



**CHANGE MAKERS**  
**ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ**

# μανιφέστο



## **ΑΥΤΗ Η ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΔΕΝ**

Αφορά την Παιχνιδοποίηση

Στοχεύει να σας διδάξει πώς να διδάσκετε τη σχεδίαση

## **ΑΥΤΗ Η ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ**

Αφορά όλους τους εκπαιδευτικούς που τολμούν

Είναι ειδικά σχεδιασμένη, προσαρμόσιμη και ευέλικτη

Σας βοηθά να ενδυναμώσετε τα παιδιά και να προάγετε την ανάπτυξη μια νοοτροπίας σχεδιαστικής σκέψης, περισσότερο εστιασμένης στη συνεργασία, τη συν-δημιουργία, τη δημιουργικότητα και την καινοτομία

Σας επιτρέπει να χτίσετε πάνω στις δικές σας εμπειρίες

Σας επιτρέπει να σχεδιάσετε τις δικές σας μαθησιακές εμπειρίες αξιοποιώντας την προτεινόμενη παιγνιώδη προσέγγιση



# σχεδιαστική σκέψη



## ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Επιλογή, διερεύνηση, διασκέδαση και κυριότητα.

Θα μπορούσαμε να έχουμε επιλέξει διαφορετικές λέξεις για το ξεκίνημα αυτής της εργαλειοθήκης. Θα μπορούσαμε να έχουμε επιλέξει τις λέξεις δημιουργικότητα, παιγνιοποίηση και καινοτομία. Όμως ο στόχος μας, με το Παιχνίδι «Ενσυναίσθηση και αυτή την εργαλειοθήκη, βρίσκεται πέρα από τάσεις και γενικές έννοιες.

Ο ορισμός της σχεδιαστικής σκέψης ως μιας εκπαιδευτικής προσέγγισης μοιράζεται το πάθος και την αφοσίωσή μας για τη μάθηση.

Στην ουσία της, η σχεδιαστική σκέψη είναι ένα επαναληπτικό εργαλείο. Ένα εργαλείο που απαιτεί συνεχή περιέργεια, έρευνα, προβληματισμό, πειραματισμό, σύνδεση, ανάληψη ρίσκου, αποτυχία, νέες εκκινήσεις. Τίποτα δεν εκφράζει περισσότερο τη δύναμη της μάθησης.

# σχεδιαστική σκέψη



## ΓΙΑΤΙ;

Η Εκπαίδευση εστίαζε στο «να διδάξει κάτι» αλλά εξελίχθηκε στο «να εξασφαλίσει ότι τα άτομα αναπτύσσουν μια αξιόπιστη πυξίδα και τις δεξιότητες πλοήγησης για να βρουν το δικό τους δρόμο μέσα από ένα όλο και πιο αβέβαιο, ασταθές και διφορούμενο κόσμο (ΟΑΣΑ, 2015).

Η σχεδιαστική σκέψη είναι ακριβώς αυτό - μια μέθοδος για την καλλιέργεια δεξιοτήτων «πλοήγησης», μια στρατηγική για την ανάδειξη της δημιουργικότητας που εδράζει στην ενσυναίσθηση και την άνεση με την αποτυχία. Βασίζεται στην έρευνα που αποδεικνύει ότι η νοοτροπία της σχεδιαστικής σκέψης είναι κρίσιμη και σημαντική για την εσωτερική ολοκλήρωση των μαθητών.

Η σχεδιαστική σκέψη δεν είναι ένα πρόγραμμα σπουδών, αλλά μια διαδικασία επίλυσης προβλημάτων. Εμείς θα σας δείξουμε πώς να τη χρησιμοποιείτε για να σχεδιάσετε διδασκαλίες που ενδυναμώνουν τα παιδιά και ενθαρρύνουν την ανάπτυξη της νοοτροπίας σχεδιαστικής σκέψης, με μεγαλύτερη ροπή προς τη συνεργασία, τη συν-δημιουργία και την καινοτομία.

## ΘΑ ΜΑΘΕΤΕ

Ποιες είναι οι βασικές ικανότητες στις οποίες στοχεύει το παιχνίδι «Ενσυναίσθηση» και πώς το παιχνίδι διευκολύνει την απόκτηση αυτών των ικανοτήτων - τη δική μας θεωρία μάθησης

Πώς να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι «Ενσυναίσθηση» στην τάξη και να το συμπληρώσετε με ένα σύνολο offline δραστηριοτήτων, συμπεριλαμβανομένων παραδειγμάτων για τη σύνδεσή του με το εθνικό πρόγραμμα σπουδών.

Προτάσεις για αξιολόγηση και αποτίμηση των ικανοτήτων οι οποίες στοχεύονται από το παιχνίδι.

Ιδέες για την εφαρμογή της σχεδιαστικής σκέψης στη μάθηση και πρόσθετους πόρους για να κάνετε την τάξη ένα χώρο επιλογής, έρευνας, διασκέδασης και κυριότητας.

# βιχεδναστική βκέψη

## ΠΟΙΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ;

Το παιχνίδι «Ενσυναίσθηση» οργανώνεται γύρω από ένα θεωρητικό πλαίσιο για την οικοδόμηση ικανοτήτων σχεδιαστικής σκέψης στο δημοτικό σχολείο το οποίο δημιουργήθηκε από μια κοινοπραξία ερευνητών και επαγγελματιών στον τομέα της εκπαίδευσης.

Οι πέντε φάσεις του παιχνιδιού – ενσυναίσθηση, προσδιορισμός, ιδεασμός, δημιουργία πρωτοτύπου και δοκιμή – στοχεύουν η κάθε μία σε ένα διαφορετικό σύνολο ικανοτήτων και περιλαμβάνουν βασικές ικανότητες που προτείνονται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή

	ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ	ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ	ΙΔΕΑΣΜΟΣ	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ	ΔΟΚΙΜΗ
ΦΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ	Συναισθηματική νοημοσύνη	Αναστοχασμός στις εμπειρίες	Οραματισμός	Επίλυση προβλημάτων	Ικανότητα αξιολόγησης
	Ικανότητα παρατήρησης	Μάθηση βασισμένη στην επίλυση προβλήματος	Αφήγηση/ Αφηγηματική ικανότητα απεικόνισης σεναρίου	Ικανότητα συγκεκριμενοποίησης	Ικανότητα ανάλυσης
	Μάθηση από την πραγματική λέξη	Κριτική σκέψη	Αυτονομία	Ικανότητα προσαρμογής	Επικύρωση
	Προβληματισμός		Ικανότητα λήψης πρωτοβουλίας	Υλοποίησης/ Έκφραση/ Δημιουργία	Κοινοποίηση/ Διαμοιρασμός
				Εναγκαλισμός τους πειραματισμού	Μάθηση από τα λάθη

