prvo doživjeli trgovci i avanturisti u prošlosti. Društvenom igrom želimo da putnici imaju drugačiji podsjetnik na jedinstveno iskustvo koje su dobili ovim putovanjem, da se kroz zabavu kod kuće uvijek iznova sjete tog putovanja. Cilj i poruka našeg idejnog rješenja je da Put svile postane put mira i povezivanja naroda i kontinenata.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Komercijalno-trgovačka škola Split, Split

PENAL

MENTOR:
Marija Istenić

NATJECATELJI: Natali Matijaš
Petra Mihaljević
Lucija Rogulj



SAŽETAK

Put svile naziv je za mrežu karavanskih putova kojom se odvijala euroazijska trgovačka razmjena između istoka i zapada, tj. Kine i Europe. Putom svile nisu se kretale samo robe kao svila, začini, staklo i porculan. S trgovinom su putovale religije, kulture ideologija i tehnička dostignuća. Put svile je nekada bio dug i mukotrpan. Kupci nisu imali mogućnost izbora robe direktno kod prodavača. U današnje vrijeme trgovina robom je modernija i dostupnija. Zahvaljujući online trgovini, ponuda robe kupcima je dostupnija, brže se i jednostavnije dođe do željenog proizvoda. Dostava robe odvija se puno brže zahvaljujući suvremenim načinima transporta. Prilikom online kupnje kupac je dobro informiran o kvaliteti, karakteristikama i cijeni robe, što mu uvelike olakšava kupnju. Put svile značajan je i danas zbog razmjene kulturnih, tehničkih, medicinskih i drugih dostignuća. Kako se povezati svilom u novom mileniju prikazali smo video uratkom.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

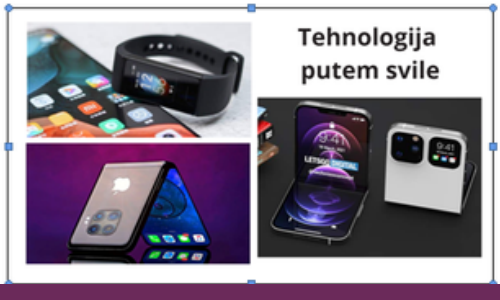


IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE









Video zapis idejnog rješenja!

Medicinska škole Osijek, Osijek

ČUDNI MEMO

MENTOR:
Alta Pavin Banović

NATJECATELJ:
Leona Križaj



SAŽETAK

Odabrana tema natjecanja je glagoljica u sektoru kreativne industrije primijenjena umjetnost. Učenica je kreativno nacrtala kartice za igru memori sa slovima glagoljice u tehnici drvene bojice, gel olovke i flomasteri. Igra je primijenjena za sve dobne skupine. Rezultati su objavljeni na mrežnoj stranici knjižnice https://smoska.wordpress.com/2022/11/16/glagoljica-u-igrimemori/, YouTube kanalu knjižnice https://youtu.be/plpf8eVCEYk i na Facebook stranici školske knjižnice MŠO https://www.facebook.com/knjiznica.mso.3.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI



Obrtnička škola Koprivnica, Koprivnica

PREVODITELJI

MENTOR:
Danijela Vrtiprah

NATJECATELJI:
Noa Golubić
Valentin Funtak
Paula Šimić

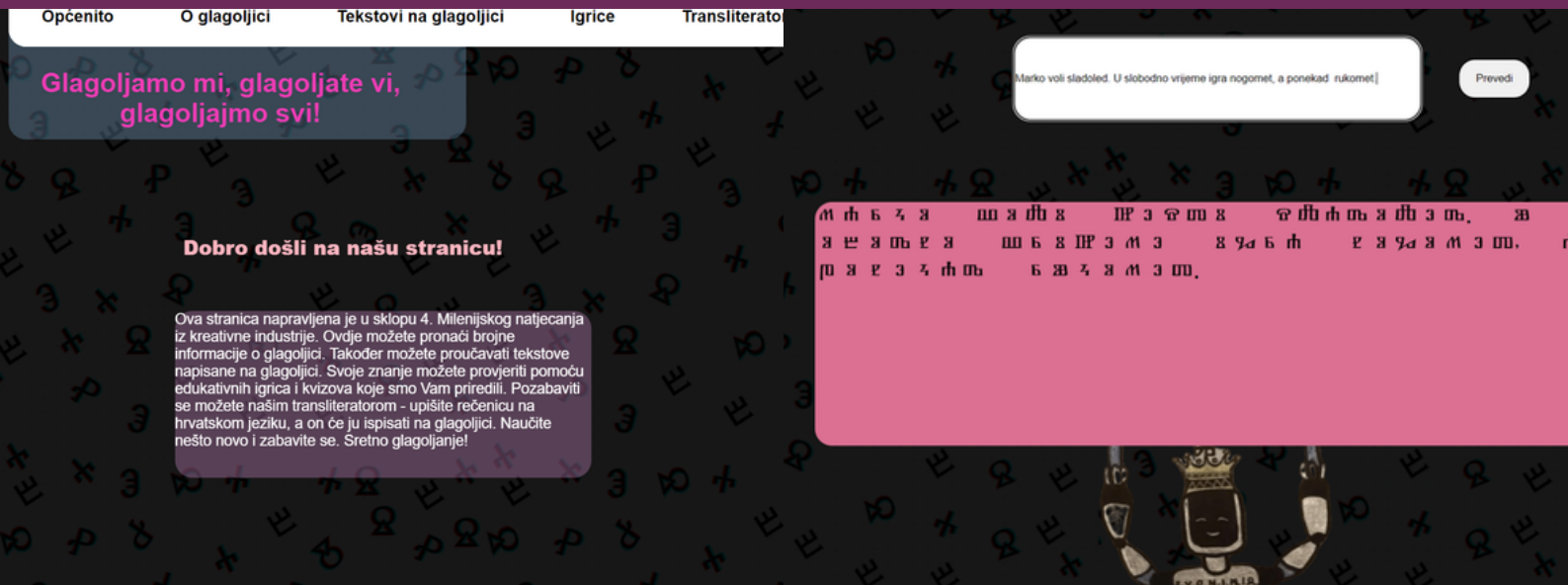


SAŽETAK

Tim iz Obrtničke škole Koprivnica "Predvoditelji" za 4. Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije odabrao je temu glagoljica. Kao idejno rješenje predlažemo izradu web stranice koju smo razvijali u sklopu projekta Z.V.O.N.I.M.I.R. i nazvali "Glagoljamo mi, glagoljate vi, glagoljamo svi". Web stranica zamišljena je kao jedinstveno mjesto na kojem će se moći doći do relevantnih informacija o glagoljici. Stranica je namijenjena svima koji će se naći u prilici istraživati ovaj dio hrvatske kulturne baštine. Mjesto nudi mogućnost pohrane svih informacija vezanih za glagoljicu od edukativnih sadržaja, suvremenih znanstvenih radova koji istražuju glagoljičko pismo, računalnih igara do transliteriranja latiničkog pisma hrvatskog jezika na glagoljicu. Odlika web stranice osim tehnološkog rješenja transliteracije je i u umjetnički dizajniranom sučelju s robotom Z.V.O.N.I.M.I.R.om kojem je zadatak na jednostavan i zanimljiv način objediniti želju za učenjem i istraživanjem hrvatske kulturne baštine zabavljajući se u društvu staroga hrvatskog pisma.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:





Obrtnička škola Koprivnica, Koprivnica

OTPORNICI

MENTOR:
Danijela Vrtiprah

NATJECATELJI: Fran Šijak
Damjan Posavec
Ivan Triplat

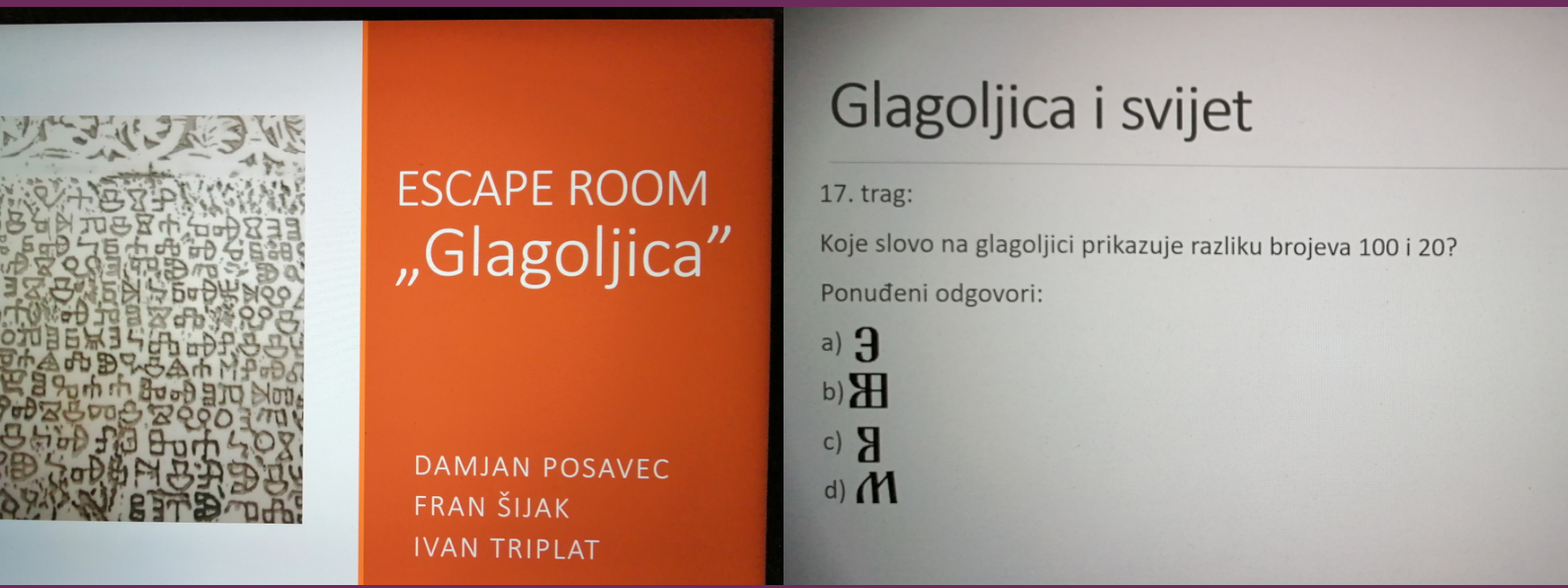


SAŽETAK

Glavna tema projekta je učenje o glagoljici na principu igre Escape Room ili soba za bijeg u kojoj mladi i stari uz pomoćelektroničkih uređaja pokušavaju naći točne odgovore o glagoljici. Ideja projekta je da se uz zabavan i moderan način oglagoljici uči i razmišlja uz pomoć igre. Svaka igra zahtijeva pobjednika, a svaki pobjednik zahtijeva konkurenciju. Kako bistepobijedili, skupina ili par igrača u što kraćem vremenskom periodu mora doći do završnog rješenja koje je povezano s temomnatjecanja. Odgovor na svaki zadatak može biti točan ili netočan. Kako bi natjecatelji stigli do završnog rješenja, rješenja svakogpitanja morat će posebno zapisati ili pamtiti. Ako je odgovor netočan, natjecatelji se vraćaju na početak igre. Igra je savršennačin da se glagoljica kao pismo predstavi novim generacijama.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Računalne igre, novi mediji



Obrtnička škola Osijek, Osijek

MAJSTORI MATEMATIKE

MENTOR:
Marija Ret

NATJECATELJI:
Paola Osmanović
Darijo Petrović
Sabrina Radulović



SAŽETAK

Učenici će kroz igrokaz prikazati kako su nastale priče o sretnim i nesretnim brojevima, te kako su se u prošlosti kroz razne narode te priče razvijale.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Audiovizualna umjetnost
FILM, VIDEO

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Video zapis idejnog rješenja!

Obrtničko-industrijska škola Županja, Županja

MARYLARY

MENTOR:
Vedrana Šarec

NATJECATELJI:
Laura Marić
Marijana Oršolić



SAŽETAK

Mi smo mali Obrt za prodaju suvenira Cocandle s naglaskom na hrvatsku kulturnu baštinu uključujući i glagoljicu. Isprintali smo slova glagoljice na tissue papir te smo papir prislonili na svijeće te preko njega papir za pečenje i toplim nožem smo prelazili preko cijele svijeće kako bi se slova preslikala na samu svijeću te smo dobili konačan proizvod koji smo upakirali u prigodnu ambalažu.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN





Obrtničko-industrijska škola Županja, Županja

E n y M

MENTOR:
Vedrana Šarec

NATJECATELJI:
Ena Šokćević
Muhsin Hajdari



SAŽETAK

Ideja je otvoriti obrt koji će se baviti prodajom proizvoda koji se odnose na kulturnu baštinu Hrvatske, a uključuje i samu glagoljicu. Osmislili smo prsten za ubrus/ salvetu te je isti i izrađen te se na njemu nalazi slovo ž. Prsten je napravljen od drveta te je obojan rukom u crnu boju a samo slovo crvenom bojom. Moguće je izrađivati i prstene na kojima se nalaze i ostala slova glagoljice te u drugim bojama sa slovom koje se npr. može odnositi na prezime obitelji koja ih kupuje ili po osobnoj želji.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN





Prva ekonomska škola, Zagreb

OLIMP

MENTOR:
Marina Mladenović

NATJECATELJI: Marta Čolak
Tena Marković
Marija Petrović



SAŽETAK

Aplikacija o grčkoj mitologiji Približavanje mitologije današnjim generacijama moguće je uz pomoć tehnologije, točnije uz pomoć aplikacije koja bi na pametne telefone svaki dan slala obavijesti o tome što je „novo" u svijetu grčke mitologije. Na taj način otkrivali bi se zanimljivi likovi i događaji – od Geje do pada titana, Zeusa i Here, pa sve do najhrabrijih grčkih junaka. Opisi likova potkrijepljeni su slikama, tekstom, poveznicama s popularnom kulturom (filmovima, videoigrama i sl.) te ponekom zabavnom igrom (puzzle, zagonetka, memory i sl.). Pomalo, tijekom otkrivanja likova i događaja, slaže se grčko mitološko obiteljsko stablo kojim se sve povezuje u zanimljivu priču.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN

Računalne igre, novi mediji

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Prva ekonomska škola, Zagreb

SVILENI TIM

MENTOR:
Romana Rusek

NATJECATELJI:
Manda Šimunović
Tea Čičić



SAŽETAK

Svileni TiM (Tea i Manda) predstavljaju proizvod svileni šal pod nazivom Silk Secret. Naš proizvod osim što nježno štiti i uljepšava ženske vratove, prikazuje mrežu karavanskih puteva kojim se odvijala euroazijska trgovačka razmjena između Kine i Europe. Trgovalo se najviše svilom, ali i ostalim proizvodima kao što su drago kamenje, plemenite kovine kao što su zlato i srebro te nakit i miomirisi. Svi ti proizvodi nalaze se u dizajnu našeg svilenog šala, a dodatne informacije o proizvodima puta svile možete pronaći u edukativnom svitku „Put svile" koji daje dodatnu vrijednost našem osnovnom proizvodu i nalazi se zajedno sa šalom u kartonskoj kutiji od recikliranog materijala. Otvorite našu kutiju i uživajte u nježnom dodiru našeg proizvoda te putujte putem svile! Snimili smo i video kako na neobične načine vezati naš Silk Secret. Rado ćemo doći prezentirati našu ideju, odgovoriti na sva vaša pitanja i otkriti sve tajne našeg Silk Secreta.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Prva srednja škola Beli Manastir, Beli Manastir

OKUSI GLAGOLJICU!

