

MAKING SPACE 365

Εργαλειοθήκη
Εκπαίδευσης Νέων στις
Δημιουργικές
Δεξιότητες και την
Επιχειρηματικότητα.

Μεγιστοποίηση των δυνατοτήτων
των νέων μέσω δημιουργικής και
πολιτιστικής δημιουργικότητας
στην κοινότητα.

Δημιουργικές δεξιότητες
Ενότητα T10
Πειραματισμός και
τελειοποίηση ιδεών



2020-1-PT02-KA227-YOU-007635



MAKING
SPACE



365

Ενότητα T10: Πειραματισμός και τελειοποίηση ιδεών

Σε αυτή την ενότητα, θα βρείτε μια συλλογή από συνοπτικούς, ενεργούς μαθησιακούς πόρους και δραστηριότητες που θα υποστηρίξουν εσάς και τους μαθητές σας να αναπτύξετε ικανότητες πειραματισμού και βελτίωσης ιδεών.

Συγκεκριμένα, η ενότητα αυτή περιέχει:

- Περιγραφή μιας 3ωρης δραστηριότητας μάθησης πρόσωπο με πρόσωπο
- Δραστηριότητες για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση διάρκειας 2 ωρών
- Ενημερωτικό δελτίο
- Ενημερωτικό φυλλάδιο για τους μαθητές
- Ασκήσεις αυτο αναστοχασμού

Σκοπός και μαθησιακοί στόχοι αυτής της ενότητας

Ο κύριος στόχος αυτής της ενότητας είναι να αναπτύξει τις επιχειρηματικές και δημιουργικές δεξιότητες των νέων παρέχοντας ένα σύνολο εργαλείων που υποστηρίζουν την ανάπτυξη ικανοτήτων πειραματισμού και βελτίωσης ιδεών. Μέσω αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι αναμένεται να αναπτύξουν τις ακόλουθες γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις:

ΘΕΜΑ	ΓΝΩΣΗ	ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΕΣ
Ενότητα T10: Πειραματισμός και τελειοποίηση ιδεών	<ul style="list-style-type: none">★ T10K1 - Γνώση διαφορετικών τρόπων πειραματισμού και βελτίωσης (τελειοποίησης) ιδεών	<ul style="list-style-type: none">★ T10S1 - Ικανότητα να βλέπει κανείς πέρα από την αρχική του ιδέα και να διερευνά διαφορετικούς τρόπους βελτίωσής της★ T10S2 - Ικανότητα ανταλλαγής ιδεών με άλλους★ T10S3 - Ικανότητα να πειραματίζεται -μαζί με άλλους, όταν χρειάζεται- με διαφορετικούς τρόπους για την υλοποίηση μιας ιδέας★ T10S4 - Ικανότητα εντοπισμού των δυνατών και αδύνατων σημείων μιας ιδέας και χρήση τους για την τελειοποίησή της★ T10S5 - Ικανότητα πειραματισμού με τη χρήση διαφορετικών τεχνικών για την ανακάλυψη του καλύτερου δυνατού τρόπου υλοποίησης μιας ιδέας	<ul style="list-style-type: none">★ T10A1 - Προσαρμοστικότητα★ T10A2 - Ευελιξία★ T10A3 - Να είστε ανοιχτοί στην αλλαγή της αρχικής ιδέας★ T10A4 - Προθυμία να μοιραστείτε ιδέες με άλλους προκειμένου να τις βελτιώσετε

Μέρος 01: Πειραματισμός και τελειοποίηση ιδεών f2f Δραστηριότητα Μάθησης

Σε αυτό το μέρος της ενότητας, θα βρείτε μια ολοκληρωμένη μαθησιακή δραστηριότητα που έχει σχεδιαστεί για ομαδική εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο. Η διάρκεια αυτής της μαθησιακής δραστηριότητας είναι περίπου 3 ώρες. Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να υποστηρίξει τους εκπαιδευτές/διαμορφωτές στην παροχή μιας ολιστικής μαθησιακής εμπειρίας σε ομάδες εκπαιδευομένων που θα τους βοηθήσει να αναπτύξουν την ικανότητά τους να πειραματίζονται και να βελτιώνουν ιδέες.