# Σχεδιαστική Σκέψη

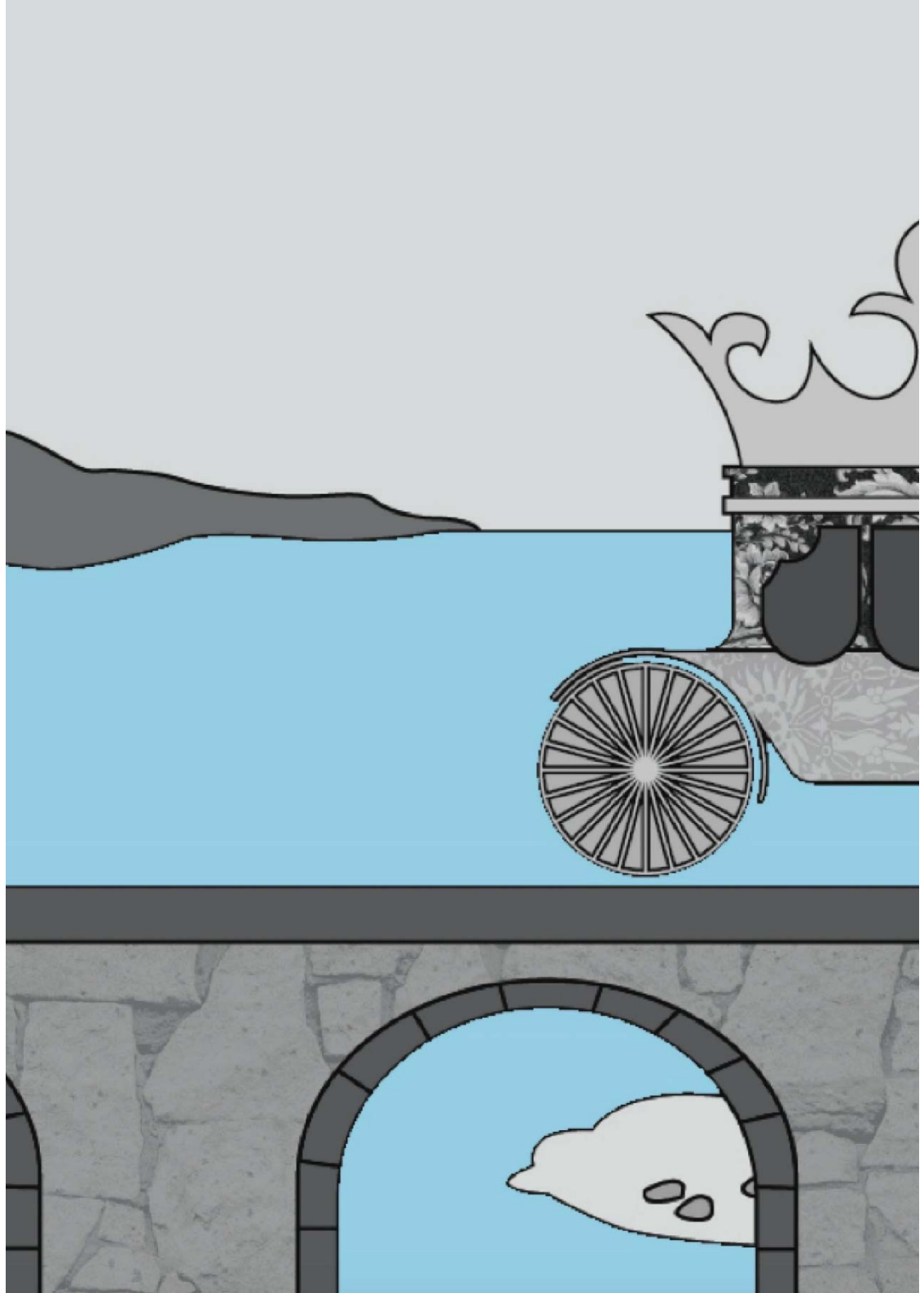


## ΠΟΙΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ;

Επιπρόσθετα στις προαναφερόμενες, το παιχνίδι και οι συμπληρωματικές δραστηριότητες επίσης απευθύνονται σε εγκάρσιες ικανότητες, όπως:

- Επικοινωνιακές δεξιότητες
- Ομαδική εργασία / συνεργατικές δεξιότητες
- Ικανότητες γραμματισμού: ανάγνωση και γραφή σε νέες μορφές
- Σχεδιαστικές και οργανωτικές δεξιότητες

Τέλος, αλλά εξίσου σημαντικό, ένας από τους βασικούς στόχους της διεργασίας Σχεδιαστικής Σκέψης είναι να προωθήσεις τη δημιουργικότητα και τη διασκέδαση, την ίδια ώρα που ο μαθητής μαθαίνει πώς να αντιμετωπίζει ρεαλιστικά προβλήματα





# change makers

## ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ CHANGEMAKERS ΝΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΗΣΕΙ ΓΙΑ ΕΣΑΣ

Η χρήση ψηφιακών μαθησιακών πόρων δεν είναι εύκολη υπόθεση. Τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν ενεργά και ελκυστικά μαθησιακά περιβάλλοντα, υποστηρίζοντας την επίλυση προβλημάτων και τη μάθηση μέσω της πρακτικής. Ωστόσο, η χρήση των παιχνιδιών για μάθηση απαιτεί συχνά τον επαναπροσδιορισμό της κλασικής διδασκαλίας – ποιος έχει την κυριότητα της δραστηριότητας; πώς βοηθούμε τους μαθητές; και πώς αξιολογούμε τη μάθηση;

Το κλειδί για να λειτουργήσει αυτό το παιχνίδι σχεδιαστικής σκέψης να στην τάξη σας είναι να κατανοήσετε τις υποθέσεις που έχουν ενσωματωθεί σε αυτό – τι πιστεύουμε για τη διδασκαλία και τη μάθηση και πως αυτό ευθυγραμμίζεται με την πραγματικότητα στα σχολεία και τις τάξεις σας

### Η ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΜΑΣ ΘΕΩΡΙΑ

**Ρυθμός διδασκαλίας** – το παιχνίδι σχεδιάστηκε ώστε οι μαθητές να κινούνται με το δικό τους νοητικό ρυθμό, να εργάζονται με διαφορετικούς ρυθμούς σε διαφορετικές χρονικές στιγμές, με φυσικά σημεία ελέγχου που ενσωματώνονται περνώντας από το ένα στάδιο στο επόμενο. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε το σύνολο της τάξης να κινείται ταυτόχρονα ή να κινείται με βραδύτερο ρυθμό.

**Αυτονομία μαθητών** – το παιχνίδι σχεδιάστηκε να παρέχει αρκετή υποστήριξη για την πλοήγηση των μαθητών, όμως επιτρέποντάς τους να ξεπερνούν μόνοι τους και να αποφασίζουν για την επιθυμητή πορεία δράσης

**Μάθηση μέσω πρότζεκτ** – η προσέγγιση μάθησης που ενθαρρύνουμε μέσω του παιχνιδιού αυτού είναι βασισμένη στο πρότζεκτ, βιωματική (μάθηση μέσα από την πράξη), διαθεματική. Σας ενθαρρύνουμε να δείτε τα θέματα που μπορείτε να σχετίσετε με αυτό το παιχνίδι στη δική σας πρακτική

**Καθοδήγηση εκπαιδευτικού** – ο ρόλος σας είναι αυτός του διευκολυντή, για τις γνώσεις που προκύπτουν αναστοχαζόμενοι και συζητώντας τη χρήση του παιχνιδιού. Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με άλλες πρακτικές δραστηριότητες, όπως περιγράφεται στην επόμενη ενότητα.

# change makers



## ΝΙΚΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Δεν υπάρχει «μια λύση» για να κερδηθεί το παιχνίδι – υπάρχουν πολλοί τρόποι για να σχεδιαστεί η άμαξα.