MENTOR:
Mirna Glavan-Grbeš

NATJECATELJI:
Kristina Sukić
Viktoria Vekić



SAŽETAK

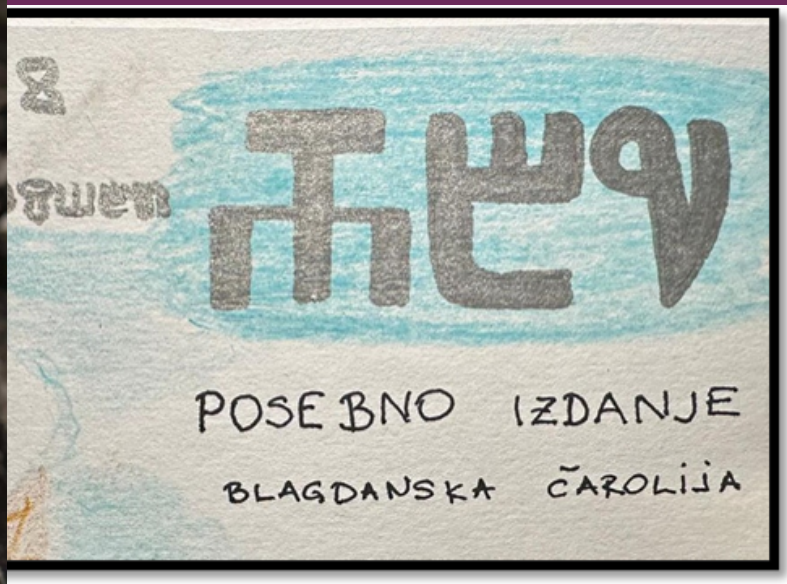
Kultura hrvatskoga naroda, običaji i tradicija važan su dio svakodnevnog života Baranjaca, neovisno o dobi. Iskusniji stanovnici znanja prenose na nas mlađe generacije, u nadi kako ćemo nastaviti dosadašnju tradiciju. Gastronomija je važan dio baranjske kulture, a Belje temelj baranjskog gospodarstva. Naime, svi smo mi odrasli na beljskom ABC siru kao omiljenom namazu, bilo u slatkoj ili slanoj varijanti. Zaključujemo kako je ABC sir dio tradicijske baranjske kuhinje, poznate diljem europske i svjetske gastronomske pozornice. Nadalje, glagoljica, staro hrvatsko pismo, usko vezano uz kršćanstvo, izvrstan je odabir za Božić i obiteljska okupljanja oko svečane trpeze. Ideja o posebnom izdanju ABC sira, okusa blagdanske čarolije glagoljice, spoj je tradicije i novih, modernih, lako dostupnih načina učenja. Cjelokupnom dojmu pridonosi dar - modlice za blagdanske kekse u obliku glagoljičnih slova A,B,C! Mi smo okusili blagdansku čaroliju glagoljice i timskoga rada! Okusi ju i ti te zajedno s nama blaguj i uči!

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Srednja škola "Jure Kaštelan", Omiš

ODMETNUTI ANĐELI

MENTOR:
Elvira Sorić

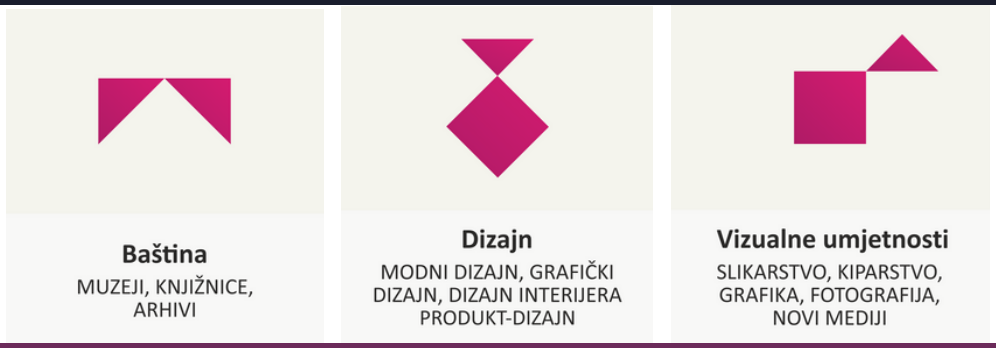
NATJECATELJI: Nika Roguljić
Nina Topić
Dea Murat



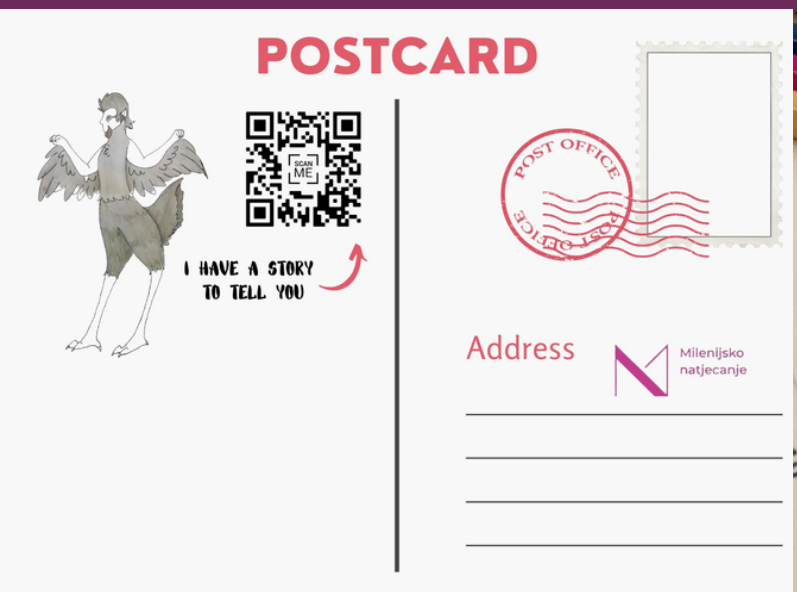
SAŽETAK

Odmetnuti anđeli dalmatinskoga kraja idejno je rješenje koje odgovara na pitanje kako širiti mitologiju u novom mileniju. Idejno rješenje obuhvaća tri sektora kreativne industrije, a realizirano je u obliku priče, odnosno storytellinga, crteža, suvenira i poduzetničke ideje. S kreativnim sektorom Baština idejno rješenje povezano je preko istraživačkog rada kojim smo obuhvatili relevantnu pisanu građu o mitološkim i nadnaravnim bićima Imotske krajine, nekadašnje Poljičke Republike te sinjske okolice. Rezultat našeg istraživanja je zbirka kratkih priča koja donosi vjerovanja puka u nadnaravna bića spomenutih područja. Na ovaj su način pučka vjerovanja, koja su se stoljećima prenosila s koljena na koljeno, dostupna široj publici i u današnjem mileniju putem storytellinga. Kroz sektor Vizualne umjetnosti naše su priče ilustrirane što spomenutom storytellingu daje dodanu vrijednost i priču čini zanimljivijom, a u sektoru Produkt dizajn za naše je idejno rješenje osmišljen suvenir (kalendar, bookmarker i razglednica) te je razvijena poduzetnička ideja

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Srednja škola Buzet, Buzet

TARTUFI

MENTOR:
Sanda Daus

NATJECATELJI:
Hanna Šavko
Laura Blažević



SAŽETAK

Tim Tartufi čine učenice 1. razreda gimnazije Srednje škole Buzet: Laura Blažević i Hanna Šavko zajedno s mentoricom Sandom Daus Vuković. Cilj ovog projekta bio je predstavljanje našeg kraja na zabavan i edukativan način. Buzetski kraj je poznat po glagoljici i tartufima, pa smo osmisle društvenu igru u kojoj smo povezale Buzet, glagoljicu i tartufe. Igra prolazi kroz Motovunsku šumu, Buzet, Roč i Hum. Igrači se kreću označenim putem tako da točno odgovore na pitanja koja se nalaze na karticama kraj određenih polja. Svaki kraj sadrži pitanja vezana uz to područje/razinu. Igra je ručno rađena na velikom kartonu s bojicama i flomasterima, sadrži kartice s pitanjima, te figurice u obliku glagoljaškog slova S koje su izrađene pomoću 3Dprintera. Igra se zove Bakrena vrata, kao i zadnje spomen-obilježje Aleje Glagoljaš

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:







Srednja škola Buzet, Buzet

PRŠUTI

MENTOR:
Sanda Daus

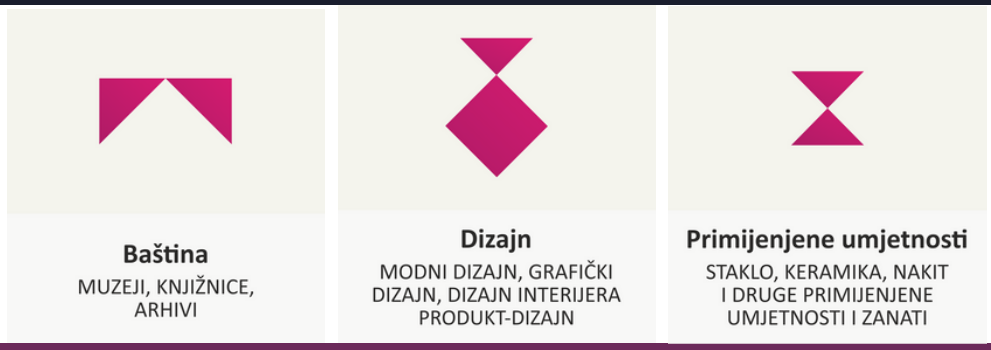
NATJECATELJI: Ana Klarić
Katrin Blažević



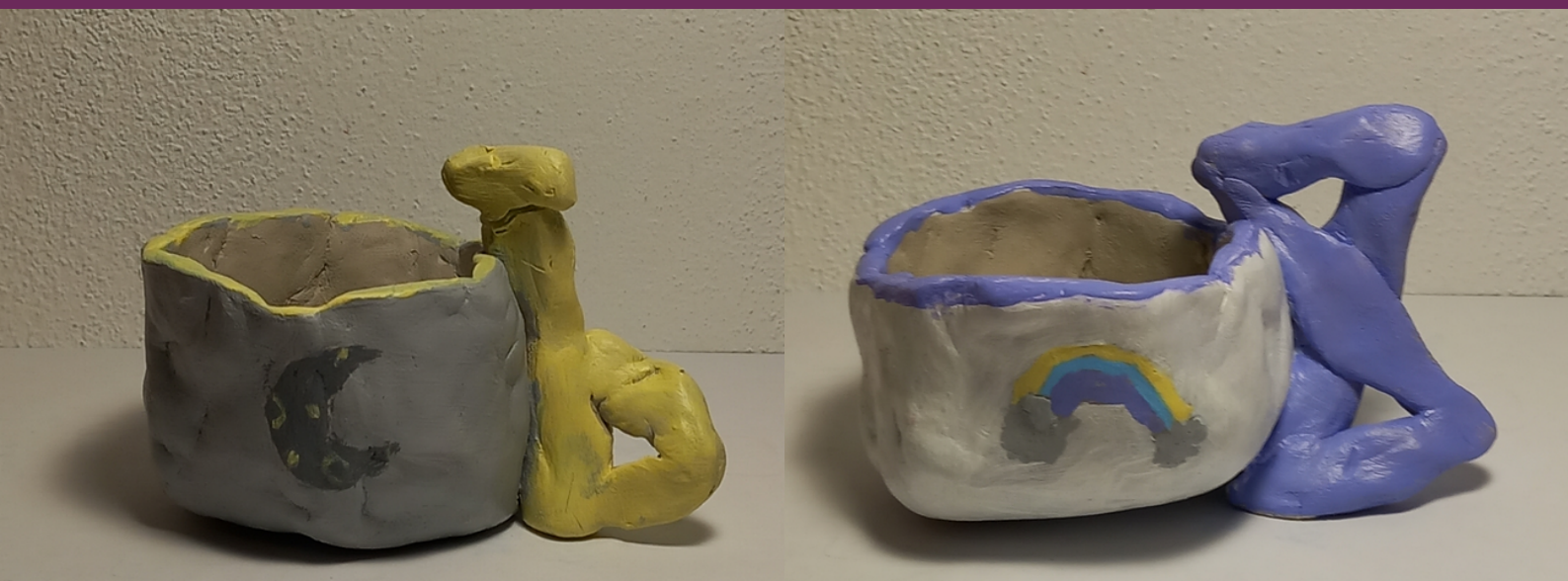
SAŽETAK

Tim Pršuti čine učenice 1. razreda gimnazije Srednje škole Buzet: Katrin Blažević i Ana Klarić zajedno s mentoricom Sandom Daus Vuković. Odabrale smo glagoljicu zbog povezanosti našega kraja s tom temom, kojoj smo dodali još nekoliko zanimljivosti. Izradile smo glinene šalice koje imaju dršku u obliku nekog glagoljaškog slova. Uz to, na svakoj je šalici nacrtan simbol koji predstavlja pojedino mitološko božanstvo ili mitološkog junaka, čije ime započinjem slovom koje se nalazi na dršci. Cilj ovog projekta je zaintrigirati i potaknuti na istraživanje i upoznavanje glagoljice, ali i antičke mitologije, kako bi se spriječio zaborav tako važne povijesne ostavštine na lokalnoj i globalnoj razini, te nastavila tradicija prenošenja priča i običaja „s koljena na koljeno."

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Srednja škola Čakovec, Čakovec

PAULINI ANĐELI

MENTOR:
Paula Baksa

NATJECATELJI: Ema Mlinarić
Laura Hranilović
Magdalena Jepure



SAŽETAK

Tim Paulini anđeli veseli se Božiću i odbrojava dane do njega. Učenice drugog razreda opće gimnazije odlučile su izraditi adventski vijenac na temu glagoljice. Svaka adventska svijeća ima svoju simboliku: paljenje prve svijeće simbolizira nadu i vjeru, paljenje druge mir, treće ljubav, a paljenje posljednje, četvrte svijeće simbol je radosti. Učenice su izradile adventski vijenac prirodnim materijalima čime su željele pokazati kako se uz malo truda može napraviti vlastiti vijenac te su glagoljicom napisale simboliku svake svijeće. Vijenac promovira ekologiju i korištenje prirodnih proizvoda. Danas ljudima nedostaje kreativnosti i upornosti, a izrada vlastitog vijenca okupit će obitelj oko stola te puno smijeha i različitih ideja uklopiti u jedinstveni i poseban proizvod. Sam vijenac sadrži riječi koje opisuju smisao Božića napisane glagoljicom, a dovršeni vijenac učenice će izložiti na humanitarnom božićnom sajmu koji škola održava svake godine.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Prezentacija idejnog rješenja!

