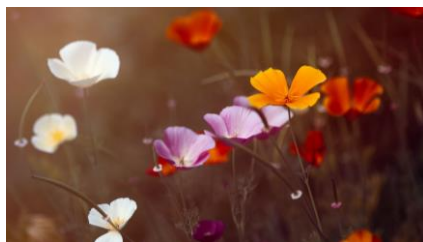




ADDET



ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ-ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ (DESIGN THINKING)

Η σχεδιαστική σκέψη είναι μια προσέγγιση επίλυσης προβλημάτων με επίκεντρο τον άνθρωπο, η οποία διαδόθηκε τη δεκαετία του 1990.

Αν και η μέθοδος αυτή αναφέρεται στην επίλυση προβλημάτων, είναι περισσότερο θέμα στασης και νοοτροπίας.

Σημαντικό ρόλο παίζει η προσέγγιση στις προκλήσεις και τις λύσεις καθώς και οι στόχοι για τη δημιουργία καινοτόμων ιδεών.

Η σχεδιαστική σκέψη είναι ένα μείγμα λογικής, ισχυρής φαντασίας, συστηματικής συλλογιστικής και διαίσθησης για να φέρει στο τραπέζι τις ιδέες που υπόσχονται να λύσουν τα προβλήματα με επιθυμητά αποτελέσματα.

Η σχεδιαστική σκέψη πυροδοτεί την καινοτομία, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να εξερευνήσουν ριζοσπαστικές ιδέες

ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ-ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ (DESIGN THINKING)

- Η σχεδιαστική σκέψη είναι τόσο μια διαδικασία όσο και μια νοοτροπία
- Τόσο η επιστημονική όσο και η σχεδιαστική σκέψη εξαρτώνται από τη δημιουργία και τον έλεγχο υποθέσεων. Η επιστημονική μέθοδος αναζητά την απάντηση στο **"τι είναι"**
- Η σχεδιαστική σκέψη αναφέρεται στο **"τι θα μπορούσε να είναι"** στο μέλλον (Owen, 2005/Rylander 2009)
- "Είναι η πεποίθηση ότι ο καθένας μπορεί να συμμετέχει στη δημιουργία ενός πιο επιθυμητού μέλλοντος και μια διαδικασία ανάληψης δράσης όταν βρίσκεται αντιμέτωπος με μια δύσκολη πρόκληση.
- Αυτού του είδους η αισιοδοξία είναι πολύ απαραίτητη στην εκπαίδευση" www.ideo.com

<https://www.ideo.com/post/design-thinking-for-educators>

[Luka, Ineta \(2014\). Design Thinking in Pedagogy. Journal of Education Culture and Society, No. 2, 63-74](#)



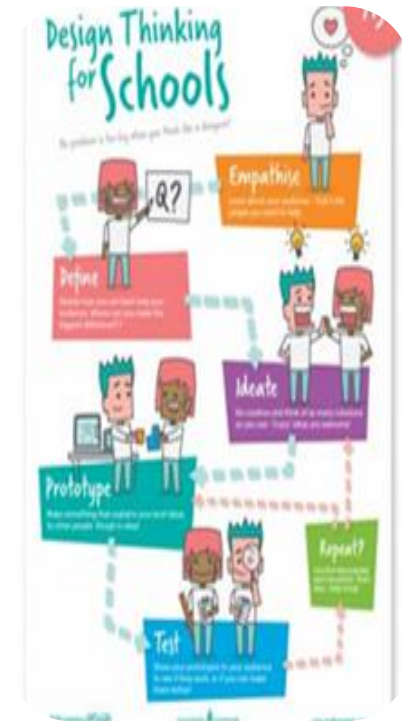
ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ- ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

Η σχεδιαστική σκέψη είναι σημαντική στις μέρες μας για τους μαθητές μας, καθώς πρέπει να τους προετοιμάσουμε για να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις του μέλλοντός τους.

Μαθαίνουν να έχουν εμπιστοσύνη στις ικανότητές τους

Μπορούν να εντοπίζουν και να αναπτύσσουν δημιουργικές λύσεις στα προβλήματα

Κατανοούν τα οφέλη της αισιοδοξίας, της ενσυναίσθησης καθώς και της ενεργού συμμετοχής στην κοινωνία



ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ

- Η σχεδιαστική σκέψη είναι μια χρήσιμη μέθοδος για την καινοτομία καθώς οι μαθητές μαθαίνουν:
 - ✓ Την Συνεργασία και την ομαδικότητα
 - ✓ Πώς να Αντιμετώπιζουν την αβεβαιότητα
 - ✓ Αποκτούν Αυτοπεποίθηση , Ανθεκτικότητα, Διεπιστημονική και διακλαδική ικανότητα
 - ✓ Ανάληψη ρίσκου
 - ✓ Αμφισβήτηση
 - ✓ Επίλυση προβλημάτων