Η δραστηριότητα χρησιμοποιεί διαφορετικά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με διαφορετικές ομάδες-στόχους και να προσαρμοστούν στις ανάγκες κάθε ομάδας μαθητών.

Περίληψη

Όνομα εργαλείου / Εκτιμώμενος Χρόνος		Είδος Εργαλείου	Σκοπός Εργαλείου
Μέρος 01			
1	“Χαρτί τουαλέτας” & “Πικάσο” icebreakers 30 λεπτά	Icebreakers / γνωριμία μεταξύ σας	Γνωριμία των συμμετεχόντων μεταξύ τους και με τους συντονιστές.
2	„Το αιωρούμενο ραβδί” & „Paper Clip Test” 30 min	Δραστηριότητες δημιουργίας ομάδας	Ρύθμιση της ατμόσφαιρας στην ομάδα- ενθάρρυνση της επικοινωνίας και της ομαδικής εργασίας- ανάπτυξη εμπιστοσύνης- τόνωση της δημιουργικότητας- αύξηση της συνεργασίας
Διάλειμμα			
Μέρος 02			
1	Δεξαμενή ιδεών. Εργαστήριο 1 40 λεπτά	Ομαδική εργασία/παρουσίαση	Πειραματισμός και τελειοποίηση ιδεών
2	Δεξαμενή ιδεών. Εργαστήριο 2 40 λεπτά	Ομαδική εργασία/παρουσίαση	Πειραματισμός και τελειοποίηση ιδεών
3	Σύνοψη 40 λεπτά	Συζήτηση στην ολομέλεια	Αναστοχασμός σχετικά με τα κύρια σημεία μάθησης κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας- ανατροφοδότηση

Λεπτομερής Περιγραφή:

Μέρος 01	
Τίτλος της συνεδρίας	“Ας γνωριστούμε καλύτερα”
Κατά προσέγγιση ώρα	1 ώρα
Μέγεθος ομάδας	5 – 30 συμμετέχοντες, ανάλογα με το μαθησιακό περιβάλλον
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	<ul style="list-style-type: none">• Ρολά χαρτιού υγείας (1/2 τεμάχια)• Χρωματιστά στυλό ή μαρκαδόροι• Ηχείο και φορητός υπολογιστής• Ξυλάκια (ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων)• 5 μικρά κλιπ για κουτιά
Στόχοι	<p>Οι συμμετέχοντες θα:</p> <ul style="list-style-type: none">❖ να μάθουν να εργάζονται σε ομάδες❖ να σκέφτονται έξω από τα συνηθισμένα❖ να εκφράζουν τη γνώμη τους και να συζητούν με άλλους❖ καταιγισμός ιδεών
Γνώσεις-Δεξιότητες-Στάσεις Πίνακας Αναφοράς	<p>Μέρος 1 - Ας γνωριστούμε καλύτερα!</p> <p>1. “Χαρτί τουαλέτας icebreaker” – οι συμμετέχοντες βρίσκονται σε κύκλο και ο/η συντονιστής/τρια έχει στα χέρια του/της ένα ρολό χαρτί τουαλέτας. Το ρολό χαρτιού τουαλέτας περνάει μέσα από τον κύκλο και ο αρχηγός ζητά από κάθε συμμετέχοντα να πάρει όσα φύλλα χαρτιού τουαλέτας χρειάζεται, αν "υποθετικά" χρησιμοποιήσει την τουαλέτα (αυτό θα προκαλέσει κάποια γέλια στην ομάδα). Αφού πάρει ο καθένας τα κομμάτια του, ο αρχηγός αποκαλύπτει το "μυστικό": οι συμμετέχοντες πρέπει να πουν τόσα πράγματα για τον εαυτό τους όσα είναι τα κομμάτια που πήραν από το ρολό χαρτιού υγείας.</p>