Srednja škola Čakovec, Čakovec

BABAROGE

MENTOR:
Tamara Pejić

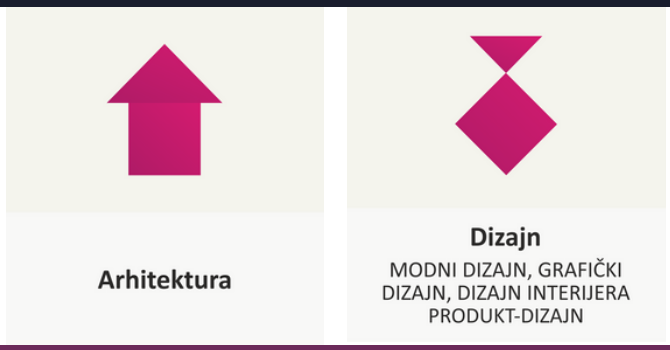
NATJECATELJI: Karla Hren
Ivano Gogić
Megi Mezga Antolović

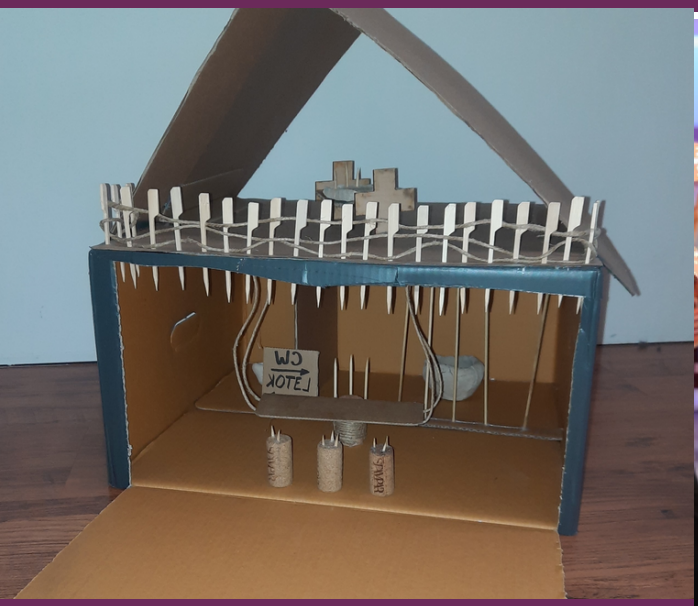


SAŽETAK

Za nas je mitologija prisutna u današnjem svijetu kao dio kulture i priča koje smo oduvijek slušali pa smo se zapitali gdje živi Babaroga i kako bi izgledala njena kuća. Naravno da je strašna i da je u njoj sve naopako, a to je čini privlačnim i zanimljivim turističkim proizvodom. Naš model predstavlja prototip kuće kakvu bismo napravili u stvarnosti, skupa s namještajem i detaljima, te ponudili kao atrakciju grupama djece uz vođenje kao edukativno i zabavno iskustvo.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:







Srednja škola Čakovec, Čakovec

DODOLA

MENTOR:
Tamara Pejić

NATJECATELJI:
Lorena Dodlek
Lea Karlovčec
Fran Šparavec



SAŽETAK

Logičan odgovor na pitanje kako širiti mitologiju za nas je putem videoigara jer su one najbrže rastuća industrija. Glavni likovi, slavenska božanstva Perun i Veles, predstavljaju arhetipsku borbu svjetla i tame. Osim njih, pojavljuju se i razni drugi likovi koji su prisutni u svakodnevnoj mitologiji kao što su vampiri i babaroge. Posebnost ove igre je da se radnja odvija na prostoru Hrvatske koju treba osloboditi od tame, a natjecatelj se bori znanjem. U igri susrećemo hrvatske znamenitosti pa ona ima, osim zabavne, i promidžbeno-turističku i edukativnu funkciju. Putovanje počinje u Dubrovniku, simbolu slobode, a završava u Lapšini, mjestu koje ima srušeni dvorac, a mi smo odlučili da je razlog tome upravo Veles. Sve likove smo sami kreirali i nacrtali, kao i građevine, u digitalnim alatima. Pa krenimo!

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Računalne igre, novi mediji





Prezentacija idejnog rješenja!

Srednja škola Dugo Selo, Dugo Selo

SVJEDOCI PROŠLOSTI

MENTOR:
Miroslav Begić

NATJECATELJI: Luka Popović
Danijel Dokuš
Mihael Bojničić



SAŽETAK

Naš proizvod predstavlja multifunkcionalna, jutena vrećica s natpisom na glagoljici. Vrećice izrađujemo od jutenog platna koje nabavljamo od dobavljača iz Velike Gorice s kojim imamo dugogodišnju suradnju. Vrećice šivamo po narudžbi za sve uzraste i oba spola, a potom na njih lijepimo slova na glagoljici i latinici koja smo prethodno izrezali s prikladnog platna. Vrećice izrađujemo u raznim oblicima- pravokutan, okrugli ili piramidalni oblik kako bismo zadovoljili potrebe šire skupine potrošača. Vrećice su prikladne za školarce, za šoping, plažu i kao suvenir. Izrađene su od eko materijala i cjenovno su pristupačne svima. Svaki kupac uz vrećicu na kojoj piše njegovo ime na glagoljici i latinici dobiva i privjesak s prvim slovom imena na glagoljici. S našim proizvodom ujedno želimo i osvijestiti važnost poznavanja prvog hrvatskog pisma kod šire populacije kroz zanimljivi eko-retro proizvod. Izradili smo videozapis gdje smo prikazali kako se povijest može na zanimljiv način iskoristiti za promociju proizvoda.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Video zapis idejnog rješenja!

Srednja škola Dugo Selo, Dugo Selo

NEW AGE

MENTOR:
Miroslav Begić

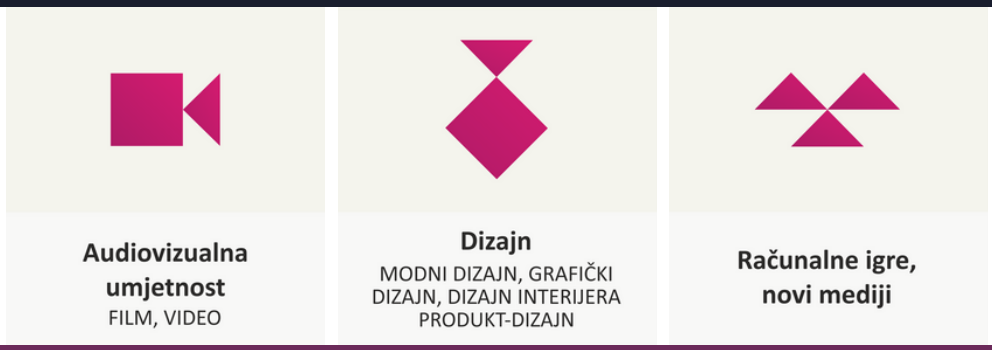
NATJECATELJI:
Lucija Čuljak
Ivana Lucić



SAŽETAK

Naš proizvod je društvena igra Mitology koja se temelji na mitologiji Hrvatske. Sve sastavnice igre (figurice, kutija, kartice, kocka, kartonska ploča za igru, uputstva) izradile smo od recikliranog papira i kartona zbog čega je i cijena pristupačna. Sav potreban materijal nabavljamo od dobavljača iz Sesveta s kojim uspješno surađujemo. Društvena igra prikladna je uzrastu djece starije od sedam godina i to oba spola. Ima za cilj objasniti poznate likove i priče Hrvatske mitologije. Potiče na druženje, komunikaciju i stjecanje znanja o mitološkim bićima na zabavan i zanimljiv način. Igra je prigodna za prigode kao što su rođendani, izleti, godišnji odmori, i slične situacije u kojima se djeca druže sa vršnjacima i obitelji. Sastavni dio seta su QR kodovi koji igrače usmjeravaju na našu web stranicu na kojoj su objašnjene upute ali i na YouTube kanal na kojemu su detaljnije ispričani mitovi uključeni u samu igru.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:





Video zapis idejnog rješenja!

Srednja Škola Dugo Selo, Dugo Selo

LONG VILLAGE

MENTOR:
Miljenko Šikuten

NATJECATELJI:
Filip Steković
Antonio Hukavec



SAŽETAK

MEMORI – igra pamćenja parova. 64 pločice, 32 para koje treba pronaći. Igrači naizmjeničnim okretanjem po dvije pločice i pamćenjem njihovih pozicija nastoje pronaći i sakupiti što veći broj parova. Pločice debljine 4mm, dimenzija 8X8 cm napravljene su od šperploče s furnirom od hrasta. Na pločicama se nalaze simboli glagoljičnog pisma. Na svakoj pločici uz simbol glagoljice u gornjem lijevom kutu nalazi se slovo na latinici, a u desnom broj koji taj simbol predstavlja. Pločice su proizvedene laserskom tehnikom linijskog graviranja i izrezivanja. Od istog materijala je napravljena i kutija u kojoj se čuvaju. Uz pločice u kutiji nalazi se i uputa za igru. Igranjem ove igre utiskujemo u pamćenje simbole glagoljice u nove generacije i povezujemo ih s latiničnim pismom. Glagoljici smo dali novi život i smisao.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN





Srednja škola Isidora Kršnjavoga Našice, Našice

ČUVARI BAŠTINE

MENTOR:
Marina Pavičić

NATJECATELJI: Mirna Golub
Nino Balog
Luka Koren



SAŽETAK

Tim Čuvari baštine svojim medijskom uratkom želi ukazati na važnost kulturne baštine našega grada Našica. Riječ je o inkunabulama koje se nalaze u knjižnici našega Franjevačkog samostana. Istražujući ostvarene projekte u našoj školi, saznali smo da su inkunabule česta tema projekata naših učenika. Jedan od njih je mjerač vlage prostora u kojemu su pohranjene inkunabule. Posjetili smo knjižnicu, isprobali uređaj i uvjerili se da su ove vrijedne knjige pravilno pohranjene. Zanimalo nas je i je li glagoljica prisutna u svakodnevnom životu. U razgovoru s tatoo majstorom Tonijem saznali smo da neki klijenti žele glagoljicom ispisana imena bliskih osoba na svome tijelu. Saznali smo i da neki rado nose odjevne predmete na kojima su natpisi ispisani glagoljicom. Zaključili smo da glagoljica osvaja i u novom mileniju tehnikom, modom i stilom. Kako bi naš uradak bio dostupan i osobama s poteškoćama govora i sluha, preveli smo ga i na znakovni jezik.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Audiovizualna umjetnost
FILM, VIDEO



Srednja škola Isidora Kršnjavoga Našice, Našice

MYTH RESEARCHERS

MENTOR:
Adrijana Rajić

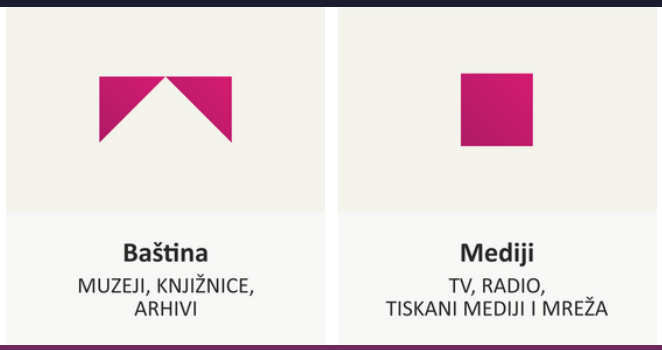
NATJECATELJI:
Ivona Babić
Natali Budoš



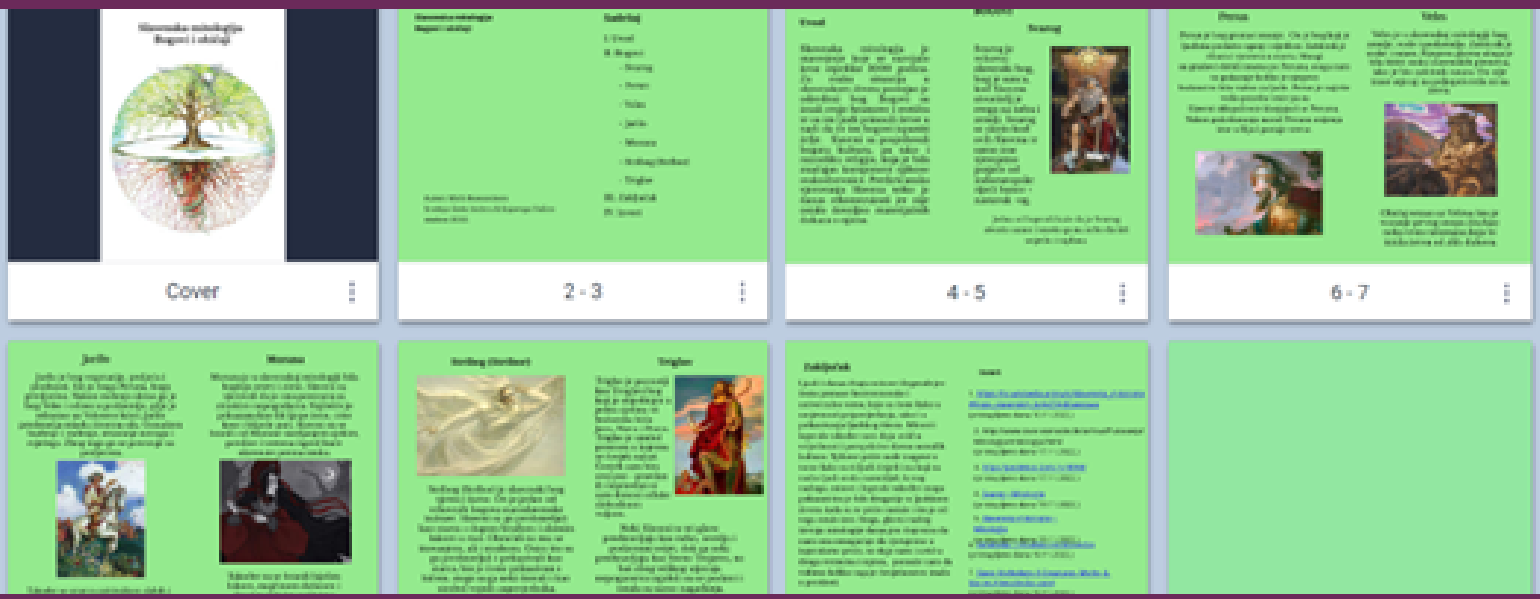
SAŽETAK

Naše idejno rješenje je digitalna knjižica koja sadrži pregled slavenskih bogova i običaja vezanih uz njih, s ciljem povećanja interesa javnosti, a posebno mladih, za temu Mitologija. Svaki bog predstavljen je kratkim opisom i ilustracijom. Ukoliko postoje običaji vezani za pojedinog boga ili boginju, navedeni su uz ilustracije. Sam proizvod u digitalnom obliku namijenjen je muzejima za prikazivanje prigodom izlaganja, a može ga se ispisati i pretvoriti u suvenir. Isto tako, moguće ga je objaviti na web stranicama muzeja, čime bi se ispunila promotivna svrha. Ukoliko bi postojale turističke ponude obilazaka nekadašnjih staništa bogova (Slavenski panteon), tada bi knjižica bila dobar izvor informacija. Osim toga, naš proizvod se može iskoristiti u obrazovne svrhe. Kada bi se knjižica mogla preuzeti, nastavnici povijesti mogli bi ju koristiti u nastavi, a studenti i učenici kao izvor informacija.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Srednja škola Isidora Kršnjavoga Našice, Našice

NEXE CREATIVES

MENTOR:
Mirjana Rajić

NATJECATELJI: Patricia Kvastek
Petra Pokrivka
Ana Prišć



SAŽETAK

Tema koju smo odabrali je vodik, oblik kreativne industrije je audiovizualne umjetnosti: film/video. Kroz zanimljiv film govorimo o komercijalnoj upotrebi vodika. Želimo prikazati povijesni slijed uporabe vodika, kao vremensku crtu od cepelina do automobila Toyota mirai, koji vozi na vodik. Snimamo film, u koji uvrštavamo igrane i dokumentarne dijelove, te crteže. To bi mogla biti imala kazališna predstava ili televizijska emisija. Učenici 4. b razreda opće gimnazije Srednje škole Isidora Kršnjavoga u Našicama će nas provesti kroz priču o vodiku.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Audiovizualna umjetnost
FILM, VIDEO



