

ΟΔΗΓΟΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ DESIGN THINKING

ΓΙΑ ΠΑΡΟΧΟΥΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
ΕΝΗΛΙΚΩΝ



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΕΙΠΑΝ ΓΙΑ ΜΑΣ

«Από την πρώτη στιγμή που έμαθα για τη μεθοδολογία Design Thinking, έχω αρχίσει να την ενσωματώνω στις καθημερινές μου δραστηριότητες, δίνοντας έμφαση στις εκπαιδεύσεις και τα εργαστήρια που διήρκεσαν λίγες ημέρες, και διοργανώθηκαν με νέους αλλά και ενήλικες. Η μεθοδολογία είναι απλή στη χρήση και προσφέρει πολλές δυνατότητες για τον εκπαιδευτή/ εκπαιδευτικό, καθώς και τους συμμετέχοντες. Θα συνεχίσω να το χρησιμοποιώ με μεγάλη χαρά και να αναβαθμίζομαι στον τομέα μου»

«Ανακάλυψα ότι μπορούσα να γεννήσω νέες ιδέες σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα»

«Το Design Thinking οδηγεί σε μια εποικοδομητική και συνοπτική σκέψη, όπου το υποσυνείδητο μας έρχεται στην επιφάνεια, όταν πρόκειται για την ανακάλυψη μιας καινοτόμου λύσης που βασίζεται σε ένα συγκεκριμένο προσωπικό πρόβλημα, ή ένα πρόβλημα στην κοινότητα»

«Η συνεργασία με την ίδια ομάδα μας βοήθησε να δημιουργήσουμε έναν σίγουρο και άνετο ασφαλή χώρο, επιτρέποντας την ανταλλαγή ιδεών και την αποτελεσματική ομαδική εργασία»

«Η όλη εμπειρία με τη διαδικασία ανοίγματος του προβλήματος και στη συνέχεια του περιορισμού του έτσι ώστε να παραχθεί το πρωτότυπο για τη δοκιμή του, ήταν πολύ ενδιαφέρουσα. Μου αρέσει ο τρόπος και ότι το πρόβλημα και η λύση αντιμετωπίζεται σαν ένα ενιαίο προϊόν. Το Design Thinking μπορεί να εφαρμοστεί σε διαφορετικές προβληματικές υποθέσεις»

«Το Design Thinking είναι μια μεθοδολογία που μπορώ να χρησιμοποιήσω σχεδόν σε όλες μου τις δραστηριότητες στην επαγγελματική μου εργασία»

«Πρώτον, η μεθοδολογία Design Thinking είναι μια πολύ ενδιαφέρουσα προσέγγιση στη δημιουργία νέων προϊόντων/ υπηρεσιών εντός του οργανισμού μας. Δεύτερον, μου πρόσφερε μια ολοκληρωμένη κατανόηση (...) όπου μέσα σε μια διεπιστημονική ομάδα καταφέραμε να εργαστούμε και να προσφέρουμε μια λύση σε ένα συγκεκριμένο πρόβλημα για τη συγκεκριμένη κατηγορία χρηστών»

ΕΚΤΥΠΩΣΗ

2020:

Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. (VNB)
Warmbüchenstr. 17
30159 Hannover / Germany

www.vnb.de

Εκδότες: Anke Egblomassé, Tino Boubaris (VNB)

Συν-εκδότες: Prudence Onyejiaka (Compass GmbH), Georgia Chondrou, Rosina Ferrante (CESIE), Irene Irene Kamba - Maltezopoulou (SYNTHESIS), Anne Charlotte Petersen, Niels Ole Ankerstjerne (VIFIN), Nikola Neskoski (Eco Logic)

Συγγραφείς – Εκπαιδευτές: Irmela Wrogemann, Lena Sarp, Nicola Süsser, Julius Falk

This guide has been produced in English, German, Danish, Italian, Greek and Macedonian language. Check www.d-learning.vnb.de for more project publications.



This work is licensed as Open Educational Resource (OER) under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



To view a copy of the license, follow the link in the QR code, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Disclaimer

D-LEARNING (Design Thinking in Adult Learning) is a strategic partnership funded through the European Commission, Erasmus+ Programme (Strategic Partnerships in Adult Education, project number 2018-1-DE02-KA204-005030). This publication reflects the views only of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

5 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

7 ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

8 ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

9 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

9 ΕΝΑΡΚΤΗΡΙΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑ

9 ΦΑΣΗ 1: ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ

10 ΦΑΣΗ 2: ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

10 ΦΑΣΗ 3: ΣΥΝΘΕΣΗ

11 ΦΑΣΗ 4: ΙΔΕΑΣΜΟΣ

11 ΦΑΣΗ 5: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ

12 ΦΑΣΗ 6: ΔΟΚΙΜΗ

12 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

13 ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ ΚΑΙ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ

15 ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

16 ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

17 ΣΥΝΗΜΜΕΝΑ

17 ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ

19 ΠΙΝΑΚΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΙΔΕΩΝ

20 ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τι είναι το Design Thinking;

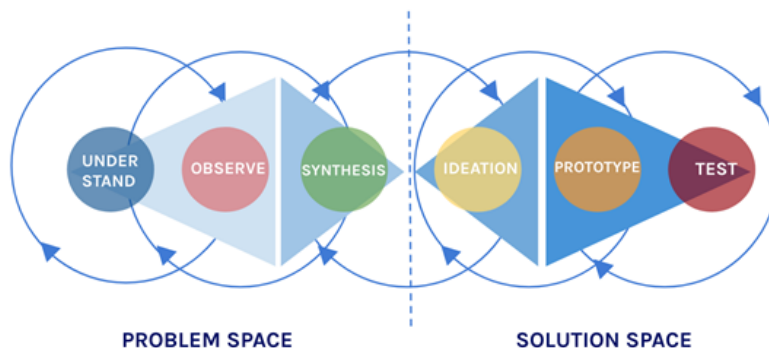
Το Design Thinking είναι μια ανθρωποκεντρική, αναλυτική διαδικασία που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αντιμετώπιση προβλημάτων. Ο στόχος του Design Thinking είναι να ανακαλύψει και να κατανοήσει τις πραγματικές ανάγκες, τα προβλήματα και τα όρια, έτσι ώστε να αναπτυχθούν καινοτόμες λύσεις. Η διαδικασία περιλαμβάνει μεθόδους που επιτρέπουν την ενσυναίσθηση με τους ανθρώπους. Τα βήματα της διαδικασίας επιδιώκουν μια ισορροπία μεταξύ αναλυτικής και δημιουργικής σκέψης.

Το Design Thinking είναι χρήσιμο όταν

- Έχετε ένα πρόβλημα / πρόκληση που χρειάζεται αντιμετώπιση
- Έχετε έλλειψη πληροφοριών (δεν έχετε την πλήρη εικόνα)
- Είστε έτοιμοι να απαλλαγείτε από υποθέσεις & στερεότυπα
- Θέλετε να γνωρίσετε τις πραγματικές ανάγκες και τα προβλήματα.

Η διαδικασία Design Thinking μπορεί να χωριστεί σε έξι βήματα. Οι τρεις πρώτες φάσεις: ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ, ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ και ΣΥΝΘΕΣΗ διαμορφώνουν τον Χώρο του Προβλήματος στον οποίο εντοπίζεται και αναλύεται το πρόβλημα. Οι τρεις τελευταίες φάσεις: ΙΔΕΟΠΟΙΗΣΗ (IDEATION), ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ (PROTOTYPE) και ΕΛΕΓΧΟΣ (TEST) μπορούν να συνοψιστούν ως ο Χώρος της Λύσης, όπου δημιουργούνται, κατασκευάζονται και δοκιμάζονται ιδέες.

Η διαδικασία Design Thinking είναι κυκλική και επαναληπτική. Αυτό σημαίνει ότι δεν είναι μόνο πιθανό, αλλά είναι θεμιτό να αναπηδά κάποιος μπροστά και πίσω κατά τη διαδικασία, επαναλαμβάνοντας και επανεξετάζοντας τα διάφορα στάδια.



