



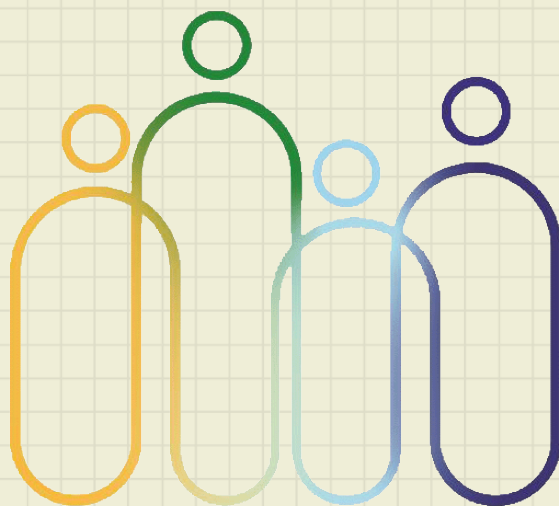
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# SEED ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

για την εξ-αποστάσεως εκπαίδευση με βάση την δημιουργικότητα

Μάιος 2023



## Πίνακας Περιεχομένων

1. Το έργο SEED: Καινοτομία στη μάθηση με βάση την εργασία
2. Πλαίσιο: Με βάση την εργασία σε όλες τις χώρες
3. SEED Digital Platform
  - 3.1 Στόχοι και λειτουργίες
  - 3.2 Χρήστες πλατφόρμας
  - 3.3 Πλοήγηση στην πλατφόρμα SEED για εταιρείες
    - 3.3.1 Εγγραφή εταιρείας
    - 3.3.2 Δημιουργία πρόκλησης
    - 3.3.3 Πρόσβαση και πλοήγηση στο μαθησιακό περιβάλλον για εταιρείες
  - 3.4 Πλοήγηση στην πλατφόρμα SEED για εκπαιδευτές
    - 3.4.1 Εγγραφή εκπαιδευτή
    - 3.4.2 Εγγραφή σε μια πρόκληση
    - 3.4.3 Πρόσβαση και πλοήγηση στο περιβάλλον μάθησης για εκπαιδευτές
  - 3.5 Πλοήγηση στην πλατφόρμα SEED για μαθητές
    - 3.5.1 Εγγραφή μαθητή
    - 3.5.2 Εγγραφή σε μια πρόκληση
    - 3.5.3 Πρόσβαση και πλοήγηση στο περιβάλλον μάθησης για μαθητές
4. Μεθοδολογία SEED
  - 4.1 Σκεπτικό και χαρακτηριστικά της μεθοδολογίας
  - 4.2 Βήματα και δραστηριότητες μεθοδολογίας
  - 4.3 Στάδιο 1: Εισαγωγή
    - 4.3.1 Καθορισμός της πρόκλησης και ανέβασμα της στην πλατφόρμα SEED
    - 4.3.2 Έναρξη έργου
  - 4.4 Στάδιο 2: Εργασία project
    - 4.4.1 Ενσυναίσθηση
    - 4.4.2 Ιδεοποίηση
    - 4.4.3 Υλοποίηση

#### 4.5 Στάδιο 3: Τελική αναθεώρηση και αξιολόγηση

##### 4.5.1 Αξιολόγηση

##### 4.5.2 Ολόκληρωση

#### 5 Το SEED στην πράξη

##### 5.1 Δοκιμάζοντας την Εργαλειοθήκη SEED

##### 5.2 Προκλήσεις που επιλύθηκαν

##### 5.3 Εμπειρίες συμμετεχόντων

###### 5.3.1 Ανάπτυξη δεξιοτήτων

###### 5.3.2 Εμπειρία χρήση στο ψηφιακό περιβάλλον

##### 5.4 Μελλοντική προοπτική

#### 6 Μεθοδολογικές αναφορές

Παράρτημα 1. Παράδειγμα δραστηριότητας καταγισμού ιδεών για δημιουργία ιδεών σε ομάδες

Παράρτημα 2. Παράδειγμα δραστηριότητας σκιαγράφησης σε ομάδες

Παράρτημα 3. Παράδειγμα εντύπου αξιολόγησης ανατροφοδότησης για εξωτερικούς ενδιαφερόμενους

Παράρτημα 4. Δελτία ταυτότητας SEED προκλήσεις

Συνημμένο I. Η μάθηση με βάση την εργασία σε όλη την Ιταλία, τη Σλοβενία, την Ισπανία και την Ελλάδα

Συνημμένο II. Το ιδανικό ταξίδι SEED: Οδηγίες για το Ψηφιακό Μαθησιακό Περιβάλλον

Συνημμένο III. Οδηγίες μεθόδων που βασίζονται στη δημιουργικότητα

## 1. Το έργο SEED: Καινοτομία στη μάθηση με βάση την εργασία

Το έργο SEED “School/Enterprise Experiences go Digital”, είναι ένα έργο Erasmus στον τομέα της Επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης. Το έργο ξεκίνησε τον Μάιο του 2021 και διαρκεί 24 μήνες. Ο στόχος του έργου SEED είναι να καινοτομήσει τις εμπειρίες μάθησης με βάση την εργασία των Ευρωπαίων μαθητών και καθηγητών χρησιμοποιώντας ψηφιακές λύσεις και μεθοδολογίες βασισμένες στη δημιουργικότητα. Το έργο διαχειρίζεται μια κοινοπραξία που περιλαμβάνει 7 εταιρείες από την Ιταλία, την Ελλάδα, τη Σλοβενία και την Ισπανία<sup>1</sup>.

Το έργο ξεκίνησε κατά το πρώτο κύμα της πανδημίας COVID-19, όταν οι κυβερνήσεις αναγκάστηκαν να αφιερώσουν μεγαλύτερη προσοχή σε ένα ήδη υπάρχον και πολύ γνωστό πρόβλημα για πολλά ευρωπαϊκά εκπαιδευτικά συστήματα. Πράγματι, το 2019 το Κέντρο Μελετών Ευρωπαϊκής Πολιτικής (CEPS) διεξήγαγε μια ανάλυση της ετοιμότητας για ψηφιακή μάθηση των εκπαιδευτικών συστημάτων σε ολόκληρη την ΕΕ και η εικόνα που προέκυψε δεν ήταν πολύ ενθαρρυντική. Ως απάντηση, όταν οι υπεύθυνοι λήψης αποφάσεων συνειδητοποίησαν ότι τα εκπαιδευτικά συστήματα δεν ήταν σε θέση να αντιμετωπίσουν την απαραίτητη μετατόπιση από μια πλήρως παραδοσιακή εκπαιδευτική δομή σε μια εν μέρει ψηφιακή μάθηση, καταβλήθηκαν προσπάθειες για την αντιμετώπιση της ψηφιοποίησης των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων του προγράμματος σπουδών, αλλά λιγότερη προσοχή δόθηκε στις «εξωσχολικές δραστηριότητες», όπως η συνεργασία σχολείου-εργασίας.

Οι υπάρχουσες προτάσεις σχετικά με τη μάθηση με βάση την εργασία είναι κατακερματισμένες και όχι πάντα ικανοποιητικές. Ως εκ τούτου, το έργο SEED προτείνει μια μεθοδολογία βασισμένη στη δημιουργικότητα και ένα σύνολο ψηφιακών εργαλείων προσαρμοσμένων σε διαφορετικά εκπαιδευτικά συστήματα. Η πρόταση SEED στοχεύει να υποστηρίξει τους μαθητές της ΕΕ να <https://seedforfuture.eu/μάθουν> πώς λειτουργούν οι εταιρείες και, με τον τρόπο αυτό, να καλλιεργήσουν τις τεχνικές και τις ήπιες δεξιότητές τους.

Το SEED στοχεύει στην προσαρμογή και αξιοποίηση υφιστάμενων μεθοδολογιών που βασίζονται στη δημιουργικότητα (όπως, για παράδειγμα, εργαλεία και μέθοδοι Σχεδίασης Σκέψης) για την παροχή έτοιμων προς χρήση καινοτόμων λύσεων, που αναπτύχθηκαν και δοκιμάστηκαν σε ευρωπαϊκό επίπεδο, για λύκεια και επαγγελματικά σχολεία, προκειμένου να καινοτομήσουν τη μάθηση με βάση την εργασία και τις εξωσχολικές τους δραστηριότητες επίσης από απόσταση.

Οι ειδικοί στόχοι του περιλαμβάνουν:

<sup>1</sup> Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε τη διεύθυνση <https://seedforfuture.eu/>

1. Να αναγνωρίσει τη σημασία της δημιουργικότητας ως κρίσιμης εγκάρσιας δεξιότητας (soft skill) για τους μαθητές προκειμένου να αντιμετωπίσουν το αυξανόμενο αίτημα για καινοτομία σε όλους τους τομείς της αγοράς εργασίας και, γενικά, να βελτιώσουν την ανθεκτικότητά τους.
  2. Να βελτιώσει τη χρήση της «διπλής κατάρτισης» ως θεμελιώδους πυλώνα για ταχύτερη και πιο κερδοφόρα πρόσβαση των μαθητών στην αγορά εργασίας, με ιδιαίτερη έμφαση στη χρήση ψηφιοποιημένων και βασισμένων στη δημιουργικότητα μεθοδολογιών για μάθηση με βάση την εργασία που μπορούν να δημιουργήσουν πλεονεκτήματα τόσο για εκπαιδευτικά ιδρύματα όσο και για εταιρείες.
  3. Να εξοπλίσει τα σχολεία και γυμνάσια επαγγελματικής εκπαίδευσης με τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες και λύσεις για τη διαχείριση των εξ αποστάσεως εμπειριών διπλής κατάρτισης με γνώμονα τις μεθόδους που βασίζονται στη δημιουργικότητα (δημιουργική σκέψη, σχεδιαστική σκέψη κ.λπ.).
  4. Να συμβάλει στην ενδυνάμωση των εκπαιδευτικών πολιτικών της ΕΕ δοκιμάζοντας και παρέχοντας ψηφιακές και βασισμένες στη δημιουργικότητα λύσεις, ευθυγραμμισμένες με το ΕΡΑΛΕ, προκειμένου να επιτρέψουν στα ευρωπαϊκά εκπαιδευτικά ιδρύματα να συνεχίσουν να προσφέρουν «διπλή εκπαίδευση» καθώς και να διατηρούν τις κρίσιμες σχέσεις με τις εταιρείες.
- Για αυτούς τους λόγους, το έργο ξεκίνησε από την ανάλυση του πλαισίου ΜΒΕ και των πρακτικών των εμπλεκόμενων χωρών της ΕΕ και των ψηφιακών λύσεων που είναι έτοιμες να αξιοποιηθούν για τη δημιουργία μιας προσαρμοσμένης μεθοδολογίας SEED και διαδικτυακής πλατφόρμας για μάθηση με βάση την εργασία.

## 2. Πλαίσιο: Μάθηση με βάση την εργασία σε όλες τις χώρες

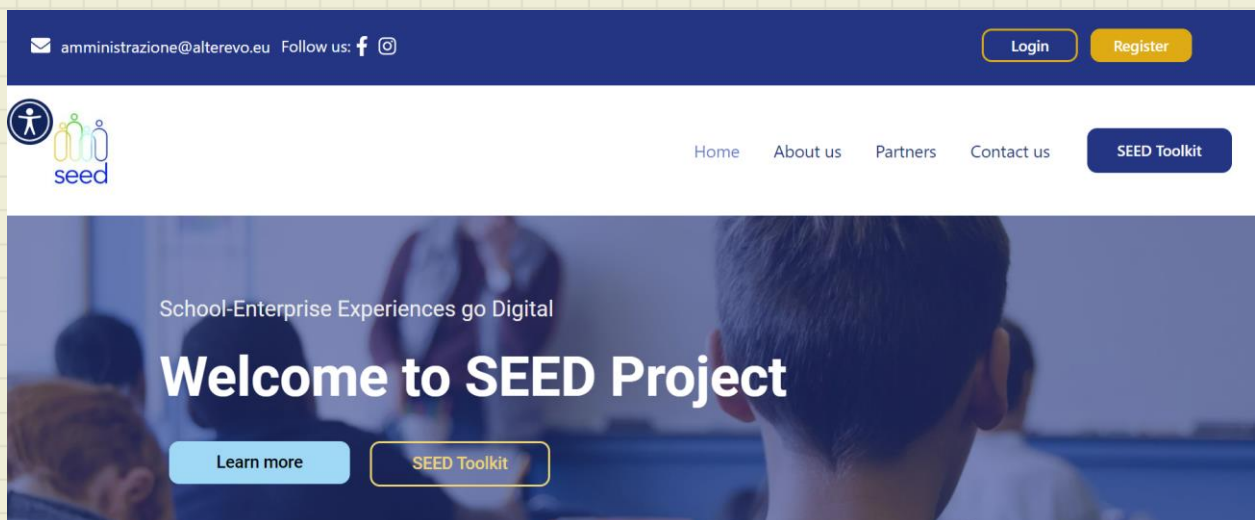
**Η μάθηση με βάση την εργασία (ΜΒΕ) συνεπάγεται μάθηση μέσω της εργασίας σε ένα πραγματικό εργασιακό περιβάλλον με σκοπό την ανάπτυξη τεχνικών, ακαδημαϊκών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων απασχολησιμότητας.** Το ΜΒΕ είναι αναπόσπαστο μέρος του εκπαιδευτικού συστήματος σε πολλές βιομηχανικές χώρες. Η πανδημία του COVID-19 έχει διαταράξει σημαντικά και έχει δημιουργήσει προκλήσεις στις δραστηριότητες μάθησης με βάση την εργασία (ΜΒΕ), ειδικά σε περιβάλλοντα όπου αυτές οι δραστηριότητες πρέπει να γίνονται αυτοπροσώπως. Ως αποτέλεσμα, πολλές πρακτικές και δραστηριότητες ΜΒΕ σε περιβάλλοντα πραγματικής εργασίας έχουν ανασταλεί. Το πλαίσιο του ΜΒΕ σε όλες τις χώρες πρέπει επομένως να ενσωματώσει ψηφιακά εργαλεία για να διασφαλίσει τη συνέχεια της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Σε αυτήν την ενότητα, παρουσιάζουμε πώς λειτουργεί η ΜΒΕ σε τέσσερις χώρες που συμμετέχουν στο έργο «School Enterprise Experiences Go Digital» (SEED): Ιταλία, Σλοβενία, Ισπανία και Ελλάδα. Στη

συνέχεια, παρουσιάζουμε μια μεθοδολογία για μέντορες, μαθητές και εκπαιδευτικούς για την εκτέλεση δραστηριοτήτων ΜΒΕ σε αυτές τις χώρες χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία και δραστηριότητες με δυνατότητα ψηφιακής τεχνολογίας. Αυτή η εργαλειοθήκη απευθύνεται σε δασκάλους, εκπαιδευτές και μέντορες που εμπλέκονται σε εμπειρίες διπλής εκπαίδευσης. Είναι ιδιαίτερα κατάλληλο για διπλές δραστηριότητες ΜΒΕ που βασίζονται σε μεθόδους που βασίζονται στη δημιουργικότητα. **Αν και η εργαλειοθήκη έχει σχεδιαστεί για να ταιριάζει σε ένα πλήρως διαδικτυακό ψηφιακό περιβάλλον ΜΒΕ, οι δραστηριότητες σε αυτήν την εργαλειοθήκη μπορούν επίσης να πραγματοποιηθούν πλήρως αυτοπροσώπως, καθώς και με τη χρήση ενός συνδυασμού ψηφιακών και αυτοπροσώπων δραστηριοτήτων.** Το έγγραφο ξεκινά με την ενσωμάτωση των αποτελεσμάτων μιας έρευνας που πραγματοποιήθηκε σε τέσσερις χώρες σχετικά με διαφορετικά εθνικά συστήματα ΜΒΕ.

### 3. SEED Digital Platform

Η ψηφιακή πλατφόρμα SEED είναι ένα ψηφιακό εργαλείο που συνδέει και επιτρέπει την κοινή εργασία μεταξύ των τριών κύριων ενδιαφερομένων του έργου SEED: 1) εταιρείες που θέλουν να έχουν μαθητές να εκτελούν δραστηριότητες MBE μαζί τους, 2) σχολεία που πρέπει να προσφέρουν δραστηριότητες για τη MBE ως μέρος του προγράμματος σπουδών των μαθητών· 3) μαθητές που μπορούν να ολοκληρώσουν δραστηριότητες MBE εξ αποστάσεως και μέσω ψηφιακών εργαλείων και μεθόδων. Σε αυτή την ενότητα, εξηγούμε τους κύριους στόχους και τα χαρακτηριστικά της πλατφόρμας και εξηγούμε πώς μπορεί να υποστηρίξει δραστηριότητες MBE για διάφορους ενδιαφερόμενους. Η ψηφιακή πλατφόρμα SEED είναι προσβάσιμη στον ακόλουθο σύνδεσμο:

<https://seedforfuture.eu/>



#### 3.1 Στόχοι και λειτουργίες

Η μεθοδολογία SEED και η υποστηρικτική ψηφιακή πλατφόρμα έχουν αναπτυχθεί για να περιλαμβάνουν τη μάθηση μέσω της πράξης και να έχουν μια συνεργατική καθώς και εκπαιδευτική συνιστώσα. Οι κύριοι στόχοι της πλατφόρμας περιλαμβάνουν:

1. Να παρέχει μια σύνδεση μεταξύ των διαφόρων εμπλεκόμενων φορέων
2. Να προσφέρει μαθησιακό περιεχόμενο και μεθόδους διαφορετικών τύπων: τόσο ειδικές για την πειθαρχία όσο και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και ομαδικής εργασίας
3. Να επιτρέψει στις εταιρείες να δημοσιεύουν, να αναθεωρούν και να αναθέτουν προκλήσεις στους μαθητές και να αναθεωρούν την εργασία τους

4. Να επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να παρακολουθούν, να συντονίζουν και να αξιολογούν την εργασία των μαθητών
5. Για να ενεργοποιήσετε την εργασία του Project μεταξύ μαθητών από την ίδια τάξη ή σχολείο, μαθητών από διαφορετικά σχολεία στην ίδια περιοχή και μαθητών από διαφορετικά σχολεία σε διαφορετικές γεωγραφικές τοποθεσίες
6. Για να καταστεί δυνατή η παρακολούθηση, η αξιολόγηση και η πιστοποίηση δραστηριοτήτων από διαφορετικούς ενδιαφερόμενους φορείς (σχολεία, εταιρείες, μαθητές)

Κάθε χρήστης της πλατφόρμας διαθέτει εξατομικευμένο πίνακα ελέγχου (ή διεπαφή) ανάλογα με την ομάδα ενδιαφερομένων. Οι χρήστες μπορούν **να δημιουργήσουν ένα προφίλ και να έχουν πρόσβαση στην πλατφόρμα μέσω μιας ειδικής σελίδας σύνδεσης.**

Οι εταιρείες συνεργάζονται με τους μαθητές και τα σχολεία τους δημιουργώντας και δημοσιεύοντας ένα έργο, το οποίο θα αναφέρεται ως "**Πρόκληση**". Με τον όρο "Πρόκληση" εννοούμε ένα (δημιουργικό ή τεχνικό) έργο στο οποίο μια εταιρεία θα ήθελε οι μαθητές να εργαστούν εντός καθορισμένης χρονικής περιόδου. Η έμπνευση για μια «πρόκληση» μπορεί να είναι ένα πρόβλημα ή μια ευκαιρία που αντιμετωπίζει η εταιρεία ή θα ήθελε να εξερευνήσει. Κάθε πρόκληση περιλαμβάνει 6 διαφορετικά στάδια εμπνευσμένα από τη μεθοδολογία Design Thinking (Brown, 2008).<sup>2</sup> Τα στάδια είναι:

- **Εισαγωγή**
- **Ενσυναίσθηση**
- **Ιδεολόγηση**
- **Εκτέλεση**
- **Αξιολόγηση**
- **Οριστικοποίηση**

Προκειμένου να επιλυθεί μια πρόκληση, θα πρέπει να ολοκληρωθούν όλα τα στάδια. Η τελική λύση της πρόκλησης θα αξιολογηθεί από τις εταιρείες και τους μέντορές τους

### 3.2 Platform users

<sup>2</sup>Μπράουν, Τ. (2008). Σχεδιαστική σκέψη. *Επιχειρηματική αναθεώρηση του Χάρβαρντ*, 86 (6), 84. Επισκεφθείτε επίσης: <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/what-is-design-thinking>



## 3.2 Χρήστες πλατφόρμας

Οι τρεις κύριοι χρήστες του έργου SEED είναι:

1. **Εταιρείες:** Οι εταιρείες με τους μέντορές τους είναι υπεύθυνες να δημιουργήσουν πραγματικές προκλήσεις, οι οποίες πρέπει να επιλυθούν από τους μαθητές με τη βοήθεια των καθηγητών τους.
2. **Σχολεία:** Τα σχολεία με τους καθηγητές τους, δείχνουν ενδιαφέρον για προκλήσεις - επικεντρωμένες στη δημιουργία έτοιμων προς χρήση καινοτόμων λύσεων - για την επίλυσή τους μαζί με τους μαθητές τους. Μετά από αυτό, αναθέτουν την πρόκληση στους μαθητές τους.
3. **Μαθητές:** Εγγράφονται σε προκλήσεις και πρέπει να τις λύσουν χρησιμοποιώντας μεθόδους που βασίζονται στη δημιουργία. Εάν χρειάζονται βοήθεια, οι Σχολικοί Εκπαιδευτές θα τους βοηθήσουν χρησιμοποιώντας τα Εργαλεία ΤΠΕ, που παρέχονται από την πλατφόρμα.

Η πλατφόρμα συνεργασίας SEED είναι αφιερωμένη στην ενίσχυση της επαγγελματικής εκπαίδευσης και του γυμνασίου/λυκείου με τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες και λύσεις για τη διαχείριση εμπειριών κατάρτισης με βάση την εξ αποστάσεως εργασία βάσει δημιουργικών μεθοδολογιών. Μέσα από μια μεγάλη ποικιλία διαφορετικών προκλήσεων, οι φοιτητές θα αποκτήσουν ταχύτερη και πιο κερδοφόρα πρόσβαση στην αγορά εργασίας, ιδίως παρέχοντας καινοτόμες λύσεις για εκπαιδευτικά ιδρύματα και μεθοδολογίες. Χάρη σε αυτή την πλατφόρμα συνεργασίας, οι δεξιότητες που θα αποκτήσουν οι μαθητές από διαφορετικές προκλήσεις θα τους βοηθήσουν να βελτιώσουν την απόδοσή τους στην επόμενη επαγγελματική τους ζωή.

Μέσα από το μαθησιακό περιβάλλον του έργου, οι μαθητές θα αναγνωρίσουν τη σημασία της δημιουργικότητας ως κρίσιμης εγκάρσιας δεξιότητας, που θα τους βοηθήσει να αντιμετωπίσουν καλύτερα το αυξανόμενο αίτημα καινοτομίας σε όλους τους τομείς της αγοράς εργασίας. Σε γενικές γραμμές, θα κατανοήσουν και θα μάθουν καλύτερα πώς να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και δημιουργικές μεθοδολογίες και πώς θα μπορούσαν να βελτιώσουν την ανθεκτικότητα, δεδομένου ότι ο ΟΟΣΑ δήλωσε ότι «η δημιουργικότητα και η κριτική σκέψη είναι βασικές δεξιότητες για πολύπλοκες, παγκοσμιοποιημένες και όλο και περισσότερο ψηφιοποιημένες οικονομίες και κοινωνίες».

Η πλατφόρμα βασίζεται σε τρεις πυλώνες που εκτείνονται σε εταιρείες, σχολεία και μαθητές:

- **Κοινότητα:** μέσω της πρόσβασης σε αυτήν την ενότητα, οι ενδιαφερόμενοι έχουν την ευκαιρία να περιηγηθούν σε έργα (προκλήσεις που προτείνονται από εταιρείες), να επιλέξουν έργα που τους ενδιαφέρουν και να συνδεθούν με σχολεία ή εταιρείες που θα μπορούσαν να εργαστούν σε αυτά τα έργα.
- **Εργαλειοθήκη:** οι ενδιαφερόμενοι έχουν πρόσβαση σε μια βιβλιοθήκη μαθησιακού περιεχομένου που σχετίζεται με μεθόδους βασισμένες στη δημιουργικότητα που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια της MBE. Αυτό περιλαμβάνει, για παράδειγμα, ενημερωτικά δελτία και περιεχόμενο που βασίζεται σε βίντεο σχετικά με μεθόδους και οδηγίες σχετικά με τον τρόπο και τον χρόνο χρήσης κάθε μεθόδου.
- **Ψηφιακό περιβάλλον μάθησης:** μέσω αυτής της ενότητας, οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να συνεργαστούν και να αξιοποιήσουν στο έπακρο την ψηφιακή εμπειρία της MBE. Αυτή η ενότητα τους δίνει τη δυνατότητα να ξεκινήσουν έργα και να τα αναπτύξουν χρησιμοποιώντας τη μεθοδολογία SEED. Κάθε υποενότητα είναι ένα βήμα της μεθοδολογίας και οι μαθητές μπορούν να υποδείξουν πότε ολοκληρώνεται κάθε βήμα, πότε έχει αναρτηθεί σχετικό υλικό στην πλατφόρμα και πότε είναι έτοιμοι να προχωρήσουν στο επόμενο βήμα.

Μετά την ολοκλήρωση κάθε πρόκλησης, όλοι οι πρωταγωνιστές θα λάβουν πιστοποίηση για τη συμμετοχή τους. Όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη πρέπει να συνεργαστούν προκειμένου να επιτευχθούν οι στόχοι του έργου. Οι δημιουργικές καινοτόμες λύσεις που αναπτύχθηκαν ως αποτέλεσμα αυτής της συνεργασίας θα αποτελέσουν ένα εξαιρετικό σημείο εκκίνησης για τους μαθητές να συνδεθούν με τον επαγγελματικό κόσμο και θα χρησιμεύσουν ως συγκεκριμένα έργα που οι εταιρείες μπορούν να αποφασίσουν να εφαρμόσουν σε μεταγενέστερο στάδιο.

### 3.3 Πλοήγηση στην πλατφόρμα SEED για εταιρείες

Η εταιρεία μπορεί να εγγραφεί στην πλατφόρμα μέσω αυτού του συνδέσμου:

<https://seedforfuture.eu/registration/>

Τα απαιτούμενα στοιχεία που πρέπει να εισάγει μια εταιρεία είναι:

- Όνομα εταιρείας
- Τομέας
- Ιστότοπος
- Email χρήστη
- Όνομα χρήστη
- Κωδικός πρόσβασης (με επιβεβαίωση)

### 3.3.1 Δημιουργία πρόκλησης

Μετά την επιτυχή εγγραφή, οι εταιρείες είναι υπεύθυνες να θέσουν / δημιουργήσουν προκλήσεις. Από το μενού της επάνω γραμμής, οι εταιρείες επιλέγουν την επιλογή "Υποβολή πρόκλησης". Όταν μια εταιρεία εισέλθει στη [σελίδα υποβολής](#) πρόκλησης, ο χρήστης θα βρει μια φόρμα υποβολής σε 2 διαφορετικές μορφές (pdf & doc). Οι εταιρείες μπορούν να κατεβάσουν τη φόρμα, να εργαστούν στην πρόκληση και στη συνέχεια να τη μεταφέρουν στη φόρμα υποβολής της πλατφόρμας. Όταν μια εταιρεία υποβάλλει μια πρόκληση, η πρόκληση τίθεται σε εκκρεμότητα και θα εγκριθεί από τους διαχειριστές του έργου SEED μόνο εάν η πρόκληση πληροί τα γενικά κριτήρια πρόκλησης. Όταν μια πρόκληση εγκριθεί, θα δημοσιευτεί στην ιστοσελίδα του SEED "**Challenges Wall**" (προσβάσιμη στους εγγεγραμμένους χρήστες). Όταν ένα σχολείο δείχνει ενδιαφέρον για μια πρόκληση, ένα email θα ενημερώσει την εταιρεία για το ενδιαφέρον και στη συνέχεια οι διαχειριστές θα κάνουν την αντιστοίχιση μεταξύ του Μέντορα της Εταιρείας και του Σχολικού Δασκάλου.

Μετά την επιτυχή εγγραφή, οι εταιρείες έχουν την ευκαιρία να **παρακολουθήσουν τη διαδικασία εγγραφής που σχετίζεται με την πρόκλησή τους**. Από το μενού της επάνω γραμμής, οι εταιρείες επιλέγουν την επιλογή "Όλες οι προκλήσεις". Στη συνέχεια, θα επιλέξουν την πρόκληση που δημιούργησαν και θα εγγραφούν. Όταν επιλέξουν την πρόκληση, θα ανοίξει το μαθησιακό περιβάλλον πρόκλησης και στη δεξιά πλευρά οι μαθητές θα μπορούν να πατήσουν το **κουμπί** "Εγγραφή".

### 3.3.2 Πρόσβαση και πλοήγηση στο μαθησιακό περιβάλλον για εταιρείες

Όταν οι εταιρείες εγγραφούν σε μια πρόκληση, θα ανακατευθυνθούν αυτόματα στο **ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον**. Όταν οι εταιρείες εισέρχονται στο μαθησιακό περιβάλλον, μπορούν να βρουν:

1. Στην αριστερή πλευρά, το πρόγραμμα σπουδών με τις ενότητες της πρόκλησης
2. Στη μέση, ο κύριος χώρος μάθησης που περιέχει κείμενα, βίντεο, κουίζ, infographics, εικόνες κ.λπ.

Το πρώτο βήμα για μια εταιρεία είναι να συμπληρώσει φόρμες αξιολόγησης. Υπάρχει ένα **έντυπο προαξιολόγησης** και ένα **έντυπο μετά την αξιολόγηση** στο τέλος της πρόκλησης (και τα δύο υποχρεωτικά). Κάθε πρόκληση περιλαμβάνει 6 διαφορετικά στάδια που πρέπει να ολοκληρωθούν. Τα στάδια είναι:

- **Εισαγωγή**
- **Ενσυναίσθηση**
- **Ιδεολόγηση**
- **Εκτέλεση**
- **Αξιολόγηση**
- **Οριστικοποίηση**

Κάθε ενότητα περιλαμβάνει μια πλαϊνή μπάρα με τα συνεργατικά εργαλεία που οι μαθητές ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν για να δώσουν λύσεις στην πρόκληση. Στο **τέλος των 4 ενδιαμέσων σταδίων** (Ενσυναίσθηση, Ιδεολόγηση, Εφαρμογή, Αξιολόγηση) υπάρχει μια **υποχρεωτική εργασία** που πρέπει να ολοκληρωθεί.

### 3.4 Πλοήγηση στην πλατφόρμα SEED για εκπαιδευτές

Οι δάσκαλοι (ή οι εκπαιδευτές) εγγράφονται στην πλατφόρμα μέσω αυτού του συνδέσμου: <https://seedforfuture.eu/registration/>

Τα απαιτούμενα στοιχεία που πρέπει να εισάγει ένας εκπαιδευτής περιλαμβάνουν:

- Όνομα
- Επώνυμο
- Διδακτική περιοχή / Θέματα
- Σχολείο
- Email χρήστη
- Όνομα χρήστη
- Κωδικός πρόσβασης (με επιβεβαίωση)

#### 3.4.1 Εγγραφή σε μια πρόκληση

Μετά την επιτυχή εγγραφή, οι εκπαιδευτές μπορούν να δείξουν ενδιαφέρον για μια πρόκληση. Από το μενού της επάνω γραμμής, οι εκπαιδευτές επιλέγουν την επιλογή "**Εύρεση πρόκλησης**".

Όταν ένας εκπαιδευτής συμμετέχει σε μια πρόκληση, θα βρει μια φόρμα "**Ενδιαφέρον για την πρόκληση**", την οποία θα πρέπει να συμπληρώσει για να δείξει ενδιαφέρον για μια πρόκληση. Όταν υποβληθεί η φόρμα, οι διαχειριστές της πλατφόρμας θα κάνουν την αντιστοίχιση μεταξύ των Εταιρειών και των Σχολείων, οι οποίες στη συνέχεια θα ενημερωθούν μέσω email. Μετά την υποβολή της φόρμας ενδιαφέροντος, οι διαχειριστές της πλατφόρμας του έργου ενεργοποιούν το περιβάλλον μάθησης.

Αφού δείξουν ενδιαφέρον για μια πρόκληση, οι εκπαιδευτές μπορούν να επεξεργαστούν τις λεπτομέρειες της πρόκλησης σύμφωνα με τις μεθόδους που βασίζονται στη δημιουργικότητα που έχουν επιλέξει. Όταν οι εκπαιδευτές έχουν δικαιώματα Co-Instructor για μια πρόκληση, θα μπορούν να την τροποποιήσουν με το Frontend Editor. Το Frontend Editor βρίσκεται στην επιλογή "Η πρόκληση μου" στο μενού επάνω γραμμής.

Επιλέγοντας το "Frontend Editor" ο Εκπαιδευτής έχει τη δυνατότητα να δει μόνο τις προκλήσεις στις οποίες έχει οριστεί ως Co-Instructor. Αφού επιλεγεί μια πρόκληση για επεξεργασία, ανοίγει ο "Μπροστινός πίνακας" για να επεξεργαστείτε την πρόκληση. Το μπροστινό πάνελ περιλαμβάνει:

- Το μενού του πίνακα με 3 επιλογές: Γενικά, Πρόγραμμα Σπουδών και Ρυθμίσεις
- Τη διάταξη πρόκλησης (πρόγραμμα σπουδών) στην αριστερή πλευρά, όπου ο εκπαιδευτής επιλέγει τα τμήματα της πρόκλησης για να τα τροποποιήσει.
- Ο «πίνακας επεξεργασίας», όπου ο εκπαιδευτής μπορεί να επεξεργαστεί/τροποποιήσει το κύριο περιεχόμενο της πρόκλησης σε κάθε κομμάτι και ενότητα.

Όταν το περιεχόμενο είναι έτοιμο, ο εκπαιδευτής πατά απλώς το κουμπί "ενημέρωση".

Οι εκπαιδευτές που ξέρουν πώς να διαχειρίζονται έναν ιστότοπο WordPress μπορούν να επεξεργαστούν μια πρόκληση μεταβαίνοντας στον Πίνακα ελέγχου του WordPress για να επεξεργαστούν την πρόκληση ως συν-εκπαιδευτής. Από τον πίνακα ελέγχου, ο εκπαιδευτής επιλέγει την πρόκληση και κάνει κύλιση προς τα κάτω για να ελέγξει το Πρόγραμμα Σπουδών. Στο πρόγραμμα σπουδών, ο εκπαιδευτής κάνει κλικ στην επιλογή επεξεργασίας (εικονίδιο με μολύβι) για να επεξεργαστεί την ενότητα με το Elementor. Μετά από αυτό, οι εκπαιδευτές έχουν τη δυνατότητα να κρύψουν και να αποκρύψουν τις ενότητες που θέλουν να διατηρήσουν και να τις επεξεργαστούν. Τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν οι εκπαιδευτές περιλαμβάνουν:

- Κάντε κλικ στις τελείες στην ενότητα "επεξεργασία ενότητας":
- Από το αριστερό μενού Elementor κάντε κλικ στην καρτέλα "για προχωρημένους".
- Από την καρτέλα "για προχωρημένους" επιλέξτε "Αποκρίνεται" και από την ορατότητα κάντε κλικ στο διακόπτη από "εμφάνιση" σε "απόκρυψη".

Όταν οι εκπαιδευτές οριστικοποιούν την πρόκληση, θα πρέπει να έχουν κατά νου να αποθηκεύουν (ενημερώνουν) κάθε αλλαγή που έκαναν για τις ενότητες. Τέλος, οι εκπαιδευτές στέλνουν τον τελικό σύνδεσμο της πρόκλησης στους μαθητές τους προκειμένου να εγγραφούν.

### 3.4.2 Πρόσβαση και πλοήγηση στο περιβάλλον μάθησης για εκπαιδευτές

Όταν οι εκπαιδευτές εισέρχονται στο μαθησιακό περιβάλλον, μπορούν να βρουν:

- Στην αριστερή πλευρά, το πρόγραμμα σπουδών με τις ενότητες της πρόκλησης

- Στη μέση, ο κύριος χώρος εκμάθησης που περιέχει κείμενα, βίντεο, κούιζ, infographics, εικόνες κ.λπ.

Το πρώτο βήμα για έναν δάσκαλο είναι να συμπληρώσει τα έντυπα αξιολόγησης. Υπάρχει ένα έντυπο **προ-αξιολόγησης** και ένα **έντυπο μετά την αξιολόγηση** στο τέλος της πρόκλησης (και τα δύο υποχρεωτικά). Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, κάθε πρόκληση περιλαμβάνει στάδια που πρέπει να ολοκληρωθούν. Τα στάδια είναι:

- Εισαγωγή
- Ενσυναίσθηση
- Ιδεοποίηση
- Εφαρμογή
- Αξιολόγηση
- Οριστικοποίηση

Στο τέλος των 4 μεσαίων σταδίων (Ενσυναίσθηση, Ιδεοποίηση, Υλοποίηση, Αξιολόγηση) υπάρχει μια υποχρεωτική εργασία που πρέπει να ολοκληρωθεί. Κάθε ενότητα περιλαμβάνει επίσης μια πλαϊνή γραμμή με τα συνεργατικά εργαλεία που οι μαθητές ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν για να δώσουν λύσεις στην πρόκληση.

## 3.5 Πλοήγηση στην πλατφόρμα SEED για μαθητές

### 3.5.1 Εγγραφή μαθητή

Οι μαθητές πρέπει να εγγραφούν για να μπορέσουν να πλοηγηθούν στην πλατφόρμα SEED. Ως μαθητής πρέπει να εγγραφείτε στην πλατφόρμα μέσω αυτού του συνδέσμου: <https://seedforfuture.eu/registration/>

Τα απαιτούμενα στοιχεία που πρέπει να εισάγει ένας μαθητής είναι:

- Όνομα
- Επώνυμο
- Σχολείο
- Email χρήστη
- Όνομα χρήστη
- Κωδικός πρόσβασης (με επιβεβαίωση)

### 3.5.2 Εγγραφή σε μια πρόκληση

Μετά την επιτυχή εγγραφή, οι μαθητές θα λάβουν από τους εκπαιδευτές τους τον σύνδεσμο για την πρόκληση στην οποία πρέπει να εγγραφούν. Διαφορετικά, οι μαθητές μπορούν να εγγραφούν στην πρόκληση μόνοι τους, επιλέγοντας από το μενού της επάνω γραμμής την επιλογή "Όλες οι προκλήσεις". Στη συνέχεια θα επιλέξουν την πρόκληση που είχε δημιουργήσει ο εκπαιδευτής τους και θα εγγραφούν. Επιλέγοντας την πρόκληση, θα ανοίξει το μαθησιακό περιβάλλον πρόκλησης και στη δεξιά πλευρά οι μαθητές θα μπορούν να πατήσουν το κουμπί «Εγγραφή».

Όταν ο μαθητής εγγραφεί σε μια πρόκληση, θα ανακατευθυνθεί αυτόματα **στο ψηφιακό περιβάλλον μάθησης**.

### 3.5.3 Πρόσβαση και πλοήγηση στο περιβάλλον μάθησης για μαθητές

Όταν οι μαθητές εισέρχονται στο μαθησιακό περιβάλλον, μπορούν να βρουν:

- Στην αριστερή πλευρά το πρόγραμμα σπουδών με τις ενότητες της πρόκλησης
- Στη μέση ο κύριος χώρος εκμάθησης που περιέχει κείμενα, βίντεο, κούιζ, infographics, εικόνες κ.λπ.

Όταν οι μαθητές οριστικοποιούν μια ενότητα, πατούν "Επόμενο" - για να βρεθούν στην κάτω δεξιά πλευρά. Στην επάνω δεξιά πλευρά υπάρχει ένα κουμπί διαφυγής "X" που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές για να βγουν από τη διαδικασία.

Το πρώτο βήμα για έναν μαθητή είναι να συμπληρώσει τα έντυπα αξιολόγησης. Υπάρχει **ένα έντυπο προ-αξιολόγησης** και **ένα έντυπο μετά την αξιολόγηση** στο τέλος της πρόκλησης (και τα δύο υποχρεωτικά). Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, κάθε πρόκληση περιλαμβάνει στάδια που πρέπει να ολοκληρωθούν. Τα στάδια είναι

- Εισαγωγή
- Ενσυναίσθηση
- Ιδεοποίηση
- Εφαρμογή
- Αξιολόγηση
- Οριστικοποίηση

Στο τέλος των 4 μεσαίων σταδίων (Ενσυναίσθηση, Ιδεοποίηση, Υλοποίηση, Αξιολόγηση) υπάρχει μια υποχρεωτική εργασία που πρέπει να ολοκληρωθεί. Κάθε ενότητα περιλαμβάνει επίσης μια πλαϊνή γραμμή με τα συνεργατικά εργαλεία που οι μαθητές ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν για να δώσουν λύσεις στην πρόκληση.

Μετά το τέλος της πρόκλησης, οι παρεχόμενες λύσεις της πρόκλησης θα είναι υπό αξιολόγηση από τις εταιρείες και τους μέντορες τους. Επίσης, όταν οι μαθητές ολοκληρώσουν όλα τα στάδια μιας πρόκλησης, θα λάβουν πιστοποίηση ολοκλήρωσης.

Ο οδηγός χρήσης της πλατφόρμας SEED για εταιρείες, εκπαιδευτικούς και μαθητές επισυνάπτεται σε αυτό το έγγραφο (βλ. Προσάρτημα Ι).

## 4. SEED Μεθοδολογία

Σε αυτή την ενότητα, παρουσιάζουμε μια σειρά μεθόδων και εργαλείων που χρησιμεύουν ως βάση για τη Μεθοδολογία SEED, η οποία γεννήθηκε για να προωθήσει τη μάθηση κατά τη διάρκεια του WBL καθώς και για την ολοκλήρωση δραστηριοτήτων με δυνατότητα ψηφιακής τεχνολογίας που μπορούν να χρησιμεύσουν ως μέρος της εμπειρίας τους στο WBL. Η μεθοδολογία βασίζεται στη σχεδιαστική σκέψη (Brown, 2008) και σε άλλες δημιουργικές μεθόδους και έχει αναπτυχθεί ξεκινώντας από τις μεθόδους που χρησιμοποιούνται στα εργαστήρια μόλυνσης που αναπτύχθηκαν στο Πανεπιστήμιο Ca' Foscari της Βενετίας. **Η πρόταση SEED έχει σχεδιαστεί για να ταιριάζει στα συστήματα μάθησης που βασίζονται στην εργασία της ΕΕ ή για τα σχολεία για χρήση ως ειδικό έργο σε περιβάλλοντα όπου αυτό δεν θα ήταν δυνατό.**

### 4.1. Σκεπτικό και χαρακτηριστικά της μεθοδολογίας

Επειδή υπάρχουν διαφορές στον τρόπο λειτουργίας του WBL σε διαφορετικές χώρες, η μεθοδολογία πρέπει να είναι προσαρμόσιμη σε θεσμικά πλαίσια. Οι κύριες πτυχές που έχουν ληφθεί υπόψη κατά την ανάπτυξη της μεθοδολογίας είναι:

- Οι μέθοδοι θα πρέπει να υποστηρίζονται από μια ψηφιακή πλατφόρμα και να περιλαμβάνουν δραστηριότητες που μπορούν να εκτελεστούν (επίσης) σε ψηφιακό περιβάλλον
- Οι μαθητές θα πρέπει να εργάζονται σε ομάδες και σύμφωνα με μια πρόκληση που προτείνεται από μια εταιρεία
- Οι ενότητες, οι μέθοδοι και οι δραστηριότητες μάθησης θα πρέπει να είναι ευέλικτες και να εφαρμόζονται σε διαφορετικά πλαίσια και τομείς
- Όλες οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες που περιλαμβάνουν τη χρήση των εργαλείων και των μεθόδων θα πρέπει να πραγματοποιούνται στην ψηφιακή πλατφόρμα SEED

Για κάθε στάδιο της διαδικασίας, η πλατφόρμα θα πρέπει να προτείνει τις κατάλληλες μεθόδους που θα χρησιμοποιηθούν και να παρέχει κατευθυντήριες γραμμές για τον τρόπο χρήσης τέτοιων μεθόδων



3.3 Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, τα τρία κύρια ενδιαφερόμενα μέρη της μεθοδολογίας είναι οι μαθητές, οι καθηγητές σχολείων (που αναφέρονται επίσης ως δάσκαλοι/εκπαιδευτές) και οι εταιρείες. Το καθένα έχει διαφορετικές ανάγκες που πρέπει να ληφθούν υπόψη τόσο στις προτεινόμενες μεθόδους όσο και στην ψηφιακή πλατφόρμα που υποστηρίζει αυτές τις μεθόδους. Η μεθοδολογία υποστηρίζει εταιρείες που προτείνουν έργα για το WBL, οι δάσκαλοι αναθεωρούν και αναθέτουν έργα και αξιολογούν την πρόοδο των μαθητών και οι μαθητές μαθαίνουν διαφορετικές μεθόδους.

## 4.4 Βήματα και δραστηριότητες μεθοδολογίας

Η μεθοδολογία SEED αναπτύσσεται σε τέσσερα κύρια στάδια και βασίζεται σε μεθόδους σχεδιαστικής σκέψης. Τα στάδια είναι:

1. Προπαρασκευαστικές εργασίες και έναρξη του έργου (Εισαγωγή)
2. Γνώση της εταιρείας και του προτεινόμενου έργου (Ενσυναίσθηση)
3. Δημιουργήστε ιδέες για την αντιμετώπιση του προτεινόμενου έργου (Ιδεοποίηση)
4. Επιλέξτε και εφαρμόστε ιδέες (Εφαρμογή)
5. Αξιολόγηση έργου και μαθησιακών αποτελεσμάτων (Αξιολόγηση και οριστικοποίηση)

Στο στάδιο της **εισαγωγής**, οι εταιρείες δημιουργούν προκλήσεις (δηλαδή, έργα στα οποία μπορούν να εργαστούν οι μαθητές ως μέρος των δραστηριοτήτων τους WBL) μέσω της πλατφόρμας SEED και συνδέονται με σχολεία και μαθητές που θέλουν να εργαστούν για την προτεινόμενη πρόκληση. Οι εταιρείες είναι κρίσιμοι εταίροι για τη συμμετοχή στο σχεδιασμό και την υλοποίηση των δραστηριοτήτων WBL. Στο πλαίσιο του έργου SEED, οι εταιρείες σχεδιάζουν ευκαιρίες για τους μαθητές να μάθουν και να εφαρμόσουν δεξιότητες και παρέχουν μέντορες για την επίβλεψη της εργασίας των μαθητών. Επιπλέον, μπορούν επίσης να δώσουν πληροφορίες για τις κρίσιμες δεξιότητες που απαιτούνται στις αγορές εργασίας για την ανάπτυξη προγραμμάτων σπουδών. Οι δάσκαλοι μπορούν να επεξεργαστούν τις προκλήσεις και να επιλέξουν τις δημιουργικές μεθόδους που θα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές καθώς εργάζονται για την πρόκληση στα διάφορα στάδια.

Στο στάδιο **Ενσυναίσθηση**, οι μαθητές χρησιμοποιούν δημιουργικές μεθόδους για να αρχίσουν να συμμετέχουν σε δραστηριότητες δημιουργίας ομάδας και να εξοικειωθούν με την εταιρεία με την οποία συνεργάζονται. Στο στάδιο της **Ιδεοποίησης**, οι μαθητές μαθαίνουν πώς να χρησιμοποιούν τεχνικές καταιγισμού ιδεών για να αναλύουν τις προκλήσεις και να προτείνουν πιθανές λύσεις. Στο στάδιο **Εφαρμογή**, οι μαθητές μαθαίνουν πώς να επιλέγουν ιδέες και να δημιουργούν (εικονικά ή φυσικά) πρωτότυπα της προτεινόμενης λύσης τους. Στο στάδιο **Αξιολόγησης**, οι μαθητές συλλέγουν σχόλια από τα ενδιαφερόμενα μέρη που μπορούν να αξιολογήσουν την εργασία τους και τη δική

τους αξιολόγησε για το αποτέλεσμα που έχουν δημιουργήσει και τι έχουν μάθει στην πορεία. Το αποτέλεσμα της εργασίας των μαθητών μπορεί να υποβληθεί μέσω της πλατφόρμας SEED στο τέλος κάθε σταδίου.

Κάθε στάδιο έχει διαφορετικούς στόχους και αναμενόμενα αποτελέσματα και, ως εκ τούτου, διαθέτει διαφορετικές μεθόδους. Ωστόσο, τα στάδια Ενσυναίσθηση, Ιδεοποίηση και Υλοποίηση ακολουθούν όλα την ίδια διαδρομή:

- Οι μαθητές εισάγονται στους στόχους κάθε σταδίου και στις μεθόδους που θα χρησιμοποιηθούν
- Οι μαθητές έχουν πρόσβαση σε οδηγίες σχετικά με το πώς και πότε να χρησιμοποιούν τις προτεινόμενες δημιουργικές μεθόδους
- Στο τέλος κάθε σταδίου, οι μαθητές μπορούν να ανεβάσουν τα αποτελέσματά τους στην Πλατφόρμα
- Όταν όλες οι δραστηριότητες επισημανθούν ως ολοκληρωμένες και τα αποτελέσματα έχουν μεταφορτωθεί, οι μαθητές μπορούν να προχωρήσουν στο επόμενο στάδιο
- Στο τέλος του πλήρους συνόλου των δραστηριοτήτων και όταν έχουν μεταφορτωθεί όλα τα αποτελέσματα, οι μαθητές μπορούν να τερματίσουν το έργο και να παρέχουν την αξιολόγησή τους για τη μαθησιακή εμπειρία και οι καθηγητές μπορούν να προχωρήσουν στην αξιολόγηση

Σε κάθε στάδιο της διαδικασίας, οι μαθητές προχωρούν στη δραστηριότητα ενώ αναπτύσσουν αντικείμενα που τελικά θα συλλέγονταν σε ένα χαρτοφυλάκιο ψηφιακών αποτελεσμάτων που θα είναι αποθηκευμένα στην Πλατφόρμα. Ως αποτέλεσμα, τα χαρτοφυλάκια μαθητών αντικατοπτρίζουν τις δραστηριότητες που έχουν ολοκληρώσει μέσω της Πλατφόρμας και χρησιμεύουν ως μέσα για την επαλήθευση της μάθησής τους. Εκτός από τα πρότυπα και τις οδηγίες που είναι ενσωματωμένα στην Πλατφόρμα, το κιτ σχεδίασης του IDEO (<https://www.designkit.org/methods#filter>) παρέχει επίσης πρακτικά εργαλεία και εξηγήσεις σχετικά με διαφορετικές μεθόδους και εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε κάθε στάδιο της διαδικασίας, μερικά από τα οποία έχουν ενσωματωθεί στη μεθοδολογία που προτείνει το SEED.

## 4.2. Στάδιο 1: Εισαγωγή

#### 4.2.1. Καθορισμός της πρόκλησης και ανέβασμα της στην πλατφόρμα SEED

Ο κύριος στόχος αυτού του σταδίου είναι οι εταιρείες να μπορούν να προτείνουν έργα στα οποία θα ήθελαν οι μαθητές να δουλέψουν μέσω της Πλατφόρμας και οι καθηγητές σχολείων να μπορούν να περιηγηθούν σε έργα και να επιλέξουν εκείνα στα οποία θα ήθελαν να δουλέψουν οι μαθητές τους. Η διαδικασία ξεκινά όταν οι εταιρείες εγγράφονται στην Πλατφόρμα και αρχίζουν να δημιουργούν μια πρόκληση έργου. Μια πρόκληση είναι ένα (δημιουργικό ή τεχνικό) έργο στο οποίο η εταιρεία θα ήθελε να εργαστούν οι μαθητές μέσα σε μια καθορισμένη χρονική περίοδο. Η άρθρωση μιας πρόκλησης βοηθά τόσο την εταιρεία όσο και τους μαθητές να καθορίσουν ένα πεδίο εφαρμογής για το έργο.