Srednja škola Valpovo, Valpovo

KREATIVNE GLAGOLJAŠICE

MENTOR:
Tatjana Andraković

NATJECATELJI: Dorotea Ament
Marta Podgoračan
Ines Čvagić



SAŽETAK

Učenice su ponudile rješenje za uporabu glagoljice u novom mileniju i to iz čak 2 sektora, dizajna i primijenjene umjetnosti. Na odjevnom predmetu, torbi, stolnjacima i šalu izvezle su i oslikale glagoljicu kako bi se ona sačuvala od zaborava. Na majicu su izvezle logo SŠV na glagoljici u tradicionalnim bojama naše škole. Prezentirajući rješenje popularizirat će i našu školu velikom broju prisutnih. Platnenu torbu i stolnjak su ukrasile ponovno logom naše škole napisanom na glagoljici, dok su na šal temperama napisali – Milenijsko natjecanje na glagoljici. Još jedno zanimljivo rješenje u sklopu ovog niza ideja za uporabuglagoljice u novom mileniju je i stolnjak koji je ujedno svojevrsni anagram. Naime kako god stolnjak presavinuli dijagonalnouvijek se vidi logo naše škole – SŠV na glagoljici. Učenice su se malo poigrale i oslobodile kočnice svoje mašte.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Srednja strukovna škola Antuna Horvata, Đakovo

Strukovni glagoljaši

MENTOR:
Vanesa Topalović

NATJECATELJI: Andrea Ivić
Ivana Schreiner
Matea Vidović



SAŽETAK

Natjecateljski tim predstavlja godinu punu glagoljice fotografijama učeničkih radova organiziranim u kalendar za 2023. godinu, a videom proces izrade motiva na fotografijama. Radovi su nastali korelacijsko-integracijskim pristupom nastave hrvatskoga jezika i stručnih predmeta iz drvne struke, strojarstva, ugostiteljstva te fotografa. Integriranim pristupom nastavi koristeći motiv glagoljice prikazane su i kulturne znamenitosti grada Đakova, a ujedno obilježeni i značajni datumi iz područja hrvatskoga jezika: Dan hrvatske glagoljice i glagoljaštva, Mjesec hrvatskoga jezika te Mjesec hrvatske knjige kroz transliteraciju, pirografiranje, izradu drvenih stalaka u obliku glagoljskih slova te stvaranjem blackout poezije prilikom obilježavanja Dana sjećanja na žrtvu Vukovara i Škabrnje. Istaknuti su i važni datumi iz hrvatskih jezičnih i književnih manifestacija na glagoljici. Na ovaj se način glagoljska baština prenosi u različite sektore zanimanja, povezuje s nastavom hrvatskoga jezika te pridonosi očuvanju i popularizaciji glagoljice.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Audiovizualna umjetnost
FILM, VIDEO

Mediji
TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA

Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI





Srednja strukovna škola Vinkovci, Vinkovci

URBANE VILE

MENTOR:
Lovorka Tkalčić Dulić

NATJECATELJI:
Lena Dretvić
Dajana Barišić



SAŽETAK

Za naš projekt inspirirale smo se slavenskom mitologijom. Nakon istraživanja teme nametnula nam se ideja dizajniranja digitalnih predložaka za tisak na odjevne predmete s tematikom slavenske mitologije. Kroz naš rad želimo promovirati slavensku mitologiju na način da ju na atraktivan način povežemo sa suvremenim i modernim odjevnim predmetima koji se mogu proizvoditi industrijski, u serijskoj proizvodnji ali isto tako mogu biti primjenjivi na unikatnim odjevnim predmetima. Osim toga, tisak predložaka moguće je izvesti i na rabljenim odjevnim predmeta u procesu redizajna te na taj način imamo mogućnost produljiti životni vijek rabljene odjeće čime se daje doprinos očuvanju okoliša. Između brojnih božanstava koji se pojavljuju u slavenskoj mitologiji odabrale smo troje: Vesnu - boginju mladosti i proljeća, Moranu - boginju smrti i zime i Vodana - boga rijekai jezera koje smo smjestile u suvremeno okruženje.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Strukovna škola Virovitica, Virovitica

MIKEŠICE

MENTOR:
Martina Kostanjevac

NATJECATELJI: Melani Dubić
Neva Begović
Barbara Vidović

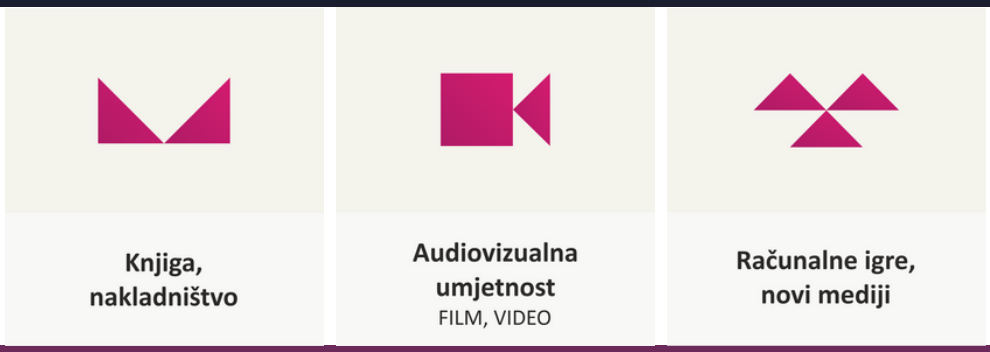


SAŽETAK

Tajni svijet Slavena je knjiga koja je namijenjena djeci i mlađim generacijama. Cilj nam je bio proširiti znanje o Slavenskoj mitologiji te djecu upoznati sa pričama i legendama Slavenskog naroda. S obzirom na to da u školi djeca ne uče toliko o Slavenskoj mitologiji mi smo odlučili osmisliti knjigu gdje djeca kroz čitanje ili slušanje mogu upoznati razne likove. Naša e-knjiga ima mogućnost slušanja kako bi omogućili djeci koja imaju poteškoća s vidom te djeci koja još nisu naučila čitati upoznati Slavensku mitologiju. Isto tako imamo i fizičku knjigu koju ćemo Vam predstaviti na natjecanju u Osijeku. U našoj knjizi istaknuli smo neke od najzanimljivijih. Perun, Vile i božica Vesna samo su jedni od njih. Predstavili smo ih putem teksta i slike. Nadamo se da ćemo tako uspjeti proširiti znanje o Slavenskoj mitologiji i potaknuti djecu na čitanje knjiga.

Drago nam je što ćete s nama putovati svijetom povijesti Slavena i pročitati najljepše legende i priče jednog manje poznatog ali vrlo važnog naroda.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Poveznica na e-knjigu!

Tehnička škola Bjelovar, Bjelovar

SVILOPRIČALICE

MENTOR:
Sanja Ljubić

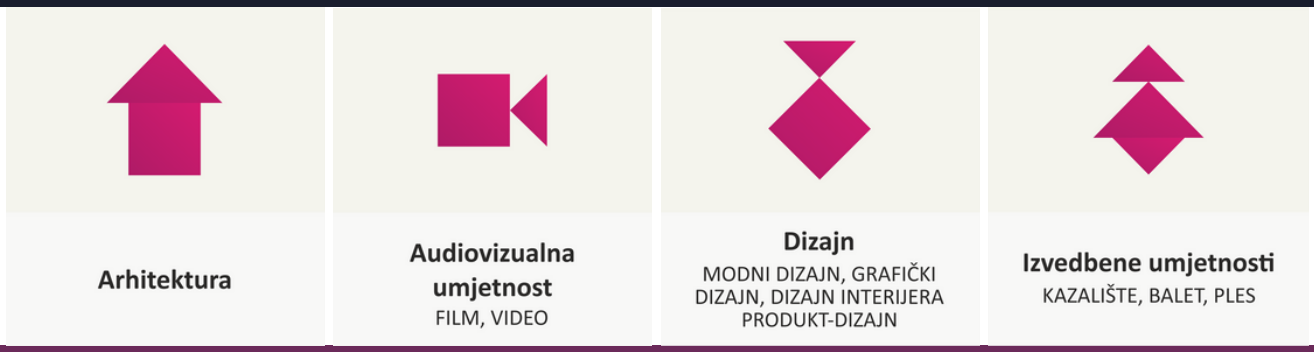
NATJECATELJI: Lara Kešer
Anamarija Kovač
Arijan Tomić



SAŽETAK

Užurbanost, sadašnjica i nove generacije, a razgovaramo o „Putu svile" i kalendaru dugom 23, možda i više stoljeća. Danas, sutra i svako novo sutra donosi nove mogućnosti razmjene informacija, sklapanja prijateljstva s osobama koje su miljama daleko, samo klikom na svjetleći ekrančić koji držimo u ruci. Ispred nas je izazovni cilj, pričati o milenijskom Putu svile, ne biti preopširno dosadan i zainteresirati mlade ljude da tu priču i poslušaju. Nizom kratkih filmova ispričat ćemo devinu priču o gradovima, zanimljivostima, običajima i mladim ljudima koje je deva Arijanu poznala na svom putu iz daleke Kine, zemlje svile i početka Puta svile, do svog odredišta u jedinoj Europskoj Sahari -Đurđevečkim peskima. Dvoje učenika Ana i Larah čulo je za devin dolazak u Đurđevac i odmah su je došli posjetiti s puno pitanja na koja će, nadaju se, deva imati odgovore. Danas je premijera prvog filma.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Tehnička škola Bjelovar, Bjelovar

SVILENE

MENTOR:
Sanja Ljubić

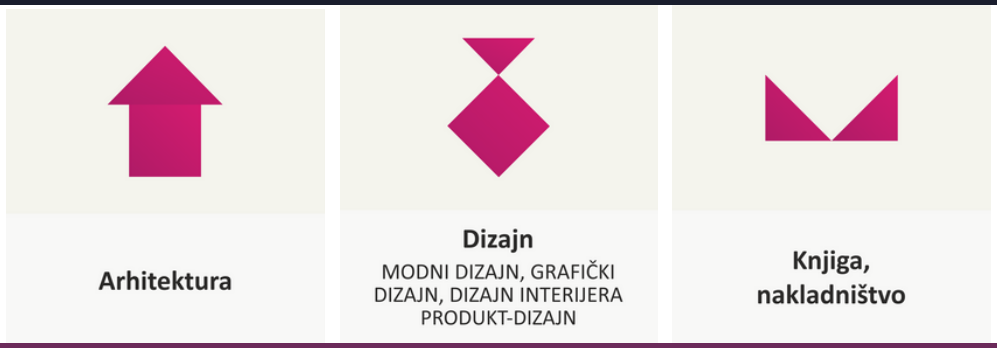
NATJECATELJI: Anamarija Kovač
Lara Hajduković
Josip Konjušić



SAŽETAK

Nacrtati Put svile u stripu i ispričati priču, zainteresirati mlade ljude da nešto čitaju, i to još o nekom povijesnom putu, može se samo uz puno maše, usporedno s današnjim vremenom i ne počinjati s „Bilo jednom davno.....", već krenuti na put zrakoplovom, ne u karavani s devom, spavati u hotelu, ne pod šatorom. Neprestano će golicati maštu, opisivati nove avanture koje njih dvije, Emma i Mateja, doživljavaju na putu od Zagreba, preko Istambula do dalekog Šijana. Obilazak starih građevina i tržnice začina, odlazak do novog Mosta sultana Selima, uz to se zaljubiti u konobara kafića „Sultanahmet", u četvrti koja se isto tako zove, znači da će dugo promatrati Plavu džamiju i produžiti putovanje kao da su krenule s karavanom. Nagovarat će zgodnog Alija da krene s njima na put, a hoće li im to uspjeti? Čitajte udrugom broju stripa.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Trgovačka i komercijalna škola ,,Davor Milas'', Osijek

TRGOS

MENTOR:
Marinela Boras

NATJECATELJI:
Ema Brkić
Ante Vekić
Domagoj Bošnjak



SAŽETAK

Mitologija ne predstavlja samo božanstva, vile i pozitivna mitološka bića. Svjedoci smo da je nasilje iz grčke, slavenske ili druge mitologije postalo stvarnost u 21. stoljeću. Vršnjačko nasilje globalni je problem, stoga smo kreirali ABC (Anti-Bullying Campaign) – kampanju koja nažalost ne poučava slovima, nego pokušava pomoći žrtvama nasilja. Idejno rješenje može se postaviti na ulazu u svaku odgojno-obrazovnu ustanovu – ne samo u srednjim školama, nego i u osnovnim školama i na fakultetima. Vrlo ga je lako izraditi (predlažemo od recikliranih materijala), a sadrži poruke podrške u kojima je i poveznica s mitologijom. S obzirom da ne samo obrazujemo, nego i odgajamo nove generacije digitalnih urođenika, prisutan je i QR kod s kontaktima za pomoć.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Trgovačka i komercijalna škola "Davor Milas", Osijek

MitOS

MENTOR:
Jasna Kondža-Staničić

NATJECATELJI:
Petra Petrović
Dora Marojević
Tea Žnidarec



SAŽETAK

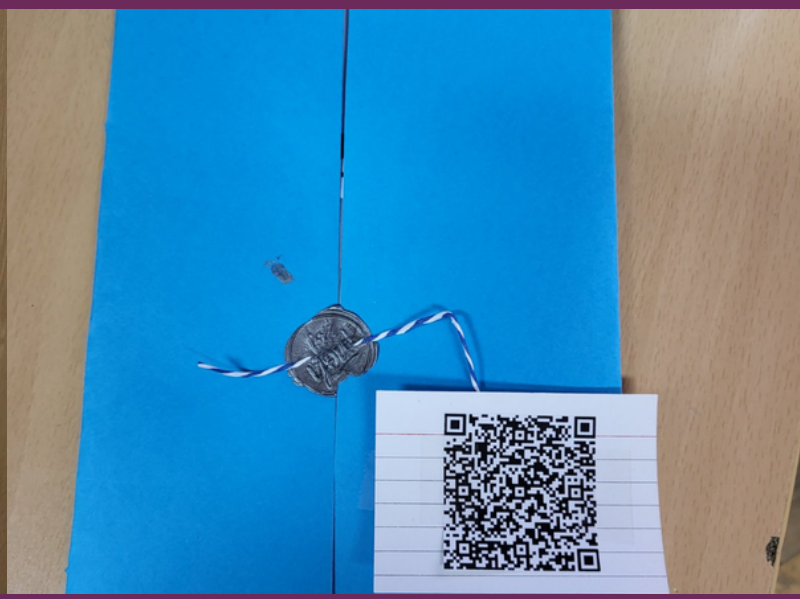
Mi smo tim po imenu MitOS. Zajedničkim snagama i istraživanjem odlučili smo napraviti igru i kroz nju učiti. U kutiji se nalazi 20 bijelo-plavih balona, koji sadržavaju u sebi kartice sa brojem. Sudionici gađaju balone s pikado strjelicom, uzimaju karticu s brojem tj. karticu tzv, " Mitološku škrinjicu znanja o Osijeku" u kojoj se nalazi slika znamenitosti I njena priča. Ostali sudionici će pregledati ostale škrinjice. Igra je namijenjena za grupe od 4 igrača, koji mogu igrati u školama, turističkim zajednicama, i muzejima da bi ljudi saznali o gradu, mitovima i legendama. Nakon odigrane igre, sudionici aktiviraju kod Kviza te pokušavaju što brže i točnije odgovoriti na pitanja. Osoba koja bude najbolja, dobiva mali znak pažnje od tima MitOS.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE, ARHIVI

Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT I DRUGE PRIMIJENJENE UMJETNOSTI I ZANATI





Trgovačka i komercijalna škola Davor Milas Osijek, Osijek

PERUNI

MENTOR:
Tatjana Radić

NATJECATELJI:
Gabrijel Vučanović
Patrik Tadić
Dinko Peček



SAŽETAK

Kao strukovnjaci – komercijalisti odlučili smo spojiti turističku promociju grada Osijeka, ugostiteljskih objekata i OPG-ova, te širenje mitologije u novom mileniju. Tako bi turisti na zabavan način, potaknuti nagradama, bolje upoznali naš grad i mitologiju naše kulture, koja je u odnosu na poznatije mitologije kao što je npr. grčka mitologija, zapostavljena i manje poznata. U suradnji sa Osječkim turističkim uredom, ugostiteljima i OPG-ovima u bližoj okolici kao sponzorima, potaknuti ćemo turiste na razgled Osijeka i sudjelovanje u izazovu „TreasureHuntOS“. Pomoću QR kodova na plakatima i letcima turisti će učitati Web mjesto „TreasureHuntOS“ i tražiti istaknute lokacije u gradu Osijeku. Na tim lokacijama će pomoću QR kodova, otkriti informacije o slavenskoj mitologiji i kulturno-povijesnim znamenitostima na kojima se budu nalazili, te moći osvojiti nagrade sponzora, ukoliko su uspješni u zadanom izazovu. Osim toga dobiti će i druge turistima korisne informacije o gradu Osijeku i turističkoj ponudi.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Audiovizualna umjetnost
FILM, VIDEO

Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE, ARHIVI

Mediji
TV, RADIO, TISKANI MEDIJI I MREŽA

Oglašavanje i tržišne komunikacije

Računalne igre, novi mediji

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Poveznica idejnog rješenja!