Graph based on the Design Thinking Process by Hasso Plattner Institute, Stanford University

Γιατί είναι σχετικό με την Εκπαίδευση Ενηλίκων;

Στην εκπαίδευση ενηλίκων, η ανάπτυξη και ο σχεδιασμός προϊόντων και υπηρεσιών που στοχεύουν στις ανάγκες διαφορετικών ειδικών ομάδων-στόχων και των μεμονωμένων μαθητών αποκτούν όλο και μεγαλύτερη σημασία. Αυτό περιλαμβάνει παραδοσιακό και ψηφιακό διδακτικό και μαθησιακό υλικό, τα διάφορα περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης, εκπαιδευτικά παιχνίδια ή υλικό που βασίζεται στην εικονική πραγματικότητα. Η πρόκληση για τους εκπαιδευτικούς και τους υπεύθυνους λήψης αποφάσεων σε ιδρύματα εκπαίδευσης ενηλίκων είναι πώς να ανταποκριθούν σε αυτές τις προσδοκίες αναπτύσσοντας και παρέχοντας υψηλής ποιότητας αποτελέσματα. Το Design Thinking μπορεί να συμβάλει σημαντικά στην καλύτερη απόδοση των προσφορών εκπαίδευσης ενηλίκων όσον αφορά τη χρηστικότητα και την αποδοχή από τους μαθητές, καθιστώντας έτσι αυτές τις προσφορές πιο αποτελεσματικές και αποδοτικές. Μακροπρόθεσμα, αυτό θα συνεπάγεται με ένα υψηλότερο βαθμό βιωσιμότητας: καλύτερη επένδυση από άποψη πόρων για λογαριασμό ιδρυμάτων εκπαίδευσης ενηλίκων και καλύτερη επένδυση από άποψη υψηλής ποιότητας εκπαίδευσης για λογαριασμό των ενηλίκων μαθητών.

Ποιος είναι ο σκοπός αυτού του οδηγού;

Αυτός ο οδηγός έχει σκοπό να επιτρέψει στους εκπαιδευτές από ιδρύματα εκπαίδευσης ενηλίκων να περάσουν από μια ενδεικτική διαδικασία Design Thinking με μια ομάδα, επιτρέποντάς τους έτσι να εφαρμόσουν τη μέθοδο στον δικό τους οργανισμό ή δίκτυο. Επικεντρώνεται στις διαδικασίες που στηρίζουν το Design Thinking στην πράξη. Τα εργαστήρια μπορεί να διαρκέσουν από 1 έως 3 ημέρες, ανάλογα με την έκταση των διαφορετικών θεματικών σταδίων. Έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο του Erasmus + προγράμματος D-LEARNING, στο οποίο συμμετέχουν εκπρόσωποι οργανισμών από 6 ευρωπαϊκές χώρες που εφαρμόζουν ενεργά την εκπαίδευση ενηλίκων με διαφορετικές ομάδες στόχους. Ο οδηγός συμπληρώνεται από το εγχειρίδιο Design Thinking D-LEARNING για παρόχους εκπαίδευσης ενηλίκων * που περιγράφει ολόκληρη τη διαδικασία Design Thinking, προτείνει πρακτικές μεθόδους για την ολοκλήρωση των διαφόρων επαναληπτικών βημάτων της διαδικασίας και ολοκληρώνεται με 6 μελέτες περιπτώσεων από τις εργασίες των συνεργαζόμενων στο έργο οργανισμών.

* Μπορείτε να κατεβάσετε το εγχειρίδιο στη διεύθυνση www.d-learning.vnb.de

Design Thinking και Covid19

Κατά τη διάρκεια της ζωής του έργου D-LEARNING, η εξάπλωση του Covid19 άλλαξε ολόκληρο τον κόσμο - συμπεριλαμβανομένων των ευκαιριών εκπαίδευσης ενηλίκων. Οι εταίροι του έργου έπρεπε να δημιουργήσουν νέες ευκαιρίες για την εφαρμογή μιας διαδικασίας Design Thinking υπό τις διάφορες εθνικές και τοπικές συνθήκες που υπαγορεύονται από αυτήν την παγκόσμια πανδημία. Αυτό σημαίνει ότι πολλές από τις μεθόδους που προτείνονται στο εγχειρίδιο D-LEARNING Design Thinking για τους παρόχους εκπαίδευσης ενηλίκων πρέπει να αξιολογηθούν σε σχέση με την αντίστοιχη τοπική κατάσταση.

Από την άλλη πλευρά, το Design Thinking αφορά την ενσυναίσθηση, την επίλυση προβλημάτων με επίκεντρο τον άνθρωπο, την ομαδική εργασία και τη συλλογική σκέψη. Αυτό δείχνει ότι χρειαζόμαστε τέτοιες μεθοδολογίες για να βρούμε λύσεις που βοηθούν στην αντιμετώπιση ανθρώπινων προβλημάτων, όπως αυτές που προκαλούνται από αυτήν την πανδημία. Αλλά πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε εμπιστοσύνη και ασφάλεια σε ομάδες, όταν αμφισβητούνται ορισμένες από τις αρχές της ομαδικής εργασίας; Η αλήθεια είναι ότι κάθε πρόκληση δημιουργεί ευκαιρίες. Το Design Thinking μπορεί να μας βοηθήσει να το κάνουμε αυτό.

Πιθανές προκλήσεις για μια διαδικασία Design Thinking σε περιβάλλοντα εκπαίδευσης ενηλίκων θα μπορούσαν να είναι: Πώς μπορούμε να ενισχύσουμε τη συνεργατική μάθηση σε διαδικτυακά εργαστήρια; Ή: Πώς μπορούμε να αγγίξουμε τα συναισθήματα των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια μιας διαδικτυακής διαδικασίας Design Thinking; Υπάρχουν πολλά διαδραστικά εργαλεία που μας βοηθούν να εργαστούμε συλλογικά. Από πλατφόρμες τηλεδιάσκεψης και διαδικτυακού σεμιναρίου έως διαδραστικούς πίνακες, εργαλεία διαδικτυακής ψηφοφορίας, διαδικτυακά ερωτηματολόγια και πολλά άλλα. Θα βρείτε πολλά από αυτά τα χρήσιμα εργαλεία στην ηλεκτρονική πλατφόρμα για την εκπαίδευση ενηλίκων στην Ευρώπη (EPALE).

Στα επόμενα κεφάλαια προσθέσαμε συμβουλές και κόλπα στο τέλος κάθε ενότητας που προορίζονται να σας υποστηρίξουν στις συνεδρίες εκπαίδευσης για το Design Thinking κατά τη διάρκεια περιορισμών που προκαλούνται από την πανδημία, είτε σε συνεδρίες με φυσική παρουσία, λαμβάνοντας υπόψη τους γενικούς κανονισμούς υγιεινής και απόστασης, είτε σε εικονικές συνεδρίες με συμβουλές για κάποια χρήσιμα εργαλεία.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Μέχρι το τέλος του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση:

- ✓ να ορίζουν μια συγκεκριμένη πρόκληση που βασίζεται σε ένα πρόβλημα,
- ✓ να βρίσκουν ομαδικά μια κοινή αντίληψη του προβλήματος,
- ✓ να παρατηρούν το πρόβλημα από τη σκοπιά του χρήστη για να διευρύνουν και να εμβαθύνουν στην κατανόηση της πρόκλησης, να συνθέτουν τις παρατηρήσεις, να τις ταξινομούν και ομαδοποιούν και να τις συμπύσσουν σε μία ή πολλές διαφορετικές δηλώσεις προβλημάτων, να εξευρίσκουν πιθανές λύσεις για την πρόκληση δημιουργώντας και φιλτράροντας ιδέες με δομημένο τρόπο,
- ✓ να αναπτύσσουν πρωτότυπα για την προβολή συγκεκριμένων ιδεών, και
- ✓ να δοκιμάζουν τα πρωτότυπα παρουσιάζοντάς τα σε χρήστες και / ή ενδιαφερόμενα μέρη.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Προετοίμασε τον εαυτό σου!