Λεπτομερής περιγραφή

“Picasso icebreaker” – Ο συντονιστής ζητάει απο τους συμμετέχοντες να απλωθούν στην αίθουσα. Ο καθένας παίρνει ένα κενό χαρτί και στυλό/χρωματιστούς μαρκαδόρους. Πρέπει να γράψουν τα ονόματά τους στην εφημερίδα. Ένα τραγούδι θα ακουστεί και θα σταματήσει πολλές φορές κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας “icebreaker”. Ενώ η μουσική παίζει, οι συμμετέχοντες καλούνται να κινηθούν στο δωμάτιο με διάφορους τρόπους (με το ένα πόδι, πηδώντας, χορεύοντας, προς τα πίσω κ. λπ.) και να ανταλλάξουν τα χαρτιά με άλλους όσο το δυνατόν περισσότερες φορές, ενώ ο ήχος συνεχίζει να παίζει. Κάθε φορά που σταματά η μουσική, οι συμμετέχοντες πρέπει να βρουν ποιος είναι ο κάτοχος του χαρτιού και να ζωγραφίσουν ένα μέρος του πορτρέτου τους (μάτια, αυτιά, στόμα, μύτη κ. λπ.) και το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να ολοκληρωθεί το πορτρέτο. Μπορούν επίσης να προσθέσουν κάποια ειδικά χαρακτηριστικά ή πληροφορίες σχετικά με τον συμμετέχοντα. Προσαρμοσμένο από το [Collaborative Drawing](#).

2. “[Το Αιωρούμενο Ραβδί](#)” – Πρώτα χωρίστε τους συμμετέχοντες σε διαφορετικές ομάδες (τουλάχιστον 5) και στη συνέχεια δώστε οδηγίες στις ομάδες να παραταχθούν σε δύο γραμμές αντικριστά και να δείξουν τον δείκτη κάθε χεριού μπροστά τους. Στη συνέχεια, **τοποθετήστε το αιωρούμενο ραβδί**, πάνω στα τεντωμένα δάχτυλά τους, έτσι ώστε να ισορροπεί κατά μήκος της κορυφής των δαχτύλων του καθενός σε μια ευθεία γραμμή. Η ομάδα πρέπει **να κατεβάσει το αιωρούμενο ραβδί στο έδαφος χωρίς να το κρατήσει**, να το πιάσει ή να χάσει την επαφή με τα δάχτυλά της. Το μπαστούνι πρέπει να παραμένει ισορροπημένο στα δάχτυλα κάθε ατόμου ανά πάσα στιγμή. Εάν σε οποιοδήποτε σημείο κάποιος χάσει την επαφή με το ραβδί, η εργασία θα ξαναρχίσει

Clip challenge – Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες τουλάχιστον 4 ατόμων. Κάθε ομάδα λαμβάνει ένα κουτί συνδετήρες. Μέσα σε 10-15 λεπτά, πρέπει να βρουν όσο το δυνατόν περισσότερες χρήσεις για αυτά και να τα παρουσιάσουν στην υπόλοιπη ομάδα. Εάν είναι δυνατόν, φτιάξτε πρωτότυπα για επίδειξη.

Διάλειμμα

Μέρος 02

Τίτλος της συνεδρίας	IDEA TANK
Κατά προσέγγιση ώρα	2 ώρες
Μέγεθος ομάδας	5 – 30 συμμετέχοντες, ανάλογα με το μαθησιακό περιβάλλον