Trgovačka i komercijalna škola Davor Milas Osijek, Osijek

SCOOBY DOO

MENTOR:
Tatjana Radić

NATJECATELJI:
Marija Dmitrašinović
Andrea Bibić
Matea Bibić



SAŽETAK

Odlučile smo popularizirati slavensku mitologiju modernim stilom mladih – izradom odjevnih predmeta (dukse, majice, haljine),modnih dodataka (kravate, kopče za remen, torbe i privjesci za ključeve), nakita (naušnice, medaljoni, ogrlice s privjescima i narukvicama), te predlošcima za privremenu tetovažu. Svi proizvodi su s motivima mitologije – borbenim, životinjskim, simbolima koji predstavljaju slavenske bogove. Sve proizvode i motive smo ručno crtale i kombinirale, zatim digitalizirale, te su unikatne tvorevine. Predstavljamo i načine oglašavanja, popularizacije mitologije i prodaje proizvoda: putem weba, društvenih mreža, dijeljenje letaka na događanjima koje mladi posjećuju (koncerti, noćni klubovi), te plaćenim reklamnim spotom za oglašavanje na YouTube-u i u mobilnim aplikacijama. Osim komercijalne strane naših proizvoda, promovirale bismo i kratke priče o slavenskim bogovima na kojima se temelje naši motivi. Priče bi se osim na webu, društvenim mrežama i reklamnom spotu nalazile na svakom letku s naličja (različite slike i priče o pojedinom slavenskom bogu ili mitološkom biću).

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



Audiovizualna umjetnost
FILM, VIDEO

Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN

Oglašavanje i tržišne komunikacije

Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT I DRUGE PRIMIJENJENE UMJETNOSTI I ZANATI

Računalne igre, novi mediji

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Trgovačka i komercijalna škola Davor Milas Osijek, Osijek

LJELJIN SVIJET

MENTOR:
Tatjana Petrač

NATJECATELJI: Isabel Lovak
Matea Drga
Domagoj Marić



SAŽETAK

U slavenskoj mitologiji Lada je božica proljeća, mladosti i plodnosti, a njezin sin Ljeljo bog je ljubavi. Proučavanjem Ljelja pronašli smo način da vratimo stare, gotovo zaboravljene priče o dobrim vilama, čuvaricama i zaštitnicima kroz osmišljavanje radionica, edukativnih materijala i suvenira od recikliranih materijala. Kroz priču i zanimljive fotografije posjetitelji radionica ulaze u tajnovit i zanimljiv svijet mitologije. Upravo je ljubav, poduzetnički duh i entuzijazam bila inspiracija da osmislimo novi brend: World by Ljelja, zanimljive načine recikliranja tekstila i pozamanterije. Inspirirani mitologijom posjetitelji po vlastitom izboru sami izrađuju originalni suvenir u obliku majice, torbe, broševa od isključivo recikliranog tekstila i odbačene pozamanterije. Vođeni energijom zelenog vodika prezentiramo način kako očuvanu baštinu koristiti od različitih kreativnih industrija.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Ugostiteljsko-turistička škola Osijek, Osijek

FRIENDS

MENTOR:
Jelica Kordić

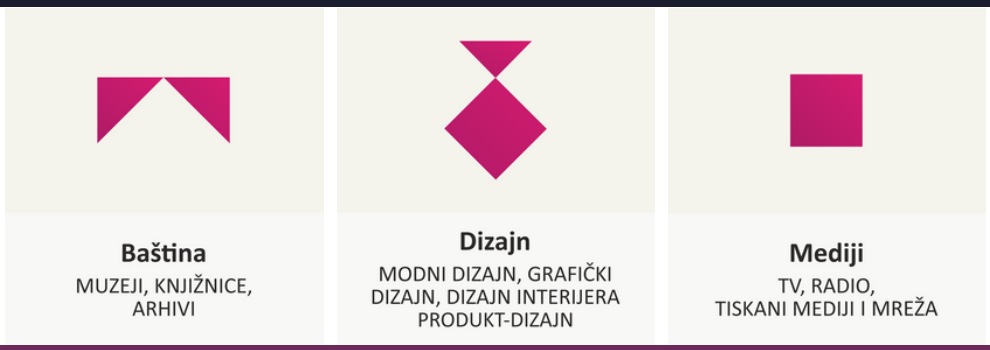
NATJECATELJI:
Elina Kasun
Ana Strganac



SAŽETAK

Članovi povijesne skupine nude rješenje kako osvojiti glagoljicom u novom mileniju i spojiti ju sa svijetom modernog turizma. Budući da smo Ugostiteljsko-turistička škola odlučili smo promovirati hrvatske turističke destinacije kroz kulturnu baštinu koja predstavlja naš kulturni identitet, a to je glagoljica. U digitalnom alatu Artsteps smo „izgradili" virtualni muzej u kojem predstavljamo izložbu „DISCOVER CROATIA". Objavom na mrežu, izložba je dostupna u cijelom svijetu. Osobito će biti zanimljiva novim generacijama koje su sklone VR sadržajima. Na izložbi se povezuju slova glagoljice te njezini spomenici i turističke destinacije u kojima se nalaze.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Ugostiteljsko-turistička škola Osijek, Osijek

IMAGINARNA STVARNOST

MENTOR:
Tajana Lubina-Jukić

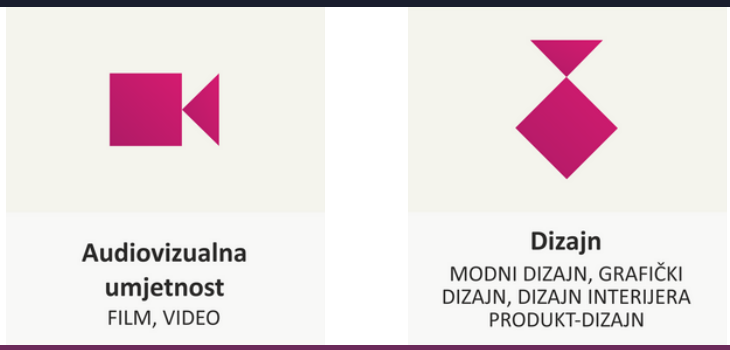
NATJECATELJI:
Ivona Kljaić
Lea Ušković



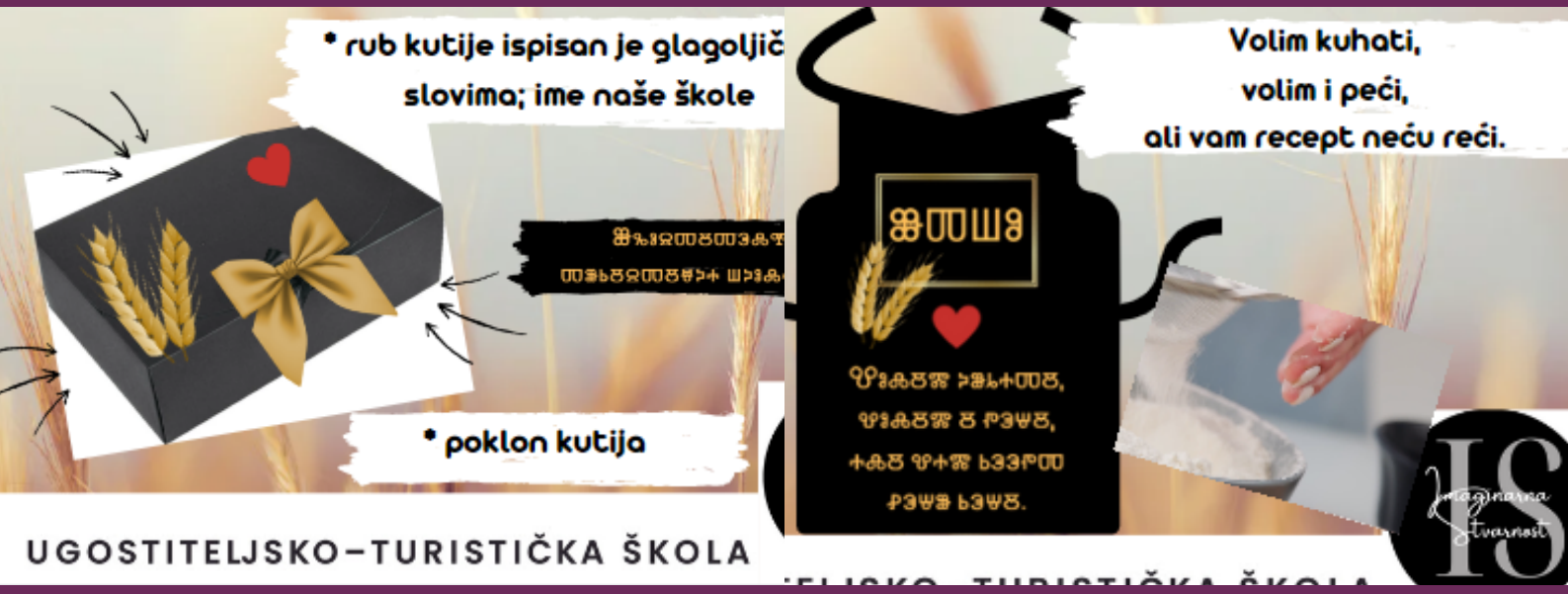
SAŽETAK

Promišljajući o zadanim smjernicama Milenijskog natjecanja u području populariziranja kreativne industrije, a s obzirom na to da dolazimo iz Ugostiteljsko-turističke škole Osijek odlučili smo se za izradu dizajniranih pregača koje će krasiti glagoljična slova, a ujedno biti suvenir promocije zanimanja naše škole. Također, ukrašene su simbolom naše rodne Slavonije; žitom. Pregače predstavljaju poklon, suvenir i uspomenu koja će biti dostupna u ukrasnim kutijama koje će sadržavati odgonetku, odnosno karticu s glagoljičnim slovima kako bi potencijalni kupac znao pročitati poruku koju pregača nosi.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



XV. gimnazija, Zagreb

MAGdev

MENTOR:
Marina-Irina Barešić

NATJECATELJI:
Goran Ivančić
Marin Protulipac
Ana Vučković



SAŽETAK

Zaglagoljena šuma interaktivna je igra čiji je cilj podučiti igrača čitanju slova glagoljice i popularizirati hrvatsku pisanu baštinu. Iz perspektive kune Lade, igrač istražuje šumu, nailazi na prepreke (duhove) koje mora svladati, tj. naučiti slova. U igri se pojavljuje i čarobno drveće te, ovisno o njegovoj boji, pred igrača stavlja nove izazove ili mu daje informacije o osobama koje su bile važne za razvoj glagoljice. U slučaju da igrač naiđe na crveno drvo, mora transliterirati riječ koja mu je zadana i time ukloniti" zlo drvo" iz šume. U slučaju plavoga drva, pojavljuju se znamenita hrvatska imena koja su se koristila glagoljicom, od kralja Zvonimira do Petra Zrinskog. Pored navedenoga, igrač dolazi i do spomenika koji mu daju informacije o važnim spomenicima ispisima pisanim glagoljicom. Do završetka igre, igrač će stvoriti zbirku glagoljskih slova i usvojiti pojmove vezane za glagoljsku kulturnu baštinu.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Računalne igre,
novi mediji





XV. gimnazija, Zagreb

DVA MUŠKETIRA I JEDNA NE

MENTOR:
Tamara Bičanić

NATJECATELJI: Ian Petek
Karlo Višnjovski
Karla Pintar



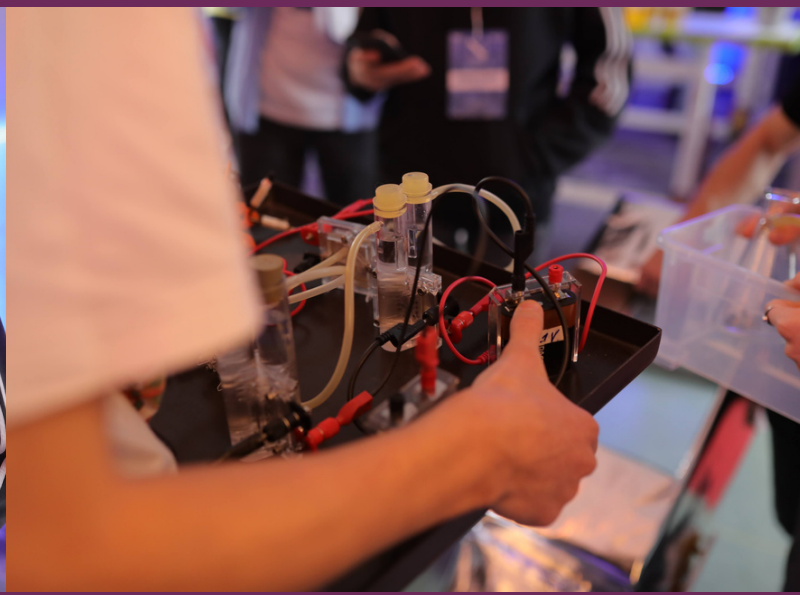
SAŽETAK

Ideja našeg projekta jest predstavom prikazati proces razmišljanja koji smo imali za ovo natjecanje. U to spadaju sve ideje koje smo imali, a koje nisu bile izvedive, odnosno, koje nismo uspjeli povezati u cjelinu. Predstava bi se odvijala na kauču u obliku razmjene ideja ("brainstorminga") o izabranoj temi. Neke od ideja jesu: auto na vodik (služeći se rekvizitom), eksplozija balona ispunjenog vodikom te raketa s vodikom kao pogonom.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:







Gospodarska škola, Čakovec

AJAX

MENTOR:
Ana-Marija Bogdanović

NATJECATELJI: Nika Deban Šimunić
Laura Čurin
Roberta Sabol



SAŽETAK

Tim Ajaks iz Gospodarske škole u Čakovcu sastoji se od tri članice. Sve tri članice tima školuju se u zanimanju Modni tehničar. One su odlučile svoja strukovna znanja povezati sa temom natjecanja - Vodikom. Izradu sportske odjeće prepoznale su kao važan segment odjevne industrije pa su odlučile izraditi komplet namijenjen mladima koji se vole udobno odijevati i u slobodno vrijeme se bave sportom. Izradile su tajice i crop top u kombinaciji crne i bijele kao neutralnih boja te plavom koja simbolizira vodik. Pripremile su krojeve, odabrale pletivo i pripadajući pribor. Modne proizvode izradile su u školskoj radionici. Motive na proizvode obojale su i izvezle ručno.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN





Gospodarska škola, Čakovec

PAUČICE

MENTOR:
Ana-Marija Bogdanović

NATJECATELJI: Ana Horvat
Rea Rajher
Lana Šafarić



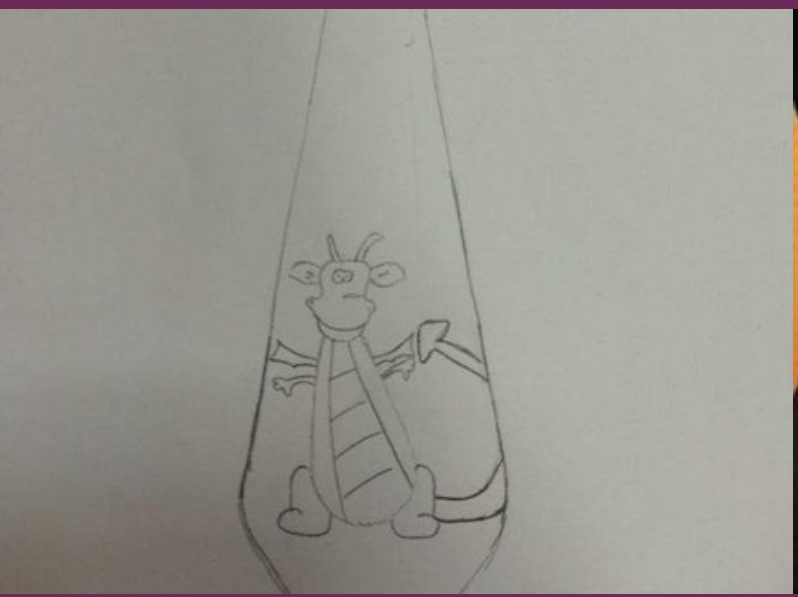
SAŽETAK

Tim Paučice iz Gospodarske škole Čakovec su izabrale temu Mitologija. Odlučile su povezati svoje zanimanje – Modni tehničar sa mitovima i legendama svojeg grada - Čakovca pa su tako odlučile izraditi kravatu sa ručno oslikanim Pozojem. Kravata – jer je upravo ovaj modni dodatak izvorno hrvatski. U sedamnaestom stoljeću postao popularan u Europi, a i dandanas mnogi muškarci i žene rado ga nose u različitim prilikama. Važno je znati da i sam naziv „kravata" dolazi od francuskog izraza a la Croate što u prijevodu znači na hrvatski način. Pozoj – prema lokalnoj legendi ispod starog grda u Čakovcu spava zmaj Pozoj. On ne riga vatru već izaziva potrese. Članice tima pripremile su kroj za kravatu, izradile kravate i ručno ih oslikale. Mišljenja su kako je ovakav modni dodatak idealan za promociju kako Čakovca i Međimurja tako i tekstilne struke.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



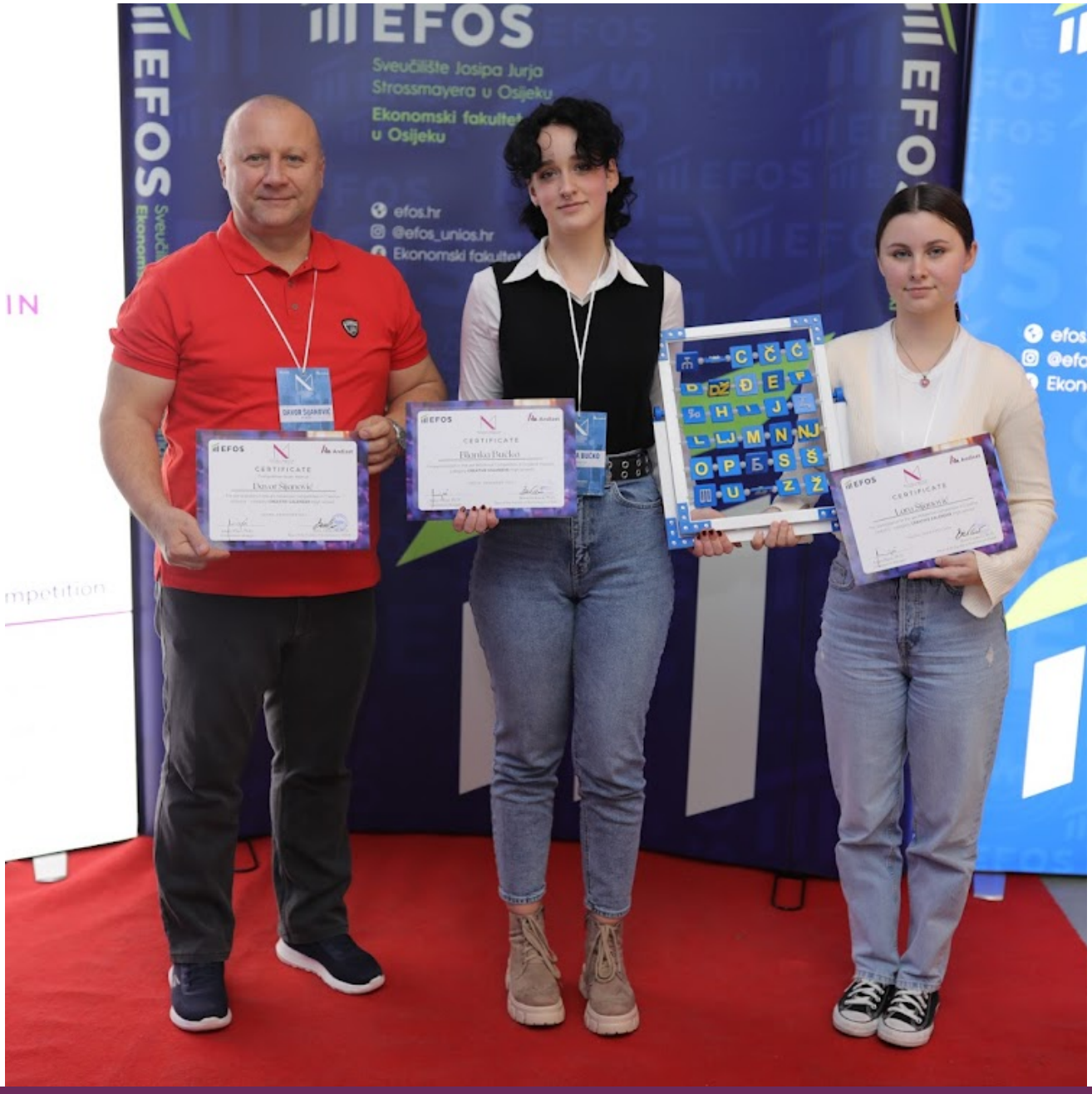


Obrazovna Gimnazija Vukovar, Vukovar

GABACUS

MENTOR:
Davor Šijanović

NATJECATELJI:
Lara Šijanović
Blanka Bučko



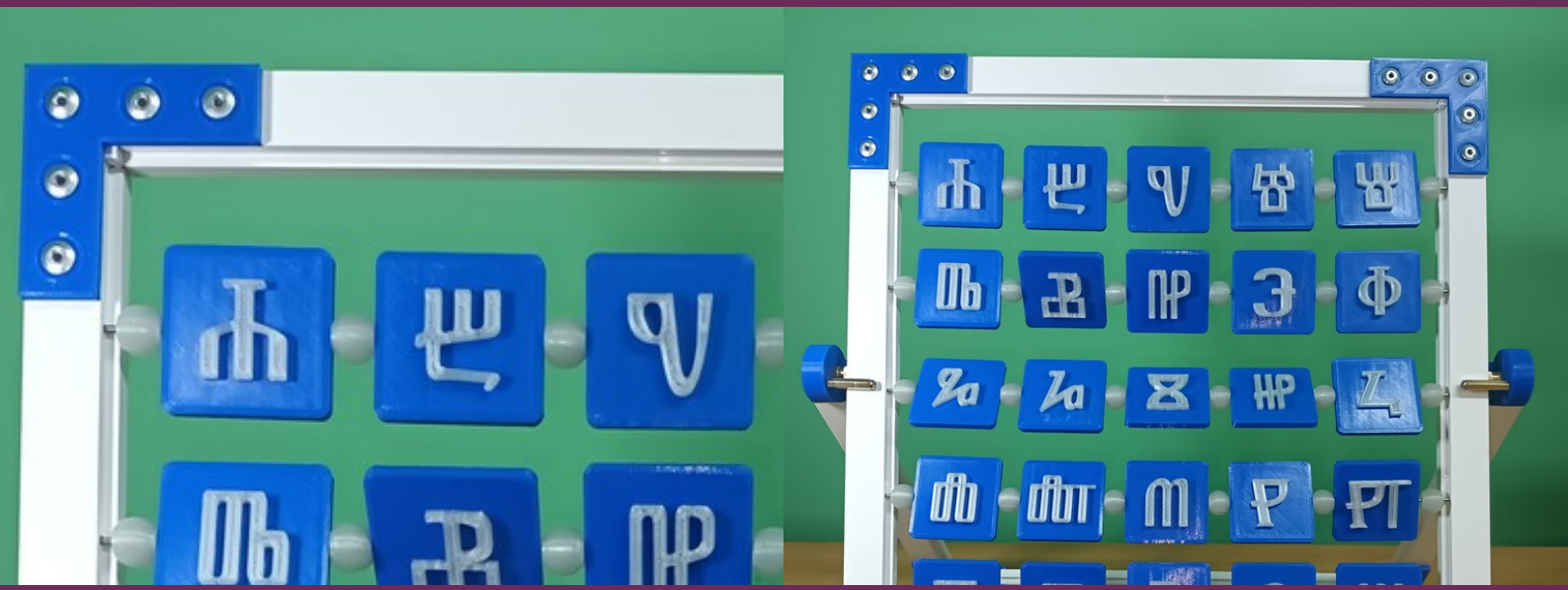
SAŽETAK

Neobičnog imena, naš Glagobacus jedinstveni je spoj najstarijeg računala na svijetu abacusa te hrvatskog kulturnog fenomena glagoljice. U cijelosti je ispisan na 3D printeru, a time povezujući najnoviju tehnologiju današnjice, našu hrvatsku kulturnu baštinu te drevnu znanost. Svi ljudi, a posebno djeca brzo uče na abacusu jer je predmet opipljiv i stvaran čime se stimuliraju vrhovi prstiju, a na taj način poboljšava se protok informacija između dvije polutke mozga. Samim time razvija se koncentracija, kapacitet memorije i brzina procesuiranja informacija što se odražava u brojnim aspektima života. Izgled i dizajn Glagobacusa temelji se na bojama privlačnim oku što razvija vizualne mnemotehnike. Ispisom na 3D printeru glagoljica je približena novom dobu te je primjer očuvanja hrvatske kulturne baštine.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Srednja škola Čakovec, Čakovec

PRAETOR URBANUS

MENTOR:
Paula Baksa

NATJECATELJI:
Nola Filo
Leonie Žvorc Bojko



SAŽETAK

Kreativno rješenje tima Praetor urbanus je nakit s motivima glagoljice. Pojedine perle prikazuju različita slova najstarijeg hrvatskog pisma dok se na nekim perlama ne nalazi ništa. Obje vrste perli dolaze u kutiji, zajedno s koncem i kopčama kako bi osoba sama mogla nanizati perle različitim redoslijedom i time pokazati svoju kreativnost. Moda je današnjim generacijama vrlo bitna karika u izražavanju sebe i svoje osobnosti, a smatramo da će budućim generacijama moda biti još bitnija pa će naša ideja potrajati i u nadolazećim milenijima. Za izradu seta koristile smo fimo masu, žicu, kopče, flomastere te pribor kojim smo ih oblikovale. Voljele bismo i vjerujemo da će naša ideja imati barem nekakav utjecaj na nečiji stav prema ovom predivnom pismu.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Gospodarska škola Čakovec, Čakovec

KONTRAST

MENTOR:
Ivana Đebić Danenhauer

NATJECATELJI: Danjela Novak
Lana Herman
Nera Vrbanec



SAŽETAK

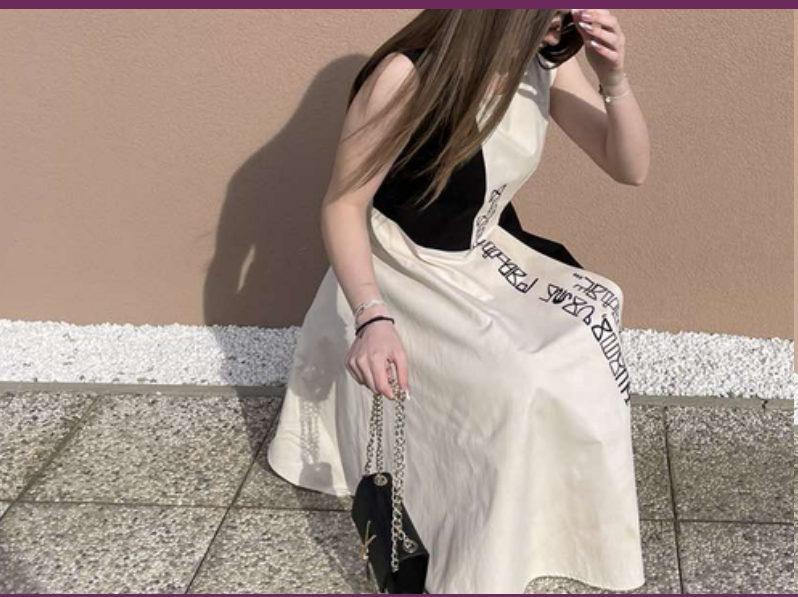
Tema koju je odabrao tim Kontrast je Glagoljica. Promatrajući glagoljično pismo došli smo do idejnog rješenja asimetrične haljine koja svojim krojem podsjeća na pojedina slova u pismu. Haljina je sašivena od pamučnog platna, jednog od prirodnih tekstilnih materijala od kojih se izrađivala odjeća u 16. i 17. stoljeću kada se glagoljicom pisalo i u Međimurju. Boje koje smo koristili su crna koja predstavlja tintu i boja starog papira koju smo dobili bojanjem bijelog platna raznim biljem. Kako bi ponovo u naš zavičaj donijeli glagoljicu na haljinu su ispisani stihovi međimurske pjesme Zaigrajte meni „... ropčeka zašiti, cimer pozlatiti, tebi drogi golob..." .