Δεδομένου ότι η σχεδιαστική διαδικασία δεν είναι γραμμική, δεν υπάρχει ποτέ ένας μόνο τρόπος επίλυσης ενός προβλήματος, αλλά πολλές δυνατότητες, κάθε μία από τις οποίες βασίζεται σε επιλογές που γίνονται σε κάποιο σημείο της σχεδιαστικής διαδικασίας. Επομένως, δεν υπάρχει στην πραγματικότητα σωστή ή λάθος απάντηση στο παιχνίδι, μόνο παραλλαγές διαφορετικών λύσεων που κερδίζουν.

Αυτή η αρχή του «δεν υπάρχει μόνο ένας και μοναδικός τρόπος» είναι μια πρόσκληση για παιδιά να δοκιμάσουν πολλαπλές επιλογές, να αναλογιστούν διαφορετικές οπτικές γωνίες και να αντιληφθούν ότι υπάρχουν πολλοί τρόποι για την επίλυση ενός προβλήματος. Φυσικά, καθένα μία από τις λύσεις έχει τα μειονεκτήματά της που πρέπει να ληφθούν υπόψη, να αναλυθούν και να υποτεθούν για να επιλεγεί και να σχεδιαστεί η καλύτερη λύση.

# change makers



## ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΑΜΑΞΑ

### ΣΤΟΧΟΣ

Ο παίχτης περνά από διάφορες φάσεις για να σχεδιάσει μια άμαξα που ανταποκρίνεται στις επιθυμίες και τις ανάγκες της βασιλικής οικογένειας και έτσι επιλύει το πρόβλημα.

### ΒΑΣΙΚΑ ΒΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

**Ρύθμιση πλαισίου** - προτεινόμενο βήμα πριν το παιχνίδι: Πως ήταν η ζωή στο Μεσαίωνα;

**Βήμα 1: Ενσυναίσθηση** - μιλήστε στους ενδιαφερόμενους για να κατανοήσετε τις ανάγκες του βασιλικού ζευγους – Για τι χρειάζεται το βασιλικό ζευγάρι αυτή την άμαξα; Πώς πρέπει να είναι, σε τι θα έπρεπε να ταιριάζει;

**Βήμα 2: Προσδιορισμός** - διατύπωση / επιλογή του καλύτερου τρόπου να περιγραφούν οι ανάγκες, καθορίζοντας τους δείκτες για μελέτη– Σε τι να επικεντρωθεί; Ποια κατεύθυνση να πάρει;

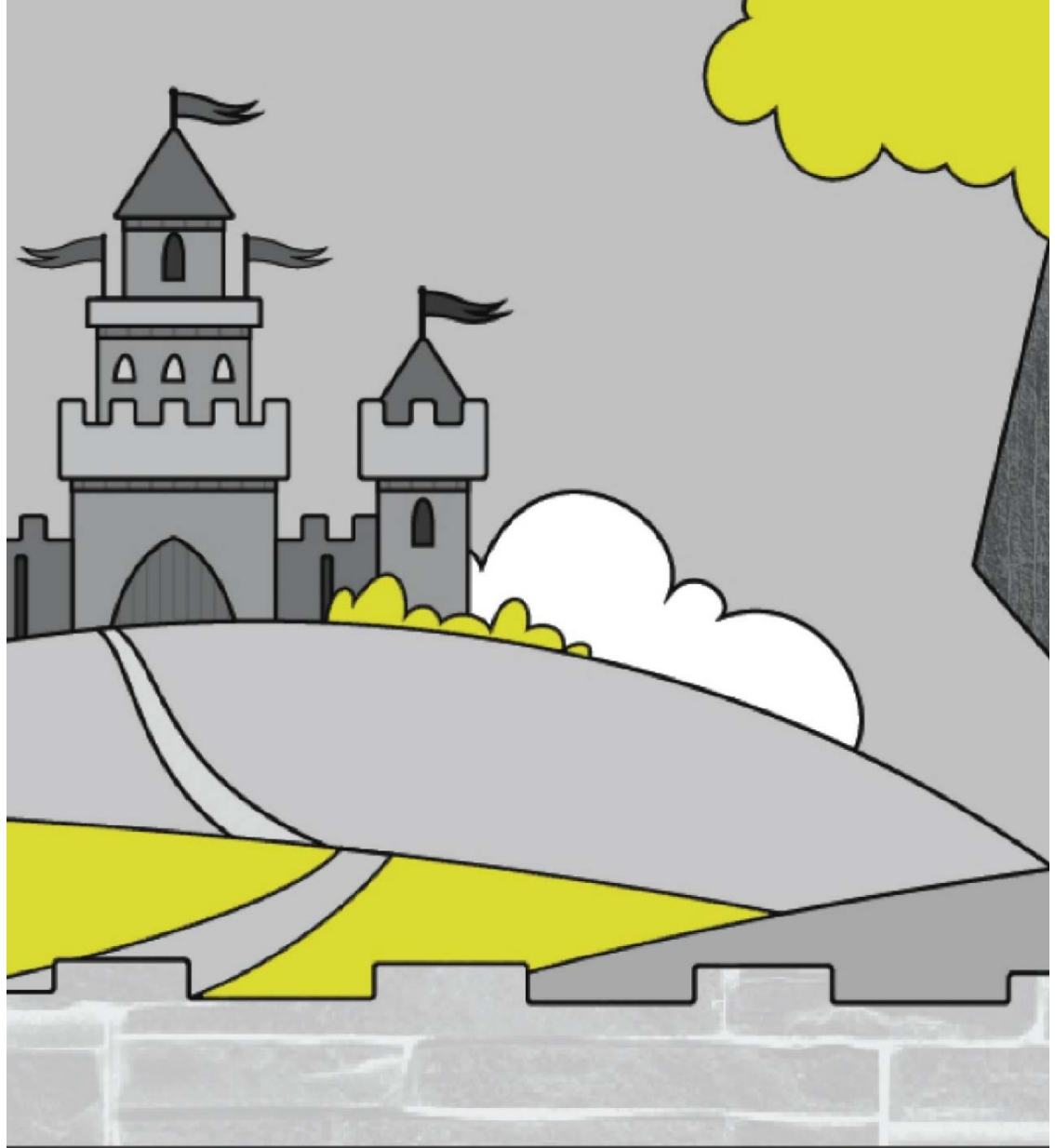
**Βήμα 3: Ιδεασμός** - με βάση τους δείκτες από το προηγούμενο στάδιο, ο παίκτης βρίσκει ιδέες για το σχεδιασμό.