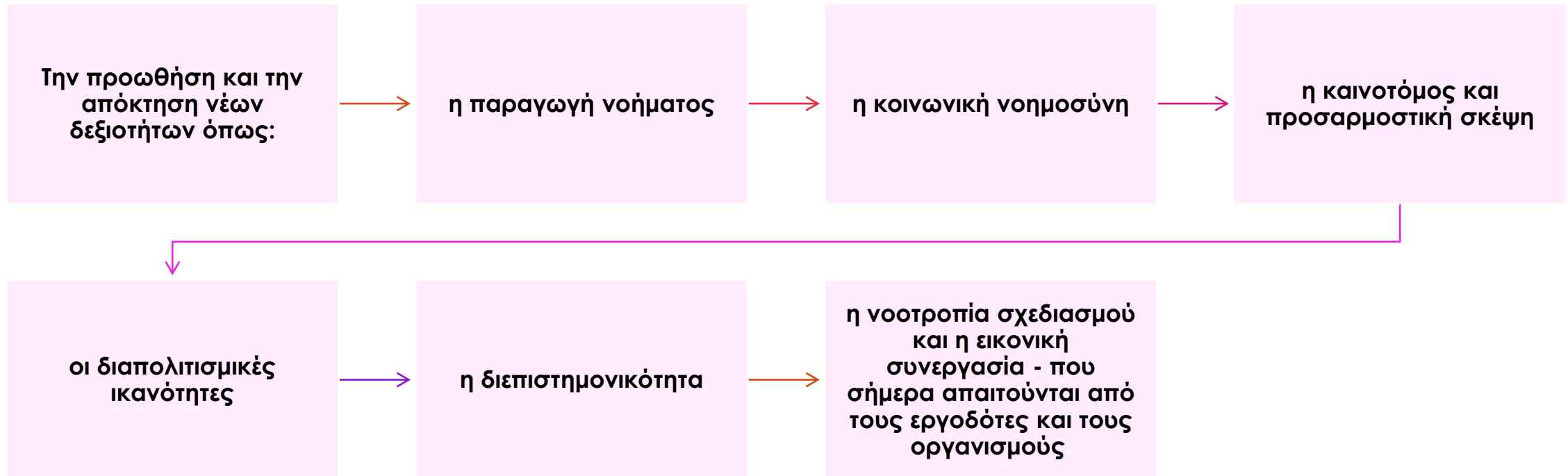
ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ

Η σχεδιαστική σκέψη μπορεί να χρησιμοποιηθεί για:

Ανανέωση των εκπαιδευτικών προσεγγίσεων και μεθοδολογιών.

Επανασχεδιάζμο των μαθησιακών εμπειριών.

ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ



ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ

Η σχεδιαστική σκέψη μας ζητά να:

Να αναπτύξουμε ενσυναίσθηση και να κατανοήσουμε τις ανάγκες των ανθρώπων για τους οποίους σχεδιάζουμε λύσεις.

Να καθορίσουμε τα προβλήματα και τις ευκαιρίες για το σχεδιασμό λύσεων.

Να παράγουμε και να οπτικοποιούμε δημιουργικές ιδέες.

Να αναπτύσσουμε πρωτότυπα.

Να δοκιμάζουμε τις λύσεις και να ζητάμε ανατροφοδότηση.



ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ

Ασάφεια = Για κάθε τι υπάρχει περισσότερες από μια ερμηνείες, εξηγήσεις ή νοήματα.

Η ασάφεια συνδέεται με την κατάσταση ενός ατόμου που αισθάνεται άνετα σε ασαφείς καταστάσεις

Συνεργασία - Ομαδική εργασία σε ορισμένα θέματα μεταξύ των κλάδων σε διεπιστημονικές ομάδες

Εποικοδομητικότητα - Η ικανότητα να είναι κανείς δημιουργικός, να εφευρίσκει μια προσέγγιση βασισμένη στη λύση που αναζητά ένα καλύτερο αποτέλεσμα

Ενσυναίσθηση - Τοποθέτηση του χρήστη στο επίκεντρο, εστίαση στις ανάγκες του άλλου

Ολισμός - Θεωρία ή πεποίθηση ότι το όλον είναι μεγαλύτερο από το άθροισμα των μερών.
[1926]

Επανάληψη – Επανάληπτικότητα διότι η σχεδιαστική σκεψη είναι κυκλική και κάθε κύκλος χτίζει στον προηγούμενο

Να μην βγάζουμε βιαστικά και γρήγορα συμπεράσματα

Δεκτικότητα στις δυνατότητες, τα πράγματα να είναι διαφορετικά

Ενθάρυνση -για την επίτευξη δημιουργικών και καινοτόμων αποτελεσμάτων

Baeck, A & Gremett.P 2012 Design Thinking In
H.Degen & X Yuan (eds) UX Best Practices: How
to Achieve More Impact with User Experience (
pp 229-233) New York: McGraw Hill



ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ- ΒΗΜΑΤΑ

**Ενσυναίσθηση
= Κατανόηση**

**Παρατήρηση-
Ορισμός**

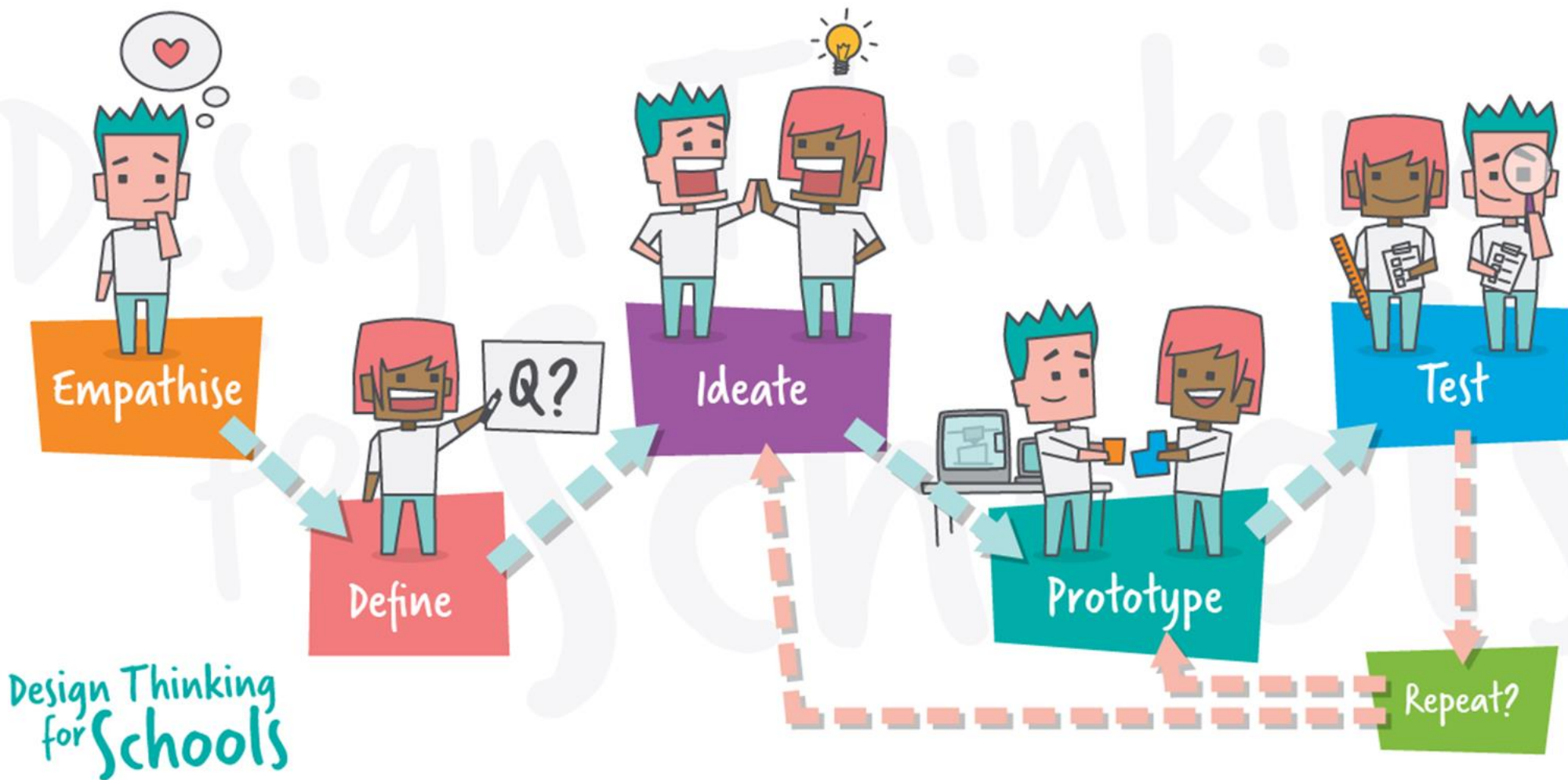
Σύνθεση

Ιδέα

Πρωτότυπο

Δοκιμή

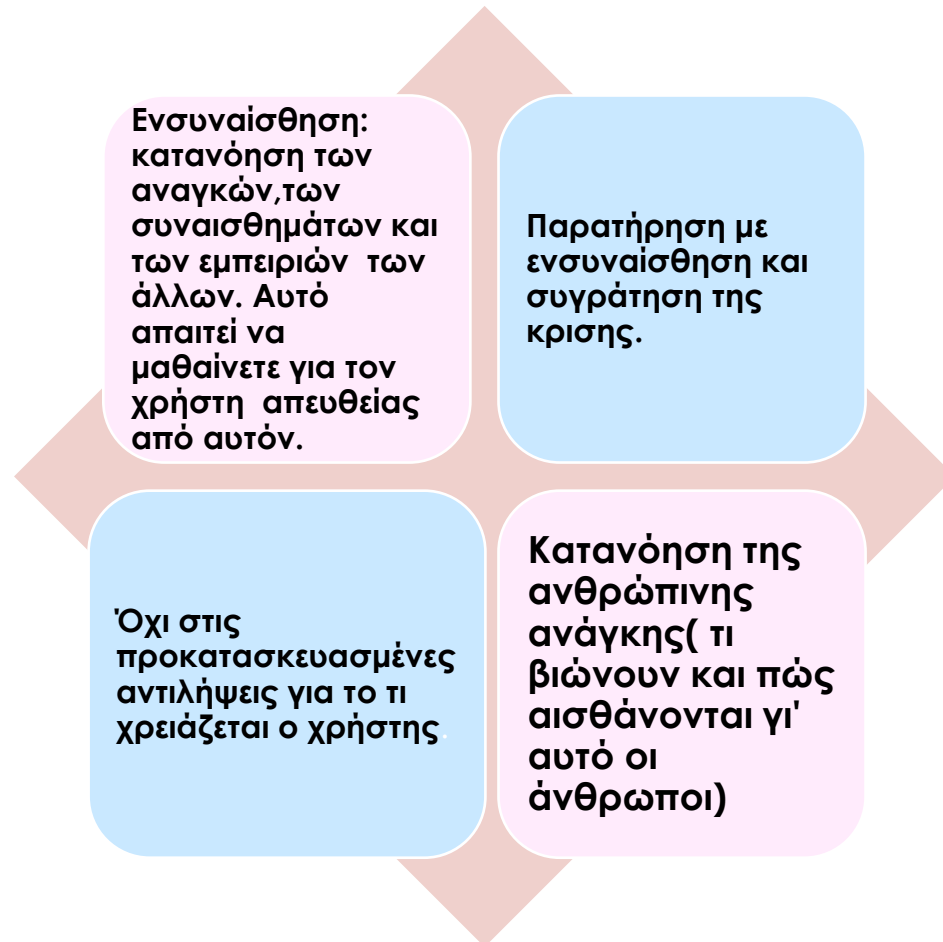




Design Thinking
for Schools

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ-

ΒΗΜΑ 1-ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ



ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ- ΒΗΜΑ 1-ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ

**Ενσυναίσθηση και κατανόηση
σημαίνει να συλλέξουμε όλες
τις απαραίτητες πληροφορίες,
να δούμε τις διαφορετικές
οπτικές γωνίες και να κάνουμε
υποθέσεις.**

**Αυτές οι υποθέσεις αργότερα
θα συζητηθούν και θα
δοκιμαστούν**

Design Thinking in Play: An Action Guide for Educators By Alyssa Gallagher,
Kami Thordarson
<https://www.impactweek.net>



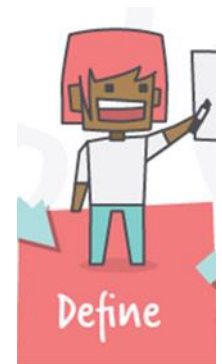
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ-

ΒΗΜΑ 2 -ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

Παρατήρηση/Ορισμός: αναφέρεται στην έρευνα και την κατανόηση της ομάδας-στόχου σας



Σε αυτή τη φάση εστιάζουμε αποσαφήνιση των αναγκών που κατανοήσαμε στο προηγούμενο βήμα του καθορισμού του προβλήματος και δημιουργούμε μια άποψη για τον εντοπισμό της λύσης.



ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ-

ΒΗΜΑ 3-ΣΥΝΘΕΣΗ

Σύνθεση: Τώρα είναι η ώρα να αναλύσετε και να θέσετε προτεραιότητες με όλες τις πληροφορίες που είχατε συλλέξει.

Μόλις συνθέσετε τα ευρήματά σας, το πρόβλημα μπορεί να οριστεί και είστε ένα βήμα πιο κοντά σε μια πραγματική λύση. Θα μετατρέψετε τα αποτελέσματα σε ευκαιρίες

<https://www.impactweek.net>



ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ-

ΒΗΜΑ 4-ΙΔΕΑ

Ιδεα : είναι η ώρα να εργαστείτε με τη δημιουργικότητά σας για να βρείτε απρόβλεπτες λύσεις.



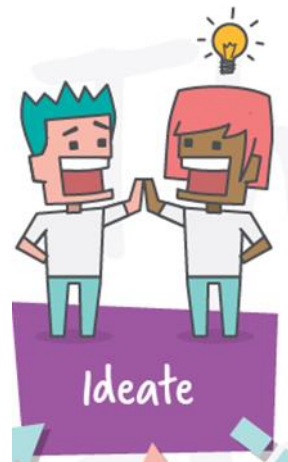
Η εύρεση των ιδεών θα μπορούσε να γίνει μέσα στην ομάδα, όπου η ομάδα σας μελετά ή εργάζεται - κατά προτίμηση σε έναν χώρο που ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία.



Το σημαντικό είναι να δημιουργηθεί μια ευρεία ποικιλία ιδεών και να μην επιτρέπεται η επικριτική σκέψη.

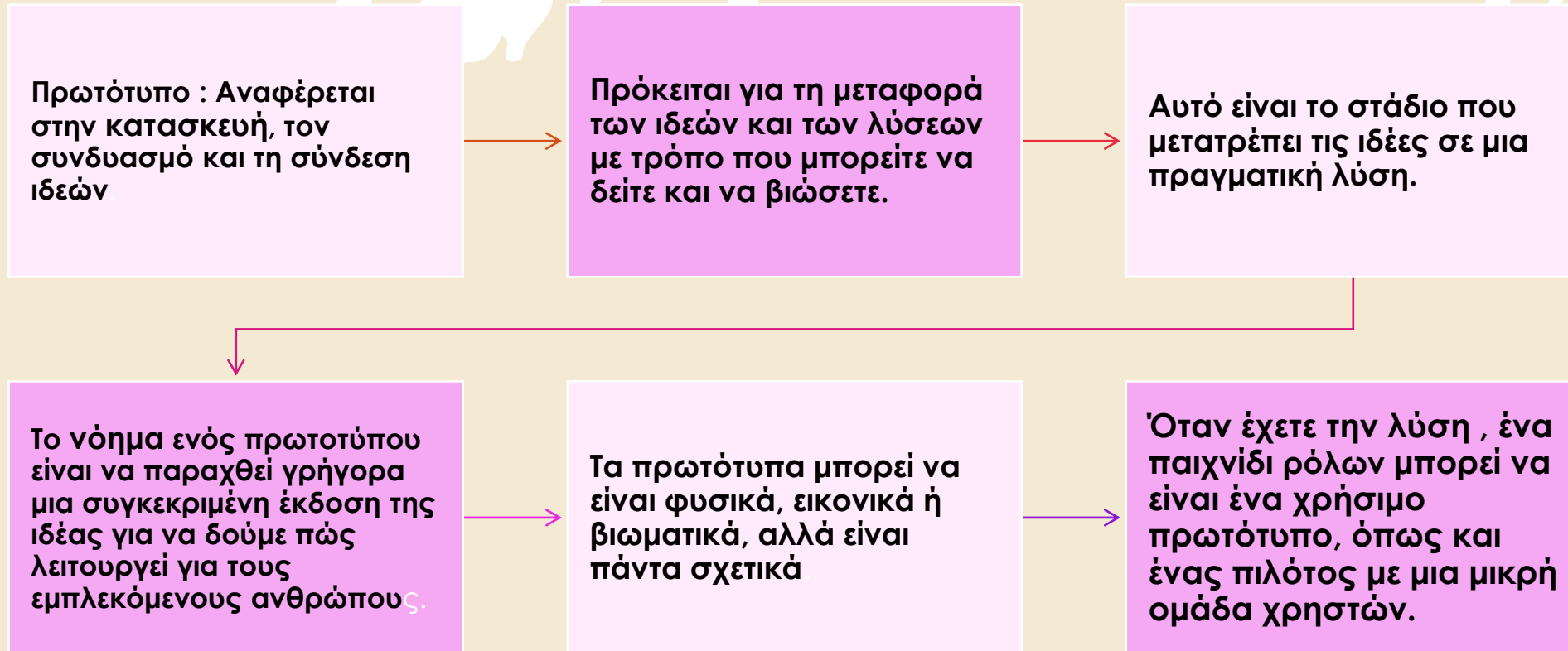


Στο τέλος αυτής της διαδικασίας, ορισμένες από τις ιδέες θα είναι αυτές που μπορείτε να προωθήσετε στη φάση της δημιουργίας πρωτοτύπων.



ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ-

ΒΗΜΑ 5-ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ



ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ-

ΒΗΜΑ 6-ΔΟΚΙΜΗ(ΤΕΣΤ)

Δοκιμή: Σε αυτό το τελικό βήμα πρέπει να δοκιμάσετε το πρωτότυπό σας με τον τελικό χρήστη.



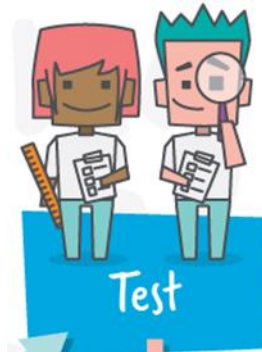
Η ανατροφοδότηση και η παρατήρηση είναι σημαντικά για την προσαρμογή ή την υλοποίηση της λύσης



Αν το πρωτότυπο δεν ανταποκρίνεται στις ανάγκες του τελικού χρήστη, τότε θα πρέπει να επιστρέψετε στο προηγούμενο βήμα.



Όταν συμβαίνει αυτό, απορρίψτε την ιδέα της "αποτυχίας" και υιοθετήστε την άποψη της "αποτυχίας προς τα εμπρός". Αυτό σημαίνει ότι δεν τα παρατάτε, αλλά βλέπετε ευκαιρίες για βελτίωση.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ- ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ(Α)

Χρησιμοποιήστε το παραμύθι για να δώσετε στους μαθητές σας την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν τη σχεδιαστική σκέψη.

Παράδειγμα: Τα τρία γουρουνάκια

Βήματα:

Διαβάστε το παραμύθι στους μαθητές σας.

Ρωτήστε τους για το πρόβλημα που αντιμετώπισαν τα τρία γουρουνάκια
(Κατανόηση)

Κάντε ερωτήσεις όπως "Πώς θα μπορούσαμε να χτίσουμε ένα σπίτι για τα τρία γουρουνάκια που να μπορεί να σταθερό;" "Ποιες είναι οι ανάγκες που έχουν τα τρία γουρουνάκια;"
(Παρατήρηση)

Ζητήστε να σας πουν ποιες πληροφορίες έχουν και πώς μπορούν να τις ιεραρχήσουν
(Σύνθεση).

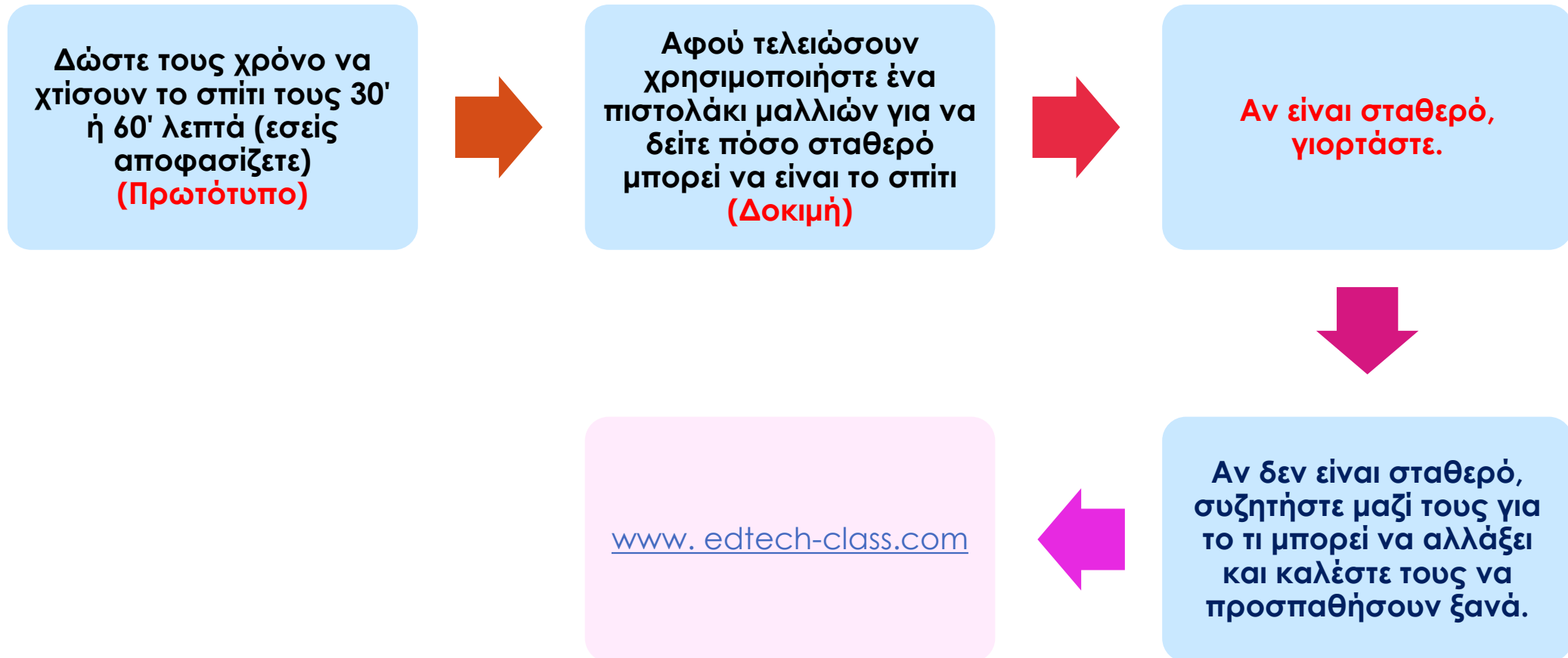
Ζητήστε τις ιδέες τους για το μελλοντικό σπίτι για τα τρία μικρά γουρουνάκια(Ιδέα)

Ζητήστε τους να σκεφτούν χρησιμοποιώντας διαφορετικά υλικά να κατασκευάσουν πρωτότυπα σπίτια για τα τρία γουρουνάκια
Πρωτότυπο)

Εξηγήστε τον όρο πρωτότυπο

Δώστε τους διάφορα υλικά όπως χάρτινα ποτήρια, χαρτόνι, ξυλάκια παγωτού, καθαριστές σωλήνων, ταινία και ψαλίδι.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ- ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ(Β)



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ ΣΕ ΕΝΑ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

- **Θεμα: Μια τάξη χωρίς θρανία**

- Ο στόχος αυτού του έργου ήταν οι μαθητές να έχουν μια τάξη χωρίς θρανία. Η δημιουργία ενός μαθησιακού χώρου μέσω της σχεδιαστικής σκέψης έχει να κάνει με την προώθηση της δράσης των μαθητών από την αρχή, αλλά και με την επανεξέταση της μάθησης στην τάξη.
- Το πρώτο βήμα αναφέρεται στη σκέψη των μαθητών για το τι είδους τάξη θέλουν να έχουν
- Μετά τον καταιγισμό ιδεών, οι μαθητές σχεδίασαν. Τα αρχικά σκίτσα οδήγησαν στη μάθηση με βάση το έργο, όπου οι μαθητές μέτρησαν την τάξη και δημιούργησαν ένα μοντέλο σε κλίμακα.
- Οι μαθητές χρειάστηκαν βοήθεια από το προσωπικό του σχολείου προκειμένου να μετακινήσουν τα έπιπλα, αλλά οι ίδιοι ήταν υπεύθυνοι για την τοποθέτηση των επίπλων.
- Δεν είχαν χρήματα και έβαλαν σε εφαρμογή τη δημιουργικότητά τους ψάχνοντας στο σχολείο για αχρησιμοποίητα έπιπλα, έγραψαν επιστολές ζητώντας δωρεές
- Η αναδιαμόρφωση του χώρου σημαίνει ότι οι μαθητές πρέπει να βρεθούν στο επίκεντρο της μάθησής τους.
- Δίνοντάς τους το προνόμιο να επιλέγουν πού και πώς θα εργαστούν, απαιτεί να αναλάβουν την ευθύνη.
- Η πηγή του παραδείγματος είναι: <https://www.edutopia.org/blog/design-thinking-and-deskless-classroom-tracy-evans>



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ ΣΕ ΕΝΑ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (Α)

- Τα παιδιά κλήθηκαν να επιλύσουν προβλήματα του πραγματικού κόσμου.
- Τα παιδιά στην Αφρική υποφέρουν από καθαρό νερό. Μπορούμε να κάνουμε κάτι γι' αυτό; Ήταν το ερώτημα
- Η δασκάλα τους έδειξε ένα βίντεο με την δυσκολία ευρεσης καθαρου νερού.
- Για να το κατανοήσουν έβαλαν μέσα σε ένα δοχείο με νερο αμμο.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ ΣΕ ΕΝΑ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ(B)

- Τα παιδιά αρχισαν να εκφέρουν διάφορες ιδέες σκεπτόμενοι "Τι θα γινόταν αν το έκανα έτσι, τι θα γινόταν αν το άλλαζα με αυτόν τον τρόπο;".
- Μια ιδέα ήταν η διύλιση με ένα πανι και να δουν τα αποτελέσματα
- Στην συνέχεια δημιούργησαν ένα πρωτότυπο δεν λειτουργήσε
Προχώρησαν με περισσότερα από ένα πανια.
- "Πώς λειτουργήσε το πρωτότυπό μου;". Τι θα λέγαμε για τη διαύγεια; ακόμα και αν το νερό μπορεί να είναι διαυγές, μπορεί να μην είναι ασφαλές για πόση.
- <https://www.edutopia.org/video/design-thinking-problem-solving-framework>

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ ΔΑΣΚΑΛΩΝ ΣΕ ΣΧΟΛΕΙΟ ΤΗΣ ΚΑΛΙΦΟΡΝΙΑΣ(Α)

- Θέμα:Επανασχεδίαση της προσεγγίσης στη διδασκαλία και την μαθηση στο Δημοτικό Σχολείο Ormondale
- ✓ Οι εκπαιδευτικοί καλέστηκαν να φανταστούν τους σημερινούς μαθητές τους στο έτος 2060. Με βάση την κατανόηση των στόχων και των ονείρων των μαθητών.
- ✓ Διάβασαν για τις δεξιότητες του 21 ου αιώνα, συζήτησαν συλλογικά τις δεξιότητες που είναι απαραίτητες για να επιτύχουν οι μαθητές τους στο μέλλον, επισκέφθηκαν εξωτερικούς οργανισμούς που αντιμετωπίζουν ανάλογες προκλήσεις.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ ΔΑΣΚΑΛΩΝ ΣΕ ΣΧΟΛΕΙΟ ΤΗΣ ΚΑΛΙΦΟΡΝΙΑΣ(B)

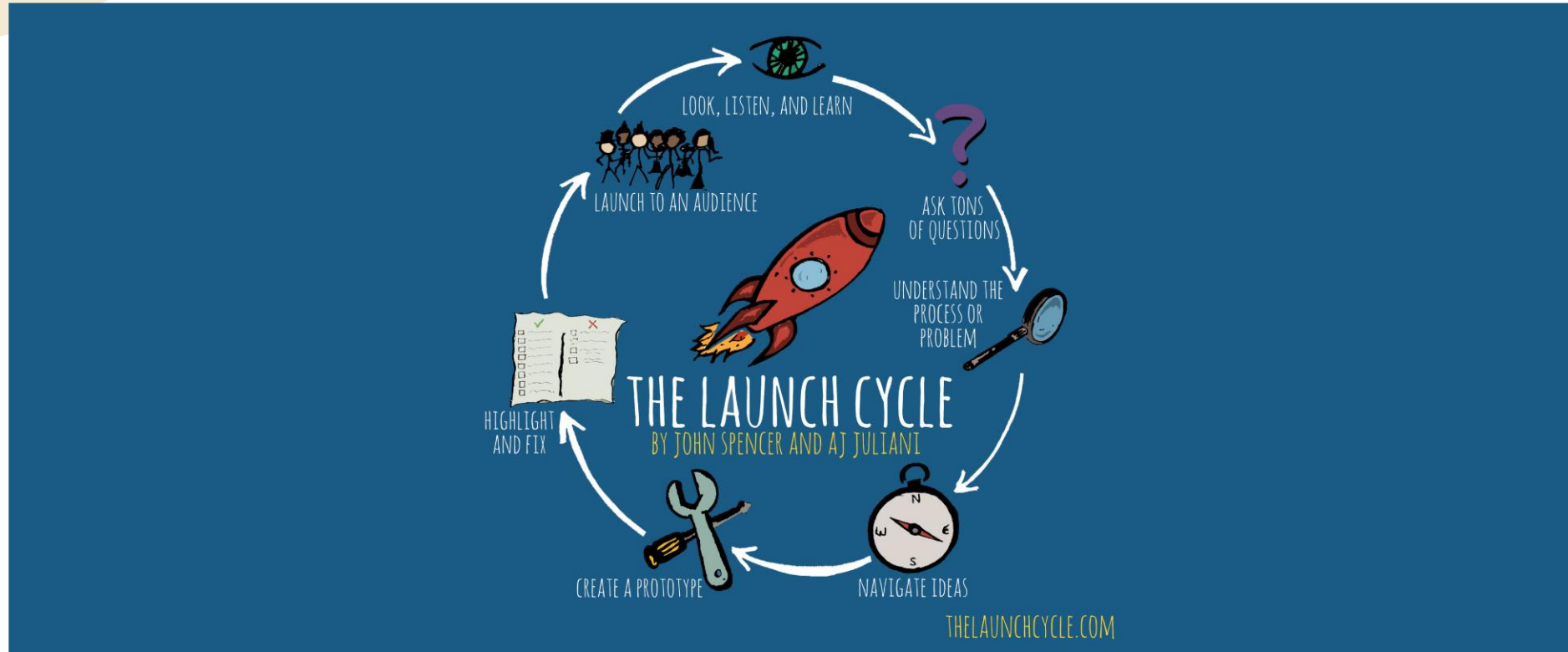
- ✓ Δημιουργήσαν παραγωγικά ερωτήματα, όπως "Πώς θα μπορούσαμε να δώσουμε τη δυνατότητα στους παγκόσμιους συνειδητοποιημένους φοιτητές;" και "Πώς θα μπορούσαμε να παρέχουμε ευκαιρίες για μάθηση με γνώμονα το ενδιαφέροντων μαθητών;"
- ✓ Ο καταιγισμός ιδεών περιελάμβανε εργαλεία και αίθουσα διδασκαλίας , το πρόγραμμα σπουδών και το εκπαιδευτικό σύστημα στο σύνολό του.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ ΔΑΣΚΑΛΩΝ ΣΕ ΣΧΟΛΕΙΟ ΤΗΣ ΚΑΛΙΦΟΡΝΙΑΣ(Γ)

- ✓ Δημιούργησαν το μοντέλο της “**Διερευνητική μάθηση**”. Η προσέγγιση απευθυνόταν στους μαθητές όχι ως δέκτες πληροφοριών αλλά ως διαμορφωτές της γνώσης.
- ✓ Οι εκπαιδευτικοί δημιούργησαν νέες επικοινωνίες με τους γονείς και έλαβαν επιχορήγηση για την ανακαίνιση μιας αίθουσας διδασκαλίας με διαφορετικό μαθησιακό περιβάλλον για τους μαθητές τους.
- ✓ Ανέπτυξαν ένα πλαίσιο για εμπειρίες διερευνητικής μάθησης, δημιούργησαν κοινά πρότυπα μοναδικά για το σχολείο τους, τα οποία έχτισαν πάνω στα πολιτειακά πρότυπα, και δημιούργησαν νέες προσεγγίσεις αξιολογήσης .
- ✓ Δημιούργησαν ένα "Εγχειρίδιο Διερευνητικής Μάθησης" για να βοηθήσουν όλους να έχουν ένα κοινό σημείο αναφοράς και αναγνωρίστηκαν ως "διακεκριμένο σχολείο της Καλιφόρνιας"
- <https://education.uky.edu/nxgla/wp-content/uploads/sites/33/2016/11/Design-Thinking-for-Educators.pdf>



ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ ΜΟΝΤΕΛΟ LAUNCH CYCLE



ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ ΜΟΝΤΕΛΟ LAUNCH CYCLE

- Το πλαίσιο σχεδιαστικής σκέψης LAUNCH Cycle, από τον John Spencer, καθηγητή εκπαίδευσης
- Ο κύκλος Launch Cycle αποτελείται από φάσεις που η καθεμία οδηγεί στην επόμενη φάση στο ακρωνύμιο LAUNCH:
 - **L**ook, Listen, and Learn =Κοιτάξτε, ακούστε και μάθετε.
 - **A**sk Tons of Questions =Κάντε πολλές ερωτήσεις
 - **U**nderstanding the Process or Problem =Κατανοήστε την διαδικασία ή το πρόβλημα
 - **N**avigate ideas =Πλοηγηθείτε στις ιδέες
 - **C**reate a Prototype =Δημιουργήστε ένα πρωτότυπο
 - **H**ighlight and fix =Επισημάνετε και διορθώστε

<https://spencerauthor.com/the-launch-cycle/>



ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ ΜΟΝΤΕΛΟ LAUNCH CYCLE

Κοιτάξτε, ακούστε και μάθετε :Ο στόχος εδώ είναι η συνειδητοποίηση ενός προβλήματος ,η αίσθηση ενσυναίσθησης προς τους παραλήπτες.

Κάντε πολλές ερωτήσεις :Πώς λειτουργεί αυτό; Πώς θα λειτουργήσει αυτό που θα δημιουργήσω; Τι μπορώ να μάθω για τους παραλήπτες;

Κατανόηση της διαδικασίας ή του προβλήματος: Είναι μια αυθεντική ερευνητική εμπειρία.(συνεντεύξεις ερευνητικά άρθρα, παρακολούθηση βίντεο ή ανάλυση δεδομένων)

Πλοήγηση σε ιδέες : Δεν είναι μόνο ο καταιγισμός ιδεών, αλλά και η αναλύση των ιδεων, ο συνδυασμός τους και η πιθανή δημιουργία μιας νέας ιδέας.

Δημιουργία ενός πρωτότυπου: Μπορεί να είναι ένα ψηφιακό έργο, ένα προϊόν που μπορεί να αγγιχτεί ή ένα έργο τέχνης

Επισήμανση και διορθωση :Επισήμανση του τι λειτουργεί και η διόρθωση οσων δεν λειτουργούν

<https://spencerauthor.com/the-launch-cycle/>

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

- Χωρισμένοι σε ομάδες μπορείτε να διαλέξετε μια από τις παρακάτω δραστηριότητες.
- ✓ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1: ΝΕΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
- ✓ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2 : ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΤΥ



ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ – ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

- Είστε ο μελλοντικός Διευθυντής του Σχολείου σας.
- Με τη μέθοδο της Σχεδιαστικής Σκέψης, βρείτε τι καινούργιο θα μπορούσατε να προσφέρετε για να κάνετε το σχολείο σας πιο ελκυστικό στους μελλοντικούς σας μαθητές.(κτίρια, τεχνικές διδασκαλίας, αξιολόγηση)
- Ακολουθήστε τα βήματα της σχεδιαστικής σκέψης και αφήστε τη φαντασία σας να οργιάσει.
- Έχετε 30' λεπτά



ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ –ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

- Είστε υπεύθυνοι καθηγητές για τη διοργάνωση ενός πάρτι στο σχολείο σας.
- Με τη μέθοδο της Σχεδιαστικής Σκέψης, βρείτε τι είδους φαγητό μπορείτε να έχετε.
- Ακολουθήστε τα βήματα της σχεδιαστικής σκέψης και αφήστε τη φαντασία σας να οργιάσει.
- Έχετε 30' λεπτά



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ?



XPHΣIMA LINKS

- <https://education.uky.edu/nxgla/wp-content/uploads/sites/33/2016/11/Design-Thinking-for-Educators.pdf>
- <https://spencerauthor.com/the-launch-cycle/the-launch-cycle-color/>
- <https://www.gettingsmart.com/2017/11/03/real-life-examples-of-design-thinking-in-the-classroom>
- <https://www.youtube.com/watch?v=l7-MVYjZYOE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Q6S0syM0OFc>
- <https://dschool.stanford.edu/resources/getting-started-with-design-thinking>
- <https://www.ideo.com/post/design-thinking-for-educators>
- [Luka, Ineta \(2014\). Design Thinking in Pedagogy. Journal of Education Culture and Society, No. 2, 63-74.](#)





ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ