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Tehnička škola Čakovec, Čakovec

KORAK ISPRED

MENTOR:
Renata Turk

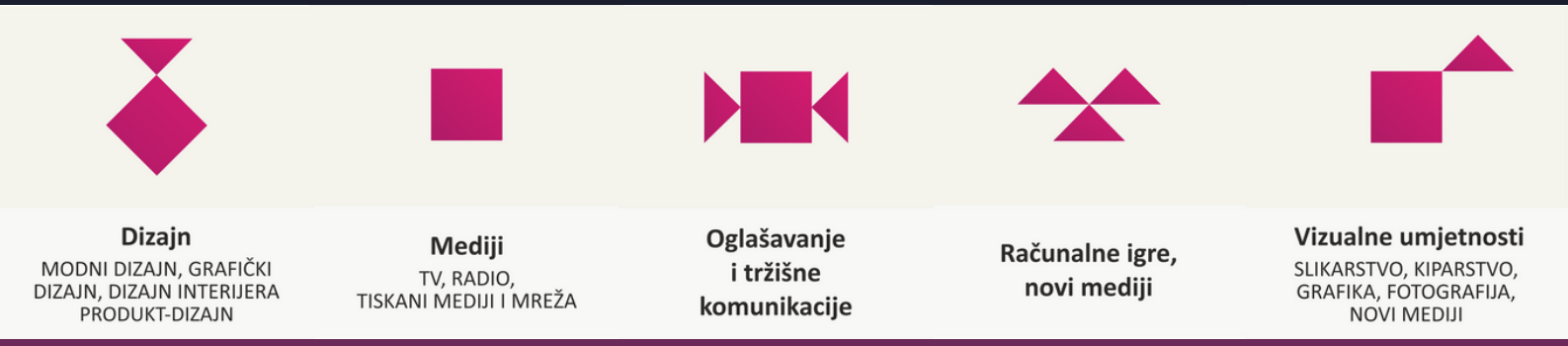
NATJECATELJI: Lucija Grabar
David Bogdan
Fran Krsto Pilić



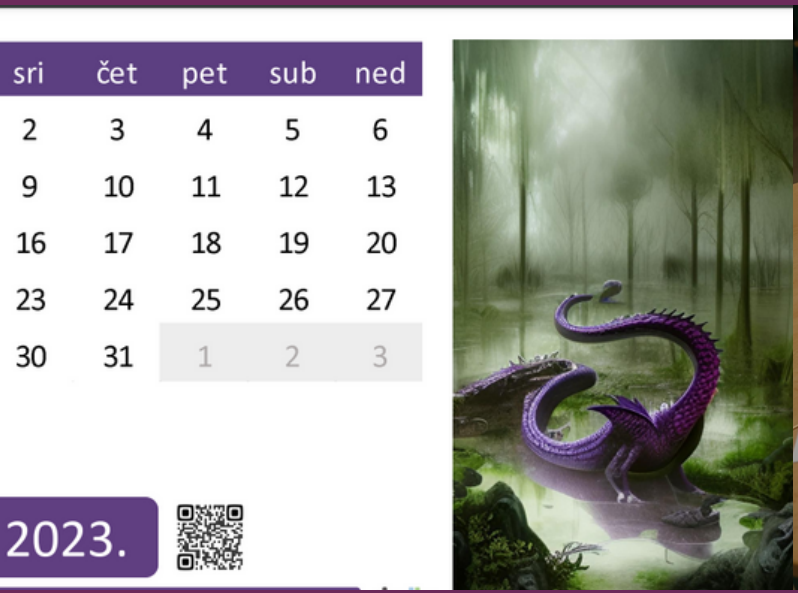
SAŽETAK

Međimurci izuzetno cijene svoj zavičaj i kamo god krenu, s ljubavlju i ponosom pronose ime 'cvetnjaka med dvemi vodami'. Prirodne, kulturne i povijesne ljepote Međimurja povezane su u više cjelina i obuhvaćaju različite lokalitete - muzeje, umjetničke zbirke, prirodne i povijesne prostore... Kao dobri domaćini, Međimurci svoju baštinu i tradiciju na zanimljiv način nastoje predstaviti svakom posjetitelju kraja pitomih i radišnih ljudi. Izradom kalendara mitoloških bića naš tim „Korak ispred" odlučio je dopuniti turističku ponudu Međimurja. Koristeći suvremene tehnologije i umjetnu inteligenciju, stvorili smo prikaze mitoloških bića koja vezujemo uz naš kraj. Opisali smo ih i smjestili na našoj mrežnoj stranici kojoj se može pristupiti pomoću QR kodova na kalendaru i letku. Želja nam je bila kombinacijom tradicionalnog medija (kalendara i letka) i modernih tehnologija oformiti projekt koji će biti zanimljiv publici svih generacija. Krenite s nama tajanstvenim putima Međimurja...

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Srednja škola Buzet, Buzet

S N T N T N

MENTOR:
Pino Zidarić

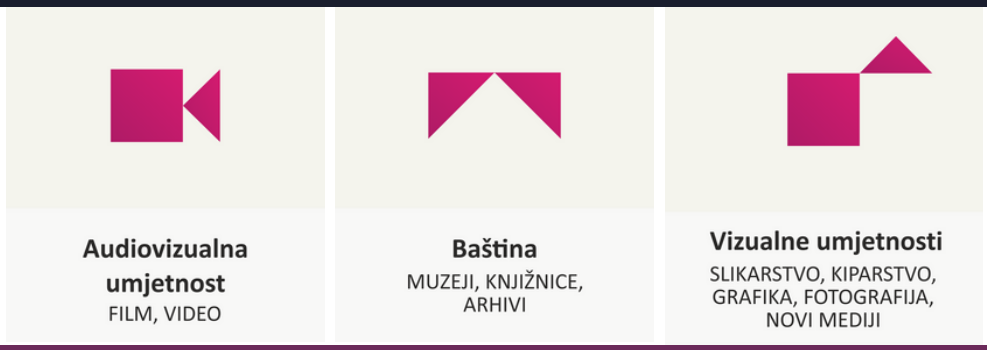
NATJECATELJI: Luka Jermaniš
Leon Grbac
Roko Dekanić



SAŽETAK

Tim SNTNTN čine troje učenika 1. razreda gimnazije Srednje škole Buzet: Luka Jermaniš, Roko Dekanić, Leon Grbac, s mentorom Pinom Zidarićem. Odlučili smo se za izradu poučnog videa o Aleji glagoljaša. Već smo dijelom uigrani tim za izradu videa, pa se ova ideja razvila odmah prilikom upoznavanja s Milenijskim natjecanjem iz kreativne industrije. Naš projekt ima dva cilja, prvenstveno poticanje na upoznavanje kulturne baštine našeg zavičaja, a zatim poticanje na istraživanje ostale populacije, posebno djece i mladih. Za ovaj projekt smo upotrijebili naše znanje o uređivanju videa, pisanju scenarija i ono najbitnije našu volju za realizacijom projekta kako bi naglasili važnost i ljepotu Aleje glagoljaša. Za početak smo se uputili do Roča. Roč je grad koji je poznat po glagoljici i tamo je početak Aleje glagoljaša. Kroz Aleju glagoljaša objašnjavamo značaj svakog spomen obilježja sve do zadnje postaje Humskih vrata. Video je izrađen u programu Premier.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:







Ekonomska škola Vukovar, Vukovar

H I ZNANSTVENICI

MENTOR:
Jelena Vukosavljević

NATJECATELJI:
Tamara Galetin
Rebecca Kojić
Ekaterina Serdar



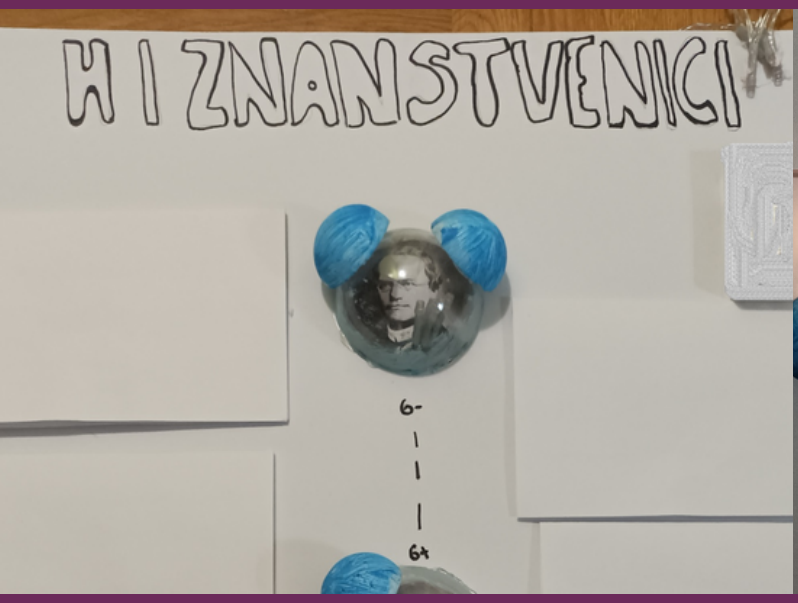
SAŽETAK

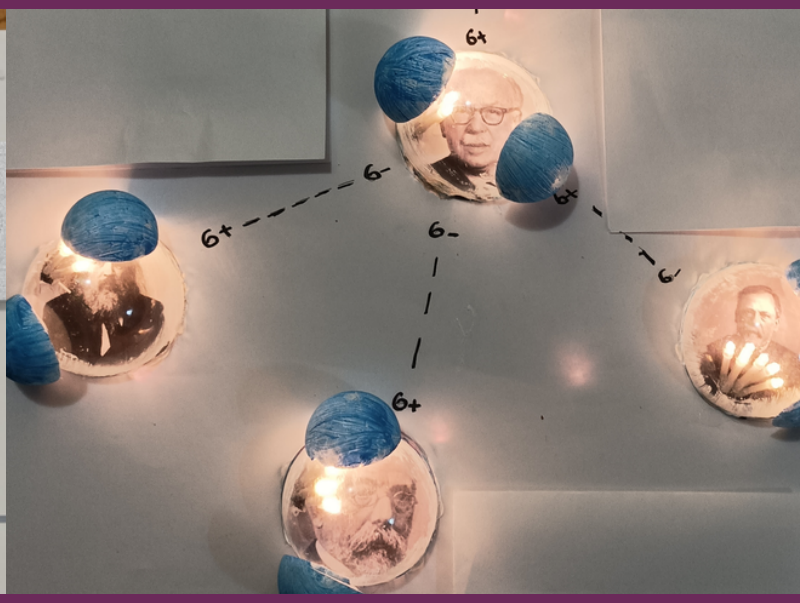
Za izradu idejnog rješenja, učenice su koristile hamer papir, plastične kugle, ukrasne lampice (na baterije). Na središtu papira prikazan model vodikovih veza kod molekula vode. Vodik je prikazan polovinom kuglice od stiropora, dok je kisik prikazan polovicama plastične kugle. Na prvi pogled to je 3d plakat koji pokazuje model vodikovih veza kod molekula vode(Slika 1.)Paljenjem lampica, na plakatu se otkrivaju znamenite ličnosti koje su utjecale na velike promjene i napredak čovječanstva (Slika2.) Ispod slika poznatih znanstvenika nalaze se skrivene biografije znanstvenika. Ovim radom odgovara se na pitanje : Kako vodikovu kreativnost primijeniti u kreativnoj industriji, jer osvijetljenim modelom vodikovih veza kod molekule vode otkrivaju se važni znanstvenici. Tada vidimo utjecaj Vodikovog energetskog carstvo jer su znanja, rad i iskustvo ovih važnih znanstvenika utjecali na razvoj prirodnih znanosti i poboljšanje života čovječanstva. Rad je prikazan kroz model vodikovih veza kod molekule vode, jer je voda izvor života.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Ekonomska škola Vukovar, Vukovar

GREEN KIDS

MENTOR:
Sanja Zrilić

NATJECATELJI:
Kruno Čavlović
Roko Sič
Lina Jagar



SAŽETAK

Tekst sažetka Tekst sažetka Tekst sažetka


KiD
GeNiUS
Malta


EFOS
Kreativna industrija
KARLA VOKAL






MIRNA FRANZ
efos.hr



KREATIVNI PLANET

Nastavnici i studenti visokoobrazovnih ustanova.

Sveučilište u Dubrovniku, Dubrovnik

DUmystic

MENTOR:
Marija Benić Penava

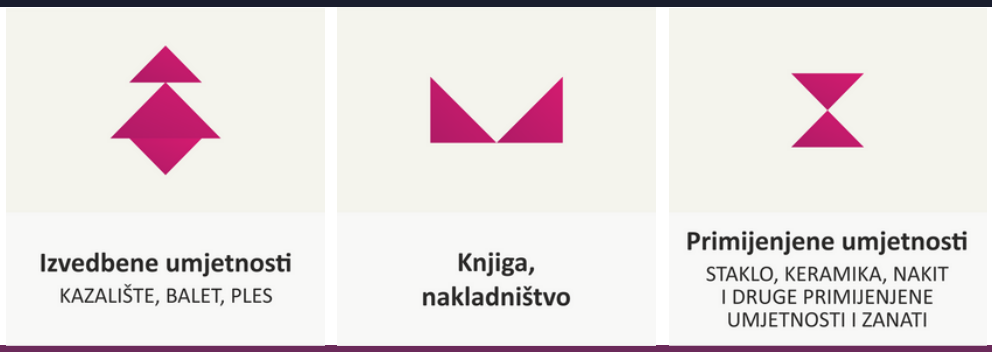
NATJECATELJ:
Marija Milovac



SAŽETAK

The creative solution – the treasure box named "Candles & Mystic Tales of Dubrovnik" was almost entirely handmade (the future versions could be achieved using modern technologies). The wooden box was painted and decorated. It contains a candle inside, and five (or more) short stories that are part of Dubrovnik folk mythology printed on paper, and then processed to resemble the old scripts. The aim of this project was to make a family/friendly activity in which the group gathers around the candlelight and shares the mystic tales of Dubrovnik. First, each individual reads a story from the box in silence. The next step is to retell the story, one person at a time. It is a fun and educational way to learn some old myths and legends of Dubrovnik for adults and kids, and it can be a souvenir treasuring the time spent in Dubrovnik.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:







Ekonomski fakultet u Osijeku, Osijek

DIGITALNA GLAGOLJICA

MENTOR:
Karla Bilandžić Tanasić

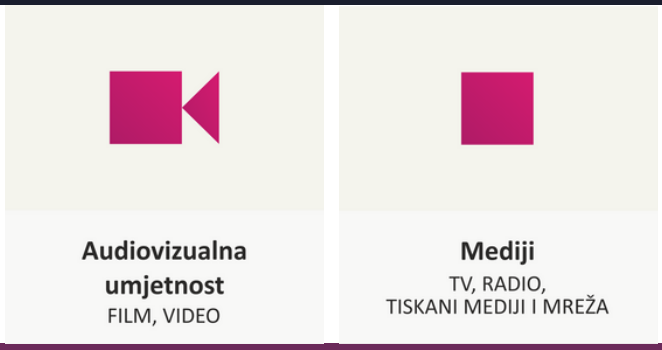
NATJECATELJI: Matija Rakitić
Robert Ello
Filip Škoro



SAŽETAK

Ideja predstavlja web platformu za istraživanje okoline u kojoj se nalaze simboli glagoljice. Za potrebe projekta, izrađena je interaktivna web stranica kojoj može pristupiti svaki znatiželjni pojedinac (student, osoblje, posjetitelji) Ekonomskog fakulteta u Osijeku. Na web stranici pojedinac može saznati gdje se murali glagoljice nalaze, pronaći ih i promotriti uživo te poslušati audio zapis o tom muralu, pogledati fotografije i pročitati više o njima. Jednostavnost, interaktivnost i vrijedan sadržaj odlike su ovog idejnog rješenja koje se može primijeniti i na druge lokacije u Hrvatskoj gdje se nalaze simboli glagoljice ili čak koristiti i za istraživanje drugih vrsta baštine. Ovim rješenjem dajemo dodatnu vrijednost sadržaju koji se nalazi oko nas i svakom pojedincu omogućujemo da na nekoliko desetaka minuta postane istraživač. Ovo rješenje prvenstveno je nastalo za Ekonomski fakultet u Osijeku i murale glagoljice koji se ondje nalaze, a uz unapređenje projekta u budućnosti otvaraju se nove mogućnosti korištenja rješenja!