**Βήμα 4: Δημιουργία Πρωτοτύπου** – διερευνώντας τα όρια του σχεδιασμού, η φάση της προτυποποίησης είναι κρίσιμη για τη μάθηση – εκεί όπου κανείς συνειδητοποιεί ότι κάποιες από τις ιδέες δεν είναι εφικτές

**Βήμα 5: Δοκιμή** – δοκιμές των λύσεων και επανασχεδιασμός της άμαξας, σύμφωνα με την ανατροφοδότηση και της αστοχίες.

### ΤΟ «ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ»

Καθώς ο παίκτης προχωρά στο παιχνίδι αποκτά πρόσβαση στο σημειωματάριο, το οποίο αντιστοιχεί στο σημειωματάριο του σχεδιαστή που περιλαμβάνει ότι έχει μάθει μέχρι εκείνη τη στιγμή ο παίχτης και μπορεί να προσπελαστεί σε κάθε στάδιο, από όλες τις οθόνες του παιχνιδιού. Το σημειωματάριο έχει τη λειτουργία να υπενθυμίζει στους παίχτες σε ποιο σημείο βρίσκονται στη διαδικασία και ποια είναι η αποστολή τους και επιπλέον να τους βοηθά να θυμηθούν τις επιλογές που έχουν κάνει με ένα απλό, οπτικοποιημένο τρόπο



# γενικές οδηγίες παιχνιδιού



## ΡΥΘΜΙΣΗ ΠΛΑΙΣΙΟΥ

### Πως ήταν η ζωή το Μεσαίωνα

**Στόχος:** [Πριν το παιχνίδι]

Να μάθουν τα παιδιά πως ήταν η ζωή το μεσαίωνα ώστε να καταφέρουν να αποκτήσουν το πλαίσιο, την τεχνολογία της εποχής, ώστε να μην μπερδέψουν τις εποχές. Αυτό το βήμα τους επιτρέπει να εμπυθιστούν στο ιστορικό πλαίσιο του παιχνιδιού.

**Δεξιότητες/ικανότητες:** Γενικές γνώσεις, ικανότητα να φαντάζονται τις ζωές σε διάφορες ιστορικές στιγμές, φαντασία.

**Απαιτούμενα υλικά:** Ταινίες, βιβλία, ιστότοποι, επισκέψεις πεδίου, κλπ.

Ξεκινήστε παρουσιάζοντας την εμπειρία της ζωής στο μεσαίωνα για να διασφαλίσετε ότι τα παιδιά έχουν ένα κοινό σημείο αναφοράς πριν ξεκινήσουν το παιχνίδι. Μερικές ιδέες:

- Ένα σύντομο παιχνίδι ρόλων με χαρακτήρες από το παιχνίδι
- Ανάγνωση μια ιστορίας που παρουσιάζει τη ζωή στο μεσαίωνα (μυθιστορηματικού τύπου)
- Θέαση μια σύντομη ταινία
- Επίσκεψη σε ένα ιστορικό μουσείο ή ένα ιστορικό μνημείο
- Γεμίστε την τάξη με αντικείμενα από το μεσαίωνα (κόμικς, εικονογραφημένα βιβλία, εικόνες, βίντεο, κλπ)
- Χρησιμοποιείτε ένα παιχνίδι άμαξα για να παρουσιαστούν τα διάφορα μέρη που πρέπει να σχεδιαστούν – για τα μικρότερα παιδιά

# γενικές οδηγίες παιχνιδιού



## ΒΗΜΑ 1: ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ

Προτεινόμενη  
δραστηριότητα

offline

### ΕΞΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΑΛΛΕΣ ΟΠΤΙΚΕΣ

**Στόχος:** Να προκαλέσει τα παιδιά να ακούσουν, να είναι περιέργα και να εξερευνήσουν, να αποκτήσουν καλύτερη κατανόηση της κατάστασης, ακούγοντας αντιφατικές οπτικές γωνίες.

#### Δεξιότητες/ικανότητες:

Ενσυναίσθηση, ικανότητα να ακούν, ικανότητα επεξεργασίας πληροφορίας, ικανότητα σύγκρισης διαφορετικών απόψεων, περιέργεια.

**Απαιτούμενα υλικά:** Χάρτινες καρτέλες (τυπωμένες και κομμένες).

**Χρόνος (προτείνεται):** 45 λεπτά.

Πέρα από τους χαρακτήρες που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι, ξεκινήστε μια συνομιλία με τα παιδιά γύρω από επιπλέον χαρακτήρες. Ρωτήστε τα παιδιά ποιοί άλλοι χαρακτήρες θα μπορούσαν να είναι χρήσιμοι ή έχουν ενδιαφέροντα πράγματα να πουν για την άμαξα.

#### Πώς:

1. Ζητήστε από τα παιδιά να απαριθμήσουν όλους τους χαρακτήρες που συνάντησαν στο παιχνίδι και τι είπαν αυτοί οι χαρακτήρες για την άμαξα
2. Παρουσιάστε τις κάρτες των επιπλέον χαρακτήρων, μαρκαρισμένων με τα γράμματα Α έως Κ και ζητήστε από τα παιδιά να φανταστούν τι τύπο χαρακτήρα αντιπροσωπεύουν. Γράφουν τον τύπο ακριβώς κάτω από το χαρακτήρα (καλλιτέχνης, τσαγκάρης, κλπ)
3. Ζητήστε από τα παιδιά να φανταστούν τι πιθανά θα μπορούσαν να συμβουλευθούν αυτοί οι χαρακτήρες σε σχέση με το σχεδιασμό της άμαξας > τα παιδιά προσδιορίζουν τουλάχιστον ένα χαρακτηριστικό που θα έδινε ο κάθε χαρακτήρας και δίνουν ένα επιχείρημα γι αυτό. Τοποθετούν τα γράμματα των χαρακτήρων στους δρομείς που αντιπροσωπεύει το μέγεθος, την ταχύτητα, την ομορφιά, την αντίσταση και την άνεση. Θα μπορούσατε επίσης να φτιάξετε μια σύνθεση του τι θα μπορούσαν να πουν οι χαρακτήρες στον πίνακα της τάξης

# γενικές οδηγίες παιχνιδιού

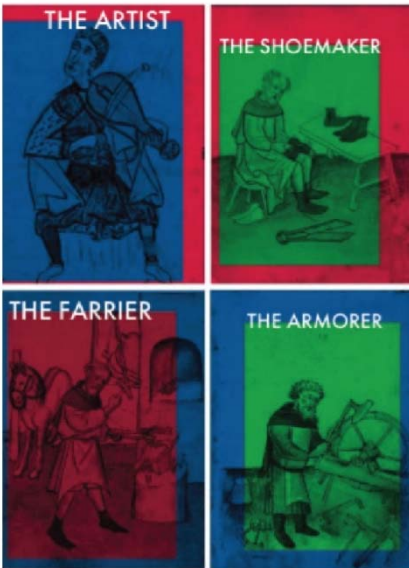


## ΒΗΜΑ 1: ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ

Προτεινόμενη offline δραστηριότητα

### ΕΞΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΑΛΛΕΣ ΟΠΤΙΚΕΣ

**Παράδειγμα:** Τα παιδιά παίρνουν μια κάρτα και αποφασίζουν ότι αυτός ο χαρακτήρας είναι ένας καλλιτέχνης και μετά προσπαθούν να βάλουν τον εαυτό τους στη θέση του χαρακτήρα και να φανταστούν σε τι θα συνηγορούσε αυτός σε ζητήματα ποιότητας. Για παράδειγμα, ο καλλιτέχνης πιθανότατα συνηγορεί προς την ομορφιά/αισθητική



Ευρωστία (δυνατή, με διάρκεια)	
Εργονομία (άνετη/βολική)	
Αισθητική (όμορφη, αρμονική, οπτικά ωραία)	
Μέγεθος	
Ταχύτητα	

# γενικές οδηγίες παιχνιδιού



## ΒΗΜΑ 2: ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ

Προτεινόμενη offline δραστηριότητα

### ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΕΞΕΤΑΣΗΣ

**Στόχος:** Να επιτραπεί στα παιδιά να κάνουν επιλογές που στηρίζονται σε επιχειρήματα και αιτιολόγηση.

**Δεξιότητες/ικανότητες:** Αιτιολογημένες επιλογές, λήψη αποφάσεων, κριτική σκέψη, επιχειρηματολογία.

**Απαιτούμενα υλικά:** Κάρτες – στο τέλος της εργαλειοθήκης.

**Χρόνος (προτείνεται):** 45 λεπτά.

Αυτή η δραστηριότητα καλό είναι να πραγματοποιηθεί πριν αφηθούν τα παιδιά να ρυθμίσουν τα χαρακτηριστικά της άμαξας.

