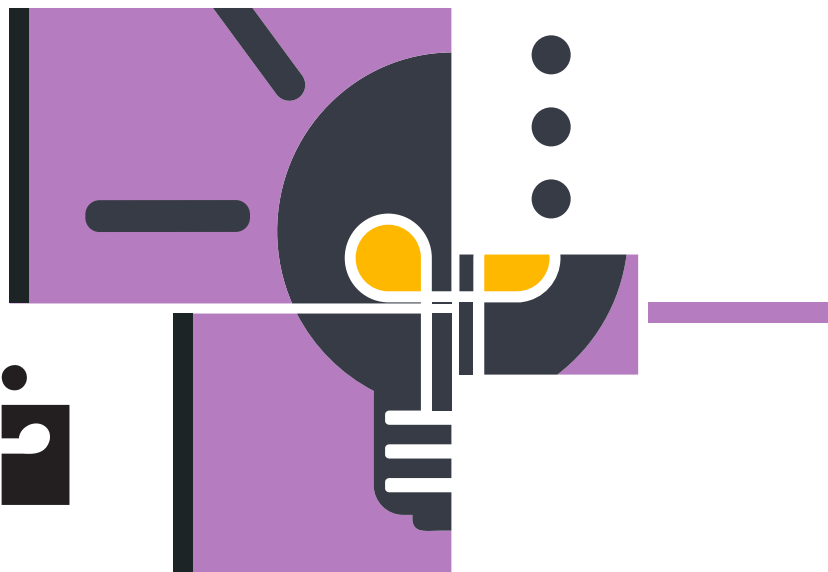


کمپ آموزشی

خزه بین

مبتنی بر کمپ تفکر طراحی





«پنج درصد از مردم واقعا فکر می‌کنند، ده درصد از مردم فکر می‌کنند که فکر می‌کنند و هشتاد و پنج درصد دیگر ترجیح می‌دهند بپایان فکر نکنند»

توماس ادیسون

اهداف برگزاری کمپ ذره بین:

- آموزش مهارت های احصای مساله، حل مساله و ارائه راه حل در بین دانش آموزان
- استقرار نظام فکری دغدغه محور در بین دانش آموزان
- توسعه کنشگری فعال دانش آموزان در حیطه های مختلف زندگی شهروندی

کمپ ذره بین چیست؟

ذره بین، کمپ دو روزه حل مساله، بر اساس روش تفکر طراحی است که در آن دانش آموزان، ابتدا زیر نظر منتورهای تخصصی آموزش دیده و با مفهوم مساله، چالش، مشکل و خلاء در نظام زندگی روزمره فردی و اجتماعی در ابعاد مختلف آشنا می شوند و سپس با همکاری این منتورها، به طراحی راه حل برای مسائل احصاء شده می پردازند. از طرفی دیگر، ذره بین یک سازوکار جمعی دارد که به افراد یاد می دهد چطور با یکدیگر تعامل کرده، تیم تشکیل داده و برای رسیدن به یک هدف مشترک، همکاری نمایند.



اهداف کمپ ذره بین

امروزه، افراد و به خصوص دانش آموزان، به سرعت وارد دنیایی می شوند که نه تنها با مسائل آن آشنایی ندارند، بلکه از روش‌ها و رویکردهای حل مساله نیز بی بهره‌اند. لذا مواجهه افراد و به خصوص نوجوانان با هر مساله‌ای در زندگی در حوزه های اجتماعی، فرهنگی، شهری، خانوادگی و غیره، به سرعت ذهنیت آنان را تحت تاثیر قرار داده و روش فکری و سبک زندگی آنان را با چالش های فراوانی همراه می‌سازد.

در مقابل، در صورتی که دانش آموزان با روش‌های مساله شناسی، احصای مساله و در کنار آن اصول طراحی راه حل آشنا باشند، نه تنها از سطح تاب آوری بالاتری برخوردار می شوند، بلکه این سطح از تاب آوری مقدمات توسعه فردی و حرفه‌ای در آینده را نیز برای آنان فراهم می آورد. لذا ذره بین، یک کمپ مهارتی و عملی با هدف توسعه سطح تاب آوری از طریق مساله شناسی و ارائه راه حل درخور مبتنی بر روش تفکر طراحی است.



اهداف کمپ ذره بین



کمپ ذره بین، یک دوره دو روزه و در مجموع ۱۶ ساعته است که در یک آخر هفته برای تعداد ۳۰ الی ۵۰ نفر از دانش آموزان برگزار می شود. مراحل زیر به صورت اجمالی به توضیح بخش های این کمپ می پردازند.

روز اول



۱. آغازین دوره و معرفی اهداف و خروجی ها
۲. بخش اول آموزش شامل اصول تفکر خلاقانه و تفکر طراحی
۳. معرفی مسائل از پیش طراحی شده (با همکاری شهرداری و مدیران مدرسه)
۴. انتخاب چالش و سپس تیم سازی مابین افراد
۵. بخش دوم آموزش شامل روش های خلاقیت، نوآوری و اصول طراحی

روز دوم



۱. کارگاه احصای مسائل و چالش های زندگی روزمره مبتنی بر اصول تفکر طراحی
۲. آزمایشگاه طراحی بوم مساله
۳. منتورینگ تخصصی با تیم ها
۴. آزمایشگاه ارائه راه حل و طراحی بوم راه حل
۵. دمودی ارائه طرح ها و ایده ها





 <https://khwarizmi-foundation.com>

 <https://termeh-house.ir>

 @khwarizmi_com

 @termehhouse