<p>Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Flipcharts • Δείκτες • Ταινία • Χαρτόνια • Κόλλα • Κουτιά με τυχαία ανακυκλώσιμα υλικά
<p>Στόχοι</p>	<p>Οι συμμετέχοντες θα:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ να μάθουν πώς να εργάζονται σε μια ομάδα και να παίρνουν αποφάσεις από κοινού ❖ να παρουσιάσουν την ιδέα τους σε άλλους ❖ να εντοπίζουν πιθανά προβλήματα και να είναι δημιουργικοί στην εύρεση λύσεων ❖ να μάθουν να βελτιώνουν ιδέες μέσω τεχνικών καταιγισμού ιδεών, όπως το SCAMPER ❖ να εντοπίζουν τα δυνατά και αδύνατα σημεία μιας ιδέας και να τα χρησιμοποιούν για να την βελτιώσουν
<p>Λεπτομερής περιγραφή</p>	<p>Μέρος 2 – Idea Tank (Εργαστήριο 1/Εργαστήριο 2)</p> <p>1. Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε διαφορετικές ομάδες (4 έως 6 στοιχεία) και οι ομάδες λαμβάνουν ένα κουτί με τυχαία ανακυκλώσιμα υλικά. Ο συντονιστής εξηγεί ότι κάθε ομάδα θα έχει στη διάθεσή της περίπου 30 λεπτά για να κατασκευάσει ένα χρήσιμο αντικείμενο με αυτά τα υλικά και να προετοιμάσει μια παρουσίαση του προϊόντος διάρκειας 2 λεπτών που θα παρουσιαστεί σε όλη την ομάδα. Ο συντονιστής πρέπει να τονίσει ότι δεν πρέπει να χρησιμοποιείται το διαδίκτυο (οι ιδέες πρέπει να προέρχονται από την ομάδα). Κατά την προετοιμασία της παρουσίασης του pitch πρέπει να έχουν κατά νου τις ακόλουθες ερωτήσεις: Τι είναι; Για ποιο λόγο; Για ποιον; κ. λπ.</p>

<p>Λεπτομερής περιγραφή</p>	<p>Pitch Παρουσιάσεις - Κάθε ομάδα βγαίνει μπροστά και έχει 2 λεπτά για να παρουσιάσει το πρωτότυπό της σε όλη την ομάδα. Οι άλλες ομάδες πρέπει να κρατούν σημειώσεις και μπορούν να κάνουν μόνο 1 ερώτηση στην ομάδα που παρουσιάζει. Μετά από κάθε παρουσίαση και ερώτηση, ο συντονιστής δίνει σε κάθε ομάδα 3 κάρτες με σημάδια για να ψηφίσει. Κάθε κάρτα αντιπροσωπεύει τις ακόλουθες τρεις επιλογές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ναι, θα το αγοράζα οπωσδήποτε! • Ναι, αλλά με αλλαγές! • Όχι, δεν θα το αγοράζα.
	<p>Μικρό διάλειμμα (10 λεπτά)</p>
<p>Λεπτομερής περιγραφή</p>	<p>1. Εργαστήριο 2 - Μια απροσδόκητη ανατροπή - Ο συντονιστής δίνει την ευκαιρία σε όλες τις ομάδες να βελτιώσουν/τροποποιήσουν/αλλάξουν/εξειδικεύσουν τα πρωτότυπα που δημιουργήθηκαν, ωστόσο υπάρχει μια σημαντική ανατροπή - τα πρωτότυπα διανέμονται τυχαία στις ομάδες, πράγμα που σημαίνει ότι καμία ομάδα δεν παίρνει το αρχικό της προϊόν. Σκοπός είναι οι συμμετέχοντες να εξερευνήσουν διαφορετικές ιδέες και να μάθουν για τη διαδικασία τελειοποίησης ιδεών με τη μέθοδο SCAMPER. Ο συντονιστής δίνει μια σύντομη εξήγηση σχετικά με τη μέθοδο και παραδίδει ένα φυλλάδιο με τα βήματα SCAMPER που πρέπει να ακολουθήσει κάθε ομάδα για να βελτιώσει τα πρωτότυπα. Στο τέλος οι συμμετέχοντες συγκεντρώνονται σε κύκλο και κάθε ομάδα παρουσιάζει εν συντομία τις αλλαγές που έκανε και όλοι δίνουν ανατροφοδότηση. Οι ομάδες θα έχουν στη διάθεσή τους περίπου 15 έως 20 λεπτά για να κάνουν τις αλλαγές και άλλα 10 λεπτά για να συζητήσουν σε μεγάλη ομάδα σχετικά με τη διαδικασία.</p>

<p>Λεπτομερής περιγραφή</p>	<p>2. Τελική συζήτηση / αναστοχασμός - Ο συντονιστής δίνει οδηγίες στους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν σε μικρές ομάδες σχετικά με την ημέρα και στη συνέχεια να μοιραστούν τα αποτελέσματα στη μεγάλη ομάδα. Θα πρέπει να ληφθούν υπόψη τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Συναισθήματα της ημέρας • Τι πήγε καλά και τι πήγε άσχημα • Ποιες δραστηριότητες θεωρείτε πιο χρήσιμες και γιατί • Κύρια σημεία μάθησης • Προτάσεις/ερωτήσεις
<p>Συμβουλές, συστάσεις για τον συντονιστή</p>	<p>Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν έξω από το κουτί. Βεβαιωθείτε ότι όλοι έχουν την ευκαιρία να εκφράσουν την ιδέα ή τη γνώμη τους. Οι δραστηριότητες μπορούν να καθοδηγούνται από έναν συντονιστή, αλλά συνιστάται η βοήθεια ενός ακόμη ατόμου, ιδίως σε μεγαλύτερες ομάδες.</p>
<p>Πηγές/Βιβλιογραφία</p>	<p>Πώς να βελτιώνετε και να αναπτύσσετε ιδέες – The Doer’s Guide https://rb.gy/vo5gos Περισσότερα για την τεχνική SCAMPER - https://rb.gy/zxjtyv</p>

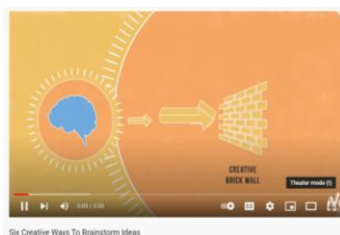
Μέρος 02: Πειραματισμός και Τελειοποίηση Ιδεών - Δραστηριότητες για Αυτοκατευθυνόμενη Μάθηση

Σε αυτό το μέρος της ενότητας, θα βρείτε ένα σύνολο δραστηριοτήτων για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση που θα υποστηρίξουν τους μαθητές/χρήστες να εδραιώσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τον πειραματισμό και την τελειοποίηση ιδεών. Οι εργασίες θα βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να βελτιώσουν τις δεξιότητες ανάπτυξης και βελτίωσης των πρώτων ιδεών τους, να δημιουργήσουν τη δική τους ιδέα ή συγκεκριμένο σχέδιο και να διερευνήσουν τους τρόπους ανάλυσης και βελτίωσής τους. Οι δραστηριότητες είναι για αυτοπροετοιμασία ώστε να ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες να μπορούν να μοιράζονται ιδέες με άλλους και να λαμβάνουν σχόλια.

Δραστηριότητα 01:

Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να γίνει ατομικά ή με μια ομάδα, ο καλύτερος τρόπος είναι να κάνει ο κάθε συμμετέχων το δικό του τρόπο και στη συνέχεια να μοιραστεί την εμπειρία του με τους άλλους. Έχει απλές εργασίες, οι οποίες βοηθούν τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν και στη συνέχεια να βελτιώσουν τις πρώτες ιδέες, να περάσουν από διάφορα στάδια και να προβληματιστούν για κάθε ένα από αυτά. Τους επιτρέπει να παρέχουν αυτοσυμπλήρωση και να κατανοούν καλύτερα την όλη διαδικασία.

- Σκεφτείτε μια ιδέα, η οποία μπορεί να λύσει το κοινωνικό ζήτημα στην κοινότητά σας και γράψτε ποια είναι η ιδέα σας,
- Προσπαθήστε να καταλάβετε ποιος θα επωφεληθεί από την ιδέα σας και γιατί; να είστε συγκεκριμένοι,
- Προσδιορίστε τα βασικά χαρακτηριστικά της ιδέας σας. (Περιγραφή των σημαντικών χαρακτηριστικών της ιδέας και των στόχων της), Καταγράψτε τα οφέλη κάθε χαρακτηριστικού,
- Σκιαγραφήστε την ιδέα σας και τα βασικά χαρακτηριστικά της. Αυτό θα σας επιτρέψει να βελτιώσετε τις λεπτομέρειες, να τις οπτικοποιήσετε καλύτερα και να τις κάνετε πιο σαφείς. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πράγματα όπως διαγράμματα, βέλη, σύμβολα για να οπτικοποιήσετε την ιδέα σας. Δεν χρειάζεται να είναι όμορφο για να ζωντανέψει η ιδέα σας, αλλά κατανοητό και λογικό,
- Μετά από όλα αυτά τα βήματα, σκεφτείτε τι χρειάζεστε για να υλοποιήσετε αυτή την ιδέα, ποια μπορεί να είναι τα εμπόδια και ποιες μπορούν να είναι οι λύσεις για να τα ξεπεράσετε,
- Όταν το μοιράζεστε αυτό στην ομάδα, προκαλέστε τους άλλους να σκεφτούν διαφορετικά για να λάβετε διάφορες απόψεις.



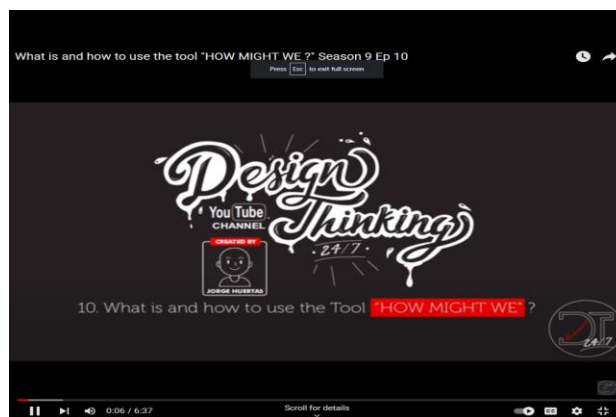
Πηγή βίντεο που μπορεί να είναι χρήσιμη κατά την εκτέλεση αυτής της δραστηριότητας:

Έξι δημιουργικοί τρόποι για καταιγισμό ιδεών <https://www.youtube.com/watch?v=yAidvTKX6xM>

Δραστηριότητα 02

Η άσκηση σημειώσεων **"Πώς θα μπορούσα να. . ."** βασίζεται σε ένα πολύ γνωστό εργαλείο που ονομάζεται "Πώς θα μπορούσαμε", το οποίο είναι η δραστηριότητα σχεδιαστικής σκέψης, που χρησιμοποιείται κυρίως κατά την έναρξη του έργου ή της στρατηγικής πρωτοβουλίας. Σε αυτή την περίπτωση, οι συμμετέχοντες κάνουν ατομικές σημειώσεις για να εντοπίσουν τις προκλήσεις κατά τον καθορισμό των ιδεών τους.

- Ξεκινήστε προσδιορίζοντας ποια είναι τα κύρια σημεία της πρωτοβουλίας/ιδέας σας,
- Αναδιατυπώστε αυτά τα σημεία στο σημείωμα με το "Πώς θα μπορούσα",
- Κατά τη σύνταξη σημειώσεων "Πώς θα μπορούσα", φροντίστε να εξετάσετε τους υποκείμενους παράγοντες που μπορεί να σας ωθούν να βελτιώσετε τις αρχικές σας σκέψεις,
- Γράψτε όσο το δυνατόν περισσότερες σημειώσεις "Πώς θα μπορούσα".
- Μοιραστείτε τις με άλλους συμμετέχοντες και συζητήστε μαζί τους πώς οι σημειώσεις "Πώς θα μπορούσα να" δημιουργούν ευκαιρίες για να διερευνήσετε λύσεις.



