

## ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ: Ώρα για SCAMPER!

### Δραστηριότητα 2 / Εφαρμογή τεχνικών δημιουργικότητας

Περιεχόμενο	Δεξιότητες	Ικανότητες
Δημιουργική τεχνική SCAMPER	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Χρήση του SCAMPER</li> <li>- Παρουσίαση εννοιών</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Σκεφτείτε έξω από το κουτί</li> <li>- Συνεργασία με άλλους</li> <li>- Ανταλλαγή ιδεών</li> </ul>

### Γενική περιγραφή της δραστηριότητας και υλικό

Ώρα για SCAMPER!	
Επισκόπηση δραστηριότητας	<p>Αυτή η δραστηριότητα επικεντρώνεται στη χρήση της τεχνικής SCAMPER για να καθοδηγήσει τις ιδέες των εκπαιδευόμενων προς την καινοτομία.</p> <p>Το SCAMPER είναι ακρωνύμιο που σχηματίζεται από τη συντομογραφία: Substitute (Αντικαθιστώ), Combine (Συνδυάζω), Adjust (Προσαρμόζω), Modify (Τροποποιώ), Put to other use (χρησιμοποιώ με άλλο τρόπο), Eliminate (Εξαλείφω) και Reverse (Αντιστρέφω). Είναι μία δημιουργική τεχνική σκέψης που βοηθά τους εκπαιδευόμενους να εξερευνήσουν νέες δυνατότητες (ενότητα 5, θέμα 2).</p> <p>Οι συμμετέχοντες, σε ομάδες, θα πρέπει να επιλέξουν ένα υπάρχον προϊόν ή υπηρεσία και να σκεφτούν τρόπους βελτίωσής του ή/και επίτευξης προστιθέμενης αξίας για τους χρήστες σε κάθε περίπτωση.</p> <p>Στη συνέχεια, οι ομάδες θα παρουσιάσουν τις λύσεις τους σε όλους τους συμμετέχοντες και θα λάβουν τα σχόλιά τους. Τέλος, ο εκπαιδευτής μαζί με τους εκπαιδευόμενους θα πρέπει να αφιερώσουν λίγο χρόνο για να προβληματιστούν σχετικά με την άσκηση και να αξιολογήσουν τα βασικά συμπεράσματα.</p>
Υλικά	Φύλλα, στυλό/μολύβι, μαρκαδόροι, post its, πίνακας
Διάρκεια	<p>Σύντομη εξήγηση του μοντέλου: 10'</p> <p>Σχηματισμός ομάδων και επιλογή προϊόντος/υπηρεσίας: 10'</p> <p>Ανταλλαγή ιδεών από τις ομάδες: 30'</p> <p>Παρουσιάσεις από τις ομάδες και σχόλια: 10' ανά ομάδα</p> <p>Προβληματισμός στην τάξη: 10'</p>



	<i>Συνολική διάρκεια: Έως 1,5 ώρα περίπου, ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων</i>
Εφαρμογή	<p><i>Δια ζώσης: σε ομάδες 3-5 ατόμων, ανάλογα με τον συνολικό αριθμό των συμμετεχόντων</i></p> <p><i>Διαδικτυακά: μέσω μιας πλατφόρμας συσκέψεων επιτρέπει το διαχωρισμό συμμετεχόντων σε διαδικτυακά δωμάτια (breakout rooms) για τη δημιουργία ομάδων και με χρήση διαδικτυακού πίνακα π.χ. Miro.</i></p>

## Δραστηριότητα

Εν συντομία, εξηγήστε στους συμμετέχοντες το εργαλείο δημιουργικής μάθησης SCAMPER: γιατί να το χρησιμοποιήσετε, χαρακτηριστικά ως εργαλείο κ.λπ. (μπορείτε να δείτε το θέμα 2 στην ενότητα 5)

Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι συμμετέχοντες μπορούν να δουν την έννοια του ακρωνύμιου SCAMPER κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, όπως απεικονίζεται παρακάτω. Αν η δραστηριότητα γίνεται με φυσική παρουσία, μπορείτε να εκτυπώσετε φύλλα με επεξηγήσεις και ερωτήσεις μοντέλου ή να εμφανίσετε αυτά τα στοιχεία μέσω προβολέα. Αν η δραστηριότητα γίνεται διαδικτυακά, μπορείτε να στείλετε τα αντίστοιχα ηλεκτρονικά αρχεία που μπορεί να χρησιμοποιήσει κάθε ομάδα στο στάδιο ανταλλαγής ιδεών.

Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες 3-5 ατόμων και εξηγήστε ότι πρέπει να επιλέξουν από κοινού ένα υπάρχον προϊόν/υπηρεσία/πρόβλημα και να σκεφτούν τρόπους βελτίωσής του ή/ και επίτευξης προστιθέμενης αξίας για τους χρήστες. Δώστε μια γενική εικόνα στους συμμετέχοντες σχετικά με το τι αντιπροσωπεύει το SCAMPER και μοιραστείτε μερικές ερωτήσεις που θα μπορούσαν να ζητήσουν για κάθε επιστολή του μνημονικού για καθοδήγηση:

### Substitute - Αντικαθιστώ

- Ποια υλικά ή πόρους μπορείτε να αντικαταστήσετε ή να ανταλλάξετε για να βελτιώσετε το προϊόν/υπηρεσία;
- Ποιο άλλο προϊόν ή διαδικασία θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε;
- Ποιους κανόνες θα μπορούσατε να αντικαταστήσετε;
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το προϊόν κάπου αλλού ή ως υποκατάστατο για κάτι άλλο;
- Τι θα συμβεί αν αλλάξετε τα συναισθήματα ή τη στάση σας απέναντι σε αυτό το προϊόν/υπηρεσία;

### Combine - Συνδυάζω

- Τι θα συμβεί αν συνδυάσετε αυτό το προϊόν/υπηρεσία με ένα άλλο, για να δημιουργήσετε κάτι νέο;



- Αν συνδυάσετε σκοπούς ή στόχους;
- Τι θα μπορούσατε να συνδυάσετε για να μεγιστοποιήσετε τις χρήσεις αυτού του προϊόντος/υπηρεσίας;
- Πώς θα μπορούσατε να συνδυάσετε ταλέντο και πόρους για να δημιουργήσετε μια νέα προσέγγιση για αυτό το προϊόν/υπηρεσία;

### **Adapt - Προσαρμόζω**

- Πώς θα μπορούσατε να προσαρμόσετε ή να αναπροσαρμόζετε αυτό το προϊόν/υπηρεσία για να εξυπηρετήσετε άλλο σκοπό ή χρήση;
- Ποιον ή τι θα μπορούσατε να μιμηθείτε για να προσαρμόσετε αυτό το προϊόν/υπηρεσία;
- Τι άλλο είναι παρόμοιο με το προϊόν/υπηρεσία σας;
- Σε ποιο άλλο πλαίσιο θα μπορούσατε να τοποθετήσετε το προϊόν/ υπηρεσία σας;
- Ποια άλλα προϊόντα/υπηρεσίες ή ιδέες θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε για έμπνευση;

### **Modify - Τροποποιώ**

- Πώς θα μπορούσατε να αλλάξετε το σχήμα, την εμφάνιση ή την αίσθηση του προϊόντος/υπηρεσίας σας;
- Τι θα μπορούσατε να προσθέσετε για να τροποποιήσετε αυτό το προϊόν/υπηρεσία;
- Τι θα μπορούσατε να τονίσετε ή να επισημάνετε για να δημιουργήσετε περισσότερη αξία;
- Ποιο στοιχείο αυτού του προϊόντος/υπηρεσίας θα μπορούσατε να ενισχύσετε για να δημιουργήσετε κάτι νέο;

### **Put to Another Use - χρησιμοποιώ με άλλο τρόπο**

- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το προϊόν/υπηρεσία κάπου αλλού, ίσως σε άλλη βιομηχανία;
- Ποιος άλλος θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει αυτό το προϊόν/υπηρεσία;
- Πώς θα συμπεριφερόταν διαφορετικά αυτό το προϊόν/υπηρεσία σε μια άλλη ρύθμιση;
- Θα μπορούσατε να ανακυκλώνετε τα απόβλητα από αυτό το προϊόν για να φτιάξετε κάτι νέο;