Δεν υπάρχει καλή και κακή απάντηση. Ο στόχος είναι να δουν κάθε επιλογή μέσα από διαφορετικές οπτικές γωνίες και προκαταλήψεις ερωτήσεων και αρχικές διαισθήσεις – ίσως το να είναι αργή η άμαξα να είναι καλό πράγμα ή το να είναι σκληρή να είναι πλεονέκτημα

### Πώς:

1. Ζητήστε από την τάξη σας να κατονομάσει τουλάχιστον 2 πλεονεκτήματα για κάθε ένα από τα χαρακτηριστικά (δείτε προτάσεις για ερωτήσεις στην επόμενη σελίδα). Ενθαρρύνετε τα παιδιά τα επιχειρηματολογήσουν για την επιλογή τους για να διασφαλίσετε ότι θα ξεκινήσει ο αναστοχασμός, όμως ότι δε θα επηρεάσει την επιλογή τους πολύ. Παρόμοια επιχειρήματα μπορούν να βρεθούν για διαφορετικά χαρακτηριστικά. Κάντε τις ερωτήσεις διαδοχικά και ζητήστε από τα παιδιά να βρουν επιχειρήματα υπέρ κάθε επιλογής.

2. Μετά την άσκηση, τα παιδιά κάνουν τις επιλογές τους και συνεχίζουν το παιχνίδι.

Εναλλακτικά για μεγαλύτερα παιδιά (9-10 ετών): ζητήστε από τα παιδιά να κάνουν διάλογο (debate) σε ομάδες.



# γενικές οδηγίες παιχνιδιού



## ΒΗΜΑ 2: ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ

Προτεινόμενη offline δραστηριότητα

### ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΕΞΕΤΑΣΗΣ

#### Ερώτηση 1: Γιατί το να είναι αργή είναι καλό πράγμα;

(λιγότερο επικίνδυνη, βλέπει κανείς το τοπίο καλύτερα, δε θα ανακατευτεί, λιγότερο άγχος, λιγότερη κούραση για τα άλογα, κλπ)

#### Ερώτηση 2: Γιατί το να είναι γρήγορη είναι καλό πράγμα;

(διαφορετικά πολύ μακρύ ταξίδι, θα κουραστούν οι επιβάτες, θα βαρεθούν γρήγορα, κλπ)

#### Ερώτηση 3: Γιατί το να είναι τραχιά είναι καλό πράγμα;

(δεν προκαλεί ζηλία, λιγότερο δαπανηρή, ευκολότερη να επιδιορθω-θεί αν σπάσει κάτι, κλπ)

#### Ερώτηση 4: Γιατί το να είναι φανταχτερή είναι καλό πράγμα;

(δείχνει τη σημασία του βασιλικού ζευγαριού, επιτρέπει την έκφραση της Τέχνης και της Κατασκευής, δείχνει τον πλούτο στους άλλους βασιλείς και βασίλισσες, κλπ)

#### Ερώτηση 5: Γιατί το να έχει τις βασικές ανέσεις είναι καλό πράγμα;

(λιγότερο ακριβή, κατασκευάζεται γρηγορότερα, κλπ)

#### Ερώτηση 6: Γιατί το να έχει πολυτελείς ανέσεις είναι καλό πράγμα;

(κάνει πιο άνετο το ταξίδι, λιγότερο κουραστικό κλπ)

#### Ερώτηση 7: Γιατί το να είναι μικρή είναι καλό πράγμα;

(μπορεί να περάσει από μικρούς δρόμους, είναι λιγότερο πολύπλοκη να κατασκευαστεί, πιο ανθεκτική, κλπ)

#### Ερώτηση 8: Γιατί το να είναι μεγάλη είναι καλό πράγμα;

(πολύς χώρος, μπορούν να πάρουν πολλά πράγματα μαζί, κυκλοφορεί πιο εύκολα, δείχνει τη σημασία του βασιλικού ζευγαριού, μπορεί να χωρέσει κι άλλους ανθρώπους, κλπ)

#### Ερώτηση 9: Γιατί το να είναι ελαφριά είναι καλό πράγμα;

(η άμαξα είναι ταχύτερη, λιγότερο κουραστική για τα άλογα, ελίσσεται πιο εύκολα, κλπ)

#### Ερώτηση 10: Γιατί το να είναι δυνατή είναι καλό πράγμα;

(η άμαξα μπορεί να αντισταθεί στους κραδασμούς, δε θα σπάσει εύκολα, δίνει ένα αίσθημα ασφάλειας, κλπ)

# γενικές οδηγίες παιχνιδιού



## ΒΗΜΑ 2: ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ

Προτεινόμενη offline δραστηριότητα

### ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΕΞΕΤΑΣΗΣ



Πώς;

Πριν αφήσετε τα παιδιά να διαμορφώσουν τα χαρακτηριστικά της Άμαξας. Ο δάσκαλος κάνει μια μικρή άσκηση στην οποία, για καθένα από αυτά τα παιδιά πρέπει να δώσουν τουλάχιστον 2 πλεονεκτήματα για κάθε ρύθμιση – δείτε επιλογές ερωτήσεων παρακάτω. Είναι σημαντικό για κάθε χαρακτηριστικό να υπάρχουν τουλάχιστον 2 επιχειρήματα για να διασφαλίσετε ότι θα ξεκινήσει ο αναστοχασμός, όμως ότι δε θα επηρεάσει την επιλογή των παιδιών πολύ. Ο στόχος της δραστηριότητας αυτής είναι να κάνετε τα παιδιά να δουν διαφορετικές οπτικές γωνίες και να συνειδητοποιήσουν ότι ίσως το να είναι αργή είναι καλό πράγμα ή ότι το να είναι τραχιά είναι καλό πράγμα, ώστε να προκληθούν οι προδιαθέσεις των παιδιών και οι αρχικές του πεπειθήσεις. Παρόμοια επιχειρήματα μπορούν να βρεθούν για διαφορετικά χαρακτηριστικά. Κάντε τις ερωτήσεις διαδοχικά και ζητείστε από τα παιδιά να βρουν επιχειρήματα υπέρ κάθε επιλογής.



# γενικές οδηγίες παιχνιδιού



## ΒΗΜΑ 3: ΙΔΕΑΣΜΟΣ

Προτεινόμενη offline δραστηριότητα

### ΚΑΤΑΙΓΙΣΜΟΣ ΙΔΕΩΝ ΚΑΙ ΣΚΙΤΣΑ

Οι ασκήσεις στη φάση του ιδεασμού έχουν όλες το στόχο να κάνουν τα παιδιά να ξεκινήσουν να παράγουν ιδέες, με το να οδηγούνται πέρα από αυτό που υπάρχει ήδη και το γνωρίζουν, συνδυάζοντας ιδέες και ανασχηματίζοντάς τις.

