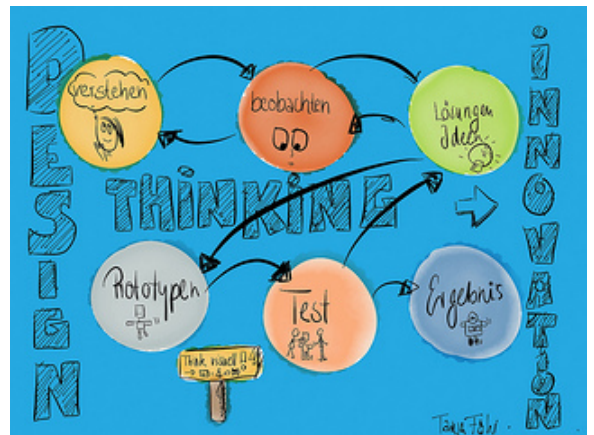


Hvað er hönnunarsmiðja?

Þann 20. nóvember bjóða [MenntaMiðja](#) og [RANNUM](#) upp á hönnunarsmiðju um framtíð tækni og menntunar undir handleiðslu [Virajita Singh](#), sérfræðingi við Háskólann í Minnesóta ([sjá frekari upplýsingar um hönnunarsmiðjuna og skráningu hér](#)). Á hönnunarsmiðjum er megin



markmiðið að skapa frjóan vettvang þar sem þátttakendur greina og móta umræður um sameiginleg viðfangsefni. Notaðar eru aðferðir sem eiga rætur í hönnunargreinum, e.o. vöruþróun og arkitektúr, sem miða að því að virkja sköpunarkraftinn sem býr í fjölbreytni þátttakenda. Hönnunarnálgunin sem er notuð hefur gefið góða raun í margvíslegum verkefnum sem spanna allt frá þróun nýrra vara og þjónustu til stefnumótunar og jafnvel mótunar nýrra kennsluáferða í skólum.

[Hönnunarnálgun](#), eða „design thinking“ e.o. hún er kölluð á ensku, er lausnamiðað ferli þar sem sérstaklega er tekið tillit til heildræns samhengis viðfangsefnisins, s.s. umhverfi, sjálfbærni, og ekki síst reynslu þeirra sem viðfangsefnið snertir. Leitast er við að nota skapandi aðferðir til að varpa nýju ljósi á viðfangsefnið. Algengt er að þátttakendur beiti líkingum, hlutverkaleikjum, noti myndræna framsetningu, o.m.fl. til að nálgast viðfangsefnið á nýjan hátt.



Tíðnefnt dæmi um velheppnaða hönnunarnálgun er þróun Apple á notendavænum heimilistölvum á níunda áratug síðustu aldar. Í hönnunarferlinu var sérstaklega hugað að því hvernig ætti að gera flókna tækni aðgengilega fyrir fólk

sem hafði litla sem enga reynslu af tölvum. Lausnin var að búa til notendavænt viðmót sem leiðir notandann áfram með snjallri notkun myndrænna líkinga á borð við „skjáborðið“, „ruslakörfuna“ og „skjalamöppur“, sem gera framandi undirliggjandi virkni tölvunnar að kunnuglegu vinnusvæði fyrir notendur.

Á hönnunarsmiðju MenntaMiðju og RANNUM munu þátttakendur velta fyrir sér hvernig skóla þarf til að tækninýjungar sem munu líta dagsins ljós á næstu árum nýtast sem best í kennslu og námi. Þátttakendum verður skipt í hópa og fær hver hópur sérstaka áskorun tengd viðfangsefninu til að vinna með. Hönnunarnálgunin byggist á þrennu:

- að tekið sé tillit til tilfinningalegra áhrifa áskorana á þá sem þær snerta,
- að leitað sé nýstárlegra og skapandi lausna,
- og að greiningar- og hönnunarferli ráðist af skynsemi.

Ferlið á hönnunarsmiðjunni má skipta gróflega í fjóra verkþætti:

1. Að greina áskorunina – Þátttakendur vinna innan sinna hópa við að greina hvað felst í áskoruninni frá sjónarhorni einstakra þátttakenda og þeirra sem áskorunin nær til. Það geta verið nemendur, foreldrar, skólafólk o.s.frv. Markmiðið er að ná heildarsýn yfir viðfangsefninu og hvaða áhrif það getur haft á skóla og það umhverfi sem skólinn starfar í.
2. Sköpun – Þátttakendur vinna innan sinna hópa að því að lýsa mögulegum leiðum til að takast á við áskorunina til að skólinn geti sinnt sinni skyldu og uppfyllt væntingar ólíkra hagsmunaaðila. Í þessum þætti er ætlast til að þátttakendur noti ímyndunaraflið og láti allt flakka í opinni og skapandi þankahríð.
3. Útfærslur og prófanir – Þátttakendur huga að því hvernig hugmyndir sem hafa komið fram geti verið útfærðar og prófa þær eins og mögulegt er. Hugmyndir eru útfærðar í

myndum, líkönum eða jafnvel hlutverkaleikjum til að meta hvort og hvernig þær takast á við áskorunina. Mögulegar nýjungar eru metnar og þær sem taldar eru líklegar til að skila mestum árangri útfærðar frekar.

4. Að lokum eru bestu hugmyndirnar kynntar öðrum hópum og þær ræddar.

Þátttakendur munu fá sendar upplýsingar fyrir hönnunarsmiðjuna um hönnunarnálgun og farið verður ítarlega yfir ferlið, væntingar og markmið í upphafi hennar.

Fleiri gagnleg gögn um hönnunarnálgun og hönnunarsmiðjur [eru hér](#) og [hér](#).