- ✓ Οι διευκολυντές (facilitators) πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με τη μεθοδολογία Design Thinking. Το εγχειρίδιο D-LEARNING Design Thinking για τους παρόχους εκπαίδευσης ενηλίκων μπορεί να αποτελέσει καλή βάση για τη μελέτη της μεθοδολογίας.
- ✓ Παρακαλείσθε όπως ανατρέξετε στο εγχειρίδιο D-LEARNING για πιο αναλυτικές πληροφορίες σχετικά με τη νοοτροπία και τη διαδικασία, το περιβάλλον και τους πόρους ολόκληρου του Design Thinking.
- ✓ Θα είναι απαραίτητο να καθοριστεί μια ενδεικτική πρόκληση που να μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλο το εργαστήριο. Αυτή η πρόκληση πρέπει να είναι ανθρώπινη και να ενθαρρύνει την έμπνευση και το συναίσθημα. Δεν πρέπει να παρέχει λύση ή να είναι περιοριστική όσον αφορά πιθανές λύσεις.
- ✓ Όταν εργάζεστε με επαγγελματίες εκπαίδευσης ενηλίκων, ενδέχεται να γνωρίζουν ήδη κάποιες μεθόδους που προτείνονται για τη διαδικασία Design Thinking. Παρακαλώ όπως βεβαιωθείτε ότι όλοι οι συμμετέχοντες ακολουθούν κάθε φάση της διαδικασίας - συγκεκριμένες μέθοδοι ενδέχεται να αντικατασταθούν από άλλες-, αλλά όχι η ίδια η διαδικασία στο σύνολο της.
- ✓ Συνιστάται να έχετε 1 διαμεσολαβητή ανά ομάδα εργασίας (δηλαδή με 15 συμμετέχοντες στο εργαστήριο: 3 διαμεσολαβητές για 3 ομάδες). Ο γενικός διαμεσολαβητής μπορεί να είναι ένας από αυτούς.
- ✓ Η ομάδα προσωπικού πρέπει να προετοιμάσει ολόκληρη τη διαδικασία μαζί και να καθορίσει κανόνες.

Περιβάλλον & πόροι

- ✓ Ανοιχτός ευέλικτος χώρος εργασίας που μπορεί να αναδιαταχθεί κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου (μεγάλο δωμάτιο, ευέλικτα τραπέζια / καρέκλες, κινητοί τοίχοι / λευκοί πίνακες, ελεύθεροι τοίχοι / παράθυρα για καρφίτσωμα post-its)
- ✓ Χρονόμετρο (φυσικό ή εφαρμογή)
- ✓ Καφέ χαρτί
- ✓ Αυτοκόλλητα χαρτάκια για σημειώσεις (σε όλα τα μεγέθη / χρώματα)
- ✓ Αυτοκόλλητες κουκκίδες (δηλ. για βαθμολογία)
- ✓ Στυλό (μικρά και μεγάλα)
- ✓ Συσκευή αναπαραγωγής μουσικής / ηχείο
- ✓ Πρωτότυπο υλικό (χαρτόνι, χαρτί, καθαριστικά σωλήνων, τούβλα Lego, ψαλίδι, γόμα, κολλητική ταινία, κορδέλες, λαστιχένιες ταινίες, υφάσματα, συρραπτικό / συρραπτικά κ.λπ.). Φροντίστε να χρησιμοποιείτε όσο το δυνατόν περισσότερο φιλικό προς το περιβάλλον υλικό.
- ✓ Υπολογιστής / προβολέας για παρουσίαση

: Όταν συναντιέστε, μπορείτε να βάζετε μαζί προσωπικές χάρτινες σακούλες για κάθε συμμετέχοντα, που περιέχουν στυλό, κουκκίδες και αυτοκόλλητα χαρτάκια για σημειώσεις. Αυτό θα μειώσει τον κίνδυνο μόλυνσεων μέσω της τυχαίας ανταλλαγής προσωπικών

Διάρκεια

- ✓ 1-3 ημέρες ανάλογα με την ποσότητα και το βάθος της εργασίας σε κάθε φάση (Ελάχιστο 8, μέγιστο 18 μαθήματα).
- ✓ Σημειώστε ότι τα εργαστήρια μιας ημέρας θα καλύπτουν όλα τα θέματα ελάχιστα χωρίς την ευκαιρία εμβάθυνσης.
- ✓ Να γνωρίζετε ότι ενδιάμεσα σε κάθε φάση του εργαστηρίου χρειάζονται παύσεις / ενεργοποιητές!

Μπορείτε να επεκτείνετε το εργαστήριο για περισσότερες εργάσιμες ημέρες (διαδικτυακά ή εργαστήρια παρουσίας) ανάλογα με τις ανάγκες σας, δηλ. σε διάφορα τμήματα σύμφωνα με τις φάσεις.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Το ακόλουθο περιεχόμενο διδασκαλίας χωρίζεται στις διάφορες φάσεις της διαδικασίας Design Thinking όπως περιγράφεται στην εισαγωγή.

Συνιστάται η διατήρηση αυτής της δομής, καθώς είναι σημαντικό να διευκρινιστεί ότι οι φάσεις συνδέονται με διαφορετικούς τρόπους σκέψης, δηλαδή με τις τρεις πρώτες φάσεις να αποτελούν μέρος του προβληματικού χώρου και οι τελευταίες τρεις να αποτελούν μέρος του χώρου λύσεων.

Προτού μπορέσετε να ξεκινήσετε με τις πραγματικές φάσεις, οι συμμετέχοντες πρέπει να γνωρίζουν τη νοοτροπία του Design Thinking. Το εγχειρίδιο D-LEARNING Design Thinking για παρόχους εκπαίδευσης ενηλίκων σας τις παρέχει. Στο εγχειρίδιο D-LEARNING, θα βρείτε επίσης όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για τις διάφορες μεθόδους που συνιστώνται για κάθε φάση της διαδικασίας.

Κάθε ομάδα θα πρέπει να έχει ένα εισαγωγική δραστηριότητα στην αρχή και μία τελική δραστηριότητα στο τέλος, μετά από κάθε ημέρα εργαστηρίου - φυσικά ή εικονικά, έτσι ώστε τα μέλη να έχουν την ευκαιρία να εκφραστούν και να συνοψίσουν την εμπειρία τους.

ΕΝΑΡΚΤΗΡΙΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑ

- ✓ Πλήρης συνεδρία
- ✓ Παρουσίαση της μεθοδολογίας και νοοτροπίας του Design Thinking
- ✓ Ανεύρεση των προσδοκιών του κάθε συμμετέχοντα

Η εισαγωγή μπορεί να γίνει εικονικά, αρκεί να έχετε την ευκαιρία να χωρίσετε τις ομάδες σε υπο-δωμάτια (όπως στο Zoom), δηλαδή για ομάδες εργασίας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εργαλεία διαδικτυακής ψηφοφορίας, ή διαδικτυακά ερωτηματολόγια για εξεύρεση των προσδοκιών

- ✓ Παρουσίαση της επιλεγμένης παραδειγματικής πρόκλησης για το εργαστήριο
- ✓ Σχηματισμός ομάδων (ομάδες εργασίας, 3-6 συμμετέχοντες). Οι ομάδες δεν αναμιγνύονται μεταξύ των φάσεων, αλλά παραμένουν μαζί μέχρι το τέλος του εργαστηρίου. Συνιστάται μια σύντομη δραστηριότητα συγκρότησης ομάδας και ένα όνομα / σύνθημα ομάδας.
- ✓ Χρονικό πλαίσιο: 1-2 ώρες

ΦΑΣΗ 1: ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ

- ✓ Εργασία σε ομάδες
- ✓ Ερωτήσεις εργασίας: Ποια είναι η κοινή μας κατανόηση της πρόκλησης; Ποιοι θα μπορούσαν να είναι ενδιαφερόμενοι; Τι μπορεί να είναι πεδία για ανακαλύψεις γύρω από το θέμα; Τι μπορεί να είναι αναλογίες; Πώς λειτουργούν;
- ✓ Προτεινόμενες μέθοδοι: αυτοαναστοχασμός, χαρτογράφηση μυαλού, σημασιολογική ανάλυση
- ✓ Απαιτήσεις: Λευκός πίνακας / καφέ χαρτί, post-its / στυλό
- ✓ Χρονικό πλαίσιο: 1-3 ώρες

Υπάρχουν πολλά εργαλεία για να κάνετε τη χαρτογράφηση μυαλού διαδικτυακά χωρίς κόστος, όπως το Google Jamboard (πιο απλό) ή το Miro (πιο περίπλοκο), δίνοντας στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να συνεργαστούν με εικονικά αυτοκόλλητα χαρτάκια για σημειώσεις παρομοίως με τις φυσικές δραστηριότητες. Εξοικειωθείτε με τα εργαλεία πριν αρχίσετε να τα χρησιμοποιείτε σε συνεδρίες εργαστηρίου!

