

Проект „Дизайн шампиони,,

През учебната 2020/2021 г. работа по проект – програма „ Дизайн шампиони,, на RED PAPER PLANE – иновативен подход за педагогическо взаимодействие. Обучителната програма е базирана на т. нареченото „дизайн мислене,, - новаторски подход за формиране на умения у децата за генериране и създаване на идеи и креативно решаване на проблеми.

„Дизайн мисленето,, е творчески процес и метод на университета в Станфорд, който позволява на педагогическият специалист да превърне образователна среда в истинско място за иновации, защото най – добрият начин да възпитаваме умения и ученето да е ефективно е учене, чрез цялостно преживяване.

Благодарение на програмата „Дизайн шампиони,, учителите ще имат възможност да използват мощни и доказани методи за иновации, като дизайн мислене, да насърчават децата да решават предизвикателства от реалния живот и да откриват как реално работи светът. А за да се случи това на практика трябва да направят процеса лесен, забавен и въздействащ за всички участници – и деца и възрастни.

Програмата ще е с продължителност една учебна година и ще се състои от седем мисии. С мисиите малките откриватели опознават човешкия и природния свят и работят заедно в екип, за да решават интересни предизвикателства по свой собствен начин. Всяка мисия е пет дни / 5 сесии по 30 минути/ и е с увлекателна тема, подробно описана структура, презентации, допълнителни материали и инструменти от метода „ дизайн мислене,, Мисиите прилагат водещия метод за иновации в световен мащаб „дизайн мислене,, на университета в Станфорд, с който се дават множество инструменти за креативност и умения.

Какви мисии предлага програмата;

1. Мисия „ Архитект,,
2. Мисия „ Космонавт,,
3. Мисия „ Метеоролог,,
4. Мисия „ Откривател,,
5. Мисия „ Еколог,,
6. Мисия „ Пътешественик,,
7. Мисия „ Автомобилен дизайнер,,

В мисиите са описани стъпките през които се минава;

1. Наблюдавам и помня
2. Избирам и моделирам
3. Изработвам и представям

Във всяка мисия детето може да експериментира, да опитва отново и отново да моделира, докато постигне резултат. И така се формира отношението към грешката, като към път за постигане на резултат. Към всяка мисия има реквизит. Реквизитите обаче не са смисъла на мисиите. А най – важното е, че децата имат идея за крайния резултат. В мисия картограф например ние не знаем как изглежда картата в представата на децата. Можем само да му съдействаме да я визуализира. Крайният продукт няма значение – много по стойностен е процесът през който детето минава.