Οι προκλήσεις μπορεί να είναι ευρείες ή συγκεκριμένες και να επικεντρώνονται σε πολλές διαφορετικές πτυχές, όπως (αλλά δεν περιορίζονται σε):

- Εύρεση καινοτόμων λύσεων σε ένα πρόβλημα ή ζήτημα που αντιμετωπίζει ή θα μπορούσε να αντιμετωπίσει η εταιρεία
- Ανάπτυξη μιας νέας πρότασης για ένα καθορισμένο θέμα (π.χ. βιωσιμότητα, ψηφιακή καινοτομία, κ.λπ.)
- Ανάπτυξη συγκεκριμένου προϊόντος ή υπηρεσίας
- Βελτίωση υφιστάμενων προϊόντων ή υπηρεσιών

Οι προκλήσεις μπορούν να προταθούν από διαφορετικούς τύπους εταιρειών. Ωστόσο, όταν σκέφτεστε την Πρόκληση που μια εταιρεία θα ήθελε να προτείνει, θα πρέπει να ληφθούν υπόψη διάφορες πτυχές, όπως:

- Τα αναμενόμενα αποτελέσματα: τα έργα πρέπει να είναι εφικτά για τους μαθητές λαμβάνοντας υπόψη τον διαθέσιμο χρόνο και τους πόρους και το εύρος των δεξιοτήτων τους
- Η χρονική περίοδος εντός της οποίας η εταιρεία αναμένει από τους μαθητές να αναπτύξουν το έργο (πιο πολύπλοκες προκλήσεις μπορεί να χρειαστούν περισσότερο χρόνο για να αναπτυχθούν, κάτι που μπορεί να μην συνάδει με τους κανονισμούς WBL σε ορισμένες χώρες ή για ορισμένους τύπους σχολείων)
- Ο τύπος των ικανοτήτων που θα χρειαζόταν για την ανάπτυξη του έργου: προκειμένου να παρακινηθούν οι μαθητές και να μεγιστοποιηθεί η μάθηση, η συνοχή μεταξύ του προτεινόμενου έργου και των ικανοτήτων που μπορούν να φέρουν οι μαθητές είναι σημαντική και πρέπει να ληφθεί υπόψη.
- Το επίπεδο υποστήριξης που θα μπορούσε να παρέχει κάθε εταιρεία στους μαθητές (π.χ. ως προς τον αριθμό των μεντόρων ή τις ώρες υποστήριξης)

Για να ορίσουν μια πρόκληση, οι εταιρείες μπορούν να χρησιμοποιήσουν έναν οδηγό βήμα προς βήμα προσαρμοσμένο από το κιτ σχεδίασης του IDEO. Η διαδικασία μπορεί να ολοκληρωθεί χωρίς τη βοήθεια εξωτερικού διευκολυντή, αλλά συνιστούμε στους καθηγητές του σχολείου και τους μέντορες της εταιρείας να συνεργαστούν στη διαδικασία καθορισμού της πρόκλησης για να διασφαλίσουν ότι το τελικό έργο θα είναι κατάλληλο για τους μαθητές. Η ακόλουθη σελίδα παρέχει μια εισαγωγή για τις εταιρείες να υποβάλουν μια πρόκληση.

# Submit a Challenge

Fill in the form to submit your challenge

Thank you for your interest in the SEED project. This form is aimed at identifying a project (which we will refer to as a "Challenge"), your company could propose to students to work on.

By "Challenge" we mean a (creative or technical) project a company would like students to work on within a defined time-period. The inspiration for a "Challenge" can be a problem or an opportunity the company is currently facing or would like to explore.

We kindly ask you to reply to the set of questions below to the best of your ability/knowledge. This will help both you and the schools to identify a suitable group of students to work on your Challenge. You can download the submission questions form by clicking the button.

Please take into account that saving incomplete drafts of this form is not possible. Therefore, please make sure that you have enough time and information to complete the form in full. In case you need a template of the form, please download it by clicking on the link below.

 Download the form (.pdf)

 Download the form (.doc)

Οι κατευθυντήριες ερωτήσεις στην αίτηση χωρίζονται σε τρεις κύριες ομάδες:

1) αναγραφικές λεπτομέρειες.

2) το αντικείμενο του έργου.

3) προσδοκίες και περιορισμοί στην ανάπτυξη του έργου. Οι συγκεκριμένες ερωτήσεις στο έντυπο αίτησης περιλαμβάνουν:

1. Τίτλος πρόκλησης: Προσθέστε έναν τίτλο για την πρόκληση σας
2. Όνομα εταιρείας: Προσθέστε το όνομα της εταιρείας σας
3. Χώρα: Ελλάδα | Ιταλία | Ισπανία | Σλοβενία | Άλλη χώρα της ΕΕ
4. Οικονομικός Τομέας (Επιλέξτε από τις ακόλουθες επιλογές):
  - Γεωργία και άλλοι πρωτογενείς τομείς
  - Βιομηχανία και κατασκευές
  - Πολιτιστικός και Δημιουργικός Τομέας
  - Ψηφιακή Τεχνολογία
  - Μεταφορά και Διανομή
  - Τουρισμός, εστιατόρια, φιλοξενία
  - Ασφαλιστικές και τραπεζικές, λιανική
  - Υπηρεσίες υγειονομικής περίθαλψης
  - Νομικές υπηρεσίες
  - Εκπαίδευση
  - Δημόσια διοίκηση
  - Άλλο

1. Υπεύθυνος Επικοινωνίας: Όνομα και Επώνυμο

2. Διεύθυνση email: Προσθέστε τη διεύθυνση e-mail σας

3. Επιλέξτε τον τομέα της πρόκλησης: Επιλέξτε οποιαδήποτε σχετική(ες) επιλογή(ες):

1. Σκεφτείτε την τρέχουσα δουλειά σας και την εταιρεία σας. Ποιο πρόβλημα ή πρόκληση προσπαθείτε να λύσετε; Προσπαθήστε να εντοπίσετε ένα πρόβλημα ή μια πρόκληση που αντιμετωπίζει η εταιρεία σας, για την οποία θα θέλατε να συγκεντρώσετε ιδέες και γνώσεις από μαθητές. Συνοψίστε το σε έως και 3 προτάσεις. Μπορεί να είναι μια συγκεκριμένη πρόκληση ή ένα θέμα που θα θέλατε να εξερευνήσετε και που θεωρείτε σχετικό με τη στρατηγική σας.
2. Τι πιστεύετε ότι προκαλεί το πρόβλημα ή διεγείρει την πρόκληση; Προσπαθήστε να εντοπίσετε τουλάχιστον 3 λόγους.
3. Πληροφορίες για την υποστήριξη της ύπαρξης αυτού του προβλήματος / πρόκλησης (συμπεριλαμβανομένων των σχετικών δεδομένων / γεγονότων / εμπειριών)
4. Ποιες δεξιότητες και ικανότητες πιστεύετε ότι χρειάζεστε για να λύσετε το πρόβλημα/πρόκληση που έχετε εντοπίσει; Επιλέξτε οποιαδήποτε ισχύουσα επιλογή(ες):

- Πληροφορίες και αλφαριθμητικός δεδομένων (Περιήγηση, αναζήτηση, φιλτράρισμα, αξιολόγηση και διαχείριση δεδομένων και ψηφιακού περιεχομένου.)
- Επικοινωνία και συνεργασία (Αλληλεπίδραση, κοινή χρήση και συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών.)
- Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου)
- Επίλυση προβλημάτων (Επίλυση τεχνικών προβλημάτων και δημιουργική χρήση DT)
- Ενσυναίσθηση (Η κατανόηση των συναισθημάτων, των εμπειριών και των αξιών ενός άλλου ατόμου και η παροχή κατάλληλων απαντήσεων)
- Επικοινωνία (Χρήση σχετικών στρατηγικών επικοινωνίας, κωδικών και εργαλείων για συγκεκριμένους τομείς, ανάλογα με το πλαίσιο και το περιεχόμενο)
- Συνεργασία (Εμπλοκή σε ομαδικές δραστηριότητες και ομαδική εργασία με αναγνώριση και σεβασμό των άλλων)
- Κριτική Σκέψη (Αξιολόγηση πληροφοριών και επιχειρημάτων για την υποστήριξη αιτιολογημένων συμπερασμάτων και την ανάπτυξη καινοτόμων λύσεων)
- Εντοπισμός ευκαιριών (Χρησιμοποιήστε τη φαντασία και τις ικανότητές σας για να εντοπίσετε ευκαιρίες για τη δημιουργία αξίας)
- Δημιουργικότητα (Αναπτύξτε δημιουργικές και σκόπιμες ιδέες)
- Εκτίμηση ιδεών (Αξιοποιήστε στο έπακρο τις ιδέες και τις ευκαιρίες)
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη (Αξιολογήστε τις συνέπειες και τον αντίκτυπο των ιδεών, των ευκαιριών και των ενεργειών)
- Κίνητρο και επιμονή (Μείνετε συγκεντρωμένοι και μην τα παρατάτε)
- Κινητοποίηση άλλων (Εμπνεύστε, ενθουσιάστε και κάντε και άλλους να συμμετέχουν)
- Σχεδιασμός και διαχείριση (Προτεραιότητα, οργάνωση και παρακολούθηση)
- Άλλα (συγκεκριμένες γνώσεις και δεξιότητες που σχετίζονται με την εργασία):

1. Τι αποτελέσματα ή επιπτώσεις θα περιμένατε να δείτε από αυτό το έργο; Προσδιορίστε τουλάχιστον έναν στόχο για αυτό το έργο που θα θέλατε να πραγματοποιηθεί.
2. Διαθεσιμότητα εταιρείας: Μοιραστείτε πότε ο μέντορας της εταιρείας σας είναι διαθέσιμος για

να βοηθήσει την ανάπτυξη του έργου

3. Θα θέλατε να εμπλέξετε διεθνή σχολεία/φοιτητές στην ανάπτυξη του έργου;
  - Ναι, θα ήθελα να το κάνω αυτό ένα διεθνές έργο
  - Όχι, θα ήθελα να διατηρήσω αυτό ένα τοπικό έργο
4. Επισκόπηση πρόκλησης: Προσθέστε μια σύντομη / επισκόπηση πρόκλησης
5. Επιλεγμένη εικόνα: Ανεβάστε μια επιλεγμένη εικόνα για την πρόκληση σας (μέγιστο μέγεθος: 1 MB)
6. Μέγιστος αριθμός μαθητών: Πόσες ομάδες μαθητών μπορείτε να καταφέρετε να υποστηρίξετε για αυτήν την πρόκληση;
  - 1
  - 2
  - 3
  - Πειρασσότερες από 3
7. Προθεσμία εκδήλωσης ενδιαφέροντος: Οι αιτήσεις από τα σχολεία θα είναι ανοιχτές έως
8. Με το παρόν συναινών στην επεξεργασία των προσωπικών δεδομένων που έχω παράσχει και δηλώνω τη συμφωνία μου με τους κανονισμούς προστασίας δεδομένων στη δήλωση απορρήτου δεδομένων.

Η φόρμα τελειώνει με ένα πεδίο «κατάσταση πρόκλησης» που υποδεικνύει εάν η πρόκληση έχει εγκριθεί ή είναι υπό εξέταση από τους διαχειριστές του έργου SEED.

Ένα παράδειγμα του τρόπου εφαρμογής αυτής της μεθόδου στην ανάπτυξη μιας πρόκλησης θα μπορούσε να είναι αυτό μιας εταιρείας μεταφορών της οποίας η κύρια δραστηριότητα είναι να φέρνει ανθρώπους σε εκδηλώσεις και ταξίδια σε περιφερειακό, εθνικό και διεθνές επίπεδο. Η εταιρεία θα ήθελε να πάρει νέες ιδέες από μαθητές σχετικά με τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να αναπτύξουν την επιχείρησή τους και τα θέματα που θα πρέπει να εξετάσουν κατά το σχεδιασμό της στρατηγικής τους για τα επόμενα 5 χρόνια. Θα μπορούσαν στη συνέχεια να εμπλέξουν τους μαθητές στην ανάπτυξη μερικών από αυτές τις ιδέες μέσω της εργασίας του έργου.

Η εταιρεία θα μπορούσε να ξεκινήσει σκέφτεται ένα πρόβλημα που αντιμετωπίζει, όπως το γεγονός ότι οι νεότεροι πελάτες ζητούν προσφορές για να τους φέρουν σε πάρτι, αλλά πολύ συχνά δεν επιβεβαιώνουν την υπηρεσία. Στη συνέχεια, θα μπορούσαν να εντοπίσουν τρεις πιθανούς λόγους για αυτό: 1) Οι νέοι ενήλικες έχουν περιορισμένες δυνατότητες δαπανών. 2) Αλλάζουν γνώμη πολύ συχνά. 3) Δεν εκτιμούν την υπηρεσία όπως θα έπρεπε. Θα μπορούσαν στη συνέχεια να σκεφτούν δεδομένα που έχουν συλλέξει που θα υποστήριζαν αυτές τις δηλώσεις. Για παράδειγμα, μπορεί να έχουν παρατηρήσει ότι αυτοί οι πελάτες συχνά τους ζητούν αλλαγές στην υπηρεσία και δεν γνωρίζουν τον ακριβή αριθμό των συμμετεχόντων, ζητούν ευέλικτες προσφορές και ότι συχνά συγκρίνουν το κόστος ενός ιδιωτικού λεωφορείου με τρένα ή άλλα δημόσια μέσα μεταφοράς, κάτι που θα είχε ως αποτέλεσμα να επιλέξουν φθηνότερες ή πιο ευέλικτες εναλλακτικές λύσεις ταξιδιού. Αν αυτή η εταιρεία έπρεπε να προσπαθήσει να πλαισιώσει αυτό το πρόβλημα με

αφηρημένα λόγια, το γενικό ερώτημα θα μπορούσε να είναι: «Πώς θα μπορούσαμε να κάνουμε την υπηρεσία μεταφοράς μας πιο ευέλικτη και ελκυστική για νέους που έχουν περιορισμένες δυνατότητες εξόδων, ώστε να εκτιμήσουν την προσφορά μας και να γίνουν πιστοί πελάτες για την εταιρεία μας;»

Ο απώτερος στόχος αυτού του σταδίου είναι να πειστούν οι εταιρείες να προτείνουν διαφορετικούς τύπους έργων (προκλήσεις) εφόσον είναι εφικτά μέσα σε προκαθορισμένους χρόνους που ποικίλλουν ανάλογα με τις απαιτήσεις κάθε σχολείου ή χώρας. Στο τέλος αυτής της φάσης, τα έργα γίνονται ορατά στους εκπαιδευτικούς που μπορούν να εκδηλώσουν ενδιαφέρον και να τα επεξεργαστούν όπως περιγράφεται λεπτομερώς στην προηγούμενη ενότητα.

Το στάδιο καθορισμού της πρόκλησης ακολουθείται από ένα δεύτερο βήμα όπου τα έργα είναι ορατά σε μαθητές και καθηγητές και μπορούν και οι δύο να περιηγηθούν, να οπτικοποιήσουν και να επιλέξουν έργα στα οποία θα ήθελαν να εργαστούν. Σε αυτό το στάδιο, οι δάσκαλοι του σχολείου μπορούν να επιλέξουν και να επεξεργαστούν προκλήσεις που θα ολοκληρωθούν στο σχολείο τους και να σχηματίσουν ομάδες μαθητών που θα αναθέσουν σε έργα και οι εταιρείες λαμβάνουν εκδήλωση ενδιαφέροντος από τα σχολεία.

Σε αυτό το στάδιο, ιδανικά, οι δάσκαλοι και οι εταιρείες θα πρέπει να συναντηθούν για να καθορίσουν τα αναμενόμενα αποτελέσματα και το χρονοδιάγραμμα και να δημιουργήσουν μια συμφωνία μάθησης για τους μαθητές που θα συμμετάσχουν στο έργο. Ως αποτέλεσμα αυτού του σταδίου, η δραστηριότητα επισημοποιείται μέσω ειδικής τεκμηρίωσης (σύμφωνα με τους κανονισμούς και τις απαιτήσεις κάθε χώρας) και οι μαθητές ανατίθενται σε έργα στα οποία θα εργαστούν ως μέρος των δραστηριοτήτων τους WBL. Αν και η πλατφόρμα δεν περιορίζει τον αριθμό των μαθητών που μπορούν να δουλέψουν σε μια πρόκληση ανά πάσα στιγμή, συνιστούμε στους καθηγητές να σχηματίζουν ομάδες των 6 μαθητών το πολύ και να προσδιορίζουν έναν μαθητή που θα ενεργεί ως συντονιστής και σημείο επαφής για την ομάδα.

#### 4.2.2. Έναρξη έργου

Αφού οι μαθητές ανατεθούν επίσημα σε έργα, μπορούν να ξεκινήσουν οι δραστηριότητες. Οι εταιρείες, οι δάσκαλοι και οι μαθητές μπορούν να κανονίσουν μια εναρκτήρια συνάντηση για να συναντηθούν και να εξοικειωθούν με το έργο. Σε αυτό το στάδιο, οι ενδιαφερόμενοι θα πρέπει να καθορίσουν το χρονοδιάγραμμα και τις δραστηριότητες που σχετίζονται με το έργο, καθώς και πώς θα αξιολογηθούν τα τελικά αποτελέσματα. Συνιστάται επίσης ότι:

5. Οι εταιρείες στέλνουν στους μαθητές εισαγωγικό υλικό για να εξοικειωθούν με την εταιρεία και την πρόκληση στην οποία θα πρέπει να εργαστούν

Οι δάσκαλοι προσδιορίζουν έναν ή περισσότερους μαθητές σε κάθε ομάδα που θα χρησίμευαν ως συντονιστές και υπεύθυνοι επικοινωνίας για το έργο και βεβαιώνονται ότι οι δραστηριότητες θα ολοκληρωθούν εγκαίρως

## 4.4. Στάδιο 2: Εργασία έργου

### 4.4.1 Ενσυναίσθηση

Αυτό είναι το πρώτο στάδιο της εργασίας του έργου. Στόχος αυτού του σταδίου είναι οι μαθητές να ασχοληθούν με τη δημιουργία ομάδας και να αποκτήσουν βασικές γνώσεις για την προτεινόμενη εταιρεία και έργο. Η διάρκεια αυτού του σταδίου μπορεί να ποικίλλει, αλλά προτείνουμε αυτό το στάδιο να διαρκέσει από μία έως δύο εβδομάδες ανάλογα με το αν οι μαθητές παρακολουθούν επίσης μαθήματα κατά τη διάρκεια αυτών των εβδομάδων ή όχι. Όπως και τα άλλα στάδια εργασίας του έργου, η φάση Ενσυναίσθηση περιλαμβάνει στοιχεία σύγχρονης και ασύγχρονης μάθησης. Σε αυτό το στάδιο, οι μαθητές συμμετέχουν σε δύο κύριες δραστηριότητες:

1. Εξοικείωση με την εταιρεία μέσω μιας προτιμώμενης δραστηριότητας ή πολλαπλών δραστηριοτήτων – για παράδειγμα, κάνοντας μια έρευνα για την εταιρεία, αναλύοντας το επιχειρηματικό μοντέλο της εταιρείας ή/και παίρνοντας συνεντεύξεις με εκπροσώπους της εταιρείας.
2. Αναλύοντας την πρόκληση που προσπαθούν να λύσουν. Συνιστάται ιδιαίτερα οι μαθητές να κάνουν πρώτα έρευνα σχετικά με την πρόκληση και στη συνέχεια να αναλογιστούν την πρόκληση για να την κατανοήσουν καλύτερα. Για να κάνουν έρευνα σχετικά με το πρόβλημα, προτείνεται στους μαθητές να συλλέγουν αντικειμενικά δεδομένα σχετικά με το πρόβλημα/την ευκαιρία στην οποία εστιάζει η πρόκληση και να ερευνούν το κοινό-στόχο της πρόκλησης δημιουργώντας πρόσωπα χρηστών. Όταν έχουν συγκεντρώσει όλα αυτά τα δεδομένα και τις πληροφορίες, προτείνεται έντονα στους μαθητές να αναλογιστούν την πρόκληση για να την κατανοήσουν καλύτερα και να αναλύσουν τις γνώσεις που έχουν συγκεντρώσει μέσω της έρευνας.

Τα εργαλεία ασύγχρονης μάθησης που θα χρησιμοποιηθούν στο στάδιο μπορούν να περιλαμβάνουν:

- Μια προηχογραφημένη περιγραφή βίντεο ή κειμένου των στόχων αυτού του σταδίου και των αναμενόμενων αποτελεσμάτων της δραστηριότητας (στην περίπτωση αυτή, το αναμενόμενο αποτέλεσμα θα ήταν αυτό της εξοικείωσης με την εταιρεία και την πρόκληση που αντιμετωπίζει αυτή η εταιρεία)
- Εκπαιδευτικό υλικό σχετικά με τις μεθόδους που βασίζονται στη δημιουργικότητα που θα χρησιμοποιηθούν σε αυτή τη φάση και πρότυπα για να ολοκληρώσουν οι μαθητές τις απαιτούμενες δραστηριότητες

Οι δραστηριότητες σύγχρονης μάθησης στις οποίες θα μπορούσαν να εργαστούν οι μαθητές σε αυτό το στάδιο μπορούν να περιλαμβάνουν:

- Κάνοντας έρευνα στο διαδίκτυο σχετικά με την εταιρεία και το πρόβλημα που τους έχει ζητήσει να λύσουν, επεκτείνοντας επίσης την έρευνα σε παρόμοιες πραγματικότητες



- Αναπαράσταση του επιχειρηματικού μοντέλου της εταιρείας μέσω ενός προτύπου Business Model Canvas (ή Mission Model Canvas) που μπορεί να βρεθεί στο διαδίκτυο και να ενσωματωθεί στην πλατφόρμα SEED
- Διεξαγωγή τριών έως πέντε συνεντεύξεων με εκπροσώπους της εταιρείας προκειμένου να κατανοήσετε καλύτερα την επιχείρηση και την πρόκληση
- Χρησιμοποιήστε άλλες μεθόδους που βασίζονται στη δημιουργικότητα (όπως η μέθοδος PNI και/ή το Μοντέλο Παραγωγικής Σκέψης) όπως περιγράφεται λεπτομερώς στην εργαλειοθήκη δημιουργικών μεθόδων SEED για να αναλύσετε την πρόκληση
- Δημιουργία ενός ή περισσότερων «προσωπών χρηστών» που θα χρησιμεύουν ως αντιπροσώπευση του ατόμου που θα αλληλεπιδρά με τη λύση του χρησιμοποιώντας ψηφιακά πρότυπα
- Οργανώστε τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει μέσω ενός Mind Map χρησιμοποιώντας ένα ψηφιακό πρότυπο

Η ψηφιακή πλατφόρμα SEED («Εργαλειοθήκη SEED») ενσωματώνει οδηγίες σχετικά με τον τρόπο χρήσης καθεμιάς από αυτές τις μεθόδους, συμπεριλαμβανομένου του εξοπλισμού που απαιτείται καθώς και του προτεινόμενου χρόνου για κάθε δραστηριότητα και μέθοδο.

Στο τέλος του σταδίου Ενσυναίσθηση, οι μαθητές μπορούν να ολοκληρώσουν αυτό το βήμα ολοκληρώνοντας μια «Ενσυναίσθηση-Ανάθεση» στην πλατφόρμα, η οποία περιλαμβάνει ένα πλαίσιο κειμένου για να αναφέρουν τις γνώσεις τους και ένα πλαίσιο μεταφόρτωσης αρχείου για να ανεβάσουν τυχόν σχετικά πρόσθετα έγγραφα (συνδυασμένα σε ένα ενιαίο αρχείο). Για παράδειγμα, μπορούν να ανεβάσουν το πρότυπο Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου που έχουν δημιουργήσει ή/και μια ψηφιακή γραπτή εργασία σχετικά με την ανάλυσή τους για την εταιρεία και το πρόβλημα. Στο τέλος αυτού του σταδίου, οι μαθητές μπορούν επίσης να έχουν μια γρήγορη ανασκόπηση με μέντορες της εταιρείας για να παρουσιάσουν την πρόοδο και να βεβαιωθούν ότι βρίσκονται στο σωστό δρόμο.

#### 4.4.2 Ιδεοποίηση

Ο στόχος του σταδίου Ιδεοποίηση είναι οι μαθητές να κάνουν καταγισμό ιδεών σχετικά με πιθανές λύσεις στην πρόκληση που τους έχει παρουσιάσει η εταιρεία. Σε αυτή τη φάση, οι μαθητές θα ξεκινήσουν από την ανάλυσή τους για την πρόκληση που ολοκληρώθηκε στο προηγούμενο στάδιο, θα μάθουν τεχνικές καταγισμού ιδεών και θα προτείνουν πιθανές λύσεις. Το αποτέλεσμα αυτού του σταδίου θα μπορούσε να περιλαμβάνει πολλές διαφορετικές λύσεις, οι οποίες στη συνέχεια θα φιλτραριστούν έως ότου οι μαθητές εντοπίσουν μια λύση που θα ήθελαν να προχωρήσουν στο επόμενο στάδιο (εφαρμογή). Όπως και τα άλλα στάδια εργασίας του έργου, το ideate περιλαμβάνει επίσης στοιχεία σύγχρονης και ασύγχρονης μάθησης. Η διάρκεια αυτού του σταδίου μπορεί να ποικίλλει από μερικές ώρες έως μερικές ημέρες ή εβδομάδες ανάλογα με τον τύπο του έργου (πρόκληση) που αναπτύσσουν οι μαθητές. Ο προτεινόμενος χρόνος είναι μεταξύ μίας και δύο εβδομάδων με σπριντ κατά τη διάρκεια των οποίων οι μαθητές πειραματίζονται με διαφορετικές δημιουργικές μεθόδους για να δημιουργήσουν περισσότερες ιδέες.

Τα εργαλεία ασύγχρονης μάθησης μπορούν να περιλαμβάνουν:

- Ένα προηχογραφημένο βίντεο με τους στόχους αυτού του σταδίου και τα αναμενόμενα αποτελέσματα της δραστηριότητας (σε αυτήν την περίπτωση, κάντε καταγισμό ιδεών σχετικά

με πιθανές λύσεις και επιλέξτε τη λύση που θα ήθελαν για να προχωρήσετε στο επόμενο στάδιο)

- Εκπαιδευτικό υλικό σχετικά με τις μεθόδους που βασίζονται στη δημιουργικότητα που θα χρησιμοποιηθούν σε αυτή τη φάση και πρότυπα για να ολοκληρώσουν οι μαθητές τις απαιτούμενες δραστηριότητες

Οι δραστηριότητες σύγχρονης μάθησης στις οποίες θα μπορούσαν να εργαστούν οι μαθητές σε αυτό το στάδιο μπορεί να περιλαμβάνουν:

- Χρησιμοποιήστε μεθόδους που βασίζονται στη δημιουργικότητα, όπως η μέθοδος SCAMPER ή η μέθοδος δημιουργίας ιδεών 4Χ4Χ4 για να δημιουργήσετε και να φιλτράρετε ιδέες χρησιμοποιώντας ψηφιακά πρότυπα που είναι διαθέσιμα στην πλατφόρμα. Συγκεκριμένα, εάν η πρόκληση συνεπάγεται εργασία σε ένα υπάρχον προϊόν/υπηρεσία, συνιστάται στους μαθητές να χρησιμοποιούν τη μέθοδο SCAMPER. Εάν η πρόκληση σας δεν βασίζεται σε ένα υπάρχον προϊόν/υπηρεσία, αλλά χρειάζεται εντελώς νέα λύση, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν δραστηριότητες όπως η συγγραφή εγκεφάλου ή/και 4x4x4.
- Συγκεντρώστε λίγη έμπνευση για να ξεκινήσετε να παράγετε τις καλύτερες ιδέες μέσω της χρήσης πινάκων διάθεσης ή/και τεχνικών σκιαγράφησης.
- Μετά τη διαδικασία δημιουργίας, οι μαθητές μπορούν να συγκεντρώσουν πιθανές ιδέες μέσω της «μεθόδου των 6 καπέλων σκέψης» και του «μοντέλου παραγωγικής σκέψης» ή της μεθόδου «PNI».
- Τέλος, εάν εξακολουθούν να έχουν πολλές πιθανές ιδέες για τη λύση και αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην επιλογή της καλύτερης, μπορούν να επιλέξουν την καλύτερη λύση χρησιμοποιώντας ψηφοφορία 1x1x1 ή/ψηφοφορία τελείας.

Η ψηφιακή πλατφόρμα SEED ενσωματώνει οδηγίες σχετικά με τον τρόπο χρήσης καθεμιάς από αυτές τις μεθόδους, συμπεριλαμβανομένου του εξοπλισμού που απαιτείται καθώς και του προτεινόμενου χρόνου για κάθε δραστηριότητα και μέθοδο. Οι μαθητές μπορούν να σημειώσουν τις δραστηριότητες που ολοκλήρωσαν μόλις τελειώσουν και είναι έτοιμοι να ανεβάσουν το αποτέλεσμα της δραστηριότητάς τους στην Πλατφόρμα.

Για το προηγούμενο στάδιο, οι μαθητές μπορούν να ολοκληρώσουν αυτό το βήμα ολοκληρώνοντας μια «Εργασία ιδέας» στην πλατφόρμα, η οποία περιλαμβάνει ένα πλαίσιο κειμένου για να αναφέρουν τις γνώσεις τους και ένα πλαίσιο μεταφόρτωσης αρχείου για να ανεβάσουν τυχόν σχετικά πρόσθετα έγγραφα (συνδυασμένα σε ένα ενιαίο αρχείο). Για παράδειγμα, μπορούν να ανεβάσουν τα αποτελέσματα της δραστηριότητας καταιγισμού ιδεών τους ή τις περσόνες χρηστών που έχουν δημιουργήσει στην Πλατφόρμα για να τις ελέγξει ο εξωτερικός καθηγητής. Οι μαθητές θα μπορούσαν να έχουν μια γρήγορη ανασκόπηση με τους μέντορες της εταιρείας στο τέλος αυτού του σταδίου για να παρουσιάσουν την πρόδοό τους και να βεβαιωθούν ότι βρίσκονται στο σωστό δρόμο. Στο τέλος αυτού του σταδίου, οι μαθητές θα πρέπει να έχουν επιλέξει μία λύση που θέλουν να προχωρήσουν στο στάδιο υλοποίησης.

Το Παράρτημα 1 παρέχει ένα παράδειγμα για το πώς να σχεδιάσετε μια δραστηριότητα καταιγισμού ιδεών για τη δημιουργία ιδεών.

### 4.4.3 Υλοποίηση

Ο στόχος αυτού του σταδίου είναι η δημιουργία ενός φυσικού ή εικονικού πρωτοτύπου της επιλεγμένης λύσης. Σε αυτή τη φάση, οι μαθητές ξεκινούν από τη λύση που επέλεξαν στο προηγούμενο στάδιο, μαθαίνουν τεχνικές δημιουργίας πρωτοτύπων και μαθαίνουν πώς να προτείνουν την τελική τους λύση στην εταιρεία. Το αποτέλεσμα αυτού του σταδίου θα είναι μια παρουσίαση της τελικής λύσης, η οποία, μαζί με τα άλλα αντικείμενα που αναπτύχθηκαν στα προηγούμενα στάδια, μπορεί να χρησιμεύσει ως βάση για την αξιολόγηση της εργασίας και των μαθησιακών αποτελεσμάτων των μαθητών. Όπως και τα άλλα στάδια εργασίας του έργου, η υλοποίηση περιλαμβάνει επίσης στοιχεία σύγχρονης και ασύγχρονης μάθησης. Η διάρκεια αυτού του σταδίου μπορεί να ποικίλλει από μερικές ώρες έως μερικές ημέρες ή εβδομάδες ή και μήνες ανάλογα με τον τύπο του έργου (πρόκληση) που αναπτύσσουν οι μαθητές. Ο προτεινόμενος χρόνος είναι δύο εβδομάδες, αλλά ενδέχεται να υπάρχουν έργα με υψηλότερο επίπεδο πολυπλοκότητας που μπορεί να χρειαστούν αρκετές εβδομάδες πριν είναι έτοιμο ένα πρωτότυπο της λύσης.

Τα εργαλεία ασύγχρονης μάθησης μπορούν να περιλαμβάνουν:

- Μια προηχογραφημένη περιγραφή βίντεο ή κειμένου των στόχων αυτού του σταδίου και των αναμενόμενων αποτελεσμάτων της δραστηριότητας (στην περίπτωση αυτή, δημιουργήστε ένα πρωτότυπο και ένα βήμα της επιλεγμένης λύσης)
- Εκπαιδευτικό υλικό σχετικά με τις μεθόδους που βασίζονται στη δημιουργικότητα που θα χρησιμοποιηθούν σε αυτή τη φάση και πρότυπα για να ολοκληρώσουν οι μαθητές τις απαιτούμενες δραστηριότητες.

Οι δραστηριότητες σύγχρονης μάθησης στις οποίες θα μπορούσαν να εργαστούν οι μαθητές σε αυτό το στάδιο μπορεί να περιλαμβάνουν:

- Χρησιμοποιώντας μεθόδους ανάπτυξης ιδεών, όπως τα 6 καπέλα σκέψης, το άνθος λωτού, τον καμβά επιχειρηματικού μοντέλου και τον καμβά του μοντέλου αποστολής.
- Δημιουργήστε μια οπτική αναπαράσταση ή ένα πρωτότυπο εργασίας της ιδέας τους χρησιμοποιώντας μεθόδους που βασίζονται στη δημιουργικότητα, όπως πίνακες διάθεσης, οπτικά σκίτσα, διαγράμματα, σχέδια, κινούμενα σχέδια, καμβάς μοντέλων επιχείρησης/αποστολής, storyboard και/ή καλωδιακά πλαίσια σε συνδυασμό με μεθόδους όπως τα έξι καπέλα σκέψης να οπτικοποιήσουν τη λύση που επέλεξαν οι μαθητές και να εξετάσουν διάφορες πτυχές που συνδέονται με την ανάπτυξή της.
- Δημιουργήστε μια παρουσίαση της ιδέας τους – δηλαδή μια ιστορία για την ουσία της ιδέας, πώς λειτουργεί και ποιον ωφελεί. Η δημιουργία ενός τόνου είναι χρήσιμη για την παρουσίαση της ιδέας σε άλλους, αλλά μπορεί επίσης να βοηθήσει στην αποσαφήνιση των βασικών στοιχείων της ιδέας. Το βήμα θα χρησιμοποιηθεί στο τέλος αυτού του σταδίου για την παρουσίαση των αποτελεσμάτων του έργου. Εκτός από αυτό το βήμα, οι μαθητές μπορούν επίσης να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν έναν σύντομο οδηγό του πρωτοτύπου.

Η ψηφιακή πλατφόρμα SEED ενσωματώνει οδηγίες σχετικά με τον τρόπο χρήσης καθεμιάς από αυτές τις μεθόδους, συμπεριλαμβανομένου του εξοπλισμού που απαιτείται καθώς και του προτεινόμενου χρόνου για κάθε δραστηριότητα και μέθοδο. Οι μαθητές μπορούν να σημειώσουν τις δραστηριότητες που ολοκλήρωσαν μόλις τελειώσουν και είναι έτοιμοι να ανεβάσουν το αποτέλεσμα της δραστηριότητάς τους στην Πλατφόρμα.

Για τα προηγούμενα στάδια, οι μαθητές μπορούν να ολοκληρώσουν αυτό το βήμα ολοκληρώνοντας μια «Εφαρμογή-Εργασία» στην πλατφόρμα, η οποία περιλαμβάνει ένα πλαίσιο κειμένου για να αναφέρουν τις γνώσεις τους και ένα πλαίσιο μεταφόρτωσης αρχείου για να ανεβάσουν τυχόν σχετικά πρόσθετα έγγραφα (συνδυασμένα σε ένα ενιαίο αρχείο). Μπορούν, για παράδειγμα, να ανεβάσουν τον πίνακα διάθεσης και τα σκίτσα τους, το σχέδιο του έργου που έχουν αναπτύξει και την παρουσίασή τους. Οι μαθητές θα μπορούσαν να έχουν γρήγορες επαναλαμβανόμενες αξιολογήσεις με μέντορες της εταιρείας για να παρουσιάσουν την πρόοδο και να βεβαιωθούν ότι βρίσκονται στο σωστό δρόμο. Στο τέλος αυτού του σταδίου, οι μαθητές θα πρέπει να είναι έτοιμοι να παρουσιάσουν το αποτέλεσμα της δραστηριότητάς τους στους καθηγητές της εταιρείας τους καθώς και στους δασκάλους του σχολείου τους.

Το Παράρτημα 2 παρέχει ένα παράδειγμα για το πώς να δημιουργήσετε μια άσκηση σκίτσου για μικρές ομάδες.

#### 4.5. Στάδιο 3: Τελική αναθεώρηση και αξιολόγηση

Στο τέλος της διαδικασίας, οι μαθητές είναι έτοιμοι να παρουσιάσουν το αποτέλεσμα της δουλειάς τους σε εξωτερικούς (εταιρικούς) καθηγητές καθώς και σε εσωτερικούς (σχολικούς) καθηγητές. Ο στόχος αυτού του σταδίου για όλους τους ενδιαφερόμενους είναι να παρουσιάσουν, να επανεξετάσουν και να αξιολογήσουν τη δραστηριότητα WBL και τελικά να πιστοποιήσουν τους μαθησιακούς στόχους των μαθητών καθώς και τις ώρες WBL που ξόδεψαν στο έργο. Αυτό το στάδιο θα μπορούσε να ξεκινήσει με μια συνάντηση μεταξύ μαθητών και καθηγητών (τόσο εσωτερικών όσο και εξωτερικών) όπου οι μαθητές παρουσιάζουν τα αποτελέσματα της εργασίας τους. Κατά τη διάρκεια αυτής της συνάντησης, οι μαθητές θα παρουσιάσουν την προτεινόμενη λύση τους χρησιμοποιώντας την παρουσίαση που αναπτύχθηκε στο τελευταίο στάδιο, καθώς και οποιοδήποτε σχέδιο έργου ή πρωτότυπο εργασίας που έχουν αναπτύξει (αν υπάρχει). Στο τέλος της συνάντησης, οι εξωτερικοί εκπαιδευτές (εταιρείας) μπορούν να υποβάλουν την αξιολόγησή τους (βλ. την επόμενη παράγραφο 4.5.1 με τίτλο «Αξιολόγηση»). Οι εσωτερικοί (σχολικοί) δάσκαλοι μπορούν να ελέγξουν τις δραστηριότητες που έχουν επισημανθεί ως ολοκληρωμένες από τους μαθητές και το χαρτοφυλάκιο των αντικειμένων που έχουν ανεβάσει σε κάθε στάδιο μέσω της Πλατφόρμας και να παρέχουν μια αξιολόγηση της δραστηριότητας συμπληρώνοντας μια φόρμα στην Πλατφόρμα. Τέλος, οι μαθητές μπορούν επίσης να αξιολογήσουν τη δραστηριότητα χρησιμοποιώντας μια φόρμα αξιολόγησης που διατίθεται στην Πλατφόρμα. Όταν ολοκληρωθούν όλες οι αξιολογήσεις, η δραστηριότητα έχει ολοκληρωθεί και οι μαθητές μπορούν να λάβουν πιστοποίηση των ωρών WBL που έχουν ολοκληρώσει.

### 4.5.1. Αξιολόγηση

Στο τέλος του έργου, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ένα ερωτηματολόγιο συλλογής ανατροφοδότησης ή έναν οδηγό συνέντευξης για να συλλέξουν σχόλια από το κοινό στο οποίο παρουσίασαν το πρωτότυπό τους και να δημιουργήσουν μια περίληψη της ληφθείσας αξιολόγησης. Προτείνεται κάθε ομάδα μαθητών να συγκεντρώσει τουλάχιστον μία ανατροφοδότηση σχετικά με τη λύση που παρουσιάζεται και ότι η ανατροφοδότηση συλλέγεται λίγο μετά την παρουσίαση του αποτελέσματος στο κοινό.

Η συλλογή ανατροφοδότησης από εξωτερικά ενδιαφερόμενα μέρη και ο προβληματισμός σχετικά με αυτά τόσο ατομικά όσο και ομαδικά είναι ένας σημαντικός τρόπος για τους μαθητές να αναπτύξουν περαιτέρω τις ικανότητές τους, καθώς αυτό τους επιτρέπει να επικυρώσουν τα στοιχεία της προτεινόμενης λύσης που εκτίμησαν οι εξωτερικοί ενδιαφερόμενοι και εκείνα που δεν λειτούργησαν. Επιπλέον, η συλλογή σχολίων είναι επίσης ένας πολύ καλός τρόπος για τους μαθητές να αναλογιστούν τη δική τους μαθησιακή εμπειρία και να προσδιορίσουν τι λειτούργησε καλά και τι θα μπορούσε να βελτιωθεί.

Ακολουθούν διάφοροι τρόποι συλλογής ανατροφοδότησης από εξωτερικούς ενδιαφερόμενους, όπως:

- Ατομικές συνεντεύξεις με διαφορετικά μέλη του κοινού-στόχου για το έργο
- Ομαδικές συνεντεύξεις με διαφορετικά μέλη του κοινού-στόχου για το έργο
- Διαδικτυακά (ανώνυμα) ερωτηματολόγια (για παράδειγμα, μέσω της φόρμας Google ή του SurveyMonkey ή παρόμοιων δωρεάν εργαλείων).

Η προτεινόμενη διάρκεια αυτού του σταδίου μπορεί να ποικίλλει από μερικές ώρες έως μερικές ημέρες ανάλογα με τον τρόπο συλλογής σχολίων που επιλέγουν οι μαθητές. Οι συνεντεύξεις επιτρέπουν σε βάθος σχόλια, αλλά θα χρειαστεί περισσότερος χρόνος για να προγραμματιστεί και να ολοκληρωθεί, ενώ το διαδικτυακό ερωτηματολόγιο μπορεί να διανεμηθεί εύκολα και να συμπληρωθεί σε λίγα λεπτά

Οι ερωτήσεις που μπορούν να συμπεριληφθούν σε μια φόρμα σχολίων περιλαμβάνουν ερωτήσεις ανοιχτού τύπου που απαιτούν αφηγηματικές απαντήσεις από τους ερωτηθέντες, καθώς και ερωτήσεις κλειστού τύπου, πολλαπλών επιλογών βάσει κλίμακας που απαιτούν από τους ερωτώμενους να επιλέξουν είτε μία ή περισσότερες επιλογές από μια λίστα προκατασκευασμένες απαντήσεις ή υποδεικνύουν την απάντησή τους σε κλίμακα από ένα ελάχιστο έως το μέγιστο 3, 5 ή 7. Το Παράρτημα 3 παρέχει ένα παράδειγμα ανατροφοδότησης βάσει έρευνας από τη

συμπερίληψη ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής και κλίμακας. Προτείνεται να συμπεριληφθούν οι πιο σημαντικές ερωτήσεις στο μέσο της έρευνας. Συνήθως είναι καλό να ξεκινήσετε με εύκολες ερωτήσεις που δεν απαιτούν τεράστια γνωστική προσπάθεια από τον ερωτώμενο (για παράδειγμα, δημογραφικές ερωτήσεις), στη συνέχεια να συμπεριλάβετε τις πιο απαιτητικές γνωστικά ερωτήσεις και να ολοκληρώσετε την έρευνα με ένα άλλο σύνολο πιο «εύκολων» ερωτήσεων. Εάν συλλέγονται σχόλια μέσω συνέντευξης, προτείνεται στους μαθητές να ετοιμάσουν έναν οδηγό συνέντευξης με περίπου 5 βασικές ερωτήσεις που θέλουν να κάνουν στον ερωτώμενο.

Ένα παράδειγμα θεμάτων που μπορούν να καλυφθούν σε μια έρευνα αξιολόγησης ή μια συνέντευξη περιλαμβάνουν:

- Δημογραφικά στοιχεία του ερωτώμενου (π.χ. τύπος οργάνωσης, τύπος εργασίας, ηλικία κ.λπ.)
- Συνολική ικανοποίηση από το έργο SEED
- Συνολική ικανοποίηση από το αποτέλεσμα που προτείνουν οι μαθητές
  
- Ειδικές ερωτήσεις σχετικά με την ικανοποίηση από το αποτέλεσμα που παραδόθηκε σε κάθε στάδιο ή σε ένα συγκεκριμένο στάδιο του έργου
- Προτάσεις ή συστάσεις για το μέλλον του έργου

Άλλες ερωτήσεις μπορεί να περιλαμβάνουν, για παράδειγμα:

- **Γενικές ερωτήσεις γνώμης**, όπως Τι πιστεύετε για αυτή την ιδέα; Σε μια κλίμακα από το ένα έως το δέκα, πόσο σας αρέσει αυτή η λύση; Γιατί; Τι θυμάστε περισσότερο από αυτήν;
- **Ερωτήσεις για τα αντιλαμβανόμενα οφέλη και τις ελλείψεις**, όπως: Ποιο πιστεύετε ότι είναι το βασικό όφελος/πλεονέκτημα αυτής της έννοιας; Τι πιστεύετε ότι λείπει ή είναι περιττό; Τι θα άλλαζες ή δεν θα άλλαζες σε αυτήν;
- **Ερωτήσεις σχετικά με την πρόθεση χρήσης**, όπως: Σε μια κλίμακα από το ένα έως το δέκα, πόσο θα ήσασταν πρόθυμοι να χρησιμοποιήσετε αυτό το προϊόν/υπηρεσία μετά την κυκλοφορία του; Γιατί; Ποια τρέχοντα χαρακτηριστικά θα σας έκαναν να το χρησιμοποιήσετε; Ποια χαρακτηριστικά σας έλειπαν που θα σας έκαναν να θέλετε να το χρησιμοποιήσετε;
- **Ερωτήσεις συναισθηματικής αντίδρασης**, όπως: Πώς σας κάνει να αισθάνεστε αυτό το προϊόν/υπηρεσία; Σε μια κλίμακα από το ένα έως το πέντε, πόσο ενθουσιασμένος, βαριεστημένος, απογοητευμένος κ.λπ. αισθάνεστε από αυτή την ιδέα; Γιατί;

Το προσάρτημα 3 παρέχει ένα παράδειγμα εντύπου αξιολόγησης για εξωτερικούς ενδιαφερόμενους. Οι κατευθυντήριες γραμμές που επισυνάπτονται στην παρούσα εργαλειοθήκη παρέχουν επίσης πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με αυτό το βήμα (βλ. **Παράρτημα II**).

Ένα περαιτέρω βήμα μετά τη συλλογή των ανατροφοδοτήσεων είναι η ανάλυσή τους για τον εντοπισμό κοινών θεμάτων ή πιθανών τομέων βελτίωσης. Οι μαθητές μπορούν, για παράδειγμα, να ομαδοποιήσουν παρόμοιες απαντήσεις και να μετρήσουν τις πιο συχνές, να υπολογίσουν το μέσο όρο ή τις πιο συχνές απαντήσεις σε ερωτήσεις μονής ή πολλαπλής επιλογής και να αναπαραστήσουν τις απαντήσεις αυτές οπτικά χρησιμοποιώντας γραφήματα ή άλλα εργαλεία οπτικοποίησης δεδομένων. Στόχος της ανάλυσης είναι να εντοπιστούν οι τάσεις στις απαντήσεις των ενδιαφερομένων και να δημιουργηθεί μια σύντομη περίληψη των σημαντικότερων ανακαλύψεων και διδαγμάτων των μαθητών.

#### 4.5.2. Οριστικοποίηση

Μετά την ολοκλήρωση της πρόκλησης, όλοι οι ενδιαφερόμενοι καλούνται να συμπληρώσουν ένα έντυπο αξιολόγησης στην ψηφιακή πλατφόρμα. Το περιεχόμενο αυτής της φόρμας είναι διαφορετικό ανάλογα με τον ρόλο στο έργο (μαθητής, καθηγητής σχολείου ή μέντορας εταιρείας).

Οι μαθητές καλούνται να αξιολογήσουν τον βαθμό στον οποίο η εργασία στην πρόκληση τους βοήθησε να εξελιχθούν:

- ψηφιακές ικανότητες
- επιχειρηματικές ικανότητες
- ικανότητες δια βίου μάθησης
- δεξιότητες και τις γνώσεις σχετικά με τον τομέα σπουδών τους, που σχετίζονται με το είδος της εργασίας για την οποία εκπαιδεύονται

Οι εκπαιδευτικοί καλούνται να αξιολογήσουν:

- Το βαθμό στον οποίο η εμπειρία τους με το πρόγραμμα SEED τους παρακίνησε να συμπεριλάβουν την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα στην εργασία τους πιο τακτικά.
- Το βαθμό στον οποίο θα ήθελαν να ενσωματώσουν διάφορες μεθόδους, εργασίες και σχέδια που σχετίζονται με την επιχειρηματικότητα στις διδακτικές τους δραστηριότητες

- Το βαθμό στον οποίο θα ήθελαν να ενσωματώσουν περισσότερες μεθόδους μάθησης που βασίζονται στη δημιουργικότητα και την ενεργητική μάθηση (όπως η εργασία σε έργα και η αυτόνομη μάθηση) στη διδασκαλία τους
- Το βαθμό στον οποίο θεωρούν την επιχειρηματικότητα και τη διδασκαλία επιχειρηματικών ικανοτήτων σημαντικές για τα λύκεια
- Το βαθμό στον οποίο γνωρίζουν/έχουν δοκιμάσει να εφαρμόσουν μαθησιακές δραστηριότητες που ενσωματώνουν ικανότητες όπως ο αλφαριθμητισμός στις πληροφορίες και τα δεδομένα, η επικοινωνία και η συνεργασία, η δημιουργία περιεχομένου, η ασφάλεια και η ευημερία, η υπεύθυνη χρήση και η επίλυση προβλημάτων, και αν η εμπειρία του έργου SEED τους παρακίνησε να δημιουργήσουν περισσότερες ευκαιρίες μάθησης για τους μαθητές τους ώστε να αναπτύξουν αυτές τις ικανότητες
- Το βαθμό στον οποίο γνωρίζουν/έχουν δοκιμάσει να εφαρμόσουν μαθησιακές δραστηριότητες που ενσωματώνουν ικανότητες όπως η συνεργατική μάθηση, η αυτορρυθμιζόμενη μάθηση, οι αναδυόμενες τεχνολογίες, η ενεργός εμπλοκή των μαθητών και η μικτή μάθηση, και αν το έργο SEED

Το έντυπο αξιολόγησης για μαθητές και καθηγητές ολοκληρώνεται με μια σειρά ερωτήσεων σχετικά με την εμπειρία του χρήστη με την πλατφόρμα SEED και τη μεθοδολογία, προσαρμοσμένες σε κάθε τύπο χρήστη.

Οι μέντορες εταιρειών καλούνται να αξιολογήσουν τον βαθμό στον οποίο το έργο SEED τους παρακίνησε να ενθαρρύνουν περισσότερες δραστηριότητες δικτύωσης με σχολεία, καθώς και μια σειρά ερωτήσεων που σχετίζονται με την εκτίμησή τους για τη σημασία των διαφόρων ικανοτήτων για τους σημερινούς και μελλοντικούς μαθητές.

## 5. Το SEED στην Πράξη

### 5.4. Δοκιμάζοντας την Εργαλειοθήκη SEED

Για να αξιολογηθεί η χρηστικότητα και η αποτελεσματικότητα της εργαλειοθήκης SEED, τόσο η διαδικτυακή πλατφόρμα όσο και η μεθοδολογία δοκιμάστηκαν σε συγκεκριμένα περιβάλλοντα μάθησης με βάση την εργασία σε τέσσερις χώρες: Ιταλία, Ελλάδα, Ισπανία και Σλοβενία. Η φάση αυτή περιελάμβανε την εμπλοκή τοπικών εκπαιδευτικών φορέων, όπως εκπαιδευτικών, εκπαιδευτών και μεντόρων εταιρειών, από τις χώρες-εταίρους για να συμμετάσχουν στη δοκιμή της συνδιαμορφωμένης εργαλειοθήκης, συμπεριλαμβανομένης της διαδικτυακής πλατφόρμας και της



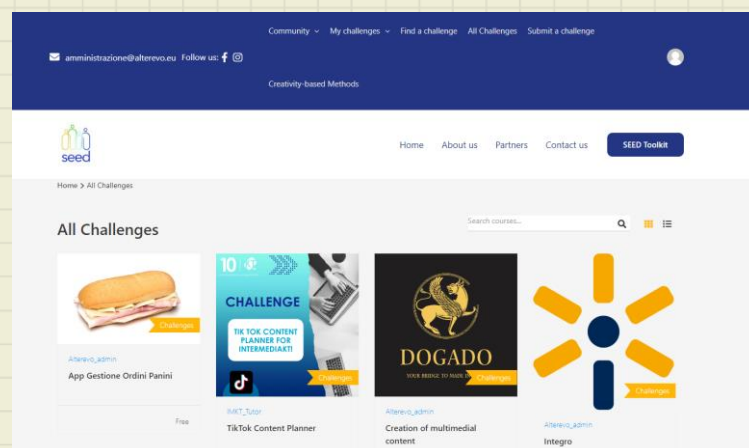
μεθοδολογίας. Οι εν λόγω φορείς εφάρμοσαν την Εργαλειοθήκη SEED στο πλαίσιο πραγματικών εμπειριών μάθησης με βάση την εργασία.