Πηγή βίντεο για την καλύτερη κατανόηση της μεθόδου σχεδιαστικής σκέψης -

https://www.youtube.com/watch?v=Q4yes4_A46c

Το τελευταίο μέρος αυτής της δραστηριότητας αφορά την κριτική θεώρηση της ιδέας σας και τη βαθύτερη ανάλυσή της με τις ακόλουθες οδηγίες:

- Γράψτε, γιατί αυτή η ιδέα; Προσπαθήστε να γράψετε όσα περισσότερα "γιατί" μπορείτε.
- Σκεφτείτε τα 5 δυνατά και τα 5 αδύνατα σημεία μιας ιδέας και καταγράψτε τα
- Απαντήστε στο "Πώς θα μπορούσα εγώ" σας; Σημειώσεις, πώς θα μπορούσατε εσείς.
- Μοιραστείτε τα με άλλους συμμετέχοντες και συζητήστε μαζί τους τον καλύτερο δυνατό τρόπο για την εφαρμογή.

7 STEPS TO GREAT BUSINESS IDEAS

SCAMPER is a framework designed to help you come up with fresh ideas, whether for a product, a service or a process, by starting with something that already exists and subjecting it to 7 areas of questioning. Below are the 7 areas and sample questions to get you to the solution you're seeking.

SUBSTITUTE

- Other properties?
- Other time/place?
- Other people?
- Other feelings/attitude?



COMBINE

- One product with another?
- Purposes/objectives?
- Talents/resources?
- Steps/activities?



ADAPT

- To a different context?
- Using borrowed features?
- Using ideas outside your field?
- To another market/situation?



MODIFY/MAGNIFY

- Features/steps?
- Physical qualities?
- Size/duration/pricing?
- Frequency?



PUT TO ANOTHER USE

- For other users?
- To solve other problems?
- Using the by-products?
- To work elsewhere?