### **Eliminate - Εξαλείφω**

- Πώς θα μπορούσατε να βελτιώσετε ή να απλοποιήσετε αυτό το προϊόν/υπηρεσία;
- Ποια χαρακτηριστικά, μέρη ή κανόνες θα μπορούσατε να εξαλείψετε;
- Τι θα μπορούσατε να υποβαθμίσετε ή να μετριάσετε;
- Πώς θα μπορούσατε να το κάνετε μικρότερο, γρηγορότερο, ελαφρύτερο ή πιο διασκεδαστικό;
- Τι θα συνέβαινε αν αφαιρούσατε μέρος αυτού του προϊόντος/υπηρεσίας; Τι θα είχατε στη θέση του;

### **Reverse - Αντιστρέφω**

- Τι θα συνέβαινε αν αντιστρέφατε αυτή τη διαδικασία ή κάνατε τα πράγματα διαφορετικά;
- Κι αν προσπαθήσετε να κάνετε ακριβώς το αντίθετο από αυτό που προσπαθείτε να κάνετε τώρα;
- Ποια στοιχεία θα μπορούσατε να αντικαταστήσετε για να αλλάξετε τη σειρά αυτού του προϊόντος/υπηρεσίας;
- Ποιους ρόλοι θα μπορούσατε να αντιστρέψετε ή αλλάξετε;
- Πώς θα μπορούσατε να αναδιοργανωθεί αυτό το προϊόν/υπηρεσία;

Οι ομάδες θα πρέπει πρώτα να αξιολογήσουν τις βασικές αρχές της ιδέας και να σκεφτούν όσες περισσότερες ερωτήσεις μπορούν. Στη συνέχεια, όταν θα έχουν όλες τις ιδέες στο τραπέζι, θα έρθει η ώρα να οργανώσουν τις πληροφορίες και να μετρήσουν τα αποτελέσματα. Μετά από αυτό, πρέπει να αναλύσουν το περιεχόμενο, να εμβαθύνουν περαιτέρω σε αυτό και να κρίνουν αν τα αποτελέσματα ισχύουν στην προκειμένη περίπτωση. Αν όχι, συνεχίζουν να εξερευνούν.

Μετά τη φάση ανταλλαγής ιδεών, προσκαλέστε κάθε ομάδα να παρουσιάσει τις λύσεις της και να λάβει ερωτήσεις/σχόλια από το κοινό.

Μετά τις παρουσιάσεις, συζητήστε με τους συμμετέχοντες τι αισθάνονται ότι κέρδισαν μέσω αυτής της δραστηριότητας. Προτρέψτε τους να συμμετάσχουν, χρησιμοποιώντας ερωτήσεις όπως:

- Ποιο είναι το πιο σημαντικό πράγμα που μάθατε σήμερα; Γιατί το πιστεύετε αυτό;
- Πότε ήσασταν πιο δημιουργικός, και γιατί νομίζετε ότι συμβαίνει αυτό;
- Τι θα αλλάζατε αν είχατε την ευκαιρία να ξανακάνετε αυτή τη δραστηριότητα;



## Συμβουλές/προτάσεις για τη δραστηριότητα

- ✓ Ορισμένες ιδέες των εκπαιδευόμενων χρησιμοποιώντας το εργαλείο μπορεί να είναι ανέφικτες ή να μην ταιριάζουν στις περιστάσεις σας. Ενθαρρύνετέ τους να μην ανησυχούν για αυτό και να καταστήσετε σαφές ότι ο στόχος είναι να δημιουργήσουν όσες περισσότερες ιδέες μπορούν.
- ✓ Βεβαιωθείτε ότι κάθε ομάδα έχει επιλέξει ένα προϊόν/υπηρεσία πριν από το στάδιο ανταλλαγής ιδεών. Αν κάποια ομάδα δεν μπορεί να βρει ή να συμφωνήσει σε ένα προϊόν/υπηρεσία για να εργαστεί, βοηθήστε τις προτείνοντας ορισμένα υπάρχοντα προϊόντα, υπηρεσίες π.χ. Pepsi, Netflix, PlayStation κ.λπ. ή κάτι γνωστό σε τοπικό επίπεδο.