ΦΑΣΗ 2: ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

- ✓ Εργασία σε ομάδες
- ✓ Ερωτήσεις εργασίας: Πώς μπορούμε να αναπτύξουμε μια ευρεία και βαθιά κατανόηση της πρόκλησης; Ποια είναι τα κύρια ερευνητικά ερωτήματα; Πώς μπορούμε να αποκτήσουμε τις απαραίτητες πληροφορίες για την έρευνα του προβλήματος; Πώς μπορούμε να τεκμηριώσουμε τις πληροφορίες σωστά;
- ✓ Προτεινόμενοι μέθοδοι: συνεντεύξεις (π.χ. των συμμετεχόντων από άλλες ομάδες ή συνεντεύξεις δρόμου / τηλεφωνικές / βιντεοσκοπημένες), εμπάπτιση (μπαίνοντας στα παπούτσια κάποιου άλλου), έρευνα γραφείου, πολιτιστικές έρευνες (εξερεύνηση του πλαισίου)
- ✓ Απαιτήσεις: λίστα ελέγχου συνέντευξης (βλέπε συνημμένο), έξυπνο τηλέφωνο για εγγραφή συνεντεύξεων / βιντεοκασέτα, χαρτί / στυλό για τεκμηρίωση
- ✓ Χρονικό πλαίσιο: 2-3 ώρες

Όταν κάνετε βιντεοσκοπημένες συνεντεύξεις, ορισμένες από τις πλατφόρμες προσφέρουν την ευκαιρία να καταγράψετε ολόκληρη τη συνεδρία. Βεβαιωθείτε ότι οι ερωτηθέντες σας συμφωνούν να το πράξετε. Οι βιντεοσκοπημένες συνεντεύξεις είναι προτιμότερες από τις τηλεφωνικές συνεντεύξεις, επειδή μπορείτε να λάβετε πολύ περισσότερες εντυπώσεις μελετώντας τις μιμήσεις των αντιτιθέμενων σας.

ΦΑΣΗ 3: ΣΥΝΘΕΣΗ

- ✓ Εργασία σε ομάδες

Εάν επιλέξατε να το κάνετε αυτό στο διαδίκτυο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε παρόμοια εργαλεία που βασίζονται στον Ιστό όπως προτείνεται για τη Φάση 1.

- ✓ Ερωτήσεις εργασίας: Ποια είναι η κύρια δήλωση προβλήματος; Είναι όλοι ευτυχισμένοι και αισθάνονται δεσμευμένοι με αυτό; Έφτασε η ομάδα στην καρδιά του προβλήματος; Είναι ένα σημαντικό πρόβλημα των χρηστών; Είναι μια δήλωση προβλήματος, η οποία δεν έχει ήδη επιλυθεί πολλές φορές;
- ✓ Προτεινόμενοι μέθοδοι: Ξεπακετάρισμα πληροφοριών, δημιουργία αισθήσεων (ομαδοποίηση, δηλαδή διαγράμματα / σχέδιο άξονα 2x2), δημιουργία ρόλου/χαρακτήρα, δήλωση προβλήματος (δηλ. Αποψη / οπτική / προσέγγιση)

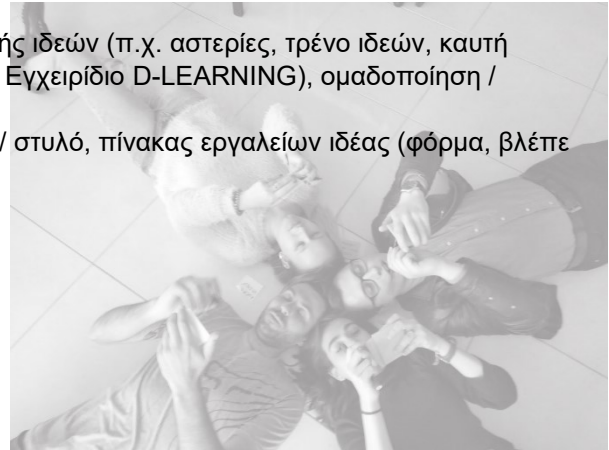
- ✓ Απαιτήσεις: Λευκός πίνακας / καφέ χαρτί, μετά το / στυλό, κουκκίδες
- ✓ Χρονικό πλαίσιο: 1-3 ώρες



ΦΑΣΗ 4: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ

- ✓ Εργασία σε ομάδες
- ✓ Ερωτήσεις εργασίας: Πώς θα μπορούσαμε να λύσουμε το πρόβλημα, δηλαδή του αναγνωρισμένου προσώπου; Πώς μπορούμε να μετατρέψουμε τη δήλωση προβλήματος σε ευκαιρίες σχεδιασμού; Πώς μπορούμε να φιλτράρουμε, να επιλέγουμε και να αξιολογούμε ιδέες για τη φάση του πρωτοτύπου;
- ✓ Προτεινόμενες μέθοδοι: δραστηριότητες ανταλλαγής ιδεών (π.χ. αστερίες, τρένο ιδεών, καυτή πατάτα, πύργος ιδεών, ιδέες για ψώνια κ.λπ., βλ. Εγχειρίδιο D-LEARNING), ομαδοποίηση / βαθμολογία
- ✓ Απαιτήσεις: Λευκός πίνακας / καφέ χαρτί, μετά το / στυλό, πίνακας εργαλείων ιδέας (φόρμα, βλέπε συνημμένο)
- ✓ Χρονικό πλαίσιο: 1-3 ώρες

Σε αυτήν τη φάση, οι συμμετέχοντες καλούνται να δημιουργήσουν πολλές ιδέες σε σύντομο χρονικό διάστημα και ορισμένες από τις προτεινόμενες μεθόδους ενδέχεται να μην εφαρμόζονται βάσει συγκεκριμένων κανόνων υγιεινής και απόστασης.



Σας συνιστούμε να χρησιμοποιείτε εφαρμογές που βασίζονται στον Ιστό, όπως ψηφιακοί πίνακες για τη συλλογή ιδεών.

ΦΑΣΗ 5: ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ

- ✓ Εργασία σε ομάδες
- ✓ Ερωτήσεις εργασίας: Πώς μπορούμε να περιγράψουμε / προβάλλουμε την ιδέα επίλυσης προβλημάτων; Ποια μέσα θα ήταν ο κατάλληλος τρόπος για προβολή;
- ✓ Προτεινόμενες μέθοδοι: δημιουργικό παιχνίδι, storyboarding, roleplaying, βιντεοσκόπηση, ... (να είστε δημιουργικοί και να επιτρέπετε στους συμμετέχοντες να χρησιμοποιούν τη δημιουργικότητά τους)
- ✓ Απαιτήσεις: πρωτότυπα υλικά
- ✓ Χρονικό πλαίσιο: 1-2 ώρες

Η δημιουργικότητα χρειάζεται πολύ ανοιχτό χώρο και αμοιβαία ανταλλαγή στην αντίστοιχη ομάδα. Εάν εργάζεστε με μικρές τοπικές ομάδες, οι ομάδες θα μπορούσαν να συναντηθούν φυσικά και να αναπτύξουν τα πρωτότυπά τους ανεξάρτητα από άλλες ομάδες. Αυτό θα βοηθήσει στην ελαχιστοποίηση των κινδύνων μόλυνσης.