Η μεθοδολογία αντλεί έμπνευση από τα δημοφιλή πλαίσια σχεδιαστικής σκέψης, αλλά ενσωματώνει διάφορες μεθόδους που βασίζονται στη δημιουργικότητα για να βοηθήσει τους μαθητές να μάθουν πώς να δημιουργούν, να επιλέγουν και να υλοποιούν ιδέες για νέα έργα. Η προσέγγιση αυτή διευκολύνεται από μια ψηφιακή πλατφόρμα που καθοδηγεί τους μαθητές, τις εταιρείες και τους καθηγητές των σχολείων στις διάφορες δραστηριότητες και τα βήματα της διαδικασίας, ενσωματωμένη με την εργαλειοθήκη SEED και τα ψηφιακά εργαλεία. Η πλατφόρμα περιλαμβάνει κατευθυντήριες γραμμές για τη χρήση διαφορετικών δημιουργικών μεθόδων, προσδιορίζοντας τον απαιτούμενο εξοπλισμό, τα προτεινόμενα χρονοδιαγράμματα και τις δραστηριότητες. Επιπλέον, οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να σημειώνουν τις ολοκληρωμένες δραστηριότητες και να ανεβάζουν τα αποτελέσματά τους για περαιτέρω αξιολόγηση.

Συνολικά, συνολικά 9 σχολικοί δάσκαλοι, 9 μέντορες εταιρειών και 75 μαθητές (από τους 102 εγγεγραμμένους στην πλατφόρμα) συμμετείχαν ενεργά στην επίλυση 9 προκλήσεων εταιρειών (55 ολοκλήρωσαν την πρόκληση στο 100%). Ορισμένες από αυτές τις προκλήσεις παρουσιάζονται στο Παράρτημα 4.

## 5.5. Προκλήσεις που επιλύθηκαν

Κατά τη διάρκεια του εισαγωγικού σταδίου του έργου SEED, οι εταιρείες συμμετείχαν ενεργά, δημιουργώντας ελκυστικές προκλήσεις για τους μαθητές που έπρεπε να αναλάβουν ως μέρος των δραστηριοτήτων τους για μάθηση με βάση την εργασία (WBL). Συνολικά, οι εταιρείες υπέβαλαν συνολικά 24 προκλήσεις, οι περισσότερες από τις οποίες αφορούσαν τον τομέα της ψηφιακής τεχνολογίας, τον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα και την εκπαίδευση, αλλά και τη γεωργία και άλλους πρωτογενείς τομείς, τη βιομηχανία και τις κατασκευές, τα τρόφιμα και την εστίαση και άλλες. Η πλατφόρμα SEED παρουσιάζει με υπερηφάνεια ένα ευρύ φάσμα 17 προκλήσεων, καθεμία από τις οποίες αντιπροσωπεύει μοναδικές ευκαιρίες για τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν και να συνεισφέρουν τις δεξιότητές τους. Μεταξύ αυτών των προκλήσεων, ορισμένες περιμένουν ακόμη την επίλυση από τους συμμετέχοντες που δεν συμμετέχουν επί του παρόντος στο έργο.



Η πλατφόρμα SEED διευκόλυνε τις συνδέσεις μεταξύ εταιρειών, σχολείων και ενθουσιωδών μαθητών που εξέφρασαν το ενδιαφέρον τους για την αντιμετώπιση των προτεινόμενων προκλήσεων. Αυτή η δυναμική συνεργασία είχε ως αποτέλεσμα την επιτυχή **εκτέλεση εννέα προκλήσεων με αντίκτυπο**. Οι εταιρείες διαδραμάτισαν καθοριστικό ρόλο ως ζωτικοί εταίροι στο σχεδιασμό και την υλοποίηση δραστηριοτήτων WBL, προσφέροντας πολύτιμες ευκαιρίες στους μαθητές να μάθουν και να εφαρμόσουν τις δεξιότητές τους. Επιπλέον, παρείχαν καθοδήγηση και εποπτεία για να καθοδηγήσουν τους μαθητές καθ' όλη τη διάρκεια της εργασίας τους.

Επιπλέον, οι εταιρείες είχαν την ευκαιρία να συνεισφέρουν τις απόψεις τους σχετικά με τις κρίσιμες δεξιότητες που απαιτούνται στην αγορά εργασίας, συμβάλλοντας στην ανάπτυξη σχετικών προγραμμάτων σπουδών. Στους εκπαιδευτικούς παραχωρήθηκαν δικαιώματα επεξεργασίας για την προσαρμογή των προκλήσεων και την επιλογή των δημιουργικών μεθόδων που χρησιμοποίησαν οι μαθητές κατά τη διάρκεια των διαφόρων σταδίων του έργου.

Στο στάδιο της Ενσυναίσθησης, οι μαθητές συμμετείχαν σε δραστηριότητες δημιουργίας ομάδων και εξοικειώθηκαν με τις εταιρείες με τις οποίες συνεργάστηκαν, χρησιμοποιώντας δημιουργικές μεθόδους για την προώθηση της συνεργασίας. Προχωρώντας στο στάδιο της Ιδεολόγησης, οι μαθητές έμαθαν και εφάρμοσαν τεχνικές καταιγισμού ιδεών για να αναλύσουν τις προκλήσεις που παρουσιάστηκαν και να προτείνουν πιθανές λύσεις. Κατά το στάδιο της υλοποίησης, οι μαθητές απέκτησαν πολύτιμη εμπειρία στην επιλογή ιδεών και τη μετατροπή τους σε απτά πρωτότυπα, είτε εικονικά είτε φυσικά, για να παρουσιάσουν τις προτεινόμενες λύσεις τους. Καθώς το έργο προχωρούσε στο στάδιο της αξιολόγησης, οι μαθητές αναζήτησαν ενεργά ανατροφοδότηση από τους ενδιαφερόμενους που αξιολόγησαν το έργο τους. Οι μαθητές διεξήγαγαν επίσης τις δικές τους αξιολογήσεις, αναλογιζόμενοι το αποτέλεσμα που δημιούργησαν και τα διδάγματα που αποκόμισαν κατά τη διάρκεια της διαδικασίας. Στο τέλος κάθε σταδίου, οι μαθητές υπέβαλαν το έργο τους μέσω της πλατφόρμας SEED, παρουσιάζοντας την πρόοδο και τα επιτεύγματά τους. Λόγω των διαφορετικών επιπέδων δυσκολίας και πολυπλοκότητας, η επίλυση των προκλήσεων στο πλαίσιο του έργου SEED διήρκεσε από 3 έως 6 μήνες. Κάθε πρόκληση παρουσίαζε τις δικές της μοναδικές περιπλοκές, απαιτώντας από τους συμμετέχοντες να επενδύσουν σημαντικό χρόνο και προσπάθεια για την ανάπτυξη ολοκληρωμένων και αποτελεσματικών λύσεων.

Ενώ οι περισσότερες προκλήσεις στο πλαίσιο του έργου SEED επικεντρώθηκαν σε τοπικές συνδέσεις μεταξύ εταιρειών και σχολείων, υπήρξε επίσης μια συναρπαστική **διεθνής πρόκληση** που εφαρμόστηκε πιλοτικά για να διευρυνθεί το πεδίο της συνεργασίας. Αυτή η διεθνής πρόκληση, "Give metal a second chance" που δημοσιεύθηκε από την εταιρεία Metalmont, έφερε σε επαφή μια εταιρεία και δύο σχολεία από διαφορετικές χώρες, συγκεκριμένα την Ιταλία και τη Σλοβενία. Χρησίμευσε ως μια αξιοσημείωτη ευκαιρία για διαπολιτισμικές ανταλλαγές και συνεργασία και ανέδειξε τη δέσμευση του έργου για την προώθηση διεθνών συνεργασιών και την προώθηση παγκόσμιων προοπτικών σε πρωτοβουλίες μάθησης με βάση την εργασία. Γεφυρώνοντας τα γεωγραφικά σύνορα, η πρόκληση αυτή προσέφερε μοναδικές εμπειρίες και γνώσεις τόσο στη συμμετέχουσα εταιρεία όσο και στα σχολεία που συμμετείχαν.

Μέσω της πρόκλησης Metalmont, οι συμμετέχοντες από την Ιταλία και τη Σλοβενία μπόρεσαν να συμμετάσχουν σε μια κοινή διαδικασία επίλυσης προβλημάτων, αξιοποιώντας το διαφορετικό υπόβαθρο, τις δεξιότητες και την τεχνογνωσία τους. Η συνεργασία μεταξύ της εταιρείας και των σχολείων παρείχε ένα πλούσιο μαθησιακό περιβάλλον, όπου γιορτάστηκαν οι πολιτισμικές διαφορές και γεννήθηκαν καινοτόμες λύσεις. Η πρόκληση αυτή αποτέλεσε παράδειγμα της δέσμευσης του έργου SEED να προωθεί τόσο τοπικές όσο και διεθνείς συνεργασίες, εμπλουτίζοντας περαιτέρω τις εμπειρίες μάθησης με βάση την εργασία για όλους τους συμμετέχοντες.

Παρακάτω, στο Παράρτημα 4, θα βρείτε παραδείγματα "ταυτοτήτων πρόκλησης" που παρέχουν μια συνοπτική επισκόπηση κάθε πρόκλησης, των συμμετεχόντων φορέων, των δημιουργικών μεθόδων που χρησιμοποιήθηκαν και μια ματιά στις καινοτόμες λύσεις που ανέπτυξαν οι μαθητές και οι εταιρείες που συμμετείχαν.

## 5.6. Εμπειρίες συμμετεχόντων

Η εργασία σε ένα πλήρως διαδικτυακό ψηφιακό περιβάλλον μάθησης με βάση την εργασία παρέχει ποικίλες εμπειρίες για τις διάφορες ομάδες-στόχους που συμμετείχαν: μαθητές, καθηγητές και μέντορες. Για την αξιολόγηση των εμπειριών τους και την ανάπτυξη ικανοτήτων που σχετίζονται με αυτή τη μέθοδο μάθησης, χρησιμοποιήθηκαν ερωτηματολόγια αυτοαξιολόγησης και η συλλογή απόψεων ως κύρια εργαλεία αξιολόγησης.

Κατά τον καθορισμό των ικανοτήτων που θα αξιολογούνταν, η κύρια εστίαση ήταν στις επιχειρηματικές, ψηφιακές και βιοτικές ικανότητες, καθώς αυτές αποτελούν τη βάση της δια βίου μάθησης και των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα. Για να εξασφαλιστεί μια ολοκληρωμένη αξιολόγηση, επιλέχθηκαν συγκεκριμένες ικανότητες με βάση καθιερωμένα πλαίσια της ΕΕ, όπως το EntreComp, το DigComp 2.2 και το LifeComp.

Για να αξιολογηθεί η πρόοδος των μαθητών στην ανάπτυξη ικανοτήτων και να μετρηθεί ο αντίκτυπος στις διδακτικές πρακτικές για την προώθηση των επιχειρηματικών και ψηφιακών δεξιοτήτων, χρησιμοποιήθηκαν διαδικτυακά ερωτηματολόγια προ και μετά την αξιολόγηση. Αυτή η μεθοδολογία επέτρεψε τη μέτρηση της ανάπτυξης και της αλλαγής, παρέχοντας πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με την ανάπτυξη των ικανοτήτων των μαθητών και την αποτελεσματικότητα των διδακτικών προσεγγίσεων.

Η ίδια μεθοδολογία αξιολόγησης εφαρμόστηκε στους μέντορες, με ιδιαίτερη έμφαση στην αξιολόγηση της συνεργασίας τους με τα σχολεία και του επιπέδου συμμετοχής τους σε δραστηριότητες μάθησης με βάση την εργασία. Η αξιολόγηση αυτή επέτρεψε στους μέντορες να αναστοχαστούν τη συμβολή τους και να εντοπίσουν τομείς προς βελτίωση, ενισχύοντας τελικά την αποτελεσματικότητα της καθοδήγησης και της υποστήριξης τους προς τους μαθητές.

Αναζητώντας ενεργά ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες, στοχεύσαμε να συγκεντρώσουμε πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τις αλληλεπιδράσεις, τη δέσμευση και τη συνολική ικανοποίησή τους από το ψηφιακό περιβάλλον μάθησης με βάση την εργασία. Η ανατροφοδότησή τους αποτέλεσε τη βάση για συνεχή βελτίωση, επιτρέποντάς μας να βελτιώσουμε την ψηφιακή πλατφόρμα, τις μεθόδους διδασκαλίας και τα συστήματα υποστήριξης ώστε να ανταποκριθούμε καλύτερα στις ανάγκες και τις προσδοκίες των συμμετεχόντων. Αγκαλιάζοντας τα σχόλιά τους, μπορέσαμε να διαμορφώσουμε ένα πιο αποτελεσματικό και ελκυστικό περιβάλλον που μεγιστοποιεί τα οφέλη της WBL σε ένα ψηφιακό περιβάλλον.

### 5.6.1. Ανάπτυξη δεξιοτήτων

#### Ανάπτυξη των ικανοτήτων των μαθητών

Το ερωτηματολόγιο αυτοαξιολόγησης παρείχε στους **μαθητές** μια πολύτιμη ευκαιρία να αξιολογήσουν τις ψηφιακές, επιχειρηματικές και βιοτικές τους ικανότητες τόσο πριν όσο και μετά την εμπλοκή τους στις δραστηριότητες επίλυσης προκλήσεων. Μέσω μιας προσεκτικής ανάλυσης των αποτελεσμάτων του ερωτηματολογίου, μπορέσαμε να αποκτήσουμε πληροφορίες σχετικά με τα

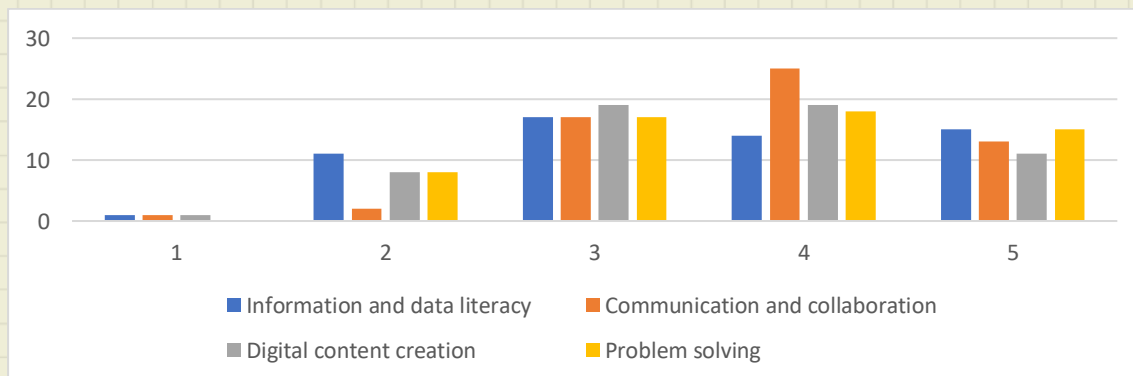
δυνατά τους σημεία, τους τομείς στους οποίους αντιλαμβάνονταν ελλείψεις και τις συγκεκριμένες ικανότητες που απέκτησαν κατά τη διάρκεια της διαδικασίας.

Συγκρίνοντας τις απαντήσεις πριν και μετά την αξιολόγηση, μπορέσαμε να εντοπίσουμε σημαντικούς τομείς ανάπτυξης και εξέλιξης. Αυτή η ολοκληρωμένη αξιολόγηση μας επέτρεψε να κατανοήσουμε την πρόοδο των μαθητών, να επισημάνουμε τα επιτεύγματά τους και να προσδιορίσουμε τις συγκεκριμένες ικανότητες που είχαν ενισχύσει.

Επιπλέον, το ερωτηματολόγιο αυτοαξιολόγησης παρείχε πολύτιμη ανατροφοδότηση που μας βοήθησε να προσαρμόσουμε τις μελλοντικές μαθησιακές εμπειρίες ώστε να αντιμετωπίσουμε τους τομείς στους οποίους οι μαθητές αισθάνονταν ανεπαρκείς. Αυτή η προσέγγιση με βάση τα δεδομένα μας επέτρεψε να εντοπίσουμε ευκαιρίες για περαιτέρω ανάπτυξη και να παρέχουμε στοχευμένη υποστήριξη για τη βελτίωση των συνολικών δεξιοτήτων τους.

Στην αρχή της εργασίας τους στις προκλήσεις, οι μαθητές αξιολόγησαν τις ικανότητές τους με το ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο στην πλατφόρμα SEED, χρησιμοποιώντας την κλίμακα αξιολόγησης από το 1 έως το 5 (1 - Δεν ξέρω τι είναι αυτό. 2 - Μπορώ να το κάνω με τη βοήθεια ενός καθηγητή ή ενός συμμαθητή. 3 - Έχω μικρά προβλήματα, αλλά μπορώ να βρω μόνος μου λύση στις προκλήσεις. 4 - Επιλύω προκλήσεις σε αυτόν τον τομέα χωρίς προβλήματα, ανεξάρτητα και με αυτοπεποίθηση. 5 - Μπορώ να βοηθήσω άλλους να λύσουν προκλήσεις σε αυτόν τον τομέα). Στην προ-φάση συγκεντρώθηκαν 58 ερωτηματολόγια από μαθητές. Σύμφωνα με την αυτοαξιολόγησή τους, οι μαθητές έχουν αναπτύξει καλά τις **ψηφιακές τους ικανότητες**. Ειδικότερα, οι δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας (που καλύπτουν την αλληλεπίδραση, την ανταλλαγή και τη συνεργασία μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών) αξιολογήθηκαν ως καλές (μέσος όρος: 3,8), καθώς το μεγαλύτερο % (66) των μαθητών μπορούν να επιλύσουν προκλήσεις χωρίς προβλήματα, ανεξάρτητα και με αυτοπεποίθηση ή ακόμη και να βοηθήσουν άλλους να επιλύσουν προκλήσεις σε αυτόν τον τομέα. Ακολουθούν οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων (μέσος όρος: 3,7), που καλύπτουν την επίλυση τεχνικών προβλημάτων και τη δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών, όπου το 57 % των μαθητών μπορεί να επιλύσει προκλήσεις ανεξάρτητα και με αυτοπεποίθηση ή να βοηθήσει άλλους να το κάνουν. Περισσότεροι από τους μισούς μαθητές αξιολόγησαν με παρόμοιο τρόπο επίσης τις δεξιότητες δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου (52 %) και τον γραμματισμό σε πληροφορίες και δεδομένα (50 %), που καλύπτει την περιήγηση, την αναζήτηση, το φιλτράρισμα, την αξιολόγηση και τη διαχείριση δεδομένων και ψηφιακού περιεχομένου.

*Γράφημα 1: Ψηφιακές ικανότητες πριν από την εργασία στην πρόκληση - αυτοαξιολόγηση των μαθητών*

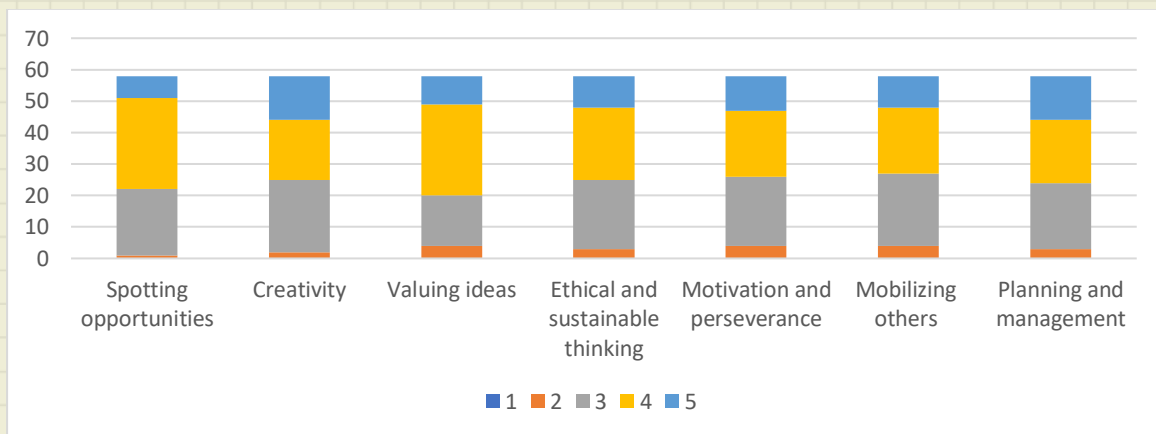


Κλίμακα αξιολόγησης: 1 - Δεν ξέρω τι είναι αυτό. 2 - Μπορώ να το κάνω με τη βοήθεια ενός δασκάλου ή ενός συμμαθητή. 3 - Έχω μικρά προβλήματα, αλλά μπορώ να βρω λύση στις προκλήσεις μόνος μου. 4 - Επιλύω τις προκλήσεις σε αυτόν τον

τομέα χωρίς προβλήματα, ανεξάρτητα και με αυτοπεποίθηση. 5 - Μπορώ να βοηθήσω άλλους να λύσουν τις προκλήσεις σε αυτόν τον τομέα.

Εξετάζοντας τις **επιχειρηματικές ικανότητες** βλέπουμε ότι οι μαθητές αυτοαξιολογούνται ως πιο σίγουροι (μέσος όρος 3,8) στη **δημιουργικότητα** (ανάπτυξη δημιουργικών και σκόπιμων ιδεών) και στον προγραμματισμό και τη διαχείριση (ιεράρχηση προτεραιοτήτων, **οργάνωση και παρακολούθηση**), όπου το ένα τέταρτο των μαθητών αισθάνεται πάντα σίγουροι. Με βαθμολογία 3,7 αξιολογούνται οι δεξιότητες που σχετίζονται με τον εντοπισμό ευκαιριών (χρήση φαντασίας και ικανοτήτων για τον εντοπισμό ευκαιριών για τη δημιουργία αξίας), την εκτίμηση των ιδεών (αξιοποίηση ιδεών και ευκαιριών), την ηθική και βιώσιμη σκέψη (αξιολόγηση των συνεπειών και του αντίκτυπου των ιδεών, των ευκαιριών και των ενεργειών), τα κίνητρα και την επιμονή (μπορώ να παραμείνω συγκεντρωμένος και να μην τα παρατάω). Η κινητοποίηση των άλλων (μπορώ να εμπνεύσω, να ενθουσιάσω και να πείσω τους άλλους να συμμετάσχουν) ακολουθεί με αμελητέα καθυστέρηση (3,6).

**Γράφημα 2: Επιχειρηματικές ικανότητες πριν από την εργασία στην πρόκληση - αυτοαξιολόγηση των μαθητών**

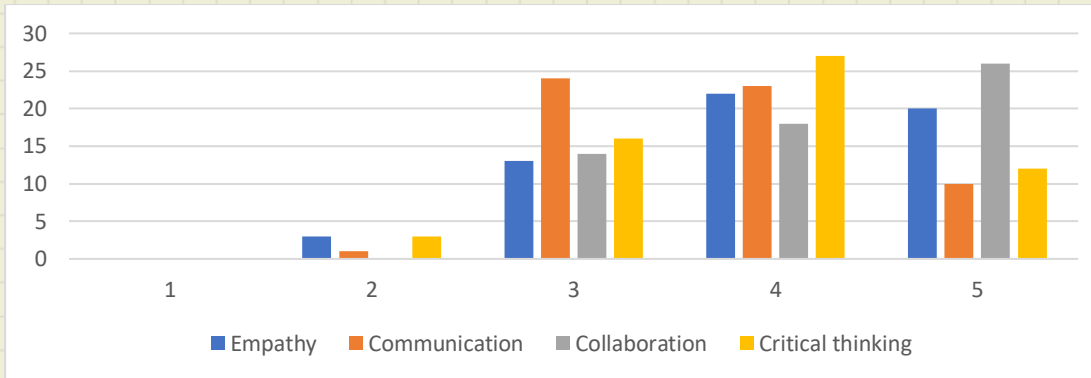


Κλίμακα αξιολόγησης:

1 - Ποτέ, 2 - Σπάνια, 3 - Συνήθως, 4 - Τις περισσότερες φορές, 5 - Πάντα

Όσον αφορά τις **ικανότητες δια βίου μάθησης**, οι μαθητές πιστεύουν ότι είναι σχεδόν πάντα σε θέση να συμμετέχουν σε ομαδικές δραστηριότητες και **ομαδική εργασία** αναγνωρίζοντας και σεβόμενοι τους άλλους (δεξιότητες συνεργασίας) - 4,2 και να κατανοούν τα συναισθήματα, τις εμπειρίες και τις αξίες ενός άλλου ατόμου και την παροχή κατάλληλων αντιδράσεων (**ενσυναίσθηση**) - 4,0, ακολουθούμενοι από την ικανότητα να αξιολογούν πληροφορίες και επιχειρήματα για την υποστήριξη αιτιολογημένων συμπερασμάτων και την ανάπτυξη καινοτόμων λύσεων (κριτική σκέψη) τις περισσότερες φορές - 3,8 και τη χρήση σχετικών στρατηγικών επικοινωνίας, ειδικών κωδίκων και εργαλείων, ανάλογα με το πλαίσιο και το περιεχόμενο (επικοινωνία) - 3,7 συνήθως ή τις περισσότερες φορές.

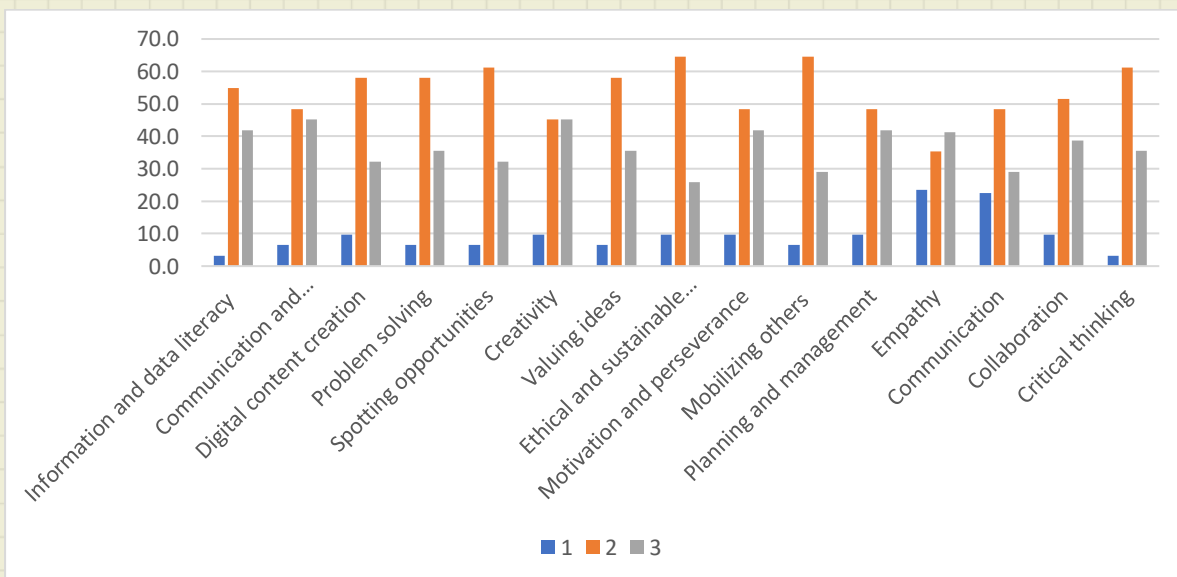
**Γράφημα 3: Ικανότητες δια βίου μάθησης πριν από την εργασία στην πρόκληση - αυτοαξιολόγηση των μαθητών**



Κλίμακα αξιολόγησης: 1 - Ποτέ, 2 - Σπάνια, 3 - Συνήθως, 4 - Τις περισσότερες φορές, 5 - Πάντα.

Μετά την ολοκλήρωση της εργασίας πάνω στην πρόκληση, συγκεντρώθηκαν 31 απαντήσεις από τους μαθητές, όπου αξιολόγησαν το βαθμό στον οποίο η εργασία πάνω στην πρόκληση τους βοήθησε να αναπτύξουν τις ίδιες ικανότητες, χρησιμοποιώντας την κλίμακα αξιολόγησης από το 1 έως το 3 (1- Δεν βλέπω καμία αλλαγή, 2 - Απέκτησα κάποιες δεξιότητες και αυτοπεποίθηση σε αυτόν τον τομέα, 3 - Είμαι πολύ πιο σίγουρος και επιδέξιος σε αυτόν τον τομέα). Όσον αφορά τις **ψηφιακές ικανότητες**, δήλωσαν ότι απέκτησαν κάποιες δεξιότητες και έχουν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση σε όλους τους τομείς, καθώς ο μέσος όρος της βαθμολογίας ήταν 2,3 (από 2,2 έως 2,4). Πολύ παρόμοια ήταν τα αποτελέσματα για τις **επιχειρηματικές ικανότητες**, τα οποία ανήλθαν σε 2,3 (κυμαινόμενο από 2,2 - 2,4), και αυτά για τις **ικανότητες δια βίου μάθησης**, με μέσο ποσοστό 2,2 (κυμαινόμενο από 2,1 - 2,3).

*Γράφημα 4: Ο βαθμός στον οποίο η ενασχόληση με την πρόκληση βοήθησε τους μαθητές να αναπτύξουν ψηφιακές, επιχειρηματικές και δια βίου μαθησιακές ικανότητες - αυτοαξιολόγηση των μαθητών*



Κλίμακα αξιολόγησης: 2 - Απέκτησα κάποιες δεξιότητες και αυτοπεποίθηση σε αυτόν τον τομέα, 3 - Είμαι πολύ πιο σίγουρος και έμπειρος σε αυτόν τον τομέα.

Η πλειονότητα των σπουδαστών δήλωσε επίσης ότι απέκτησε δεξιότητες και αυτοπεποίθηση στον τομέα των σπουδών της, που σχετίζονται με την εργασία για την οποία εκπαιδεύεται (μέσος όρος 2,4 στην κλίμακα 1-3).

Συνοψίζοντας, μπορούμε να συμπεράνουμε ότι οι φοιτητές βελτίωσαν σημαντικά τις ψηφιακές, επιχειρηματικές και βιοτικές τους ικανότητες μέσω της εργασίας τους στις προκλήσεις SEED.

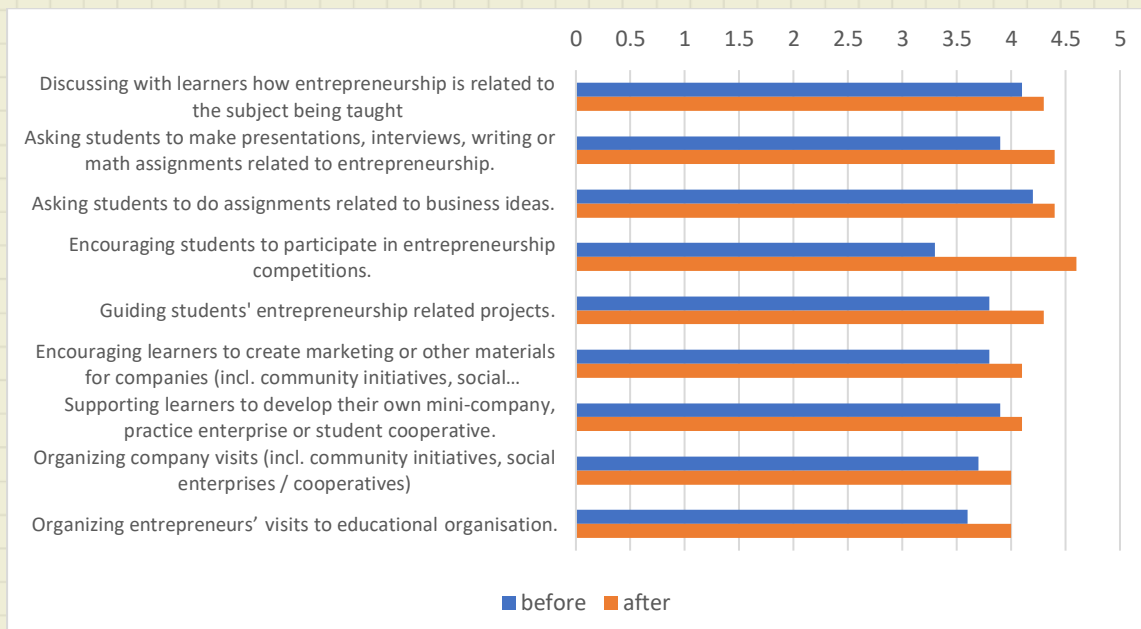
### Ανάπτυξη των ικανοτήτων των διδασκόντων

Εκτός από την αυτοαξιολόγηση των μαθητών, οι **δάσκαλοι/καθηγητές** από τα ίδια τα σχολεία συμμετείχαν επίσης σε μια ολοκληρωμένη αξιολόγηση διαφόρων στοιχείων που συνδέονται με την προώθηση της ανάπτυξης των επιχειρηματικών και ψηφιακών ικανοτήτων των μαθητών. Οι παρείχαν απαντήσεις σε 13 ερωτηματολόγια πριν και 7 μετά την ολοκλήρωση των προκλήσεων.

Όσον αφορά την επιχειρηματικότητα στα σχολεία τους, οι καθηγητές/καθηγητές δήλωσαν, στην κλίμακα από το 1 έως το 5, ότι είναι αρκετά σημαντική για τα σχολεία τους (4,2) και ότι οι καθηγητές ενθαρρύνονται να δικτυωθούν με επιχειρήσεις (4,1). Κάπως χαμηλότερα αξιολογήθηκε η δήλωση, ότι οι εκπαιδευτικοί έχουν την ευκαιρία να συμμετέχουν σε κατάρτιση σχετική με την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα (3,8) και η συχνότητα ένταξης της εκπαίδευσης στην επιχειρηματικότητα στην εργασία τους (3,8). Μετά τις εμπειρίες του SEED, σίγουρα θα σχεδιάσουν πώς να συμπεριλαμβάνουν την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα στην εργασία τους πιο τακτικά (4,1) και θα συζητούν συχνότερα με τους μαθητές πώς η επιχειρηματικότητα σχετίζεται με το διδασκόμενο μάθημα (4,3).

Όσον αφορά τις μεθόδους για την επιχειρηματική εκπαίδευση, οι εκπαιδευτικοί αξιολόγησαν τις διάφορες μεθόδους της επιχειρηματικής εκπαίδευσης που ήδη χρησιμοποιούν και πώς η εμπειρία SEED επηρέασε αυτές τις πρακτικές. Από τα αποτελέσματα προκύπτει ότι ακόμη και όταν οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν συχνά αυτές τις μεθόδους, η εμπειρία SEED ενίσχυσε την επιθυμία τους να χρησιμοποιούν τις μεθόδους ακόμη πιο συχνά.

*Γράφημα 5: Η χρήση μεθόδων επιχειρηματικής εκπαίδευσης στη διδακτική τους πρακτική πριν και μετά την εμπειρία SEED - αυτοαξιολόγηση των διδασκόντων/καθηγητών*



Μέσες τιμές από την κλίμακα 1 - 5 (1 - διαφωνώ απόλυτα, 2 - διαφωνώ, 3 - δεν συμφωνώ ή διαφωνώ, 4 - συμφωνώ, 5 - συμφωνώ απόλυτα).

Ομοίως, αξιολογήθηκαν τα στοιχεία της καθοδήγησης των μαθητών, όπου παρά την πρακτική που έχει ήδη πραγματοποιηθεί, οι καθηγητές/καθηγητές σχεδιάζουν να κάνουν αυτές τις δραστηριότητες ακόμη πιο συχνά.

**Πίνακας 1: Καθοδήγηση των εκπαιδευομένων στη διδακτική τους πρακτική πριν και μετά την εμπειρία SEED - αυτοαξιολόγηση των διδασκόντων/καθηγητών**

	before	after
Ενθάρρυνση των μαθητών να εντοπίζουν και να αναλύουν διαφορετικές ανάγκες για δράσεις.	3,8	4,1
Ενθάρρυνση των μαθητών να αξιολογούν ιδέες και να κάνουν επιλογές μεταξύ τους.	4,0	4,1
Ενθάρρυνση των μαθητών να βρουν τους απαραίτητους πόρους για να υλοποιήσουν την ιδέα τους	3,8	3,9
Ενθάρρυνση των μαθητών να εργάζονται σε ομάδες για την επίτευξη κοινών στόχων.	4,1	4,4
Ενθαρρύνετε τους μαθητές να πιστεύουν στις ικανότητές τους.	4,1	4,4
Ενθάρρυνση των μαθητών να αναλάβουν πρωτοβουλίες.	4,0	4,4
Δημιουργία μαθησιακών καταστάσεων όπου οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να εξασκηθούν στο πώς να ανέχονται την ανασφάλεια.	3,5	3,9
Organizing teaching lessons so that learners are inspired to engage in creative activity.	3,9	4,4

Μέσες τιμές από την κλίμακα 1 - 5 (1 - διαφωνώ απόλυτα, 2 - διαφωνώ, 3 - δεν συμφωνώ ή διαφωνώ, 4 - συμφωνώ, 5 - συμφωνώ απόλυτα).

Κατά την αξιολόγηση της σημασίας της επιχειρηματικότητας, όλα τα στοιχεία αξιολογήθηκαν υψηλότερα από τους διδασκοντες/καθηγητές μετά την εμπειρία SEED.

**Πίνακας 2: Η σημασία της επιχειρηματικότητας πριν και μετά την εμπειρία SEED - αξιολόγηση των διδασκόντων/καθηγητών**

Σημασίας της επιχειρηματικότητας	ΠΡΙΝ	ΜΕΤΑ
Ο ενεργός ρόλος των μαθητών είναι σημαντικός στο σχεδιασμό των δραστηριοτήτων επιχειρηματικότητας.	4,2	4,4
Είναι σημαντικό οι μαθητές να αποκτούν αυθεντικές εμπειρίες επιχειρηματικότητας.	4,2	4,6
Η ευκαιρία των μαθητών να δοκιμάζουν, να πετυχαίνουν και να αποτυγχάνουν είναι σημαντική.	4,0	4,0
Η εκμάθηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων είναι σημαντική.	4,2	4,6
Η επιχειρηματικότητα θα πρέπει να προωθηθεί σε μεγαλύτερο βαθμό στα σχολεία.	3,8	4,4

Μέσες τιμές από την κλίμακα 1 - 5 (1 - διαφωνώ απόλυτα, 2 - διαφωνώ, 3 - δεν συμφωνώ ή διαφωνώ, 4 - συμφωνώ, 5 - συμφωνώ απόλυτα).

Κατά την αξιολόγηση του τρόπου με τον οποίο διευκολύνουν τις ψηφιακές ικανότητες των μαθητών (πληροφοριακός και πληροφοριακός αλφαριθμητισμός, επικοινωνία και συνεργασία, δημιουργία περιεχομένου, ασφάλεια και ευημερία, υπεύθυνη χρήση και επίλυση προβλημάτων), οι καθηγητές/καθηγητές τις δοκίμασαν κυρίως με τους μαθητές τους ή εφάρμοσαν διάφορες μαθησιακές δραστηριότητες, ώστε οι μαθητές να μπορέσουν να αναπτύξουν αυτή την ικανότητα. Σπάνια ηγήθηκαν πρωτοβουλιών που βασίζονται σε σχέδια για την ανάπτυξη αυτών των ικανοτήτων ή έστω συνέβαλαν μαζί με τους μαθητές στη δημιουργία στρατηγικών που προωθούν την ανάπτυξη αυτών των ικανοτήτων στο σχολείο και το περιβάλλον τους. Σχεδόν όλοι οι δάσκαλοι/καθηγητές (86



%) που απάντησαν στο ερωτηματολόγιο, δήλωσαν ότι σκοπεύουν να δημιουργήσουν περισσότερες ευκαιρίες μάθησης μετά την εμπειρία τους στο SEED.

Σχεδόν οι μισοί από τους διδάσκοντες/καθηγητές (46 %) χρησιμοποιούν διάφορες ψηφιακές τεχνολογίες για να υποστηρίξουν και να ενισχύσουν τη συνεργατική μάθηση των μαθητών, σε περιβάλλοντα πρόσωπο με πρόσωπο ή/και σε απευθείας σύνδεση, και επιλέγουν και χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες στα μαθησιακά τους σχέδια με βάση τα χαρακτηριστικά τους, για να ενισχύσουν και να υποστηρίξουν τη συνεργατική μάθηση των μαθητών. Αν και το 57 % των καθηγητών/καθηγητών που απάντησαν στο ερωτηματολόγιο δήλωσαν ότι ήδη σχεδιάζουν μαθησιακές δραστηριότητες για την υποστήριξη αυτής της ικανότητας, ορισμένοι σκοπεύουν να δημιουργήσουν περισσότερες ευκαιρίες μάθησης μετά την εμπειρία SEED.

Η πλειοψηφία των καθηγητών/καθηγητών (62 %) ανέφεραν ότι επιλέγουν και χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες στους μαθησιακούς σχεδιασμούς τους με βάση τα χαρακτηριστικά τους, έτσι ώστε να διευκολύνουν τις δεξιότητες αυτοκατευθυνόμενης μάθησης και την αυτονομία των μαθητών ή ακόμη και να προβληματιστούν και να τους υποστηρίξουν να (ανα)σχεδιάσουν τη μάθησή τους, μέσω και με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών, προωθώντας την αυτορρυθμιζόμενη μάθηση και την αυτονομία των μαθητών τους, μαζί με τους μαθητές τους.

Το 69% των διδασκόντων/καθηγητών ανέφεραν ότι χρησιμοποιούν διάφορες αναδυόμενες τεχνολογίες για να παρέχουν στους μαθητές τους νέες μαθησιακές εμπειρίες και νέα είδη μάθησης, προωθώντας την ανάπτυξη εγκάρσιων δεξιοτήτων ή τουλάχιστον το γνωρίζουν. Ως επί το πλείστον σχεδιάζουν ήδη μαθησιακές δραστηριότητες για την υποστήριξη αυτής της ικανότητας ή σχεδιάζουν να δημιουργήσουν περισσότερες ευκαιρίες μάθησης στο μέλλον.

Το 31 % των διδασκόντων/καθηγητών επιλέγει και χρησιμοποιεί ψηφιακές τεχνολογίες στους μαθησιακούς σχεδιασμούς τους για να προωθήσει την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στην ατομική και συνεργατική μάθηση, ενώ άλλοι είτε προσπαθούν να τις χρησιμοποιήσουν ή να τις χρησιμοποιήσουν, είτε ακόμη και να (ανα)σχεδιάσουν μαθησιακές δραστηριότητες με βάση την ανατροφοδότηση των μαθητών, συνδημιουργώντας νέους τρόπους αλληλεπίδρασης και ενεργού συμμετοχής τους με τις ψηφιακές τεχνολογίες και ξεκινούν και προωθούν ψηφιακά ενισχυμένους χώρους μάθησης στο σχολείο και την ευρύτερη κοινότητά του, όπου οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά σε μαθησιακές δραστηριότητες.

Οι διδάσκοντες/καθηγητές χρησιμοποιούν κυρίως διάφορα ψηφιακά εργαλεία και πλατφόρμες για την υποστήριξη προσεγγίσεων εξ αποστάσεως και μικτής μάθησης, ενισχύοντας τις μαθησιακές διαδικασίες και τα αποτελέσματα των μαθητών, ενώ ορισμένοι τα αναλύουν και τα χρησιμοποιούν σε μαθησιακούς σχεδιασμούς ή ακόμη αναστοχάζονται και επανασχεδιάζουν τη διδασκαλία και τη μάθηση συμβάλλοντας στο σχεδιασμό μιας στρατηγικής εξ αποστάσεως και μικτής μάθησης. Ταυτόχρονα, όμως, το 23 % όσων απάντησαν στην έρευνα δεν γνωρίζει αυτή την αρμοδιότητα. Περισσότεροι από τους μισούς (57 %) δήλωσαν επίσης ότι θα δημιουργήσουν περισσότερες ευκαιρίες μάθησης για τους φοιτητές τους μετά την εμπειρία SEED.

Μέσω αυτής της διαδικασίας αυτοαξιολόγησης, οι διδάσκοντες/καθηγητές μπόρεσαν να εντοπίσουν τα δυνατά σημεία και τους τομείς που απαιτούν βελτίωση στις προσπάθειές τους να προωθήσουν τις επιχειρηματικές και ψηφιακές ικανότητες των μαθητών. Αυτή η αυτοκριτική τους επέτρεψε να βελτιώσουν τις προσεγγίσεις τους, να προσαρμόσουν τις διδακτικές τεχνικές και να εισαγάγουν νέους πόρους ή παρεμβάσεις όπου ήταν απαραίτητο.

Με την ενεργή αυτοαξιολόγηση των συνεισφορών τους, οι καθηγητές/καθηγητές έδειξαν τη δέσμευσή τους για συνεχή βελτίωση και εξασφάλισαν ένα μαθητοκεντρικό μαθησιακό περιβάλλον. Αυτή η διαδικασία αυτοαξιολόγησης λειτούργησε ως πολύτιμο εργαλείο για τη βελτίωση των διδακτικών πρακτικών των διδασκόντων, με αποτέλεσμα την αποτελεσματικότερη υποστήριξη και καθοδήγηση για την ανάπτυξη των ικανοτήτων των μαθητών.

### Ανάπτυξη των ικανοτήτων των μεντόρων

Στη δραστηριότητα αυτοαξιολόγησης συμμετείχε και η τρίτη ομάδα συμμετεχόντων, δηλαδή οι μέντορες από εταιρείες, οι οποίοι απάντησαν στο ερωτηματολόγιο πριν (12 απαντήσεις) και μετά (5 απαντήσεις) τη συνεργασία με τους μαθητές και τους καθηγητές/καθηγητές τους και προσδιόρισαν τις αλλαγές που επέφερε η συμμετοχή στο πρόγραμμα SEED.

Οι μέντορες αξιολόγησαν ορισμένες από τις πρακτικές συνεργασίας με τους μαθητές και τα σχολεία στο παρόν και στο μέλλον, από τις οποίες προκύπτει ότι η συνεργασία στο έργο SEED τους ενθάρρυνε να συνεργαστούν ακόμη περισσότερο.

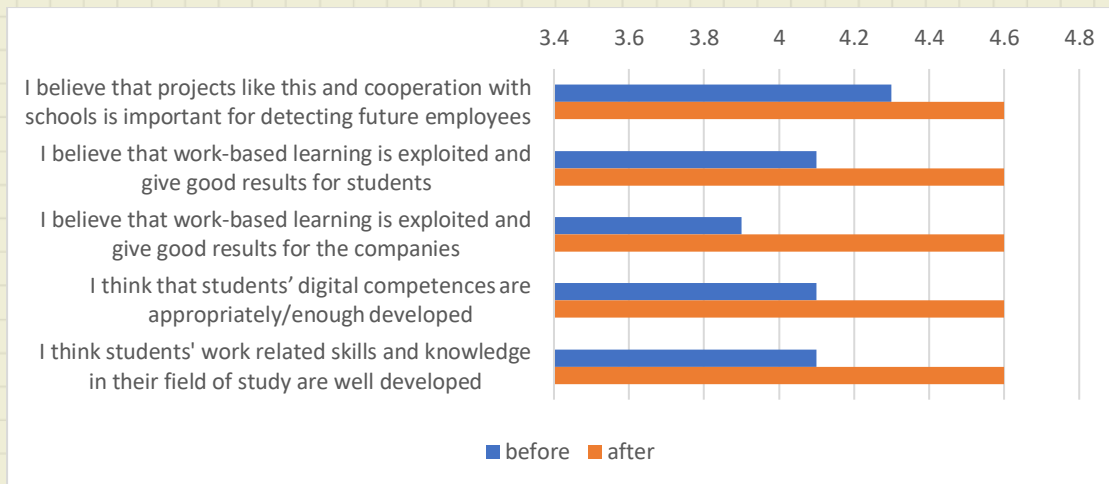
### Πίνακας 3: Παρούσα και μελλοντική πρακτική της συνεργασίας με μαθητές και σχολεία - αξιολόγηση των μεντόρων

Η εταιρεία μας...	Στο παρόν	Στο μέλλον
... ενθαρρύνονται να δικτυωθούν με σχολεία	4,4	4,6
... υποστηρίζοντας τους μαθητές να αναπτύξουν τη δική τους μίνι-επιχείρηση, πρακτική επιχείρηση ή μαθητικό συνεταιρισμό	4,5	4,6
... ενθαρρύνονται να φιλοξενούν μαθητές από διάφορα σχολεία και να τους μιλούν για το έργο μας	4,5	4,6
... ενθαρρύνονται να επισκέπτονται διάφορους εκπαιδευτικούς οργανισμούς	4,4	4,6

Μέσες τιμές από την κλίμακα 1 - 5 (1 - διαφωνώ απόλυτα, 2 - διαφωνώ, 3 - δεν συμφωνώ ή διαφωνώ, 4 - συμφωνώ, 5 - συμφωνώ απόλυτα).

Οι μέντορες δήλωσαν επίσης ότι είναι σημαντικό για τους μαθητές να έχουν την ευκαιρία να δοκιμάζουν, να πετυχαίνουν και να αποτυγχάνουν (4,7), να μαθαίνουν επιχειρηματικές δεξιότητες και ικανότητες (4,4) να αποκτούν αυθεντικές εμπειρίες επιχειρηματικότητας (4,3) και να έχουν ενεργό ρόλο στο σχεδιασμό των επιχειρηματικών δραστηριοτήτων (4,2). Μετά την εμπειρία SEED ενισχύουν ακόμη περισσότερο την άποψή τους σχετικά με αυτό, βαθμολογώντας όλα τα στοιχεία με 4,6. Ενίσχυσαν επίσης τη γνώμη τους για την προώθηση της επιχειρηματικότητας σε μεγαλύτερο βαθμό στα σχολεία από 4,2 σε 4,6.

### Γράφημα 6: Πεποιθήσεις και σκέψεις των μεντόρων σχετικά με τη συνεργασία με τα σχολεία, τη μάθηση με βάση την εργασία και τις ειδικές δεξιότητες των μαθητών



Μέσες τιμές από την κλίμακα 1 - 5 (1 - διαφωνώ απόλυτα, 2 - διαφωνώ, 3 - δεν συμφωνώ ή διαφωνώ, 4 - συμφωνώ, 5 - συμφωνώ απόλυτα).

Επίσης, οι πεπειθήσεις και οι σκέψεις των μεντόρων σχετικά με τη συνεργασία με τα σχολεία, τη μάθηση με βάση την εργασία και τις συγκεκριμένες δεξιότητες των μαθητών άλλαξαν, έτσι ώστε να είναι ακόμη πιο πεπεισμένοι ότι αυτά τα θέματα είναι σημαντικά (βλ. παραπάνω γράφημα). Η συμμετοχή στο πρόγραμμα SEED εν γένει ενίσχυσε την προθυμία τους να συμμετάσχουν σε κατάρτιση που σχετίζεται με την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα και να είναι πιο ενεργοί στη συνεργασία με τα σχολεία (το ποσοστό μεταβλήθηκε από 4,3 σε 4,6).

Μέσω της διαδικασίας αξιολόγησης, οι μέντορες αξιολόγησαν τον βαθμό δέσμευσης της εταιρείας τους στην υποστήριξη και τη συνεργασία με σχολεία για πρωτοβουλίες μάθησης με βάση την εργασία. Συμμετέχοντας ενεργά στην αυτοαξιολόγηση, οι μέντορες απέκτησαν πολύτιμες γνώσεις σχετικά με τα δυνατά σημεία και τους τομείς που χρήζουν βελτίωσης στη δέσμευση της εταιρείας τους με τα σχολεία και τις δραστηριότητες μάθησης με βάση την εργασία. Αυτό τους επέτρεψε να προσδιορίσουν στρατηγικές για την ενίσχυση της υποστήριξης της εταιρείας τους, τη βελτιστοποίηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων για τους μαθητές και την προώθηση μιας αμοιβαία επωφελούς συνεργασίας μεταξύ της εταιρείας και των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων.

