

"IDEEST PROTOTÜÜBINI" koolitus 1.-6. klassi õpilasleiutajate juhendajatele

Aeg: 26.august.2024.a.

Toimumiskoht: Vivita Telliskivi leiutamislabori stuudio (Telliskivi 60A/5 10412, Tallinn
Telliskivi Loomelinnak, B Hoone, I korrus)

Koolitaja: Vivita / Lahenduste Laboratoorium MTÜ

Ajakava: 10:00-16:30 (lõunapaus 30 minutit)

Eesmärk: Õpilasleiutajate tööde juhendajatele anda praktilised oskused Vivita poolt välja töötatud materjalide kasutamiseks ning rakendamiseks õpilasleiutajate konkursil osalevate projektide juhendamisel. Innustada õpilasi realiseerima oma ideid käegakatsutavateks mudeliteks või prototüüpideks. Arendada õpilaste leiutamise oskusi, loovust ja probleemilahendusoskusi. Julgustada tiimides töötamist ja omavahelist koostööd.

Ülesehitus: Kursus koosneb **kuuest mängulisest etapist**, mida tutvustatakse juhendajatele läbi praktilise töö.

1. ETAPP – AVASTA

Eesmärk: Tutvustada leiutise ja avastuse erinevusi ning arendada loova probleemilahenduse ja disainmõtlemise põhimõisteid. Õpetame, kuidas eristada leiutamist avastamisest, kasutades Vivita leiutamise ABC-d. See aitab mõista, et leiutamine hõlmab uute lahenduste loomist ja nende praktilist rakendamist, samas kui avastamine keskendub olemasoleva mõistmisele ja kirjeldamisele. Selgitame loova probleemilahenduse ja disainmõtlemise põhimõisteid, rõhutades, kuidas neid lähenemisviise saab rakendada praktiliste probleemide lahendamisel ja innovaatiliste ideede arendamisel.

2. ETAPP – TUNNETA

Eesmärk: Arendada oskust märgata ja tuvastada väljakutseid ümbritsevas keskkonnas läbi vaatluste. Õpetame, kuidas märgata ja tuvastada väljakutseid ümbritsevas keskkonnas, kasutades vaatlusi ja analüüsi. See etapp keskendub probleemide ja võimaluste tuvastamisele, mis võivad viia uute ideede ja lahendusteni. Tutvustame vaatluste kasutamist, et süvendada arusaama keskkonnast ja tuvastada olulisi detaile, mis võivad mõjutada lahenduste väljatöötamist.

3. ETAPP – KESKENDU

Eesmärk: Keskendumine konkreetsele väljakutsele, analüüsides seda põhjalikult, et mõista probleemi olemust ja tuvastada võimalikke lahendusi. See etapp aitab süvendada arusaama probleemist ja valmistab ette ideede genereerimist ja prototüüpimist.

4. ETAPP – KUJUTLE

Eesmärk: Genereerida palju pööraseid ideid ja valida neist parimad, õppida loovusblokkist üle saama ning visandada ideid. Õpetame, kuidas genereerida mitmesuguseid ideid, sealhulgas pööraseid ja innovaatilisi lahendusi. Kasutame meetodikat "pöörased 8 ideed", et innustada loovust ja aidata õpilastel mõelda kastist välja. Õpime ideid visandama ja nende tugevusi ning

nõrkusi hindama. Visandamine aitab paremini visualiseerida ja arendada ideid, valmistades neid ette prototüüpimiseks ja testimiseks.

5. ETAPP – MÄNGI

Eesmärk: Keskenduda prototüüpide testimisele ja tagasiside kogumisele, tutvuda iteratiivse disaini printsiibi ja jätkusuutliku disainiga. Õpetame, kuidas testida prototüüpe ja koguda tagasisidet, et teha vajalikud parandused ja täiustused. Iteratiivne disainiprintsiip aitab pidevalt täiustada lahendusi vastavalt saadud tagasisidele. Tutvustame jätkusuutliku disaini põhimõtteid ja materjalide taaskasutamise võimalusi. See aitab arendada keskkonnasõbralikke lahendusi ja vähendada raiskamist.

6. ETAPP – JAGA

Eesmärk: Õppida kommunikeerima oma disaini ideed ja prototüüpe läbi esitluste ja visuaalsete materjalide, lihvida tagasiside küsimise ja vastuvõtmise oskusi. Õpetame, kuidas tõhusalt esitleda oma ideid ja prototüüpe, kasutades erinevaid visuaalseid materjale ja esitlusmeetodeid. Hea esitus aitab ideid paremini kommunikeerida ja saada vajalikku toetust. Lihvime oskusi tagasiside küsimisel ja vastuvõtmisel, et saada väärtuslikku infot oma ideede ja prototüüpide arendamiseks. Tagasiside aitab tuvastada parendamist vajavaid kohti ja annab uusi ideid lahenduste täiustamiseks.

* Lisaks teeme lühikese ülevaate **ka intellektuaalse omandi õiguskaitse** teemast.