ΦΑΣΗ 6: ΔΟΚΙΜΗ

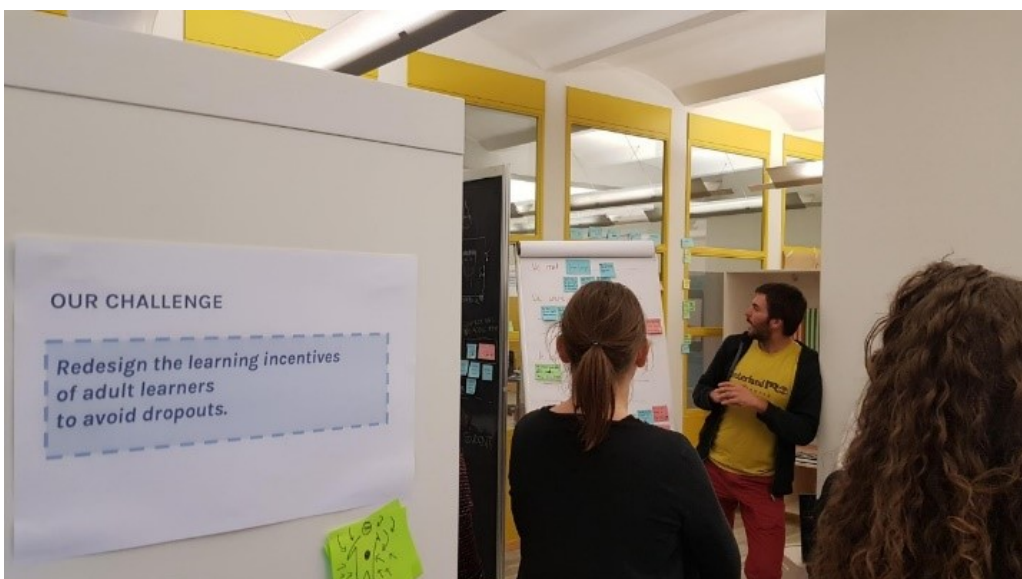
- ✓ Σύνοδος ολομέλειας
- ✓ Ερωτήσεις εργασίας: Πώς μπορούμε να παρουσιάσουμε το πρωτότυπο σε άλλους; Τι πιστεύουν οι άλλοι για τη λύση του προβλήματος; Τι πρέπει να αλλάξει ή να βελτιωθεί; Τι μπορεί να είναι αναλογίες με άλλες λύσεις / πρωτότυπα;
- ✓ Προτεινόμενες μέθοδοι: παιχνίδι ρόλων, παρουσίαση, συνέντευξη, ... (ανάλογα με το πρωτότυπο)
- ✓ Απαιτήσεις: χαρτί / στυλό / βιντεοκασέτα για τεκμηρίωση
- ✓ Χρονικό πλαίσιο: 1-2 ώρες

Εάν το κάνετε αυτό on-line, προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε λειτουργίες εγγραφής βάσει εργαλείων για να τεκμηριώσετε ολόκληρη τη φάση ή να βιντεοσκοπήσετε τη συνεδρία εργαστηρίου με το κινητό σας τηλέφωνο. Αυτό θα επιτρέψει στους συμμετέχοντες να προβληματιστούν εύκολα για τα αποτελέσματα των δοκιμών.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Υπάρχουν πολλά εύκολα στη χρήση εργαλεία αξιολόγησης διαθέσιμα μέσω διαδικτύου δωρεάν. δηλ. αυτό-αξιολόγηση διαδικτυακών ερωτηματολογίων.

- ✓ Συνιστούμε την εκ των υστέρων αξιολόγηση. Αυτό μπορεί να γίνει με την κυκλοφορία ερωτηματολογίων μετά το εργαστήριο.
- ✓ Ωστόσο, δεδομένου ότι θα πρέπει να ρίξετε μια ματιά στις ομάδες, θα ήταν καλό να συλλέξετε άμεσες αντιδράσεις από τους συμμετέχοντες, όπως π.χ. αστραπιαίες ανατροφοδοτήσεις.



ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ ΚΑΙ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ

Οι σύντομοι παιχνιδιάρικοι ενεργοποιητές βοηθούν να χαλαρώσετε το μυαλό πριν αρχίσετε να εργάζεστε και είναι διασκεδαστικοί. Οι ασκήσεις προθέρμανσης χρησιμοποιούνται συχνά για να ξεκινήσουν μια συνεδρία εργασίας με έναν παιχνιδιάρικο και συνεργατικό τρόπο, για να υποστηρίξουν τις διαδικασίες δημιουργίας ομάδων ή για να ξυπνήσουν την ομάδα από ένα απόγευμα.

Θα βρείτε ατελείωτες παραλλαγές ασκήσεων προθέρμανσης και ενεργοποιητών στο διαδίκτυο. Συγκεκριμένα, από τότε που εμφανίστηκε η κατάσταση Covid19, έχουν αναπτυχθεί πολλές νέες ασκήσεις προθέρμανσης και ενεργοποιητές για την κάλυψη των αναγκών σεμιναρίων και εργαστηρίων μέσω διαδικτύου.

Τα παρακάτω παραδείγματα είναι απλώς μια συλλογή που μπορεί να σας βοηθήσει να εμπλουτίσετε την εκπαίδευσή σας στο Σχεδιασμό Σκέψης.

Εκείνες που είναι κατάλληλες για εκπαίδευση μέσω διαδικτύου επισημαίνονται με σύμβολο ηλεκτρονικού υπολογιστή (PC).

Αγγίξτε Μπλε

Το «Αγγίξτε Μπλε» είναι ένας ενεργοποιητής που παίζεται για πολλά χρόνια και λειτουργεί εξίσου καλά σε φυσικά και διαδικτυακά περιβάλλοντα. Ξεκινά με τον διαμεσολαβητή να φωνάζει κάτι για άγγιγμα, όπως «αγγίξτε μπλε» ή «αγγίξτε κάτι ζεστό». Κάθε συμμετέχων πρέπει στη συνέχεια να μετακινείται και να αγγίζει κάτι που να είναι μπλε ή ζεστό. Αυτό μπορεί να είναι κάτι στο γραφείο τους, ένα αντικείμενο ρουχισμού ή κάτι που πρέπει να πάνε και να βρουν στο ράφι τους. Το τελευταίο άτομο που βρίσκει ένα αντικείμενο έπειτα πρέπει να επιλέξει το επόμενο χαρακτηριστικό.

Αν θέλετε να το κάνετε λίγο πιο ανταγωνιστικό, δώστε σε όλους δεκαπέντε δευτερόλεπτα για να βρουν κάτι και εξαλείψτε εκείνους τους παίκτες που δεν βρίσκουν κάτι εγκαίρως. Συνεχίστε να παίζετε και κάντε τα πράγματα πιο περίπλοκα ή μειώστε το χρόνο μέχρι να παραμείνει ένας παίκτης. Μπορεί επίσης να είναι αποτελεσματικό να κάνετε γρήγορους γύρους αυτού του παιχνιδιού ενεργοποίησης σε ένα εργαστήριο για να κρατήσετε τους συμμετέχοντες σε κίνηση.

Δανέζικο Χειροκρότημα (γνωστό και ως Super Mega High Five)

Για αυτό το φυσικό παιχνίδι χρειάζεστε έναν ζυγό αριθμό συμμετεχόντων. Μπορείτε να το παίξετε ακόμη και με δύο άτομα! Εάν ο αριθμός των συμμετεχόντων δεν είναι ζυγός, μπορείτε να παίξετε στο παιχνίδι κι εσείς. Αυτό το παιχνίδι είναι πολύ χρήσιμο όταν τα μέλη της ομάδας κουράζονται και πρέπει να ενεργοποιηθούν πολύ γρήγορα και εντατικά. Στη συνέχεια, όλοι θέλουν να το παίξουν ξανά και ξανά!