Οι ασκήσεις προετοιμάζουν για καταίγισμό ιδεών, παρουσιάζοντας ως παράδειγμα δύο σημαντικές αρχές για οραματισμό, αφήγηση και παραγωγή ιδεών:

- Η ποσότητα ως ένα πρώτο βήμα για την ποιότητα
- Οικοδομώντας ο ένας πάνω στις ιδέες του άλλου

Προτείνουμε να υλοποιήσετε πρώτα μια άσκηση για ζέσταμα – όπως η άσκηση «**Ναι, και ...**» πριν προχωρήσετε στο να φανταστείτε παραλλαγές και να συνδυάσετε ιδέες

# γενικές οδηγίες παιχνιδιού

## ΒΗΜΑ 3: ΙΔΕΑΣΜΟΣ

Προτεινόμενη offline δραστηριότητα

### ΝΑΙ ΚΑΙ ...

**Στόχος:** άσκηση ζεστάματος για τον ιδεασμό και την αφήγηση, αυτή η άσκηση χτίζει πάνω στην ιδέα του να είναι κανείς ανοιχτός στις προτάσεις των άλλων, να μην τις απορρίπτει ως «κακές ιδέες», «αυτό δε θα λειτουργήσει ποτέ», κλπ.

**Δεξιότητες/ικανότητες:** αφήγηση κυριότητα, να λες ναι αντί για όχι, γρήγορη και δημιουργική σκέψη.

**Απαραίτητα υλικά:** τίποτα.

**Χρόνος (προτείνεται):** 10 λεπτά.

**Αναμενόμενα αποτελέσματα:** κατανόηση του τι σημαίνει να λες ναι στις ιδέες των άλλων.

### Πώς:

1. Χωρίστε τα παιδιά σε ομάδες των 4-6 (για παιδιά 8-10 ετών ή σε μεγαλύτερες ομάδες για εκπαιδευτικό με μικρότερα παιδιά).

2. Το πρώτο παιδί (ή ο εκπαιδευτικός) αρχίζει να λέει μια ιστορία, για παράδειγμα ένα ταξίδι/περιπέτεια που η ομάδα θα βιώσει την επόμενη εβδομάδα. Για παράδειγμα: «Την επόμενη εβδομάδα θα πάμε όλοι μαζί σε μια περιπέτεια στο ζωολογικό κήπο». Το επόμενο παιδί συνεχίζει με «Ναι, και...»: «Ναι, και θα δούμε τα λιοντάρια». Το επόμενο παιδί συνεχίζει: «Ναι, και ο καθένας μας θα τάξει τα λιοντάρια», και πάει λέγοντας...
3. Το πιο σημαντικό πράγμα είναι να κατασκευαστεί περαιτέρω η ιστορία με την εναρκτήρια πρόταση «Ναι, και ...»
4. Σταματήστε την άσκηση μετά από 5 λεπτά ή αφού όλοι, σε περίπτωση μεγαλύτερης ομάδας, έχουν συνεισφέρει στη ιστορία. Ρωτήστε τους μαθητές πως ήταν η άσκηση; Ποια ήταν η πιο παράξενη πρόταση; Τι ανακάλυψαν χτίζοντας ο ένας πάνω στις ιδέες του άλλου; Δώστε τους αρκετό χρόνο για να απαντήσουν – μην απαντάτε γι αυτά.

# γενικές οδηγίες παιχνιδιού



## ΒΗΜΑ 3: ΙΔΕΑΣΜΟΣ

Προτεινόμενη offline δραστηριότητα

### ΑΣ ΦΑΝΤΑΣΤΟΥΜΕ ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

**Στόχος:** Ξεκινήστε τη διαδικασία του ιδεασμού και της ελεύθερης/ανοιχτόμυαλης σκέψης.

**Δεξιότητες/ικανότητες:** ανοιχτόμυαλη σκέψη, οραματισμός, οικοδόμηση από τον ένα πάνω στις ιδέες του άλλου.

**Απαραίτητα υλικά:** Πρότυπο σε χαρτί A4, μολύβια.

**Χρόνος (προτείνεται):** 10 λεπτά.

**Αναμενόμενα αποτελέσματα:** δημιουργία απτών αποδείξεων ότι όλα τα παιδιά μπορούν να είναι δημιουργικά όταν ζωγραφίζουν και ότι δεν υπάρχει μόνο «μία» λύση, αλλά πολλές επιλογές.



### Πώς:

1. Χωρίστε τα παιδιά σε ομάδες των 3-5 και δώστε ένα χαρτί A4 σε κάθε μία. Ζωγραφίστε ή ζητείστε τους να ζωγραφίσουν ένα ποδήλατο.
2. Κάθε παιδί πρέπει να κρατά κάτι με το οποίο να ζωγραφίζει και αυτό το κάνουν εναλλασσόμενοι σε σειρές. Η μόνη συνθήκη είναι ότι κάθε ποδήλατο πρέπει να είναι διαφορετικό από τα προηγούμενα – Μπορείτε να επιλέξετε να τους επιτρέψετε να μιλούν μεταξύ τους ή αν θα «εξασκηθούν στη σιωπή». Δώστε 15-20 λεπτά

Επιλογή: μπορείτε να τους κάνετε ερωτήσεις: Πώς θα ήταν ένα πολύ γρήγορο ποδήλατο; Τι θα άλλαζε αν θέλατε να ταξιδέψετε μαζί με τους φίλους σας; Αν χρειάζεται να κουβαλήσετε και κάποια πράγματα μαζί σας;

3. Σταματήστε την μόλις τελειώσει ο χρόνος
4. Συζητήστε για 2-3 λεπτά το πώς ήταν η άσκηση και τι έμαθαν κατά τη διάρκεια της άσκησης, είτε σε μικρές ομάδες (9-10 ετών) ή στην ολομέλεια (6-8 ετών).

# γενικές οδηγίες παιχνιδιού



## ΒΗΜΑ 3: ΙΔΕΑΣΜΟΣ

Προτεινόμενη offline δραστηριότητα

### ΣΥΝΔΥΑΖΟΝΤΑΣ ΙΔΕΕΣ

**Στόχος:** Κατανόηση ότι κάποια χαρακτηριστικά που παρουσιάζονται στο παιχνίδι είναι αντιφατικά και ότι ο σχεδιασμός επίσης αφορά τη λήψη τεκμηριωμένων επιλογών.

**Δεξιότητες/Ικανότητες:** Κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, το να κάνει κανείς επιλογές δημιουργία ιδεών.

**Απαραίτητα υλικά:** κάρτες του παραρτήματος.

**Χρόνος (προτείνεται):** 20 λεπτά.

**Αναμενόμενα αποτελέσματα:** η κατανόηση του τι σημαίνει να λείει κανείς ναι στις ιδέες άλλων.

### Πώς;

Εναλλακτική: για παιδιά 9-10 ετών

1. Γυρίστε όλες τις κάρτες ανάποδα και επιλέξτε δύο από αυτές

2. Διατυπώστε ή μια αντιφατική πρόταση με τις δύο επιλεγμένες κάρτες ή μία πρόταση που δείχνει πώς αυτές οι δυο ταιριάζουν μεταξύ τους.

Παράδειγμα: Ένα παιδί επέλεξε μια μοτοσυκλέτα και μια βάρκα. Η πρόταση μπορεί να αναδεικνύει την αντιφατικότητα, π.χ.: «Δεν μπορεί να είναι ταυτόχρονα μια βάρκα γρήγορη σαν μια αγωνιστική μοτοσυκλέτα και όμορφη σαν ένα πολυτελές γιότ».

### Πώς;

Εναλλακτική: για παιδιά 6-9 ετών

1. Βάλτε όλες τις κάρτες σε μια στοίβα στη μέση του τραπέζιου.
2. Κάθε παιδί επιλέγει μία κάρτα και τη δείχνει στα υπόλοιπα.
3. Πρώτα, αναγνωρίζουν τι είναι (μια μοτοσυκλέτα, μια βάρκα, κλπ) και μετά αποφασίζουν για τα βασικά χαρακτηριστικά αυτού του μέσου μεταφοράς με βάση αυτά του παιχνιδιού: η μοτοσυκλέτα είναι ελαφριά, το τανκ είναι αργό κλπ

# γενικές οδηγίες παιχνιδιού



## ΒΗΜΑ 4: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ

Προτεινόμενη offline δραστηριότητα

### ΣΕΝΑΡΙΑ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

Σχεδιάζοντας το αποτέλεσμα της δουλειάς κάποιου και το πώς αντιλαμβάνονται αυτό το προϊόν (στην περίπτωση αυτή μια άμαξα) οι άλλοι ως κινούμενο σχέδιο, μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να φανταστούν διαφορετικά σενάρια όπου το προϊόν μπορεί να χρησιμοποιηθεί, δίνοντας έτσι πολλές πληροφορίες και ιδέες για το σχεδιασμό.

**Στόχος:** το να πάμε από μια ιδέα στο σχεδιασμό (ζωγραφική) ενός προϊόντος, πειραματισμός.

#### Δεξιότητες/ικανότητες:

Ενσυναίσθηση, δημιουργία/ κατασκευή/ χτίσιμο, αφήγηση, δυνατότητα επανάληψης.

**Απαραίτητα υλικά:** χαρτί, ξυλομπογιές.

**Χρόνος (προτείνεται):** 45 λεπτά.

**Αναμενόμενα αποτελέσματα:** ένα κινούμενο σχέδιο που απεικονίζει τη χρήση της άμαξας/προϊόντος.

#### Πώς:

Διαβάστε στα παιδιά ή εκτυπώστε και δώστε τους ...

1. Ξεκινήστε λέγοντας μια ιστορία με χρήση της άμαξας και ζωγραφίστε τη στα πρώτα 3 κουτάκια.
2. Μετά περάστε τη ζωγραφιά σ ένα άλλο παιδί ή ομάδα και ζητείστε τους να φανταστούν και να ζωγραφίσουν μια διατάραξη (ένα ανατρεπτικό γεγονός) στην ιστορία
3. Μετά επιστρέψτε πίσω το σενάριο και συζητείστε το: τι έγινε; γιατί έγινε; είναι πιθανό να γίνει; τι μπορούμε να μάθουμε από αυτή τη διατάραξη από πλευράς σχεδιασμού;

# γενικές οδηγίες παιχνιδιού



## ΒΗΜΑ 5: ΔΟΚΙΜΗ

Προτεινόμενη offline δραστηριότητα

### ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΧΡΗΣΗΣ ΜΙΑΣ ΑΜΑΞΑΣ

Για να παρακολουθείται η χρήση της άμαξας τόσο από τη βασιλική οικογένεια όσο και από τους γείτονές τους.

Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι τα παιδιά να δομήσουν την πληροφορία σε μια μορφή.

#### Πώς;

1. Ξεκινήστε αποφασίζοντας πόσες μέρες ανά μήνα/χρόνο η βασιλική οικογένεια χρειάζεται την άμαξα – για ποιες περιπτώσεις χρειάζεται την άμαξα; πόσο μακριά πρέπει να πάνε και πόσες μέρες χρειάζονται για το ταξίδι με βάση την ταχύτητα της άμαξας; υπάρχουν κάποια ετήσια γεγονότα που πρέπει να παρίστανται; τι γίνεται με ταξίδια αναψυχής;
2. Ζωγραφίστε ένα ημερολόγιο / φόρμα με όλες τις μέρες του χρόνου – ή κατεβάστε ένα δωρεάν πρότυπο ημερολογίου από το διαδίκτυο.
3. Σημειώστε τις ημέρες που η άμαξα είναι κατελιημμένη.
4. Αποφασίστε με ποιο τρόπο οι υπόλοιποι γείτονες μπορούν να γνωρίζουν για τις ελεύθερες μέρες της άμαξας – είναι στην αρχή του έτους; είναι ευέλικτο; πού «δημοσιεύεται» ή πώς θα επιτρέπετε στους γείτονες να μάθουν για το ημερολόγιο; πώς οι γείτονες ενημερώνουν τη βασιλική οικογένεια για τις δικές τους ανάγκες;



# γενικές οδηγίες παιχνιδιού



## ΒΗΜΑ 5: ΔΟΚΙΜΗ

Προτεινόμενη offline δραστηριότητα

### ΠΡΩΤΟΛΕΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ – ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ 9-10 ΕΤΩΝ

Η πρωτόλεια παρουσίαση μιας ιδέας σημαίνει απλά να την περιγράψεις σε μια πολύ απλή μορφή για ένα άτομο που δε γνωρίζει τίποτα για το προϊόν εξ' αρχής και να συγκεντρώνεις τις άμεσες σκέψεις και ανατροφοδοτήσεις του (δείτε προτάσεις για ανατροφοδότηση σε επόμενη δραστηριότητα). Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να παρουσιαστούν τα αποτελέσματα στο Βήμα 6.

**Στόχος:** Δοκιμή και αποτυχία χωρίς απογοήτευση, αναπροσαρμογή/διόρθωση.

**Δεξιότητες/ικανότητες:** δεξιότητες παρουσίασης, συνεργασίας, ικανότητα αξιολόγησης, ικανότητα ανάλυσης και αναστοχασμού.

**Απαραίτητα υλικά:** τίποτα (άλλοι μαθητές/εκπαιδευτικοί από άλλες τάξεις χρειάζεται να προσκαλεστούν ως κοινό).

**Χρόνος (προτείνεται):** 45 λεπτά.

**Αναμενόμενα αποτελέσματα:** έλεγχος μιας ιδέας μέσω πρωτόλειας παρουσίασης. Το αποτέλεσμα μπορεί να δομηθεί με ένα πρότυπο ανατροφοδότησης ή απλά με πόντους από μια κριτική επιτροπή

### Πώς:

Διαβάστε στους μαθητές ή εκτυπώστε και δώστε τους το κείμενο

1. Ξεκινήστε ορίζοντας τι θέλετε να πείτε – και τι θέλετε από τους άλλους να σας πουν
2. Αποφασίστε μέσα στην ομάδα σας ποιοι θα μιλούν. Είναι σημαντικό αυτός/ή που μιλά να ξέρει τι έχει να πει.
3. Οι υπόλοιποι μαθητές της ομάδας μπορούν να κάνουν ερωτήσεις μετά την παρουσίαση αν κάτι έχει παραμεληθεί.
4. Ζητήστε την άμεση αντίδρασή του κοινού μετά το πέρας της παρουσίασης – τι νομίζετε γι αυτό, σας άρεσε αυτό που ακούσατε; τι ήταν ενδιαφέρον σε αυτό; τι θα έκανε καλύτερη την άμαξα; αν ήσασταν ο/η βασιλιάς/βασίλισσα πώς θα τη χρησιμοποιούσατε; (εναλλακτικά, μπορεί να οργανωθεί κύκλος ανατροφοδότησης στην επόμενη άσκηση).
5. Ζητήστε τη γνώμη τουλάχιστον 3 ατόμων, καταγράψτε τα σχόλιά τους και προσπαθήστε να ρυθμίσετε το σχέδιό σας. Είναι σημαντικό να ΜΗΝ υπερασπιστείτε το προϊόν σας, αλλά να πείτε ευχαριστώ σε ΟΛΑ τα σχόλια

