

## ΟΡΑΜΑΤΙΣΤΕΙΤΕ ΕΝΑ ΝΕΟ ΠΡΟΪΟΝ / ΣΧΕΔΙΟ

OER: DESIGN THINKING, CREATIVE THINKING, CRITICAL THINKING, ART THINKING: APPLYING A DESIGN LED INNOVATION APPROACH TO THE ADVANCED TEXTILES SECTOR

**Στόχος και πεδίο εφαρμογής**

Ο σκοπός αυτής της μαθησιακής δραστηριότητας είναι να εξοικειωθεί με την προσέγγιση της καλλιτεχνικής σκέψης, προκειμένου να σκεφτούν οι μελετητές, με δυνατότητες προσανατολισμένες στην ανακάλυψη, ούτως ώστε να βοηθηθούν στην οπτικοποίηση των έργων /ιδεών τους. Η άσκηση έχει σκοπό να ενεργοποιήσει όσο το δυνατόν περισσότερο τις διαφορετικές στρατηγικές σκέψης που αναλύονται στο OER προκειμένου να δημιουργηθούν καινοτόμες λύσεις ικανές να φέρουν κάτι νέο αλλά εφικτό στην αγορά.

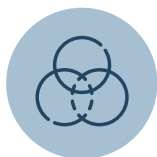
**Ερώτηση δραστηριότητας**

**Αξιοποιώντας το όραμα, τα συναισθήματα και τις εμπειρίες σας ποιες καινοτόμες λύσεις έρχονται στο μυαλό σας σε σχέση με την προτεινόμενη σχεδιαστική πρόκληση;**

**Μαθησιακοί στόχοι**

- Να κατανοήσουν πώς λειτουργεί η δημιουργική, η κριτική και η καλλιτεχνική σκέψη και η αλληλεπίδρασή τους με τη σχεδιαστική σκέψη.
- Να εφαρμόζουν διαφορετικές τεχνικές δημιουργικής σκέψης.
- Να χρησιμοποιήσουν προσέγγιση καλλιτεχνικής σκέψης για να δημιουργήσουν ριζοσπαστικές ιδέες
- Δημιουργία νέου σχεδίου/προϊόντος με την εφαρμογή της καινοτομίας που καθοδηγείται από το design για τη λήψη σταθμισμένων αποφάσεων και την επιτυχία στην αγορά.

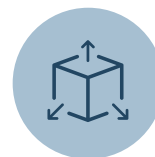
**Κατηγορίες**



Σχεδιαστική διαδικασία



Διαχείριση και μάρκετινγκ



Σχεδιασμός προϊόντος

**Βιβλιογραφία**

- Athuraliya, A. (2021, September). The Ultimate List of Visual Creative Thinking Techniques for Your Next Great Idea. Creately. Retrieved 2021, from <https://creately.com/blog/diagrams/creative-thinking-techniques/>
- Lebrecht, T. (2016). Art Thinking or The Importance of Inventing Point B. <https://medium.com/>
- Robbins. (2018). From Design Thinking to Art Thinking with an Open Innovation Perspective—A Case Study of How Art Thinking Rescued a Cultural Institution in Dublin. Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity, 4(4), 57. <https://doi.org/10.3390/joitmc4040057>
- Whitaker, A. (2016). Art Thinking—How to Carve Out Creative Space in a World of Schedules, Budgets and Bosses (1st ed.). Harper Collins: New York.
- Saso, K. (2017). Mind-set and skills to navigate through today's dynamic and uncertain world. Kyoto University of Art and Design.
- Jacobs, J. (2018). Intersections in Design Thinking and Art Thinking: Towards Interdisciplinary Innovation. Creativity. Theories - Research - Applications, 5(1) 4-25. <https://doi.org/10.1515/ctra-2018-0001>
- Khalifa, T. F. (2013). Design and Methodology for Technical Textiles. Journal of Textile Science & Engineering, 2013.