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:







Akademija za umjetnost i kulturu Osijek, Osijek

KIKIMORA

MENTOR:
Tomislav Levak

NATJECATELJI: Lucija Pavošević
Luka Pisačić
Chiara Pumper



SAŽETAK

Slavhala je projekt u okviru kojega bi se, uz već postojeće izletište, postavilo malo šatorsko naselje na temu slavenske mitologije. Početak projekta predviđen je za ljeto 2024., u trajanju od ljetnoga solsticija do jesenskoga ekvinocija. Selo bi se sastojalo od desetak šatora; svaki bi pripadao jednom bogu. To su: Perun (bog groma), Stribor (bog šume), Svantevid (četveroglavi bog proricanja), Davor (bog rata), Vodan (bog svih voda), Morana (božica zime), Lada (božica ljubavi), Svarog i Svarožić (bogovi sunca), Černobog (bog tame) i Veles (bog podzemlja). Većinu bi bogova glumile starije osobe, osobe s invaliditetom ili studenti, dok bi ostali šatori sadržavali VR tehnologiju i snimljene glasove. Osim šatora postojala bi i šumska šetnica sa slavenskim mitološkim bićima poput Pesoglavca, Babe Roge, Lešija, Kikimore i drugih. Održavale bi se vođene i otvorene ture koje bi svojom interaktivnošću posjetitelje dodatno uvele u svijet bogova. Cilj je projekta revitalizacija Slavonije i promocija slavenske mitologije

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



Audiovizualna umjetnost
FILM, VIDEO

Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE, ARHIVI

Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES

Oglašavanje i tržišne komunikacije

Računalne igre, novi mediji

IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE





Građevinski i arhitektonski fakultet Osijek, Osijek

M 2

MENTOR:
Dino Obradović

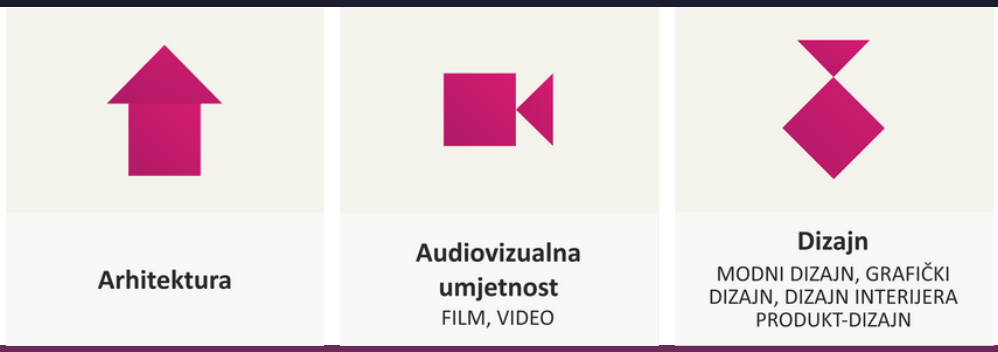
NATJECATELJ:
Valentina Pleša



SAŽETAK

Odabrana je tema glagoljice koja je predstavljena kroz park. Lokacija parka bi bila na katastarskoj čestici broj 7853 u Cvjetkovoj ulici u Osijeku. S čestice je već uklonjena građevina. Nakon obilaska predmetne čestice i okolnog područja izrađen je idejni projekt parka. U blizini parka nalazi se i osnovna škola te se u projekt parka uključuje prostor otvorenog kina za održavanje radionica i filmova, te park postaje mjesto edukacije. Također, odlučuje se na igru koja potiče fizičku aktivnost u obliku prolaska poligona nakon danog točnog odgovora na pitanja o glagoljici. Ostali elementi parka su zatvoreni prostor za prodaju ručnih radova i suvenira na temu glagoljice, penjalica za djecu u obliku slova "OT", foto point na temu azbuke, prostori za sjedenje i dječje sprave za igru. Trenutno prazna katastarska čestica bi izgradnjom parka dobila svoju novu, poučnu, zanimljivu i društveno korisnu namjenu, a okolni stanovnici prostor za zabavu, učenje i rekreaciju.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:







Akademija za umjetnost i kulturu Osijek, Osijek

LIRA

MENTOR:
Jasmina Pacek

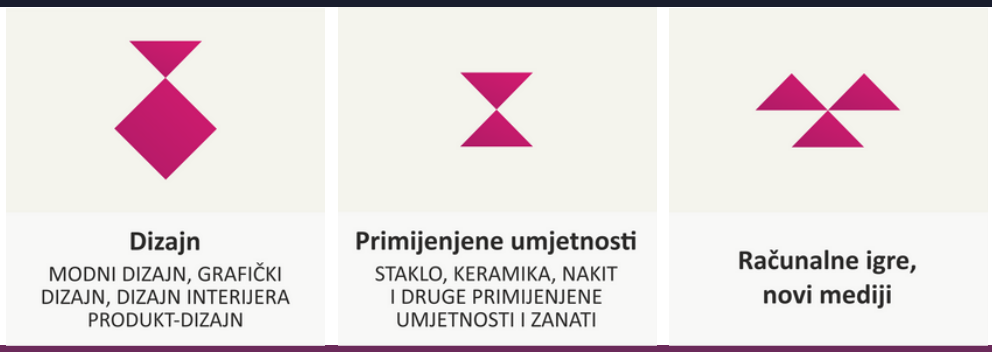
NATJECATELJI: Iva Špiljak
Iva Lucija Rajić
Petra Burić



SAŽETAK

KREIRANJE LIKOVA ZA VIDEO IGRICU INSPIRIANU GLAGOLJICOM I SLAVENSKOM MITOLOGIJOM Ovaj projekt spaja vizualnost i simboliku glagoljičkog pisma s čarobnim svijetom slavenskih mitoloških bića na moderniji način, kreiranjem unikatnih karaktera i vizualnih identiteta likova za originalnu hrvatsku Fantasy video igricu. Proučavajući likovnost pojedinačnih glagoljičkih slova pronalazile smo inspiraciju za kreiranje unikatnih silueta odjevnih predmeta i modnih dodataka (sektor primijenjene umjetnosti- kostimografija), te uzorke koji su ujedno moderni i tradicionalni (sektor dizajna) Tako su nastale prva dva lika: božica Slava i vila Kosjenka. Ostali likovi ove igrice bit će slavenska mitološka bića (vile, vještice, babaroge...), ali i velikani hrvatske povijesti (kraljevi, kraljice, banovi..). Svi likovi na sebi će imat elemente hrvatskog glagoljičkog pisma, ali i suvremene stilizacije hrvatske tradicijske odjeće. Cilj ovog projekta je dvoznačan: promotivan i edukativan. Kroz zabavan i vizualno zanimljiv način, kvalitetno prikazivati raskoš i ljepotu hrvatske povijesti i tradicije, ali ih i edukativno, interaktivno približiti djeci i mladima.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:



IDEJNA RJEŠENJA 4. MILENIJSKOG NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE



Sharda University, Greater Noida

SHARDA CHAMPS

MENTOR:
Parul Saxena

NATJECATELJI: Pratikshya Thapa
Riya Karna
Stella Pemphero Mkama



SAŽETAK

We have made a video explaining about silk and how we can connect silk with new millennium. Our presentation gives the solution of the question "How to connect with silk in the new millennium". For that we have made a video presentation at the first part of video we have explained about silk and the silk road. For knowing more about the silk, we thought about the new millennium and we have taken interviews of college students. In that interview the young people express their views and opinions about silk and silk industry. At the last part we have mentioned some solutions that can help to connect silk with the new millennium.

IDEJNO RJEŠENJE PONUĐENO KROZ SEKTORE KREATIVNE INDUSTRIJE:

Audiovizualna umjetnost
FILM, VIDEO




MARIJA RUMBOČIĆ-PEZELJ





LAUREATI

4. MILENIJSKOGA NATJECANJA IZ KREATIVNE INDUSTRIJE

FILM: Proglašenje pobjednika

KREATIVNI SAT

razredna nastava

KID GENISU MALTA

Put Svile



KID GENIUS MALTA, PEMBROKE, MALTA

BEPPE LUIGI PORTANIER

SEAN CALLEJA MICALLEF

JEAN PARNIS

MENTOR: **MILICA RADUSIN**

1. MJESTO

KREATIVNI SAT

predmetna nastava

FRANKOPAN 1

Mitologija



OŠ FRANA KRSTE FRANKOPANA, OSIJEK

MAGDA OSWALD

MENTOR: **SANDRA MARIJANOVIĆ**

1. MJESTO

KREATIVNI SAT

predmetna nastava

MATEJČIĆI - ČUVARI MITOVA

Mitologija



OŠ "SVETI MATEJ", VIŠKOVO

DOMINIK JAKOPANEC

TIJANA MAMULA

VITO UDOVIČIĆ

MENTOR: **JASMINA MAMULA**

1. MJESTO

KREATIVNI KALENDAR

TIM PDV

Mitologija



GOSPODARSKA ŠKOLA VARAŽDIN, VARAŽDIN

PATRICIJA POFUK
DINO JANUŠIĆ
VITO BUKOVČAN
MENTOR: **JASMINKA PRSTEC**

1. MJESTO

KREATIVNI KALENDAR

DVA MUŠKETIRA I JEDNA NE

Vodik



XV. GIMNAZIJA, ZAGREB

IAN PETEK
KARLO VIŠNJOVSKI
KARLA PINTAR
MENTOR: **TAMARA BIČANIĆ**

1. MJESTO

KREATIVNI PLANET

LIRA

Mitologija



AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU OSIJEK, OSIJEK

IVA ŠPILJAK

IVA LUCIJA RAJIĆ

PETRA BURIĆ

MENTOR: **JASMINA PACEK**

Rezultati - ostali timovi

Kreativni sat - razredna nastava

2. mjesto:
Mali Strahominec: Mia Komar, Tijana Simov, Laura Kanižaj,
mentorica: Petra Žganec,
Osnovna škola Strahoninec

3. mjesto:
Čuvari halubajske baštine: Pavel Jurišić, Antonela Knežević, Luka Soldić,
mentorica: Ksenija Žauhar,
Osnovna škola „Sveti Matej“ Viškovo

Taktilna glagoljica: Andrej Kanižaj Dragić, Josipa Madunić, Ivan Madunić,
mentorica: Adila Nišlić Topalčević,
Centar za odgoj i obrazovanje „Ivan Štark“

Kreativni sat - predmetna nastava

2. mjesto:
Matejčići – čuvari mitova: Dominik Jakopanec, Tijana Mamula, Vito Udovičić,
mentorica: Jasmina Mamula,
Osnovna škola „Sveti Matej“ Viškovo

Neobični glagoljaši: Nikola Trošelj,
mentor: Mario Jager,
Osnovna škola Franje Krežme

3. mjesto:
13. škola: Roko Bilić, Mihael Kraštek, Fabijan Ret,
mentorica: Suzana Tolić,
Osnovna škola Cvjetno Briješće

Kataja: Katarina Peček, Katja Šolja,
mentorica: Ivana Vezjak,
Osnovna škola August Šenoa Osijek

Kreativni kalendar

2. mjesto:
TRIX: Franka Boroš, Arian Budimlija, Ivan Šafar,
mentorica: Ksenija Škorić,
Ekonomska i turistička škola Daruvar

3. mjesto:
Kontrast: Danjela Novak, Lana Herman, Nera Vrbanec,
mentorica: Ivana Đebić Danenhauer,
Gospodarska škola Čakovec

Kontrast: Danijela Novak, Lana Herman, Nera Vrbanec,
mentorica: Ivana Đebić Danenhauer,
Gospodarska škola Čakovec

Kreativni planet

2. mjesto:
Kikimora: Lucija Pavošević, Luka Pisačić, Chiara Pumper,
mentor: Tomislav Levak,
Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku,

3. mjesto:
DUmystic: Marija Milovac,
mentorica: Marija Benić Penava,
Sveučilište u Dubrovniku

M2: Valentina Pleša,
mentor: Dino Obradović,
Građevinski i arhitektonski fakultet Osijek

Organizacijski odbor

prof. dr. sc. Jasna Horvat, Ekonomski fakultet u Osijeku, Hrvatska
prof.dr. sc. Suzana Marković, Fakultet za menadžment u turizmu i ugostiteljstvu, Hrvatska
prof. dr. sc. Jasminka Ninković, Oxford College, University of Emory, Georgia, USA
prof. dr. sc. Irena Ograjenšek, University of Ljubljana, Faculty of Economics, Slovenija
prof. dr. sc. Darko Vuković, Akademija umetnosti Novi Sad, Srbija
dr. sc. Ana Zrnić, Ekonomski fakultet u Osijeku, Hrvatska
Bruno Budimir mag. oec., Ekonomski fakultet u Osijeku, Hrvatska
Ivana Jobst mag. oec., Ekonomski fakultet u Osijeku, Hrvatska
Saša Mitrović mag. oec., Ekonomski fakultet u Osijeku, Hrvatska
Teodora Kolak, studentica, Ekonomski fakultet u Osijeku, Hrvatska

Organizacijski odbor međunarodnog dijela Natjecanja

Dora Radl Ćućić, univ.spec.oec., Hrvatska - predsjednica
prof. dr. sc. Marija Benić Penava, Sveučilište u Dubrovniku
dr. sc. Sanela Popović, Gimnazija Livno
Mario Jager, Osnovna škola Franje Krežme Osijek
Hrvoje Pintarić, Glazbena škola Vatroslava Lisinskog
Mirjana Rajić, Srednja škola Isidora Kršnjavoga Našice

Voditeljica Natjecanja

prof. dr. sc. Josipa Mijoč, Ekonomski fakultet u Osijeku, Hrvatska

Koordinatori Natjecanja

Bruno Ćosić
Iva Tolić

Koordinatorica nacionalnog dijela Natjecanja

mr. sc. Renata Petrović

Koordinatorica mentorskih aktivnosti Natjecanja

Ljubica Stantić, dipl. oec.

Multimedijski tim

Saša Mitrović, mag. oec., predsjednik odbora
Ivan Vuknić
Mateja Ištuk

Volonteri

Patricia Andrić
Helena Francišković
Dorotea Fuček
Frane Grančić
Lovro Matijević
Dora Olujić
Ivana Plišo
Dora Rašić
Karla Sajfert

Pozivamo Vas na

5. MILENIJSKO NATJECANJE IZ KREATIVNE INDUSTRIJE

Od 5. do 7. 12. 2023.

Ekonomski fakultet u Osijeku

3 KATEGORIJE:

Kreativni sat (osnovne škole)

Kreativni kalendar (srednje škole)

Kreativni planet (visokoobrazovne ustanove)

4 NATJECATELJSKE TEME









PRIJAVITE SE!

Više informacija: milenijsko.efos.hr

POKROVITELJI

REPUBLIC OF CROATIA
Ministry of Science and Education

STUDENTSKI ZBOR
SVEUČILIŠTA JOSIPA JURJA STROSSMAYERA

Osijek-Baranja County

City of Osijek

SPONZORI

Bobi Snacks d.o.o.

Ventidue Pizza&Bar

ADRIATIC OSIGURANJE

LJEVAK škole

PARTNERI

ABAKUS
KUĆA ZNANJA

CENTAR ZA ISTRAŽIVANJE HRVATSKOG ISELJENIŠTVA

ORGANIZATORI

EFOS
Faculty of Economics in Osijek

Andizet
Andizet - The Institute for Science and Art Research in the Creative Industry