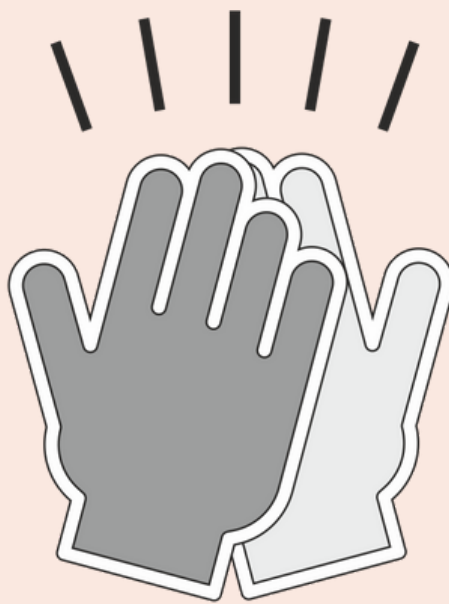




Erasmus+

2019-1-PL01-KA203-065784

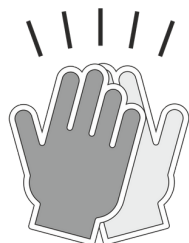


HIGH 5

INTEGRATED DESIGN

WORKSHEETS
FOR STUDENTS

2022



HIGH 5



Erasmus+

2019-1-PL01-KA203-065784

INTEGRATED DESIGN - Set of worksheets for students (Estonian language version)

© High5 Erasmus+ project consortium, 2022

Lodz University of Technology, Poland

University of Thessaly, Greece

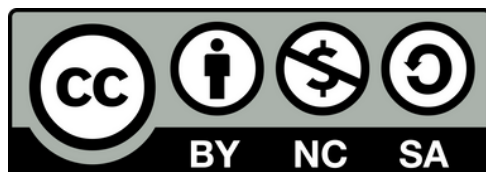
University of Aveiro, Portugal

University of Library Studies and Information Technologies, Bulgaria

Tallinn University, Estonia

This work is licensed under CC BY-NC-SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-ncsa/4.0/>).

This license allows users to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format for noncommercial purposes only, and only so long as attribution is given to the creator. If you remix, adapt, or build upon the material, you must license the modified material under identical terms.



This project has been co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union.

This publication reflects the views only of the author, the National Agency and European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

PUBLICATION FREE OF CHARGE

TABLE OF CONTENTS

List of Worksheets in the Estonian language:

1. Integreeritud disain
2. Avastama
3. ABC meetod
4. Idee hindamine
5. Implementeerima
6. Jätkusuutlikkus
7. SDG
8. Ringmajandus
9. Ettevõtja
10. Mängustamine
11. Efektiivsete esitluste tegemine

WORKSHEET – INTEGRATED DESIGN / INTEGREERITUD DISAIN

INTEGREERITUD DISAINI ETAPP	ETAPI EESMÄRK	TÖÖRIISTAD, MIDA SAAB KASUTADA
 <p>AVASTAMA</p>		
 <p>DEFINEERIMA</p>		
 <p>IDEESID GENEREERIMA</p>		
 <p>IMPLEMENTEE- RIMA</p>		

WORKSHEET – AVASTAMA

ÜLESANNE 1.

Igal rühmaliikmel tuleb leida teie projekti teema kohta infot...

...nimetades vähemalt 3 asja, mis tuleb teil **teemaga seondvalt** pähe

...nimetades vähemalt 3 asja, mis tuleb teil pähe seoses selle teema ja **inimestega**

...nimetades vähemalt 3 **kohta**, mis seostuvad teil teemaga seoses

...nimetades vähemalt 3 **emotsiooni**, mis teil teemaga seoses tekivad

...jälgides teid iga päev ümbritsevat – tooge välja 3 **üllatavat leidu**

...leides vähemalt 3 **teadusuudist/-raportit/-videot/-pilti ja ajakirjandusartiklit** mis illustreerivad või puudutavad antud teemat



ÜLESANNE 2.

Grupeerige oma leiud ja mõelge saadud andmete põhjal küsimustike/küsitluste jaoks välja küsimused, mida võiksite sidusrühmadele esitada. Iga rühm peaks ette valmistama vähemalt 6 küsimust.