Μέσω των συλλογικών δραστηριοτήτων αυτοαξιολόγησης, στις οποίες συμμετείχαν μαθητές, καθηγητές και μέντορες, το έργο SEED προώθησε μια κουλτούρα συνεχούς βελτίωσης, προωθώντας την ανάπτυξη επιχειρηματικών και ψηφιακών ικανοτήτων και ενισχύοντας τη συνολική επιτυχία των πρωτοβουλιών μάθησης με βάση την εργασία.

### 5.6.2. 5.6.2. Εμπειρία του χρήστη στο ψηφιακό περιβάλλον

Δεδομένου ότι η ενσωμάτωση της μάθησης με βάση την εργασία (WBL) σε ένα ψηφιακό περιβάλλον δεν είναι ακόμη μια ευρέως διαδεδομένη πρακτική στα σχολεία και τις επιχειρήσεις, αποτέλεσε μια μοναδική πρόκληση για τους συμμετέχοντες. Κατά συνέπεια, μας ενδιέφερε ιδιαίτερα να συγκεντρώσουμε τα σχόλιά τους και τις ιδέες τους σχετικά με την εμπειρία τους ως χρήστες.

Οι κύριες προκλήσεις που αντιμετώπισαν αφορούσαν κυρίως το ψηφιακό περιβάλλον και τις ψηφιακές δεξιότητες που απαιτούνται για την αποτελεσματική χρήση της πλατφόρμας.

### Η εμπειρία των μαθητών

Οι μαθητές δήλωσαν ότι η πλατφόρμα SEED ήταν κάπως εύκολη στη χρήση (3,0 στην κλίμακα 1-5), ενώ παρόμοια ήταν και η δυσκολία συνεργασίας με άλλους μαθητές, καθηγητές και μέντορες της εταιρείας μέσω της πλατφόρμας (3,1) και η δυνατότητα επικοινωνίας (2,9). Εκτός από την πλατφόρμα

SEED, οι μαθητές χρησιμοποίησαν για συνεργασία και επικοινωνία κυρίως τα κινητά τους τηλέφωνα, σε ορισμένες περιπτώσεις επίσης υπηρεσίες αποθήκευσης όπως το Dropbox και το Google Drive, καθώς και άλλες υπηρεσίες διαδικτύου/εφαρμογών (Miro, Canva κ.λπ.). Παρ' όλα αυτά, η δυνατότητα συνεργασίας με άλλους μαθητές και καθηγητές και μέντορες εταιρειών ήταν αυτή που άρεσε περισσότερο στους μαθητές. Λιγότερο άρεσαν από την άλλη πλευρά τα προβλήματα με τη σύνδεση και το ότι μερικές φορές δεν ήταν τόσο απλό στην κατανόηση και δύσκολο στη χρήση.

Η συνολική εμπειρία με την πλατφόρμα ήταν καλή και βαθμολογήθηκε με 3,4 (στην κλίμακα 1-5). Επίσης, η εμπειρία της μεθοδολογίας SEED αξιολογήθηκε ως ενδιαφέρουσα και ελκυστική (3,6) και αρκετά εύκολη στην κατανόηση (3,3) και στην εύρεση στην πλατφόρμα (3,2). Η πλειονότητα των φοιτητών (77 %) κατάφερε να χρησιμοποιήσει αποτελεσματικά μία ή περισσότερες από τις μεθόδους δημιουργικότητας που προτείνει η SEED (Business model canvas, Scamper, Brainwriting,...), τις οποίες ήδη γνώριζε (3,3) και τις βρήκε χρήσιμες (3,5).

Όσον αφορά τη συνεργασία με άλλους μαθητές, δήλωσαν ότι αυτή ήταν ενδιαφέρουσα και ελκυστική (3,9) και προσέφερε προστιθέμενη αξία στην ανάπτυξη της λύσης της πρόκλησής τους (3,9). Αν και, σε σχέση με τη συνεργασία, αντιμετώπισαν κάποια συστολή στις διαδικτυακές σχέσεις και δυσκολίες στη δημιουργία συνεκτικών διαδικτυακών ομάδων εργασίας.

Οι φοιτητές συμφώνησαν σε μεγάλο βαθμό ότι η συμμετοχή στο SEED θα ωφελήσει την επαγγελματική ή ακαδημαϊκή τους ανάπτυξη (4,1). Επίσης, η συνεργασία με την εταιρεία ήταν αρκετά ελκυστική (3,8). Εν ολίγοις, τα αποτελέσματα της εργασίας τους ήταν αρκετά ικανοποιητικά (3,9). Ως εκ τούτου, οι φοιτητές θα συνιστούσαν την εμπειρία SEED στους φίλους τους (3,6) και πιθανότατα θα χρησιμοποιούσαν ξανά τη μεθοδολογία SEED. Οι μαθητές απόλαυσαν το έργο και ήταν ευγνώμονες για την εμπειρία.

### **Εμπειρία καθηγητών/καθηγητών**

Μετά τη χρήση της πλατφόρμας SEED και της μεθοδολογίας για την επίλυση των προκλήσεων των εταιρειών, οι καθηγητές/καθηγητές που συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο κατέταξαν στην κλίμακα 1-5 ότι ήταν κάπως εύκολη η χρήση της πλατφόρμας (3,3), τα χαρακτηριστικά επικοινωνίας (3,5) και τα χαρακτηριστικά συνεργασίας (3,5). Παρ' όλα αυτά, το πιθανότερο είναι ότι θα συνιστούσαν την πλατφόρμα SEED σε έναν φίλο ή συνάδελφο (3,8).

### **Εμπειρία μεντόρων**

Η εμπειρία με την πλατφόρμα SEED ήταν στενά συνδεδεμένη με τις ψηφιακές δεξιότητες των μεντόρων και την ικανότητά τους να χρησιμοποιούν παρόμοια ψηφιακά εργαλεία. Ενώ αντιμετώπισαν προκλήσεις, οι μέντορες τις αγκάλιασαν ως πολύτιμες ευκαιρίες μάθησης. Αντιμέτωπες τις προκλήσεις αυτές ως ευκαιρίες για να ενισχύσουν τις ικανότητές τους στην επίλυση προβλημάτων και να προωθήσουν τη δημιουργικότητα.

**Συνοψίζοντας**, λόγω του φιλικού προς το χρήστη σχεδιασμού της, οι συμμετέχοντες εξοικειώθηκαν γρήγορα με την πλατφόρμα SEED, ελαχιστοποιώντας το χρόνο που δαπανήθηκε για την πλοήγηση στις τεχνικές πτυχές της. Ωστόσο, αξίζει να σημειωθεί ότι, συνολικά, οι μαθητές επέδειξαν μεγαλύτερο επίπεδο ενσυναίσθησης και άνεσης στη χρήση της ψηφιακής πλατφόρμας. Εμφανίστηκαν πιο προσαρμοστικοί στο διαδικτυακό περιβάλλον και επέδειξαν προθυμία να εξερευνήσουν και να ασχοληθούν με τα χαρακτηριστικά της πλατφόρμας. Το άνοιγμά τους στις ψηφιακές εμπειρίες διευκόλυνε την ομαλότερη μετάβαση και τη μεγαλύτερη επάρκεια στη χρήση

της πλατφόρμας για δραστηριότητες μάθησης με βάση την εργασία. Αυτό υποστηρίζεται καλύτερα από τη δήλωση ενός από τους μέντορες:

*Ακόμα κι αν δεν έχω μεγάλες τεχνολογικές δεξιότητες, ήταν συναρπαστικό να βλέπω τους μαθητές να συζητούν*

*και να δημιουργούν ιδέες για την εταιρεία μας μέσω της πλατφόρμας SEED.*

*Το τελικό αποτέλεσμα είναι πραγματικά εκπληκτικό".*

*(Tommaso Testi, Dolciaria Artigianale Testi C. & Figli Snc)*

Οι προκλήσεις αυτές αναδεικνύουν τη σημασία της παροχής επαρκούς υποστήριξης, κατάρτισης και πόρων για την ενδυνάμωση των συμμετεχόντων με τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες και την αυτοπεποίθηση που χρειάζονται για την αποτελεσματική πλοήγηση στο ψηφιακό περιβάλλον μάθησης με βάση την εργασία. Με την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων, οι συμμετέχοντες μπορούν να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητες της πλατφόρμας και να επωφεληθούν από τις ευκαιρίες που προσφέρει για συνεργασία, μάθηση και ανάπτυξη δεξιοτήτων.

Σε ορισμένες περιπτώσεις, οι συμμετέχοντες μέντορες και διδάσκοντες αντιμετώπισαν προκλήσεις στην αποτελεσματική επικοινωνία μεταξύ τους. Φάνηκε ότι λόγω χρονικών περιορισμών, δεν είχαν τα απαραίτητα κίνητρα για την πλήρη εφαρμογή των σχεδίων μαθημάτων και την παροχή επαρκούς υποστήριξης στους μαθητές. Παρά τις προκλήσεις αυτές, οι μαθητές κατάφεραν να παράγουν αξιόλογο έργο. Ήταν ιδιαίτερα ενθουσιασμένοι που αντιμετώπισαν τις διεθνείς προκλήσεις. Η προθυμία τους να ολοκληρώσουν τις εργασίες και να παραδώσουν αποτελέσματα καλής ποιότητας ήταν εμφανής. Η ενασχόληση με τη μεθοδολογία SEED τους προσέφερε μια αναζωογονητική αλλαγή στην προσέγγιση επίλυσης προβλημάτων, προσφέροντας μια πολύτιμη πρακτική εμπειρία.

Συνολικά, το έργο SEED αναγνωρίζει τη σημασία της υπέρβασης των ψηφιακών προκλήσεων και παραμένει προσηλωμένο στη βελτίωση της εμπειρίας του χρήστη, διασφαλίζοντας ότι όλοι οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιούν με αυτοπεποίθηση και αποτελεσματικότητα την ψηφιακή πλατφόρμα για επιτυχή αποτελέσματα μάθησης με βάση την εργασία.

## 5.7. Μελλοντική προοπτική

Η εργαλειοθήκη SEED δοκιμάστηκε από διάφορους εκπαιδευτικούς οργανισμούς σε διαφορετικά σχολικά περιβάλλοντα, παρέχοντάς τους πολύτιμες γνώσεις σχετικά με την πιθανή ενσωμάτωση αυτής της διαδικτυακής μεθόδου μάθησης με βάση την εργασία (WBL) στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών, προσαρμοσμένη στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σύστημα κάθε χώρας.

Σε διάφορα εκπαιδευτικά πλαίσια, οι συμμετέχοντες αναγνώρισαν πολυάριθμες δυνατότητες για τη μελλοντική εφαρμογή της μεθοδολογίας και της εργαλειοθήκης SEED. Στην περίπτωση της Ιταλίας, μια πολλά υποσχόμενη οδός εφαρμογής είναι μέσω των υποχρεωτικών μαθησιακών ενοτήτων, γνωστών ως Unità di Apprendimento (UDA), οι οποίες οργανώνονται και προγραμματίζονται από κάθε λύκειο. Οι UDA περιλαμβάνουν διεπιστημονικά θέματα που επηρεάζουν διάφορα γνωστικά αντικείμενα και οι εκπαιδευτικοί συχνά δυσκολεύονται να δημιουργήσουν καινοτόμες ιδέες για αυτές. Με την ενσωμάτωση της μεθοδολογίας και των προκλήσεων SEED, θα μπορούσε να προταθεί ως μια ελκυστική επιλογή για τις UDAs κατά τη διάρκεια του τέταρτου και πέμπτου έτους του

λυκείου. Αυτή η προσέγγιση θα παρακινούσε τους μαθητές να ασχοληθούν με ένα δύσκολο σενάριο της πραγματικής ζωής που ευθυγραμμίζεται με το πρόγραμμα σπουδών.

Παρόμοιες ευκαιρίες έχουν εντοπιστεί στη Σλοβενία, όπου κάθε σχολείο δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης περιλαμβάνει μια υποχρεωτική μαθησιακή δραστηριότητα για την ενεργό πολιτότητα κατά τη διάρκεια του τρίτου έτους. Σε αυτό το πλαίσιο, οι μαθητές θα μπορούσαν να αντιμετωπίσουν προκλήσεις που παρουσιάζονται από ΜΚΟ, κυβερνητικά όργανα ή δήμους. Επιπλέον, ο ευέλικτος χαρακτήρας των ανοικτών προγραμμάτων σπουδών στη Σλοβενία επιτρέπει την ενσωμάτωση της εργαλειοθήκης SEED και των προκλήσεων. Θα μπορούσε να οριστεί ως ξεχωριστό μάθημα, το οποίο ως τέτοιο καθίσταται υποχρεωτικό για όλους τους μαθητές. Επιπλέον, η μεθοδολογία θα μπορούσε να ενσωματωθεί σε υπάρχουσες επαγγελματικές ενότητες, επιτρέποντας αυθεντικές και πρακτικές μαθησιακές εμπειρίες.

Κατά τη διάρκεια της φάσης δοκιμής, οι φορείς της εκπαίδευσης μπόρεσαν να προσδιορίσουν δραστηριότητες που θα μπορούσαν να δώσουν κίνητρα στα σχολεία και τις εταιρείες να αξιοποιήσουν την πλατφόρμα και τη μεθοδολογία SEED. Οι ιδέες τους για τη βιώσιμη χρήση της μεθοδολογίας και της εργαλειοθήκης SEED καλύπτουν:

- Δωρεάν συνεδρίες κατάρτισης και διευκόλυνσης για σχολικούς δασκάλους, με στόχο την εμφάνιση των μεθόδων και διαδικασιών που βασίζονται στη δημιουργικότητα και τη χρήση ψηφιακών εργαλείων υποστήριξης.
- Έργα ενεργού πολιτειότητας, όπου ξεκινώντας από τα σχολεία που ήδη συμμετέχουν, θα μπορούσαν να αναπτυχθούν διεθνείς προκλήσεις που συνδέονται με θέματα εκπαίδευσης του πολίτη, τα οποία είναι από τη φύση τους διεπιστημονικά και ευέλικτα.
- Προκλήσεις που σχετίζονται με τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης, οι οποίες αποσκοπούν στην αντιμετώπιση των στόχων βιώσιμης ανάπτυξης,
- Επισκέψεις μελέτης στις εταιρείες, τις προκλήσεις των οποίων έλυσαν οι μαθητές, προκειμένου να αποκτήσουν μια ζωντανή εντύπωση και επαφές,
- Διαδικτυακό φεστιβάλ SPROUT, όπου ο "σπόρος" του έργου θα μπορούσε να "φυτρώσει" σε ένα διαδικτυακό φεστιβάλ που θα προωθείται από τους εταίρους του έργου, στο οποίο - μέσω του τρόπου διεξαγωγής του hackathon - θα μπορούν να συμμετέχουν νέες εταιρείες, καθηγητές και μαθητές, προκειμένου να πειραματιστούν με την πλατφόρμα SEED και να δημιουργήσουν νέες δημιουργικές ιδέες με μια προσέγγιση ενδυνάμωσης των μαθητών.
- Σύνδεση με σχέδια κινητικότητας Erasmus+ KA1, όπου παρέχεται υποστήριξη σε εμπειρίες μαθητείας στο εξωτερικό με την ενσωμάτωση της χρήσης της πλατφόρμας SEED για τη σύνδεση σύντομης μαθητείας με μια πραγματική και συγκεκριμένη επιχειρηματική πρόκληση.
- Διεθνής ανταλλαγή των συμμετεχόντων φοιτητών για τον εμπλουτισμό της εκπαιδευτικής τους διαδρομής, παρέχοντάς τους πολύτιμες δεξιότητες, γνώσεις και παγκόσμιες προοπτικές και προετοιμάζοντάς τους να γίνουν παγκόσμιοι πολίτες που μπορούν να συμβάλουν ουσιαστικά στις προκλήσεις και τις ευκαιρίες του διασυνδεδεμένου κόσμου μας.

Συνολικά, η εργαλειοθήκη SEED αποτελεί μια πολλά υποσχόμενη λύση για τα εκπαιδευτικά ιδρύματα που επιδιώκουν να βελτιώσουν τα προγράμματα σπουδών τους ενσωματώνοντας δυναμικές και σχετικές μεθόδους μάθησης, ενισχύοντας τη δέσμευση των μαθητών και προετοιμάζοντάς τους για πραγματικές προκλήσεις. Για να διασφαλιστεί η επιτυχής εφαρμογή, διάφορα βήματα είναι ζωτικής σημασίας.

Πρώτον, είναι απαραίτητο να παρέχεται ολοκληρωμένη κατάρτιση στους εκπαιδευτικούς για την αποτελεσματική χρήση της εργαλειοθήκης SEED. Συνιστάται ιδιαίτερα η ανάπτυξη μιας ειδικής

μαθησιακής ενότητας που μπορεί να συμπεριληφθεί στον κατάλογο των προγραμμάτων για τους εκπαιδευτικούς. Σε πολλές χώρες, η συμμετοχή σε τέτοια προγράμματα επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να αποκτήσουν μόρια ή πόντους επαγγελματικής ανάπτυξης, αυξάνοντας τα κίνητρό τους να ασχοληθούν με τη μεθοδολογία SEED. Προσφέροντας ένα δομημένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναπτύξουν τις απαραίτητες δεξιότητες και την κατανόηση για να μεγιστοποιήσουν τα οφέλη της εργαλειοθήκης SEED στις τάξεις τους.

Επιπλέον, είναι ζωτικής σημασίας η συμμετοχή των εκπαιδευτικών φορέων που ασκούν επιρροή και έχουν εξουσία λήψης αποφάσεων σχετικά με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Η συνεργασία με αυτούς τους φορείς θα συμβάλει στην ενσωμάτωση της μεθοδολογίας SEED στα επίσημα εκπαιδευτικά προγράμματα και τα προγράμματα σπουδών. Με την ευθυγράμμιση με τα καθιερωμένα εκπαιδευτικά πλαίσια, η εργαλειοθήκη SEED μπορεί να αποκτήσει ευρύτερη αποδοχή και αναγνώριση εντός του εκπαιδευτικού συστήματος. Η συμμετοχή αυτών των φορέων με επιρροή στο πρόγραμμα διασφαλίζει ότι η μεθοδολογία SEED θα γίνει αναπόσπαστο μέρος του εκπαιδευτικού τοπίου, δίνοντας τη δυνατότητα σε περισσότερα σχολεία και εκπαιδευτικούς να την υιοθετήσουν.

Επιπλέον, η προβολή επιτυχημένων περιπτώσιολογικών μελετών και μαρτυριών από σχολεία και εταιρείες που έχουν ήδη εφαρμόσει την πλατφόρμα SEED μπορεί να έχει μεγάλη επιρροή. Τονίζοντας τα θετικά αποτελέσματα και τον αντίκτυπο της μεθοδολογίας SEED, οι φορείς της εκπαίδευσης μπορούν να προκαλέσουν ενδιαφέρον και κίνητρα σε άλλα σχολεία και εταιρείες να υιοθετήσουν αυτή την καινοτόμο προσέγγιση.

Συνδυάζοντας την κατάρτιση των εκπαιδευτικών, τη δέσμευση με εκπαιδευτικούς φορείς και την προβολή επιτυχημένων εφαρμογών, οι φορείς εκπαίδευσης μπορούν να δημιουργήσουν ένα υποστηρικτικό οικοσύστημα που ενθαρρύνει την ευρεία υιοθέτηση της πλατφόρμας και της μεθοδολογίας SEED, οδηγώντας τελικά σε βελτιωμένα εκπαιδευτικά αποτελέσματα για τους μαθητές και σε ενισχυμένη συνεργασία μεταξύ σχολείων και βιομηχανικών εταιριών.

Για να μεγιστοποιηθεί ο αντίκτυπος της εργαλειοθήκης SEED, είναι σημαντικό να αξιοποιηθούν οι πολυάριθμες ευκαιρίες για συναντήσεις και εκδηλώσεις όπου τα σχολεία μπορούν να ανταλλάξουν ιδέες και βέλτιστες πρακτικές με επιστημονικές σχολικές επιτροπές, εθνικές αρχές, εταιρείες και άλλους σχετικούς φορείς. Οι συναντήσεις αυτές χρησιμεύουν ως πολύτιμες πλατφόρμες για την προβολή των πλεονεκτημάτων και των ευκαιριών που συνδέονται με τη χρήση της εργαλειοθήκης SEED. Συμμετέχοντας ενεργά σε αυτές τις εκδηλώσεις, οι εκπαιδευτικοί οργανισμοί μπορούν να παρουσιάσουν αποτελεσματικά τα πλεονεκτήματα και τις δυνατότητες που προκύπτουν από την εφαρμογή της Εργαλειοθήκης SEED στο αντίστοιχο περιβάλλον τους. Μπορούν να τονίσουν πώς η εργαλειοθήκη προωθεί καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας, προωθεί τη συνεργασία μεταξύ σχολείων και εξωτερικών εταιριών και ενισχύει τις πρακτικές δεξιότητες των μαθητών και τις ικανότητες επίλυσης προβλημάτων στον πραγματικό κόσμο. Επιπλέον, η παρουσίαση της εργαλειοθήκης σε εταιρείες και εκπροσώπους του κλάδου μπορεί να αναδείξει τη συνάφεια των δεξιοτήτων και ικανοτήτων που αναπτύσσονται μέσω της μεθοδολογίας SEED. Αυτό μπορεί να προωθήσει συμπράξεις και συνεργασίες μεταξύ σχολείων και του ιδιωτικού τομέα, επιτρέποντας στους μαθητές να αποκτήσουν επαφή με προκλήσεις του πραγματικού κόσμου και με διαδρομές σταδιοδρομίας.

Αξιοποιώντας αυτές τις ευκαιρίες δικτύωσης και ανταλλαγής γνώσεων, τα σχολεία μπορούν να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά τα οφέλη και τις ευκαιρίες που συνδέονται με την υιοθέτηση της εργαλειοθήκης SEED, προωθώντας την ευρεία υιοθέτησή της και τη μακροπρόθεσμη βιωσιμότητά της σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

Η επιτυχής πιλοτική εφαρμογή της διεθνούς πρόκλησης ανέδειξε επίσης τις δυνατότητες για μελλοντικές διασυνοριακές συνεργασίες στο πλαίσιο του έργου SEED. Κατέδειξε την ικανότητα του έργου να συνδέει συμμετέχοντες από διαφορετικές χώρες, προωθώντας την αμοιβαία κατανόηση,

τις πολιτιστικές ανταλλαγές και την ανάπτυξη επιχειρηματικών και ψηφιακών ικανοτήτων σε διεθνή κλίμακα.



## 6. Μεθοδολογικές Αναφορές

- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.
- IDEO Blog. “What is Design Thinking?” available at:
- <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/what-is-design-thinking>
- IDEO Design Kit, available at: <https://www.designkit.org/>

## Παράρτημα 1. Παράδειγμα δραστηριότητας καταίγισμού ιδεών για δημιουργία ιδεών σε ομάδες

# General instructions



1. Grab a piece of paper to write down your ideas individually
2. Choose one person in your group who's going to keep track of time and write in the jamboard's pre-created post-its
3. Do the activity in 4 rounds:
  - Round 1: everyone writes their first idea on paper (2 mins) and then shares with the group (1 min), writer reports ideas on the jamboard
  - Round 2: everyone writes their second idea on paper (2 mins) and then shares with the group (1 min), writer reports ideas on the jamboard
  - Round 3: everyone writes their third idea on paper (2 mins) and then shares with the group (1 min), writer reports ideas on the jamboard
  - Discuss as all ideas as a group and assign a score from 1 to 5 to each idea based on how much you like the idea as a group (10 mins)

Final goal: generate 12 ideas individually and converge to those that everyone likes the most as a group.

*You are a transportation company whose main business is to bring people to events and trips at the regional, national, and international level. Your design challenge is: how might we make our business more environmentally sustainable in the next 5 years?*

Idea 1

Idea 1

Idea 1

Idea 2

Idea 2

Idea 2

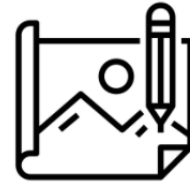
Idea 3

Idea 3

Idea 3

Παράδειγμα δραστηριότητας σκιαγράφησης σκιαγράφησης σε ομάδες

## General instructions



1. Grab a piece of paper to draw your sketches individually
  2. Choose one person in your group who's going to keep track of time
  3. Do the activity in 2 rounds:
    - Round 1: everyone draws a sketch of the SEED platform dashboard for one user  
One person draws the student's dashboard  
One person draws the teacher's dashboard  
One person draws the company's dashboard  
Try to put yourself in the shoes of the stakeholder you are less familiar with (e.g., teachers design company, companies design teachers/students)  
Take 10 minutes to sketch your designs
    - Round 2: Discuss everyone's sketches as a group for 15 minutes (5 minutes each)
- You may take a picture of your designs and copy the picture in your room jamboard (optional)

### Παράρτημα 3. Παράδειγμα εντύπου αξιολόγησης ανατροφοδότησης για εξωτερικούς ενδιαφερόμενους

## 4 Παράρτημα 3. Παράδειγμα εντύπου αξιολόγησης ανατροφοδότησης για εξωτερικούς ενδιαφερόμενους

### Υπόδειγμα ερωτηματολογίου αξιολόγησης για εταιρείες

Αυτό είναι ένα υπόδειγμα ερωτηματολογίου αξιολόγησης που οι μαθητές μπορούν να ζητήσουν από τις εταιρείες να συμπληρώσουν στο τέλος του έργου. Οι φοιτητές μπορούν επίσης να ενσωματώσουν αυτό το πρότυπο με πρόσθετες ερωτήσεις που αποσκοπούν στη συλλογή πληροφοριών από την εταιρεία σχετικά με συγκεκριμένες πτυχές του έργου στο οποίο εργάστηκαν και για τις οποίες θα ήθελαν να λάβουν ανατροφοδότηση, ή συγκεκριμένες ικανότητες που θα ήθελαν να αξιολογήσει η εταιρεία.

----

*Θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε για τη συμμετοχή σας στο έργο SEED ως εταιρεία και την πρόταση μιας πρόκλησης για τους μαθητές. Η συμμετοχή σας εκτιμάται ιδιαίτερα. Με αυτό το έντυπο, θα θέλαμε να συλλέξουμε την αξιολόγησή σας για την εμπειρία σας με το SEED και την εκτίμησή σας για το αποτέλεσμα που λάβατε από τους φοιτητές που συνεργάστηκαν με την εταιρεία σας σε αυτό το έργο. Η γνώμη σας θα είναι μια μεγάλη ευκαιρία για να μάθουν οι μαθητές και οι συντονιστές.*

#### **Τμήμα 1. Δημογραφικά στοιχεία**

- Επωνυμία εταιρείας
- Όνομα σχολείου
- Όνομα έργου

#### **Τμήμα 2. Συνολική ικανοποίηση από το έργο SEED (κλίμακα 1-7 Διαφωνώ-Συμφωνώ)**

- Βρήκα το έργο χρήσιμο για την εταιρεία μου
- Η συμμετοχή σε αυτό το έργο βοήθησε εμένα/την εταιρεία μου να προωθήσει τη διεπιστημονικότητα και τη συνεργασία μεταξύ τμημάτων
- Η συμμετοχή στο έργο αυτό με βοήθησε να κατανοήσω καλύτερα τις ανάγκες του προσωπικού, των φοιτητών και των εξωτερικών ενδιαφερομένων μερών
- Η συμμετοχή σε αυτό το έργο με βοήθησε να αναπτύξω/η εταιρεία μου νέες στρατηγικές
- Η συμμετοχή σε αυτό το έργο με βοήθησε να εντοπίσω ευκαιρίες που δεν είχα εξετάσει προηγουμένως

#### **Τμήμα 3. Συνολική ικανοποίηση από το αποτέλεσμα που προτείνουν οι μαθητές (κλίμακα 1-7 Διαφωνώ-Συμφωνώ)**

- Βρήκα εμπνευσμένη τη λύση που πρότειναν οι μαθητές

- Η λύση που πρότειναν οι μαθητές ταιριάζει καλά στο πρόβλημα
- Είμαι ικανοποιημένος από το εύρος των λύσεων που εξετάστηκαν από τους μαθητές
- Είμαι ικανοποιημένος από το επίπεδο γνώσεων και ικανοτήτων που επέδειξαν οι μαθητές κατά τη συμμετοχή τους στο έργο αυτό
- Θα ήμουν πρόθυμος να εφαρμόσω τη λύση που πρότειναν οι μαθητές στην εταιρεία μου

#### **Τμήμα 4. Ικανοποίηση κατά φάση**

Παρακαλώ βαθμολογήστε σε κλίμακα από το 1 (καθόλου ικανοποιημένος) έως το 5 (εξαιρετικά ικανοποιημένος) το βαθμό στον οποίο αισθάνεστε ικανοποιημένος από το αποτέλεσμα που παρείχαν οι φοιτητές για κάθε ένα από τα ακόλουθα στάδια:

- Ενσυναίσθηση (δώστε παραδείγματα παραδοτέων για αυτό το στάδιο, π.χ. έρευνα γραφείου / καμβάς επιχειρηματικού μοντέλου / οτιδήποτε μαρτυρά την έρευνα που διεξήχθη στην εταιρεία-εταίρο) - 1-5 + NA
- Define and Ideate (τελική λύση που προτείνεται κ.λπ.)
- Υλοποίηση (πρωτότυπο, σχέδιο υλοποίησης, παρουσίαση κ.λπ.)

#### **Τμήμα 5. Πρόσθετες παρατηρήσεις και συστάσεις**

A. Πώς φαντάζεστε να εφαρμόζετε τη λύση που προτείνουν οι μαθητές στην εταιρεία;  
(ερώτηση ανοικτού τύπου)

B. Έχετε οποιοσδήποτε προτάσεις, συστάσεις ή πρόσθετες παρατηρήσεις που θα θέλατε να διατυπώσετε;

#### **Τελική ερώτηση. Συνεχίστε να ασχολείστε με το SEED**

Πόσο πιθανό είναι να προτείνετε άλλες προκλήσεις σε μαθητές που χρησιμοποιούν την πλατφόρμα SEED; Παρακαλούμε αναφέρετε την πιθανότητα σε κλίμακα από το 1 (καθόλου πιθανό) έως το 5 (εξαιρετικά πιθανό).

- - Καθόλου πιθανό
- - Απίθανο
- - Λίγο πιθανό
- - Πιθανόν
- - Εξαιρετικά πιθανό

## Παράρτημα 4. Δελτία ταυτότητας SEED προκλήσεις

### ΔΩΣΤΕ ΣΤΟ ΜΈΤΑΛΛΟ ΜΙΑ ΔΈΥΤΕΡΗ ΕΥΚΑΙΡΊΑ

Επωνυμία της εταιρείας:

Metalmont srl

#### Περιγραφή της πρόκλησης:

Η Metalmont είναι μια φημισμένη εταιρεία που ειδικεύεται στο σχεδιασμό, την κατασκευή και την εμπορία μηχανημάτων και λύσεων για το χειρισμό και τον καθαρισμό δημητριακών σε εγκαταστάσεις αποθήκευσης, σιλό και επίπεδες αποθήκες, τόσο στην Ιταλία όσο και στο εξωτερικό. Ωστόσο, κατά τη διάρκεια της διαδικασίας μεταλλουργίας, υπάρχει αναπόφευκτα κάποιο υπόλειμμα θραυσμάτων που συνήθως απορρίπτεται. Αναγνωρίζοντας τη δυνητική αξία αυτών των παλιοσίδερων, η Metalmont αναζητά ενεργά καινοτόμες ιδέες για την επαναχρησιμοποίηση ή την ανακύκλωσή τους για τη δημιουργία όμορφων αντικειμένων καθημερινής χρήσης με ισχυρή αισθητηριακή αξία και με ελκυστικό σχεδιασμό, που προτείνεται με πρωτότυπο τρόπο. Στόχος τους είναι να μειώσουν τα απόβλητα και να βελτιώσουν τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις, βρίσκοντας δημιουργικούς τρόπους για να επαναχρησιμοποιήσουν τα παλιοσίδερα και να αξιοποιήσουν τη ζήτηση της αγοράς για μοναδικά και βιώσιμα μεταλλικά αντικείμενα. Εξερευνώντας νέους δρόμους για την ανάπτυξη προϊόντων και αγκαλιάζοντας το ηλεκτρονικό εμπόριο, η Metalmont στοχεύει να επεκτείνει τις δραστηριότητές της και να διαφοροποιήσει τις προσφορές της. Είναι βαθιά αφοσιωμένη στην προώθηση των αρχών μιας κυκλικής οικονομίας, όπου οι πόροι χρησιμοποιούνται αποτελεσματικά και τα απόβλητα ελαχιστοποιούνται.

- **Αριθμός μεντόρων:** 1
- **Εταιρική θέση μεντόρων:** μάρκετινγκ
- **Εμπλεκόμενο(-α) σχολείο(α):** 2
- **Αριθμός συμμετεχόντων:** 12
- **Προφίλ συμμετεχόντων:** 6 μαθητές, 5 καθηγητές/καθηγητές, 1 μέντορας της εταιρείας
- **Αριθμός καθηγητών:** 5
- **Χώρος διδασκαλίας καθηγητών:** 2 TIC, 1 ηλεκτροτεχνία, 2 οικονομικά.

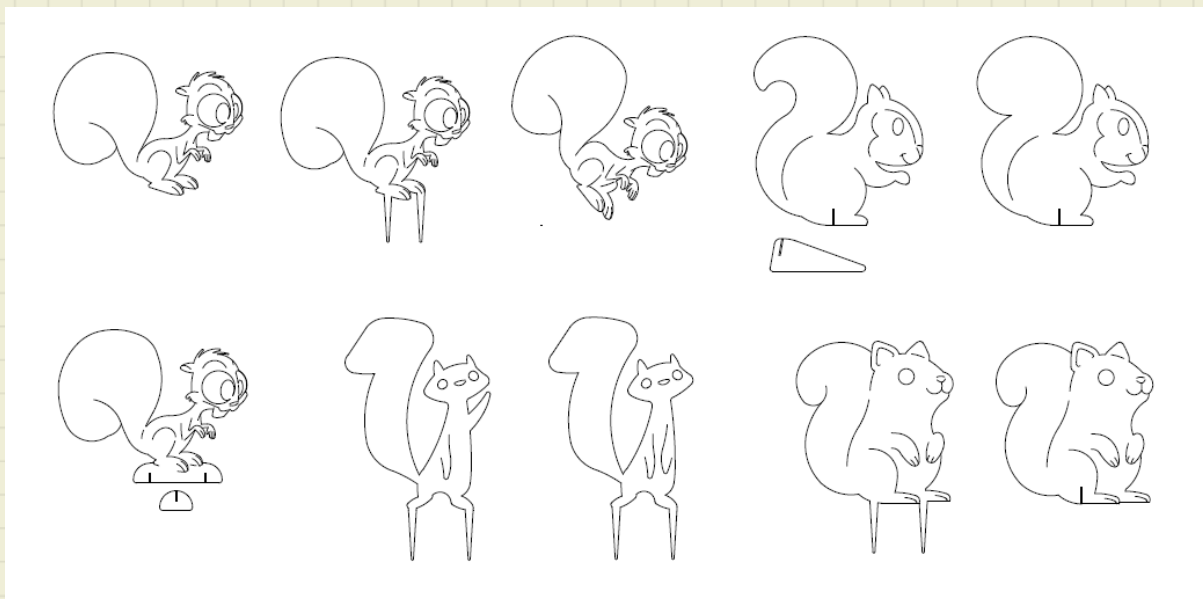
- **Διάρκεια δραστηριότητας:** 6 μήνες
- **Χρόνος αφιερωμένος στην πρόκληση (κατά προσέγγιση ώρες):**

Μαθητές:	100
Διδάσκοντες:	100
Μέντορες:	100
- **Μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται στις διάφορες φάσεις:**  
 Ενσυναίσθηση: brainwriting  
 Ιδέα: 1x1x1  
 Εφαρμογή: σκίτσο

#### Παρουσίαση της τελικής ιδέας/υπηρεσίας/προϊόντος:

Μέσω της εφαρμογής της εργαλειοθήκης SEED, οι συμμετέχοντες στο έργο χρησιμοποίησαν τη δημιουργικότητά τους και τις δεξιότητές τους στην επίλυση προβλημάτων για να αναπτύξουν ένα μοναδικό προϊόν: έναν διακοσμητικό σκίουρο κατασκευασμένο από απόβλητα μετάλλων. Αυτό το γοητευτικό γλυπτό έχει σχεδιαστεί για να ενισχύσει τους κήπους ή να χρησιμεύσει ως εντυπωσιακό στολίδι για το μπροστινό μέρος των σπιτιών. Η διαδικασία ξεκίνησε με συνεδρίες καταιγισμού ιδεών και ιδεών, όπου οι μαθητές συνεργάστηκαν για να δημιουργήσουν την ιδέα για το γλυπτό σκίουρου. Στη συνέχεια προχώρησαν στη δημιουργία ενός λεπτομερούς σκίτσου, περιγράφοντας τις απαραίτητες περικοπές και τα βήματα συναρμολόγησης για να ζωντανέψουν το σχέδιο.

Εκτός από τις πτυχές σχεδιασμού και παραγωγής, το έργο περιελάμβανε επίσης την ανάπτυξη ενός ολοκληρωμένου επιχειρηματικού σχεδίου και σχεδίου μάρκετινγκ. Αναγνωρίζοντας τη δυνητική αγορά για τους καινοτόμο προϊόν, οι μαθητές χρησιμοποίησαν τα κανάλια ηλεκτρονικού εμπορίου για να προωθήσουν και να πουλήσουν τα γλυπτά σκίουρου. Βυθίστηκαν στη σφαίρα της διαδικτυακής επιχειρηματικότητας, λαμβάνοντας υπόψη παράγοντες όπως η τιμολόγηση, η αναγνώριση του κοινού-στόχου, οι στρατηγικές μάρκετινγκ και η εφοδιαστική.



## ΕΠΕΚΤΑΣΗ CABLEWORLD

Επωνυμία της εταιρείας:

Cableworld

### Περιγραφή της πρόκλησης:

Η Cableworld είναι μία από τις κορυφαίες εταιρείες τηλεπικοινωνιών στις επαρχίες του Αλικάντε και της Μούρθια. Δραστηριοποιείται σε αυτές τις περιοχές από το 1988, εμπορευματοποιώντας οπτικές ίνες, Wimax, τηλεόραση και κινητές γραμμές.

Ο τομέας των επικοινωνιών έχει γίνει μια απαραίτητη υπηρεσία στη ζωή των ανθρώπων, πρόθεσή μας είναι να προσφέρουμε ποιοτικές υπηρεσίες, με ανταγωνιστική και προσιτή τιμή για τα περισσότερα νοικοκυριά. Φροντίζοντας πάντα τις αξίες της εταιρείας και την αριστεία στην εξυπηρέτηση πελατών. Η εταιρεία σκοπεύει να συνεχίσει να επεκτείνει το δίκτυο οπτικών ινών σε διάφορες πόλεις.

Για να ανταποκριθεί στην αυξανόμενη ζήτηση για συνδεσιμότητα, η Cableworld σχεδιάζει να επεκτείνει το δίκτυο οπτικών ινών και να ιδρύσει νέα γραφεία στην πόλη του Αλικάντε. Αυτή η προσπάθεια περιλαμβάνει τη διεξαγωγή μιας ολοκληρωμένης μελέτης του τοπικού πληθυσμού, της εφοδιαστικής και του εντοπισμού δυνητικών πελατών, καθώς και μελέτη μάρκετινγκ για την κατανόηση της αγοράς-στόχου και την ανάπτυξη αποτελεσματικών στρατηγικών για την προσέγγιση δυνητικών πελατών.

- **Αριθμός μεντόρων:** 2
- **Εταιρική θέση μεντόρων:** Διευθυντές τμήματος ανθρώπινου δυναμικού και εκπαίδευσης
- **Εμπλεκόμενο(-α) σχολείο(-α):** 2
- **Αριθμός συμμετεχόντων:** 4
- **Προφίλ συμμετεχόντων:** Marketing and Administration and Finance students
- **Αριθμός καθηγητών:** 2
- **Χώρος διδασκαλίας καθηγητών:** Μάρκετινγκ και Διοίκηση και Οικονομικά
- **Διάρκεια δραστηριότητας:** Νοέμβριος 2022 – Απρίλιος 2023

### 1. Χρόνος αφιερωμένος στην πρόκληση (κατά προσέγγιση ώρες):

Μαθητές: 80

Διδάσκοντες: 10



Μέντορες: 20

### 1. Μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται στις διάφορες φάσεις:

Ενσυναίσθηση: Περίγραμμα επιχειρηματικού μοντέλου, συνέντευξη εκπροσώπων εταιρειών, δημιουργία προφίλ χρήση  
Στοχασμός: Moodboard, PNI, 1x1x1

Εικόνα που περιέχει τις λέξεις μαύρο, θέμα, Η περιγραφή δημιουργείται αυτόματα

### Παρουσίαση της τελικής ιδέας/υπηρεσίας/προϊόντος:

Κατά τη διάρκεια της πρόκλησης, οι συμμετέχοντες διεξήγαγαν μια μελέτη επικεντρωμένη στο πιθανό άνοιγμα ενός φυσικού καταστήματος στην παραλία San Juan. Η μελέτη εντόπισε διάφορα βασικά στοιχεία που υπογραμμίζουν τα οφέλη και τις ευκαιρίες που συνδέονται με αυτή την πρωτοβουλία:

- Νέος τομέας: Ευκαιρία να αναπτυχθούν σε ένα νέο περιβάλλον και να δημιουργήσουν μαζί τους περισσότερους πελάτες. Νέο περιβάλλον εργασίας. Τουριστικά σημεία.
- Ανθρώπινη σχέση: στενή σχέση με τον πελάτη. Προσωπική γλώσσα.
- Συμβουλές: Προσωπικές και προσωπικές συμβουλές. Συμβουλευόμε τους πελάτες μας για ένα καλύτερο μέλλον.
- Θέσεις εργασίας: Ενθάρρυνση της αύξησης της απασχόλησης στην περιοχή, προώθηση της καινοτομίας, των προσόντων και της ανάπτυξης των επιχειρήσεων.
- Εξυπηρέτηση πελατών: Δημιουργήστε εγγύτητα με τους πελάτες μας, φιλικότητα, εγκάρδια μεταχείριση κ.λπ.
- Νέες ευκαιρίες και δυνατότητες: Δυνατότητα αύξησης του χαρτοφυλακίου πελατών και δυνατότητα γεωγραφικής επέκτασης του αριθμού των γραφείων της εταιρείας.





## ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΣ ΠΛΥΝΤΗΡΙΩΝ

Επωνυμία Εταιρείας:

Henkel Group – Henkel Slovenia

### Περιγραφή της πρόκλησης:

Η Henkel, κορυφαίος κατασκευαστής διαφόρων προϊόντων, όπως προϊόντα περιποίησης μαλλιών, απορρυπαντικά πλυντηρίων ρούχων, μαλακτικά υφασμάτων και κόλλες, αντιμετωπίζει επί του παρόντος προκλήσεις στη διαδικασία πλύσης συσκευασιών. Η εταιρεία βασίζεται επί του παρόντος σε μια χειροκίνητη μέθοδο χειρωνακτικής εργασίας για το πλύσιμο των συσκευασιών που χρησιμοποιούνται στις διαδικασίες παραγωγής της. Αυτή η χειρωνακτική προσέγγιση περιλαμβάνει αρκετούς εργαζόμενους που εργάζονται σε βάρδιες για να καθαρίσουν συσκευασίες διαφορετικών μεγεθών και σχημάτων. Ωστόσο, αυτό το σύστημα έχει αποδειχθεί ξεπερασμένο, αναποτελεσματικό και δεν ευθυγραμμίζεται με τους στόχους της εταιρείας.

Η πρόκληση είναι να βρεθεί μια καλύτερη εναλλακτική λύση που να αντιμετωπίζει πολλαπλές πτυχές, συμπεριλαμβανομένης της βελτίωσης των συνθηκών εργασίας για τους εργαζομένους, της ελαχιστοποίησης των περιβαλλοντικών επιπτώσεων, της ενίσχυσης της συνολικής αποδοτικότητας και της ελαχιστοποίησης του πρόσθετου κόστους. Η Henkel αναγνωρίζει τη σημασία της εξεύρεσης μιας λύσης που ευθυγραμμίζεται με τους στόχους και τις αξίες της.

- **Αριθμός μεντόρων:** 2
- **Εταιρική θέση μεντόρων:** τεχνικός
- **Εμπλεκόμενο(-α) σχολείο(-α):** 1
- **Αριθμός συμμετεχόντων:** 4
- **Προφίλ συμμετεχόντων:** μαθητές γυμνασίου

- **Αριθμός καθηγητών:** 2
- **Χώρος διδασκαλίας καθηγητών:** επιχειρηματικότητα, λογιστική
- **Διάρκεια δραστηριότητας:** 4 μήνες
- **Χρόνος αφιερωμένος στην πρόκληση (κατά προσέγγιση ώρες):**

Μαθητές:	20,5
Διδάσκοντες:	20,5
Μέντορες:	10
- **Μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται στις διάφορες φάσεις:**
  - Ενσυναίσθηση: συνέντευξη με τον εκπρόσωπο της εταιρείας, συλλογή δεδομένων και γεγονότων
  - Ιδέα: brainwriting, 6 καπέλα σκέψης, ψηφοφορία
  - Εφαρμογή: 6 καπέλα σκέψης, προετοίμασε μια παρουσίαση

#### Παρουσίαση της τελικής ιδέας/υπηρεσίας/προϊόντος:

Κατά τη διάρκεια της πρόκλησης, οι συμμετέχοντες πραγματοποίησαν ανάλυση σχετικά με την εισαγωγή ενός αυτόματου συστήματος πλυντηρίου, το οποίο θα αποτελούσε ένα σημαντικό βήμα για τη Henkel προς τη βιώσιμη ανάπτυξη και τη μείωση του κόστους. Η μελέτη τόνισε ότι ένα αυτοματοποιημένο πλυντήριο προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα και ευκαιρίες, ενώ θέτει ελάχιστους κινδύνους και μειονεκτήματα.

Πλεονεκτήματα:

- χαμηλότερο κόστος εργασίας
- λιγότερη σκληρή δουλειά για τους εργαζόμενους
- προστασία του περιβάλλοντος
- μεγαλύτερη ασφάλεια και υγεία στο χώρο εργασίας
- αυτοματισμός

Ευκαιρίες:

- Επιδοτήσεις
- Η περιγραφή δημιουργείται αυτόματα

Αδυναμίες:

- Κόστος επένδυσης
- Διακοπή της παραγωγής σε περίπτωση βλάβης
- Εκπαίδευση των εργαζομένων

Μειονεκτήματα:

- Δυσκολίες στην απόκτηση τεκμηρίωσης

Αξιολογώντας προσεκτικά τα πλεονεκτήματα, τις ευκαιρίες, τις αδυναμίες και τα πιθανά μειονεκτήματα, η Henkel μπορεί να λάβει τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με την εισαγωγή ενός αυτόματου συστήματος πλυντηρίου. Υιοθετώντας αυτοματοποίηση και βιώσιμες πρακτικές, η εταιρεία μπορεί να επιτύχει μείωση κόστους, να ενισχύσει τη λειτουργική αποδοτικότητα και να συνεχίσει τη δέσμευσή της για περιβαλλοντική ευθύνη.



## ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ

Επωνυμία της εταιρείας:

Integro srl

### Περιγραφή της πρόκλησης:

Η Integro Srl είναι μια εταιρεία ICT που ειδικεύεται στην ανάπτυξη λογισμικού ERP, τη διαχείριση έργων και τις ψηφιακές λύσεις. Με έμφαση στη βελτίωση των διαδικασιών παραγωγής και οργάνωσης, η Integro στοχεύει στη δημιουργία ενός ευνοϊκού περιβάλλοντος για την επιτυχή υλοποίηση αναπτυξιακών έργων.

Επί του παρόντος, η Integro αναζητά μια ολοκληρωμένη λύση - ένα συνδυασμένο σύστημα που βασίζεται σε επιτραπέζιους υπολογιστές και εφαρμογές για τη διαχείριση της παρουσίας των εργαζομένων, των ρολογιών και των αποζημιώσεων ταξιδιού. Ο στόχος αυτής της πρόκλησης είναι η ανάπτυξη ενός ολοκληρωμένου συστήματος που αντιμετωπίζει αποτελεσματικά αυτές τις απαιτήσεις. Το σύστημα θα πρέπει να υποστηρίζει την απρόσκοπτη συνεργασία και ανταλλαγή πληροφοριών μεταξύ εργαζομένων και τμημάτων, προωθώντας την αποτελεσματικότητα και τη διαφάνεια εντός του οργανισμού.

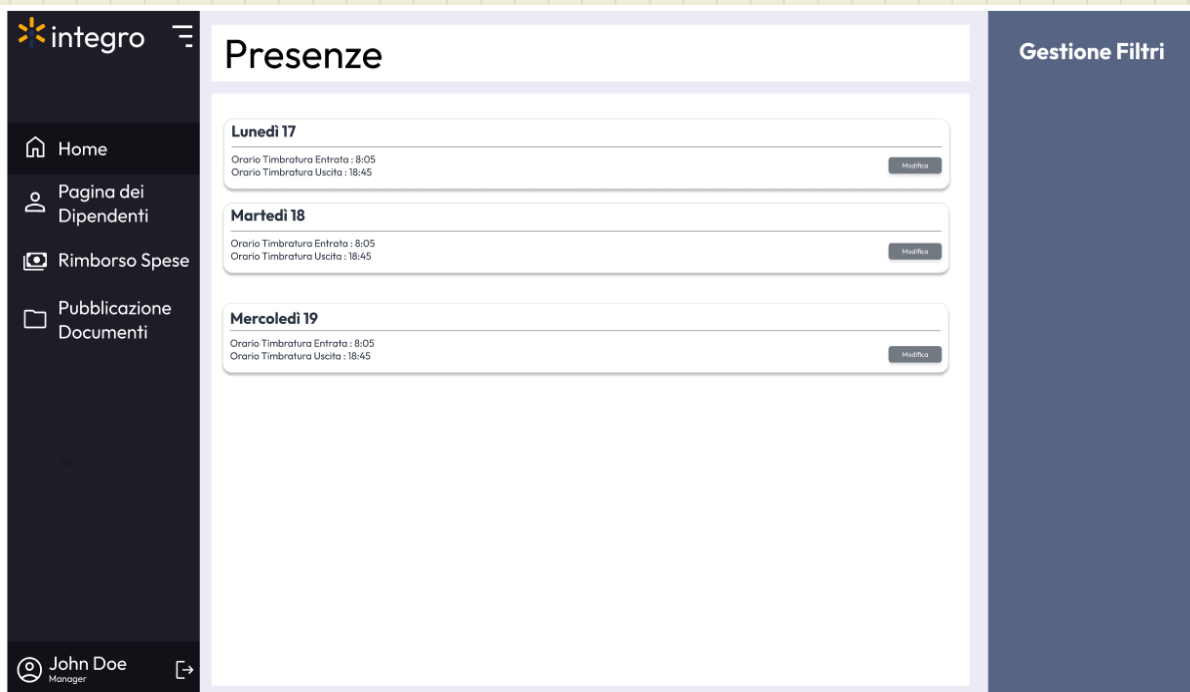
- **Αριθμός μεντόρων:** 2
- **Εταιρική θέση μεντόρων:** project manager, software developer
- **Εμπλεκόμενο(-α) σχολείο(α):** 1
- **Αριθμός συμμετεχόντων:** 10
- **Προφίλ συμμετεχόντων:** 6 μαθητές, 2 καθηγητές, 2 μέντορες της εταιρείας
- **Αριθμός διδασκόντων:** 2
- **Διδακτικό εμβαδόν:** 2 TIC
- **Διάρκεια δραστηριότητας:** 6 μήνες
- **Χρόνος αφιερωμένος στην πρόκληση (κατά προσέγγιση ώρες):**
  - Μαθητές: 100
  - Διδάσκοντες: 50
  - Μέντορες: 60
- **Μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται στις διάφορες φάσεις:**  
Ενσυναίσθηση: brainwriting

Ιδέα: 4x4x4  
Εκτέλεση: Σχεδίαση

### Παρουσίαση της τελικής ιδέας/υπηρεσίας/προϊόντος:

Κατά τη διάρκεια της πρόκλησης, οι συμμετέχοντες ανέπτυξαν την εφαρμογή "PIPLO", μια καινοτόμο λύση για την αποτελεσματική διαχείριση της παρουσίας του ανθρώπινου δυναμικού εντός της εταιρείας. Με το PIPL0, η εταιρεία αποκτά μια ολοκληρωμένη πλατφόρμα για την παρακολούθηση και την παρακολούθηση της παρουσίας των εργαζομένων, τη διαχείριση αιτημάτων διακοπών, τη διαχείριση αδειών χρόνου και τον εξορθολογισμό των αιτιολογήσεων εξόδων, όλα μέσα σε μία μόνο εφαρμογή.

Για την εταιρεία, το PIPL0 παρέχει ένα κεντρικό σύστημα που συγκεντρώνει και συνοψίζει τα δεδομένα παρουσίας για κάθε εργαζόμενο. Με αυτήν την πολύτιμη επισκόπηση, η εταιρεία αποκτά πληροφορίες σχετικά με τα μοτίβα συμμετοχής, τα υπόλοιπα αδειών και τη συνολική διαθεσιμότητα του εργατικού δυναμικού. Αυτό επιτρέπει τον αποτελεσματικό προγραμματισμό πόρων και βοηθά στον εντοπισμό τυχόν ζητημάτων ή τάσεων που σχετίζονται με τη συμμετοχή και απαιτούν προσοχή.



The screenshot shows the 'integro' application interface. The main section is titled 'Presenze' (Attendance). It displays a list of attendance records for three days: Monday 17, Tuesday 18, and Wednesday 19. Each record shows the entry and exit times for the 'Timbratura' (clock-in/clock-out) and a 'Modifica' (Edit) button. The sidebar on the left contains navigation options: Home, Pagina dei Dipendenti, Rimborso Spese, and Pubblicazione Documenti. The user profile at the bottom left is 'John Doe, Manager'. The right sidebar is titled 'Gestione Filtri'.

## ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΩΝ PANINI

Επωνυμία Εταιρείας:

Dolciaria Artigianale Testi C. & Figli Snc

### Περιγραφή της πρόκλησης:

Η Dolciaria Artigianale Testi ειδικεύεται στην παροχή τροφίμων για διάφορες περιστάσεις, όπως τελετές, αναψυκτικά και σχολεία. Η πρόκλησή μας είναι να βελτιώσουμε την ευκολία των πελατών αναπτύσσοντας μια εφαρμογή αποκλειστικά για εγγεγραμμένους φοιτητές. Μέσω αυτής της εφαρμογής, οι μαθητές μπορούν εύκολα να έχουν πρόσβαση και να περιηγηθούν στο μενού μας, να επιλέξουν τα σάντουιτς που προτιμούν για τις επόμενες ημέρες και να καθορίσουν τοποθεσίες παράδοσης και λεπτομέρειες τάξης. Εν τω μεταξύ, η ομάδα μας θα μπορούσε να προετοιμάσει αποτελεσματικά τις παραγγελίες, να τις οργανώσει ανά τάξη και να τις συσκευάσει για απρόσκοπτη παράδοση.

Επιπλέον, στοχεύουμε στον εξορθολογισμό της διαδικασίας πληρωμής εφαρμόζοντας αυτόματη διαχείριση πληρωμών στην εφαρμογή. Ο απώτερος στόχος μας είναι να παρέχουμε μια φιλική προς το χρήστη πλατφόρμα που βελτιστοποιεί τη διαδικασία παραγγελίας, απλοποιεί την εφοδιαστική παράδοση και διευκολύνει τις ασφαλείς και αποτελεσματικές πληρωμές.

- **Αριθμός μεντόρων:** 1
- **Εταιρική θέση μεντόρων:** διευθυντής πωλήσεων
- **Εμπλεκόμενο(-α) σχολείο(α):** 1
- **Αριθμός συμμετεχόντων:** 7
- **Προφίλ συμμετεχόντων:** 5 μαθητές, 1 δάσκαλος/εκπαιδευτής, 1 μέντορας εταιρείας
- **Αριθμός διδασκόντων:** 1
- **Διδακτικό εμβαδόν:** 1 TIC
- **Διάρκεια δραστηριότητας:** 6 μήνες
- **Χρόνος αφιερωμένος στην πρόκληση (κατά προσέγγιση ώρες):**
  - Μαθητές: 90
  - Διδάσκοντες: 45
  - Μέντορες: 60

- **Μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται στις διάφορες φάσεις:**
  - Εφαρμογή: σκίτσο
  - Ιδέα: 1x1x1, ψηφοφορία κουκκίδων
  - Εφαρμογή: σκίτσο

### Παρουσίαση της τελικής ιδέας/υπηρεσίας/προϊόντος:

Χρησιμοποιώντας καινοτόμες τεχνικές όπως brainwriting, 1x1x1, Dot Voting και sketching, οι συμμετέχοντες επινόησαν με επιτυχία μια νέα εφαρμογή που ονομάζεται "Paninapp". Αυτή η φιλική προς το χρήστη εφαρμογή δίνει τη δυνατότητα στους εγγεγραμμένους φοιτητές να κάνουν εύκολα τις καθημερινές παραγγελίες σάντουιτς τους από ένα εκτεταμένο και λεπτομερές μενού. Η εφαρμογή επιταχύνει έξυπνα τη διαδικασία παραγγελίας, ξεκινώντας από τις προηγούμενες παραγγελίες, επιτρέποντας στους μαθητές να κάνουν τις επιλογές τους γρήγορα και αβίαστα.

## Home



## Home fornitore

Benvenuto nella home del fornitore.  
Da qui puoi gestire gli ordini, i panini e gli utenti.





## ΕΝΘΆΡΡΥΝΣΗ ΤΩΝ ΝΈΩΝ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΈΧΟΥΝ ΣΤΙΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΌΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΏΝ ΕΝΏΣΕΩΝ

Όνομα Εταιρείας:

Rajzefiber

### Περιγραφή της πρόκλησης:

Η Rajzefiber αναπτύσσει έργα στη διασταύρωση του πολιτισμού και του τουρισμού. Αναγνωρίζοντας τη σημασία της παρουσίασης τόσο της υλικής όσο και της άυλης κληρονομιάς με καινοτόμους τρόπους, η Rajzefiber προσπαθεί να δημιουργήσει ελκυστικές και προσβάσιμες προσεγγίσεις για την ευαισθητοποίηση σχετικά με την κληρονομιά, επεκτείνοντας την υποστήριξη σε τοπικούς και διεθνείς φορείς στον τομέα του δημιουργικού τουρισμού, βοηθώντας τους να υλοποιήσουν τις ιδέες τους.

Το Rajzefiber στοχεύει στην ενδυνάμωση των τουριστικών ενώσεων στη Σλοβενία, σε στενή συνεργασία με την Τουριστική Ένωση της Σλοβενίας. Ως εκ τούτου, ο οργανισμός προτείνει την ψηφιοποίηση των διαδικασιών και την αυξημένη συμμετοχή των νέων στις τουριστικές ενώσεις. Μόνο στη Σλοβενία, υπάρχουν πάνω από 500 τουριστικές ενώσεις αφιερωμένες στη διατήρηση των τοπικών παραδόσεων, αλλά οι νέοι δείχνουν περιορισμένο ενδιαφέρον να συμμετάσχουν ενεργά σε αυτές.

Η πρόκληση είναι να εμπνεύσει και να παρακινήσει τους νέους να εμπλακούν περισσότερο στις τοπικές τους κοινότητες μέσω τουριστικών ενώσεων, καθώς ο Rajzefiber αναγνωρίζει τις τεράστιες δυνατότητες που έχουν οι νέοι στην προώθηση τουριστικών πρωτοβουλιών και επιθυμεί να δημιουργήσει ένα περιβάλλον που ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή τους.

- **Αριθμός μεντόρων:** 2
- **Εταιρική θέση μεντόρων:** αντιπρόεδρος του συλλόγου
- **Εμπλεκόμενο(-α) σχολείο(α):** 1
- **Αριθμός συμμετεχόντων:** 6
- **Προφίλ συμμετεχόντων:** μαθητές γυμνασίου
- **Αριθμός διδασκόντων:** 2
- **Χώρος διδασκαλίας εκπαιδευτών:** επιχειρηματικότητα
- **Διάρκεια δραστηριότητας:** 3 μήνες
- **Χρόνος αφιερωμένος στην πρόκληση (κατά προσέγγιση ώρες):**

Μαθητές: 23  
Διδάσκοντες: 35  
Μέντορες: 48

- **Μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται στις διάφορες φάσεις:**

Ενσυναίσθηση: συνέντευξη με τον εκπρόσωπο της εταιρείας, συλλογή δεδομένων και γεγονότων

Ιδέα: brainwriting, 6 καπέλα σκέψης, ψηφοφορία

**Παρουσίαση της τελικής ιδέας/υπηρεσίας/προϊόντος:**

Για να εμπλακούν και να παρακινηθούν οι νέοι να συμμετάσχουν περισσότερο στις τοπικές τουριστικές ενώσεις, διοργανώθηκε μια ημέρα SEED. Κατά τη διάρκεια αυτής της εκδήλωσης, η έννοια και οι δραστηριότητες του δημιουργικού τουρισμού εισήχθησαν στους μαθητές, παρέχοντάς τους γνώσεις σχετικά με τις δυνατότητές του. Παρουσιάστηκε μια υποδειγματική περίπτωση επιτυχημένης αξιοποίησης εκδηλώσεων στον ξενώνα Rekarina για να αναδειχθεί ο θετικός αντίκτυπος τέτοιων πρωτοβουλιών. Επιπλέον, πραγματοποιήθηκε συζήτηση στρογγυλής τραπέζης σε συνεργασία με το Rajzefiber, όπου μοιράστηκαν πολύτιμες πληροφορίες και συμβουλές. Στόχος αυτών των δραστηριοτήτων ήταν να εμπνεύσουν και να ενθαρρύνουν τους νέους να συμμετέχουν ενεργά σε τοπικές τουριστικές ενώσεις. Για να συγκεντρωθούν περισσότερες πληροφορίες, πραγματοποιήθηκε έρευνα μεταξύ των μαθητών για να κατανοήσουν την τρέχουσα συμμετοχή τους στη λειτουργία των τουριστικών δραστηριοτήτων στην περιοχή. Με βάση τα ευρήματα της έρευνας, συνήχθησαν αρκετά βασικά συμπεράσματα:

- Οι τουριστικές ενώσεις θα πρέπει να διοργανώσουν μια ανοιχτή ημέρα κατά τη διάρκεια της οποίας οι σύλλογοι θα παρουσιαστούν φοιτητές.
- Οι νέοι θα συμμετείχαν σε τουριστικές ενώσεις εάν πληρώνονταν για την εργασία τους.
- Με τη διοργάνωση ενδιαφερουσών εκδηλώσεων, οι τουριστικές ενώσεις θα έπειθαν επίσης τους νέους να συμμετάσχουν.
- Οι τουριστικές ενώσεις πρέπει να είναι πιο δραστήριες στα κοινωνικά δίκτυα.



## Συνημμένο Ι. Η μάθηση με βάση την εργασία στην Ιταλία, τη Σλοβενία, την Ισπανία και την Ελλάδα

## Συνημμένο II Το ιδανικό ταξίδι του SEED: Οδηγίες για το ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον



# ΤΟ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ SEED \*



ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ  
ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ  
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ  
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

# ΕΙΣΑΓΩΓΗ \*

## TI ENAI TO SEED PROJECT

Καλώς ήρθατε στο έργο "School/Enterprise Experiences go Digital - SEED".

Το έργο έχει διάρκεια 24 μηνών και οι κύριοι πυλώνες του είναι οι εξής:

1. Μάθηση με βάση τις συνθήκες εργασίας
2. Επαγγελματική εκπαίδευση
3. Δημιουργικότητα με βάση ψηφιακές λύσεις
4. Δημιουργικότητα και κριτική σκέψη

Ο κύριος στόχος του έργου SEED είναι η εκμετάλλευση των υφιστάμενων και ήδη εφαρμοζόμενων μεθοδολογιών που βασίζονται στη δημιουργικότητα για την παροχή έτοιμων προς χρήση καινοτόμων λύσεων, οι οποίες έχουν αναπτυχθεί και δοκιμαστεί σε ευρωπαϊκό επίπεδο, για γυμνάσια και επαγγελματικά σχολεία, προκειμένου να εξασφαλιστεί η συνεχής εκτέλεση εξωσχολικών δραστηριοτήτων (μάθηση με βάση τις συνθήκες εργασίας και σε εξ αποστάσεως επίπεδο).

## ΤΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ

Σήμερα, αποτελεί πρόκληση η δημιουργία ενός καινοτόμου μοντέλου που εμπλέκει 3 διαφορετικούς εταίρους, οι οποίοι συνεργάζονται μεταξύ τους με τη χρήση τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών (ΤΠΕ), προκειμένου να παρέχουν έτοιμες προς χρήση καινοτόμες λύσεις για προκλήσεις που αφορούν την καθημερινότητα.

Με βάση αυτόν τον κύριο στόχο, ορίζονται οι ακόλουθοι επιχειρησιακοί στόχοι:

- Να αναγνωριστεί η σημασία της δημιουργικότητας ως κρίσιμη μεταβατική δεξιότητα για τους μαθητές, προκειμένου να αντιμετωπίσουν καλύτερα το αυξανόμενο αίτημα για καινοτομία σε όλους τους τομείς της αγοράς εργασίας και, γενικότερα, να βελτιώσουν την ανθεκτικότητά τους, δεδομένου ότι ο ΟΟΣΑ δήλωσε ότι "η δημιουργικότητα και η κριτική σκέψη αποτελούν βασικές δεξιότητες για πολύπλοκες, παγκοσμιοποιημένες και ολοένα και περισσότερο ψηφιοποιημένες οικονομίες και κοινωνίες".
- Να βελτιωθεί η χρήση της "μάθηση με βάση τις συνθήκες εργασίας" ως βασικού πυλώνα για ταχύτερη και πιο επικερδή πρόσβαση των μαθητών στην αγορά εργασίας, ιδίως με την εξασφάλιση πιο ψηφιοποιημένων και βασισμένων στη δημιουργικότητα μεθοδολογιών για την εφαρμογή της, ικανών να δημιουργήσουν πλεονεκτήματα τόσο για τα εκπαιδευτικά ιδρύματα όσο και για τις επιχειρήσεις.
- Να εξοπλίσει την επαγγελματική εκπαίδευση και τα γυμνάσια με τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες και λύσεις για τη διαχείριση εξ αποστάσεως εμπειριών επαγγελματικής κατάρτισης με βάση μεθοδολογίες δημιουργικής καθοδήγησης (δημιουργική σκέψη, σχεδιαστική σκέψη κ.λπ...).



## ΤΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ

- Συμβολή στην ενδυνάμωση των εκπαιδευτικών πολιτικών της ΕΕ με τη δοκιμή και την παροχή μιας νέας ψηφιακής λύσης βασισμένης στη δημιουργικότητα, ευθυγραμμισμένη με το ΕΡΑΛΕ, με στόχο να δώσει τη δυνατότητα στα ευρωπαϊκά εκπαιδευτικά ιδρύματα να συνεχίσουν να παρέχουν "μάθηση με βάση τις συνθήκες εργασίας", καθώς και να διατηρήσουν την καίριας σημασίας σχέση με τις επιχειρήσεις.

Ο τρόπος με τον οποίο οι εταιρείες θα συνεργαστούν με τους μαθητές θα πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο ενός έργου, το οποίο θα αναφέρεται ως "πρόκληση".

Με τον όρο "πρόκληση" εννοούμε ένα (δημιουργικό ή τεχνικό) έργο που μια εταιρεία θα ήθελε να εκπονήσουν οι μαθητές μέσα σε μια καθορισμένη χρονική περίοδο. Η έμπνευση για μια "πρόκληση" μπορεί να είναι ένα πρόβλημα ή μια ευκαιρία που αντιμετωπίζει σήμερα η εταιρεία ή που θα ήθελε να εξερευνήσει.

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, κάθε πρόκληση έχει 6 διαφορετικά στάδια. Τα στάδια είναι τα εξής:

**Παρουσίαση**

**Ενσυναίσθηση**

**Ιδέα**

**Εφαρμογή**

**Αξιολόγηση**

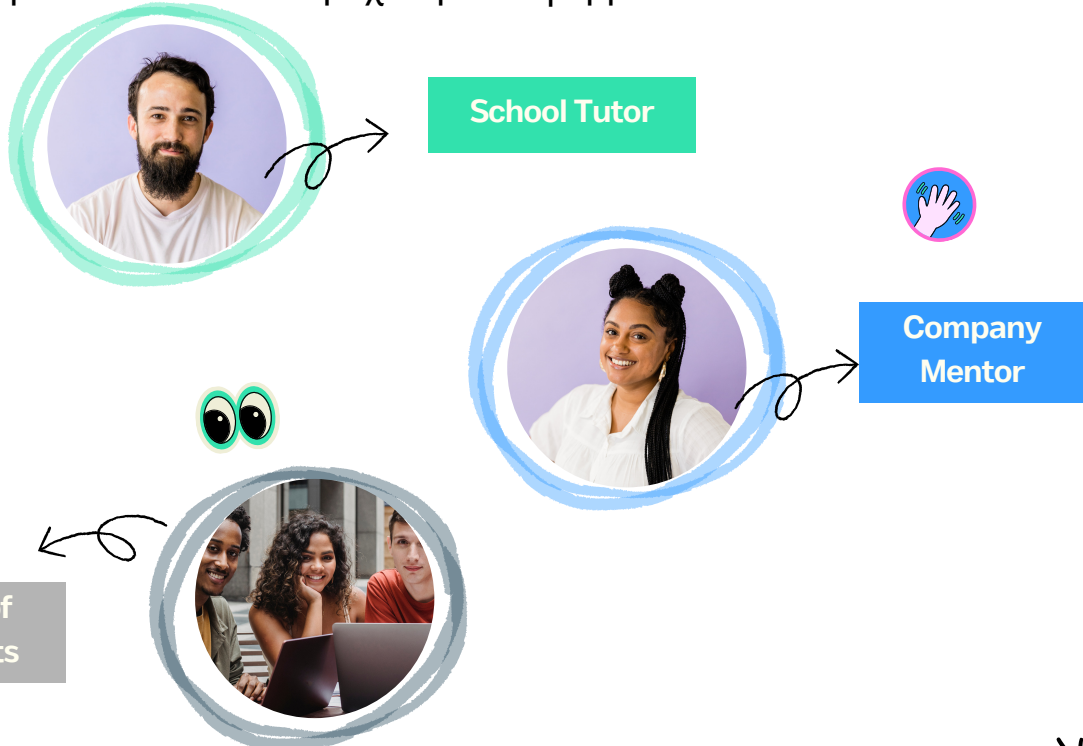
**Οριστικοποίηση**

Για να λυθεί μια πρόκληση, θα πρέπει να ολοκληρωθούν όλα τα στάδια. Η τελική λύση της πρόκλησης θα αξιολογηθεί από τις εταιρείες και τους μέντορές τους.

## ΟΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

Οι πραγματικοί πρωταγωνιστές του έργου SEED είναι:

1. **Εταιρείες:** Οι εταιρείες με τους μέντορές τους είναι υπεύθυνες για τη δημιουργία πραγματικών προκλήσεων, τις οποίες πρέπει να επιλύσουν οι μαθητές με τη βοήθεια των καθηγητών τους.
2. **Σχολεία:** Τα σχολεία με τους καθηγητές τους, εκδηλώνουν ενδιαφέρον για τις προκλήσεις - εστιάζοντας στη δημιουργία έτοιμων προς χρήση καινοτόμων λύσεων - για να τις επιλύσουν μαζί με τους μαθητές τους. Στη συνέχεια, αναθέτουν την πρόκληση στους μαθητές τους.
3. **Μαθητές:** Οι μαθητές εγγράφονται σε προκλήσεις και πρέπει να τις επιλύσουν χρησιμοποιώντας μεθόδους που βασίζονται στη δημιουργικότητα. Εάν χρειάζονται βοήθεια, οι καθηγητές του σχολείου θα τους βοηθήσουν χρησιμοποιώντας τα εργαλεία ΤΠΕ που παρέχει η πλατφόρμα.



## ΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΕΡΓΟ;

Αυτή η πλατφόρμα συνεργασίας είναι προσανατολισμένη στην ενίσχυση της επαγγελματικής εκπαίδευσης και του Γυμνασίου/ Μέσης/Λυκειακής εκπαίδευσης με τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες και λύσεις για τη διαχείριση εξ αποστάσεως εμπειριών μάθησης με βάση τις συνθήκες εργασίας, με βάση μεθοδολογίες που βασίζονται στη δημιουργική καθοδήγηση.

Μέσω μιας μεγάλης ποικιλίας διαφορετικών προκλήσεων, οι μαθητές θα αποκτήσουν ταχύτερη και πιο επικερδή σύνδεση με την αγορά εργασίας, ιδίως με την παροχή καινοτόμων λύσεων για εκπαιδευτικά ιδρύματα και μεθοδολογίες.

Χάρη σε αυτή την πλατφόρμα συνεργασίας, οι δεξιότητες που θα αποκτήσουν οι μαθητές από διάφορες προκλήσεις θα τους βοηθήσουν να βελτιώσουν τις επιδόσεις τους στην επακόλουθη επαγγελματική τους ζωή.

Μέσω του μαθησιακού περιβάλλοντος του έργου, οι μαθητές θα αναγνωρίσουν τη σημασία της δημιουργικότητας ως κρίσιμης οριζόντιας δεξιότητας, η οποία θα τους βοηθήσει να αντιμετωπίσουν καλύτερα την αυξανόμενη απαίτηση για καινοτομία σε όλους τους τομείς της αγοράς εργασίας.

Σε γενικές γραμμές, θα κατανοήσουν και θα μάθουν καλύτερα πώς να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και μεθοδολογίες που βασίζονται στη δημιουργικότητα και πώς θα μπορούσαν να βελτιώσουν την ανθεκτικότητα, δεδομένου ότι ο ΟΟΣΑ δήλωσε ότι “η δημιουργικότητα και η κριτική σκέψη αποτελούν βασικές δεξιότητες για πολύπλοκες, παγκοσμιοποιημένες και ολοένα και περισσότερο ψηφιοποιημένες οικονομίες και κοινωνίες”.


\* \* \* \* \*



ΕΙΣ ΕΙΡΙΑΙΟΝ ΙΑΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

\* \* \* \* \*

# ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ



## ΕΓΓΡΑΦΗ

Πριν ξεκινήσετε την εξερεύνηση της πλατφόρμας SEED πρέπει να εγγραφείτε. Ως εταιρεία πρέπει να εγγραφείτε στην πλατφόρμα μέσω αυτού του συνδέσμου:


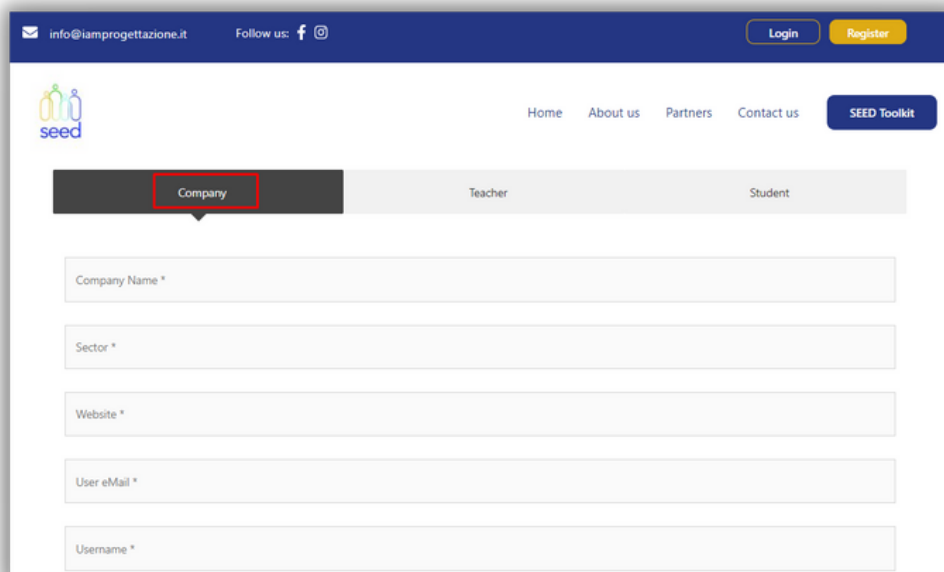
<https://seedforfuture.eu/registration/>



Τα απαιτούμενα στοιχεία που πρέπει να εισάγει μια εταιρεία είναι τα εξής:

- Όνομα εταιρείας
- Τομέας
- Ιστοσελίδα
- email χρήστη
- Όνομα χρήστη
- Κωδικός πρόσβασης (με επιβεβαίωση)

Στην παρακάτω εικόνα μπορείτε να δείτε τη σελίδα εγγραφής για τις εταιρείες.

The screenshot shows the SEED registration page for companies. The 'Company' tab is selected. The form includes the following fields:

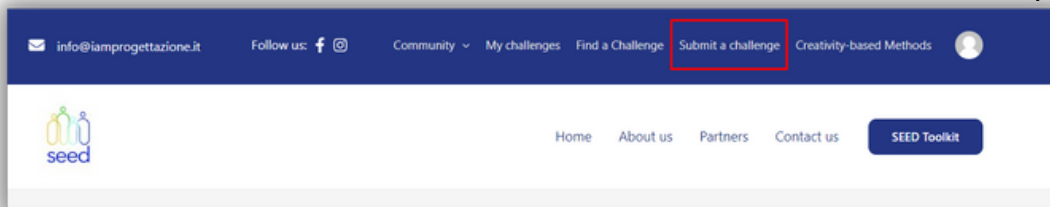
- Company Name \*
- Sector \*
- Website \*
- User eMail \*
- Username \*

Navigation links at the top include Home, About us, Partners, Contact us, and SEED Toolkit. A 'Login' button and a 'Register' button are also visible.

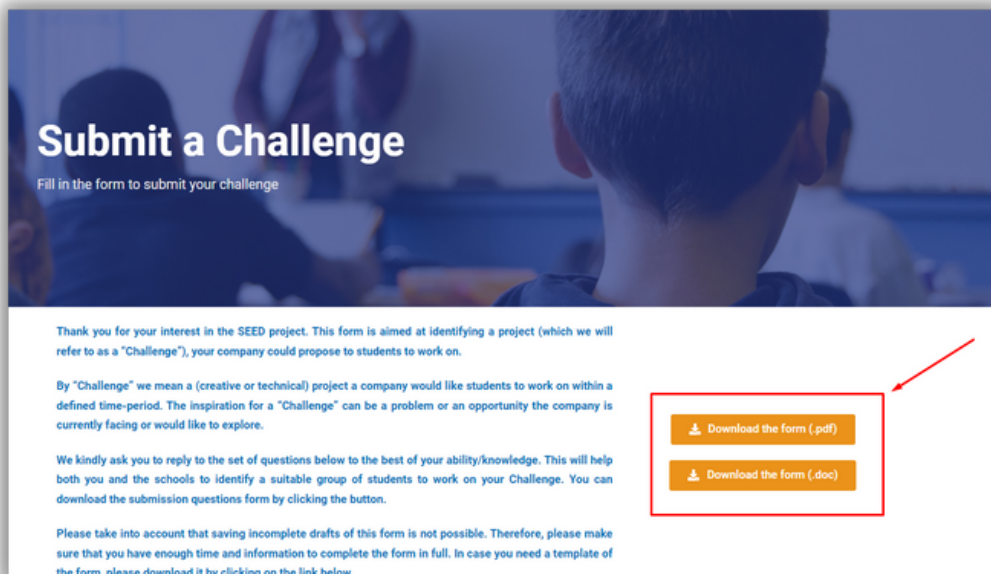
# ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

## ΠΩΣ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Μετά την επιτυχή εγγραφή, οι εταιρείες είναι υπεύθυνες να θέσουν/δημιουργήσουν προκλήσεις. Από το μενού της επάνω μπάρας, οι εταιρείες επιλέγουν την επιλογή "Υποβολή πρόκλησης". Στην παρακάτω εικόνα μπορείτε να δείτε το μενού της επάνω μπάρας με την αναφερόμενη επιλογή.



Όταν μια εταιρεία εισέρχεται στη [σελίδα υποβολής της πρόκλησης](#), ο χρήστης θα βρει μια φόρμα υποβολής σε 2 διαφορετικές μορφές (pdf & doc). Οι εταιρείες μπορούν να κατεβάσουν τη φόρμα, να επεξεργαστούν την πρόκληση και στη συνέχεια να τη μεταφέρουν στη φόρμα υποβολής της πλατφόρμας.



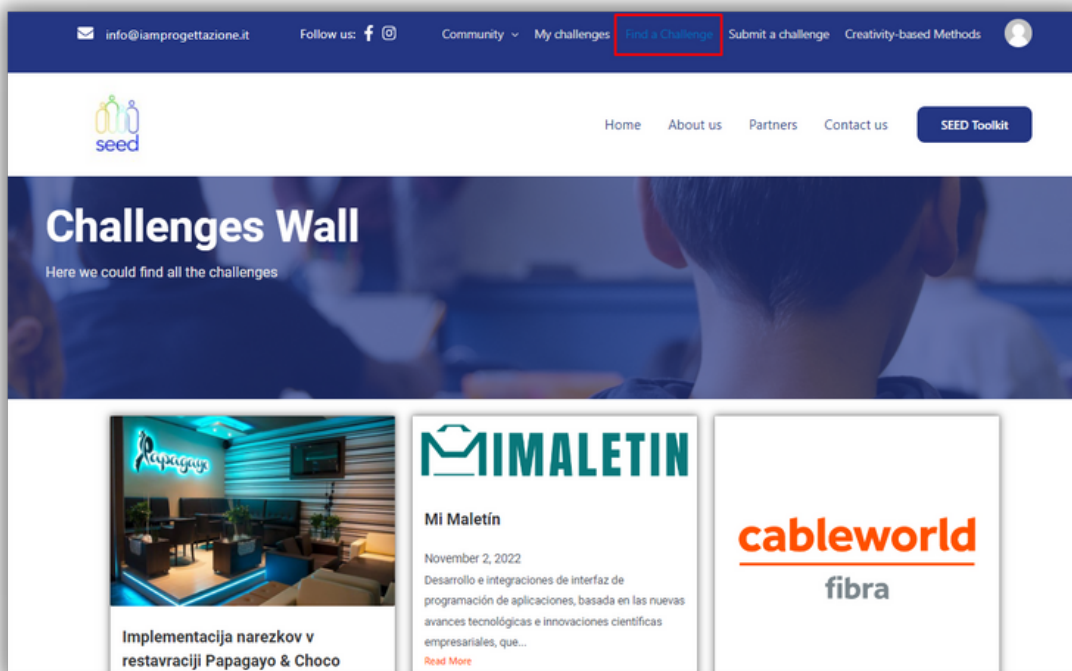
# ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ



## ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Όταν μια εταιρεία υποβάλλει μια πρόκληση, η πρόκληση μπαίνει σε κατάσταση εκκρεμότητας και θα εγκριθεί από τους διαχειριστές του έργου SEED μόνο εάν η πρόκληση πληροί τα γενικά κριτήρια πρόκλησης.

Όταν μια πρόκληση εγκριθεί, θα δημοσιευτεί στον "**Τοίχο Προκλήσεων**" του δικτυακού τόπου SEED. Στην παρακάτω εικόνα μπορείτε να δείτε τον τοίχο με τις προκλήσεις.



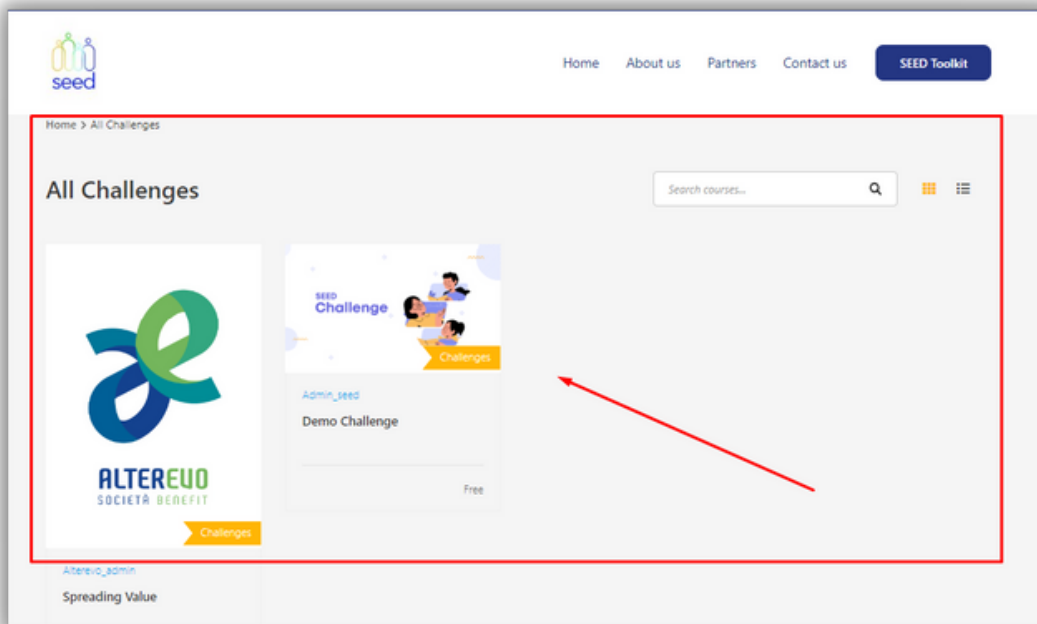
Όταν ένα σχολείο εκδηλώσει ενδιαφέρον για μια πρόκληση, ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου θα ενημερώσει την εταιρεία σχετικά με το ενδιαφέρον και στη συνέχεια οι διαχειριστές θα κάνουν την αντιστοίχιση μεταξύ του μέντορα της εταιρείας και του δασκάλου του σχολείου.

# ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ



## ΠΩΣ ΝΑ ΕΓΓΡΑΦΕΙΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Μετά την επιτυχή εγγραφή τους, οι εταιρείες έχουν τη δυνατότητα να ακολουθήσουν τη διαδικασία εγγραφής τους στην πρόκληση. Από το μενού της επάνω μπάρας οι εταιρείες επιλέγουν την επιλογή "Όλες οι προκλήσεις". Στη συνέχεια θα επιλέξουν την πρόκληση που δημιούργησαν και θα εγγραφούν.



Όταν επιλέξουν την πρόκληση, θα ανοίξει το μαθησιακό περιβάλλον της πρόκλησης και στη δεξιά πλευρά οι μαθητές θα μπορούν να πατήσουν το κουμπί "Εγγραφή". Ελέγξτε την παρακάτω εικόνα.



# ΕΠΕΙΡΙΑΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

## ΠΩΣ ΝΑ ΕΓΓΡΑΦΕΙΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

The screenshot shows the course overview for 'Spreading Value' by Alterevo. The instructor is 'Alterevo\_admin' and the category is 'Challenges'. The course is free and has 4 students. The curriculum is divided into 'INTRODUCTION' and 'EMPATHIZE'. The 'INTRODUCTION' section includes 'Introduction - Spreading value'. The 'EMPATHIZE' section includes 'How to do it? Spreading Value' and 'Get familiar with the company Copy'. A 'Start Now' button is highlighted with a red arrow.

Όταν οι εταιρείες εγγράφονται σε μια πρόκληση, θα ανακατευθύνονται αυτόματα στο ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον.

The screenshot shows the course content page for 'Spreading Value'. The left sidebar lists the course content under three main sections: 'INTRODUCTION', 'EMPATHIZE', and 'IDEATE'. The 'INTRODUCTION' section includes 'Introduction - Spreading value'. The 'EMPATHIZE' section includes 'How to do it? Spreading Value', 'Get familiar with the company Copy', 'Analyze the challenge Copy', and 'Empathize-Assignment Copy'. The 'IDEATE' section includes 'How to do it? Copy', 'Generate Ideas Copy', 'Consider and choose ideas Copy', and 'Ideate-Assignment Copy'. The main content area shows the 'Introduction - Spreading value' page, which includes a video titled 'INTRO SEED - short video' and a 'Next' button highlighted with a red arrow.

# ΕΠΕΙΡΙΑΣΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

## ΠΩΣ ΝΑ ΠΛΗΡΩΘΕΙΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Όταν οι εταιρείες εισέρχονται στο μαθησιακό περιβάλλον, μπορούν να βρουν:

- Στην αριστερή πλευρά, το πρόγραμμα σπουδών με τις ενότητες της πρόκλησης
- Στη μέση, τον κύριο μαθησιακό χώρο που περιέχει κείμενα, βίντεο, κουίζ, infographics, εικόνες κ.λπ.

Οι εταιρείες μπορούν να ακολουθήσουν την ίδια διαδικασία που ακολουθούν και οι μαθητές.

Το πρώτο βήμα για μια εταιρεία είναι η συμπλήρωση των **εντύπων αξιολόγησης**. Υπάρχει ένα **έντυπο προ-αξιολόγησης** και στο τέλος της πρόκλησης ένα **έντυπο μετα-αξιολόγησης**. Και τα δύο είναι υποχρεωτικά.

The screenshot shows the SEED platform interface. On the left, there is a sidebar menu with sections: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, and IMPLEMENT. The main content area displays the 'Introduction - Spreading value' page. It features a video player with the title 'INTRO SEED - short video', a text block explaining the SEED methodology, and a 'Next' button at the bottom right. A red box highlights the 'Next' button.

# ΕΡΓΕΙΡΙΔΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ \*



## ΠΩΣ ΝΑ ΠΛΗΡΗΘΕΙΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Σε κάθε πρόκληση, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, υπάρχουν 6 διαφορετικά στάδια που πρέπει να ολοκληρωθούν. Τα στάδια είναι τα εξής:

- Παρουσίαση
- Ενσυναίσθηση
- Ιδέα
- Εφαρμογή
- Αξιολόγηση
- Οριστικοποίηση

Στο τέλος των 4 μεσαίων σταδίων (Ενσυναίσθηση, Ιδέα, Εφαρμογή, Αξιολόγηση) υπάρχει μια υποχρεωτική εργασία που πρέπει να ολοκληρωθεί.

Επίσης, σε κάθε ενότητα υπάρχει μια πλαϊνή μπάρα με τα συνεργατικά εργαλεία που ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές προκειμένου να δώσουν λύσεις στην πρόκληση.

The screenshot shows a course interface. On the left, a sidebar lists stages: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, IMPLEMENT, EVALUATE, and FINALIZE. The main content area is titled 'Get familiar with the company Copy' and includes a 'Forum Discussions' button, a 'SUGGESTED TEMPLATES WHERE YOU CAN WORK' section with buttons for JITSJI, FIGJAM, and GOOGLE DOCS, and a section for 'ANALYZE THE COMPANY'S BUSINESS MODEL' with buttons for Business Model Canvas and Mission Model Canvas. Below that is a section for 'INTERVIEW THE REPRESENTATIVES OF THE COMPANY' with a button for Interview the Representatives of the company.



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΚΑΘΥΨΤΗ

# ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ



## ΕΓΓΡΑΦΗ

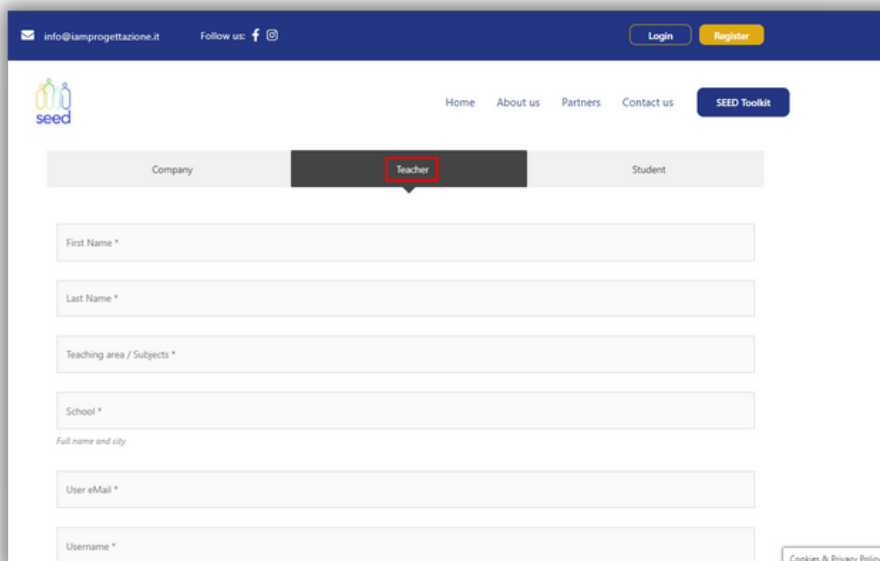
Πριν ξεκινήσετε την εξερεύνηση της πλατφόρμας SEED πρέπει να εγγραφείτε. Ως καθηγητής πρέπει να εγγραφείτε στην πλατφόρμα μέσω αυτού του συνδέσμου:

<https://seedforfuture.eu/registration/>

Τα απαιτούμενα στοιχεία που πρέπει να εισάγει ένας καθηγητής είναι τα εξής:

- Όνομα
- Επώνυμο
- Τομέας διδασκαλίας/θέματα
- Σχολείο
- Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο χρήστη
- Όνομα χρήστη
- Κωδικός πρόσβασης (με επιβεβαίωση)

Στην παρακάτω εικόνα μπορείτε να δείτε τη σελίδα εγγραφής για τους καθηγητές σχολείων.

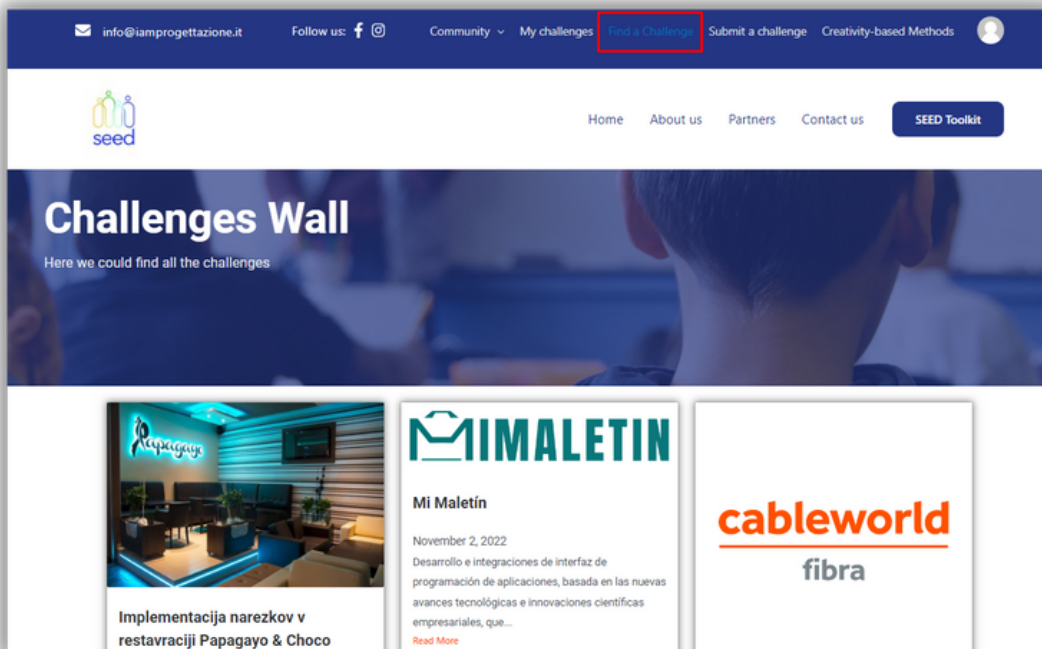


# ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ



## ΠΩΣ ΝΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΤΕ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΓΙΑ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Μετά την επιτυχή εγγραφή, οι καθηγητές μπορούν να εκδηλώσουν ενδιαφέρον για μια πρόκληση. Από το μενού της επάνω μπάρας, οι καθηγητές επιλέγουν την επιλογή "Εύρεση πρόκλησης". Στην παρακάτω εικόνα μπορείτε να δείτε το μενού της επάνω μπάρας με την αναφερόμενη επιλογή.



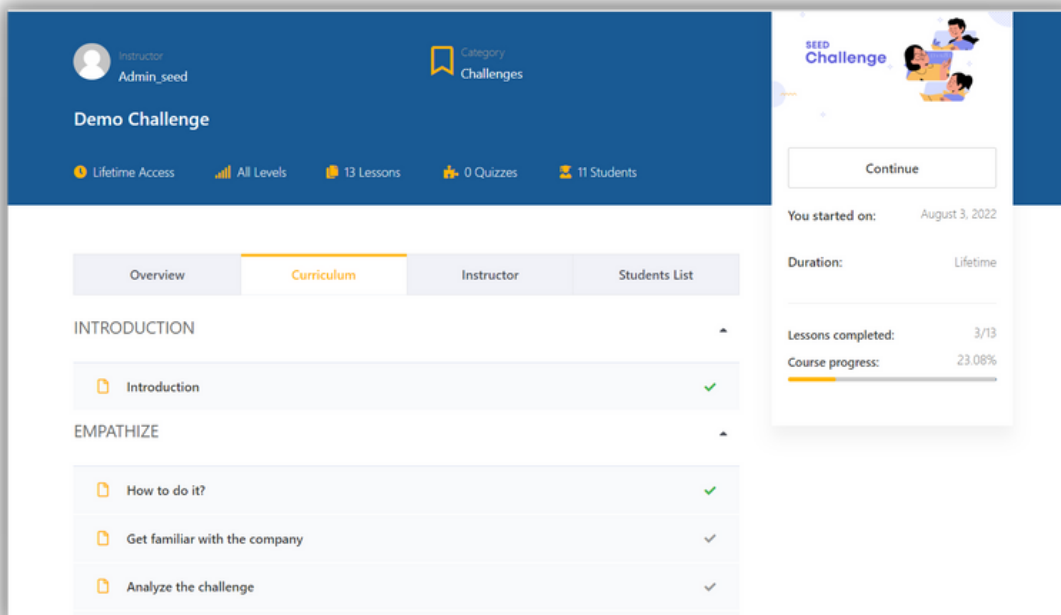
Όταν ένας καθηγητής εισέρχεται σε μια πρόκληση, θα βρει μια φόρμα "Ενδιαφέρον για την πρόκληση", την οποία θα πρέπει να συμπληρώσει για να δείξει ενδιαφέρον για μια πρόκληση. Όταν υποβληθεί η φόρμα, οι διαχειριστές της πλατφόρμας θα κάνουν την αντιστοίχιση μεταξύ των εταιρειών και των σχολείων, τα οποία στη συνέχεια θα ενημερωθούν μέσω email.

# ΕΠΙΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ



## ΠΩΣ ΝΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ

Μετά την υποβολή της φόρμας ενδιαφέροντος, οι διαχειριστές της πλατφόρμας του έργου ενεργοποιούν το μαθησιακό περιβάλλον. Στη συνέχεια, οι διαχειριστές αναθέτουν στους διδάσκοντες την επιλεγμένη πρόκληση, προκειμένου να την τροποποιήσουν, σύμφωνα με τις μεθόδους που βασίζονται στη δημιουργικότητα που έχουν επιλέξει.



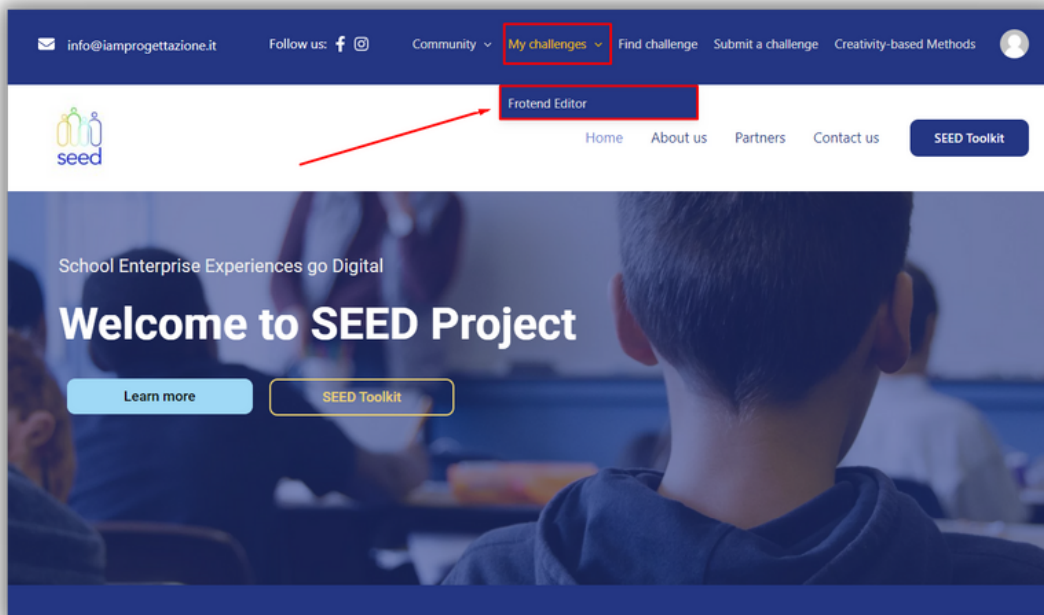
The screenshot shows the instructor interface for a 'Demo Challenge'. At the top, it displays the instructor's name 'Admin\_seed' and the category 'Challenges'. Below this, there are statistics: 'Lifetime Access', 'All Levels', '13 Lessons', '0 Quizzes', and '11 Students'. The main content area is divided into tabs: 'Overview', 'Curriculum', 'Instructor', and 'Students List'. The 'Curriculum' tab is active, showing a list of lessons under the heading 'INTRODUCTION' and 'EMPATHIZE'. The 'Introduction' lesson is marked as completed with a green checkmark. Under 'EMPATHIZE', there are three lessons: 'How to do it?', 'Get familiar with the company', and 'Analyze the challenge', all marked as completed. On the right side, there is a 'Continue' button and a progress summary: 'You started on: August 3, 2022', 'Duration: Lifetime', 'Lessons completed: 3/13', and 'Course progress: 23.08%' with a progress bar.

Όταν οι καθηγητές έχουν δικαιώματα συν-εκπαιδευτή για μια πρόκληση, θα μπορούν να την τροποποιήσουν με τον Frontend Editor. Ο Frontend Editor βρίσκεται κάτω από την επιλογή "Η πρόκλησή μου" στο μενού της επάνω μπάρας. Ελέγξτε την παρακάτω εικόνα.

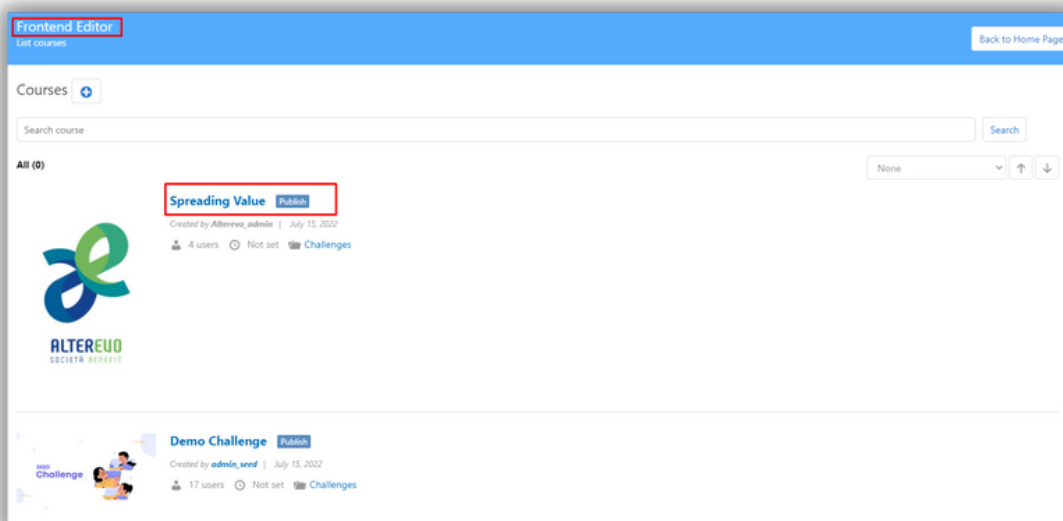
ΕΠΙΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ\*



## ΠΩΣ ΝΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ



Επιλέγοντας το "Frontend Editor" ο Καθηγητής έχει τη δυνατότητα να δει μόνο τις προκλήσεις στις οποίες έχει οριστεί ως Συν-Εκπαιδευτής. Ελέγξτε την παρακάτω εικόνα.





# ΕΠΙΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ



## ΠΩΣ ΝΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ

Όταν επιλέξετε την πρόκληση που θέλετε να τροποποιήσετε, ανοίγει το "Frontend panel" για την επεξεργασία της πρόκλησης. Ως εκπαιδευτής, στο frontend panel μπορείτε να δείτε:

1. Το μενού του πίνακα με 3 επιλογές: Γενικά, Πρόγραμμα σπουδών και Ρυθμίσεις
2. Τη διάταξη της πρόκλησης ("Πρόγραμμα σπουδών") στην αριστερή πλευρά, όπου ο εκπαιδευτής επιλέγει τα τμήματα της πρόκλησης προκειμένου να τα τροποποιήσει.
3. Το "πάνελ επεξεργασίας", όπου ο εκπαιδευτής μπορεί να επεξεργαστεί/τροποποιήσει το κύριο περιεχόμενο της πρόκλησης σε κάθε ενότητα και μάθημα.

Όταν το περιεχόμενο είναι έτοιμο, ο εκπαιδευτής απλώς πατάει το κουμπί "ενημέρωση". Ελέγξτε την παρακάτω εικόνα.

The screenshot shows the 'Frontend Editor' interface. At the top, there is a blue header with the 'Update' button highlighted in red. Below the header, there is a 'Permalink' field and three tabs: 'General', 'Curriculum', and 'Settings'. The 'Curriculum' tab is active, showing a list of lessons under 'INTRODUCTION' and 'EMPATHIZE'. The 'Description' editor is open, showing a rich text editor with a toolbar and a text area containing instructions for the challenge. A red arrow points from the 'Update' button to the text below.

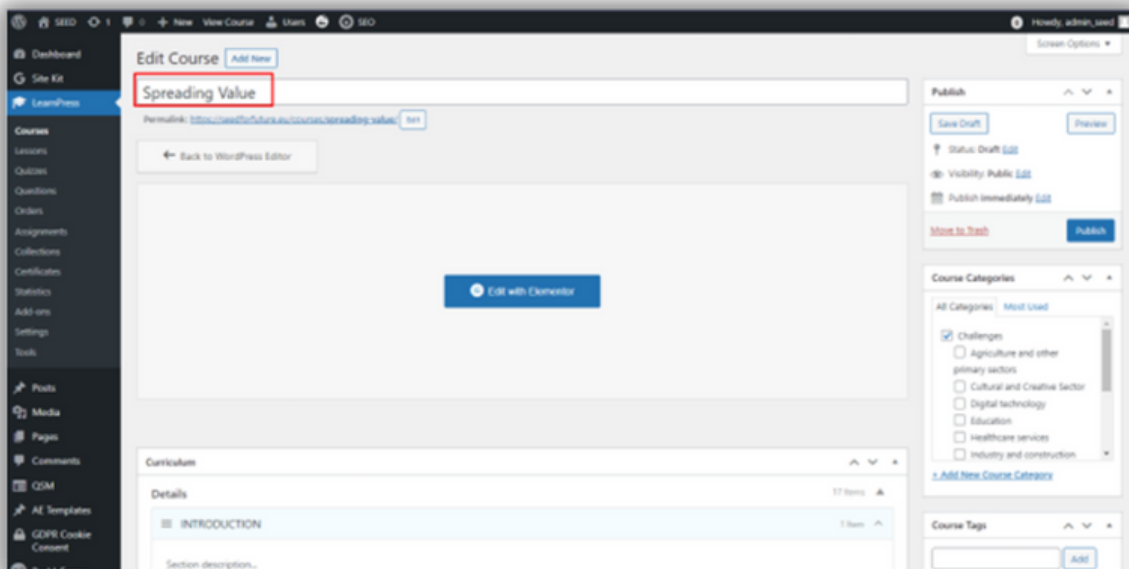
# ΕΠΙΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΘΗΜΗΤΗ



## ΠΩΣ ΝΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ

Υπάρχει επίσης ένας εναλλακτικός τρόπος επεξεργασίας μιας πρόκλησης, αλλά ο εκπαιδευτής θα πρέπει να γνωρίζει πώς να διαχειρίζεται έναν ιστότοπο WordPress.

Πρώτον, μετά την επιτυχή εγγραφή, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να αποκτήσει πρόσβαση στον [πίνακα ελέγχου του WordPress](#) και να είναι σε θέση να επεξεργαστεί την πρόκληση ως συνεκπαιδευτής. Ελέγξτε την παρακάτω εικόνα.

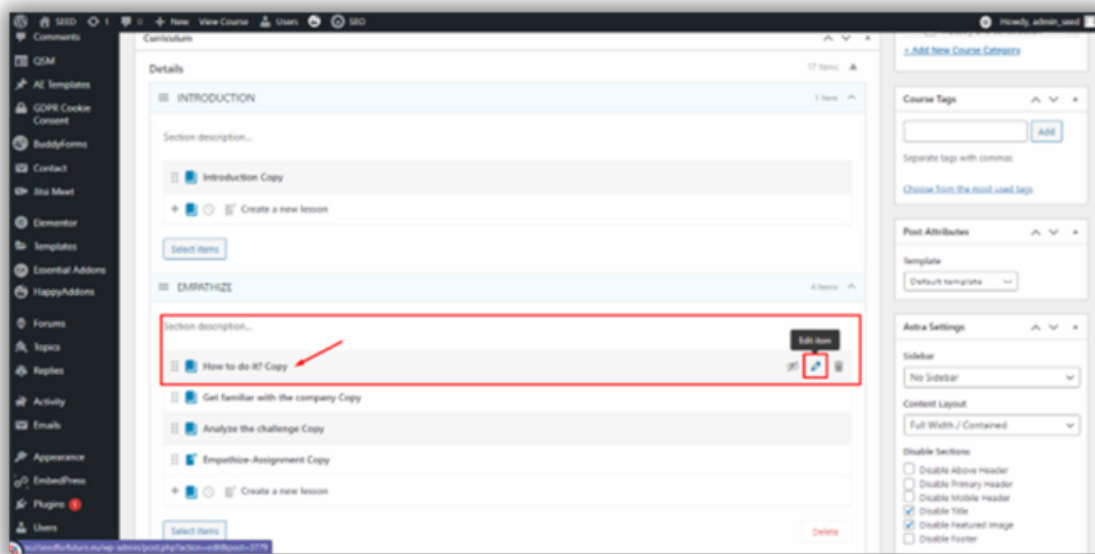


Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής επιλέγει την πρόκληση και μετακινείται προς τα κάτω για να ελέγξει το πρόγραμμα σπουδών. Στο πρόγραμμα σπουδών, ο εκπαιδευτής κάνει κλικ στην επιλογή επεξεργασία (εικονίδιο μολυβιού) για να επεξεργαστεί την ενότητα με το Elementor. Στη συνέχεια, οι εκπαιδευτές έχουν τη δυνατότητα να αποκρύψουν και να ξεκρύψουν τα τμήματα που θέλουν να κρατήσουν και να τα επεξεργαστούν. Ελέγξτε την παρακάτω εικόνα.

# ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ



## ΠΩΣ ΝΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ



Τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν οι εκπαιδευτές είναι τα εξής:

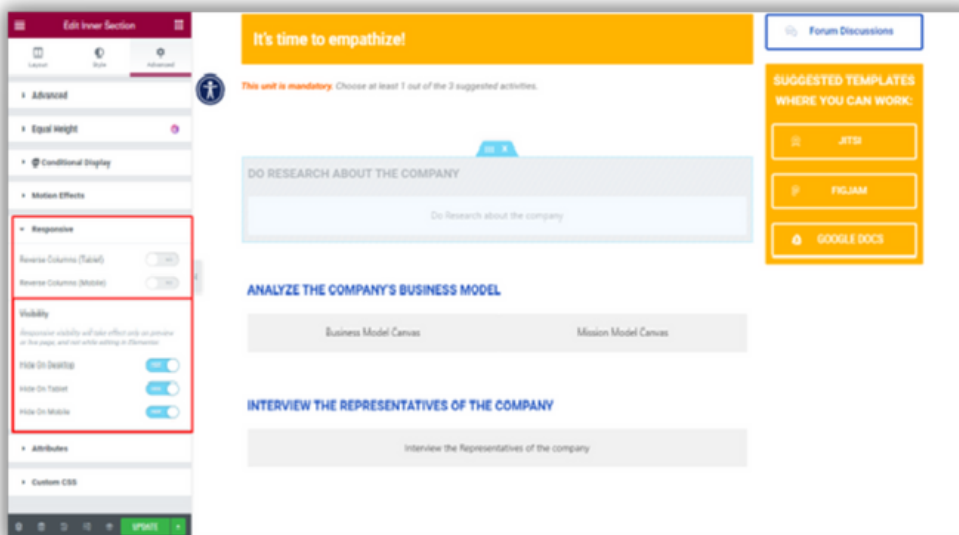
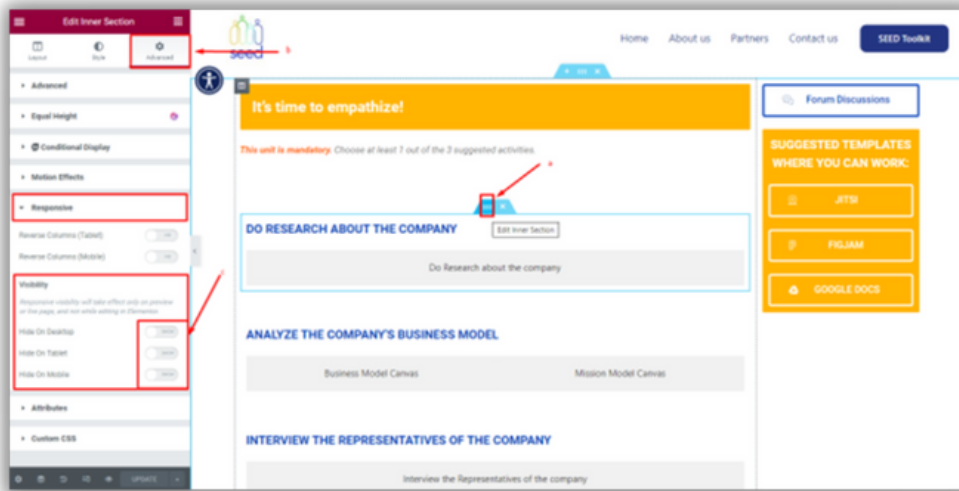
1. Κάντε κλικ στις τελείες στην ενότητα **"edit section"**:
2. Από το αριστερό μενού του **Elementor** κάντε κλικ στην καρτέλα **"advanced"**.
3. Από την καρτέλα **"advanced"** επιλέξτε **"Responsive"** και από την **ορατότητα** κάντε κλικ στον διακόπτη από **"show"** σε **"hide"**

Ελέγξτε τις παρακάτω εικόνες και ακολουθήστε τη σειρά.

# ΕΠΙΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΘΗΜΗΤΗ \*



## ΠΩΣ ΝΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΩΣ



Όταν οι διδάσκοντες οριστικοποιούν την πρόκληση, θα πρέπει να έχουν κατά νου να αποθηκεύσουν (ενημερώσουν) κάθε αλλαγή που έκαναν για τις ενότητες.

Τέλος, οι διδάσκοντες θα στείλουν τον τελικό σύνδεσμο της πρόκλησης στους μαθητές τους προκειμένου να εγγραφούν.

# ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ

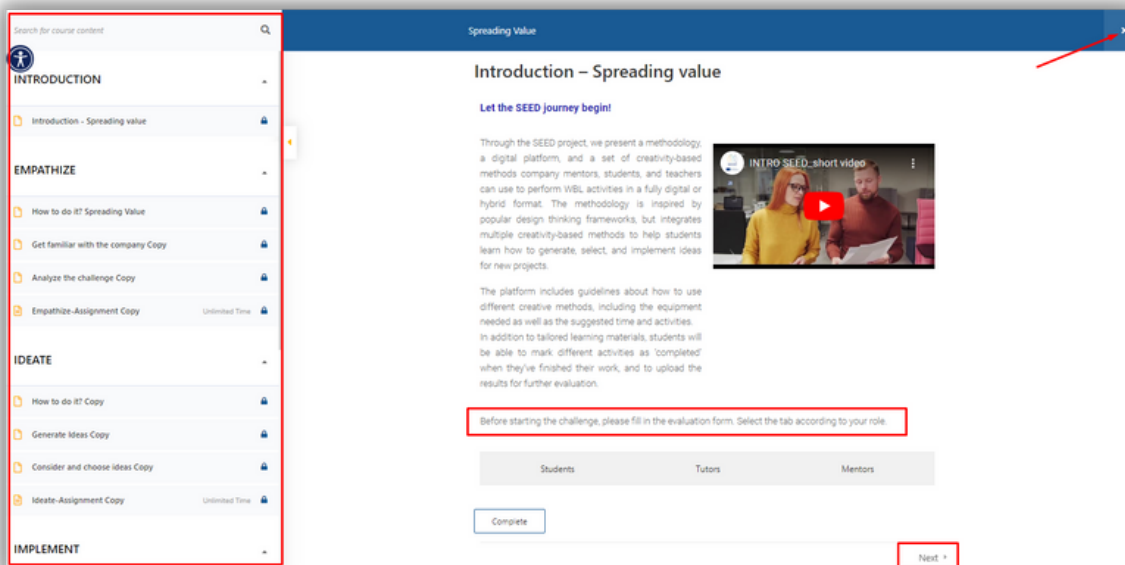
## ΠΩΣ ΝΑ ΠΛΗΡΗΘΕΙΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

When the tutors enter the learning environment, they can find:

- Στην αριστερή πλευρά, το πρόγραμμα σπουδών με τις ενότητες της πρόκλησης
- Στη μέση, τον κύριο μαθησιακό χώρο που περιέχει κείμενα, βίντεο, κούιζ, infographics, εικόνες κ.λπ.

Οι καθηγητές μπορούν να ακολουθήσουν την ίδια διαδικασία που ακολουθούν και οι μαθητές.

Το πρώτο βήμα για έναν καθηγητή είναι η συμπλήρωση των **εντύπων αξιολόγησης**. Υπάρχει ένα **έντυπο προ-αξιολόγησης** και στο τέλος της πρόκλησης ένα **έντυπο μετα-αξιολόγησης**. Και τα δύο είναι υποχρεωτικά.



# ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΘΗΜΕΡΗ



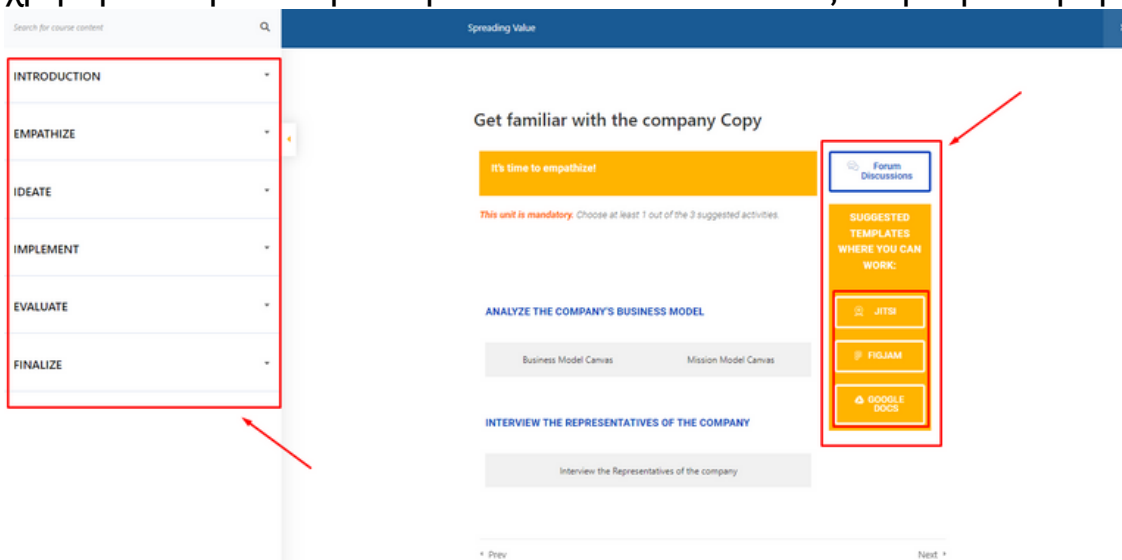
## ΠΩΣ ΝΑ ΠΛΗΡΗΘΕΙΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Σε κάθε πρόκληση, υπάρχουν 6 διαφορετικά στάδια που πρέπει να ολοκληρωθούν. Τα στάδια είναι τα εξής:

- Παρουσίαση
- Ενσυναίσθηση
- Ιδέα
- Εφαρμογή
- Αξιολόγηση
- Οριστικοποίηση

Στο τέλος των 4 μεσαίων σταδίων (Ενσυναίσθηση, Ιδέα, Εφαρμογή, Αξιολόγηση) υπάρχει μια υποχρεωτική εργασία που πρέπει να ολοκληρωθεί.

Επίσης, σε κάθε ενότητα υπάρχει μια παινή μπάρα με τα συνεργατικά εργαλεία που οι μαθητές ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν προκειμένου να δώσουν λύσεις στην πρόκληση.



The screenshot shows a course interface with a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains a search bar and a list of stages: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, IMPLEMENT, EVALUATE, and FINALIZE. The main content area is titled 'Spreading Value' and contains a section 'Get familiar with the company Copy'. This section includes a mandatory activity 'It's time to empathize!' with a 'Forum Discussions' button. Below this, there are two suggested templates: 'ANALYZE THE COMPANY'S BUSINESS MODEL' (with 'Business Model Canvas' and 'Mission Model Canvas' options) and 'INTERVIEW THE REPRESENTATIVES OF THE COMPANY' (with 'Interview the Representatives of the company' option). A 'SUGGESTED TEMPLATES WHERE YOU CAN WORK' sidebar on the right lists 'JITSI', 'FIGJAM', and 'GOOGLE DOCS'.



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

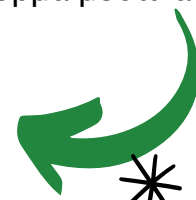
# ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑ ΜΑΘΗΤΗ



## ΕΓΓΡΑΦΗ

Πριν ξεκινήσετε την εξερεύνηση της πλατφόρμας SEED πρέπει να εγγραφείτε. Ως μαθητής πρέπει να εγγραφείτε στην πλατφόρμα μέσω αυτού του συνδέσμου:

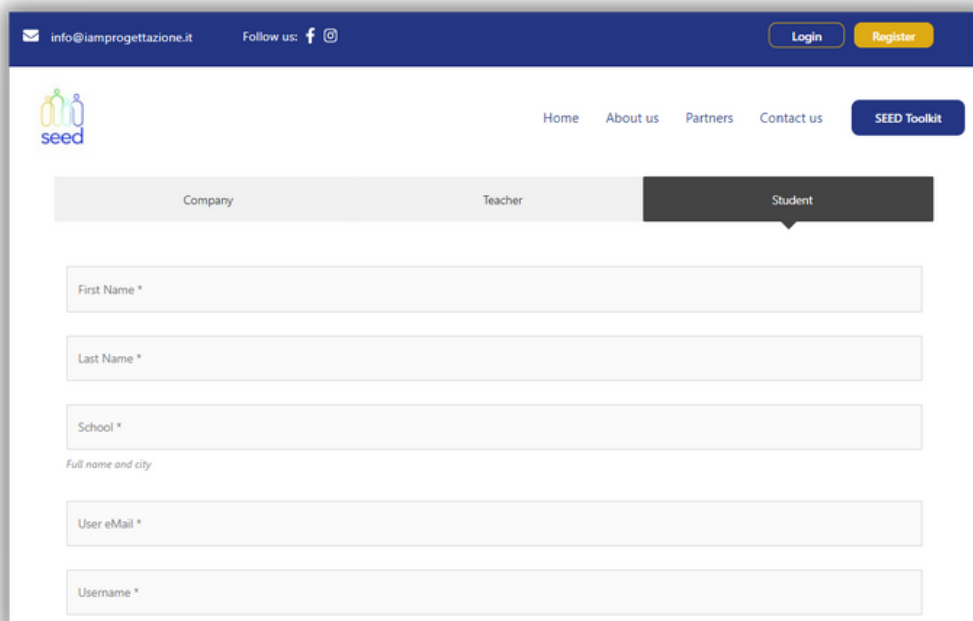
<https://seedforfuture.eu/registration/>



Τα απαιτούμενα στοιχεία που πρέπει να εισάγει ο μαθητής είναι τα εξής:

- Όνομα
- Επώνυμο
- Σχολείο
- email χρήστη
- Όνομα χρήστη
- Κωδικός πρόσβασης (με επιβεβαίωση)

Στην παρακάτω εικόνα, μπορείτε να δείτε τη σελίδα εγγραφής για τους μαθητές:



The screenshot shows the SEED registration interface. At the top, there is a navigation bar with the email 'info@iamprogettazione.it', social media icons for Facebook and Instagram, and 'Login' and 'Register' buttons. Below this is the SEED logo and a menu with 'Home', 'About us', 'Partners', 'Contact us', and a 'SEED Toolkit' button. The main content area has three tabs: 'Company', 'Teacher', and 'Student', with 'Student' selected. The registration form includes fields for 'First Name \*', 'Last Name \*', 'School \*', 'User eMail \*', and 'Username \*'. A note below the 'School \*' field says 'Full name and city'.

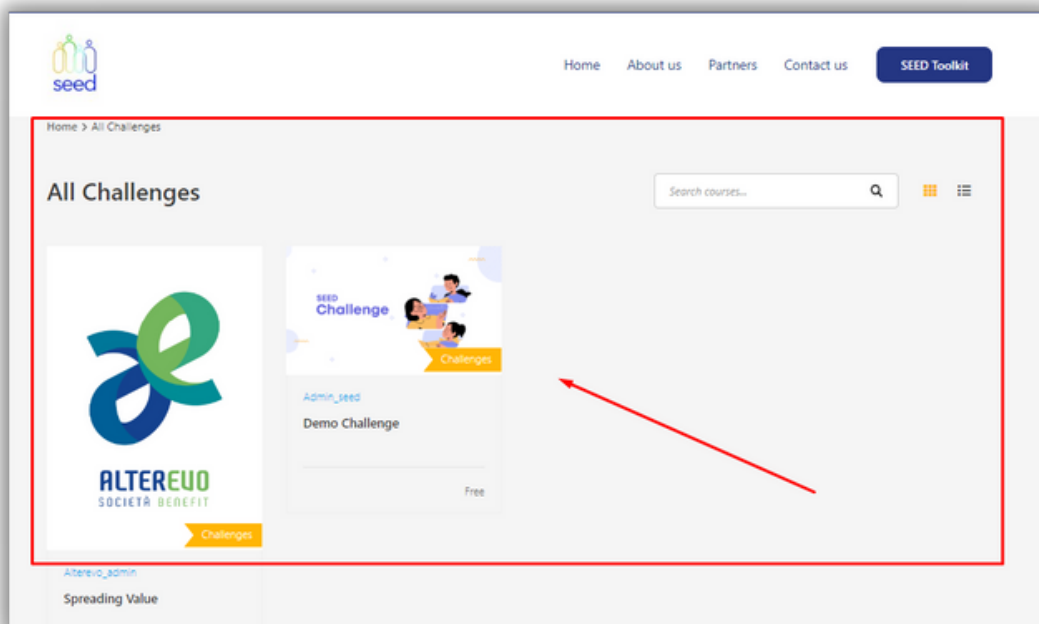


# ΕΠΙΧΕΙΡΙΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ



## ΠΩΣ ΝΑ ΕΓΓΡΑΦΕΙΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Μετά την επιτυχή εγγραφή τους, οι μαθητές θα λάβουν από τους καθηγητές τους τον σύνδεσμο για την πρόκληση στην οποία πρέπει να εγγραφούν. Διαφορετικά, οι μαθητές μπορούν να εγγραφούν μόνοι τους στην πρόκληση, επιλέγοντας από το μενού της επάνω μπάρας την επιλογή "Όλες οι προκλήσεις". Στη συνέχεια θα επιλέξουν την πρόκληση που είχε δημιουργήσει ο καθηγητής τους και θα εγγραφούν.



Επιλέγοντας την πρόκληση, θα ανοίξει το μαθησιακό περιβάλλον της πρόκλησης και στη δεξιά πλευρά οι μαθητές θα μπορούν να πατήσουν το κουμπί "Εγγραφή". Ελέγξτε την παρακάτω εικόνα.

# ΕΠΕΙΡΙΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ



## ΠΩΣ ΝΑ ΕΓΓΡΑΦΕΙΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

The screenshot shows the 'Spreading Value' challenge page. At the top, it displays the instructor 'Altereuo\_admin' and the category 'Challenges'. Below this, there are statistics: Lifetime Access, All Levels, 13 Lessons, 0 Quizzes, and 4 Students. The page is divided into sections: Overview, Curriculum (selected), Instructor, and Students List. Under the Curriculum section, there are three items: 'Introduction - Spreading value', 'How to do it? Spreading Value', and 'Get familiar with the company Copy'. On the right side, there is a 'Free' label and a prominent orange 'Start Now' button, which is highlighted with a red arrow.

Όταν ο μαθητής εγγραφεί σε μια πρόκληση, θα μεταφερθεί αυτόματα στο ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον.

The screenshot shows the 'Introduction - Spreading value' challenge content. It features a search bar at the top left, a navigation menu on the left with sections for INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, and IMPLEMENT, and a main content area. The main content area includes the title 'Introduction - Spreading value', a sub-heading 'Let the SEED journey begin!', and a video player titled 'INTRO-SEED-short video'. Below the video, there is a text block explaining the SEED methodology and a red-bordered box containing the instruction: 'Before starting the challenge, please fill in the evaluation form. Select the tab according to your role.' At the bottom, there are tabs for 'Students', 'Tutors', and 'Mentors', a 'Complete' button, and a 'Next >' button.

# ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ



## ΠΩΣ ΝΑ ΠΛΟΗΓΗΘΕΙΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

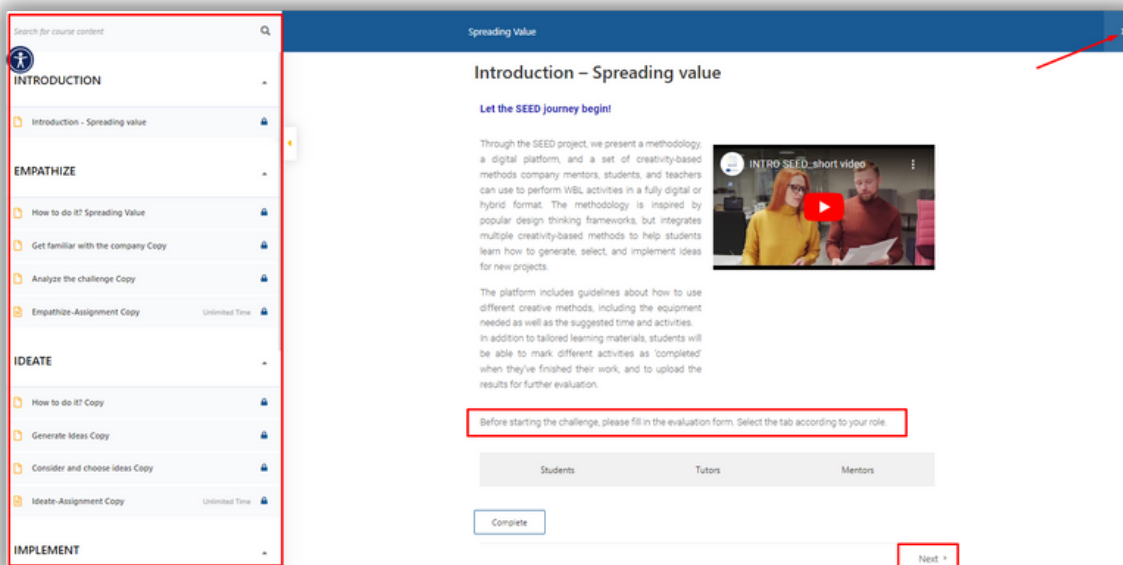
Όταν οι μαθητές εισέρχονται στο μαθησιακό περιβάλλον, μπορούν να βρουν:

- Στην αριστερή πλευρά το πρόγραμμα σπουδών με τις ενότητες της πρόκλησης
- Στη μέση τον κύριο μαθησιακό χώρο που περιέχει κείμενα, βίντεο, κουίζ, infographics, εικόνες κ.λπ.

Όταν οι μαθητές οριστικοποιήσουν μια ενότητα, πατούν "**Επόμενο**" - που βρίσκεται στην κάτω δεξιά πλευρά.


Στην πάνω δεξιά πλευρά υπάρχει ένα **κουμπί διαφυγής "X"** που οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να βγουν από τη διαδικασία.

Το πρώτο βήμα για έναν μαθητή είναι να συμπληρώσει το **έντυπο αξιολόγησης**. Υπάρχει ένα **έντυπο προ-αξιολόγησης** και στο τέλος της πρόκλησης ένα **έντυπο μετα-αξιολόγησης**. Και τα δύο είναι υποχρεωτικά.



The screenshot shows the SEED platform interface. On the left, there is a navigation menu with sections: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, and IMPLEMENT. The main content area displays the 'Introduction - Spreading value' lesson. It includes a video player for 'INTRO SEED\_short video' and a text block explaining the methodology. Below the text, there is a red-bordered box with the instruction: 'Before starting the challenge, please fill in the evaluation form. Select the tab according to your role.' Below this, there are three tabs: 'Students', 'Tutors', and 'Mentors'. At the bottom, there is a 'Complete' button and a 'Next >' button.

# ΕΠΕΙΡΙΑΙΟ ΜΑΘΗΤΗ



## ΠΩΣ ΝΑ ΠΛΗΓΗΘΕΙΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Σε κάθε πρόκληση, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, υπάρχουν 6 διαφορετικά στάδια που πρέπει να ολοκληρωθούν. Τα στάδια είναι τα εξής:


- Παρουσίαση
- Ενσυναίσθηση
- Ιδέα
- Εφαρμογή
- Αξιολόγηση
- Οριστικοποίηση

Στο τέλος των 4 μεσαίων σταδίων (Ενσυναίσθηση, Ιδέα, Εφαρμογή, Αξιολόγηση) υπάρχει μια υποχρεωτική εργασία που πρέπει να ολοκληρωθεί.

Επίσης, σε κάθε ενότητα υπάρχει μια πλαϊνή μπάρα με τα συνεργατικά εργαλεία που ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές προκειμένου να δώσουν λύσεις στην πρόκληση.

The screenshot shows a course interface for 'Spreading Value'. On the left, a sidebar lists stages: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, IMPLEMENT, EVALUATE, and FINALIZE. The main content area is titled 'Get familiar with the company Copy' and includes a section 'It's time to empathize!' with a mandatory instruction: 'This unit is mandatory. Choose at least 1 out of the 3 suggested activities.' Below this, there are sections for 'ANALYZE THE COMPANY'S BUSINESS MODEL' (with Business Model Canvas and Mission Model Canvas) and 'INTERVIEW THE REPRESENTATIVES OF THE COMPANY' (with Interview the Representatives of the company). On the right, a 'SUGGESTED TEMPLATES WHERE YOU CAN WORK' sidebar lists tools: JITSY, FIGJAM, and GOOGLE DOCS. A 'Forum Discussions' button is also visible at the top right of the main content area.

# ΕΠΕΙΡΙΑΣΙΟ ΜΑΘΗΤΕΣ



## ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ

Μετά τη λήξη της πρόκλησης, οι λύσεις που δόθηκαν στο πλαίσιο της πρόκλησης θα τεθούν υπό αξιολόγηση από τις εταιρείες και τους μέντορές τους.

Επίσης, όταν οι μαθητές ολοκληρώσουν όλα τα στάδια μιας πρόκλησης, θα λάβουν πιστοποίηση ολοκλήρωσης.



# ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Μετά την ολοκλήρωση κάθε πρόκλησης, όλοι οι πρωταγωνιστές θα λάβουν μια πιστοποίηση για τη συμμετοχή τους.

Για να επιτευχθούν οι στόχοι του έργου, οι πρωταγωνιστές πρέπει να συνεργαστούν. Τα καλύτερα αποτελέσματα θα έρθουν μόνο αν οι χρήστες της πλατφόρμας ακολουθήσουν τα βήματα των εγχειριδίων για να έχουν μια ομαλή εμπειρία πλοήγησης.

Συνοψίζοντας, οι δημιουργικές καινοτόμες λύσεις θα έχουν διπλό νόημα: θα αποτελέσουν ένα εξαιρετικό σημείο εκκίνησης για τους μαθητές να συνδεθούν με τον επαγγελματικό κόσμο και θα μπορούν επίσης να εφαρμοστούν στην καθημερινότητα από τις επιχειρήσεις.

**Σας ευχαριστούμε για τη συμμετοχή σας στο πρόγραμμα SEED.**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**PRIZMA**  
Foundation for Improvement of  
Employment Possibilities



Fondazione  
Università  
Ca' Foscari  
Venezia



**ALTEREVO**  
SOCIETÀ BENEFIT



**InterMedia**  
Learning Knowledge Transfer



**elCaleidoscopio**  
PROYECTOS DE CIENCIA Y CULTURA

## Συνημμένο III.

### Οδηγίες μεθόδων που βασίζονται στη δημιουργικότητα





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# ΟΔΗΓΟΣ: ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΟΙ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

ΛΥΣΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΜΕ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΣΤΑΔΙΑ:

ΣΥΝΑΙΣΘΑΝΟΜΑΙ

ΦΑΝΤΑΖΟΜΑΙ

ΥΛΟΠΟΙΩ

ΑΞΙΟΛΟΓΩ



PRIZMA  
Foundation for Improvement of  
Employment Possibilities



InterMedia



elCaleidoscopio  
PROFICIOS DE CIENCIA Y CULTURA

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

## 1. ΣΥΝΑΙΣΘΑΝΟΜΑΙ 3

ΠΩΣ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΕΤΕ; 4

### ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ 5

ΚΑΝΤΕ ΕΡΕΥΝΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ 5

ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ 6

ΚΑΜΒΑΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟ

ΚΑΜΒΑΣ ΜΟΝΤΕΛΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 8

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΥΣ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ 10

### ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ 11

ΚΑΝΤΕ ΕΡΕΥΝΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ 12

1. ΣΥΝΑΙΣΘΑΝΣΟΥ ΜΕ ΤΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ 12

ΝΟΟΤΡΟΠΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥ 12

ΜΕΛΕΤΕΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ 13

BODYSTORMING 13

2. ΜΟΙΡΑΣΟΥ ΚΑΙ ΑΠΟΔΟΣΕ ΤΙΣ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙΣ ΣΟΥ 14

3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΠΕΡΣΟΝΕΣ ΧΡΗΣΤΩΝ 15

i. ΤΜΗΜΑΤΟΠΟΙΗΣΕ ΤΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ 15

ii. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΤΙΣ ΠΕΡΣΟΝΕΣ 15

ΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΝΟΗΣΤΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΑ 16

1. ΑΝΑΛΥΣΕ ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ 16

2. ΟΡΓΑΝΩΣΕ ΤΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ 17

## 2. ΦΑΝΤΑΖΟΜΑΙ 18

ΠΩΣ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΕΤΕ; 19

### ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΙΔΕΕΣ 20

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΥΠΑΡΧΟΝ ΠΡΟΪΟΝ/ΥΠΗΡΕΣΙΑ 20

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ SCAMPER 20

ΠΑΡΑΞΤΕ ΙΔΕΕΣ ΜΕ ΕΜΠΝΕΥΣΗ 21

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ MOOD BOARD 21

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ SKETCHING 22

ΠΑΡΑΞΤΕ ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΛΥΣΕΙΣ 23

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ BRAINWRITING 23

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ 4Χ4Χ4 24

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ LOTUS BLOSBOM 25

### ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΙΔΕΕΣ 26

ΕΞΕΤΑΣΤΕ ΤΙΣ ΠΑΡΑΓΜΕΝΕΣ ΙΔΕΕΣ 26

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ 6 THINKING HATS + ΠΑΡΑΓΩΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ 26

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ PNI 27

ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΙΔΕΑ 28

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ DOT VOTING 28

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ 1Χ1Χ1 29

## 3. ΥΛΟΠΟΙΩ 30

ΠΩΣ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΕΤΕ; 31

### ΒΕΛΤΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ 32

ΑΝΑΠΤΥΞΤΕ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ 32

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ 6 THINKING HATS + ΠΑΡΑΓΩΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ 32

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ LOTUS BLOSSOM 33

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΚΑΜΒΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ 34

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΚΑΜΒΑ ΜΟΝΤΕΛΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 36

ΕΣΤΙΑΣΤΕ ΣΤΙΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ 38

### ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ 39

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΠΡΟΤΥΠΟ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΙΔΕΑΣ 39

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ MOOD BOARD 40

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ SKETCHING 41

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ 42

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ 43

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΚΑΜΒΑ ΜΟΝΤΕΛΟΥ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ/ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 46

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΕΝΑ ΣΧΕΔΙΟ 46

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΕΝΑ STORYBOARD 47

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΕΝΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ 47

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΜΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ 48

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕ ΕΝΑΝ ΣΥΝΤΟΜΟ ΟΔΗΓΟ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ 48

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΝΤΟΜΗ ΟΜΙΛΙΑ 49

## 4. ΑΞΙΟΛΟΓΩ 50

ΠΩΣ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΕΤΕ; 51

### ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΤΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ 52

ΔΙΕΝΕΡΓΗΣΤΕ ΜΙΑ ΈΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΤΕ ΣΧΟΛΙΑ 52

## ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

ΚΑΝΤΕ ΕΡΕΥΝΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΌ  
ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΪΑΣ

6

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΜΕ ΤΟΥΣ  
ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΥΣ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ

## ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

ΚΑΝΤΕ ΕΡΕΥΝΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ  
ΠΡΟΚΛΗΣΗ

ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΚΑΙ  
ΚΑΤΑΝΟΗΣΤΕ ΤΗΝ  
ΚΑΛΥΤΕΡΑ

# ΣΥΝΑΙΣΘΑΝΟΜΑΙ ΟΔΗΓΙΕΣ

για την δημιουργική διαδικασία

ΦΑΣΗ 1

# ΦΑΣΗ 1 ΣΥΝΑΙΣΘΑΝΟΜΑΙ

## ΠΩΣ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΕΤΕ;

**Το πρώτο στάδιο της επίλυσης της πρόκλησης σας είναι η ενσυναίσθηση.**

Είναι καιρός να εξοικειωθείς με τους συνεργάτες σου, την πρόκληση και την εταιρεία πίσω από αυτήν.

Για αυτό το στάδιο συνιστώνται διαφορετικά βήματα, δραστηριότητες και μέθοδοι, αλλά μη διστάσετε να τα επιλέξετε και να τα χρησιμοποιήσετε σύμφωνα με τις ανάγκες σας. **Κάντε τουλάχιστον μία δραστηριότητα για να εξοικειωθείτε με την εταιρεία και τουλάχιστον μία δραστηριότητα για να αναλύσετε την πρόκληση:**

- 1 Αρχικά, εξοικειωθείτε με την εταιρεία μέσω μιας προτιμώμενης δραστηριότητας ή πολλαπλών δραστηριοτήτων** - μπορείτε να κάνετε έρευνα σχετικά με την εταιρεία, να αναλύσετε το επιχειρηματικό μοντέλο της εταιρείας ή/και να κάνετε συνέντευξη με εκπροσώπους της εταιρείας.
- 2** Στη συνέχεια, συνεχίστε με την ανάλυση της πρόκλησης που προσπαθείτε να λύσετε. Συνιστάται ανεπιφύλακτα να κάνετε πρώτα έρευνα σχετικά με την πρόκληση και, στη συνέχεια, να αναλογιστείτε την πρόκληση για να την κατανοήσετε καλύτερα.

**Για να κάνετε έρευνα σχετικά με το πρόβλημα**, προτείνεται να συλλέξετε αντικειμενικά δεδομένα σχετικά με το πρόβλημα/την ευκαιρία στην οποία εστιάζει η πρόκληση σας και να ερευνήσετε τον κοινό-στόχο της πρόκλησης σας δημιουργώντας περσόνες χρηστών

Όταν συγκεντρώσετε όλα αυτά τα δεδομένα και τις πληροφορίες, σας προτείνουμε να **σκεφτείτε την πρόκληση για να την κατανοήσετε καλύτερα**. Ξεκινήστε με την ανάλυση των δεδομένων που συγκεντρώθηκαν μέσω προτιμώμενων καθοδηγητικών ερωτήσεων και ολοκληρώστε με την οργάνωση των αναπτυγμένων πληροφοριών με οποιονδήποτε κατάλληλο τρόπο.

# ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

## ΚΑΝΤΕ ΕΡΕΥΝΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

*Η έρευνα για την εταιρεία είναι ένας εξαιρετικός και εύκολος τρόπος για να αποκτήσετε μια ευρύτερη εικόνα και βαθύτερη κατανόηση της εταιρείας για μια καλή αντίληψη και επίλυση των προκλήσεων.*

### ΤΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ?

- Διαβάστε το υλικό που μπορεί να έχει παράσχει η εταιρεία.
- Κάντε μια διαδικτυακή έρευνα για την εταιρεία - επισκεφτείτε τον ιστότοπό της και τα προφίλ των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, βρείτε άρθρα για αυτές...

Προσπαθήστε να κατανοήσετε την εταιρεία και την προοπτική της. Εξοικειωθείτε με την επιχείρηση, το σκοπό, τους στόχους, τις αξίες, τη λειτουργία, τον τομέα εργασίας και τις υπηρεσίες/προϊόντα του...

Κρατήστε σημειώσεις και μοιραστείτε τις ανακαλύψεις σας σε μια ομάδα, συνοψίστε τις και ετοιμάστε μια σύντομη περιγραφή της εταιρείας.

#### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΑΙ;

- φυλλομετρητής
- σημειώσεις
- κανάλι συζήτησης

#### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

σε ομάδες ή πρώτα ατομικά

#### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

τουλάχιστον 1 ώρα

#### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

# ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

## ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ

*Ο καμβάς μοντέλων επιχειρήσεων είναι μια εξαιρετική μέθοδος που θα σας βοηθήσει να λάβετε υπόψη και να κατανοήσετε καλύτερα ένα επιχειρηματικό μοντέλο και τις αρχές λειτουργίας μιας κερδοσκοπικής εταιρείας με δομημένο τρόπο, ενώ εστιάζετε στους βασικούς τομείς που πρέπει να αντιμετωπίσετε.*

### ΤΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Προσπάηστε να κατανοήσετε την εταιρεία (η οποία παρείχε την πρόκληση σας) και την προοπτική της. Εξοικειωθείτε με την τρέχουσα επιχειρηματική του λειτουργία, προσδιορίζοντας τα βασικά χαρακτηριστικά του επιχειρηματικού του μοντέλου. Σκεφτείτε κάθε πτυχή με τη συνιστώμενη σειρά και προσπαθήστε να απαντήσετε σε ερωτήσεις που ανήκουν:

- **ΤΟΜΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ** - Ποιοι είναι οι πελάτες της εταιρείας σας; Είναι άνθρωποι ή εταιρείες; Τι είδους άνθρωποι ή εταιρείες; Τμηματοποιήστε τους πελάτες με βάση ομοιότητες.
- **ΠΡΟΤΑΣΗ ΑΞΙΑΣ** - Τι είναι το προϊόν ή η υπηρεσία της εταιρείας; Τι προσφέρει η εταιρεία στους πελάτες; Ποια είναι η ιδιαίτερη αξία του; (είναι η τιμή, η ταχύτητα, η εμπειρία του πελάτη, ο σχεδιασμός...;)
- **ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΠΕΛΑΤΕΣ** - Τι είδους σχέση έχει η εταιρεία με κάθε τμήμα των πελατών της; Πώς αλληλεπιδρά μαζί τους; Πώς διατηρεί τη σχέση; Γίνεται αυτοπροσώπως, μέσω τρίτου, αυτοματοποιημένες υπηρεσίες...;
- **ΚΑΝΑΛΙΑ** - Ποια είναι τα σημεία επαφής όπου οι πελάτες έρχονται σε επαφή με την επιχείρηση/προϊόν/υπηρεσία της εταιρείας; Πώς παραδίδουν την πρόταση αξίας; Είναι μέσα κοινωνικής δικτύωσης, δημόσια ομιλία, ιστότοπος, διαφήμιση, email...;
- **ΡΟΕΣ ΕΣΟΔΩΝ** - Πώς μετατρέπει η εταιρεία την πρόταση αξίας της (προϊόν/υπηρεσία) σε οικονομικό κέρδος; Πώς κερδίζει έσοδα; Είναι συνδρομή, τέλος χρήσης, αδειοδότηση... ή απλώς δωρεάν υπηρεσίες;

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕ ΚΑΜΒΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ

της κερδοσκοπικής εταιρείας

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΑΙ

- πρότυπο καμβά επιχειρηματικού μοντέλου
- κανάλι συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομάδα

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

τουλάχιστον 3 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

μεσαίο

# ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

## ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ

- **ΒΑΣΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ** - Ποια είναι τα καθήκοντα και οι ενέργειες που πρέπει να κάνει η εταιρεία για να λειτουργήσει η επιχείρησή της; Ποιες δραστηριότητες πρέπει να αναλάβει η εταιρεία για να πετύχει την πρόταση αξίας, να δημιουργήσει έσοδα, να φτάσει σε τμήματα πελατών και να διατηρήσει σχέσεις με τους πελάτες;
- **ΒΑΣΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ** - Ποιοι πόροι (άνθρωποι, γνώση, εξοπλισμός, πνευματικά δικαιώματα, χρήματα...) χρειάζονται για την επίτευξη των βασικών δραστηριοτήτων της επιχείρησης;
- **ΚΥΡΙΟΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ** - Ποιους εξωτερικούς συνεργάτες (εταιρείες ή προμηθευτές) χρειάζεται η εταιρεία για να εκτελέσει τις βασικές της δραστηριότητες και να επιτύχει την πρόταση αξίας;
- **ΔΟΜΗ ΚΟΣΤΟΥΣ** - Ποιο είναι το εταιρικό (κορυφαίο) κόστος της επιχείρησης/προϊόντος/υπηρεσίας της; Πόσο κοστίζει η εκπλήρωση των βασικών δραστηριοτήτων και η επίτευξη της πρότασης αξίας; Υπάρχουν επιπλέον έσοδα;

Ίσως χρειαστεί να διακόψετε τη δραστηριότητά σας και να λάβετε περισσότερες πληροφορίες, κάτι που είναι απολύτως εντάξει.

Περισσότερες πληροφορίες για τον καμβά επιχειρηματικού μοντέλου [εδώ](#), [εδώ](#) και [εδώ](#).

Η εταιρεία είναι μη κερδοσκοπική; Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε **καμβά μοντέλου αποστολής**.

# ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

## ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ

*Ο καμβάς μοντέλου αποστολής είναι μια εξαιρετική μέθοδος που σας βοηθά να λάβετε υπόψη και να κατανοήσετε καλύτερα ένα μοντέλο αποστολής και τις αρχές λειτουργίας μιας μη κερδοσκοπικής εταιρείας/οργανισμού με δομημένο τρόπο, ενώ σας εστιάζει στους βασικούς τομείς που πρέπει να αντιμετωπίσετε.*

### ΤΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Προσπαθήστε να κατανοήσετε την εταιρεία/οργανισμό (που παρείχε την πρόκληση σας) και την προοπτική της. Εξοικειωθείτε με την τρέχουσα λειτουργία της αποστολής του, προσδιορίζοντας τα βασικά χαρακτηριστικά του μοντέλου αποστολής του. Σκεφτείτε κάθε πτυχή με τη συνιστώμενη σειρά και προσπαθήστε να απαντήσετε σε ερωτήσεις που ανήκουν:

**ΤΟΜΕΙΣ ΔΙΚΑΙΟΥΧΟΥΣ** - Ποιος ωφελείται από την αξία που δημιουργεί η εταιρεία/οργανισμός; Τι είδους άνθρωποι ή κοινότητες; Ποιος ωφελείται άμεσα και ποιος έμμεσα; Τμηματοποιήστε τους δικαιούχους βάσει ομοιοτήτων.

**ΠΡΟΤΑΣΗ ΑΞΙΑΣ** - Ποιο είναι το προϊόν ή η υπηρεσία της εταιρείας/του οργανισμού; Τι προσφέρει η εταιρεία/ο οργανισμός στους δικαιούχους; Ποια είναι η ιδιαίτερη αξία/όφελος του;

**ΚΑΝΑΛΙΑ** - Ποια είναι τα σημεία επαφής όπου οι δικαιούχοι έρχονται σε επαφή με τη λύση της εταιρείας/του οργανισμού; Πώς παραδίδει/διαδίδει την πρόταση λύσης/αξίας του; Είναι μέσα κοινωνικής δικτύωσης, εκδηλώσεις, φυλλάδια, ιστότοπος, διαφήμιση, email...;

**ΣΧΕΣΕΙΣ ΩΦΕΛΟΥΜΕΝΩΝ** - Τι είδους σχέση έχει η εταιρεία/ο οργανισμός με κάθε ένα από τα δικαιούχα τμήματα; Πώς αλληλεπιδρά μαζί τους; Πώς διατηρεί τη σχέση; Γίνεται αυτοπροσώπως, μέσω τρίτου, αυτοματοποιημένες υπηρεσίες...;

**ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ ΕΠΙΠΤΩΣΕΩΝ** - Ποια είναι τα ποσοτικοποιήσιμα μέτρα του αντίκτυπου και των επιτευγμάτων; Πώς παρακολουθεί η εταιρεία/ο οργανισμός τα παρεχόμενα οφέλη και την προτεινόμενη αξία;

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕ ΚΑΜΒΑ

## ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ

της κερδοσκοπικής εταιρείας

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- πρότυπο καμβά μοντέλου αποστολής
- κανάλι συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

minimum 3 hours

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

μεσαίο



# ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

## ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ

- **ΒΑΣΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ** - Ποια είναι τα καθήκοντα και οι ενέργειες που πρέπει να κάνει η εταιρεία/ο οργανισμός για να λειτουργήσει η αποστολή της; Ποιες δραστηριότητες πρέπει να αναλάβει η εταιρεία/ο οργανισμός για την επίτευξη της πρότασης αξίας, τη δημιουργία αντίκτυπου, την προσέγγιση των τμημάτων των δικαιούχων και τη διατήρηση των σχέσεων με τους δικαιούχους;
- **ΒΑΣΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ** - Ποιοι πόροι (άνθρωποι, γνώση, εξοπλισμός, πνευματικά δικαιώματα, χρήματα...) χρειάζονται για την επίτευξη των βασικών δραστηριοτήτων της αποστολής της εταιρείας/οργανισμού;
- **ΒΑΣΙΚΟΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ** - Ποιους εξωτερικούς συνεργάτες (άτομα, εταιρείες ή προμηθευτές) χρειάζεται η εταιρεία/ο οργανισμός για να εκτελέσει τις βασικές της δραστηριότητες και να επιτύχει την πρόταση αξίας;
- **ΔΟΜΗ ΚΟΣΤΟΥΣ** - Ποιο είναι το κόστος της εταιρείας/του οργανισμού (κορυφαία) της αποστολής/προϊόντος/υπηρεσίας του; Πόσο κοστίζει η εκπλήρωση των βασικών δραστηριοτήτων και η επίτευξη της πρότασης αξίας; Υπάρχουν επιπλέον έξοδα; Πώς χρηματοδοτείται η αποστολή; Ποιοι μηχανισμοί χρηματοδότησης χρησιμοποιούνται;

Ίσως χρειαστεί να διακόψετε τη δραστηριότητά σας και να λάβετε περισσότερες πληροφορίες, κάτι που είναι απολύτως εντάξει.

Περισσότερες πληροφορίες για τον καμβά του μοντέλου αποστολής [εδώ](#) και [εδώ](#).

Η εταιρεία είναι κερδοσκοπική; Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε **καμβά επιχειρηματικού μοντέλου**.

# ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

## ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΥΣ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ

*Η διεξαγωγή συνεντεύξεων είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να λάβετε εύστοχες πληροφορίες και επομένως καλύτερη κατανόηση της εταιρείας (και της πρόκλησης).*

### ΤΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Πάρτε συνέντευξη από κάποιον στην εταιρεία (η οποία παρείχε την πρόκληση σας) για να αποκτήσετε μια καλύτερη εικόνα για την εταιρεία. Εξοικειωθείτε με την προοπτική, την επιχείρηση, το σκοπό, τους στόχους, τις αξίες, τη λειτουργία, τον τομέα εργασίας και τις υπηρεσίες/προϊόντα του...

#### • ΠΩΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΤΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ;

Το πολύ 3 από τα μέλη της ομάδας σας θα πρέπει να είναι παρόντα σε μια συνέντευξη ταυτόχρονα για να αποφευχθεί η υπερφόρτωση του συνεντευξιζόμενου.

Κάθε μέλος της ομάδας πρέπει να έχει έναν σαφή ρόλο στη συνέντευξη: συνεντευκτής, κρατητής σημειώσεων, παρατηρητής/φωτογράφος/ηχογραφήτης/...

Συνιστάται να προετοιμάσετε τις ερωτήσεις σας εκ των προτέρων. Μπορείτε να κάνετε γενικές ερωτήσεις σχετικά με τις αξίες, τις συνήθειες, τους στόχους, τη λειτουργία, την εργασία... και πιο συγκεκριμένες ερωτήσεις που σχετίζονται με την πρόκληση της εταιρείας (ή του συνεντευξιζόμενου).

Σημειώστε τι ακριβώς απαντά το άτομο και αποφύγετε να γράψετε τις δικές σας ερμηνείες της απάντησης. Μην ξεχάσετε να παρατηρήσετε και να σημειώσετε τη συμπεριφορά του συνομιλητή σας, τη γλώσσα του σώματος και το πλαίσιο της συνομιλίας σας.

#### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- συσκευή εγγραφής/στυλό φωνής και σημειωματάριο/πληκτρολόγιο
- **κανάλι συζήτησης**
- συνεντευξιζόμενοι

#### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομαδική ή ατομική

#### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

τουλάχιστον 5 ώρες

#### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

μεσαίο

# ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

## ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΥΣ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ

- **ΑΠΟ ΠΟΣΑ ΑΤΟΜΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ;**

Συνιστούμε να πάρετε συνέντευξη από 3 έως 5 εκπροσώπους της εταιρείας.

- **ΠΟΥ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΗΝ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ;**

Εάν είναι δυνατόν, πραγματοποιήστε τις συνεντεύξεις σε ένα περιβάλλον πρόσωπο με πρόσωπο με κάθε συνεντευξιζόμενο ξεχωριστά. Η προτεινόμενη τοποθεσία για τις συνεντεύξεις να είναι ένας οικείος χώρος για τους συνεντευξιζόμενους, ώστε να είναι πιο χαλαροί και άνετοι.

Συγκρίνετε τις απαντήσεις διαφορετικών συνεντευξιζόμενων, οργανώστε τις σημειώσεις και τις γνώσεις σας και ετοιμάστε μια περίληψη των ευρυμάτων σας σχετικά με την εταιρεία (και την πρόκληση).

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- συσκευή εγγραφής/ στυλό φωνής και σημειωματάριο/ πηληκτρολόγιο
- **κανάλι συζήτησης**
- συνεντευξιζόμενοι

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομαδική ή ατομική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

τουλάχιστον 5 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

μεσαίο

# ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

## ΚΑΝΤΕ ΕΡΕΥΝΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

## ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΤΕ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΚΑΙ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

*Η συλλογή δεδομένων σχετικά με την πρόκληση (το πρόβλημα/την ευκαιρία της) είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να διευρύνετε την κατανόηση μιας πρόκλησης και να λάβετε μια διαφορετική οπτική για την πρόκληση, τους στόχους και τα μέσα για να φτάσετε εκεί. Αυτό αυξάνει την πιθανότητα μιας επιτυχημένης λύσης αφού προσπαθείτε να στοχεύσετε τα πραγματικά ζητήματα.*

### ΤΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Προσπαθήστε να κατανοήσετε πλήρως την πρόκληση:

Συγκεντρώστε αντικειμενικά δεδομένα και στοιχεία για το πρόβλημα/ευκαιρία από την εταιρεία ή διαδικτυακά. Προσπαθήστε να βρείτε τα αριθμητικά δεδομένα (π.χ. αριθμός παραγόμενων αντικειμένων, ποσότητα αποβλήτων, βαθμολογίες, αριθμός παραπόνων...), που είναι συνήθως διαθέσιμα στις βάσεις δεδομένων και τα συστήματα πληροφοριών της εταιρείας και μπορούν συνήθως να δημιουργηθούν ως κάποιο είδος στατιστικών στοιχείων (μέσοι, τάσεις...) σε μια χρονική περίοδο.

Επικεντρωθείτε επίσης σε πιο υποκειμενικά δεδομένα σχετικά με το πρόβλημα/την ευκαιρία, που βασίζονται στις απόψεις και τις απαντήσεις κάποιου (π.χ. το περιεχόμενο των παραπόνων ή των απαντήσεων μιας έρευνας...) σε μορφή στατιστικών στοιχείων ή απλώς περιγραφών.

Προσπαθήστε να καταλάβετε πραγματικά:

- ποιο είναι το πρόβλημα/η ευκαιρία,
- ποιος εμπλέκεται,
- πότε, πού, γιατί και πώς εμφανίζεται ή παρουσιάζεται το πρόβλημα/η ευκαιρία,
- γιατί, πώς, πότε, πού, με ποιον πρέπει να λυθεί ένα πρόβλημα / να αδραξείτε την ευκαιρία...

Προσπαθήστε να κατανοήσετε το ευρύ πλαίσιο και την κατάσταση πίσω από την πρόκληση και το υπόβαθρό της.

# ΑΝΑΛΥΣΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

## ΚΑΝΕ ΕΡΕΥΝΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΠΕΡΣΟΝΕΣ ΧΡΗΣΤΩΝ

Η συλλογή περαιτέρω πληροφοριών σχετικά με την πρόκληση δημιουργώντας προσωπικότητες χρηστών (ομάδα στόχος της λύσης) είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να αποκτήσετε μια διαφορετική προοπτική σχετικά με την πρόκληση, τους στόχους και τα μέσα για να φτάσετε εκεί. Αυτό αυξάνει την πιθανότητα μιας επιτυχημένης λύσης αφού προσπαθείτε να στοχεύσετε τα πραγματικά ζητήματα και ανάγκες.

### ΤΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ;

Προσπαθήστε να κατανοήσετε πραγματικά την ομάδα-στόχο σας (χρήστες) - τις εμπειρίες, τα ζητήματα, τις ανάγκες, τις προσδοκίες, τα κίνητρα, τη συμπεριφορά, τα συναισθήματα, τις σκέψεις, τις επιθυμίες, τους στόχους, τις δεξιότητες... και δημιουργήστε προσωπικότητες χρηστών ακολουθώντας τα διαδοχικά βήματα:

## 1. ΣΥΝΑΙΣΘΑΝΘΕΙΤΕ ΜΕ ΤΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ

Συναισθανθείτε με τους χρήστες μέσω της παρατήρησης, της αλληλεπίδρασης μαζί τους και φανταστείτε σας στην κατάσταση των χρηστών για να αποκτήσετε μια βαθύτερη κατανόηση της κατάστασής τους. Προσδιορίστε την ομάδα-στόχο σας (Ποιοι είναι οι χρήστες, σχετικοί με την πρόκλησή σας; Τι είναι χαρακτηριστικό γι' αυτούς; Ποια είναι τα χαρακτηριστικά τους;) και τη λειτουργία τους (Τι είδους θέματα/παράπονα έχουν; Πώς λειτουργούν; Τι χρειάζονται/ τι θα μπορούσε να τους ωφελήσει;...). Χρησιμοποιήστε όλες ή μόνο μερικές από τις παρακάτω δραστηριότητες για να κατανοήσετε καλύτερα το πρόβλημα/την ευκαιρία και τους χρήστες σας:

- **ΝΟΟΤΡΟΠΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥ** - Βάλτε νοερά τον εαυτό σας στην κατάσταση ενός αρχαρίου (κάποιου που δεν έχει εμπειρία με το συγκεκριμένο θέμα) και σκεφτείτε πώς θα ένιωθαν και θα αντιδρούσαν, πώς θα έκαναν κάτι, τι θα χρειάζονταν...

#### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- σημειωματάριο

#### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομική

#### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

τουλάχιστον μισή ώρα

#### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την νοοτροπία αρχαρίου [εδώ](#).

# ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

## ΚΑΝΤΕ ΕΡΕΥΝΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

- **ΜΕΛΕΤΕΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**– Κάντε μια έρευνα για τους χρήστες μέσω αναλυτικών στοιχείων ιστότοπου/εφαρμογών ή/και παρατηρήσεων (στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, μέσω φωτογραφιών και βίντεο...) ή έρευνας/συνέντευξης. Αυτή η δραστηριότητα συνιστάται ιδιαίτερα εάν θέλετε να δημιουργήσετε *περσόνες χρήση* στο τρίτο βήμα της έρευνας σχετικά με την πρόκληση.

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- σημειώματριο
- κανάλι συζήτησης
- (φυλλομετρητής)

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομαδική ή ατομική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

τουλάχιστον 2 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό/ μέτριο σε περίπτωση έρευνας ή συνέντευξης

Περισσότερες πληροφορίες για παρατηρήσεις και συνεντεύξεις [εδώ](#).

Περισσότερες πληροφορίες για τη διεξαγωγή έρευνας/συνεντεύξεων [εδώ](#).

**BODYSTORMING** – Βιώστε σωματικά μια κατάσταση και βυθιστείτε πλήρως στο περιβάλλον των χρηστών. Ετοιμάστε σενάρια και στηρίγματα για να μιμηθείτε την πραγματική κατάσταση. Κάποιοι παίζουν τα σενάρια, άλλοι παρατηρούν. Σημειώστε και συζητήστε αυτές τις παρατηρήσεις και εμπειρίες για να κατανοήσετε καλύτερα την εμπειρία των χρηστών.

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- σημειωματάριο
- κανάλι επικοινωνίας

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

τουλάχιστον 5 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

υψηλό

More information about [bodystorming here](#).

# ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

## ΚΑΝΤΕ ΕΡΕΥΝΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

## 2. ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΝΟΗΣΤΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΑ

Για να αναδείξετε τις αποχρώσεις και το νόημα που δεν συνειδητοποιήσατε στην αρχή, μοιραστείτε τις συγκεντρωμένες ιστορίες ή ανακαλύψτε με ολόκληρη την ομάδα σας, συγκρίνετε τις εμπειρίες του άλλου, ακούστε προσεκτικά και αναζητήστε περισσότερες (κρυφές) πληροφορίες σχετικά με την ομάδα-στόχο σας (χρήστες).

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- σημειωματάριο
- κανάλι συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

τουλάχιστον μισή ώρα

### LEVEL OF DIFFICULTY

χαμηλό

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το *story share-and-capture* [εδώ](#).

# ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

## ΚΑΝΤΕ ΕΡΕΥΝΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

### 3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΕΣ ΧΡΗΣΤΩΝ

Για να καταλάβετε πραγματικά και να φανταστείτε παραστατικά το κοινό στο οποίο απευθύνεστε (τους χρήστες), ομαδοποιήστε τους χρήστες που έχετε εντοπίσει και δημιουργήστε προσωπικότητες χρηστών= ήμι- πλασματικές αναπαραστάσεις των ομάδων χρηστών σου.

#### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- πρότυπο για προσωπικότητες χρηστών
- πληροφορίες σχετικά με τους χρήστες
- κανάλια συζήτησης

#### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομαδική

#### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ελάχιστο 3 ώρες

#### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

μεσαίο

Ακολουθήστε τα παρακάτω διαδοχικά βήματα:

i. **ΤΜΗΜΑΤΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ ΣΟΥ** – Αναλύστε τα ερευνητικά δεδομένα που έχετε συλλέξει σχετικά με τους χρήστες και εντοπίστε μοτίβα χαρακτηριστικών που καθιστούν δυνατή την ομαδοποίηση όμοιων ατόμων. Δημιουργήστε ομάδες (όχι περισσότερες από 4 ομάδες) χρηστών με όμοια χαρακτηριστικά που αντιπροσωπεύουν τους χαρακτήρες χρηστών.

*Περισσότερες πληροφορίες για την τμηματοποίηση/ εντοπισμό μοτίβων [εδώ](#).*

ii. **ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΕΣ ΧΡΗΣΤΩΝ** – Βασιζόμενοι στις ανάγκες σου και στις ομάδες χρηστών με παρόμοια χαρακτηριστικά που έχετε εντοπίσει, ετοιμάστε παρουσιάσεις για τις κύριες προσωπικότητες χρηστών (όνομα, φωτογραφία, σύνθημα, υπόβαθρο, δημογραφικά, χαρακτηριστικά, κίνητρα, στόχους, ενοχλήσεις, προτιμήσεις...).

*Περισσότερες πληροφορίες για την δημιουργία προσωπικοτήτων χρηστών [εδώ](#) και [εδώ](#).*



# ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

## ΑΝΑΛΟΓΙΣΤΕΙΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΝΟΗΣΤΕ ΤΗ ΚΑΛΥΤΕΡΑ

Ο αναλογισμός σχετικά με την πρόκληση είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να σκεφτείτε πρώτα όλα τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν (σχετικά με την εταιρεία, την πρόκληση, το γενικό πλαίσιο και την κατάσταση) και, στη συνέχεια, να προετοιμάσετε μια οργανωμένη, πλήρη και σαφή εικόνα του προβλήματος/ευκαιρίας πάνω στο οποίο εργάζεστε.

## 1. ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

Αρχικά, αναλύστε όλα τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν και αποσαφηνίστε το πρόβλημα/την ευκαιρία θέτοντας στον εαυτό σας μερικές ερωτήσεις που ακολουθούν. Συνιστάται να χρησιμοποιείτε όλες τις παρακάτω δραστηριότητες, αλλά μη διστάσετε να τις επιλέξετε και να τις χρησιμοποιήσετε όπως ταιριάζει στις ανάγκες σας:

- **ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ;** – Σκεφτείτε τι πραγματικά συμβαίνει με αυτήν την πρόκληση - π.χ. Τι γνωρίζετε ήδη; Ποιο είναι ακριβώς το πρόβλημα/η ευκαιρία; Ποιος είναι ο αντίκτυπος αυτού του προβλήματος/ευκαιρίας; Ποιος εμπλέκεται σε αυτό;
- **ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΡΙΖΙΚΗ ΑΙΤΙΑ ΤΗΣ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ;** – Σκεφτείτε ποιος είναι ο πραγματικός, βασικός λόγος αυτής της πρόκλησης - ρωτήστε «γιατί» πέντε φορές; πρώτα, ξεκινήστε με την πρόκλησή σας και σχηματίστε την ερώτηση «γιατί» με βάση το προφανές αποτέλεσμα και στη συνέχεια περαιτέρω ερωτήσεις με βάση την προηγούμενη απάντηση. *Περισσότερες πληροφορίες για τη μέθοδο των 5 γιατί [εδώ](#) και ένα παράδειγμα [εδώ](#).*
- **ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ;** – Σκεφτείτε πώς θα ξέρετε ότι λύσατε με επιτυχία την πρόκληση - ποιο είναι το όραμα του μέλλοντος όταν λυθεί αυτό το πρόβλημα ή αδράξετε αυτή την ευκαιρία; Τι θέλετε να κάνει η λύση; Ποιοι είναι οι περιορισμοί; Τι δεν πρέπει να κάνει; Ποια είναι τα απαραίτητα αποτελέσματα; Πώς θα αξιολογήσετε την επιτυχία της λύσης;
- **ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ;** – Σκεφτείτε τι νιώθετε για την πρόκληση με βάση όλες τις πληροφορίες που έχετε - εξερευνήστε και εκφράστε συναισθήματα, προαισθήσεις για την πρόκληση και το όραμα της λύσης: μοιραστείτε φόβους, τι σας αρέσει και τι δεν σας αρέσει...

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- σημειωματάριο
- πληροφορίες σχετικά με τους χρήστες
- κανάλια συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομαδική ή ατομική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ελάχιστο 3 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

# ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

## ΑΝΑΛΟΓΙΣΤΕΙΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΝΟΗΣΤΕ ΤΗ ΚΑΛΥΤΕΡΑ

**ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΘΕΤΙΚΕΣ, ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΕΣ ΠΤΥΧΕΣ;** – Σκεφτείτε ποιες είναι οι θετικές, αρνητικές και ενδιαφέρουσες πτυχές αυτής της πρόκλησης που αντιμετωπίζετε. Μπορείτε να κάνετε τη μέθοδο PNI:

Χρησιμοποιήστε 3 στήλες: P, N και I. μεμονωμένα ή συλλογικά (σε ομάδες των 4 συμμετεχόντων το πολύ) εντοπίστε θετικές (P), αρνητικές (N) και ενδιαφέρουσες (I) πτυχές του προβλήματος/ευκαιρίας και συμπληρώστε τις στήλες με το απαντήσεις.

Στην ενότητα ενδιαφέρουσες πτυχές μπορείτε επίσης να συμπεριλάβετε ουδέτερες ή σύνθετες πτυχές.

Προσπαθήστε να ακολουθήσετε τη διαδοχική σειρά P – N – I και αποφύγετε το άλμα μεταξύ των στηλών.

Για να ολοκληρώσετε, μοιραστείτε όλους τους πίνακες PNI και συνεργαστείτε.

## 2. ΟΡΓΑΝΩΣΤΕ ΤΙΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

**Οργανώστε και παρουσιάστε τις γνώσεις που έχετε συλλέξει και αναπτύξει σχετικά με την πρόκληση που πρόκειται να λύσετε.**

Συνιστάται να οργανώσετε και να παρουσιάσετε τις γνώσεις που αποκτήσατε σχετικά με το πρόβλημα/την ευκαιρία. Για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν Νοητικό Χάρτη:

Πρώτον, στο κέντρο του διαγράμματος γράψτε το βασικό θέμα του νοητικού χάρτη (η πρόκληση/το κύριο πρόβλημα/η κύρια ευκαιρία). Αναπτύξτε το διάγραμμά σας προς τα έξω προσθέτοντας κλάδους που περιγράφουν τις πιο βασικές υποενότητες/στοιχεία-κλειδιά, π.χ. χρήστες, στόχοι, βασικοί λόγοι... Εδώ μπορείτε να το κρατήσετε απλό και να μην ανησυχείτε για πολλές λεπτομέρειες. Στη συνέχεια, εξηγήστε κάθε υποενότητα/στοιχείο με περισσότερες λεπτομέρειες προσθέτοντας πιο συγκεκριμένους κλάδους. Συνεχίστε με τη διακλάδωση μέχρι να ξεμείνετε από σχετικές πληροφορίες/πτυχές/στοιχεία

Χρησιμοποιήστε διαφορετικές γραμματοσειρές, σχήματα, εικόνες, χρώματα σε συγκεκριμένους κλάδους για να το οπτικοποιήσετε καλύτερα.

Εάν χρειάζεται, μπορείτε να αναδιατάξετε τα θέματα στον νοητικό χάρτη σας.

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- σημειωματάριο
- πληροφορίες σχετικά με τους χρήστες
- κανάλια συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ελάχιστο 1 ώρα

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό



**ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΙΔΕΕΣ**

ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΙΣΤΕ ΣΕ ΕΝΑ ΥΠΑΡΧΟΝ  
ΠΡΟΪΟΝ/ΥΠΗΡΕΣΙΑ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΙΔΕΕΣ ΜΕ ΕΜΠΝΕΥΣΗ

ΠΑΡΑΓΕΤΕ ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

**ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΙΔΕΕΣ**

ΕΞΕΤΑΣΤΕ ΤΙΣ ΙΔΕΕΣ ΠΟΥ ΠΑΡΑΦΟΝΤΑΙ

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΙΔΕΑ

# ΕΠΙΝΟΩ ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

για τη δημιουργική διαδικασία  
ΦΑΣΗ 2

## Το επόμενο στάδιο της επίλυσης της πρόκλησής σας είναι να σκεφτείτε.

Με βάση τις γνώσεις που αποκτήσατε για την εταιρεία και την πρόκληση, είναι πλέον καιρός να παράγετε δημιουργικές ιδέες για το πώς να λύσετε την πρόκληση σας.

Για αυτό το στάδιο συνιστώνται διαφορετικά βήματα, δραστηριότητες και μέθοδοι, αλλά μη διστάσετε να τα επιλέξετε και να τα χρησιμοποιήσετε σύμφωνα με τις ανάγκες σας. **Κάντε τουλάχιστον μία δραστηριότητα για να δημιουργήσετε ιδέες και τουλάχιστον μία δραστηριότητα για να εξετάσετε τις ιδέες που δημιουργούνται.**

**1** Ξεκινήστε με τη δημιουργία ιδεών μέσω μιας ή πολλαπλών δραστηριοτήτων που είναι κατάλληλες για εσάς:

*Εάν η πρόκληση σας είναι να εργαστείτε σε ένα υπάρχον προϊόν/υπηρεσία, συνιστάται να χρησιμοποιήσετε τη μέθοδο SCAMPER.*

*Εάν η πρόκλησή σας δεν βασίζεται σε ένα υπάρχον προϊόν/υπηρεσία, αλλά χρειάζεται εντελώς νέα λύση, προτείνονται μία ή περισσότερες δραστηριότητες για την παραγωγή πολλών ολοκαίνουργιων ιδεών - μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το brainwriting ή/και το 4x4x4. Επιπλέον, παρόλο που η μέθοδος Lotus blossom δεν είναι η πρώτη μας σύσταση σε αυτό το στάδιο, μπορείτε να τη δοκιμάσετε εάν οι άλλες μέθοδοι δεν σας ταιριάζουν.*

Αν θέλετε **έμπνευση για να ξεκινήσετε να παράγετε τις καλύτερες ιδέες**, μπορείτε να δημιουργήσετε ιδέες με έμπνευση που αποκτήθηκε μέσω της χρήσης του mood board ή/και του σκίτσου. Εάν θέλετε να δημιουργήσετε πολλές ιδέες, μπορείτε ακόμα να χρησιμοποιήσετε μεθόδους για την παραγωγή ολοκαίνουργιων ιδεών.

**2** Μετά τη διαδικασία δημιουργίας, **εξετάστε τις πιθανές ιδέες που έχετε συγκεντρώσει** μέσω προτιμώμενων καθοδηγητικών ερωτήσεων της μεθόδου 6 καπέλων σκέψης + μοντέλου παραγωγικής σκέψης και/ή της PNI.

Τέλος, εάν εξακολουθείτε να έχετε πολλές πιθανές ιδέες για τη λύση και έχετε πρόβλημα **να επιλέξετε την καλύτερη**, μπορείτε να επιλέξετε την καλύτερη λύση χρησιμοποιώντας ψηφοφορία 1x1x1 ή/και κουκκίδας.

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΙΔΕΕΣ

## ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΙΣΤΕ ΣΕ ΕΝΑ ΥΠΑΡΧΟΝ ΠΡΟΪΟΝ/ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΣΤΕ ΤΟ SCAMPER

Το SCAMPER είναι μια εξαιρετική μέθοδος για να βελτιώσετε μια ήδη υπάρχουσα λύση στην πρόκλησή σας και σας βοηθά να διευρύνετε εύκολα και γρήγορα την προοπτική σας και να εξετάσετε τις πιθανές βελτιώσεις μιας υπάρχουσας λύσης από διάφορες οπτικές γωνίες.

### Τι μπορείς να κάνεις;

Λάβετε υπόψη το υπάρχον προϊόν/υπηρεσία και τις σχετικές πτυχές του (αξίες, οφέλη, χαρακτηριστικά, τιμολόγηση, αγορές...). Μεμονωμένα ή συλλογικά εξετάστε τις 7 παρακάτω προοπτικές με οποιαδήποτε σειρά. Δεν χρειάζεται απαραίτητα να απαντηθούν όλες οι ερωτήσεις. Μην ανησυχείτε εάν οι ερωτήσεις φαίνονται αλληλεπικαλυπτόμενες. Όλες οι απαντήσεις πρέπει να είναι ευπρόσδεκτες – να δημιουργήσετε όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες.

- **ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ** – Ποιο μέρος του προϊόντος/υπηρεσίας μπορούμε να υποκαταστήσουμε, να αντικαταστήσουμε ή να χρησιμοποιήσουμε για να κάνουμε μια βελτίωση; Είναι περιερχόμενα, συστατικά, διαδικασίες, υλικά, άτομα, όνομα, χρόνος, τοποθεσία, πολιτική...;
- **ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ** – Τι μπορούμε να συνδυάσουμε, να αναμίξουμε, να συγχωνεύσουμε ή να ενσωματώσουμε για να κάνουμε μια βελτίωση; Είναι πόροι, μονάδες, στοιχεία, τεχνολογίες, βήματα της διαδικασίας, σκοποί, στόχοι, δραστηριότητες...;
- **ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ** – Τι μπορούμε να προσαρμόσουμε, να αλλάξουμε, να αντιγράψουμε, να δανειστούμε, να υιοθετήσουμε, να προσαρμόσουμε, να τροποποιήσουμε για να κάνουμε μια βελτίωση;
- **ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΗ** – Τι μπορούμε να αλλάξουμε, να μεγεθύνουμε, να ελαχιστοποιήσουμε, να υπερβάλλουμε, να πολλαπλασιάσουμε, να αντιγράψουμε, για να κάνουμε βελτίωση; Είναι μυρωδιά, κίνηση, νόημα, μέγεθος, χρόνος, διάρκεια, συχνότητα...?
- **ΕΦΑΡΜΟΓΗ** – Τι μπορούμε να επαναπροσδιορίσουμε ή να χρησιμοποιήσουμε με νέους τρόπους (π.χ. σε άλλα μέρη, ανθρώπους...) για να κάνουμε μια βελτίωση;
- **ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΣ** – Τι μπορούμε να εξαλείψουμε, να αφαιρέσουμε, να απλοποιήσουμε, να περιορίσουμε για να βελτιώσουμε;
- **ΑΝΑΔΙΑΤΑΞΗ** – Τι μπορούμε να αναδιατάξουμε, να αντιστρέψουμε, να ανταλλάξουμε για να κάνουμε μια βελτίωση; Είναι η διαδικασία, τα συστατικά, οι ρόλοι...;

Συγκεντρώστε όλες τις απαντήσεις και σκεφτείτε: Ξεχωρίζει κάποια από τις απαντήσεις ως βιώσιμη λύση; Θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε κάποια για να δημιουργήσουμε ένα νέο προϊόν/υπηρεσία ή να αναπτύξουμε ένα υπάρχον; Πάρτε τις καλές ιδέες και εξερευνήστε τις περαιτέρω.

Για παράδειγμα αυτής της μεθόδου, δείτε [εδώ](#).

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- ένα υπάρχον προϊόν
- γνώση για ένα υπάρχον προϊόν
- γνώση για την πρόκληση
- το πρότυπο SCAMPER
- κανάλι συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ελάχιστο 1 ώρα

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΙΔΕΕΣ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΙΔΕΕΣ ΜΕ ΕΜΠΝΕΥΣΗ

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΣΤΕ MOOD BOARD

Η μέθοδος Mood board είναι εξαιρετική για την οπτικοποίηση εμπνεύσεων και ιδεών και, επομένως, επιτρέπει την ευκολότερη επεξεργασία μιας πρόκλησης και μιας ιδέας, ενώ παράλληλα δίνει τη δυνατότητα να ενεργοποιηθούν νέες εμπνεύσεις και ερμηνείες ενός συλλεγμένου περιεχομένου για να ενθαρρύνουν νέες προοπτικές και ιδέες.

### Τι μπορείς να κάνεις;

Δημιουργήστε μια οπτική παρουσίαση ή «κολάζ» εμπνεύσεων για τη δημιουργία και έκφραση ιδεών. Μην ξεχνάτε να έχετε ανοιχτό μυαλό, ώστε να μην περιορίζετε τον εαυτό σας. Ακολουθήστε τα διαδοχικά βήματα μεμονωμένα ή συλλογικά.

- **ΕΠΙΛΟΓΗ ΘΕΜΑΤΟΣ MOOD BOARD** – Ονομάστε τον πίνακα σας και βάλτε μερικές αρχικές ιδέες και σημειώσεις πριν αρχίσετε να συλλέγετε έμπνευση.
- **ΣΥΛΛΟΓΙΚΟ ΥΛΙΚΟ** – Συλλέξτε υλικό με βάση το καθιερωμένο θέμα του πίνακα και «καρφώστε το» στον πίνακα. Είναι εμπνευσμένες λέξεις, ιστοσελίδες, δείγματα αντικειμένων, εικόνων, παραδειγμάτων κίνησης και ήχων (GIF, βίντεο, ήχους); Μπορείτε ακόμη να προσθέσετε δείγματα χρωμάτων, γραμματοσειρών, σχημάτων κ.λπ. για τις τελευταίες πινελιές του προϊόντος.
- **ΟΡΓΑΝΩΣΗ MOOD BOARD** – Τακτοποιήστε τις ιδέες σε μια καλύτερη σύνθεση. Αυτή η διαδικασία μπορεί να διαρκέσει λίγο, γιατί πιθανότατα θα έχετε περισσότερο υλικό από αυτό που χρειάζεστε και μπορεί να φαίνεται διάσπαρτο. Ξεκινήστε εξερευνώντας τη σύνθεση και εισάγοντας την ιεραρχία. Τοποθετήστε ένα βασικό στοιχείο, όπως ένα λογότυπο και αλλάξτε το μέγεθος και τη θέση των υπολοίπων στοιχείων για να υποδείξετε τη σημασία και τις σχέσεις τους μεταξύ τους.
- **ΕΞΗΓΗΣΗ ΣΚΕΨΕΩΝ** – Γράψτε μερικές σημειώσεις σχετικά με τη διαδικασία σκέψης και τις ιδέες που βρήκατε (όχι απαραίτητα με πολλές λεπτομέρειες – μπορεί να έχουν τη μορφή σημειώσεων, ετικετών, emojis...).
- **ΣΥΖΗΤΗΣΗ** – Όταν ολοκληρωθεί η πρώτη έκδοση του πίνακα, είναι ώρα να συνοψίσουμε και να παρουσιάσουμε ιδέες σε όλη την ομάδα. Συζητήστε τις ιδέες και συλλέξτε περαιτέρω προτάσεις.
- **ΚΤΗΣΙΜΟ ΤΗΣ ΙΔΕΑΣ ΣΑΣ** – Σκεφτείτε και εφαρμόστε νέες προτάσεις/ιδέες στον πίνακα και χρησιμοποιήστε το ως το θεμέλιο της ανάπτυξης λύσεων. Μπορείτε ακόμη να δημιουργήσετε πολλαπλούς πίνακες διάθεσης για να εξερευνήσετε διαφορετικές κατευθύνσεις.

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώση για την πρόκληση
- e-board
- κανάλια συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομική ή/ και ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ελάχιστο 2 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΙΔΕΕΣ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΙΔΕΕΣ ΜΕ ΕΜΠΝΕΥΣΗ

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΣΤΕ ΣΚΙΤΣΑ

*Το σκίτσο είναι μια εξαιρετική μέθοδος για γρήγορη δοκιμή και παρουσίαση ιδεών, ενώ παράλληλα επιτρέπει την οπτικοποίηση ώστε να επεξεργαστεί πιο εύκολα μια πρόκληση και μια ιδέα και επίσης επιτρέπει διαφορετικές ερμηνείες ενός σκίτσου για να ενθαρρύνουν νέες προοπτικές και περισσότερες ιδέες.*

### Τι μπορείς να κάνεις;

Εκφράστε και εξερευνήστε ιδέες μέσα από το doodling, το πρόχειρο σχέδιο ή τα ελεύθερα σκίτσα, όπου οι καλλιτεχνικές σας δεξιότητες δεν βρίσκονται στο επίκεντρο. Έχετε ανοιχτό μυαλό και μην περιορίζετε τον εαυτό σας.

Το σκίτσο μπορεί να γίνει συλλογικά ή μεμονωμένα και στη συνέχεια να μοιραστεί με άλλους.

Μπορείτε να σκιαγραφήσετε έννοιες, να επεξεργαστείτε, να κάνετε επισκόπηση των συλλεγόμενων πληροφοριών, μεταφορές...

Εξερευνήστε διαφορετικές ερμηνείες σκίτσων και συζητήστε το συλλογικά.

Χρησιμοποιήστε το για να οργανώσετε πληροφορίες, να χτίσετε την ιδέα, να διευκρινίσετε ζητήματα...

Μπορείτε επίσης να κάνετε το δομημένο **ΣΚΙΤΣΟ 4 ΒΗΜΑΤΩΝ** με την ακόλουθη σειρά:

- ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ - Κατά τη διάρκεια 20 λεπτών, λάβετε μεμονωμένα υπόψη όλα όσα έχουν εμφανιστεί και συζητηθεί μέχρι τώρα και, στη συνέχεια, σημειώστε ποια είναι τα κύρια, σημαντικά σημεία.
- ΙΔΕΕΣ - Κατά τη διάρκεια των επόμενων 20 λεπτών, ρίξτε μια ματιά στις σημειώσεις και προσπαθήστε να κάνετε σύντομα σκίτσα και σημειώσεις πιθανών λύσεων.
- CRAZY 8'S - Χωρίστε τον ατομικό σας πίνακα σε 8 ενότητες και δουλέψτε περαιτέρω στις ιδέες σας σκιαγραφώντας γρήγορα οκτώ παραλλαγές των ιδεών σας (αφιερώστε 1 λεπτό ανά σκίτσο, συνολικά 8 λεπτά).
- ΣΚΙΤΣΟ ΛΥΣΗΣ - Αφιερώστε 30 λεπτά σε μεμονωμένα σκίτσα για να κάνετε την καλύτερη ιδέα σας πιο συγκεκριμένη και λεπτομερή. Στη συνέχεια, όλα τα σκίτσα σας μπορούν να μοιραστούν με την ομάδα, να συζητηθούν και να ψηφιστούν.

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το σκίτσο 4 βημάτων [εδώ](#).

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώση για την πρόκληση
- μπλοκ σχεδίου
- κανάλια συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομική ή ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ελάχιστο 2 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΙΔΕΕΣ

## ΠΑΡΑΓΕΤΕ ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΣΤΕ ΤΟ **BRAINWRITING**

*Το Brainwriting (γράψιμο ιδεών) είναι μια εξαιρετική μέθοδος για την παραγωγή πολλών νέων ιδεών για τη λύση, δίνοντας χρόνο και μεγαλύτερη ιδιωτικότητα για να εκφραστείτε. Περιλαμβάνει επίσης όλα τα μέλη της ομάδας και δίνει σε όλους την ευκαιρία να συμμετάσχουν ταυτόχρονα με τις δικές τους ιδέες και να αναβαθμίσουν τις προηγούμενες ιδέες.*

### Τι μπορείς να κάνεις;

Κάθε συμμετέχων παίρνει το δικό του κενό πρότυπο χωρισμένο σε τρία (ή περισσότερα) πλαίσια.

Τώρα δημιουργήστε ιδέες ξεχωριστά – έχετε 5 έως 7 λεπτά για να γεμίσετε το πρώτο σας κουτί με ενδείξεις για πιθανή λύση στην πρόκληση. Λάβετε υπόψη ότι πρέπει να είστε τολμηροί - δεν υπάρχουν σωστές ή λάθος απαντήσεις και ακόμη και οι πιο τρελές ιδέες μπορεί τελικά να οδηγήσουν σε μια δυναμικά πρωτοποριακή προοπτική.

Αφού γεμίσει το πρώτο πλαίσιο, όλοι περνούν το πρότυπο στον γείτονά τους δεξιόστροφα. Θα πρέπει να εξετάσετε την ιδέα στο πρότυπο που λάβατε και να συνεχίσετε να δημιουργείτε τις ιδέες επεκτείνοντας την ιδέα του συναδέλφου ή ξεκινώντας από το μηδέν με μια νέα πρόταση.

Μετά από 7 λεπτά, τα πρότυπα περνούν ξανά και η διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι να γεμίσει ολόκληρο το πρότυπο.

Τότε όλοι αρχίζετε να εξετάζετε και να συζητάτε τα προϊόντα της συνεδρίας brainwriting.

Για το παράδειγμα αυτής της μεθόδου, βλέπε [εδώ](#).

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώση για την πρόκληση
- σημειωματάριο
- κανάλια συζήτησης
- κανάλια για να περάσουν οι ιδέες σε συνεργάτες
- **τουλάχιστον 2 συμμετέχοντες**

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομική ή ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ελάχιστο 1 ώρα

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό



# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΙΔΕΕΣ

## ΠΑΡΑΓΕΤΕ ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΣΤΕ ΤΟ 4Χ4Χ4

*Η μέθοδος 4Χ4Χ4 είναι εξαιρετική για την παραγωγή πολλών ιδεών, ενώ περιλαμβάνει όλα τα μέλη της ομάδας και ταυτόχρονα περιορίζει την επιλογή των καλύτερων ιδεών.*

### Τι μπορείς να κάνεις;

Καταγράψτε μεμονωμένα τέσσερις βασικές ιδέες για τη λύση στην πρόκληση.

Έπειτα χωρίζετε σε ζευγάρια - μοιράζετε τις δικές σας ιδέες μεταξύ σας και καταλήγετε στις τέσσερις βασικές ιδέες.

Μετά μπείτε σε ομάδες των τεσσάρων και κάντε το ίδιο.

Επαναλάβετε τη διαδικασία μέχρι να μείνει μόνο μία μεγάλη ομάδα και ολόκληρη η ομάδα να καταλήξει σε συμφωνία και να αποφασίσει ποιες είναι οι τέσσερις βασικές ιδέες που σχετίζονται με την πρόκληση. Εάν είναι δυνατό, μπορείτε επίσης να αποφασίσετε για μια βασική ιδέα (διαφορετικά συνεχίστε με τα παρακάτω βήματα εκτίμησης της ιδέας).

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώση για την πρόκληση
- σημειωματάριο
- κανάλια συζήτησης
- **τουλάχιστον 4 συμμετέχοντες**

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομική ή ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ελάχιστο 1 ώρα

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΙΔΕΕΣ

## ΠΑΡΑΓΕΤΕ ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ LOTUS BLOSSOM

→ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΜΕΘΟΔΟΣ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΑΝ ΟΙ ΑΡΧΙΚΑ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΕΝ ΣΑΣ ΤΑΙΡΙΖΟΥΝ

Η μέθοδος Lotus Blossom είναι εξαιρετική για την παραγωγή πολλών ιδεών για τη λύση της πρόκλησής σας και επίσης για εμβάθυνση σε καθεμία από τις ιδέες σας και αναζήτηση πιο συγκεκριμένων και λεπτομερών τρόπων για το πώς να πετύχετε μια συγκεκριμένη ιδέα.

### Τι μπορείς να κάνεις?

Εστιάστε στο πρόβλημα/την ευκαιρία της πρόκλησης σας και σκεφτείτε πιθανές λύσεις ακολουθώντας τα διαδοχικά βήματα:

- Αποκτήστε ένα πρότυπο lotus blossom ή δημιουργήστε ένα τετράγωνο 3x3 (γνωστό ως άνθος) στη μέση του φύλλου σας και οκτώ ανεξάρτητα τετράγωνα 3x3 (άνθη) γύρω από ένα κεντρικό άνθος, χωρίς να το αγγίζουν.
- Βάλτε την αρχική σας πρόκληση (πρόβλημα/ευκαιρία) στο κεντρικό κουτί του κεντρικού σας τετραγώνου.
- Κάντε brainstorm περιερχόμενα, λύσεις ή θέματα που σχετίζονται με αυτήν την πρόκληση και τοποθετήστε τα στα κουτιά που περιβάλλουν το κεντρικό κουτί.
- Αυτές οι οκτώ ιδέες από τα γύρω κουτιά θα πρέπει τώρα να χρησιμοποιηθούν ως κέντρα οκτώ εξωτερικών ανθών.
- Τώρα που κάθε εξωτερικό άνθος έχει τη δική του κεντρική ιδέα, που μπορεί να κατανοηθεί καλύτερα και να αναλυθεί, σκεφτείτε περαιτέρω στοιχεία, λύσεις ή θέματα που σχετίζονται με αυτά τα εξωτερικά κέντρα και βάλτε τα στα κουτιά που περιβάλλουν τα εξωτερικά κέντρα.

Προσπαθήστε να ολοκληρώσετε όλα τα άνθη (συμπληρώστε όλα τα άδεια τετράγωνα και κουτιά) για να μεγεθύνετε τις ιδέες. Εάν έχετε εξαντλήσει όλες τις ιδέες και είστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα, μπορείτε να σταματήσετε νωρίτερα.

Εάν βρείτε έννοιες στα άνθη του λωτού που πρέπει να αναλυθούν περαιτέρω, μπορείτε να προσθέσετε νέα τετράγωνα (άνθη) με αυτές τις έννοιες ως κέντρα και να συνεχίσετε τη διαδικασία.

Στο τέλος, μπορείτε να αξιολογήσετε και να εξαλείψετε τις συλλεγμένες ιδέες με βάση την καταλληλότητα, την πρακτικότητα, τις οικονομικές προοπτικές, τη σκοπιμότητά τους...

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη μέθοδο lotus blossoms δείτε [εδώ](#) και [εδώ](#).

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώση για την πρόκληση
- το πρότυπο lotus blossom
- κανάλια συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομική ή ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ελάχιστο 1 ώρα

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

μεσαίο

# ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΙΔΕΕΣ

## ΕΞΕΤΑΣΤΕ ΤΙΣ ΙΔΕΕΣ ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝΤΑΙ

Τα 6 καπέλα σκέψης και το μοντέλο παραγωγικής σκέψης είναι δύο μέθοδοι που συνεργάζονται εξαιρετικά για να σκεφτούμε τα δυνατά σημεία, τις αδυναμίες, τις δυνατότητες και τις πιθανές βελτιώσεις μιας ιδέας.

### Τι μπορείς να κάνεις;

Εστιάστε στην αναπτυσσόμενη ιδέα και ακολουθήστε τα βήματα με οποιαδήποτε σειρά (συνιστάται να σκεφτείτε τα αξιοθέατα πριν από τις ανησυχίες). Δεν χρειάζεται να χρησιμοποιούνται όλα τα βήματα.

Όλη η ομάδα θα πρέπει να επικεντρωθεί σε ένα συγκεκριμένο βήμα/προοπτική ταυτόχρονα για να επιτύχει περισσότερη συνεργασία. Μπορείτε να ξεκινήσετε την ατομική σκέψη λίγων λεπτών πριν από τη συλλογική συζήτηση ή ακόμα και κατά τη διάρκεια μιας ανοιχτής συζήτησης.

Λάβετε υπόψη ότι εστιάζετε σε ένα βήμα/προοπτική κάθε φορά και αποφεύγετε τη συχνή εναλλαγή μεταξύ των προοπτικών. Δεν πρέπει να σκέφτεστε με τον δικό σας τρόπο και μετά να πείτε ότι είναι μια συγκεκριμένη προοπτική, αλλά το αντίθετο: θα πρέπει να αρχίσετε να σκέφτεστε προς μια κατεύθυνση που ορίζει το βήμα.

- **ΤΙ ΑΙΣΘΑΝΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΔΕΑ?** – Εξερευνήστε και εκφράστε τα συναισθήματα και τα προαισθήματα σχετικά με την ιδέα..
- **ΤΙ ΣΑΣ ΕΛΚΕΙ ΣΤΗΝ ΙΔΕΑ;** – Εξερευνήστε τα θετικά, τις αξίες, τα οφέλη της ιδέας.
- **ΤΙ ΣΕ ΑΝΗΣΥΧΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΔΕΑ;** – Εντοπίστε δυσκολίες και πιθανά εμπόδια της ιδέας. Σκεφτείτε γιατί κάτι μπορεί να μην λειτουργεί ή να πάει στραβά.
- **ΛΗΡΕΙ ΤΑ ΚΡΙΤΗΡΙΑ Η ΙΔΕΑ;** – Αν αναπτύξατε κριτήρια επιτυχίας όταν προσπαθήσατε να σκεφτείτε την πρόκληση και να την κατανοήσετε καλύτερα, σκεφτείτε εάν η ιδέα πληροί τα κριτήρια επιτυχίας σας και γιατί το κάνει ή όχι.
- **ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΗΝ ΙΔΕΑ;?** – Με βάση τις σκέψεις σας για την ιδέα, εκφράστε νέες πιθανές προοπτικές και έννοιες. Τι μπορεί να το κάνει καλύτερο; Εάν αναπτύξατε κριτήρια επιτυχίας, μπορείτε να σκεφτείτε πώς μπορείτε να κάνετε την ιδέα να πληροί περισσότερο τα κριτήρια επιτυχίας;

Για να βοηθήσετε τον εαυτό σας, μπορείτε να επαναλάβετε τα απαραίτητα προηγούμενα βήματα/δραστηριότητες ιδεασμού και αξιολόγησης. Εάν δεν βρίσκετε αξιοθέατα ή νόημα στην ιδέα, δεν υπάρχει λόγος να την αναπτύξετε περαιτέρω.

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΑΙ?

- γνώση για την πρόκληση
- γνώσεις για το υπάρχον προϊόν (αν εργάζεστε πάνω σε αυτό)
- δημιουργήθηκαν ιδέες για τη λύση
- μπλοκ ΣΗΜΕΙΩΣΕΩΝ
- κανάλι συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομική ή/και ομαδική  
ελάχιστο 1 ώρα

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ελάχιστο 2 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλή

# ΕΞΕΤΑΣΤΕ ΚΑΙ ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΙΔΕΕΣ

## ΕΞΕΤΑΣΤΕ ΤΙΣ ΓΕΝΙΚΕΣ ΙΔΕΕΣ

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ **PNI**

*Το PNI είναι μια εξαιρετική μέθοδος για να σκεφτείτε τα δυνατά σημεία, τις αδυναμίες και τις ενδιαφέρουσες πτυχές μιας ιδέας.*

### Τι μπορείτε να κάνετε;

Έχετε κατά νου την πρόκληση (πρόβλημα /ευκαιρία) και τις πιθανές ιδέες, που πρόκειται να αναλυθούν. Ορίστε το θέμα ή την κατευθυντήρια ερώτηση (π.χ. Είναι καλή αυτή η ιδέα; Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα κάθε ιδέας; Ποιο είναι το κόστος και τα οφέλη της ιδέας; Τι θα συνέβαινε αν...;).

Αποκτήστε ένα πρότυπο με τρεις στήλες: θετικές πτυχές (P), αρνητικές πτυχές (N) και ενδιαφέρουσες πτυχές (I).

Ατομικά ή συλλογικά (ομάδες 4 συμμετεχόντων το πολύ) προσδιορίστε θετικές, αρνητικές και ενδιαφέρουσες πτυχές κάθε πιθανής ιδέας και συμπληρώστε τις στήλες με τις απαντήσεις σας. Στην ενδιαφέρουσα ενότητα πτυχών, μπορείτε επίσης να συμπεριλάβετε ουδέτερες ή σύνθετες πτυχές. Προσπαθήστε να ακολουθήσετε τη διαδοχική σειρά P - N - I και αποφύγετε το μεταπήδηση μεταξύ των στηλών.

Για να ολοκληρώσετε, μοιραστείτε όλους τους πίνακες PNI και συζητήστε την καλύτερη επιλογή.

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ

- γνώση της πρόκλησης
- πιθανή(-ές) ιδέα(-ες) της λύσης
- πρότυπο PNI
- κανάλι συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομική ή ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ

**ΓΙΑΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ**  
το λιγότερο 1 ώρα

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

# ΕΞΕΤΑΣΤΕ ΚΑΙ ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΙΔΕΕΣ

## ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΙΔΕΑ

Εάν έχετε πολλές πιθανές ιδέες για τη λύση σε κάποιο πρόβλημα να επιλέξετε την καλύτερη που θα θέλατε να εφαρμόσετε, προτείνουμε τις ακόλουθες δραστηριότητες επιλογής.

### Τι μπορείτε να κάνετε;

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε από τις ακόλουθες δραστηριότητες, ανάλογα με τις ανάγκες και τις προτιμήσεις σας:

- ΨΗΦΟΦΟΡΙΑ DOT

*Η ψηφοφορία dot είναι μια εξαιρετική μέθοδος για να επιλέξετε δημοκρατικά την καλύτερη ιδέα λαμβάνοντας υπόψη τη γνώμη κάθε μέλους της ομάδας.*

Ο καθένας πρέπει να δώσει την ψήφο του. Κάθε άτομο παίρνει έναν αριθμό "κουκκίδων" (συνήθως είναι 10 κουκκίδες ανά άτομο), που αναθέτετε στις ιδέες που πιστεύετε ότι είναι οι καλύτερες. Μπορείτε να αντιστοιχίσετε όλες τις τελείες σε μία ιδέα ή να τις διαιρέσετε μεταξύ ιδεών.

Η ψηφοφορία πρέπει να διεξάγεται σιωπηλά και χωρίς άσκηση πίεσης.

Η ιδέα με τις περισσότερες ψήφους κερδίζει.

Εάν έχετε ισοψηφία μεταξύ των καλύτερων ιδεών, μπορείτε να συζητήσετε τις απαντήσεις σας ή / και να ψηφίσετε ξανά (αλλά μόνο στις κορυφαίες ιδέες).

#### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ

- γνώση της πρόκλησης
- τουλάχιστον δύο πιθανές ιδέες της λύσης
- φύλλο ψηφοφορίας
- κανάλι συζήτησης

#### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομική ή ομαδική

#### ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

το λιγότερο μισή ώρα

#### ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΥΣΚΟΛΙΑΣ

μέτριο

# ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΙΔΕΕΣ

## ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΙΔΕΑ

- 1X1X1

Το 1X1X1 είναι μια εξαιρετική μέθοδος για να περιορίσετε σταδιακά τη λίστα με τις καλύτερες ιδέες ενώ κάνετε συζητήσεις και συμφωνίες.

Εξετάζετε μεμονωμένα τη λίστα των πιθανών ιδεών και επιλέγετε μια βασική ιδέα για τη λύση στην πρόκληση.

Έπειτα φτιάχνετε ζευγάρια - μοιραστείτε ο ένας με τον άλλο ποια ιδέα επιλέξατε και γιατί. Στη συνέχεια, καταλήξτε σε συμφωνία για τη μία (καλύτερη) ιδέα από αυτές τις δύο κοινές.

Μετά μπείτε σε ομάδες των τεσσάρων και κάντε το ίδιο.

Επαναλάβετε τη διαδικασία έως ότου ολοκληρωθεί η ομάδα καταλήξει σε συμφωνία και αποφασίσει ποια είναι η καλύτερη ιδέα που σχετίζεται με την πρόκληση.

Εάν δεν καταφέρατε να καταλήξετε στην τελική συμφωνία ως ομάδα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ψηφοφορία με τελείες.

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΑΙ

- γνώση για την πρόκληση
- **τουλάχιστον τέσσερις πιθανές ιδέες για τη λύση**
- τουλάχιστον τέσσερις συμμετέχοντες
- κανάλι συζήτησης

### ΕΪΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομική και ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΏΡΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

ελάχιστο 1 ώρα

### ΕΠΪ ΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό



**ΒΕΛΤΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ**

ΑΝΑΠΤΥΞΤΕ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

**ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ  
ΙΔΕΑ**

ΠΡΩΤΟΤΥΠΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΜΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ  
ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ

# ΕΦΑΡΜΟΖΩ ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

για δημιουργικές διαδικασίες

ΣΤΑΔΙΟ 3

# ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

**Το τελευταίο στάδιο της επίλυσης της πρόκλησης σας είναι να το εφαρμόσετε.**

Τώρα είναι η ώρα να δημιουργήσετε ένα πρωτότυπο της ιδέας που επιλέξατε για την επίλυση της πρόκλησης σας. Για αυτό το στάδιο **συνιστώνται διαφορετικά βήματα, δραστηριότητες και μέθοδοι, αλλά μη διστάσετε να.**

**Κάντε τουλάχιστον μία δραστηριότητα για να βελτιώσετε την επιλεγμένη ιδέα, τουλάχιστον μία δραστηριότητα για να δημιουργήσετε το πρότυπο και τουλάχιστον μία δραστηριότητα για να δημιουργήσετε μια παρουσίαση του πρωτύπου.**

1

**Αρχικά πάρτε την επιλεγμένη ιδέα και βελτιώστε την** με την περαιτέρω ανάπτυξη μέσω μιας ή πολλαπλών δραστηριοτήτων:

Εάν δεν έχει γίνει προηγουμένως (στο στάδιο 2), συνιστάται ανεπιφύλακτα να **σκεφτείτε πρώτα την επιλεγμένη ιδέα** χρησιμοποιώντας καθοδηγητικές ερωτήσεις 6 καπέλων σκέψης + μοντέλο παραγωγικής σκέψης..