**Υποστηρικτικό υλικό**

- [OER](#)
- [Summary presentation](#)
- Υποδείγματα για έξι καπέλα σκέψης και τεχνικές SCAMPER

**Εξοπλισμός**

- Εικόνες με σημασία που να ενεργοποιούν την πρόκληση σχεδιασμού
- Post-its
- Αφίσα / μπλοκ Lego / άλλα υλικά για συναρμολόγηση του πρωτοτύπου
- Υπολογιστή

## A.

### Οπτικοποιήστε το δικό σας όραμα λαμβάνοντας υπόψη το υπάρχον χάσμα με την τρέχουσα πραγματικότητα

1. Καθορίστε μια πρόκληση σχεδιασμού που σχετίζεται με τεχνικά κλωστοϋφαντουργικά προϊόντα και διανείμετε στους μαθητές μερικές εικόνες με νόημα.
2. Βλέποντας τις εικόνες οι μαθητές γράφουν σε post-its σκέψεις, συναισθήματα, σκέψεις που προέρχονται από τις δικές τους εμπειρίες ζωής
3. Κάθε μαθητής καλείται να προσδιορίσει τις βασικές ερωτήσεις «Τι θα γινόταν αν...» που σχετίζονται με την προ-ανάθεση
4. Οι μαθητές χωρίζονται σε ζευγάρια και συμμετέχουν σε συνεντεύξεις από ομοίους χρησιμοποιώντας τις καθορισμένες ερωτήσεις. Οι απαντήσεις να αναφέρονται και στα post-its
5. Οι μαθητές θα παραμείνουν σε ζευγάρια και θα οργανώσουν τα post-its τους χρησιμοποιώντας τη μέθοδο των έξι σκεπτόμενων καπέλων (παρέχεται υπόδειγμα)
6. Κάθε ζευγάρι μαθητών οπτικοποιεί τον συνδυασμένο πίνακα του και σκιαγραφεί ένα όραμα
7. Οι μαθητές καλούνται να συζητήσουν ερωτήσεις «Πώς θα μπορούσαμε...» σε σχέση με το όραμά τους, προκειμένου να δουν προβλήματα που βρίσκονται στο χάσμα μεταξύ της τρέχουσας πραγματικότητας και του οράματός τους, οπτικοποιώντας πιθανές λύσεις



Περίπου μισή μέρα



Ατομικό  
Μικρή ομάδα



Ανακαλύπτω &  
Καθορίζω

## B.

### Δειγματίστε το όραμά σας

1. Ξεκινώντας από το όραμα που καθορίστηκε κατά την προηγούμενη άσκηση, οι μαθητές καλούνται να ερευνήσουν για υπάρχουσες υπηρεσίες / προϊόντα που θα μπορούσαν να ανταγωνίζονται με τις δικές τους ιδέες επίλυσης
2. Καταγράψτε τα χαρακτηριστικά αυτών των ανταγωνιστικών υπηρεσιών/ προϊόντων, χωρίστε τα σε διαφορετικές κατηγορίες και φανταστείτε τι θα χρειαζόταν ο κόσμος σε κάθε κατηγορία στο μέλλον (πράγματα που θα μπορούσαν να θεωρηθούν φυσιολογικά στο μέλλον αλλά δεν αποτελούν ακόμη μέρος του τρέχοντος κανονικού).
3. Χρησιμοποιήστε την τεχνική SCAMPER (παρέχεται υπόδειγμα) για να βοηθήσετε στην ιδέα ενός νέου προϊόντος/σχεδίου. Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, καθορίστε με σαφήνεια τις βασικές τεχνικές πτυχές της κλωστοϋφαντουργίας, π.χ.: επιλογή υλικών, τεχνολογία, τεχνικές παραγωγής, λειτουργικότητες, ιδιότητες.
4. Ζητείται από τους μαθητές να δειγματίσουν τις ιδέες τους χρησιμοποιώντας τεχνικές 2D (δηλαδή αφίσσα κολάζ) ή 3D (δηλαδή μπλοκ Lego / συναρμολόγηση υλικών)
5. Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τη δουλειά της στις υπόλοιπες ανοίγοντας μια συζήτηση μεταξύ όλων



Περίπου μισή μέρα



Μικρή ομάδα  
Συζήτηση



Αναπτύσσω &  
Παραδίδω

## SIX THINKING HATS



### **FACTS**

What do you already know  
or need to find out?



### **BENEFITS**

What are the positives,  
values and benefits?



### **CAUTIONS**

What might go wrong?



### **FEELINGS**

How does it make you feel?  
Consider fears, likes and dislikes.



### **CREATIVITY**

What are the possibilities  
and alternatives?



### **PROCESS**

Usually the session leader wears  
this hat and is responsible for  
organizing the process.

## SCAMPER TECHNIQUE

**S**

**SUBSTITUTE**

**C**

**COMBINE**

**A**

**ADAPT**

**M**

**MODIFY/ MAGNIFY**

**P**

**PURPOSE**

**E**

**ELIMINATE**

**R**

**REARRANGE/ REVERSE**