ELIMINATE

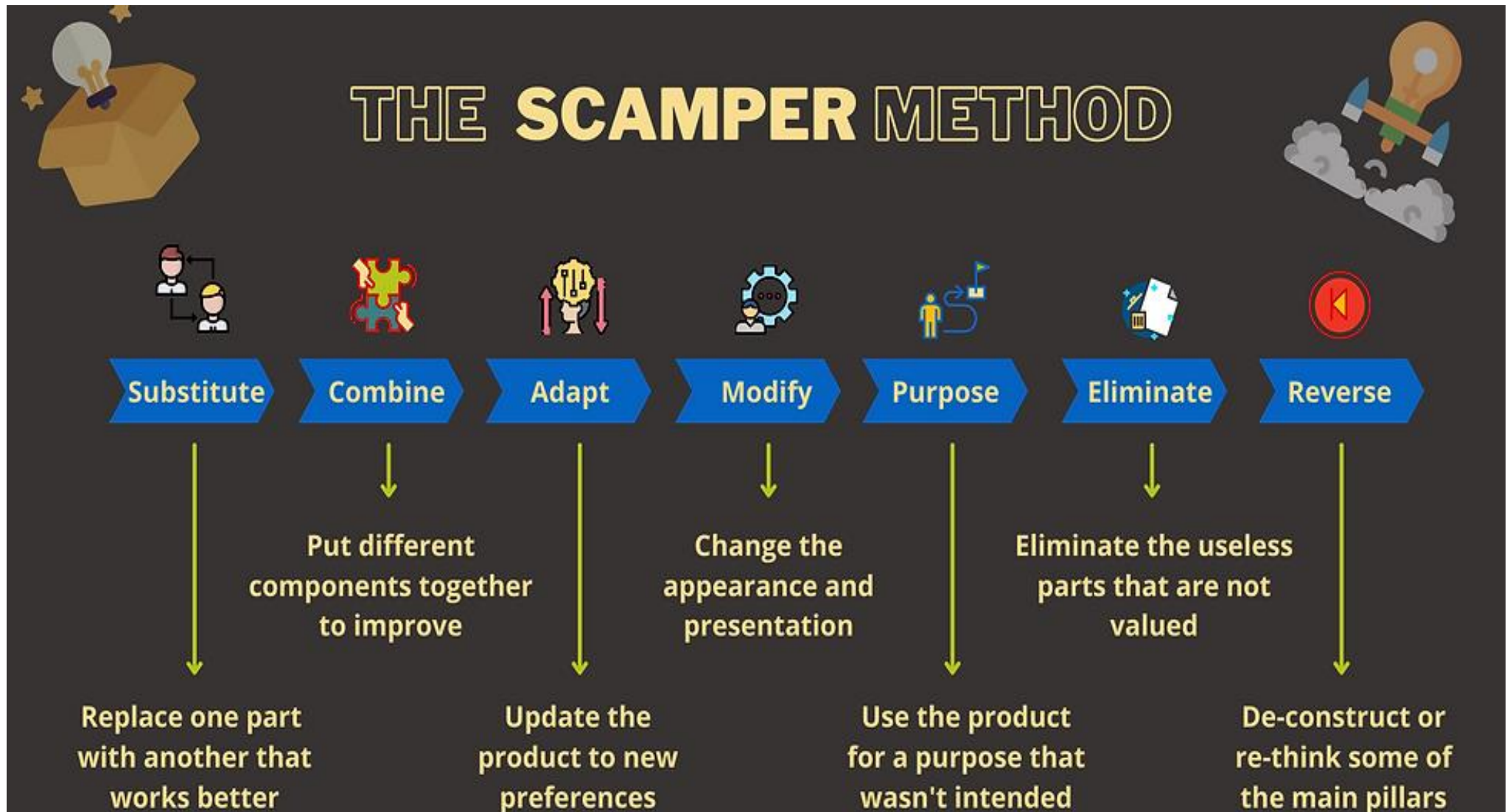
- How to simplify?
- What are non-essentials?
- Make it smaller?
- Reduce cost/time/effort?



REVERSE/REARRANGE

- Interchange components?
- Use another order?
- Reverse everything?
- Exchange roles?





Ενότητα Τ10 Πειραματισμός και τελειοποίηση ιδεών - ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΑΥΤΟ-ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗΣ

Τώρα που έχετε κάνει όλες τις ασκήσεις για τον πειραματισμό και την τελειοποίηση ιδεών, σκεφτείτε όλη τη διαδικασία:

- Πώς οι γνώσεις που αποκτήσατε μπορούν να σας βοηθήσουν να βελτιώσετε και να εφαρμόσετε τις ιδέες σας όχι μόνο στην επιχείρηση αλλά και στην καθημερινή σας ζωή;
- Ποια είναι τα κύρια σημεία εκμάθησής σας;
Αναφέρετε τουλάχιστον 5 πράγματα:

-
- Κατά τη διάρκεια της εργασίας σας με την ομάδα, τι μάθατε και ποιες προσωπικές και επαγγελματικές δεξιότητες βελτιώσατε;
 - Ποιες δραστηριότητες θεωρείτε πιο χρήσιμες και γιατί;
 - Πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά που μάθατε στο μέλλον;
 - Γιατί είναι σημαντικό να βελτιώνετε τις ιδέες και να εμβαθύνετε στις λεπτομέρειες;
 - Σκεφτείτε τι χρειάζεστε για να πραγματοποιήσετε τις ιδέες σας,
 - Πόσο σίγουροι αισθάνεστε ότι μπορείτε να ξεπεράσετε τα πιθανά εμπόδια κατά την τελειοποίηση της ιδέας;



MAKING SPACE



365



With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union

This publication has been produced with the support of the Erasmus+ Programme of the European Union. The contents of this publication are the sole responsibility of the Making Space 365 Project consortium and can in no way be taken to reflect the views of the NA and the Commission.

2020-1-PT02-KA227-YOU-007635