2

Έπειτα προτείνεται να **σκεφτείτε την ιδέα και εμβαθύνετε σε περισσότερες λεπτομέρειες σχετικές με τη λύση** μέσω μιας ή/και πολλαπλών δραστηριοτήτων - εσείς μπορεί να χρησιμοποιήσει τη μέθοδο του άνθους λωτού, τον καμβά επιχειρηματικού/αποστολικού μοντέλου ή/και να απευθύνεται σε εσάς απαντήσεις από το προηγούμενο βήμα (6 καπέλα σκέψης + μοντέλο παραγωγικής σκέψης)..

Όταν η ιδέα γίνεται πιο συγκεκριμένη και λεπτομερής, **συνεχίστε να αναπτύσσετε τη λεπτομερή ιδέα της λύσης και δημιουργήστε το πρότυπό σας**, storyboard *and/or* wireframes μέσω μιας ή πολλαπλών δραστηριοτήτων - μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πίνακα

3

διάθεσης, σκίτσο, διαγράμματα, σχέδια, κινούμενα σχέδια...  
*Εάν οι προτεινόμενες επιλογές πρωτύπων δεν είναι κατάλληλες για εσάς, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε άλλη δραστηριότητα δημιουργίας πρωτοτύπων της προτίμησής σας.*

Τέλος, όταν τελειώσει το πρότυπο, **δημιουργήστε μια παρουσίασή του**, δημιουργώντας έναν σύντομο οδηγό του πρωτύπου ή/και προετοιμάζοντας έναν σύντομο λόγο.



# ΒΕΛΤΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΑΝΑΠΤΥΞΤΕ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ 6 ΚΑΠΕΛΑ ΣΚΕΨΗΣ + ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΑΡΑΓΩΓΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ

Τα 6 καπέλα σκέψης και το μοντέλο παραγωγικής σκέψης είναι δύο μέθοδοι που συνεργάζονται εξαιρετικά για να σκεφτούμε τα δυνατά σημεία, τις αδυναμίες, τις πιθανές βελτιώσεις και διευκρινίσεις της ιδέας.

### Τι μπορείτε να κάνετε;

Εστιάζετε στην αναπτυσσόμενη ιδέα και ακολουθήστε τα βήματα με οποιαδήποτε σειρά (συνιστάται να σκεφτείτε τα θετικά πριν από τις ανησυχίες). Δεν χρειάζεται να χρησιμοποιούνται όλα τα βήματα.

Όλη η ομάδα θα πρέπει να επικεντρωθεί σε ένα συγκεκριμένο βήμα/προοπτική ταυτόχρονα για να επιτύχει περισσότερη συνεργασία. Μπορείτε να ξεκινήσετε την ατομική σκέψη λίγων λεπτών πριν από τη συλλογική συζήτηση ή ακόμα και κατά τη διάρκεια μιας ανοιχτής συζήτησης.

Λάβετε υπόψη ότι εστιάζετε σε ένα βήμα/προοπτική κάθε φορά και αποφεύγετε τη συχνή εναλλαγή μεταξύ των προοπτικών. Δεν πρέπει να σκέφτεστε με τον δικό σας τρόπο και μετά να πείτε ότι είναι μια συγκεκριμένη προοπτική, αλλά το αντίθετο: θα πρέπει να αρχίσετε να σκέφτεστε προς μια κατεύθυνση που ορίζει το βήμα.

- **ΤΙ ΑΙΣΘΑΝΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΔΕΑ;** - Εξερευνήστε και εκφράστε τα συναισθήματα, τα συναισθήματα και τις προαισθήσεις σχετικά με την ιδέα.
- **ΤΙ ΣΑΣ ΕΛΚΕΙ ΣΤΗΝ ΙΔΕΑ;** - Εξερευνήστε τα θετικά, τις αξίες, τα οφέλη της ιδέας.
- **ΤΙ ΣΕ ΑΝΗΣΥΧΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΔΕΑ;** - Εντοπίστε δυσκολίες και πιθανά εμπόδια της ιδέας. Σκεφτείτε γιατί κάτι μπορεί να μην λειτουργεί ή να πάει στραβά.
- **ΠΛΗΡΕΙ ΤΑ ΚΡΙΤΗΡΙΑ Η ΙΔΕΑ;** - Αν αναπτύξατε κριτήρια επιτυχίας όταν προσπαθήσατε να σκεφτείτε την πρόκληση και να την κατανοήσετε καλύτερα, σκεφτείτε εάν η ιδέα πληροί τα κριτήρια επιτυχίας σας και γιατί το κάνει ή όχι.

**ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΙΔΕΑ;?** - Με βάση τις σκέψεις σας για την ιδέα, εκφράστε νέες πιθανές προοπτικές και έννοιες. Τι μπορεί να το κάνει καλύτερο; Εάν αναπτύξατε κριτήρια επιτυχίας, μπορείτε να σκεφτείτε πώς μπορείτε να κάνετε την ιδέα να πληροί περισσότερο τα κριτήρια επιτυχίας;

Όταν ολοκληρώσετε την απάντηση, μπορείτε να δείτε τις απαντήσεις που παρήγαγε και να σκεφτείτε πώς να κάνετε τη λύση να πληροί ακόμη περισσότερο τα κριτήρια, πώς να επιλύσετε τους λόγους που προκαλούν αρνητικά συναισθήματα για την ιδέα και πώς να χρησιμοποιήσετε και να εφαρμόσετε τους λόγους που πορκαλούν θετικά συναισθήματα για την ιδέα πετύχετε τη δημιουργία της καλύτερης λύσης με την οποία θα νιώθετε άνετα

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ

- γνώση για την πρόκληση
- γνώσεις για το υπάρχον προϊόν (αν εργάζεστε πάνω σε αυτό)
- επιλεγμένη ιδέα λύσης
- σημειωματάριο
- κανάλι συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομική ή/και ομαδική

### ΣΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΩΡΑ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

τουλάχιστον 2 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

# ΒΕΛΤΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΑΝΑΠΤΥΞΤΕ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ **LOTUS BLOSSOM**

*Η μέθοδος Lotus blossom είναι ιδανική για να εμβαθύνετε στην ιδέα σας και να αναζητήσετε πιο συγκεκριμένους και λεπτομερείς τρόπους για το πώς να επιτύχετε την ιδέα σας.*

### Τι μπορείτε να κάνετε;

Επικεντρωθείτε στην πρόκληση και την επιλεγμένη ιδέα.

- Εμβαθύνετε στην ιδέα σας ακολουθώντας διαδοχικά βήματα: Αποκτήστε ένα πρότυπο lotus blossom ή δημιουργήστε ένα τετράγωνο 3x3 (γνωστό ως άνθος) στη μέση του φύλλου σας και οκτώ ανεξάρτητα τετράγωνα (άνθη) 3x3 γύρω από ένα κεντρικό άνθος, χωρίς να το αγγίζετε.
- Βάλτε την ιδέα που επιλέξατε στο κεντρικό κουτί του κεντρικού σας άνθους.
- Σκεφτείτε στοιχεία, λύσεις ή θέματα, που σχετίζονται με αυτήν την ιδέα και τοποθετήστε τα στα κουτιά που περιβάλλουν το κεντρικό κουτί. Αυτά τα οκτώ εξαρτήματα από τα γύρω κιβώτια θα πρέπει τώρα να χρησιμοποιηθούν ως κέντρα των οκτώ εξωτερικών ανθών.
- Τώρα που κάθε εξωτερικό άνθος έχει τη δική του κεντρική ιδέα, που μπορεί να κατανοηθεί και να αναλυθεί καλύτερα, σκεφτείτε περαιτέρω συστατικά, λύσεις ή θέματα, που σχετίζονται με αυτά τα εξωτερικά κέντρα, και βάλτε τα στα κουτιά που περιβάλλουν τα εξωτερικά κέντρα.

Προσπαθήστε να ολοκληρώσετε όλα τα άνθη (γεμίστε όλα τα κενά τετράγωνα και κουτιά) για να μεγιστοποιήσετε τις ιδέες. Εάν εξαντλήσετε όλες τις ιδέες και είστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα, μπορείτε να τελειώσετε νωρίτερα.

Εάν βρείτε έννοιες στα άνθη του λωτού που πρέπει να αναλυθούν περαιτέρω, μπορείτε να προσθέσετε νέα τετράγωνα (άνθη) με αυτές τις έννοιες ως κέντρα και να συνεχίσετε τη διαδικασία. Εάν θέλετε να αξιολογήσετε την αναπτυγμένη λύση / έννοια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 6 καπέλα σκέψης + παραγωγική σκέψη.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα άνθη λωτού [εδώ](#) και [εδώ](#)

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώση της πρόκλησης
- επιλεγμένη ιδέα της λύσης
- πρότυπο άνθους λωτού
- κανάλι συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομική ή ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ

**ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**  
το λιγότερο 1 ώρα

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

μέτριο

# ΒΕΛΤΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΑΝΑΠΤΥΞΤΕ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## Χρησιμοποιείστε **BUSINESS MODEL CANVAS** για κερδοσκοπική εταιρία

Ο καμβάς μοντέλων Business είναι μια εξαιρετική μέθοδος για να βοηθήσει στην απεικόνιση του τι είναι σημαντικό για την υλοποίηση της λύσης και ως εκ τούτου να κατανοήσει και να καθορίσει τους βασικούς τομείς / στοιχεία για την υλοποίηση μιας λύσης σε μια κερδοσκοπική εταιρία με δομημένο, στρατηγικό τρόπο. Αργότερα είναι επίσης ένας πολύ καλός τρόπος για να παρουσιάσετε την έννοια της λύσης και της ιδέας εφαρμογής.

### Τι μπορείτε να κάνετε;

Εάν εργάζεστε για τη δημιουργία κέρδους μέσω πελατών σας, χρησιμοποιήστε τον καμβά επιχειρηματικού μοντέλου. Έχετε κατά νου τους στόχους σας και την επιλεγμένη ιδέα. Ακολουθήστε το πρότυπο καμβά επιχειρηματικού μοντέλου για κερδοσκοπικούς σκοπούς και ακολουθήστε 9 βήματα με αυτήν την προτεινόμενη σειρά:

- **ΤΜΗΜΑΤΑ ΠΕΛΑΤΩΝ** - Ποιοι είναι οι πελάτες σας; Είναι άνθρωποι ή εταιρείες; Τι είδους άνθρωποι ή εταιρείες; Τμηματοποιήστε τους πελάτες σας με βάση τις ομοιότητες τους. Εάν δημιουργήσατε personas χρηστών στη διαδικασία σύλληψης της ιδέας, μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε.
- **ΠΡΟΤΑΣΗ ΑΞΙΑΣ** - Ποια είναι η προτεινόμενη λύση σας - ποιο είναι το προϊόν ή η υπηρεσία σας; Τι θα προσφέρετε στους πελάτες; Ποια είναι η ιδιαίτερη αξία σας - είναι η τιμή, η ταχύτητα, η εμπειρία του πελάτη, ο σχεδιασμός ...;
- **ΚΑΝΑΛΙΑ** - Ποια είναι τα σημεία επαφής όπου οι πελάτες σας θα έρθουν σε επαφή με την επιχείρηση / λύση σας; Πώς θα παραδώσετε την πρόταση αξίας; Είναι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, η δημόσια ομιλία, το website, η διαφήμιση, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ...;
- **ΣΧΕΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ** - Τι είδους σχέση θα έχετε με κάθε ένα από τα τμήματα πελατών σας; Πώς θα αλληλεπιδράσετε μαζί τους; Πώς θα διατηρήσετε τη σχέση; Είναι διαπροσωπικά, μέσω τρίτων, αυτοματοποιημένες υπηρεσίες...;
- **ΡΟΕΣ ΕΣΟΔΩΝ** - Πώς θα μετατρέψετε τη λύση/πρόταση αξίας σας σε οικονομικό κέρδος; Πώς θα κερδίσετε έσοδα; Είναι το τέλος συνδρομής, το τέλος χρήσης, η αδειοδότησης... ή απλά δωρεάν υπηρεσίες;

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ

- πρότυπο καμβά επιχειρηματικού μοντέλου
- επιλεγμένη ιδέα της λύσης
- κανάλι συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ

**ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**  
το λιγότερο 3 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

μέτριο

# ΒΕΛΤΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΑΝΑΠΤΥΞΤΕ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

- **ΒΑΣΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ** - Ποιες είναι οι εργασίες και οι ενέργειες που απαιτούνται για να λειτουργήσει το μοντέλο της επιχείρησής σας / λύσης; Ποιες δραστηριότητες πρέπει να αναλάβετε για την επίτευξη της πρότασης αξίας, τη δημιουργία εσόδων, την προσέγγιση των τμημάτων πελατών και τη διατήρηση των σχέσεων με τους πελάτες;
- **ΒΑΣΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ** - Ποιοι πόροι (άνθρωποι, γνώσεις, εξοπλισμός, πνευματικά δικαιώματα, χρήματα ...) απαιτούνται για την επίτευξη των βασικών δραστηριοτήτων της επιχείρησης / λύσης;
- **ΒΑΣΙΚΟΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ** - Ποιοι είναι οι εξωτερικοί συνεργάτες (εταιρείες ή προμηθευτές) που θα χρειαστείτε για να εκτελέσετε τις βασικές σας δραστηριότητες και να επιτύχετε την πρόταση αξίας;
- **ΔΟΜΗ ΚΟΣΤΟΥΣ** - Ποιο θα είναι το (μεγαλύτερο) κόστος της επιχείρησής σας / λύσης; Πόσο θα κοστίσει η εκπλήρωση των βασικών δραστηριοτήτων σας και η επίτευξη προσφοράς αξίας; Θα υπάρξουν επιπλέον χρεώσεις;

Τώρα κάντε ένα βήμα πίσω και ελέγξτε αν κάθε τμήμα πελάτη συνδέεται με μια πρόταση αξίας και μια ροή εσόδων. Ελέγξτε αν όλα στην αριστερή πλευρά του καμβά χρειάζονται για να υποστηρίξουν τη δεξιά πλευρά του καμβά - αν όχι, εξαλείψτε το. Εάν θέλετε να αξιολογήσετε την αναπτυγμένη λύση / έννοια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 6 καπέλα σκέψης + παραγωγική σκέψη.

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον καμβά επιχειρηματικών μοντέλων [εδώ](#), [εδώ](#) και [εδώ για παράδειγμα](#).

# ΒΕΛΤΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΑΝΑΠΤΥΞΤΕ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΪΣΤΕ **MISSION MODEL CANVAS** για μη κερδοσκοπική επιχείρηση

*Ο καμβάς μοντέλου αποστολής είναι μια εξαιρετική μέθοδος για να απεικονίσετε τι είναι σημαντικό για την υλοποίηση της λύσης και ως εκ τούτου να κατανοήσετε και να καθορίσετε τους βασικούς τομείς / στοιχεία για την εφαρμογή μιας λύσης σε μια μη κερδοσκοπική εταιρεία / οργανισμό με δομημένο, στρατηγικό τρόπο. Αργότερα είναι επίσης ένας πολύ καλός τρόπος για να παρουσιάσετε την έννοια της λύσης και της ιδέας εφαρμογής.*

### Τι μπορείτε να κάνετε;

Εάν δεν εστιάζετε στη δημιουργία κέρδους ή στη στόχευση πελατών, χρησιμοποιήστε καμβά επιχειρηματικού μοντέλου για μη κερδοσκοπικό οργανισμό - καμβά μοντέλου αποστολής. Έχετε κατά νου τους στόχους σας και την επιλεγμένη ιδέα. Πάρτε το πρότυπο καμβά μοντέλου αποστολής και ακολουθήστε 9 βήματα με αυτήν τη συνιστώμενη σειρά:

- **ΤΜΗΜΑΤΑ ΔΙΚΑΙΟΥΧΩΝ** - Ποιος θα επωφεληθεί από την αξία που θα δημιουργήσετε; Τι είδους άνθρωποι ή κοινότητες; Ποιος θα ωφεληθεί άμεσα και ποιος έμμεσα; Τμηματοποιήστε τους δικαιούχους σας με βάση τις ομοιότητες. Εάν δημιουργήσατε personas χρηστών στη διαδικασία ιδεασμού, μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε.
- **ΠΡΟΤΑΣΗ ΑΞΙΑΣ** - Ποια είναι η προτεινόμενη λύση σας -ποιο είναι το προϊόν ή η υπηρεσία σας; Τι θα προσφέρετε στους δικαιούχους; Ποια είναι η ιδιαίτερη αξία/όφελος της λύσης σας;
- **ΚΑΝΑΛΙΑ** - Ποια είναι τα σημεία επαφής όπου οι δικαιούχοι σας θα έρθουν σε επαφή με τη λύση σας; Πώς θα παραδώσετε/ διαδώσετε τη λύση/την πρόταση αξίας σας; Είναι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, οι εκδηλώσεις, τα φυλλάδια, το website, η διαφήμιση, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ...;
- **ΣΧΕΣΕΙΣ ΔΙΚΑΙΟΥΧΩΝ** - Τι είδους σχέση θα έχετε με κάθε ένα από τα δικαιούχα τμήματά σας; Πώς θα αλληλεπιδράσετε μαζί τους; Πώς θα λάβετε την υποστήριξή τους; Είναι διαπροσωπικά, μέσω τρίτων, αυτοματοποιημένες υπηρεσίες...;
- **ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΥ** - Ποια είναι τα ποσοτικοποιήσιμα μέτρα αντίκτυπου και επιτευγμάτων; Πώς θα παρακολουθείτε τα παρεχόμενα οφέλη και την προτεινόμενη αξία;

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ

- Πρότυπο καμβά μοντέλου αποστολής
- επιλεγμένη ιδέα της λύσης
- κανάλι συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομαδική

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ

**ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**  
το λιγότερο 3 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

μέτριο

# ΒΕΛΤΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΑΝΑΠΤΥΞΤΕ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

- **ΒΑΣΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ** - Ποιες είναι οι εργασίες και οι ενέργειες που απαιτούνται για να λειτουργήσει το μοντέλο λύσης σας; Ποιες δραστηριότητες πρέπει να αναλάβετε για την επίτευξη της πρότασης αξίας, τη μέτρηση του αντίκτυπου, την προσέγγιση των τμημάτων των δικαιούχων και τη διατήρηση των σχέσεων με τους δικαιούχους;
- **ΒΑΣΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ** - Ποιοι πόροι (άνθρωποι, γνώσεις, εξοπλισμός, πνευματικά δικαιώματα, χρήματα...) χρειάζονται για να επιτύχετε τις βασικές δραστηριότητες της λύσης σας;
- **ΒΑΣΙΚΟΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ** - Ποιοι είναι οι εξωτερικοί συνεργάτες (άτομα, εταιρείες ή προμηθευτές) που θα χρειαστείτε για να εκτελέσετε τις βασικές σας δραστηριότητες και να επιτύχετε την πρόταση αξίας;
- **ΔΟΜΗ ΚΟΣΤΟΥΣ** - Ποιο θα είναι το (κορυφαίο) κόστος της λύσης σας; Πόσο θα κοστίσει η εκπλήρωση των βασικών δραστηριοτήτων σας και η επίτευξη προσφοράς αξίας; Θα υπάρξουν επιπλέον χρεώσεις; Πώς θα χρηματοδοτηθεί η λύση σας; Ποιοι μηχανισμοί χρηματοδότησης θα χρησιμοποιηθούν;

Τώρα κάντε ένα βήμα πίσω και ελέγξτε αν κάθε τμήμα δικαιούχου συνδέεται με μια πρόταση αξίας και μια μέτρηση επιπτώσεων. Ελέγξτε αν όλα στην αριστερή πλευρά του καμβά χρειάζονται για να υποστηρίξουν τη δεξιά πλευρά του καμβά - αν όχι, εξαλείψτε το.

Εάν θέλετε να αξιολογήσετε την αναπτυγμένη λύση / έννοια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 6 καπέλα σκέψης + παραγωγική σκέψη.

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον καμβά μοντέλου αποστολής [εδώ](#) και [εδώ](#).

# ΒΕΛΤΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΑΝΑΠΤΥΞΤΕ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## FOCUS ON **DETAILS**

*Η εστίαση στις λεπτομέρειες είναι ένας πολύ καλός τρόπος για καλύτερη οπτικοποίηση, φαντασία, αναπαράσταση, ανάπτυξη και παρουσίαση σαφούς και συγκεκριμένης λύσης.*

### **Τι μπορείς να κάνεις;**

Όταν εδραιωθεί η ιδέα σας, μπορείτε να σκεφτείτε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και χαρακτηριστικά που αντιπροσωπεύουν πώς θα μοιάζει πραγματικά το προϊόν σας όταν τελειώσετε.

Προσθέστε λεπτομέρειες – στυλ, σωστό περιεχόμενο, κείμενο, εικόνες, λογότυπο, χρώματα, υφές, γραμματοσειρές...

Μπορείτε να βοηθήσετε τον εαυτό σας με τον πίνακα διάθεσης, το σκίτσο...

Εάν θέλετε να αξιολογήσετε τη λύση/έννοια που αναπτύχθηκε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 6 καπέλα σκέψης + παραγωγική σκέψη.

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΠΡΟΤΥΠΟ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΙΔΕΑΣ

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### Τι μπορείτε να κάνετε;

Δημιουργήστε απλά πρότυπα (χαμηλής πιστότητας), τα οποία δεν έχουν σκοπό να είναι πολύ εξεζητημένα, αλλά περισσότερο αποτελούν απτές και συγκεκριμένες αναπαραστάσεις της ιδέας που σας βοηθούν να επεξεργαστείτε τις ιδιαιτερότητες της ιδέας σας και να την παρουσιάσετε κατάλληλα.

Σκεφτείτε τι είδους πρότυπο θα ταίριαζε καλύτερα στην ιδέα/σύλληψη/έργο σας, π.χ.:

- Ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος για να παρουσιάσετε μια σαφή και κατατοπιστική εικόνα της ιδέας, που να δείχνει αρκετά καλά αυτό που είχατε στο μυαλό σας;
- Πώς θα μπορούσατε να παρουσιάσετε την προτεινόμενη ιδέα σας ώστε το κοινό να την κατανοήσει καλύτερα;
- Πώς θα μπορούσατε να δείξετε την προτεινόμενη ιδέα σας ώστε το κοινό να μπορέσει να διαμορφώσει χρήσιμα σχόλια;
- Πώς θα μπορούσατε να παρουσιάσετε και να δοκιμάσετε την ιδέα χωρίς να χρησιμοποιήσετε πάρα πολλούς πόρους;
- Ποιος είναι ο απλός και γρήγορος τρόπος παρουσίασης της ιδέας; Υπάρχει ένας πιο απλός ή εύκολος τρόπος για να την παρουσιάσετε;

Επιλέξτε τον καταλληλότερο τρόπο δημιουργίας προτύπων, π.χ.: mood board, sketching, user flow chart, flow chart, mind map, drawing, animation, storyboard, wireframes, business/mission model canvas...



# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΠΡΟΤΥΠΟ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΙΔΕΑΣ

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ MOOD BOARD

*Η μέθοδος του mood board είναι εξαιρετική για την εύκολη οπτικοποίηση της ιδέας και επιτρέπει επίσης την ευκολότερη επεξεργασία των χαρακτηριστικών της ιδέας, ενώ παράλληλα επιτρέπει την πρόκληση νέων εμπνεύσεων και ερμηνειών ενός συλλεχθέντος περιεχομένου για την ενθάρρυνση νέων προοπτικών και ιδεών.*

### Τι μπορείτε να κάνετε;

Δημιουργήστε μια οπτική παρουσίαση ή ένα "κολάζ" της φιλοσοφίας της λύσης σας (τα βασικά στοιχεία, τα χαρακτηριστικά, τη λειτουργικότητα...). Μην ξεχνάτε να έχετε ελεύθερο πνεύμα, ώστε να μην περιορίζεστε. Ακολουθήστε τα προτεινόμενα διαδοχικά βήματα ατομικά ή συλλογικά.

- **ΕΠΙΛΟΓΗ ΘΕΜΑΤΟΣ MOOD BOARD** - Ονομάστε τον πίνακα διάθεσής σας σύμφωνα με την προτεινόμενη λύση.
- **ΣΥΛΛΟΓΗ ΥΛΙΚΟΥ** - Συλλέξτε υλικό που περιγράφει, αντιπροσωπεύει, αποτυπώνει την ιδέα της λύσης σας και "καρφιτσώστε" το στον πίνακα. Πρόκειται για λέξεις, ιστότοπους, δείγματα αντικειμένων, εικόνες, δείγματα κίνησης και ήχων (GIFs, βίντεο, ακουστικά); Μπορείτε ακόμη να προσθέσετε δείγματα χρωμάτων, γραμματοσειρών, σχημάτων κ.λπ. για να δώσετε την τελική πινελιά στη λύση.
- **ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥ ΠΙΝΑΚΑ ΜΕΣΟΓΕΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ** - Τακτοποιήστε το υλικό που συλλέξατε σε μια καλύτερη δομή. Μπορείτε να εισαγάγετε ιεραρχία και να τοποθετήσετε ένα στοιχείο-κλειδί (όπως ένα λογότυπο) για να κατοχυρώσετε τον πίνακα σας και να αλλάξετε το μέγεθος και τη θέση των υπόλοιπων στοιχείων για να υποδείξετε τη σημασία και τις σχέσεις τους μεταξύ τους.
- **ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΤΩΝ ΣΚΕΨΕΩΝ** - Γράψτε μερικές σημειώσεις (όχι απαραίτητα με πολλές λεπτομέρειες - μπορεί να έχουν τη μορφή σημειώσεων, ετικετών, emojis...).
- **ΣΥΖΗΤΗΣΗ** - Όταν ολοκληρωθεί η πρώτη έκδοση του mood board, είναι καιρός να συνοψίσουμε και να συζητήσουμε τις πιθανές προσαρμογές.
- **ΧΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΙΔΕΑ ΣΑΣ** - Εξετάστε και εφαρμόστε νέες προτάσεις στον πίνακα διάθεσης και προσπαθήστε να αναπτύξετε και να παρουσιάσετε την καλύτερη εκδοχή της λύσης σας.

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώσεις σχετικά με το
- την πρόκληση
- την ιδέα της λύσης
- Ηλεκτρονικός πίνακας Δίαυλος συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομικά ή/και ομαδικά

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

τουλάχιστον 3 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΠΡΟΤΥΠΟ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΙΔΕΑΣ

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ SKETCHING

*Το sketching είναι μια εξαιρετική μέθοδος για να παρουσιάσετε γρήγορα την ιδέα, ενώ παράλληλα επιτρέπει την οπτικοποίηση για να επεξεργαστείτε ευκολότερα την ιδέα και επίσης επιτρέπει διαφορετικές ερμηνείες ενός σκίτσου για να ενθαρρύνετε νέες απόψεις και περισσότερες ιδέες.*

### Τι μπορείτε να κάνετε;

Χρησιμοποιήστε το sketching για να οπτικοποιήσετε τη λύση σας, να αναπαραστήσετε τις βασικές λειτουργίες ή τη λειτουργικότητα της λύσης και να οργανώσετε τις πληροφορίες σχετικά με την ιδέα σας. Εάν χρειάζεται, σκισάρετε επίσης στοιχεία κίνησης, ήχους, χρώματα, γραμματοσειρές, υλικά, σχήματα κ.λπ. για τις τελικές πινελιές της λύσης.

Το σκίτσο μπορεί να γίνει συλλογικά ή μεμονωμένα.

Μπορείτε να σχεδιάσετε ελεύθερα ή να χρησιμοποιήσετε τη **ΜΕΘΟΔΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ 8-6-4-2**:

Ο καθένας σκισάρει τη δική του προτεινόμενη ιδέα σε σύντομες συνεδρίες των 8, 6, 4 και 2 λεπτών. Μεταξύ των περιόδων σχεδίασης, όλοι δίνουν και λαμβάνουν ανατροφοδότηση που βοηθάει στην περαιτέρω ανάπτυξη των σκίτσων της ιδέας σας. Στο τέλος, όλοι σας μοιράζετε τα τελικά σας σκίτσα και επιλέγετε το καλύτερο σκίτσο της ιδέας για να εργαστείτε.

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη μέθοδο 8-6-4-2 εδώ.

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώσεις σχετικά με το
- την πρόκληση
- την ιδέα της λύσης
- ηλεκτρονικός πίνακας
- δίαυλος συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομικά ή/και ομαδικά

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

τουλάχιστον 2 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΠΡΟΤΥΠΟ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΙΔΕΑΣ

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ **WIREFRAMES**

*Τα wireframes είναι μια εξαιρετική μέθοδος για την οπτικοποίηση και την παρουσίαση της λύσης που είναι μια ιστοσελίδα/εφαρμογή/λογισμικό.*

### Τι μπορείτε να κάνετε;

Δημιουργήστε wireframes - ένα απλό σχέδιο ιστοτόπου/εφαρμογής/λογισμικού. Σκεφτείτε τη βασική δομή της ιστοσελίδας/εφαρμογής και επικεντρωθείτε στα βασικά στοιχεία, τη διάταξη των στοιχείων, τη λειτουργικότητα και την πλοήγηση...

Έχετε κατά νου την επιλεγμένη ιδέα, τους στόχους, τις προσωπικότητες των χρηστών...

- Πώς μπορεί να οργανωθεί το περιεχόμενο για να υποστηρίξει τους στόχους μας;
- Τι θα χρειαστεί ο χρήστης για μια καλή εμπειρία χρήσης;
- Ποιο πρέπει να είναι το πρώτο πράγμα που βλέπει ο χρήστης στη σελίδα;
- Τι θα περιμένει ο χρήστης να δει σε συγκεκριμένες περιοχές της σελίδας;
- Πού θα πρέπει να τοποθετηθεί το κύριο μήνυμα;
- Πώς μπορούμε να κάνουμε την εμπειρία του χρήστη πιο εύχρηστη;

Μπορείτε να το κρατήσετε απλό - η οπτική εμφάνιση δεν είναι ζωτικής σημασίας, επειδή η κύρια εστίαση είναι στο σχέδιο. Έτσι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε απλά ορθογώνια και τετράγωνα ως σημεία τοποθέτησης. Αλλά αν προτιμάτε, μπορείτε επίσης να προσθέσετε χρώματα, γραμματοσειρές, φανταχτερά γραφικά, πραγματικές εικόνες...

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα προσχέδια για να δημιουργήσετε διάγραμμα ροής χρήστη ή να δημιουργήσετε προσχέδια με δυνατότητα κλικ, συνδέοντάς τα μεταξύ τους για να δημιουργήσετε τη ροή χρήστη.

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη δημιουργία προσχέδιων και τη δοκιμή χρηστών [εδώ](#) και [εδώ](#).

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με προσχέδια με δυνατότητα επιλογής [εδώ](#).

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώσεις σχετικά με το την πρόκληση
- την ιδέα της λύσης
- ηλεκτρονικός πίνακας
- διάυλος συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομικά ή/και ομαδικά

### ΣΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

τουλάχιστον 3 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

μεσαίο

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΠΡΟΤΥΠΟ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΙΔΕΑΣ

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ

### Τι μπορείτε να κάνετε;

Χρησιμοποιήστε διαγράμματα για να οπτικοποιήσετε και να οργανώσετε διάφορες πτυχές της λύσης (βασικά στοιχεία, χαρακτηριστικά, λειτουργικότητα...). Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικά διαγράμματα, π.χ:

**MIND MAPS** – οπτικοποίηση της δομής και της έννοιας μιας λύσης:

Καθορίστε πρώτα το βασικό θέμα του mind map (η λύση σας) και γράψτε το στο κέντρο του διαγράμματος. Επεκτείνετε το διάγραμμά σας προς τα έξω προσθέτοντας διακλαδώσεις που περιγράφουν τα πιο βασικά υποθέματα/βασικά στοιχεία. Εδώ μπορείτε να το κρατήσετε απλό και να μην ανησυχείτε για πολλές λεπτομέρειες. Στη συνέχεια, διερευνήστε κάθε υποθέμα/στοιχείο με μεγαλύτερη λεπτομέρεια προσθέτοντας πιο συγκεκριμένους κλάδους. Συνεχίστε με τις διακλαδώσεις μέχρι να εξαντλήσετε τις σχετικές πληροφορίες/πτυχές/στοιχεία.

Εάν χρειάζεται, μπορείτε να αναδιατάξετε τα θέματα στο mind map σας.

Χρησιμοποιήστε διαφορετικές γραμματοσειρές, σχήματα, εικόνες, χρώματα σε συγκεκριμένες διακλαδώσεις για να τις οπτικοποιήσετε καλύτερα.

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους mind maps [εδώ](#).

#### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώσεις σχετικά με το
- την πρόκληση
- την ιδέα της λύσης
- ηλεκτρονικός πίνακας
- διάυλος συζήτησης

#### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομάδα

#### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

τουλάχιστον 2 ώρες

#### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΠΡΟΤΥΠΟ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΙΔΕΑΣ

- **ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ ΡΟΗΣ ΧΡΗΣΤΗ** - απεικονίζουν τη ροή του χρήστη (τη διαδρομή του χρήστη):

Έχετε κατά νου τις προσωπικότητες και τους στόχους των χρηστών σας. Σκεφτείτε τι κάνουν οι χρήστες πριν και μετά την αλληλεπίδρασή τους με ένα μέρος της λύσης σας. Προσδιορίστε:

- Ποια είναι τα σημεία εισόδου και άλλα σημεία επαφής όπου ο χρήστης αλληλεπιδρά με το προϊόν/την υπηρεσία σας;
- Τι συμβαίνει μετά ή ακολουθεί κάθε βήμα;
- Ποιο περιεχόμενο πρέπει να παρέχετε στους χρήστες;
- Πώς πρέπει να συνδεθεί το ένα με το άλλο διαφορετικό περιεχόμενο;

Τώρα απεικονίστε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες με ένα διάγραμμα ροής χρήστη. Το διάγραμμα ροής μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να περιγράψει τόσο τις ροές εργασιών των χρηστών όσο και τις διεργασίες back-end (απαραίτητες λειτουργίες που οι χρήστες δεν βλέπουν).

Συνιστάται στο διάγραμμα ροής να επιμείνετε σε επιλεγμένα σύμβολα ως οπτική γλώσσα (π.χ. τετράγωνο = βήματα που κάνει ο χρήστης, οβάλ = σημείο εκκίνησης/τερματισμού της διαδρομής των χρηστών, διαμάντι = σημείο επιλογής/απόφασης του χρήστη, βέλος = η ροή του συμβόλου).

Περισσότερες πληροφορίες για τα διαγράμματα ροής εδώ και εδώ.

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώσεις σχετικά με το
- την πρόκληση
- την ιδέα της λύσης
- ηλεκτρονικός πίνακας
- διάυλος συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομάδα

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

τουλάχιστον 3 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

μεσαίο

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΠΡΟΤΥΠΟ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΙΔΕΑΣ

- **ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ ΡΟΗΣ** – απεικονίζουν τη ροή του συστήματος (δραστηριότητες και αποφάσεις που εκτελεί η λύση):

Έχετε κατά νου τη λύση και τους στόχους σας. Προσδιορίστε:

- Ποιες είναι οι δραστηριότητες και οι αποφάσεις που εκτελεί η λύση;
- Ποια είναι τα απαραίτητα βήματα;
- Τι συμβαίνει μετά ή ακολουθεί κάθε βήμα;
- Πώς πρέπει να συνδέονται τα βήματα μεταξύ τους;

Τώρα οπτικοποιήστε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες με ένα διάγραμμα ροής.

Συνιστάται να επιμείνετε σε επιλεγμένα σύμβολα ως οπτική γλώσσα (π.χ. τετράγωνο = διαδικασία και βήματα, οβάλ = αρχή/τέλος, διαμάντι = αποφάσεις, βέλος = η ροή του συμβόλου).

*Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα διαγράμματα ροής εδώ.*

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;	ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ	ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
<ul style="list-style-type: none"> <li>• γνώσεις σχετικά με το</li> <li>• την πρόκληση</li> <li>• την ιδέα της λύσης</li> <li>• ηλεκτρονικός πίνακας</li> <li>• διάυλος συζήτησης</li> </ul>	ομάδα	τουλάχιστον 3 ώρες	μεσαίο

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΠΡΟΤΥΠΟ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΙΔΕΑΣ

## ΧΡΗΣΗ ΑΛΛΩΝ ΠΡΟΤΥΠΩΝ ΧΑΜΗΛΗΣ ΠΙΣΤΟΤΗΤΑΣ

- ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΕΝΑΝ ΥΠΑΡΧΟΝΤΑ ΚΑΜΒΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ/ΜΟΝΤΕΛΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ Ή ΝΑ ΤΟΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΤΕ ΜΕ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ** – Παρουσιάστε την αποστολή/επιχειρηματική δομή και το σχέδιο της λύσης σας, εμφανίζοντας τον καμβά του επιχειρηματικού μοντέλου/μοντέλου αποστολής, που δημιουργήθηκε στην ενότητα "Εξειδίκευση της επιλεγμένης ιδέας". Για να κατανοήσει το κοινό καλύτερα το σχεδιασμό και τα χαρακτηριστικά της λύσης σας, μπορείτε επίσης να προσθέσετε στον καμβά ένα ακόμη τμήμα "Λύση", όπου περιγράφετε ή οπτικοποιείτε με άλλες μεθόδους τις βασικές πτυχές της ιδέας σας (χαρακτηριστικά, στοιχεία, λειτουργία, λεπτομέρειες...).

<b>ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• γνώσεις σχετικά με το</li> <li>• την πρόκληση</li> <li>• την ιδέα της λύσης</li> <li>• επιχειρηματικό μοντέλο/μοντέλο αποστολής</li> <li>• διάυλος συζήτησης</li> </ul>	<b>ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>  ομάδα	<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ</b>  τουλάχιστον 1 ώρα	<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b>  χαμηλό
--	--	--	--

- ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΧΕΔΙΟΥ** – Οπτικοποιήστε τη λύση σας δημιουργώντας 2D ή 3D σχέδιο μιας σκηνής που δείχνει την εμφάνιση και τις βασικές λειτουργίες ή τη διαχείριση της λύσης σας. Μπορείτε να το κάνετε απλό διατηρώντας την εμφάνιση του σκίτσου ή μπορείτε να το βελτιώσετε κάνοντας ακριβή σχέδια, προσθέτοντας χρώματα, υφές, γραφικά κ.λπ.

<b>ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• γνώσεις σχετικά με το</li> <li>• την πρόκληση</li> <li>• την ιδέα της λύσης</li> <li>• ηλεκτρονικός πίνακας</li> <li>• διάυλος συζήτησης</li> </ul>	<b>ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>  ομάδα	<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ</b>  τουλάχιστον 3 ώρες	<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b>  μεσαίο
--	--	---	--

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΠΡΟΤΥΠΟ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΙΔΕΑΣ

- **ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ** – Οπτικοποιήστε τη λύση σας και τα χαρακτηριστικά, τα στοιχεία και τη λειτουργία της δημιουργώντας ένα σενάριο, το οποίο περιέχει διάφορες σκηνές που αφηγούνται μια ιστορία για το πώς η λύση φαίνεται και λειτουργεί/χρησιμοποιείται. Μπορείτε απλά να το σχεδιάσετε ή να το βελτιώσετε προσθέτοντας χρώματα και υφές ή ακόμη και χρησιμοποιώντας γραφικά, πρότυπα...

*Περισσότερες πληροφορίες για το storyboard εδώ και εδώ.*

<b>ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• γνώσεις σχετικά με το</li> <li>• την πρόκληση</li> <li>• την ιδέα της λύσης</li> <li>• ηλεκτρονικός πίνακας</li> <li>• διάυλος συζήτησης</li> </ul>	<b>ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>  ομάδα	<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ</b>  τουλάχιστον 5 ώρες	<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b>  δύσκολο
--	--	---	---

- **ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ**– Οπτικοποιήστε τη λύση σας (τα βασικά στοιχεία, τα χαρακτηριστικά, τη λειτουργία) και τον τρόπο με τον οποίο τη χρησιμοποιεί ο χρήστης, κάνοντάς την κινούμενη εικόνα. Η κινούμενη εικόνα περιέχει σκηνές που αφηγούνται μια ιστορία για το πώς φαίνεται και λειτουργεί η λύση.

*Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την κινούμενη εικόνα εδώ.*

<b>ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• γνώσεις σχετικά με το</li> <li>• την πρόκληση</li> <li>• την ιδέα της λύσης</li> <li>• <b>animation tool</b></li> <li>• διάυλος συζήτησης</li> </ul>	<b>ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>  ομάδα	<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ</b>  τουλάχιστον 5 ώρες	<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b>  δύσκολο
---	--	---	---



# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΜΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ

### Τι μπορείτε να κάνετε;

Χρησιμοποιήστε το πρότυπο χαμηλής πιστότητας και δημιουργήστε μια αποτελεσματική παρουσίαση της λύσης σας. Προτείνονται τα ακόλουθα βήματα και δραστηριότητες:

- **ΕΤΟΙΜΑΣΤΕ ΕΝΑΝ ΣΥΝΤΟΜΟ ΟΔΗΓΟ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ:**

Παρουσιάστε μια σύντομη εισαγωγή της ιδέας και του πλαισίου. Συνοψίστε εν συντομία την πρόκληση που προσπαθήσατε να επιλύσετε και, εάν είναι σχετικό, αναφέρετε επίσης λύσεις που εξετάστηκαν και πώς/γιατί δεν επιλέχθηκαν.

Εστιάζετε ειδικά στην επιλεγμένη/προετοιμασμένη λύση. Για να την παρουσιάσετε διεξοδικά, προσθέστε τίτλους, ονόματα, περιγραφές, εξηγήσεις...

Μπορείτε να παρουσιάσετε τα αναμενόμενα αποτελέσματα, τους λόγους για την επιλογή αυτής της σύλληψης της λύσης, τους στόχους και τα οφέλη της σύλληψής σας, επίσης πιθανά/αναμενόμενα εμπόδια, πιθανούς τρόπους για την υπέρβαση των εμποδίων, αναγκαίες περαιτέρω προσαρμογές, πρόσθετες προτάσεις...

Μετατρέψτε τις οπτικοποιήσεις των πρωτοτύπων/λύσεων σας σε παρουσιάσεις βίντεο, φυλλάδια, δείγματα διαφημίσεων, παρουσιάσεις PowerPoint, φυλλάδια...

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώσεις σχετικά με το πρόκληση
- το πρωτότυπο της λύση
- διάυλος συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομικά ή/και ομαδικά

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

τουλάχιστον 3 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΙΔΕΑ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΜΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ

- ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕ ΜΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ:

*Είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να παρουσιάσετε με σαφήνεια τη λύση σας και να τραβήξετε την προσοχή και το ενδιαφέρον του κοινού μέσω κατατοπιστικών εξηγήσεων.*

Σκεφτείτε πώς θα μπορούσατε να προσελκύσετε και να γοητεύσετε το κοινό σας από την αρχή της ομιλίας σας. Μπορείτε ακόμη και να κάνετε μια αφήγηση - αφηγηθείτε ένα σενάριο/μια ιστορία στην οποία περιγράφετε το σημείο πόνου ή το όραμα επιτυχίας του χρήστη που θα καλύψει η λύση σας.

Συνιστάται αρχικά να τοποθετήσετε την πρόκλησή σας (το πρόβλημα/την ευκαιρία που προσπαθείτε να λύσετε) - εξηγήστε την, περιγράψτε την κατάσταση και την προοπτική των χρηστών και στηρίξτε την με τυχόν στοιχεία που έχετε συλλέξει κατά τη διάρκεια των προηγούμενων βημάτων. Προτείνεται επίσης να συμπεριλάβετε μια δήλωση αποστολής, π.χ. ο στόχος της ομάδας μας ήταν να βοηθήσει τους χρήστες να...

Όταν το πλαίσιο και οι στόχοι της πρόκλησής σας απεικονίζονται και η ανάγκη για λύση είναι προφανής, μοιραστείτε τον τρόπο με τον οποίο επιλύετε την πρόκληση. Παρουσιάστε τη λύση σας με το πρότυπο που δημιουργήσατε. Συνιστάται να παρέχετε οπτική, απτή παρουσίαση του προτύπου σας μαζί με τον οδηγό του υποδείγματος που μπορεί να έχετε ετοιμάσει σε προηγούμενο βήμα, ώστε το κοινό να μπορεί να το κατανοήσει εύκολα και γρήγορα.

Να είστε ακριβείς και να είστε στο θέμα. Επικεντρωθείτε στα οφέλη και τις συνεισφορές της προτεινόμενης λύσης σας. Επισημάνετε τι είναι τόσο ιδιαίτερο στη λύση σας, γιατί λειτουργεί, γιατί είναι καλύτερη/διαφορετική από άλλες επιλογές, γιατί είστε σίγουροι ότι θα μπορούσε να λειτουργήσει... Επίσης, σκεφτείτε τα πιθανά εμπόδια, μειονεκτήματα ή περιορισμούς της λύσης σας και προετοιμαστείτε ιδιαίτερα για το πώς θα τα παρουσιάσετε και θα απαντήσετε στη σχετική συζήτηση, π.χ. μπορείτε να τα εξηγήσετε, μπορείτε να προτείνετε τρόπους διόρθωσης, πρόληψης ή περιορισμού τους...

Εξασκηθείτε στο πικάρισμα, έτσι ώστε το πικάρισμά σας να είναι άπταιστο, σίγουρο και ξεκάθαρο. Προσπαθήστε να χρησιμοποιείτε τη γλώσσα που θα καταλάβει το κοινό σας (μην το περιπλέκετε υπερβολικά). Προσπαθήστε να είστε αυθεντικοί και παθιασμένοι με το έργο σας, αλλά όχι πολύ μακρόσυρτοι (η σύσταση είναι 15 - 30 λεπτά παρουσίασης το πολύ).

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώσεις σχετικά με το πρόκληση
- το πρωτότυπο της λύση
- Δίαυλος συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ατομικά ή/και ομαδικά

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

τουλάχιστον 3 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ

ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΛΗΨΗ  
ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗΣ

# ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΤΕ ΤΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ

για μια διαδικασία βασισμένη  
στη δημιουργικότητα

ΣΤΑΔΙΟ 4

**Αφού επιλύσετε την πρόκλησή σας και παρουσιάσετε το πρότυπο της λύσης, το τελευταίο μέρος του έργου σας είναι η αξιολόγηση.**

Τώρα ήρθε η ώρα να συγκεντρώσετε ανατροφοδότηση από το κοινό στο οποίο παρουσιάσατε το πρότυπο και να δημιουργήσετε μια περίληψη της αξιολόγησης που λάβατε.

Μπορείτε να βρείτε ορισμένες οδηγίες για αυτό το στάδιο παρακάτω. Ωστόσο, μη διστάσετε να τις χρησιμοποιήσετε όπως εσείς κρίνετε κατάλληλα για τις ανάγκες σας.

**Προετοιμάστε ερωτήσεις έρευνας και συγκεντρώστε τουλάχιστον μία ανατροφοδότηση σχετικά με τη λύση που παρουσιάσατε.**

Στάδιο 4

# ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΠΩΣ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΕΤΕ;

# ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ

## ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΛΗΨΗ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗΣ

Η λήψη ανατροφοδότησης σχετικά με την προετοιμασμένη λύση και ο προβληματισμός σχετικά με αυτήν είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να αναπτύξετε περαιτέρω τις ικανότητές σας. Με τη συλλογή εξωτερικών σχολίων, μπορείτε να μάθετε πώς να αναλύετε τις απόψεις των άλλων, να τις κατανοείτε, να αναβαθμίζετε τις ικανότητές σας στην επίλυση προβλημάτων και να αναπτύσσετε μια ακόμη καλύτερη λύση.

### Τι μπορείτε να κάνετε;

Αφού δείξετε το πρωτότυπο της ιδέας σας σε άλλους, συγκεντρώστε προφορικά ή γραπτά σχόλια σχετικά με τη λύση σας. Είναι καλύτερο να συλλέγετε ανατροφοδότηση άμεσα ή λίγο μετά την παρουσίαση, ώστε οι εντυπώσεις να είναι ακόμη νωπές. Συνιστάται να χρησιμοποιήσετε μια ανώνυμη μορφή απάντησης, ειδικά αν το ακροατήριό σας δεν εμπλέκεται άμεσα στην πρόκλησή σας.

Μπορείτε να διεξάγετε σύντομες ομαδικές ή ατομικές συνεντεύξεις με το κοινό σας ή να χρησιμοποιήσετε σύντομα (έντυπα ή διαδικτυακά) ερωτηματολόγια... και να συλλέξετε τις απαντήσεις. Προτείνεται να προετοιμάζετε πάντα εκ των προτέρων τις ερωτήσεις σας. Θα μπορούσατε να ρωτήσετε το ακροατήριό σας σχετικά με π.χ:

- **ΓΕΝΙΚΗ ΓΝΩΜΗ** – Τι πιστεύετε για αυτή την ιδέα; Σε μια κλίμακα από το ένα έως το δέκα, πόσο σας αρέσει αυτή η λύση; Γιατί; Τι θυμάστε περισσότερο από αυτήν;
- **ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ**– Ποιο πιστεύετε ότι είναι το βασικό όφελος/πλεονέκτημα αυτής της ιδέας; Τι πιστεύετε ότι λείπει ή είναι περιττό; Τι θα άλλαζες ή δεν θα άλλαζες ποτέ σε αυτό;
- **ΠΡΟΘΕΣΗ ΧΡΗΣΗΣ** – Σε μια κλίμακα από το ένα έως το δέκα, πόσο θα ήσασταν πρόθυμοι να χρησιμοποιήσετε αυτό το προϊόν/υπηρεσία μετά την κυκλοφορία του; Γιατί; Ποια τρέχοντα χαρακτηριστικά θα σας έκαναν να το χρησιμοποιήσετε; Ποια χαρακτηριστικά σας έλειψαν που θα σας έκαναν να θέλετε να το χρησιμοποιήσετε;
- **ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΕΣ ΑΝΤΙΔΡΑΣΕΙΣ** – Πώς σας κάνει να αισθάνεστε αυτό το προϊόν/υπηρεσία; Σε μια κλίμακα από το ένα έως το πέντε, πόσο ενθουσιασμένος, βαρεσμένος, απογοητευμένος κ.λπ. αισθάνεστε από αυτή την ιδέα; Γιατί;

Εάν θεωρείτε ότι είναι απαραίτητο ή σχετικό, μπορείτε επίσης να συμπεριλάβετε δημογραφικές ερωτήσεις, π.χ. σχετικά με την ηλικία, το φύλο κ.λπ. του ερωτώμενου.

Συλλέξτε τα σχόλια και αναλύστε τα, π.χ.: ομαδοποιήστε παρόμοιες απαντήσεις και μετρήστε τις πιο συχνές απαντήσεις (ειδικά αν οι απαντήσεις είναι λέξεις), υπολογίστε τον μέσο όρο των απαντήσεων (αν οι απαντήσεις είναι αριθμοί)... Βρείτε ομοιότητες ή τάσεις σε αυτές τις αξιολογήσεις του πρωτοτύπου και δημιουργήστε μια σύντομη περίληψη των σημαντικότερων ανακαλύψεών σας.

Σκεφτείτε το: Τι μάθατε; Τι ήταν σπουδαίο; Τι θα μπορούσε να γίνει διαφορετικά;

### ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ;

- γνώσεις σχετικά με το πρόκληση
- παρουσίασε πρωτότυπο της λύσης
- Σημειωματάριο/εκτυπωτής, online εργαλείο έρευνας
- διάυλος συζήτησης

### ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

ομάδα

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

τουλάχιστον 2 ώρες

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

χαμηλό

### ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΑΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

- [here](#)
- [here](#)

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

- [Google Forms](#)
- [Microsoft Forms](#)
- [SurveyMonkey](#)
- [Mentimeter](#)