Οι παίκτες συγκεντρώνονται σε ζευγάρια. Ευθυγραμμίζονται ο ένας μπροστά από τον άλλο έτσι ώστε να κοιτάζουν ο ένας τον άλλον. Το παιχνίδι ξεκινά με όλους να χτυπάνε τους μηρούς τους και με τα δύο χέρια ταυτόχρονα. Στη συνέχεια, όλοι τεντώνουν τα χέρια τους προς τα πάνω. Στη συνέχεια, όλοι χτυπούν ξανά τους μηρούς τους και μετά μετακινούν και τα δύο χέρια προς τα αριστερά. Τότε όλοι χτυπάνε ξανά τους μηρούς τους και στη συνέχεια μετακινούν και τα δύο χέρια προς τα δεξιά. Τώρα όλοι χτυπούν ελαφριά τους μηρούς τους ξανά και δίνουν στον εαυτό τους ένα διπλό (και τα δύο χέρια) high five. Μετά από αυτήν την κίνηση, όλοι έχουν ασκήσει όλες τις κινήσεις του παιχνιδιού και το πραγματικό παιχνίδι ξεκινά:

Όλοι χτυπούν τους μηρούς τους ταυτόχρονα. Στη συνέχεια, κάθε άτομο επιλέγει μεμονωμένα αν τα χέρια τους ανεβαίνουν, αριστερά ή δεξιά. Εάν και οι δύο σύντροφοι έχουν επιλέξει την ίδια κίνηση, στη συνέχεια δίνουν διπλό υψηλό πέντε - αλλιώς χτυπούν ξανά τους μηρούς τους. Γρήγορα και γρηγορότερα! Μετά από πέντε λεπτά (ή ό, τι επιτρέπει η ατζέντα σας) το παιχνίδι τελείωσε και όλοι θα πρέπει να είναι γεμάτοι χαρά και ενέργεια!

Μαντέψτε το γραφείο

Πρόκειται για ένα διασκεδαστικό εικονικό ενεργειακό εργαλείο που βοηθά τις ομάδες να γνωρίζονται μεταξύ τους και να μοιράζονται εξ αποστάσεως πρακτικές εργασίας. Ξεκινήστε ζητώντας από κάθε συμμετέχοντα να τραβήξει μια φωτογραφία του γραφείου ή της εξ αποστάσεως ρύθμισης για εργασία και να τις στείλουν στον εκπαιδευτή / διαμεσολαβητή ο οποίος στη συνέχεια θα τις τοποθετήσει σε κοινόχρηστο πίνακα ή σε συνεργατικό έγγραφο. Μην πείτε σε κανέναν ποιο γραφείο ανήκει σε ποιόν!

Κατά τη διάρκεια του πρώτου γύρου, επιλέξτε έναν συμμετέχοντα για να είναι ο διαιτητής γραφείου: ψηφίζουν για το ποιο γραφείο ανήκει σε ποιόν μετά από μια ομαδική συζήτηση. Μετά από κάθε γύρο, ο προηγούμενος διαιτητής γραφείου επιλέγει τον επόμενο και η ομάδα προχωρά στο να μαντέψει το

Ως παραλλαγή, αντί να μαντέψουν το γραφείο, μπορούν επίσης να «μαντέψουν το κατοικίδιο ζώο», όπου κάθε συμμετέχων τραβά μια φωτογραφία ενός κατοικιδίου / φυτού / σημαντικού αντικειμένου και η υπόλοιπη ομάδα προσπαθεί να προσδιορίσει τον συμμετέχοντα από την εικόνα αυτού.

επόμενο γραφείο. Εδώ είναι το διασκεδαστικό μέρος. Εάν το γραφείο ενός συμμετέχοντα είναι υπό συζήτηση, η δουλειά του είναι να πείσει όλους ότι ανήκει σε κάποιον άλλο: εάν η ομάδα ψηφίσει λανθασμένα για το γραφείο του, παίρνει έναν βαθμό! Εάν κάποιος μαντέψει με επιτυχία το σωστό γραφείο ενώ είναι διαιτητής γραφείου, παίρνει επίσης ένα βαθμό.

Αφού μαντέψουν όλα τα γραφεία, συζητήστε και επισημάνετε τυχόν ιδιαίτερα καλές ρυθμίσεις και βέλτιστες πρακτικές εξ αποστάσεως εργασίας που παρατηρείτε και θέλετε να μοιραστείτε!

Το ερημικό νησί

Στο Design Thinking, οι ομάδες συχνά πρέπει να ανταποκρίνονται σε δύσκολες καταστάσεις και μεταβαλλόμενες συνθήκες. Αυτός ο εξ αποστάσεως ομαδικός ενεργοποιητής έχει σχεδιαστεί για να βοηθά τους συμμετέχοντες να συνεργάζονται, να επιδεικνύουν δημιουργική σκέψη και να χρησιμοποιούν δεξιότητες λήψης αποφάσεων, όλα πλαισιωμένα μέσα σε μια οικεία ιδέα που επιτρέπει επίσης μερικές ενδιαφέρουσες συζητήσεις!

Αρχικά, δημιουργήστε μια λίστα αντικειμένων που έχουν ξεβραστεί στο νησί σε ένα Έγγραφο Google ή στον διαδικτυακό σας πίνακα - συμπεριλάβετε φωτογραφίες αν μπορείτε! Στη συνέχεια, χωρίστε την ομάδα σας σε υπόομάδες και μετακινήστε τις σε αίθουσες ξεμπλοκαρίσματος Zoom ή κανάλια Slack. Αυτές οι ομάδες αποφασίζουν συλλογικά ποια τρία αντικείμενα θα επιλέξουν για να βοηθήσουν την ομάδα τους να επιβιώσει.

Ενθαρρύνετε τις ομάδες να γράψουν ποια αντικείμενα και γιατί, ή εάν αισθάνονται δημιουργικοί, να σχεδιάσουν τις απαντήσεις τους στον πίνακα - αυτά τα είδη αντικειμένων μπορεί να είναι κρίσιμα για την αποτελεσματικότητα της άσκησης. Αφού δώσετε χρόνο στις ομάδες να συζητήσουν, τις φέρνετε πίσω, να δουν τι επέλεξαν όλοι και να συζητήσουν.

Περπάτημα / πάγωμα / χειροκρότημα / Πήδημα

Αυτός ο αυστηρά φυσικός ενεργοποιητής μπορεί να παιχτεί με απεριόριστο αριθμό συμμετεχόντων, αρκεί να υπάρχει αρκετός χώρος για μετακίνηση. Εάν δεν μπορείτε να το κάνετε μέσα, προσπαθήστε να βρείτε ένα μέρος έξω στον καθαρό αέρα! Οι συμμετέχοντες κινούνται ελεύθερα στο δωμάτιο / χώρο. Εάν ο διαμεσολαβητής φωνάζει "Πήδημα!", Όλοι θα πηδήξουν. Εάν ο διαμεσολαβητής φωνάζει το "Χειροκρότημα!", Όλοι χειροκροτούν. "Πάγωμα!" σημαίνει να σταματήσετε να κινείτε, "Περπατήστε!" για να συνεχίσετε να κινείστε. Μετά από λίγο καιρό, ο διαμεσολαβητής ανακοινώνει μια αλλαγή: Τώρα οι ενέργειες θα αναμιχθούν (Πάγωμα = κίνηση, κίνηση = πάγωμα, χειροκρότημα = πήδημα και πήδημα = χειροκρότημα). Μπορείτε να επεκτείνετε αυτό το παιχνίδι με επιπλέον εντολές, αλλά βεβαιωθείτε ότι ο καθένας εξακολουθεί να είναι σε θέση να τις θυμάται.

Παιχνίδι μπάλα ζογκλέρ

Αυτή είναι μια τυπική προθέρμανση για να συνδέσετε τους συμμετέχοντες μεταξύ τους στην αρχή ενός εργαστηρίου. Όλοι στέκονται σε στενό κύκλο. Ο εκπαιδευτής / διαμεσολαβητής ξεκινά ρίχνοντας την μπάλα σε κάποιον στον κύκλο, λέγοντας το όνομά του καθώς την ρίχνει. Συνεχίστε να πιάνετε και να ρίχνετε την μπάλα δημιουργώντας ένα μοτίβο για την ομάδα. Κάθε άτομο πρέπει να θυμάται από ποιον λαμβάνει την μπάλα και σε ποιον την έχει ρίξει. Μετά από 2 γύρους, όταν όλοι έχουν λάβει τη μπάλα και έχει δημιουργηθεί ένα μοτίβο, εισαγάγετε μία ή δύο επιπλέον μπάλες, έτσι ώστε να υπάρχουν πάντα πολλές μπάλες που ρίχνονται ταυτόχρονα, ακολουθώντας το καθορισμένο μοτίβο.