Küsimused võimalikele sidusrühma gruppidele:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

ÜLESANNE 3.

Avastamise etapi lõpetamiseks proovige pärast küsitluse/küsimustiku/uuringute läbi viimist vastata järgmistele küsimustele:

Mis on teie uurimistöö eesmärk?

Kes on teie sihtrühm?

Millist andmete kogumise meetodit kasutasite? (Intervjuu, küsimustikud, jms.)

Millist meetodit kasutasite andmete analüüsimiseks?

Millised teemaga seotud probleematilised alad kerkisid uurimistöö abil esile?

Andke oma uurimistöö kohta kokkuvõte.

WORKSHEET – ABC MEETOD



ABC meetod on üks paljudest ajurünnaku meetoditest mida saab rakendada kas rühmas või individuaalselt.

Iga tähe jaoks tuleb mõelda vähemalt üks selle tähega algav idee. Kõik mõtted tasub kirja panna.

A...

N...

B...

O...

C...

P...

D...

Q...

E...

R...

F...

S...

G...

T...

H...

U...

I...

V...

J...

W...

K...

X...

L...

Y...

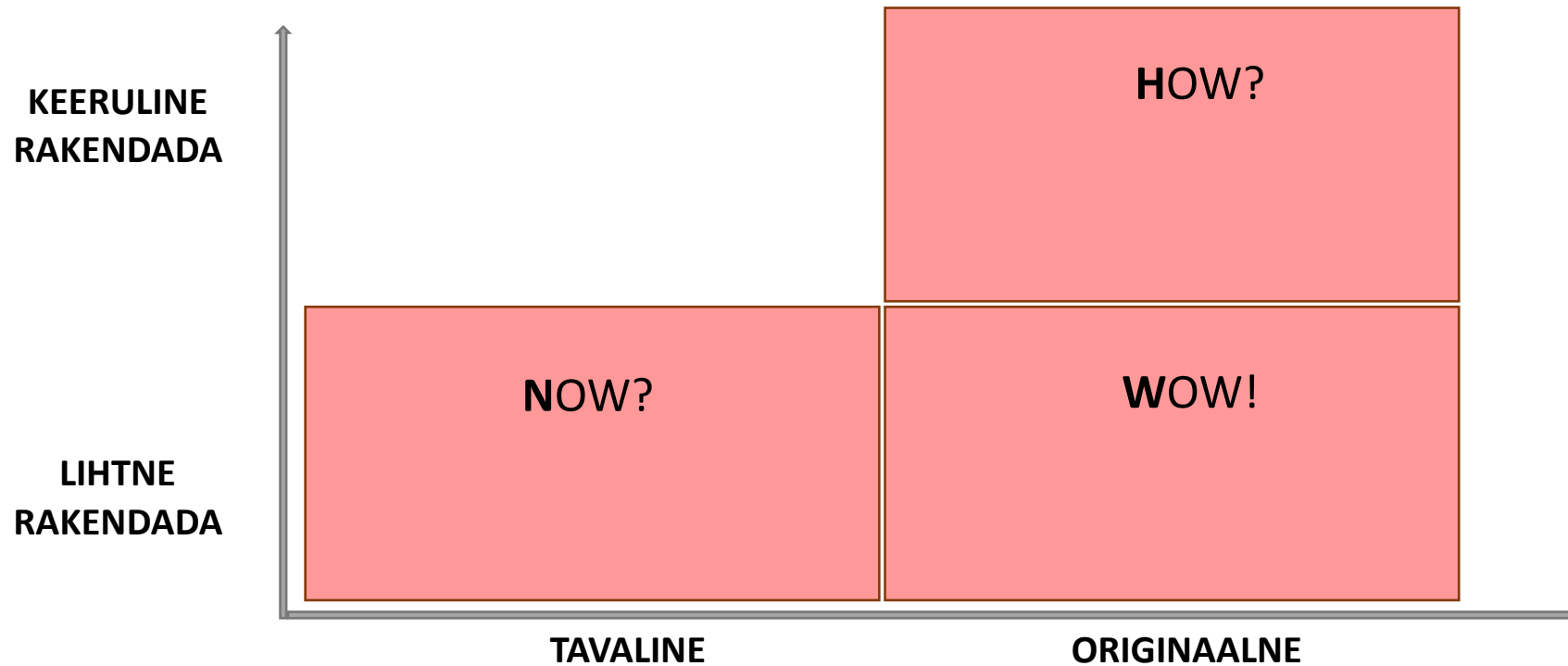
M...

Z...

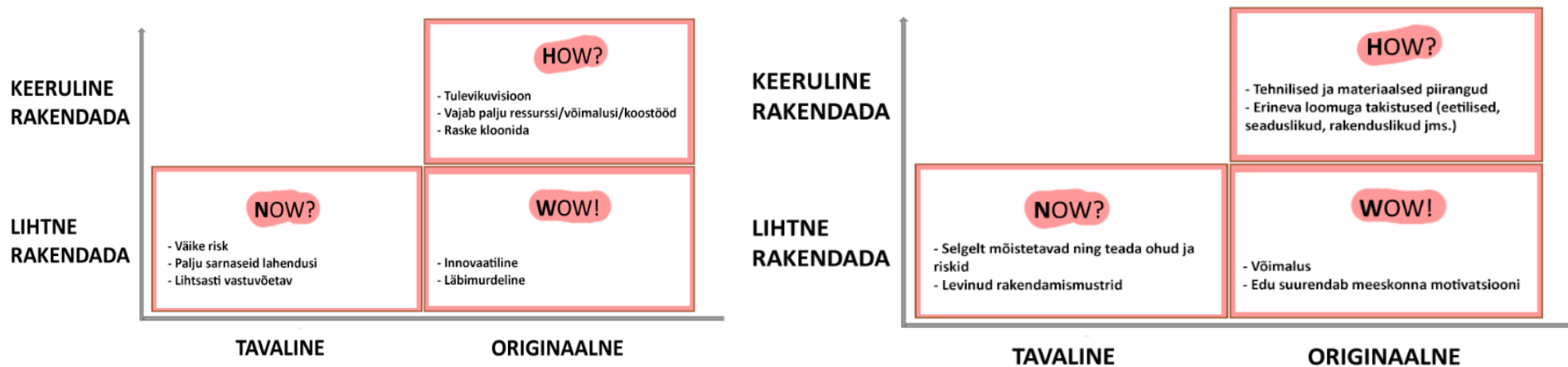
WORKSHEET – IDEE HINDAMINE

Oma ideid on võimalik hinnata “NOW HOW? WOW!” meetodi abil. Seda võib rakendada ükskõik mis idee puhul ükskõik mis kontekstis. Proovi oma ideed jagada järgmistesse kategooriatesse:

- NOW (KOHE) – lihtne rakendada
- HOW? (KUIDAS?) – läbimurdeline, kuid keerukas saavutada (tehniliselt näiteks)
- WOW! – originaalne ning atraktiivne



NOW, HOW? WOW! method / NÜÜD, KUIDAS? VAU! meetod annab võimaluse hinnata oma ideid ja valida neist parimad ning paljulubavamad edasiseks projektitöoks. Vasak serv väljendab igasse kategooriasse kuuluva idee rakendamise keerukust ning alumine telg kirjeldab idee potentsiaali. Kõikidesse kategooriatesse variantide leidmine võimaldab näha erinevaid võimalikke viise ühe ja sama küsimuse lahendamiseks.



Pea meeles! Enne lõplikku otsust uuri internetist, kas su ideedele on juba midagi sarnast olemas (näited või sarnased lähenemisviisid erinevatest riikidest, geograafilistest sihtkohtadest, seotud turuharudest jne).

WORKSHEET – IMPLEMENTEERIMA

Teekonnakaart on jutustus, millele on antud visuaal. Teekonnakaardi koostamine hõlbustab implementeerimise etapis suhtlust ja kõigi osalejate vahelist ühist arusaamist.

Enamik teekonnakaarte järgib sarnast vormingut:

- ülaosas asub konkreetne kasutaja;
- keskel asub konkreetne stsenaarium ja vastavad ootused või eesmärgid;
- allosas on kokkuvõtte - võimalused, arusaamad ja sisemine omavastutus.

<p>Stsenaarium + kasutaja + eesmärk <i>Stsenaarium kirjeldab olukorda, mida teekonnakaart käsitleb ja mis on seotud osaleja eesmärgi, vajaduse, ja/või konkreetsete ootustega.</i></p>				
1. etapp	2. etapp	3. etapp	...	Etapp N
<p><i>Etapid on erinevad kõrgetasemelised faasid teekonnakaardil.</i></p>				
1.... 2....	3.... 4.... 5 ...	6.... 7.... 8
<p><i>Võimalused on kaardistamise käigus tekkinud arusaamad; kirjeldavad kuidas idee implementeerimist optimeerida.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mida saab ja tuleb andmetega ette võtta? • Kes on millise muutuse eest vastutav? • Kus paiknevad suurimad võimalused? • Kuidas me saame rakendatud muudatusi mõõta ja vaadelda? 				

WORKSHEET – JÄTKUSUUTLIKKUS

Säästev areng on viis tagada inimestele sotsiaalmajanduslik areng, ohustamata meie planeedi looduslikke süsteeme ja meie enda tulevikku. Kuid kõigepealt peame mõistma, mis põhjustab meie ebasäästlikku käitumist ja mil moel me oleme planeet Maa (kasutaja) vajadused unarusse jätnud. Probleemi määratlemine võimaldab meil saada parem ülevaade ning jõuda selle juurteni.

1. Jätkusuutlikkus tähendab suutlikkust tagada nii endale kui tulevastele põlvedele täisväärtusliku elu. Mida sa saaksid ära teha, et aidata seda põhimõtet tagada?

.....

.....

.....

2. Kuidas sa saaksid oma igapäevaelus jätkusuutlikuse aspekte rakendada?

.....

.....

.....

3. Kuidas on majanduslik, ühiskondlik ja ökoloogiline sektor omavahel seotud klassikalises majandusmudelis ning kuidas need peaksid olema omavahel seotud jätkusuutlikus mudelis?

.....

.....

.....

4. Vali üks 17-st jätkusuutliku arengu eesmärgist. Kuidas sinu töökoht saaks aidata seda eesmärki täita?

.....

.....

.....

5. Mõttele selle peale mida sina arvad jätkusuutlikkusest ning lase oma fantaasial lennata. Milline võiks maailm välja näha kui me käitüksime jätkusuutlikult? Millises maailmas meeldiks sinule elada?

Pane kirja vähemalt 6 lauset.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

WORKSHEET – SDG

Ühinenud Rahvaste Organisatsioon võttis 2015. aastal vastu säästva arengu eesmärgid (inglisekeelne lühend SDG) ülemaailmse plaanina parema, kaasavama ja jätkusuutlikuma tuleviku saavutamiseks. Kestliku arengu eesmärkide missiooniks on pakkuda raamistikku vaesuse kaotamiseks, soolise võrdõiguslikkuse saavutamiseks, loodusvarade kaitsmiseks, jätkusuutlike linnade loomiseks ning muuhulgas kõigi inimeste rahu, rõõmu ja heaolu tagamiseks.

ÜLESANDED

1. Tutvu jätkusuutliku arengu eesmärkidega lähemalt. Muidugi on kõik nendest eesmärkidest heaoluühiskonna saavutamiseks olulised, kuid vali 17 olemasolevast eesmärgist välja viis, mis on sinu arvates kõige olulisemad. Põhjenda miks?

1.

2.

3.

4.

5.

2. Jätka oma valitud kestliku arengu eesmärkide kallal. Uuri välja kuidas Eestil nendes viies väljavalitud SDG-s läheb. Võid kasutada lehekülgi nagu SDGTracker, SDGIndex, lugeda viimast iga-aastast Jätkusuutliku arengu aruannet (Sustainable Development Report) või uurida muudest allikatest. Kirjuta lühike ülevaade iga SDG kohta.

1.

2.

3.

4.

5.

3. Viimaseks ülesandeks on mõelda võimalike lahenduste peale. Keskendu kolmele kõige kehvemas seisus olevale SDG-le. Mida saaks sinu riik, kohalik omavalistus või mõni muu asutus ära teha, et olukorda parandada ja nendesse kestliku arengu eesmärkidesse panustada? Kirjuta iga SDG kohta võimalikke rakendusi. Võid internetist juurde otsida kuidas muudes riikides on nendesse SDG-desse panustatud ja leida inspireerivaid ideid. Mis sa arvad miks ei ole senini neid lahendusi või ideid meie elukvaliteedi parandamiseks rakendatud?

1.

2.

3.

WORKSHEET – RINGMAJANDUS

Probleem: Ringmajanduse mudeli rakendamine teie rühma ideele

Eesmärgiks on:

1. Integreeritud lahendus teha kasutatavaks järgnevatele organitele:

- tarbijad ja perekonnad
- tootjad, firmad ja / või institutsioonid
- linnad ja ühiskond

ja

2. Kujunda ringmajanduse plaan, mis illustreerib teie integreeritud lahendust.

WORKSHEET – ETTEVÕTJA

Protsess:

- ❖ Jagunemine töögruppdesse
 - Online-uuringu läbiviimine
 - Firma/kaubamärgi defineerimine
 - Miks/kuidas/millal
 - ◆ Tulemused

Eesmärgid:

- Tuvastada põhjused, mis motiveerisid muudatust sisse viima
- Defineerida kas tegemist oli innovatsiooni või kohandamisega
- Disainmõtlemise olulisuse mõistmine selles protsessis
- Kas firma on muutunud jätkusuutlikumaks? Miks?
- Mis muutus? Finantsiline lähenemine, juhtimine, meelestatus?
- Muutuse mõju ja tulem
- Miks rakendasid ettevõtjad disainmõtlemise protsessi?

Rühmaarutelu uurimistulemuste üle:

- Kirjeldage oma juhtumit
- Selgitage, miks on tehtud sellised valikud
- Innovatsioon või vajaduste järgi kohaldamine?
- Tulemus
- Eeskujulikke näiteid firmade poolt rakendatud meetmetest
- Disainmõtlemise olulisus selles protsessis?
- Jätkusuutlikkuse olulisus firmade tuleviku jaoks
- Ringmajanduse olulisus tootmisprotsessis
- Ettevõtlikuks olemise tähtsus

WORKSHEET – MÄNGUSTAMINE

Mängustamist saab määratleda mängu (mis tahes tüüpi mängude, mitte ainult videomängudega) elementide lisamisega tegevustesse, mis tavaliselt selliseid elemente ei sisalda. Mängimine toimub osalejate kaasatuse ja huvi tõstmiseks.

Keskkonna mänguliseks muutmiseks on palju võimalusi ja erinevaid meetodikaid. Yu-Kai Chou tutvustab oma mängukujunduse raamistikus nimega Octalysis viisi, kuidas klassifitseerida ja määratleda mänguelemente, mida saab mängustamisel kasutada.

Täitke järgmine tabel selle raamistikuga määratletud mängustamise põhikategooria elementidega:

Tähendus	Saavutus	Motiveeritus	Sotsiaalne mõju	Ettearvamatus	Vältimine	Puudus	Omand

WORKSHEET – EFEKTIIVSETE ESITLUSTE TEGEMINE

Esitluse tegemises toimub verbaalse suhtluse kasutamine ning seda toetab teatud hulk vahendeid. Verbaalne suhtlus on väga võimas vahend, kui seda õigesti kasutada. See võib publikut inspireerida ja motiveerida kiiremini ja tõhusamalt kui kirjalik suhtlus. Verbaalne suhtlemine on meie elus üldlevinud, kuna me kasutame ja reageerime sellele igapäevaselt. Kuid selle omandamine võib olla keeruline ja sageli tehakse palju lihtsaid vigu.

Täida ära alljärgnev tabel juhindudes sellest, mida hea esineja peaks ja ei tohiks teha:

Peaks tegema	Ei tohiks teha	Enamlevinud probleemid	Abistavad tööriistad peaks...