# γενικές οδηγίες παιχνιδιού



## ΒΗΜΑ 5: ΔΟΚΙΜΗ

Προτεινόμενη offline δραστηριότητα

### ΒΑΘΥΤΕΡΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

**Στόχος:** περαιτέρω εξερεύνηση, βαθύτερη σκέψη.

**Δεξιότητες/ικανότητες:** επανεξέταση, αναστοχασμός, βαθύτερη και περαιτέρω σκέψη.

**Απαραίτητα υλικά:** τίποτα.

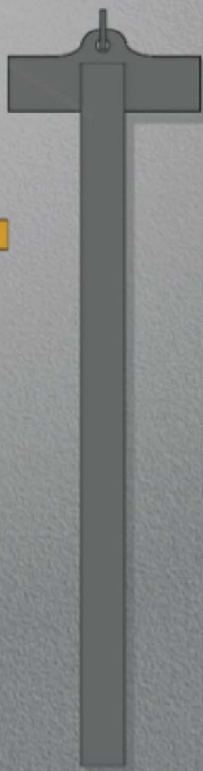
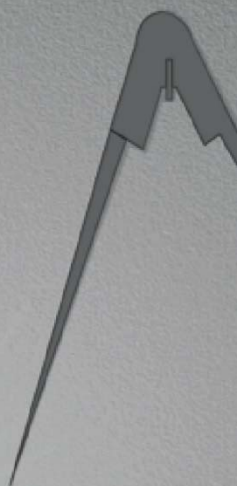
**Χρόνος (προτείνεται):** 45 λεπτά.

**Αναμενόμενα αποτελέσματα:** νέα εξαρτήματα της άμαξας που μπορεί να αξίζει τον κόπο να σχεδιαστούν...

Στο παιχνίδι, ο σχεδιασμός περιορίζεται στα πιο σημαντικά/αναγκαία στοιχεία της άμαξας, αλλά στις πραγματικές σχεδιαστικές διαδικασίες, ανάλογα με τον περιορισμό του χρόνου, του προϋπολογισμού, κλπ μπορείτε στην πραγματικότητα να προχωρήσετε πολύ παραπέρα, με το να δουλέψετε πάνω σε περισσότερες λεπτομέρειες.

### Πώς:

1. Ζητήστε από τα παιδιά να καταγράψουν διάφορα μέρη της άμαξας που θα επέλεγαν και γιατί τα θεωρούν σημαντικά.
2. Σκεφτείτε άλλα εξαρτήματα της άμαξας που δεν εμφανίζονται στο παιχνίδι και θα ήταν ενδιαφέρον να σχεδιαστούν και γιατί. Για παράδειγμα: η οροφή, το μέγεθος των παραθύρων, τα άλογα, κλπ, και κάποιες παραλλαγές: άμαξα δύο αλόγων (ελαφριά αλλά περιορισμένης ταχύτητας, κατασκευάζεται γρηγορότερα...), άμαξα τεσσάρων αλόγων (πιο γρήγορη αλλά πιο απαιτητική δομή), κλπ.
3. Ζητήστε από τα παιδιά να σκεφτούν κάποια καθημερινά αντικείμενα που έχουν μεγάλο βαθμό λεπτομερειών σχεδιασμού (αμάξι, υπολογιστής, κλπ).
4. Επιλέξτε ένα αντικείμενο και προσδιορίστε, σύμφωνα με τα παιδιά, τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά/πτυχές και τα πιο λεπτομερή σε σχεδιασμό (για παράδειγμα για ένα αμάξι: τα πιο σημαντικά μπορεί να είναι το μέγεθος, η ηχομόνωση, κλπ και λεπτομέρειες μπορεί να είναι το χρώμα, το υλικό των καθισμάτων κλπ)



INSIDE SEATS

WALLS

STORAGE



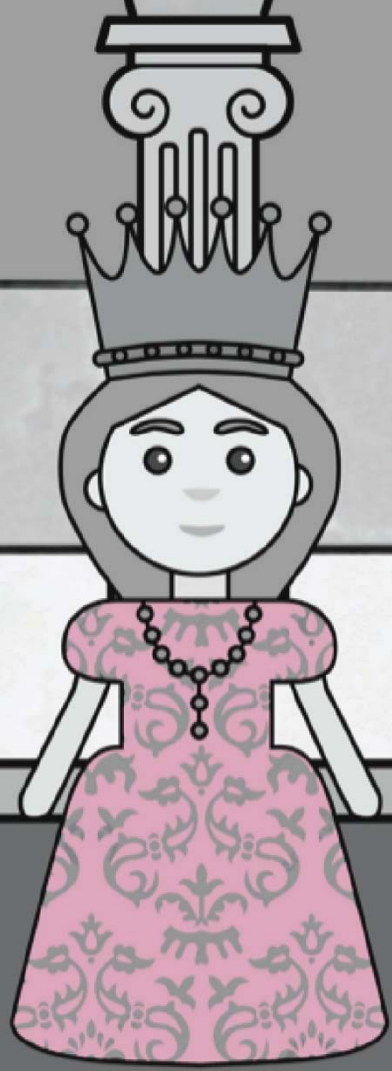
# σχεδιαστική σκέψη στην εκπαίδευση

Κατά μία έννοια, τα σχολεία σε όλο τον κόσμο εφαρμόζουν στοιχεία σχεδιαστικής σκέψης εδώ και αιώνες.

Η δημιουργική και κριτική σκέψη, η έρευνα και ο αναστοχασμός, η περιέργεια και η επίλυση προβλημάτων είναι ριζωμένα σχεδόν σε όλες τις εκπαιδευτικές προσεγγίσεις (εκτός από την «εκπαίδευση εργοστασιακού τύπου» και το μοντέλα μαζικής εκπαίδευσης).

Αυτό που προσφέρουμε τώρα είναι ένα εναρκτήριο σημείο για ένα δομημένο τρόπο σκέψης, σχεδιασμού και διευκόλυνσης της μάθησης.

Η επιλογή, η διερεύνηση, η ψυχαγωγία και η κυριότητα θα είναι θεμελιώδη στοιχεία και κριτήρια επιτυχίας για το διδακτικό σας σχεδιασμό, τόσο για σας όσο και τα τους μαθητές



# αναγνώριση



## Το πρόγραμμα:

ChangeMakers | Nurturing the design thinking mindset of children through gaming.

ΣΥΜΒΑΣΗ. Νº 2016-1-ES01-KA201-025214 | © 2017 πλήρη δικαιώματα | έκδοση1.0

## Εταίροι:



newschool



Boon  
factory

## Η Υποστήριξη:



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