Εάν δεν είναι δυνατή η χρήση μιας μπάλας λόγω ειδικών κανονισμών υγιεινής, μπορείτε επίσης να παίξετε με ζογκλέρ μπάλα φυσικά με απόσταση, ρίχνοντας μια «εικονική» μπάλα στον δέκτη ονομάζοντας τον / την με επαφή με τα μάτια. Αντί να εισαγάγετε επιπλέον μπάλες, προσπαθήστε να επιταχύνετε μετά από δύο γύρους.

ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

Τι να κάνετε αν...

...Οι συμμετέχοντες ξοδεύουν πολύ χρόνο συζητώντας και κουβεντιάζοντας θέματα:

Να είστε ξεκάθαροι από την αρχή σχετικά με τα χρονικά πλαίσια κάθε δραστηριότητας, βεβαιωθείτε ότι το ηχητικό σήμα σας είναι δυνατό και ακούγεται για να σηματοδοτήσει το τέλος του χρόνου. Πάντα ανακοινώνετε τα τελευταία λεπτά κάθε δραστηριότητας (έχετε 4 λεπτά, κ.λπ.).

...Οι συμμετέχοντες λογομαχούν αντί να συζητούν:

Οι συντονιστές και οι εκπαιδευτές θα πρέπει να παρέμβουν για να διαλύσουν τις εντάσεις χρησιμοποιώντας μια δραστηριότητα ενεργοποίησης μιας δραστηριότητας ομαδικότητας. Εάν τα ζητήματα φαίνονται βαθιά, επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να εκφράσουν τις ανησυχίες τους και να τα αντιμετωπίσουν μέσω συζήτησης.

...Οι συμμετέχοντες φαίνεται να είναι κουρασμένοι / βαριεστημένοι:

Μην το πάρετε προσωπικά! Υπάρχουν πολλοί λόγοι για τους οποίους μια ομάδα συμμετεχόντων μπορεί να μην είναι στην καλύτερη φόρμα τους. Συχνά διαλείμματα, ενεργοποιήσεις, και μερικά σνακ και ποτά μπορεί να βοηθήσουν την ομάδα να γίνει πιο αφοσιωμένη και δραστήρια.

...Οι συμμετέχοντες φαίνεται να χάνουν το νόημα των δραστηριοτήτων και να επενδύουν υπερβολικά στην παραγωγή απτών αποτελεσμάτων, δηλαδή ένα πρωτότυπο που λειτουργεί:

Επανεξετάστε τα βασικά του εργαστηρίου και επαναλάβετε το γεγονός ότι αυτό δεν προορίζεται για την παραγωγή πραγματικών προϊόντων ή υπηρεσιών, αλλά μάλλον ενός χάρτη πορείας για λύσεις /

υπηρεσίες. Χρησιμοποιήστε πολλά παραδείγματα και διευκρινίστε τις διαδικασίες, τους όρους και τα υλικά.

...Οι περιορισμοί χώρου ή οι καιρικές συνθήκες δεν επιτρέπουν πολλή κίνηση, ενεργοποιητές κ.λπ.:

Ενισχύστε τη σημασία της τήρησης του προγράμματος και του χρονοδιαγράμματος κάθε δραστηριότητας και βήματος. Προώθηση ψιθυρίσματος και εργασίας σε μικρότερες ομάδες. Συμμετοχή σε ψυχικές - και όχι σωματικές - ασκήσεις.

...Οι συμμετέχοντες προέρχονται από διάφορα υπόβαθρα και φαίνεται να είναι πολύ διαφορετικοί:

Αντισταθείτε στον πειρασμό της ομαδοποίησης των συμμετεχόντων σύμφωνα με τις ομοιότητές τους. Οι άνθρωποι έχουν την τάση να αναζητούν άτομα με τα οποία μοιράζονται κάποια κοινά υπόβαθρα, αλλά αυτό μπορεί να περιορίσει την έμπνευση και την πρωτοτυπία των ιδεών. Ενθαρρύνετε τις ομάδες να γίνουν πιο διαφοροποιημένες διασπώντας ομοιογενείς ομάδες.

...Υπάρχουν χρονικοί περιορισμοί που περιορίζουν τον διαθέσιμο χρόνο:

Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να εξοικειωθούν με μερικές από τις ιδέες και τις έννοιες πριν από την έναρξη της εκπαίδευσης / εργαστηρίου και να τους παράσχετε υλικό (εγχειρίδιο) που μπορούν να χρησιμοποιήσουν στο δικό τους χρόνο και ρυθμό. Αυτό θα τους βοηθήσει να συμμετάσχουν με μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και θα μειώσουν το άγχος σε περίπτωση που κάτι δεν είναι απολύτως σαφές κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης.

... Οι ομάδες κατακλύζονται από συγκεκριμένα μέλη:

Πρέπει να αναμένεται ότι η δυναμική της ομάδας θα εμφανίζεται ενώ εργάζεστε σε ομάδες κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης. Βεβαιωθείτε ότι κάθε άτομο έχει την ευκαιρία να εκφράσει τη γνώμη του και να προσφέρει τα σχόλιά του και τις ιδέες του. Οι διαμεσολαβητές θα πρέπει να είναι προσεκτικοί για να καθοδηγούν αργά/προσεκτικά τις ομάδες σε μια συλλογική διαδικασία σκέψης και συνεργασίας.

... Οι ομάδες δεν λειτουργούν αποτελεσματικά και οι άνθρωποι καταλήγουν να αισθάνονται ότι έχουν μείνει ή δεν ενδιαφέρονται:

Οι διαμεσολαβητές θα πρέπει να επιβλέπουν τη διαδικασία ομαδικής εργασίας και εάν εντοπίσουν μια τέτοια κατάσταση θα πρέπει να παρέμβουν. Μία από τις πιο αποτελεσματικές προσεγγίσεις είναι να εστιάσετε στην εισαγωγική και τελική δραστηριότητα της ομάδας για να επιτρέψετε ή να προκύψουν κάποιες προσωπικές συνδέσεις και να αυξήσετε το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων. Μόλις δημιουργηθεί μια πιο προσωπική σύνδεση, είναι πιο εύκολο για μια ομάδα να εργαστεί πιο στενά και να παραμείνει συνεκτική κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης.

ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

- ✓ Εγχειρίδιο D-LEARNING Design Thinking για παρόχους εκπαίδευσης ενηλίκων
- ✓ Εργαλειοθήκη Design Thinking για εκπαιδευτικούς: <https://designthinkingforeducators.com/>
- ✓ Εργαλειοθήκη μεθόδου σχεδιασμού για έργα που βασίζονται σε ομάδες: <https://medialabamsterdam.com/toolkit/>
- ✓ Οδηγός πεδίου ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού: <http://www.designkit.org/resources/1>
- ✓ Κριτική Design Thinking: <http://bit.ly/2VN6fYW>
- ✓ Λογοτεχνία σχετικά με τον σχεδιασμό αλληλεπίδρασης: <https://www.interaction-design.org/literature>
- ✓ Εργαλεία για την ενσωμάτωση του ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού σε ένα έργο: <https://methods.18f.gov/>
- ✓ Design Thinking Bootleg (PDF): <https://dschool.stanford.edu/s/9wuqfxx68fy8xud67khdiliueusae4i>

Θα βρείτε περισσότερα βοηθήματα που αναφέρονται στο εγχειρίδιο D-LEARNING Design Thinking για παρόχους εκπαίδευσης ενηλίκων.

ΣΥΝΗΜΜΕΝΑ

Οδηγίες συνέντευξης

1. Εισαγωγή

Στόχος: Δημιουργήστε συμπάθεια και εμπιστοσύνη, δημιουργήστε μια κατάσταση στην οποία ο ερωτώμενος αισθάνεται ευπρόσδεκτος και άνετα.

Περιεχόμενο:

- ✓ Αναγνώριση
- ✓ Σύνομη εισαγωγή ατόμων, έργου και ιδρύματος / εταιρείας
- ✓ Διασφάλιση ανωνυμίας
- ✓ Επεξήγηση του τρόπου αξιολόγησης και χειρισμού των δεδομένων
- ✓ Συμφωνία απορρήτου και δήλωση εμπιστευτικότητας (εάν είναι απαραίτητο)
- ✓ Λόγοι και στόχοι της συνέντευξης
- ✓ Λάβετε έγκριση για ηχογράφηση
- ✓ Διαδικασία επικοινωνίας (Τι μπορεί να περιμένει το άτομο;)
- ✓ Όλα είναι εθελοντικά
- ✓ Δεν υπάρχουν λανθασμένες απαντήσεις
- ✓ Ενδιαφέρον για ατομική, προσωπική εμπειρία
- ✓ Δείτε το άτομο ως ειδικό
- ✓ Απαντήστε σε ερωτήσεις από το άτομο

2. Προθέρμανση

Στόχος: Δημιουργήστε μια κατάσταση στην οποία ο ερωτώμενος αισθάνεται ευπρόσδεκτος και άνετα, μειώστε τις αβεβαιότητες.

Περιεχόμενο: Γενικές ερωτήσεις, π.χ. εισαγωγή του ερωτώμενου, ρωτώντας για τα γεγονότα

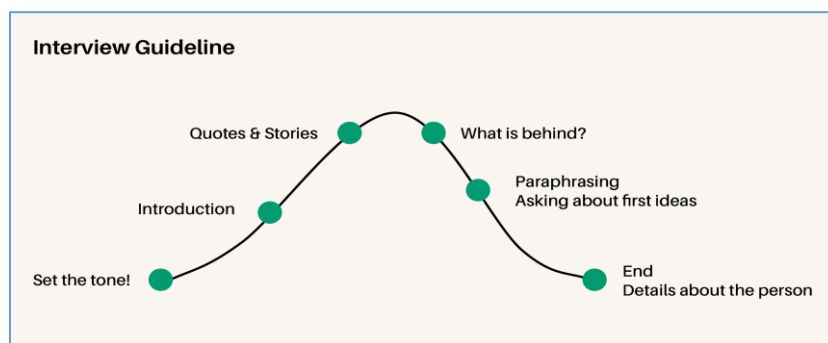


Figure: A dramaturgy of an interview

3. Παρουσιάζοντας το θέμα

Στόχος: Οδηγήστε τους ερωτηθέντες στο θέμα, εισάγετε τους στην αφήγηση, προσπαθήστε να καταλάβετε την ορολογία που χρησιμοποιεί το άτομο

Περιεχόμενο:

- ✓ Πολύ ανοιχτές ερωτήσεις
- ✓ Ζητήστε εμπειρίες που επιτρέπουν στους ανθρώπους να διηγούνται ιστορίες, π.χ. «Πέστε μου για την τελευταία φορά που...»

4. Πηγαίνοντας σε βάθος

Στόχος: Δημιουργήστε μια κατάσταση στην οποία ο ερωτώμενος αισθάνεται ευπρόσδεκτος και άνετα, μειώστε τις αβεβαιότητες.

Περιεχόμενο:

- ✓ Κάντε ανοιχτές και λεπτομερείς ερωτήσεις
- ✓ Διέγερση μιας αυτονόητης παρουσίασης των γεγονότων (π.χ. «Πώς ακριβώς συνέβη αυτό, τότε;», «Πώς βιώσατε αυτήν την κατάσταση;»)
- ✓ Ζητήστε παραδείγματα, περισσότερες λεπτομέρειες και προδιαγραφές
- ✓ Αφορά χρονολογικά ερωτήματα, ερωτήματα κατανόησης, ερωτήματα λεπτομέρειας, αιτιώδεις παράγοντες

5. Προς το τέλος

Στόχος: Ελέγξτε τις θεωρίες κάποιου, βεβαιωθείτε ότι έχει κατανοηθεί σωστά το άτομο, ανοίξτε χώρο για άλλα θέματα που δεν έχουν ακόμη αντιμετωπιστεί

Περιεχόμενο:

- ✓ Κάντε συγκεκριμένες εις βάθος ερωτήσεις
- ✓ Συνοψίστε τι έχετε καταλάβει
- ✓ Ανοιχτό για θέματα που δεν έχουν ακόμη αντιμετωπιστεί

6. Τέλος

Στόχος: Δημιουργία καλής αίσθησης, αναγνώριση, διακοπή της ηχογράφησης

Περιεχόμενο:

- ✓ Αναγνώριση
- ✓ Ήταν πολύ ενδιαφέρον για εμάς / χρήσιμο / ...

7. Μετά τη συνέντευξη

Μερικές φορές, μετά τη συνέντευξη, όταν τελειώσει το επίσημο μέρος, οι άνθρωποι προσθέτουν κάτι που δεν αναφέρεται ή μιλούν πιο ανοιχτά για ένα θέμα, π.χ. φεύγοντας.

Λίστα ελέγχου συνέντευξης:

- ✓ 1 άτομο ρωτά, 1 άτομο κρατά σημειώσεις
- ✓ Πορτρέτο και χαρακτηριστικά
- ✓ Παρατηρήστε! Δώστε προσοχή σε λεπτομέρειες, συμπεριφορά, πλαίσιο, περιβάλλον
- ✓ Κανόνας 80/20 (κάντε το πολύ το 20% των συζητήσεων!)
- ✓ Κάντε ανοιχτές ερωτήσεις
- ✓ Μη υπαινισσόμενες ερωτήσεις
- ✓ Ζητήστε καλές / κακές εμπειρίες σε συγκεκριμένα πλαίσια
- ✓ Ρωτήστε: «Γιατί; Γιατί; Γιατί;»
- ✓ Ζητούνται: Ιστορίες, ανάγκες, εκπλήξεις
- ✓ Χρήσιμα για τα ακόλουθα βήματα: εισαγωγικά, εισαγωγικά, εισαγωγικά !!!

Παράδειγμα για ένα πίνακα ελέγχου ιδεών

Idea Dashboard

Name

Tagline

What is your idea all about

Sketch it!

How does your idea work?

For Whom is your idea?

Why is your idea meaningful for your user(s)?

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ

Το έργο D-LEARNING αφορά την προσαρμογή και τη μεταφορά της μεθοδολογίας του Design Thinking σε ιδρύματα εκπαίδευσης ενηλίκων, παρέχοντας στους εκπαιδευτικούς μια μεθοδολογία αιχμής για την υποστήριξη της ανάπτυξης ευκαιριών μάθησης υψηλής ποιότητας και εκπαιδευτικών προϊόντων (όπως διδακτικό υλικό, περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης, εκπαιδευτικά παιχνίδια και πολλά άλλα).

Πρόκειται για μια δοκιμασμένη μεθοδολογία για την πρακτική και δημιουργική επίλυση των προβλημάτων με την πρόθεση της παραγωγής ενός επικοινωνιακού αποτελέσματος για το μέλλον. Με την εφαρμογή αυτής της δοκιμασμένης μεθοδολογίας ως ανθρωποκεντρικής προσέγγισης της καινοτομίας που επιτρέπει μια βαθύτερη κατανόηση των ζητημάτων του πελάτη, το έργο συμβάλλει σημαντικά στην καλύτερη απόδοση των προσφερόμενων προγραμμάτων εκπαίδευσης ενηλίκων όσον αφορά τη χρησιμότητα και την αποδοχή από τους εκπαιδευόμενους, καθιστώντας έτσι αυτά τα προγράμματα πιο αποτελεσματικά και αποδοτικά.

Η κοινοπραξία συγκεντρώνει έξι οργανισμούς εταίρους από διάφορες περιφέρειες σε όλη την Ευρώπη, συνδυάζοντας την εμπειρία στη συνεργασία σε επίπεδο ευρωπαϊκής συνεργασίας με το ευρύτερο δυνατό φάσμα δραστηριοτήτων στην εκπαιδευτική στρατηγική και πρακτική σε τοπικό, εθνικό και διακρατικό επίπεδο:



Compass GmbH (Austria)
www.compass4you.at



SYNTHESIS Center for Research and Education (Cyprus)
www.synthesis-center.org



Videnscenter for Integration / Vejle Kommune (Denmark)
www.vifin.dk



Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.

Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V.
(Germany)
www.vnb.de



CESIE (Italy)
www.cesie.org



Eco Logic (North Macedonia)
www.eco-logic.mk



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης