

# We4Change: Κορίτσια και νεαρές γυναίκες για την Περιβαλλοντική Αλλαγή

We4Change Changemakers Event Curriculum

Εργαστήριο Σχεδιαστικής Σκέψης



Συγγραφείς:  
Stimmuli for Social Change, Greece  
2022



Αυτό το έγγραφο διατίθεται με άδεια χρήσης μέσω του Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Για να δείτε ένα αντίγραφο αυτής της άδειας, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Δήλωση αποποίησης ευθυνών: Η παρούσα ανάλυση δημοσιεύεται στο πλαίσιο του έργου "**Girls and Women Connecting for Environmental Change**" που χρηματοδοτείται στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus Plus της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό.

## Περιεχόμενα

<b>Σχετικά με την ενότητα</b> .....	4
<b>Στάδιο 1: Ενσυναίσθηση</b> .....	13
<b>Στάδιο 2: Προσδιορισμός αναγκών</b> .....	16
<b>Στάδιο 3: Δημιουργία ιδεών</b> .....	19
<b>Στάδιο 4: Πρωτότυπο</b> .....	21
<b>Στάδιο 5: Δοκιμή</b> .....	25
<b>Πριν από το εργαστήριο:</b> .....	31
<b>Γλωσσάριο</b> .....	32
<b>Βιβλιογραφικές Αναφορές</b> .....	34

## Σχετικά με την ενότητα

Το περιεχόμενο του παρόντος εγγράφου περιλαμβάνει μια εκπαιδευτική ενότητα που αποτελείται τόσο από θεωρητικές όσο και πρακτικές πτυχές, οι οποίες επικεντρώνονται στην εκπαιδευτική προσέγγιση που είναι γνωστή ως Σχεδιαστική Σκέψη. Η ενότητα "Σχεδιαστική Σκέψη" αποτελεί μέρος του προγράμματος σπουδών του WE4Change και ειδικότερα του 2ου εργαστηρίου που θα πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια κάθε μίας από τις 3 εκδηλώσεις του We4Change Changemakers<sup>1</sup> κατά τη διάρκεια του 2022.

**Ομάδες-στόχοι του εργαστηρίου:** κορίτσια και νεαρές γυναίκες από κοινωνικοοικονομικά μειονεκτούντα περιβάλλοντα, ηλικίας 15-25 ετών.

Μαθησιακά αποτελέσματα αυτού του εργαστηρίου: ο γενικός στόχος της ενότητας "Σχεδιαστική Σκέψη" είναι να παράσχει στους εκπαιδευτές, στους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας και στους συμμετέχοντες πολύτιμες γνώσεις και πρακτική καθοδήγηση σχετικά με την εκμάθηση των διαφόρων πτυχών και την πρακτική εφαρμογή της Σχεδιαστικής Σκέψης. Ειδικά όσον αφορά τους συμμετέχοντες, υπάρχουν πολλαπλά οφέλη που θα αποκομίσουν τα κορίτσια και οι νεαρές γυναίκες μέσα από την εμπλοκή τους με τις δραστηριότητες της Σχεδιαστικής Σκέψης (σε κάθε εκδήλωση). Τα οφέλη αυτά περιλαμβάνουν:

- Ακολουθώντας συγκεκριμένα στάδια της διαδικασίας της Σχεδιαστικής Σκέψης, τα κορίτσια και οι νεαρές γυναίκες θα ενισχύσουν τη δημιουργικότητα, την ενσυναίσθηση, το πνεύμα ομαδικής εργασίας, καθώς και τις δεξιότητες ψηφιακής και κριτικής σκέψης μέσω πέντε δραστηριοτήτων. Θα κληθούν να εκπαιδευτούν σε θέματα σχετικά με την κινητικότητα, τη βιώσιμη κατανάλωση και την καθαρή ενέργεια, ανάλογα με την προτίμηση και το ενδιαφέρον τους.
- Θα βελτιώσουν τις ικανότητες τους να δημιουργούν πρωτότυπα ή να διαμορφώνουν νέες ιδέες, στο πλαίσιο μιας συνεργατικής προσέγγισης.
- Θα έχουν την ευκαιρία να προβληματιστούν σχετικά με το πώς οι ιδέες/λύσεις τους επηρεάζουν τη ζωή τους σε μια δημιουργική και παιγνιώδη ατμόσφαιρα.
- Τον συνδυασμό κοινωνικών δεξιοτήτων (π.χ. ενσυναίσθηση) με τον ψηφιακό γραμματισμό για να αντιμετωπίσουν ένα δύσκολο κοινό πρόβλημα της κοινότητας τους, με το συντονισμό των εκπαιδευτών που θα τους διευκολύνουν και θα τους στηρίξουν.

---

<sup>1</sup>**Σημείωση:** Οι εκδηλώσεις We4Change Changemakers είναι εκδηλώσεις τύπου hackathon, οι οποίες φέρνουν σε επαφή κορίτσια και νεαρές γυναίκες ώστε να αποκτήσουν τις απαραίτητες γνώσεις, δεξιότητες και πόρους που απαιτούνται για την ανάπτυξη λύσεων για την αντιμετώπιση των προβλημάτων της κλιματικής αλλαγής.

Τα επόμενα κεφάλαια θα περιλαμβάνουν ένα θεωρητικό μέρος που θα εξετάζει τη σχέση της Κοινωνικής Καινοτομίας με τη μεθοδολογία της Σχεδιαστικής Σκέψης, καθώς και τις ουσιαστικές δεξιότητες που προάγονται από αυτήν. Επιπλέον, θα δοθεί ένας ορισμός για την Σχεδιαστική Σκέψη και μια σύντομη εξέταση των βασικών βημάτων της, τα οποία θα αποτελέσουν τη βάση για τις δραστηριότητες του εργαστηρίου.

Στη συνέχεια, το πιο ουσιαστικό τμήμα της ενότητας αποτελείται από πρακτικές δραστηριότητες. Τέλος, θα παρουσιαστούν στους βοηθούς ορισμένες χρήσιμες συμβουλές καθώς και ένα γλωσσάρι εννοιών, για να τους βοηθήσουν στην εισαγωγή όλων των εκπαιδευτών στον "κόσμο" της μεθοδολογίας, της ορολογίας και των εννοιών της Σχεδιαστικής Σκέψης. Εκτός από τους πόρους και τις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτό το έγγραφο, για τις πρακτικές δραστηριότητες θα διατίθεται ξεχωριστή παρουσίαση PowerPoint για την υποστήριξη των εκπαιδευτών κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Αυτός ο πρόσθετος οδηγός θα τους εξοπλίσει με τα καλύτερα δυνατά μέσα για την αποτελεσματική εφαρμογή της Σχεδιαστικής Σκέψης στις πρακτικές δραστηριότητες που προτείνονται σε κάθε εκδήλωση.

**Προβλεπόμενη χρονική διάρκεια για την υλοποίηση του εργαστηρίου Σχεδιαστικής Σκέψης:** περίπου 2 ώρες και 30 λεπτά, συμπεριλαμβανομένου του μέρους υποδοχής και των πρακτικών δραστηριοτήτων. Το εργαστήριο θα πραγματοποιηθεί την πρώτη ημέρα κάθε εκδήλωσης We4Change Changemakers.

Δεδομένου ότι η ενότητα και το αντίστοιχο εργαστήριο είναι αφιερωμένο στην προσέγγιση της Σχεδιαστικής Σκέψης (μια προσέγγιση με επίκεντρο τον χρήστη για τη δημιουργία καινοτομίας και στάσης αλλαγής στις ομάδες-στόχους κάθε είδους δραστηριότητας επίλυσης προβλημάτων), η οποία μπορεί να εφαρμοστεί σε οποιαδήποτε δραστηριότητα και θεματική, θα λειτουργήσει ως ένα ευέλικτο και ευπροσάρμοστο εργαλείο που θα επιτρέψει και θα διευκολύνει τους εκπαιδευτές, τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας και τους μέντορες να βοηθήσουν τους τελικούς αποδέκτες των εκδηλώσεων (κορίτσια και νεαρές γυναίκες) να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητες τους για την επίτευξη θετικής κοινωνικής αλλαγής στις τοπικές τους κοινότητες, αντιμετωπίζοντας από κοινού τις σύγχρονες προκλήσεις και καλλιεργώντας δεξιότητες του 21ου αιώνα καθ' όλη τη διάρκεια του εργαστηρίου.

## Κοινωνική Καινοτομία, δεξιότητες για αλλαγή και η προσέγγιση της Σχεδιαστικής Σκέψης (θεωρητικό μέρος)

Αναμφίβολα, ο κόσμος μας επηρεάζεται σήμερα από κρίσιμα ζητήματα όπως η κλιματική αλλαγή, η ραγδαία αστικοποίηση, η έλλειψη πόρων ή τα αυξανόμενα ποσοστά ανισότητας στον κόσμο. Οι προκλήσεις αυτές αντιμετωπίζονται σε παγκόσμιο, εθνικό και τοπικό επίπεδο. Οι νέοι άνθρωποι και ιδίως οι νέες γυναίκες, οι οποίες είναι συνήθως πιο ευάλωτες, πρέπει να ενδυναμωθούν με ικανότητες που θα τους επιτρέψουν να εφαρμόσουν καινοτόμες λύσεις στη ζωή τους, καθώς και στις κοινότητες τους, για την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων. Ο ρόλος της **Κοινωνικής Καινοτομίας** μπορεί να διαδραματίσει ουσιαστικό ρόλο για να βοηθήσει τη νέα γενιά και τον γυναικείο πληθυσμό να δημιουργήσουν θετικές αλλαγές και να αναπτύξουν βιώσιμες λύσεις για τις κοινότητες τους.

Τις τελευταίες δεκαετίες η έννοια της Κοινωνικής Καινοτομίας έχει αποκτήσει ιδιαίτερη σημασία και έχει αναγνωριστεί για τον διεπιστημονικό της χαρακτήρα. Υπάρχουν πολλαπλοί ορισμοί για την Κοινωνική Καινοτομία που έχουν αναπτυχθεί έως τώρα. Σύμφωνα με το Κέντρο για την Κοινωνική Καινοτομία στο Stanford Graduate School of Business, η Κοινωνική Καινοτομία περιγράφεται ως "μια νέα λύση σε ένα κοινωνικό πρόβλημα που είναι πιο αποτελεσματική, αποδοτική, βιώσιμη ή δίκαιη από τις υπάρχουσες λύσεις και για την οποία η αξία που δημιουργείται αποδίδεται κυρίως στην κοινωνία ως σύνολο και όχι σε ιδιώτες".<sup>2</sup> Ένας άλλος ορισμός της Κοινωνικής Καινοτομίας, που δόθηκε από τον Mulgan (2007), περιγράφει την έννοια ως ένα μείγμα "καινοτόμων δραστηριοτήτων και υπηρεσιών που παρακινούνται από το στόχο της ικανοποίησης μιας κοινωνικής ανάγκης και που αναπτύσσονται και διανέμονται κυρίως μέσω οργανισμών των οποίων οι πρωταρχικοί σκοποί είναι κοινωνικοί".<sup>3</sup>

Η Κοινωνική Καινοτομία μπορεί να λάβει πολλές μορφές: Μπορεί να είναι ένα προϊόν, μια παραγωγική διαδικασία ή ακόμη και μια αρχή, μια ιδέα, μια νομοθεσία, ένα κοινωνικό κίνημα, μια παρέμβαση ή ένας συνδυασμός τους. Συμβάλλει σε ένα σύνολο συλλογικών ικανοτήτων που είναι σημαντικές για:

- τον εντοπισμό ευκαιριών για τη δημιουργία κοινωνικής και συλλογικής αξίας (όπως η ενσυναίσθηση, η υπευθυνότητα και η κριτική σκέψη),

---

<sup>2</sup> Phills J. A., Deiglmeier K., Dale T., and Miller D. T. (2008). Rediscovering Social Innovation. Stanford Social Innovation Review. Retrieved from: [https://ssir.org/articles/entry/rediscovering\\_social\\_innovation](https://ssir.org/articles/entry/rediscovering_social_innovation)

<sup>3</sup> Mulgan, G. (2007). Social Innovation: What it is, why it matters and how it can be accelerated. Oxford, UK: Said Business School. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/publication/277873357\\_Social\\_Innovation\\_What\\_It\\_Is\\_Why\\_It\\_Matters\\_and\\_How\\_It\\_Can\\_Be\\_Accelerated](https://www.researchgate.net/publication/277873357_Social_Innovation_What_It_Is_Why_It_Matters_and_How_It_Can_Be_Accelerated)

- τη δημιουργία ομαδικού πνεύματος και την ανάπτυξη σημαντικών σχέσεων (όπως η ομαδική και δημιουργική επίλυση προβλημάτων, ο εναγκαλισμός της διαφορετικότητας),
- την ανάληψη δράσης και την επίτευξη συλλογικών αποτελεσμάτων προς όφελος της κοινωνίας (όπως ο συνεργατικός σχεδιασμός και η δημοκρατική λήψη αποφάσεων, η συλλογική αποτελεσματικότητα).<sup>4</sup>

Όσον αφορά την Κοινωνική Καινοτομία, έχει εμφανιστεί ένας άλλος γνωστός ορισμός, ο οποίος αφορά την Εκπαίδευση Κοινωνικής Καινοτομίας. Ωστόσο, αυτή η έννοια βρίσκεται ακόμα στην αρχική της φάση. Η Εκπαίδευση Κοινωνικής Καινοτομίας ορίζεται ως **"μια συνεργατική και συλλογική μαθησιακή διαδικασία για την ενδυνάμωση και την κοινωνικοπολιτική ενεργοποίηση των μαθητών ώστε να προωθήσουν την κοινωνική αλλαγή ανεξάρτητα από την επαγγελματική τους πορεία"**. Η Εκπαίδευση Κοινωνικής Καινοτομίας αναπτύσσει τις ικανότητες των μαθητών να εντοπίζουν ευκαιρίες για τη δημιουργία κοινωνικής αξίας, καθώς και να διαμορφώνουν συνεργασίες και να οικοδομούν κοινωνικές σχέσεις για μια πιο δημοκρατική και βιώσιμη κοινωνία.

Οι κύριες αρχές σχεδιασμού της Εκπαίδευσης Κοινωνικής Καινοτομίας είναι: i) θέτει τον μαθητή στο επίκεντρο, ii) η συν-δημιουργία και ii) η μετασχηματιστική κοινωνική δράση. Όλα αυτά τα στοιχεία συνδέονται στενά με την ενδυνάμωση και την κοινωνικοπολιτική ενεργοποίηση των μαθητών που υποτίθεται ότι οδηγούν στην καλλιέργεια ικανοτήτων κοινωνικής καινοτομίας. Όσον αφορά την έννοια της συν-δημιουργίας, συνδέεται στενά με τη δέσμευση, την εμπλοκή και τη συμμετοχή των μαθητών, καθώς υποδηλώνει μια διαδικασία όπου οι μαθητές γίνονται **συν-δημιουργοί της μαθησιακής τους εμπειρίας** σε μια νέα βάση συλλογικής επίλυσης προβλημάτων για την αντιμετώπιση ζητημάτων που τους αφορούν.<sup>5</sup> Πρόκειται για μια διαδικασία διαγενεακής αλληλεπίδρασης, ισότιμης συμμετοχής, αμοιβαίας λήψης αποφάσεων και συνεργατικής επίλυσης προβλημάτων προς έναν κοινό στόχο<sup>6</sup>, ενδυναμώνοντας ταυτόχρονα τους μαθητές και τους νέους, κάνοντας τη φωνή τους να ακούγεται και να εκτιμάται.

---

<sup>4</sup> Kalemaki, I. et. al. (2019). Towards a learning framework for social innovation education, 2019 EMES Selected Conference Papers. Retrieved from:

[https://www.researchgate.net/publication/337415281\\_Towards\\_a\\_learning\\_framework\\_for\\_social\\_innovation\\_education\\_2019\\_EMES\\_Selected\\_Conference\\_Papers](https://www.researchgate.net/publication/337415281_Towards_a_learning_framework_for_social_innovation_education_2019_EMES_Selected_Conference_Papers)

<sup>5</sup> Hart, R. (2008). Stepping Back from "The Ladder": Reflections on a Model of Participatory Work with Children. In A. Reid, B. Jensen, J. Nikel, & V. Simovska, Participation and Learning. Perspectives on Education and the Environment, Health and Sustainability (pp. 19-31). New York: Springer.

<sup>6</sup> Jones, K. R., & Perkins, D. F. (2005). Determining the quality of youth-adult relationships within community-based youth programs. Journal of Extension, 43(5), 1-10.

Η **Σχεδιαστική Σκέψη** είναι μια ευρέως χρησιμοποιούμενη έννοια που σχετίζεται με τη συνδημιουργία και την κοινωνική καινοτομία. Είναι μια μέθοδος κατάλληλη για την ανάπτυξη λύσεων κοινωνικής καινοτομίας μέσω της συνεργασίας. Αν και αρχικά χρησιμοποιήθηκε στον επιχειρηματικό τομέα για την ενίσχυση της καινοτομίας και της ανταγωνιστικότητας, η ανθρωποκεντρική προσέγγιση της οδήγησε στην εφαρμογή της στον τομέα της Κοινωνικής Καινοτομίας. Η ουσία της Σχεδιαστικής Σκέψης έγκειται στην κατανόηση των ανθρώπινων αναγκών και κινήτρων και περιλαμβάνει μια συνεργατική, πειραματική και επαναληπτική προσέγγιση που απαιτεί ομαδική εργασία. Επιπλέον, η ίδια η διαδικασία είναι βαθιά ανθρωποκεντρική.

Η Σχεδιαστική Σκέψη αφορά την κατανόηση των ανθρώπινων αναγκών και κινήτρων. Είναι μια συνεργατική, πειραματική και επαναληπτική προσέγγιση που απαιτεί ομαδική εργασία και προβληματισμό. Δεν εστιάζει μόνο σε λύσεις που έχουν επίκεντρο τον άνθρωπο, αλλά και η ίδια η διαδικασία είναι βαθιά ανθρώπινη. Υπάρχουν διάφορες ερμηνείες που δίνονται από διάφορους θεωρητικούς και ερευνητές σχετικά με τον ορισμό της Σχεδιαστικής Σκέψης. Σύμφωνα με τους Plattner κ.ά. (2011), η Σχεδιαστική Σκέψη είναι **"μια ανθρωποκεντρική μεθοδολογία που συνδυάζει ή εμπλέκει διάφορους ακαδημαϊκούς κλάδους, όπως η μηχανική, οι κοινωνικές επιστήμες και οι επιχειρήσεις, προκειμένου να παραχθούν καινοτόμα προϊόντα, υπηρεσίες, διαδικασίες και λύσεις"**.<sup>7</sup> Ένας άλλος ορισμός περιγράφει τη Σκέψη Σχεδιασμού ως "μη γραμμική, επαναληπτική διαδικασία που χρησιμοποιούν οι ομάδες για να κατανοήσουν τους χρήστες, να αμφισβητήσουν τις υποθέσεις, να επαναπροσδιορίσουν τα προβλήματα και να δημιουργήσουν καινοτόμες λύσεις για να τις πρωτοτυποποιήσουν και να τις δοκιμάσουν".<sup>8</sup>

#### **Πλεονεκτήματα ενός εργαστηρίου Σχεδιαστικής Σκέψης<sup>9</sup>:**

- Η Σχεδιαστική Σκέψη μπορεί να εφαρμοστεί σε όλους τους τομείς και τα πεδία, επομένως ένα εργαστήριο Σχεδιαστικής Σκέψης μπορεί να είναι χρήσιμο για όλους.
- Η Σχεδιαστική Σκέψη διδάσκει στους ανθρώπους **πώς να επιλύουν προβλήματα:**

<sup>7</sup> Plattner et al. (2011). Design Thinking; Understand – Improve – Apply. Heidelberg: Springer-Verlag Berlin Heidelberg. doi:10.1007/978-3-642-13757-0. Available at: <https://www.springer.com/gp/book/9783642137563>

<sup>8</sup> International Design Foundation. (2021). Design Thinking. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

<sup>9</sup> Stevens, E. (2021). How To Run an Awesome Design Thinking Workshop. Retrieved from: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-workshop/>



- Η Σχεδιαστική Σκέψη διδάσκει στους ανθρώπους πώς να επιλύουν προβλήματα:

*"Η επίλυση προβλημάτων είναι μια βασική δεξιότητα που όλοι πρέπει να κατέχουν. Ένα εργαστήριο Σχεδιαστικής Σκέψης διδάσκει σε πράξη την επίλυση προβλημάτων δίνοντας στους συμμετέχοντες ένα εργαλείο που μπορεί να εφαρμοστεί σχεδόν σε κάθε πρόκληση και σε κάθε εξεταζόμενο τομέα".*

- Ενισχύει **την καινοτομία και την ομαδική εργασία**: Η ίδια η ουσία της Σχεδιαστικής Σκέψης έγκειται στο συνεργατικό όραμα και στη δημιουργική σκέψη.

### Ποια είναι τα χαρακτηριστικά ενός στοχαστή σχεδιασμού;

Σύμφωνα με τους Brown και Wyatt (2010)<sup>10</sup>, το άτομο που ενεργεί ως στοχαστής σχεδιασμού χαρακτηρίζεται από:

- **Ενσυναίσθηση**: Χρησιμοποιούν τις γνώσεις τους για να προσφέρουν λύσεις έχοντας ως γνώμονα τον άνθρωπο.
- **Ολοκληρωτική σκέψη**: Διαθέτουν ισχυρές αναλυτικές ικανότητες και εξετάζουν όλες τις πτυχές μιας κατάστασης και κάθε σενάριο πιθανών αποτελεσμάτων.
- **Αισιοδοξία**: Δεν αισθάνονται απογοητευμένοι ακόμη και αν μπορεί να αντιμετωπίσουν προκλήσεις και αποτυχίες.
- **Πειραματισμός**: Κάνουν πάντα ερωτήσεις και εξερευνούν τους περιορισμούς με δημιουργικότητα.
- **Συνεργασία**: Άλλο ένα σημαντικό χαρακτηριστικό ενός στοχαστή σχεδιασμού, ο οποίος θεωρείται ότι έχει την ικανότητα και τη διάθεση για συνεργασία σε διάφορους κλάδους.

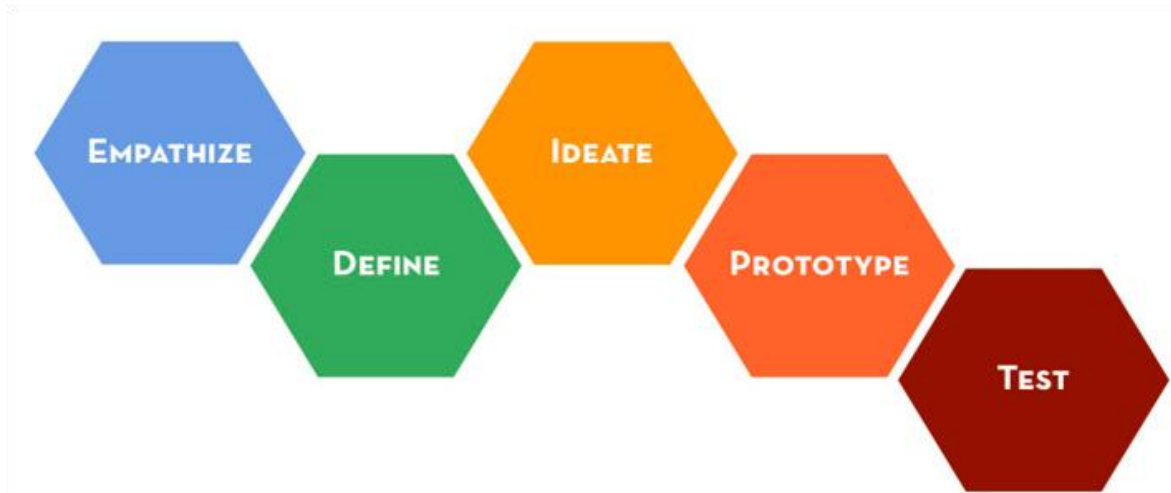
Το εργαστήριο Σχεδιαστικής Σκέψης των εκδηλώσεων WE4Change Changemakers θα βασιστεί στη μεθοδολογία που έχει αναπτυχθεί από το τμήμα Σχεδιασμού του Πανεπιστημίου του Στάνφορντ<sup>11</sup>, το οποίο προτείνει πέντε στάδια για την εφαρμογή μιας διαδικασίας Σχεδιαστικής Σκέψης: **Ενσυναίσθηση, Προσδιορισμός αναγκών, Ιδεοληψία, Πρωτότυπο και Δοκιμή**. Τα στάδια αυτά εμφανίζονται στην ακόλουθη εικόνα:

<sup>10</sup> Brown, T.& Wyatt., J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. Stanford Social Innovation Review. Retrieved from:

[https://myweb.uiowa.edu/dlgould/plugin/documents/Design\\_Thinking\\_for\\_Social\\_Innovation.pdf](https://myweb.uiowa.edu/dlgould/plugin/documents/Design_Thinking_for_Social_Innovation.pdf)

<sup>11</sup> d.school. (2010). An Introduction to Design Thinking: PROCESS GUIDE. Retrieved from:

<https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>



Τα πέντε στάδια της Σχεδιαστικής Σκέψης που εμφανίζονται στην παραπάνω εικόνα μπορούν να εξηγηθούν περαιτέρω, ως εξής:

- **Ενσυναίσθηση:** Η ενσυναίσθηση είναι ο ακρογωνιαίος λίθος των μεθόδων Σχεδιαστικής Σκέψης. Εμπνευσμένα από τις παραδοσιακές ποιοτικές εθνογραφικές μεθόδους, το στάδιο της ενσυναίσθησης περιλαμβάνει συνήθως συνεντεύξεις, παρατηρήσεις καθώς και εμβάθυνση στο πεδίο και το κοινωνικό περιβάλλον που εξετάζεται. Στόχος της ενσυναίσθησης είναι να εντοπιστούν οι ατομικές ανάγκες που συνδέονται με κάθε πρόκληση και να αποκαλυφθούν ιδέες που θα καθοδηγήσουν τη διαδικασία σχεδιασμού. Μετά τις αρχικές συνεντεύξεις και παρατηρήσεις, η ομάδα έργου επιλέγει σκόπιμα μια συγκεκριμένη ομάδα-στόχο χρηστών για να τη διερευνήσει σε μεγαλύτερο βάθος. Το στάδιο της ενσυναίσθησης είναι το στάδιο στο οποίο τα κορίτσια και οι νεαρές γυναίκες των εκδηλώσεων Changemakers θα πραγματοποιήσουν πρώτα για να κατανοήσουν τους ανθρώπους, στο πλαίσιο της σχεδιαστικής τους πρόκλησης. Είναι η προσπάθεια τους να κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο ο εξεταζόμενος χρήστης τους κάνει πράγματα και γιατί, τις ανεκπλήρωτες φυσικές και συναισθηματικές ανάγκες τους, τον τρόπο με τον οποίο σκέφτονται, ερμηνεύουν και κατανοούν τον κόσμο τους, τι έχει νόημα για αυτές και ποιες είναι οι προκλήσεις που αντιμετωπίζουν στο πλαίσιο του εξεταζόμενου θέματος.
- **Προσδιορισμός αναγκών:** Το στάδιο αυτό ακολουθεί την ενσυναίσθηση και επικεντρώνεται στη **σύνθεση των ευρημάτων για τον προσδιορισμό και τη διατύπωση μιας προσέγγισης της πρόκλησης**. Αυτή η σύνθεση είναι μια ευκαιρία για τις ομάδες να ρίξουν φως σε μια πολύπλοκη πρόκληση. Αφού αποκτήσουν ενσυναίσθηση για το άτομο, για το οποίο σχεδιάζουν, αυτό το

στάδιο αφορά την κατανόηση των εκτεταμένων πληροφοριών που έχουν συγκεντρώσει. Με άλλα λόγια, ο στόχος αυτού του σταδίου είναι η **δημιουργία μιας ουσιαστικής και εφαρμόσιμης δήλωσης του προβλήματος** – δηλαδή η **άποψη**. Η άποψη των κοριτσιών και των νεαρών γυναικών είναι η σαφής έκφραση του προβλήματος που θα αγωνιστούν να αντιμετωπίσουν. Ουσιαστικά, αυτό το στάδιο μπορεί να γίνει κατανοητό ως η σύνθεση της εργασίας ενσυναίσθησης των συμμετεχόντων, καθώς επίσης και ως μια προσπάθεια να συνθέσουν τα διάσπαρτα ευρήματά τους σε ισχυρές ιδέες.

- **Ιδεοληψία:** Το στάδιο "Ιδεοληψία" είναι ο τρόπος της διαδικασίας σχεδιασμού με τον οποίο οι συμμετέχοντες επικεντρώνονται στην παραγωγή ιδεών. Μιλώντας νοητικά, αντιπροσωπεύει μια διαδικασία "ευρύτητας" όσον αφορά τη δημιουργία εννοιών και αποτελεσμάτων. Η ιδεοληψία είναι απαραίτητη τόσο για την παροχή έμπνευσης και πρώτων υλών για την κατασκευή πρωτοτύπων όσο και για την ανακάλυψη καινοτόμων λύσεων που θα αξιοποιηθούν από τον χρήστη του σχεδιαστικού στοχαστή. Αυτό το στάδιο είναι η μετάβαση από τον εντοπισμό των προβλημάτων στη δημιουργία λύσεων για τους χρήστες του στοχαστή σχεδιασμού. Η ιδεοληψία είναι η ευκαιρία των κοριτσιών και των νεαρών γυναικών να συνδυάσουν την κατανόηση που έχουν για το πρόβλημα και τους ανθρώπους για τους οποίους σχεδιάζουν με τη φαντασία τους για να δημιουργήσουν ιδέες λύσεων. Στην αρχή ενός σχεδίου σχεδιασμού, η ιδεοληψία έχει να κάνει με την προώθηση του ευρύτερου δυνατού φάσματος ιδεών από το οποίο μπορούν να επιλέξουν, και όχι απλά με την εύρεση μιας και μόνο, "καλύτερης" λύσης. Ο προσδιορισμός της καλύτερης λύσης ανακαλύπτεται συνήθως αργότερα, μέσω δοκιμών και ανατροφοδότησης από τους χρήστες.
- **Πρωτότυπο:** Το στάδιο "Πρωτότυπο" είναι η επαναληπτική παραγωγή αντικειμένων που προορίζονται να απαντήσουν σε ερωτήματα που φέρνουν τους συμμετέχοντες πιο κοντά στην τελική τους λύση. Κατά τη διάρκεια των πρώτων σταδίων, οι συμμετέχοντες που χρησιμοποιούν τη διαδικασία της Σχεδιαστικής Σκέψης θα πρέπει να δημιουργούν πρωτότυπα χαμηλής ανάλυσης, τα οποία είναι **γρήγορα** και **φτηνά** στην κατασκευή τους, αλλά μπορούν να αποσπάσουν χρήσιμα σχόλια από τους χρήστες και τους συναδέλφους τους. Σε μεταγενέστερα στάδια, τόσο το πρωτότυπο τους όσο και η εξεταζόμενη θεματική περιοχή τους μπορούν να βελτιωθούν περισσότερο. Ένα πρωτότυπο μπορεί να είναι **οτιδήποτε** με το οποίο μπορεί να αλληλεπιδράσει ένας χρήστης - είτε πρόκειται για έναν τοίχο από post-it

σημειώσεις, είτε για ένα gadget που έχετε συναρμολογήσει, είτε για μια δραστηριότητα παιχνιδιού ρόλων, είτε ακόμη και για ένα storyboard.

- **Δοκιμή:** Το στάδιο αυτό αποτελεί η φάση στην οποία οι συμμετέχοντες ζητούν ανατροφοδότηση σχετικά με τα πρωτότυπα που έχουν δημιουργήσει από τους χρήστες τους. Το να ζητούν ανατροφοδότηση δίνει στους συμμετέχοντες μια ακόμη ευκαιρία να αποκτήσουν ενσυναίσθηση για τους ανθρώπους για τους οποίους σχεδιάζουν. Η δοκιμή παρουσιάζει μια πρόσθετη ευκαιρία να κατανοήσουμε την οπτική γωνία του χρήστη μας. Ωστόσο, σε αντίθεση με την αρχική "λειτουργία ενσυναίσθησης", ο συμμετέχων έχει πιθανώς δημιουργήσει περισσότερη κατανόηση γύρω από το πρόβλημα και μπορεί να έχει δημιουργήσει πρωτότυπα για δοκιμή. Τα πιο σημαντικά κριτήρια για αυτό το στάδιο είναι τα εξής:
  - **Να βελτιώσει τα πρωτότυπα και τις λύσεις:** Η δοκιμή αφορά τις επόμενες επαναλήψεις των πρωτοτύπων. Ορισμένες φορές αυτό σημαίνει επιστροφή στη φάση της σχεδίασης.
  - **Για να μάθετε περισσότερα για τον χρήστη:** Η δοκιμή είναι μια άλλη ευκαιρία για την ανάπτυξη ενσυναίσθησης μέσω της παρατήρησης και της εμπλοκής – καθώς συχνά αποδίδει απροσδόκητες γνώσεις.
  - **Για να βελτιώσετε την άποψη σας:** Μερικές φορές η δοκιμή αποδεικνύει ότι οι συμμετέχοντες όχι μόνο δεν βρήκαν τη σωστή λύση, αλλά απέτυχαν επίσης να πλαισιώσουν σωστά το πρόβλημα.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Plattner, H. (2010). An introduction to design thinking: PROCESS GUIDE. Institute of Design at Stanford. Retrieved from: <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

## Εργαστήριο Σχεδιαστικής Σκέψης: Δραστηριότητες (πρακτικό μέρος)

Οι προτεινόμενες δραστηριότητες αναλύονται στα πέντε φάσεις: Ενσυναίσθηση, Προσδιορισμός αναγκών, Δημιουργία- Παραγωγή Ιδεών, Πρωτότυπο και Δοκιμή. Παρόλο που οι φάσεις δεν είναι απαραίτητα με τη σειρά και ενθαρρύνεται τουλάχιστον ένας ορισμένος βαθμός επανάληψης, τα στάδια για αυτό το εργαστήριο παρουσιάζονται και αναλύονται με διαδοχικό τρόπο για λόγους απλότητας.

Συνολική διάρκεια των πρακτικών δραστηριοτήτων: 125 λεπτά (25 λεπτά ανά δραστηριότητα/στάδιο Σχεδιαστικής Σκέψης).

### Στάδιο 1: Ενσυναίσθηση

Τίτλος Δραστηριότητας: <b>Κατανόηση του χρήστη και των αναγκών του</b>	
<b>Στόχοι και μαθησιακά αποτελέσματα</b>	<p>Το πρώτο στάδιο του εργαστηρίου Σχεδιαστικής Σκέψης περιλαμβάνει την καθοδήγηση των συμμετεχόντων ώστε να κατανοήσουν σε βάθος τις ανάγκες και τις προσωπικές απόψεις των χρηστών μέσα στο συγκεκριμένο πλαίσιο της σχεδιαστικής τους πρόκλησης. Αναπτύσσοντας ενσυναίσθηση προς τους χρήστες τους, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να κατανοήσουν τις συναισθηματικές και φυσικές απαιτήσεις τους.</p> <p>Είναι σημαντικό να ληφθεί υπόψη ότι οι απαιτήσεις αυτές θα διαφέρουν φυσικά στις τρεις βασικές κατηγορίες της καθαρής ενέργειας, των έξυπνων πόλεων/κινητικότητας και της βιώσιμης κατανάλωσης. Για παράδειγμα, στην περίπτωση της έξυπνης κινητικότητας, οι συμμετέχοντες μπορεί να συνειδητοποιήσουν ότι ο συνδυασμός αυτοκινήτων θα μπορούσε να είναι μια πιο αποτελεσματική λύση στις αγροτικές κοινότητες λόγω των υφιστάμενων κοινοτικών δεσμών και των υψηλών επιπέδων εμπιστοσύνης μεταξύ των χρηστών, ενώ η ίδια λύση μπορεί να μην ισχύει στις αστικές περιοχές. Επομένως, η βαθιά κατανόηση του κόσμου των χρηστών είναι ζωτικής σημασίας για την ανάπτυξη κατάλληλων λύσεων αργότερα. Επιπλέον, οι συμμετέχοντες που μπορούν να κατανοήσουν το πολιτισμικό υπόβαθρο των χρηστών των κοινοτήτων τους θα είναι σε θέση να δημιουργήσουν λύσεις για βιώσιμες διατροφικές συνήθειες που ευθυγραμμίζονται με τις παραδόσεις των κοινοτήτων αυτών. Αυτά είναι ενδεικτικά παραδείγματα που υπογραμμίζουν τη σημασία του να μπαίνουμε στη θέση των χρηστών.</p>

	Μια άλλη φιλοδοξία είναι ότι οι εκπαιδευτές και οι συμμετέχοντες στο εργαστήριο θα αρχίσουν να οικοδομούν μια αίσθηση <b>κοινοτικού ανήκειν</b> και να ξεφύγουν από τη ζώνη άνεσης τους στο τέλος του Σταδίου 1.
<b>Προετοιμασία &amp; υλικά</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Διαχωρισμός των συμμετεχόντων σε μικρές ομάδες.</li> <li>• Διαθέσιμα χαρτιά και στυλό για τη συλλογή ιδεών μέσω καταγισμού ιδεών.</li> <li>• Σύνδεση στο Διαδίκτυο για την πραγματοποίηση έρευνας.</li> </ul>
<b>Προτεινόμενος χρόνος</b>	25 λεπτά
<b>Πρακτικές οδηγίες</b>	<p>Οι συμμετέχοντες θα χωριστούν αρχικά σε μικρές ομάδες των 5 περίπου ατόμων η καθεμία. Στόχος είναι να πραγματοποιηθούν μικρές συνεδρίες καταγισμού ιδεών ή διαλείμματα (μπορεί να προσαρμοστούν και σε περίπτωση ενός εικονικού εργαστηρίου) μεταξύ των συμμετεχόντων, κατά τη διάρκεια των οποίων θα τους ζητηθεί να συζητήσουν μεταξύ τους και να αναλογιστούν τις ανάγκες της κοινότητάς τους.</p> <p>Για την άσκηση της ενσυναίσθησης, συνιστάται η δημιουργία ομάδων με συμμετέχοντες με όσο το δυνατόν πιο διαφορετικά προφίλ, ώστε να μπορέσουν να έρθουν σε επαφή με διαφορετικά πρόσωπα και να κατανοήσουν τις προοπτικές τους. Κατά τη διάρκεια των αρχικών συζητήσεων, οι συμμετέχοντες μπορούν να καταγράψουν στο χαρτί τα χαρακτηριστικά και τις ανάγκες των κοινοτήτων τους που τους διαφοροποιούν.</p> <p>Δεδομένου ότι οι δραστηριότητες έρευνας πεδίου, όπως οι άμεσες συνεντεύξεις ή οι παρατηρήσεις, που αποτελούν το πιο συνηθισμένο στοιχείο του σταδίου της ενσυναίσθησης, δεν μπορούν να πραγματοποιηθούν σε μια συνεδρία εργαστηρίου, <b>οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν πηγές από το διαδίκτυο ως έναν εναλλακτικό τρόπο συλλογής πληροφοριών σχετικά με τις ανάγκες των κοινοτήτων τους.</b> Αυτό θα συνεπαγόταν τη διαλογή και τη συλλογή πληροφοριών από πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης ή τοπικές ιστοσελίδες.</p>



<p>Συμβουλές &amp; προτάσεις</p>	<p>Ως γενική συμβουλή για το στάδιο "Ενσυναίσθηση", οι συμμετέχοντες πρέπει να αισθάνονται άνετα να εκφραστούν. Ορισμένες απαραίτητες συμβουλές για την επίτευξη αυτού του στόχου:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Πρωθήστε την ενεργό συμμετοχή όλων των συμμετεχόντων:</b> Κατά τη διεξαγωγή των συζητήσεων, ο εκπαιδευτής οφείλει να επιβλέπει τη συζήτηση με τρόπο που να επιτρέπει σε κάθε άτομο να συνεισφέρει εξίσου.</li><li>• <b>Κάντε τους συμμετέχοντες να παρακολουθούν και να ακούν προσεκτικά τους συναδέλφους τους:</b> Το να μπαίνουμε στη θέση του άλλου είναι η ουσία της ενσυναίσθησης. Ζητήστε από τα κορίτσια και τις νεαρές γυναίκες να σέβονται τη γνώμη των συνομηλίκων τους στην ομάδα και ενθαρρύνετε τις να συνεχίσουν με ερωτήσεις αν κάτι δεν είναι σαφές.</li><li>• <b>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να αξιοποιήσουν τις διαδικτυακές πηγές για να κατανοήσουν τους χρήστες και τις απόψεις τους:</b> Αυτό μπορεί να γίνει παρατηρώντας σχόλια και προσωπικές δηλώσεις σε διαδικτυακά φόρουμ/πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης ή συλλέγοντας πληροφορίες σε άρθρα στο διαδίκτυο.</li><li>• <b>Συλλέξτε και οπτικοποιήστε όλες τις πληροφορίες:</b> Στο τέλος της συνεδρίας, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να συγκεντρώσουν όλες τις πληροφορίες από τις ενσυναίσθητικές τους δραστηριότητες για να δημιουργήσουν μια ευρύτερη εικόνα σχετικά με τις απόψεις, τις ανάγκες και τις ανησυχίες των κοινοτήτων τους. Αυτό θα βοηθήσει στη δημιουργία συνδέσεων μεταξύ των πληροφοριών που συλλέχθηκαν και θα επιτρέψει τη μετάβαση στο στάδιο 2. Για την οπτικοποίηση των πληροφοριών, οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν είτε χαρτί και μολύβια είτε, στην περίπτωση ενός εικονικού εργαστηρίου, την πλατφόρμα <a href="#">Jamboard</a> ή την πλατφόρμα συνεργατικού πίνακα <a href="#">miro</a>.</li></ul>
----------------------------------	---





## Στάδιο 2: Προσδιορισμός αναγκών

Τίτλος Δραστηριότητας: <b>Ανακαλύψτε συλλογικά το πραγματικό πρόβλημα</b>	
<b>Στόχοι και μαθησιακά αποτελέσματα</b>	<p>Ο στόχος του σταδίου "Προσδιορισμός αναγκών", το οποίο ακολουθεί την ενσυναίσθηση, περιλαμβάνει κατ' αρχήν τη σύνθεση των ευρημάτων προκειμένου να προσδιοριστεί και να διατυπωθεί μια προσέγγιση της πρόκλησης.</p> <p>Το μαθησιακό αποτέλεσμα ήταν να βοηθηθούν τα κορίτσια και οι νεαρές γυναίκες να προχωρήσουν στα επόμενα στάδια:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) να αναπτύξουν μια κατανόηση του τύπου του ατόμου για το οποίο πρόκειται να σχεδιάσουν - του <b>ΧΡΗΣΤΗ</b> τους,</li><li>2) να συνθέσουν και να επιλέξουν ένα περιορισμένο σύνολο <b>ΑΝΑΓΚΩΝ</b> που θεωρούν σημαντικό να εκπληρώσουν,</li><li>3) να εκφράσουν την <b>ΕΠΙΓΝΩΣΗ</b> που ανέπτυξαν μέσω της σύνθεσης των πληροφοριών που συγκέντρωσαν μέσω αυτού του σταδίου.</li></ol> <p>Η άσκηση αυτή μπορεί να εφαρμοστεί σε όλα τα επιλεγμένα θεματικά πεδία. Για παράδειγμα, όταν εξετάζουν συλλογικά τις ανάγκες των ενδιαφερομένων της τοπικής τους κοινότητας σχετικά με τη μετάβαση σε καθαρή ενέργεια ή σχετικά με τη βιώσιμη κατανάλωση, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να συλλέξουν τις διαφορετικές προοπτικές των ενδιαφερομένων, να τις κατανοήσουν, να τις συνθέσουν και να τις συνδυάσουν ώστε να προκύψει μια ενιαία και ολιστική πρόκληση που πρέπει να αντιμετωπιστεί.</p> <p>Η βασική ιδέα για το στάδιο αυτό είναι να διατυπωθεί μια άποψη, συνδυάζοντας τα τρία προαναφερθέντα προτεινόμενα στοιχεία. <b>Ο περιορισμός και η κατανόηση των πληροφοριών που συλλέγονται μέσω της φάσης της ενσυναίσθησης είναι ο βασικός στόχος εδώ.</b></p>
<b>Προετοιμασία &amp; υλικά</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Βρείτε έναν χώρο χωρίς πολύ θόρυβο, ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να συγκεντρωθούν χωρίς εξωτερικές ενοχλήσεις.</li><li>• Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής μπορεί να διατηρήσει τις ίδιες ομάδες (από την προηγούμενη φάση), καθώς θα έχει</li></ul>





	<p>περισσότερο νόημα τα μέλη της ίδιας ομάδας να επεξεργαστούν συλλογικά, να καταγράψουν, να συζητήσουν, να κατατάξουν σε κατηγορίες, να προβληματιστούν και να δώσουν νόημα στα δεδομένα που συγκέντρωσαν στην προηγούμενη φάση.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Χρήσιμο υλικό για αυτό το στάδιο:</b> Χαρτί A4 (για την τήρηση σημειώσεων και τη συλλογή όλων των πληροφοριών που συσσωρεύτηκαν στο στάδιο της ενσυναίσθησης), ένας πίνακας με post-it σημειώσεις, μαρκαδόροι κ.λπ. Στην περίπτωση ενός εικονικού εργαστηρίου, μπορεί να χρησιμοποιηθεί η ίδια εύχρηστη πλατφόρμα, όπως το Jamboard.</li></ul>
<b>Προτεινόμενος χρόνος</b>	25 λεπτά
<b>Πρακτικές οδηγίες</b>	<p>Ένα χρήσιμο εργαλείο για την προώθηση του ορισμού του προβλήματος είναι η "δήλωση της άποψης", η οποία χρησιμεύει για την αναδιαμόρφωση μιας πρόκλησης σε μια δήλωση που μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο δράσης. Με απλά λόγια, περιλαμβάνει τα τρία στοιχεία που εμφανίζονται προηγουμένως: χρήστης, ανάγκες και επίγνωση.</p> <p>Η δραστηριότητα: Οι συμμετέχοντες θα κληθούν να σκεφτούν και να καταγράψουν σε ένα λευκό χαρτί ή σε έναν εικονικό πίνακα τις σκέψεις και τις γνώσεις τους σχετικά με τα ακόλουθα:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) <b>Χρήστης: Για ποιον σχεδιάζετε;</b></li><li>2) <b>Ανάγκη: Τι χρειάζεται αυτός ο χρήστης;</b></li><li>3) <b>Επίγνωση: Τι σας εξέπληξε σχετικά με αυτόν τον χρήστη; Τι παρατηρείτε που κανείς άλλος δεν παρατηρεί;</b></li></ol> <p>Οι συμμετέχοντες θα έχουν στη διάθεση τους περίπου 10 λεπτά για να καταγράψουν και να εκφράσουν τις ιδέες τους. Στη συνέχεια, θα ακολουθήσει ένας άλλος καταγισμός ιδεών διάρκειας 15 λεπτών, όπου οι βασικές ιδέες θα συζητηθούν και θα συγχωνευθούν σε <b>μια ενιαία δήλωση του προβλήματος</b>.</p> <p><b>Σημείωση:</b> Ο εκπαιδευτής μπορεί να βοηθήσει όλους τους συμμετέχοντες και κυρίως τους πιο άπειρους, να αναπτύξουν και να σκεφτούν τις πραγματικές συναισθηματικές ανάγκες των χρηστών τους. Αυτό σημαίνει ότι δεν είναι απαραίτητο από τώρα</p>



	<p>να μεταπηδήσει σε κατάλληλες λύσεις, αλλά κυρίως να συλλάβει την ουσία του προβλήματος.</p>
<p><b>Συμβουλές &amp; προτάσεις</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Δώστε προσοχή στην ατομική έκφραση:</b> Ορισμένοι συμμετέχοντες ενδέχεται να διστάζουν να εκφράσουν τις ιδέες τους κατά τη διάρκεια της ομαδικής συζήτησης. Ενθαρρύνετε τους να καταγράψουν τις ιδέες τους ελεύθερα στο χαρτί και στη συνέχεια να τις συζητήσουν συλλογικά με τους υπόλοιπους.</li><li>● <b>Υπενθυμίστε στους συμμετέχοντες να είναι συγκεκριμένοι:</b> Ενώ οι αφηρημένες ιδέες μπορεί να είναι χρήσιμες, είναι σημαντικό να τονιστεί στους συμμετέχοντες σε αυτό το στάδιο ότι η δήλωση του προβλήματος πρέπει να είναι στοχευμένη (Για παράδειγμα: αντί να συζητάν γενικά για την έξυπνη κινητικότητα, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να καταλήξουν σε ένα συγκεκριμένο πρόβλημα, όπως το γεγονός ότι στην κοινότητα έρευνας οι άνθρωποι χρησιμοποιούν υπερβολικά τα ιδιωτικά τους αυτοκίνητα για μεταφορές, επειδή πιστεύουν ότι αυτό σχετίζεται με την κοινωνική θέση στην κοινωνία).</li></ul>



### Στάδιο 3: Δημιουργία ιδεών

Τίτλος Δραστηριότητας: <b>Παραγωγή Πρωτότυπων και Καινοτόμων Ιδεών!</b>	
<p><b>Στόχοι και μαθησιακά αποτελέσματα</b></p>	<p>Ο στόχος του σταδίου "Ιδεοληψία" είναι να ενθαρρύνει και να υποστηρίξει τα συμμετέχοντα κορίτσια και τις νεαρές γυναίκες να αρχίσουν να σκέφτονται πώς θα λύσουν το πρόβλημα που έχουν ερευνήσει και ορίσει.</p> <p>Κατ' αρχήν, αυτό το στάδιο είναι το σημείο κατά το οποίο τα μέλη της ομάδας αρχίζουν να επικεντρώνονται στη δημιουργία δημιουργικών λύσεων. Ο στόχος εδώ είναι η ποσότητα και η ποικιλομορφία των ιδεών και όχι η εμμονή σε μια θεωρητικά "καλύτερη" λύση.</p> <p><b>Σημαντική υπενθύμιση:</b> Όλα τα στάδια της διαδικασίας της Σχεδιαστικής Σκέψης θα πρέπει να συνδυάζονται με δημιουργικότητα και ομαδική εργασία, οπότε η διερεύνηση επιλογών και η παραγωγή μιας <b>μεγάλης ποικιλίας ιδεών</b> είναι απαραίτητη για να καταλήξουμε σε μια πραγματικά <b>δημιουργική λύση</b>.</p> <p>Ενδεικτικό παράδειγμα από μια θεματική: Όταν οι συμμετέχοντες κάνουν καταιγισμό ιδεών για την εξεύρεση λύσεων σχετικά με πιο φιλικούς προς το περιβάλλον τρόπους κινητικότητας, δεν πρέπει να τίθενται περιορισμοί όσον αφορά τη φαντασία τους. Τόσο το ασυνείδητο όσο και το συνειδητό μυαλό θα πρέπει να ενεργοποιηθούν για να τροφοδοτήσουν τη φαντασία που απαιτείται για την πρόταση λύσεων. Λύσεις που μπορεί να ακούγονται υπερβολικές, όπως η μαζική φύτευση δέντρων σε εγκαταλελειμμένες ταράτσες κτιρίων ή η εγκατάσταση αισθητήρων για αυτόματο φωτισμό στους δρόμους κατά τη διάρκεια της νύχτας για εξοικονόμηση ενέργειας, θα πρέπει να ακούγονται και να αγκαλιάζονται. Η αξιολόγηση αυτών των ιδεών με βάση τη σκοπιμότητα, την καταλληλότητα και τη σχέση κόστους-αποτελεσματικότητας θα ακολουθήσει αργότερα.</p>
<p><b>Προετοιμασία &amp; υλικά</b></p>	<p>Η πρωταρχική απαίτηση είναι ένας <b>μεγάλος</b> πίνακας με άφθονο χώρο για να φιλοξενήσει πλήθος ιδεών. <b>Οι ιδέες μπορούν να σημειωθούν στον πίνακα με στυλό ή να επικολληθούν σε αυτόν με post-it σημειώσεις.</b></p>



	<p>*Σε περίπτωση που το εργαστήριο διεξάγεται εικονικά, μια πλατφόρμα όπως το Jamboard, το Miro ή το Mural μπορεί εύκολα να χρησιμοποιηθεί ως εναλλακτική λύση για τον πίνακα.</p> <p>Καλό είναι οι συμμετέχοντες να παραμένουν στις ίδιες ομάδες, ώστε να εξασφαλίζεται η συνέχεια με τα προηγούμενα στάδια ή εναλλακτικά μπορεί να καθιερωθεί ένα σύστημα εναλλαγής, ώστε να δοθεί σε όλους η ευκαιρία να συνεισφέρουν στην συζήτηση.</p> <p>Για την αξιολόγηση των προτεινόμενων ιδεών, χρειάζεται ένα απλό στυλό για να καταγραφούν στον πίνακα τα αποτελέσματα.</p>
<b>Προτεινόμενος χρόνος</b>	25 λεπτά
<b>Πρακτικές οδηγίες</b>	<p>Στην αρχή, ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να αρχίσουν τον καταιγισμό ιδεών και να προτείνουν όσες περισσότερες δημιουργικές ιδέες μπορούν να σκεφτούν. Η όλη διαδικασία θα διαρκέσει περίπου 10 λεπτά. Αυτή είναι η φάση της δημιουργικότητας, όπου οι συμμετέχοντες πρέπει να αισθάνονται ανεμπόδιστοι και απλώς να εκφράζονται ελεύθερα. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να σημειώσει όλες τις ιδέες στον πίνακα, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να εμπνευστούν ταυτόχρονα από τις ιδέες των συνομηλίκων τους, προσπαθώντας παράλληλα να σκεφτούν μόνοι τους δικές τους προτάσεις.</p> <p>Μετά την ολοκλήρωση του καταιγισμού ιδεών, οι συμμετέχοντες θα αξιολογήσουν κάθε ιδέα σύμφωνα με τα ακόλουθα κριτήρια: (i) <b>η σκοπιμότητα της ιδέας</b>, (ii) <b>η σχέση κόστους-αποτελεσματικότητας της ιδέας</b>, (iii) <b>το πόσο λογική είναι η ιδέα</b> και (iv) <b>η πρωτοτυπία της ιδέας</b>. Αυτό είναι το στάδιο όπου οι ιδέες επανεξετάζονται προσεκτικά και συλλογικά. Για κάθε ιδέα, οι συμμετέχοντες μπορούν να αποδώσουν βαθμούς για κάθε κριτήριο, μέσω μιας διαδικασίας ανοικτής ψηφοφορίας: <b>1 εάν η ιδέα βαθμολογείται πολύ άσχημα για το συγκεκριμένο κριτήριο</b> και <b>5 εάν βαθμολογείται πολύ καλά</b>. Αυτή η μέθοδος θα διευκολύνει τη διαδικασία και θα παράγει σαφή ποσοτικά αποτελέσματα, αναδεικνύοντας ποιες ιδέες θα πρέπει να γίνουν πρωτότυπες λύσεις (15 λεπτά).</p>



<p><b>Συμβουλές &amp; προτάσεις</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Χρησιμοποιήστε ερωτήσεις για να ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες.</b> Μπορείτε να ξεκινήσετε τον καταιγισμό ιδεών με μια ερώτηση, για παράδειγμα μια τυπική ερώτηση θα ήταν η εξής: "Πώς θα μπορούσαμε να...;" Αυτό περιορίζει την εστίαση του καταιγισμού ιδεών. Χρησιμοποιήστε τη δουλειά σας από το στάδιο του καθορισμού για να δημιουργήσετε ερωτήσεις με τίτλο "Πώς θα μπορούσαμε να...;"</li> <li>● <b>Ενθαρρύνετε την ανάπτυξη 'διαφορετικών' ιδεών.</b> Μια ιδέα από ένα κορίτσι ή μια νεαρή γυναίκα μπορεί να φαίνεται "παράξενη", αλλά όταν οι άλλοι συμμετέχοντες αρχίσουν να την αξιολογούν, η ιδέα μπορεί να αναπτυχθεί και να γίνει σπουδαία.</li> <li>● <b>Οπτικοποιήστε τις ιδέες.</b> Εκτός από την καταγραφή της ιδέας σε αυτοκόλλητες σημειώσεις, προσπαθήστε να κάνετε απλά σκίτσα στον πίνακα ή ζητήστε από τους συμμετέχοντες να το κάνουν οι ίδιοι.</li> </ul>
---	--

#### Στάδιο 4: Πρωτότυπο

<b>Τίτλος Δραστηριότητας: Δημιουργία των πρωτοτύπων</b>	
<p><b>Στόχοι και μαθησιακά αποτελέσματα</b></p>	<p>Ο κεντρικός στόχος του σταδίου "Πρωτότυπο" είναι να αρχίσει η δημιουργία προσχεδίων και πρωτοτύπων χαμηλής ανάλυσης των επιλεγμένων λύσεων που έχουν ακουστεί και ψηφιστεί κατά τη διάρκεια του προηγούμενου σταδίου. Με τη συμμετοχή των κοριτσιών και των νεαρών γυναικών σε μια δημιουργική διαδικασία και τη χρήση απλών υλικών για την υλοποίηση των ιδεών τους, οι προτεινόμενες λύσεις γίνονται υλοποιήσιμες. Ένα πρωτότυπο δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα τεχνούργημα που χρησιμεύει ως ένα σχέδιο μικρογραφία της λύσης.</p> <p>Αυτό το στάδιο είναι πιο απαιτητικό από άποψη προετοιμασίας και υλικών. Οι συμμετέχουσες δεν καλούνται απλώς να κάνουν θεωρητικό καταιγισμό ιδεών και να παράγουν ιδέες, αλλά πρέπει στην πραγματικότητα να παράγουν ένα προσχέδιο προϊόντος της ιδέας χρησιμοποιώντας απτά υλικά που τους δίνονται. Το τεχνούργημα βοηθά τους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν την ιδέα που προτάθηκε στο στάδιο 3 (Ιδεοληψία) μέσω μιας επαναληπτικής διαδικασίας και να προσαρμόσουν ορισμένα στοιχεία των ιδεών τους (αν</p>



	<p>χρειάζεται). Η δημιουργία πρωτοτύπων σημαίνει τη δημιουργία γρήγορων και συνεπώς χωρίς κόστος αναπαραστάσεων λύσεων, συνήθως με στόχο τη μετάδοση των ιδεών στους χρήστες και τη συλλογή ανατροφοδότησης μεταξύ τους.</p> <p><b>Παράδειγμα 1 - Έξυπνη κινητικότητα:</b> Πάρτε την περίπτωση της ιδεοληψίας για την εξεύρεση λύσεων στη θεματική της έξυπνης κινητικότητας. Κατά τη διάρκεια του σταδίου 3, οι συμμετέχοντες αποφάσισαν να σχεδιάσουν ηλεκτρονικά ποδήλατα και να εγκαταστήσουν έναν ειδικό σταθμό για τη φόρτιση και την αποθήκευση των ποδηλάτων κοντά στον σταθμό λεωφορείων στο κέντρο της πόλης. Πριν δεσμευτούν πραγματικά για τη δημιουργία ενός τέτοιου σταθμού, που είναι ένα δαπανηρό έργο, οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν ένα πρωτότυπο χαμηλής ανάλυσης αυτού του σταθμού, για να το δείξουν στους συναδέλφους τους και να συζητήσουν περαιτέρω τη σκοπιμότητα αυτού του έργου.</p> <p><b>Παράδειγμα 2 - Βιώσιμη κατανάλωση:</b> Ας υποθέσουμε ότι τα κορίτσια και οι νεαρές γυναίκες έχουν ιδεολογήσει για την ανάπτυξη ενός έξυπνου ντους στο πλαίσιο της βιώσιμης κατανάλωσης κατά τη διάρκεια του σταδίου 3. Το ντους έχει σχεδιαστεί ώστε να απενεργοποιείται αυτόματα μετά από πέντε λεπτά και επιτρέπει μόνο ένα ντους ανά άτομο κάθε 24 ώρες, εξοικονομώντας έτσι τόσο νερό όσο και ενέργεια που απαιτείται για τη θέρμανση του νερού. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες αναμένεται να σχεδιάσουν ένα βασικό σχέδιο του ντους ή ακόμη και να κατασκευάσουν ένα βασικό μοντέλο χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε διαθέσιμα υλικά.</p>
<p><b>Προετοιμασία &amp; υλικά</b></p>	<p>Σε αυτό το στάδιο, η κατάλληλη προετοιμασία καθώς και η παροχή βασικών υλικών στους συμμετέχοντες για το τεχνούργημα (ή το σκίτσο) είναι υψίστης σημασίας. Ωστόσο, η διαδικασία σε αυτό το εργαστήριο (δεδομένου του προτεινόμενου χρονοδιαγράμματος) μπορεί να διατηρηθεί απλή και θα έχει θεωρηθεί εκ των προτέρων οικονομική.</p> <p>Στην περίπτωση ενός φυσικού εργαστηρίου, <b>προτείνονται τα ακόλουθα υλικά:</b> Χαρτόνι/χαρτί, ψαλίδι, μαρκαδόροι, αυτοκόλλητες ταινίες, πλαστελίνη, τουβλάκια lego, κόλλα, χρωματιστά χαρτιά κατασκευών, στυλό, μεγάλο τραπέζι (ή</p>



	<p>τραπέζια) και οτιδήποτε άλλο κρίνεται απαραίτητο για τη διεξαγωγή της φάσης.</p> <p>Στην περίπτωση των διαδικτυακών εργαστηρίων, προτείνονται τα ακόλουθα υλικά: <b>PowerPoint, Mural, Microsoft paint.</b></p>
<b>Προτεινόμενος χρόνος</b>	25 λεπτά
<b>Πρακτικές οδηγίες</b>	<p>Δεδομένης της πολυπλοκότητας του σταδίου "Πρωτότυπο" (σε σύγκριση με τα άλλα δύο πρώτα στάδια), συνιστάται ιδιαίτερα να διατηρηθεί η διαδικασία όσο το δυνατόν πιο απλή.</p> <p>Αρχικά, οι συμμετέχοντες θα χωριστούν σε δύο ή τρεις ομάδες (ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων στο εργαστήριο). Κάθε ομάδα θα είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία ενός πρωτοτύπου των πιο δημοφιλών ιδεών που επιλέχθηκαν στο στάδιο 3. Λόγω του χρονικού περιορισμού, εκτιμάται ότι θα παραχθούν κατά μέγιστο αριθμό δύο ή τρία πρωτότυπα.</p> <p>Κάθε ομάδα θα έχει στη διάθεση της το πολύ 25 λεπτά για να σχεδιάσει και να δημιουργήσει το πρωτότυπο της. Σε περίπτωση φυσικής συνάντησης, κάθε ομάδα θα εργαστεί στο δικό της τραπέζι και οι ομάδες θα πρέπει να απέχουν μεταξύ τους για καλύτερη συγκέντρωση. Στην περίπτωση εικονικών συναντήσεων, οι συμμετέχοντες μπορούν να χωριστούν σε αίθουσες διαλείμματος (π.χ. στο zoom) και να εργαστούν σε μια εικονική πλατφόρμα συνεργασίας. Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας πρωτοτύπων, ο εκπαιδευτής θα παρακολουθεί τις ομάδες και θα κάνει παρεμβάσεις όταν και όπου χρειάζεται.</p> <p><b>Σημείωση:</b> Εάν η επιλογή της δημιουργίας ενός μοντέλου ή ενός τεχνουργήματος φαίνεται να είναι υπερβολικά πολύπλοκη ή απαιτητική δεδομένου του συγκεκριμένου χρονικού πλαισίου που δίνεται για τη φάση αυτή, υπάρχουν χρήσιμες και εξίσου έξυπνες εναλλακτικές λύσεις για την επίτευξη του αναμενόμενου αποτελέσματος αντί της δημιουργίας ενός μοντέλου:</p> <p><b>1) Δημιουργήστε ένα οπτικό διάγραμμα</b> (μέσω ενός εικονικού πίνακα): Οι συμμετέχοντες μπορούν να καταγράψουν τη</p>



	<p>δομή, το δίκτυο, το ταξίδι ή τη διαδικασία της ιδέας τους και να δοκιμάσουν διαφορετικές εκδοχές.</p> <p><b>2) Δημιουργήστε μια μακέτα:</b> Κατασκευάστε μακέτες ψηφιακών εργαλείων και ιστότοπων με απλά σκίτσα οθονών σε χαρτί. Επικολλήστε τη χάρτινη μακέτα σε μια πραγματική οθόνη υπολογιστή ή κινητού τηλεφώνου κατά την επίδειξη της.</p> <p><b>3) Δημιουργήστε ένα storyboard:</b> i) Οραματιστείτε σταδιακά την πλήρη εμπειρία της ιδέας σας μέσα από μια σειρά εικόνων, σκίτσων, γελοιογραφιών ή ακόμα και μόνο μπλοκ κειμένου. ii) Χρησιμοποιήστε post-it σημειώσεις ή μεμονωμένα φύλλα χαρτιού για να δημιουργήσετε το storyboard, ώστε να μπορείτε να αναδιατάξετε τη σειρά τους.<sup>13</sup></p>
<p><b>Συμβουλές &amp; προτάσεις</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Υπενθυμίστε στους συμμετέχοντες ότι το <b>πρωτότυπο οφείλει να αντιμετωπίζει το πρόβλημα του χρήστη</b>. Αυτό σημαίνει ότι κατά το σχεδιασμό του πρωτοτύπου, η έμφαση θα πρέπει να δίνεται στην πρακτικότητα για το χρήστη και όχι στο να είναι οπτικά ελκυστικό ή έξυπνο.</li><li>• <b>Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι συμμετέχοντες συνεισφέρουν</b>. Κατά την εργασία σε ομάδες, ορισμένα άτομα μπορεί να κυριαρχούν στη χρήση των υλικών έναντι άλλων. Παρακολουθήστε συνεχώς τη δυναμική των ομάδων και διασφαλίστε ότι κάθε μέλος συμμετέχει ισότιμα στην ομάδα.</li><li>• Συμβουλέψτε τους συμμετέχοντες ότι η δημιουργία πρωτοτύπων δεν είναι θέμα "να το πετύχεις με την πρώτη φορά" και ότι <b>τα καλύτερα πρωτότυπα υφίστανται σημαντικές αλλαγές με την πάροδο του χρόνου</b>. Συνεπώς, ενθαρρύνετε τους να αναπτύξουν τουλάχιστον δύο διαφορετικές εκδοχές της ιδέας τους, ώστε να δοκιμάσουν πολλαπλές πτυχές των πιθανών λύσεων.</li></ul>

<sup>13</sup> IDEO. (2013). Design Thinking for Educators.

[https://f.hubspotusercontent30.net/hubfs/6474038/Design%20for%20Learning/IDEO\\_DTEdu\\_v2\\_toolkit+workbook.pdf](https://f.hubspotusercontent30.net/hubfs/6474038/Design%20for%20Learning/IDEO_DTEdu_v2_toolkit+workbook.pdf)



## Στάδιο 5: Δοκιμή

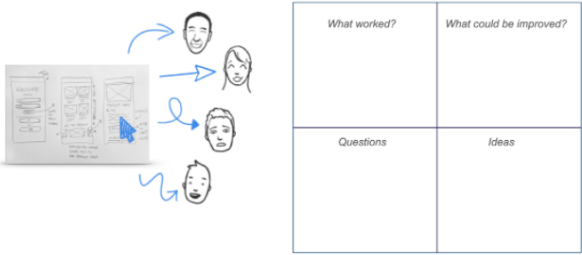
Τίτλος Δραστηριότητας: <b>Δοκιμή: Άλλη μια ευκαιρία να κατανοήσετε τον χρήστη!</b>	
<b>Στόχοι και μαθησιακά αποτελέσματα</b>	<p>Το στάδιο της δοκιμής είναι η ζήτηση ανατροφοδότησης σχετικά με τα πρωτότυπα που δημιούργησαν οι συμμετέχοντες. Το στάδιο αυτό είναι μια ακόμη ευκαιρία για την <b>κατανόηση του χρήστη</b>, αλλά σε αντίθεση με το αρχικό στάδιο της ενσυναίσθησης, σε αυτό το στάδιο ο στοχαστής του σχεδιασμού έχει ήδη στοχαστεί και προβληματιστεί σχετικά με το εξεταζόμενο ζήτημα.</p> <p>Οι τρεις σημαντικότεροι στόχοι της δοκιμής είναι οι εξής: (i) να βελτιώσουν τα πρωτότυπα και τις λύσεις, (ii) να μάθουν περισσότερα για τον χρήστη, (iii) να βελτιώσουν την άποψη τους.</p> <p>Κανόνας: Το τελικό στάδιο της Σχεδιαστικής Σκέψης δεν είναι απαραίτητα το τελευταίο πράγμα που θα κάνουν οι σχεδιαστές. Θυμηθείτε: η Σχεδιαστική Σκέψη είναι μια <b>επαναληπτική διαδικασία</b>, όπου οι σχεδιαστές αναμένεται να περάσουν από μια σειρά αλλαγών, διορθώσεων και βελτιώσεων. Για το λόγο αυτό, δεν είναι ασυνήθιστο η φάση της δοκιμής να "<b>επανεκκινεί</b>" κάποιες άλλες διαδικασίες σχεδιαστικής σκέψης, καθώς οι πρόσφατα εντοπισμένες ιδέες μπορεί να πυροδοτήσουν πρόσθετες πιθανές λύσεις που απαιτούν μια εντελώς νέα προσέγγιση<sup>14</sup>. Αυτό σημαίνει ότι τα αποτελέσματα από το στάδιο της δοκιμής μπορεί να αποκαλύψουν κάποιες νέες γνώσεις σχετικά με τους επιθυμητούς χρήστες, οι οποίες με τη σειρά τους μπορεί να οδηγήσουν σε μια νέα συνεδρία καταιγισμού ιδεών για τα προηγούμενα στάδια (π.χ., στάδιο Ιδεοληψίας) ή στην ανάπτυξη νέων πρωτοτύπων (π.χ., στάδιο Πρωτότυπο)<sup>15</sup>.</p> <p>Το στάδιο της δοκιμής αφορά την κριτική εξέταση των πρωτοτύπων που αναπτύχθηκαν κατά την προηγούμενη φάση</p>

<sup>14</sup> Springboard. (2021). What Are the 5 Stages of Design Thinking? Retrieved from: <https://www.springboard.com/library/ui-ux-design/design-thinking-stages/#design-thinking-stage-5-test>

<sup>15</sup> Interaction Design Foundation. (2021). 5 Stages in the Design Thinking Process. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>



	<p>και την τελειοποίηση τους. Για παράδειγμα, ας πάρουμε το προηγούμενο παράδειγμα με το ντους που απενεργοποιείται αυτόματα αν βρίσκεστε στο ντους για περισσότερο από 5 λεπτά. Θεωρητικά, αυτό θα μπορούσε να είναι ένα λαμπρό παράδειγμα βιώσιμης κατανάλωσης. Ωστόσο, κατά τον κριτικό προβληματισμό, μπορεί να αποκαλυφθούν κενά: για παράδειγμα, το ντους μπορεί να μην είναι πρακτικό ή οι χρήστες μπορεί να ζουν σε μια κοινότητα που δεν μπορεί να υποστηρίξει αυτή τη λύση ενεργειακά. Ως εκ τούτου, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αναζητήσουν ένα άλλο εναλλακτικό πρωτότυπο (επιστρέφοντας στη φάση του πρωτοτύπου ή της ιδέας).</p>
<b>Προετοιμασία &amp; υλικά</b>	<p>Συνιστάται το στάδιο αυτό να παραμένει όσο το δυνατόν πιο απλό. Τα πιο σημαντικά και απαραίτητα υλικά που θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν για τον προβληματισμό σχετικά με τα πρωτότυπα είναι τα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Στυλό, μολύβια και σημειωματάρια για την καταγραφή των σκέψεων,</b></li><li>- <b>Χρωματιστές σημειώσεις post-it.</b></li></ul> <p>Κατά τον αναστοχασμό, οι συμμετέχοντες μπορούν να επιστρέψουν σε μια προηγούμενη φάση και να χρησιμοποιήσουν το ίδιο υλικό που αντιστοιχεί σε εκείνο το στάδιο.</p>
<b>Προτεινόμενος χρόνος</b>	25 λεπτά
<b>Πρακτικές οδηγίες</b>	<p><b>Η διαδικασία θα εξελιχθεί ως εξής:</b></p> <p>Ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από τις ομάδες να παρουσιάσουν η μία στην άλλη τα πρωτότυπα τους και να δώσουν κριτική ανατροφοδότηση σαν να ήταν οι χρήστες (βάσει ενός υποθετικού σεναρίου). Ουσιαστικά, οι συμμετέχοντες στη μία ομάδα θα αναλάβουν το ρόλο των στοχαστών του σχεδιασμού και η δεύτερη ομάδα θα λειτουργήσει ως η ομάδα-στόχος/χρήστες της λύσης του προβλήματος. Η ομάδα των σχεδιαστών θα κάνει μια σύντομη παρουσίαση των πρωτοτύπων που ετοίμασε στο προηγούμενο στάδιο (5 λεπτά).</p>

	<p>Μετά την παρουσίαση, η ομάδα των χρηστών θα σκεφτεί τις προτεινόμενες ιδέες και θα παρέχει ανατροφοδότηση και σχόλια είτε για το πρωτότυπο είτε για άλλες πτυχές σχετικά με τα προηγούμενα στάδια (5 λεπτά). Μόλις η ομάδα παρουσίασης λάβει την ανατροφοδότηση, μπορεί να αφιερώσει περίπου 15 λεπτά για να βελτιώσει όσο το δυνατόν περισσότερες προτάσεις από αυτά που συγκέντρωσε ως ανατροφοδότηση.</p>				
<p><b>Συμβουλές &amp; προτάσεις</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Επιτρέψτε στους χρήστες να ερμηνεύσουν οι ίδιοι το πρωτότυπο.</b> Διευκρινίστε στην ομάδα των σχεδιαστών ότι δεν είναι απαραίτητο να εξηγήσουν τα πάντα κατά την παρουσίαση του πρωτοτύπου τους, προκειμένου να μην επηρεάσουν τους χρήστες. Το πιο σημαντικό πράγμα μετά την παρουσίαση ενός πρωτοτύπου είναι να παρακολουθήσουν το πώς αντιλαμβάνονται οι χρήστες το πρωτότυπο και στη συνέχεια να ακούσουν τα σχόλια τους γι' αυτό.</li> <li>● <b>Οργανώστε τον τρόπο παροχής ανατροφοδότησης:</b> Για να βοηθήσετε τη δεύτερη ομάδα (που λειτουργεί ως χρήστες) να δώσει τα σχόλια της με σαφή τρόπο, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας απλός πίνακας, όπως παρουσιάζεται στην παρακάτω εικόνα<sup>16</sup>:</li> </ul> <div data-bbox="619 1368 1203 1621" style="text-align: center;">  <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="width: 50%; height: 50px;">What worked?</td> <td style="width: 50%; height: 50px;">What could be improved?</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; height: 50px;">Questions</td> <td style="width: 50%; height: 50px;">Ideas</td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Υπενθυμίστε στους συμμετέχοντες πόσο πολύτιμη είναι η ανατροφοδότηση:</b> Οι χρονικοί περιορισμοί ορίζουν ότι εφόσον η δοκιμή και η λήψη ανατροφοδότησης θα γίνει μόνο μία φορά, η διαδικασία θα πρέπει να γίνει με σύνεση<sup>17</sup>. Η</li> </ul>	What worked?	What could be improved?	Questions	Ideas
What worked?	What could be improved?				
Questions	Ideas				

<sup>16</sup> Stevens, E. (2021). How To Run an Awesome Design Thinking Workshop. Retrieved from: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-workshop/>

<sup>17</sup> Workshopper. (2021). Design Thinking Phase 5 - How to Test Effectively. Retrieved from: <https://www.workshopper.com/post/design-thinking-phase-5-how-to-test-effectively>



	παροχή ανατροφοδότησης θα πρέπει να θεωρείται μια κρίσιμη και όχι μια βαρετή δραστηριότητα.
--	---

## Γενικές συμβουλές για τους βοηθούς

- **Θυμηθείτε ότι η διαδικασία της Σχεδιαστικής Σκέψης βασίζεται και στην επανάληψη**

Η επανάληψη αποτελεί θεμελιώδες μέρος μιας αποτελεσματικής διαδικασίας σχεδιασμού. Κάντε επανάληψη τόσο με το να διατρέχετε τη διαδικασία πολλές φορές, όσο και με το να επαναλαμβάνετε μέσα σε ένα στάδιο - για παράδειγμα, με τη δημιουργία πολλαπλών πρωτοτύπων ή με το να δοκιμάζετε παραλλαγές ενός θέματος καταιγισμού ιδεών με πολλές ομάδες. Σε γενικές γραμμές, καθώς πραγματοποιείτε πολλαπλούς κύκλους μέσα από τη διαδικασία σχεδιασμού, το πεδίο εφαρμογής σας περιορίζεται και μεταβαίνετε από την επεξεργασία μιας ευρείας έννοιας στις λεπτομέρειες, αλλά η διαδικασία εξακολουθεί να υποστηρίζει αυτή την εξέλιξη.

Παρόλο που η διαδικασία περιγράφεται εδώ ως γραμμική εξέλιξη για λόγους απλότητας, οι προκλήσεις σχεδιασμού μπορούν να προσεγγιστούν με διαφορετικές σειρές, χρησιμοποιώντας διάφορους τρόπους σχεδιασμού. Επιπλέον, υπάρχουν αμέτρητα πλαίσια σχεδιασμού που είναι διαθέσιμα προς χρήση. Η διαδικασία που παρουσιάζεται εδώ είναι μια πρόταση για ένα πλαίσιο και, τελικά, θα πρέπει να το εξατομικεύσετε και να το τροποποιήσετε ώστε να ταιριάζει στο δικό σας στυλ και έργο με βάση τις ανάγκες σας. Πάνω απ' όλα, καθώς συνεχίζετε να καινοτομείτε, καλλιεργείτε μια νοοτροπία σχεδιαστικής σκέψης που επηρεάζει το στυλ εργασίας σας, ανεξάρτητα από τη διαδικασία που χρησιμοποιείτε.

- **Να είστε προετοιμασμένοι και να έχετε ένα σχέδιο**

Αυτός ο οδηγός προτείνει μια βασική δομή για ένα εργαστήριο κοινωνικής και επαγγελματικής ενδυνάμωσης. Ωστόσο, καθώς η αλληλεπίδραση με τους συμμετέχοντες είναι μια δυναμική διαδικασία, οι συντονιστές ενδέχεται να χρειαστεί να επαναπροσδιορίσουν ορισμένες διαδικασίες ή να προσθέσουν περισσότερα στάδια για μια επιτυχημένη διαδικασία ενδυνάμωσης. Ως αποτέλεσμα, είναι απαραίτητο να προετοιμαστείτε, δημιουργώντας εναλλακτικές λύσεις για πράγματα που μπορεί να πάνε στραβά ή να μην ταιριάζουν στους συμμετέχοντες. Μπορείτε επίσης να ζητήσετε βοήθεια, προσκαλώντας έναν εμπειρογνώμονα ως ομιλητή στο εργαστήριο, πράγμα που μπορεί να είναι ενθαρρυντικό και πραγματικά χρήσιμο σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες έχουν ερωτήσεις στις οποίες οι βοηθοί δεν μπορούν να απαντήσουν με βεβαιότητα.

- **Δημιουργήστε μια φιλόξενη ατμόσφαιρα**

Η δημιουργία μιας θετικής και φιλόξενης ατμόσφαιρας από την αρχή ενός εργαστηρίου ενδυνάμωσης είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχία του. Το περιβάλλον και τα συναισθήματα που προκαλεί στους συμμετέχοντες είναι από τους πιο κρίσιμους παράγοντες. Είναι σημαντικό να διασφαλιστεί ότι όλοι αισθάνονται άνετα και ευπρόσδεκτα, διατηρώντας θετική προοπτική καθ' όλη τη διάρκεια του εργαστηρίου, ακόμη και όταν προκύπτουν προκλήσεις. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη διευκόλυνση των καθυστερημένων και την ενθάρρυνση των ντροπαλών συμμετεχόντων να μιλήσουν. Προσεγγίστε τους πάντες με φιλικότητα και ενθάρρυνση, δίνοντας τους αρκετό χρόνο για να συμμετάσχουν. Με αυτόν τον τρόπο, κάθε συμμετέχων θα αισθάνεται άνετα και θα αναπτύξει εμπιστοσύνη στη διαδικασία, επιτρέποντας του να εκφραστεί ελεύθερα και να αποκομίσει τα μέγιστα οφέλη από το εργαστήριο.

### Πριν από το εργαστήριο<sup>18</sup>:

1. Προσδιορίστε την πρόκληση και ορίστε τους στόχους του εργαστηρίου σε ένα χαρτί (αν θέλετε να έχετε τις δικές σας σημειώσεις).
2. Βρείτε μια κατάλληλη τοποθεσία (προσπαθήστε να βρείτε ένα ήσυχο μέρος χωρίς θόρυβο και άλλες ενοχλήσεις).
3. Προγραμματίστε την ατζέντα (συμπεριλαμβανομένων των χρονοδιαγραμμάτων για κάθε δραστηριότητα)
4. Συγκεντρώστε όλα τα απαραίτητα υλικά: Ένα μέρος του εργαστηρίου, κυρίως το στάδιο 4 (Δημιουργία πρωτοτύπου - *Prototype*) είναι αφιερωμένο στην κατασκευή πρωτοτύπων χαμηλής πιστότητας, για το οποίο θα χρειαστείτε μια καλή επιλογή απλών αλλά χρήσιμων υλικών. Ένας κατάλογος καθημερινών και εύκολα διαχειρίσιμων υλικών με τα οποία όλοι είναι εξοικειωμένοι είναι τα εξής - χαρτί, χρωματιστό χαρτί κατασκευών, κολλητική ταινία, μαρκαδόροι, σημειώσεις post-it, λίγα τετράδια και ένας πίνακας για να βοηθήσετε τους συμμετέχοντες να συγκεντρώσουν ή να καταγράψουν τις ιδέες τους.

---

<sup>18</sup>Stevens, E. (2021). How To Run an Awesome Design Thinking Workshop. Available here: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-workshop/>

## Γλωσσάριο

- **Σχεδιαστική σκέψη:** Η σχεδιαστική σκέψη είναι μια μη γραμμική, επαναληπτική διαδικασία που χρησιμοποιούν οι ομάδες για να κατανοήσουν τους χρήστες, να αμφισβητήσουν τις υποθέσεις, να επαναπροσδιορίσουν τα προβλήματα και να δημιουργήσουν καινοτόμες λύσεις για να τις πρωτοτυποποιήσουν και να τις δοκιμάσουν.<sup>19</sup>
- **2ος ορισμός της Σχεδιαστικής Σκέψης:** Η σχεδιαστική σκέψη είναι μια μεθοδολογία που βοηθά στην επίλυση πολύπλοκων προβλημάτων μέσω απτών λύσεων που μπορούν να έχουν αντίκτυπο στη ζωή άλλων ανθρώπων. Μπορεί να βοηθήσει στη δημιουργία καινοτομίας και να συμβάλει στη δημιουργία ενός καλύτερου και πιο βιώσιμου μέλλοντος.
- **Ενσυναίσθηση:** Είναι η ικανότητα να καταλαβαίνεις τους ανθρώπους και να βλέπεις τον κόσμο μέσα από τα μάτια των ανθρώπων, να μπαίνεις στη θέση των άλλων και να νιώθεις αυτό που νιώθουν.<sup>20</sup>
- **Προσδιορισμός αναγκών:** Είναι η σύνθεση των πληροφοριών που έχετε συγκεντρώσει για να προσδιορίσετε μια ουσιαστική, εφαρμόσιμη δήλωση προβλήματος ή άποψη.<sup>21</sup>
- **Ιδεοληψία:** Σύμφωνα με το Nielsen Norman Group, η ιδεοληψία ορίζεται ως *"η διαδικασία παραγωγής ενός ευρέος συνόλου ιδεών για ένα δεδομένο θέμα, χωρίς προσπάθεια κρίσης ή αξιολόγησης τους"*. Στο στάδιο αυτό, οι συμμετέχοντες που ενεργούν ως σχεδιαστές διερευνούν και καταλήγουν σε όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες.<sup>22</sup>
- **Πρωτότυπο:** Το πρωτότυπο είναι μια πειραματική διαδικασία κατά την οποία οι ομάδες σχεδιασμού υλοποιούν ιδέες σε απτές μορφές από το χαρτί έως την ψηφιακή μορφή.<sup>23</sup>
- **2ος ορισμός:** Το πρωτότυπο είναι ένα φυσικό ή ψηφιακό τεχνούργημα που μπορεί να κατασκευαστεί με υλικά διαφόρων ειδών. Βοηθά τους σχεδιαστές γενικά να κάνουν μια λύση χειροπιαστή προκειμένου να τη δοκιμάσουν και να λάβουν ανατροφοδότηση.

<sup>19</sup> Interaction Design Foundation. (2021). Design Thinking. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

<sup>20</sup> QED42. How Empathy Works in Design Thinking. Retrieved from: <https://www.qed42.com/blog/how-empathy-works-in-design-thinking>

<sup>21</sup> Stephanie Baseman. Design Thinking Process. Retrieved from: <https://www.stephaniebaseman.com/design-thinking-process>

<sup>22</sup> Career Foundry. (2021). What Is Ideation in Design Thinking? An Ideation Techniques Guide. Retrieved from: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-ideation-in-design-thinking/>

<sup>23</sup> Interaction Design Foundation. (2021). Prototyping. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>





- **Δοκιμή:** Η δοκιμή χρηστών είναι μέρος μιας διαδικασίας σχεδιασμού με επίκεντρο τον χρήστη, η οποία επιτρέπει στον συμμετέχοντα να αποκτήσει ενσυναίσθηση για τους ανθρώπους για τους οποίους σχεδιάζει, δοκιμάζοντας το πρωτότυπο απευθείας μαζί τους και κατανοώντας πώς αισθάνονται γι' αυτό.<sup>24</sup>
- **Βοηθός (ο οποίος είναι ο εκπαιδευτής):** Πρόκειται για ένα άτομο που καθοδηγεί τους μαθητές/συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων που βασίζονται στο έργο. Ο βοηθός έχει τον ρόλο να επιβλέπει τις δραστηριότητες και να βοηθά όλους τους συμμετέχοντες να προχωρήσουν μέσα από τη δημιουργική διαδικασία με μια μαϊευτική προσέγγιση.

---

<sup>24</sup> Yukti. (2020). User Testing | A Beginners Guide to Stage 5 of Design Thinking Process. Retrieved from: <https://www.yukti.io/stage-5-in-design-thinking-test-stage/>

## Βιβλιογραφικές Αναφορές

Brown, T.& Wyatt., J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. Stanford Social Innovation Review. Retrieved from: [https://myweb.uiowa.edu/dlgould/plugin/documents/Design\\_Thinking\\_for\\_Social\\_Innovation.pdf](https://myweb.uiowa.edu/dlgould/plugin/documents/Design_Thinking_for_Social_Innovation.pdf)

Career Foundry. (2021). What Is Ideation in Design Thinking? An Ideation Techniques Guide. Retrieved from: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-ideation-in-design-thinking/>

d.school. (2010). An Introduction to Design Thinking: PROCESS GUIDE. Retrieved from: <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

Hart, R. (2008). Stepping Back from “The Ladder”: Reflections on a Model of Participatory Work with Children. In A. Reid, B. Jensen, J. Nickel, & V. Simovska, Participation and Learning. Perspectives on Education and the Environment, Health and Sustainability (pp. 19-31). New York: Springer.

IDEO. (2013). Design Thinking for Educators. [https://f.hubspotusercontent30.net/hubfs/6474038/Design%20for%20Learning/IDEO\\_DTedu\\_v2\\_toolkit+workbook.pdf](https://f.hubspotusercontent30.net/hubfs/6474038/Design%20for%20Learning/IDEO_DTedu_v2_toolkit+workbook.pdf)

Interaction Design Foundation. (2021). 5 Stages in the Design Thinking Process. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

Interaction Design Foundation. (2021). Design Thinking. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Interaction Design Foundation. (2021). Prototyping. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>

Jones, K. R., & Perkins, D. F. (2005). Determining the quality of youth-adult relationships within community-based youth programs. Journal of Extension, 43(5), 1-10.

Kalemaki, I. et. al. (2019). Towards a learning framework for social innovation education, 2019 EMES Selected Conference Papers. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/publication/337415281\\_Towards\\_a\\_learning\\_framework\\_for\\_social\\_innovation\\_education\\_2019\\_EMES\\_Selected\\_Conference\\_Papers](https://www.researchgate.net/publication/337415281_Towards_a_learning_framework_for_social_innovation_education_2019_EMES_Selected_Conference_Papers)

Mulgan, G. (2007). Social Innovation: What it is, why it matters and how it can be accelerated. Oxford, UK: Said Business School. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/publication/277873357\\_Social\\_Innovation\\_What\\_It\\_Is\\_Why\\_It\\_Matters\\_and\\_How\\_It\\_Can\\_Be\\_Accelerated](https://www.researchgate.net/publication/277873357_Social_Innovation_What_It_Is_Why_It_Matters_and_How_It_Can_Be_Accelerated)

Phills J. A., Deiglmeier K., Dale T., and Miller D. T. (2008). Rediscovering Social Innovation. Stanford Social Innovation Review. Retrieved from: [https://ssir.org/articles/entry/rediscovering\\_social\\_innovation](https://ssir.org/articles/entry/rediscovering_social_innovation)

Plattner et al. (2011). Design Thinking; Understand – Improve – Apply. Heidelberg: Springer-Verlag Berlin Heidelberg. doi:10.1007/978-3-642-13757-0. Available at: <https://www.springer.com/gp/book/9783642137563>

Plattner, H. (2010). An introduction to design thinking: PROCESS GUIDE. Institute of Design at Stanford. Retrieved from: <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

QED42. How Empathy Works in Design Thinking. Retrieved from: <https://www.qed42.com/blog/how-empathy-works-in-design-thinking>

Springboard. (2021). What Are the 5 Stages of Design Thinking? Retrieved from: <https://www.springboard.com/library/ui-ux-design/design-thinking-stages/#design-thinking-stage-5-test>

Stephanie Baseman. Design Thinking Process. Retrieved from: <https://www.stephaniebaseman.com/design-thinking-process>

Stevens, E. (2021). How To Run an Awesome Design Thinking Workshop. Retrieved from: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-workshop/>

Workshopper. (2021). Design Thinking Phase 5 - How to Test Effectively. Retrieved from: <https://www.workshopper.com/post/design-thinking-phase-5-how-to-test-effectively>

Yukti. (2020). User Testing | A Beginners Guide to Stage 5 of Design Thinking Process. Retrieved from: <https://www.yukti.io/stage-5-in-design-thinking-test-stage/>