



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



INPAD

INPAD – Συμμετοχικός Σχεδιασμός στα Σχολεία:

Ανάπτυξη μιας καινοτόμου μεθοδολογίας σχεδιασμού δημόσιου χώρου
εντός και γύρω από τα σχολεία



Ο1 Οδηγός διδασκόντων για τον συμμετοχικό σχεδιασμό με στόχο τον σχεδιασμό δημόσιων χώρων.

Εταίροι έργου



Επικεφαλής εταίρος αποτελεσμάτων

commons/pace

ERASMUS+ PROJECT: INPAD – Συμμετοχικός Σχεδιασμός στα Σχολεία: Ανάπτυξη μιας καινοτόμου μεθοδολογίας σχεδιασμού δημόσιου χώρου εντός και γύρω από τα σχολεία. Σύμβαση επιχορήγησης 2020-1-FR01-KA201-079871



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



INPAD

Πίνακας περιεχομένων

Πληροφορίες Έργου.....	5
Εισαγωγή – Σκοπός του οδηγού	6
Λίστα ελέγχου βάσει δεξιοτήτων	7
A. Η έννοια του συμμετοχικού σχεδιασμού – Εισαγωγή	16
A1. Τι είναι ο συμμετοχικός σχεδιασμός; Σύντομος ορισμός και ιστορική αναδρομή.....	16
A2. Μεθοδολογία και βήματα μιας διαδικασίας συμμετοχικού σχεδιασμού	22
A3. Οφέλη του συμμετοχικού σχεδιασμού.....	28
B. Ο συμμετοχικός σχεδιασμός ως εκπαιδευτική μέθοδος	33
B1. Η διαδικασία της χωρικής σκέψης ως μέρος του χωρικού σχεδιασμού.....	33
B2. Προς ένα νέο παράδειγμα: συμμετοχική μέθοδος για την ενίσχυση της εκπαίδευσης	36
B3. Η συμμετοχική μέθοδος ως διδακτικό εργαλείο.....	38
Γ. Μελέτες περιπτώσεων συμμετοχικού σχεδιασμού σε σχολεία.....	47
Γ1. Μελέτες περιπτώσεων από την Ισπανία	47
Γ2. Μελέτες περιπτώσεων από τη Γαλλία.....	52
Γ3. Μελέτες περιπτώσεων από την Ελλάδα.....	55
Γ4. Μελέτες περιπτώσεων από το Βέλγιο.....	59
Γ5. Σύνθεση των μελετών περιπτώσεων.....	65
Δ. Ο συμμετοχικός σχεδιασμός στα εργαλεία του σχολείου	68
Δ1. Εργαλεία για την εισαγωγή στο πρόγραμμα.....	68
Γ2. Εργαλεία ανάλυσης.....	73
Δ3. Εργαλεία για την παραγωγή και την κοινοποίηση χωρικών ιδεών	78
Γ4. Εργαλεία για την ολοκλήρωση του έργου.....	86
Παράρτημα 1 – Ψηφιακή Εργαλειοθήκη.....	89
Παράρτημα 2 – Ανοιχτό εκπαιδευτικό λογισμικό για συμμετοχικό σχεδιασμό	110

Πληροφορίες Έργου

Όνομα έργου

INPAD	Συμμετοχικός Σχεδιασμός στα Σχολεία: Ανάπτυξη μιας καινοτόμου μεθοδολογίας σχεδιασμού δημόσιου χώρου εντός και γύρω από τα σχολεία
-------	--

Εταίροι

CY	CY Πανεπιστήμιο Σερζί, Παρίσι
UNIZAR	Πανεπιστήμιο της Σαραγόσα
IDEC	Σύμβουλοι Επιχειρήσεων Εφαρμογές Υψηλής Τεχνολογίας Εκπαίδευση, Ανώνυμη Εταιρεία
COMMONSPACE	Συνεταιρισμός εργαζομένων COMMONSPACE
CreaD	CreaD
CDPVI	Colegio Diocesano Pablo VI
Sint-Lodewijkscollege	Sint-Lodewijkscollege

Το παρόν έργο χρηματοδοτείται με τη στήριξη του προγράμματος ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το περιεχόμενο αποτελεί ευθύνη του συντάκτη. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για τη χρήση των πληροφοριών που περιέχονται.

Όλες οι εικόνες, οι χάρτες, οι πίνακες και τα γραφήματα στο παρόν κείμενο αποτελούν μέρος του πορτοφολίου των εταίρων και διέπονται από την άδεια *Creative Commons*.

Εισαγωγή – Σκοπός του οδηγού

Κύριος σκοπός αυτού του οδηγού (ΙΟ) είναι να προσφέρει πρακτικές οδηγίες ή προσεγγίσεις για τον συμμετοχικό Σχεδιασμό (ΣΣ) και γενικότερα συμμετοχικές διαδικασίες, που απευθύνονται συγκεκριμένα σε δασκάλους, διευθυντές σχολείων, εκπαιδευτές και επαγγελματίες εκπαίδευσης. Όπως διαπίστωσαν οι εταίροι από την ανάλυση αναγκών, οι χρήστες του ΣΣ (οι δάσκαλοι εν προκειμένω) δυσκολεύονται να βρουν πρακτικές πληροφορίες, εργαλεία και μεθόδους. Επιπλέον στο γρήγορα εξελισσόμενο τομέα των συμμετοχικών προσεγγίσεων, έχουν αναπτυχθεί νέες μέθοδοι που τίθενται καθημερινά σε εφαρμογή. Επειδή οι συντάκτες και αυτοί που εφαρμόζουν αυτές τις μεθόδους ενδιαφέρονται καταρχάς για την «πράξη», αναπτύσσεται πληθώρα πρακτικών γνώσεων, αλλά δεν υπάρχει πολλή βιβλιογραφία.

Ο οδηγός έχει ως στόχο να καλύψει αυτό το κενό. Για να το επιτύχει αυτό έχει δημιουργήσει πρακτικά εργαλεία για την εκκίνηση και τη διαχείριση συμμετοχικών έργων για δημόσιους χώρους εντός και γύρω από τα σχολεία. Πυρήνας του οδηγού είναι μια εις βάθος ανάλυση συγκεκριμένων μεθόδων και τεχνικών. Επιπλέον γίνεται ανασκόπηση σε πολλές άλλες μεθόδους και τεχνικές. Ο οδηγός αποτελείται από ένα εισαγωγικό κεφάλαιο, ένα συγκριτικό διάγραμμα των μεθόδων που αναφέρονται και ένα κεφάλαιο με γενικές οδηγίες για τη χρήση των συμμετοχικών μεθόδων.

Τα βασικά σημεία που θα καλυφθούν είναι (μεταξύ άλλων):

- Δημιουργία ομάδας έργου.
- Προσδιορισμός σκοπού και στόχων της στρατηγικής.
- Κατανόηση του χρονικού πλαισίου και των διαδικασιών του ΣΣ.
- Σχεδιασμός του πλάνου (επιλογή μίας ή πολλαπλών μεθόδων και εργαλείων).
- Στρατολόγηση συμμετεχόντων.
- Εφαρμογή του πλάνου.
- Αξιολόγηση της διαδικασίας και των αποτελεσμάτων.

Ο οδηγός θα εξοπλίσει τους προαναφερθέντες συμμετέχοντες με τις απαραίτητες δεξιότητες και ικανότητες για τη δημιουργία, την εφαρμογή και την αναθεώρηση των έργων ΣΣ. Θα τους προσφέρει πρακτικές γνώσεις και σημαντικές δεξιότητες για τη μεταφορά και τον πολλαπλασιασμό τέτοιων έργων. Πάνω απ' όλα, ο οδηγός αποτελεί ένα σημείο εκκίνησης για τον ΣΣ στα σχολεία και όχι μόνο.

Λίστα ελέγχου βάσει δεξιοτήτων

Η βασισμένη στις δεξιότητες λίστα ελέγχου για τους εκπαιδευτές που συμμετέχουν στο πρόγραμμα INPAD περιλαμβάνει δύο διαφορετικούς τύπους δεξιοτήτων: εκείνες που συνδέονται με την εκπαίδευση των ενηλίκων και ορισμένες άλλες που συνδέονται με το θέμα του ΣΣ. Οι δεξιότητες παρουσιάζονται ως εκφράσεις για το τι θα πρέπει να μπορεί να κάνει ένας εκπαιδευτής για να θεωρείται πιστοποιημένος εκπαιδευτής για τον ΣΣ.

Η, βασισμένη σε δεξιότητες, λίστα ελέγχου σκοπό έχει να γίνει ένα εργαλείο αυτοαξιολόγησης των εκπαιδευτικών που σκοπεύουν να υλοποιήσουν κάποιο έργο ΣΣ σε σχολείο. Η λίστα ελέγχου παρουσιάζεται υπό τη μορφή πίνακα με τη λίστα δεξιοτήτων στην πρώτη στήλη. Στη δεύτερη στήλη υπάρχει μια κλίμακα βαθμολόγησης από το 1 έως το 5, ενώ υπάρχει και μια τρίτη στήλη για ενέργειες με στόχο τη βελτίωση. Συνεπώς η, βασισμένη σε ικανότητες, λίστα ελέγχου μπορεί να χρησιμοποιηθεί όχι μόνο ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης αλλά και ως εργαλείο για το πλάνο εξέλιξης της σταδιοδρομίας των εκπαιδευτικών.

Ονοματεπώνυμο:

Ημερομηνία:

Κλίμακα βαθμολογίας:

- 1 – βασικές γνώσεις
- 2 – περιορισμένη εμπειρία
- 3 – ενδιάμεση εμπειρία
- 4 – προχωρημένη εμπειρία
- 5 – ειδήμων

8

ΒΑΣΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΝΗΛΙΚΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

Ειδικές γνώσεις

Μπορώ:

Να εξηγήσω τι είναι ο συμμετοχικός σχεδιασμός

*Να εξοικειώσω τους μαθητές με τις διαφορετικές ιδέες
περί σχεδιασμού*

*Να κατανοήσω και να αξιολογήσω τη συμμετοχή και τα
οφέλη της*

*Να συνδέσω τον συμμετοχικό σχεδιασμό με την
εκπαιδευτική θεωρία*

Επίπεδο	Πώς σκοπεύω να βελτιωθώ

Σχεδιασμός των δεξιοτήτων του έργου

Μπορώ:	Επίπεδο	Πώς σκοπεύω να βελτιωθώ
Να σχεδιάσω ένα έργο συμμετοχικού σχεδιασμού		
Να σχεδιάσω μια επίσκεψη στο σημείο ενδιαφέροντος		
Να επικοινωνήσω με τους τοπικούς εταίρους		
Να αναγνωρίσω το επίπεδο συμμετοχής κάθε τοπικού συμμετέχοντα		
Να αναλύσω τα χωρικά χαρακτηριστικά μιας τοποθεσίας		
Να αναγνωρίσω τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα μιας τοποθεσίας		
Να αναγνωρίσω τις ευκαιρίες και τις απειλές σε μια τοποθεσία		
Να σχηματίσω ομάδες συμμετεχόντων για ένα έργο συμμετοχικού σχεδιασμού		
Να δημιουργήσω κοινό όραμα για την εν λόγω τοποθεσία μεταξύ των συμμετεχόντων		

Εκπαιδευτικές δεξιότητες

Μπορώ:	Επίπεδο	Πώς σκοπεύω να βελτιωθώ
Να αναγνωρίσω τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα		
Να σχεδιάσω μια εκπαιδευτική πορεία		
Να αναγνωρίσω μια κατάλληλη εκπαιδευτική/ διδακτική προσέγγιση		
Να οργανώσω διδακτικές ενότητες		

Να προτείνω κατάλληλες εκπαιδευτικές μεθοδολογίες

Να συνεργαστώ με εταίρους με σκοπό την εκπαιδευτική εξέλιξη

Να επιλέξω μια κατάλληλη εκπαιδευτική τεχνολογία και να εφαρμόσω τεχνολογίες εναλλακτικές

Να αναπτύξω εκπαιδευτικό υλικό βασισμένο στα εργαλεία που σκοπεύω να χρησιμοποιήσω

Να καταρτίσω ατομικά εκπαιδευτικά plána

Να αξιολογήσω τον σχεδιασμό των εκπαιδευτικών λύσεων

Να συνδέσω την κατάρτιση με τις πολιτικές, οικονομικές και κοινωνικές προτεραιότητες

Παροχή εκπαίδευσης

Μπορώ:

Να δημιουργήσω σχέσεις με τους συμμετέχοντες

Να δημιουργήσω και να διαχειριστώ ένα θετικό εκπαιδευτικό περιβάλλον συμμετοχικού σχεδιασμού

Να ευθυγραμμίσω τις εκπαιδευτικές λύσεις με τους εκπαιδευτικούς στόχους

Να ευθυγραμμίσω τις εκπαιδευτικές λύσεις με τις εκπαιδευτικές ανάγκες

Να εμπνεύσω εμπιστοσύνη και σεβασμό ως εκπαιδευτής

Να εφαρμόσω πολλές εκπαιδευτικές μεθοδολογίες

Να διευκολύνω την εκπαίδευση

Να ενθαρρύνω τη συμμετοχή και τη στήριξη, καθώς και να δώσω κίνητρα στους συμμετέχοντες

Να συνδέσω την εκπαίδευση με την πρακτική

Να προσφέρω εποικοδομητικές παρατηρήσεις

Αξιολόγηση εκπαίδευσης

Μπορώ:

Να αναγνωρίσω και να διαχειριστώ τις προσδοκίες των συμμετεχόντων ως προς τις μελλοντικές δράσεις

Να δημιουργήσω ένα σύστημα παρακολούθησης για τη συνέχιση του έργου

Να αξιολογήσω την επίτευξη των στόχων της ομάδας που τέθηκαν στην αρχή του έργου

Να επιλέξω κατάλληλες στρατηγικές, να αναθεωρήσω τον σχεδιασμό και τα μέτρα

Να επικοινωνήσω και να κερδίσω στήριξη για το πλάνο αξιολόγησης

Να χρησιμοποιήσω τις πληροφορίες για τη βελτίωση του προγράμματος εκπαίδευσης

Επίπεδο	Πώς μπορώ να βελτιωθώ

ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΥΣΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Κοινωνικές δεξιότητες

Μπορώ:

Επίπεδο

Πώς σκοπεύω να βελτιωθώ

Να εμπνεύσω εμπιστοσύνη και να επικοινωνήσω αποτελεσματικά

Να παροτρύνω τη συλλογική δημοκρατική λήψη αποφάσεων

Να ενθαρρύνω την έκφραση των συμμετεχόντων

Να λειτουργήσω ως ομαδικός παίκτης και να επιδείξω ικανότητες δικτύωσης

Να ενθαρρύνω και να παροτρύνω

Διοίκηση

Μπορώ:

Επίπεδο

Πώς σκοπεύω να βελτιωθώ

Να διαχειριστώ ένα έργο συμμετοχικού σχεδιασμού

Να σχεδιάσω το έργο σύμφωνα με το σχολείο, τους διοργανωτές, τους πολιτικούς και άλλους εταίρους

Να προγραμματίσω και να οργανώσω κύκλους μαθημάτων

Να στήσω και να υλοποιήσω έρευνα πριν από τον κύκλο μαθημάτων

Να καταγράψω τις δραστηριότητές μου

Να συνεργαστώ με τους εταίρους

Να συντάξω αναφορές

Να διαχειριστώ τα οικονομικά του έργου

Χρήση εργαλείων πληροφορικής

Μπορώ:	Επίπεδο	Πώς σκοπεύω να βελτιωθώ
Να αναγνωρίσω και να χρησιμοποιήσω ψηφιακά εργαλεία για τον συμμετοχικό σχεδιασμό		
Να δημιουργήσω διαδικτυακό χώρο για το διαμοιρασμό εμπειριών και σχεδιαστικών ιδεών σχετικών με τον χώρο		
Να δημιουργήσω διαδικτυακό χώρο για την επικοινωνία του έργου		

Δικτύωση

Μπορώ:	Επίπεδο	Πώς σκοπεύω να βελτιωθώ
Να συμμετέχω ενεργά στη δικτύωση με τους συμμετέχοντες		
Να επηρεάσω του εταίρους		
Να προάγω τη συμμετοχή σε δίκτυα και ομάδες		
Να συμμετάσχω σε επαγγελματικά δίκτυα και να συνεργαστώ με εταίρους		
Να προτείνω στους εκπαιδευόμενους ευκαιρίες δικτύωσης για επιπλέον εξέλιξη		

Παγκόσμια προοπτική

Μπορώ:	Επίπεδο	Πώς σκοπεύω να βελτιωθώ
Να σεβαστώ και να δεχτώ τις πολιτισμικές διαφορές		

Να δείξω σεβασμό στις διαφορετικές ιδέες και προσεγγίσεις

Να ενθαρρύνω τη δια βίου εκπαίδευση με το παράδειγμά μου

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΘΕΜΑ

Σχεδιασμός

Μπορώ:

Να χρησιμοποιήσω δημιουργικά εργαλεία για να εκφράσω χωρικές ιδέες

Να συνθέσω στοιχεία για να βρω καλύτερες λύσεις

Να διαβάσω χάρτη

Να αναγνωρίσω το περιβάλλον στο προκείμενο μέρος

Να εντοπίσω πιθανές αντιρρήσεις και να τις επιλύσω

Να ενθαρρύνω την προσωπική έκφραση των χωρικών εμπειριών

Επίπεδο	Πώς μπορώ να βελτιωθώ

Συμμετοχή

Μπορώ:

Να σκεφτώ ένα κοινό όραμα

Να στρέψω το όραμα προς συγκεκριμένους στόχους

Να επιλύσω διαμάχες μεταξύ των συμμετεχόντων

Να κρατήσω ανοιχτή την επικοινωνία

Επίπεδο	Πώς σκοπεύω να βελτιωθώ

Να ακούσω τους άλλους και τι σκέφτονται για την υλοποίηση του έργου

Να δουλέψω με άλλους προς επίτευξη ενός κοινού σκοπού

Να διαχειριστώ παραγωγικά μια ομάδα

Να προτείνω τη δημοκρατική λήψη αποφάσεων

Να σεβαστώ την πολιτισμική διαφορετικότητα όλων των συμμετεχόντων και των εταίρων

Να σεβαστώ τη διαφορετικότητα στο χαρακτήρα των συμμετεχόντων και των εταίρων

Να σεβαστώ τις ειδικές ανάγκες των συμμετεχόντων και των εταίρων

Να χρησιμοποιήσω τον καταγισμό ιδεών

Να χρησιμοποιήσω τη χαρτογράφηση μυαλού

Να δω πράγματα από διαφορετικές οπτικές

A. Η έννοια του συμμετοχικού σχεδιασμού – Εισαγωγή

Στο παρόν κεφάλαιο προσπαθούμε να ορίσουμε την έννοια του συμμετοχικού σχεδιασμού και το ιστορικό πλαίσιο του. Μελετάμε πότε ξεκίνησε η εφαρμογή του και ποιες αλλαγές έχουν γίνει από τότε. Αναφερόμαστε στις αξίες και στη λογική του συμμετοχικού σχεδιασμού. Στη συνέχεια, προσπαθούμε να ορίσουμε τη διαδικασία του συμμετοχικού σχεδιασμού σε συγκεκριμένα ζητήματα και μεθόδους, προσπαθώντας να αναγνωρίσουμε τις προκλήσεις και τους πιθανούς κινδύνους. Τέλος, περιγράφουμε τα διαφορετικά οφέλη που έχει ο συμμετοχικός σχεδιασμός σε χωρικό, κοινωνικό, πολιτικό και προσωπικό επίπεδο.

A1. Τι είναι ο συμμετοχικός σχεδιασμός; Σύντομος ορισμός και ιστορική αναδρομή

Η κοινωνική συμμετοχή γενικά και ο συμμετοχικός σχεδιασμός συγκεκριμένα αποτελούν όρους που, αν και χρησιμοποιούνται ευρέως, δεν έχουν οριστεί με σαφήνεια. Οι τρόποι που μπορεί να εφαρμοστεί η συμμετοχή είναι πολλοί και τα έργα του συμμετοχικού σχεδιασμού ποικίλουν πολύ ως προς τους στόχους, τις μεθόδους, τα εργαλεία και τα αποτελέσματά τους.

Την τελευταία δεκαετία έχει παρατηρηθεί πραγματική μετακίνηση προς πιο δημοκρατικές και συμμετοχικές διαδικασίες λήψης αποφάσεων. Μεταξύ άλλων θεσμών, η Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΕ) προωθεί και εξελίσσει τη συμμετοχική διακυβέρνηση εμπλέκοντας σημαντικά τους σχετικούς εταίρους σε όλες τις φάσεις του κύκλου πολιτικής, από την αναγνώριση του προβλήματος έως την αξιολόγηση της πολιτικής και την αναγνώριση της προστιθέμενης αξίας αυτής της συμμετοχής. Αυτή η «συμμετοχική τροπή» βασίζεται στις διάφορες μεθόδους διαβούλευσης/ συμμετοχής των πολιτών και των κοινωνικών ομάδων που αναπτύχθηκαν τις τελευταίες δεκαετίες. Ωστόσο, η διαδικασία έχει εξελιχθεί πολύ χάρη στην έκρηξη των νέων τεχνολογιών και των εργαλείων κοινωνικής δικτύωσης την τελευταία δεκαετία.

Παρόλα αυτά, η ιδέα της συμμετοχής στο χωρικό σχεδιασμό ξεκίνησε πολύ παλιά, τις δεκαετίες του 1950 και 1960, μετά από μια διαβούλευση για την κοινωνική συμμετοχή και την ενεργοποίηση των κατοίκων των πόλεων. Εκείνη την περίοδο, όπως το θέτει ο Marcus B. Lane στο βιβλίο του, “Public Participation in Planning: an intellectual history”¹, σηματοδοτεί επίσης «ίσως τη σημαντικότερη “επανάσταση” στον σχεδιασμό που πραγματοποιήθηκε στα τέλη της δεκαετίας του 1950 και του 1960». Σύμφωνα με εκείνον, εκείνη την εποχή, πρώτα στις ΗΠΑ και στη συνέχεια στη Βρετανία, τα συστήματα ή ο συνοπτικός σχεδιασμός σφετερίστηκαν τη χρήση των γραμμικών σχεδίων. Αυτό -κατά τη γνώμη του- έκανε τους γεωγράφους και τους πολεοδόμους να μπορέσουν να εργαστούν σε μια άλλη κλίμακα που ως τότε ήταν αδύνατη. Τους έδωσε την ευκαιρία να προσεγγίσουν τη διαδικασία του σχεδιασμού από διαφορετικές οπτικές γωνίες, χρησιμοποιώντας διαφορετικά δεδομένα και μπορώντας να συμπεριλάβουν άλλες απόψεις και ιδέες.

Αν και ο συνοπτικός σχεδιασμός επέτρεψε σε περισσότερες απόψεις να αποτυπωθούν ως προς τις προτεινόμενες παρεμβάσεις, η λογική του βασιζόταν ως επί το πλείστον στα ποσοτικά στοιχεία τα οποία παρείχε η κοινότητα στους πολεοδόμους. Για το λόγο αυτό δημιουργήθηκε το μοντέλο του συνηγορικού σχεδιασμού. Αυτό προτάθηκε για πρώτη φορά από τον Davidoff το 1965 και περιγράφηκε σχολαστικότερα από τον Mazzioti το 1982. Στην περίπτωση του συνηγορικού σχεδιασμού το βασικό ζήτημα που συζητείται είναι η «εικόνα της κοινωνίας», όπως το θέτει ο Lane. Η εικόνα της κοινωνίας εκφράζεται σε ένα κοινωνικό και πολιτικό πλουραλισμό, κυρίως με ποιοτικά στοιχεία από τις κοινότητες.

Μετά από μερικά χρόνια η ιδέα της συμμετοχής των πολιτών στη λήψη αποφάσεων και στον σχεδιασμό αναγνωρίστηκε ευρέως. Τότε, γύρω στο 1970, ξεκίνησαν οι

¹ Lane, Marcus B. (2005). Public Participation in Planning: an intellectual history. *Australian Geographer*, 36(3), 283–299. doi:10.1080/00049180500325694

επικρίσεις. Σημαντική ήταν η φωνή της Arnstein², η οποία ισχυρίστηκε προκλητικά ότι «η ιδέα της συμμετοχής των πολιτών είναι σαν να τρως σπανάκι: δε διαφωνεί κανείς με αυτό επί της αρχής, επειδή μας κάνει καλό» (Arnstein 1969, σελ. 216).

Αυτό που επιχείρησε να κάνει η Arnstein ήταν να παρουσιάσει μια σοβαρή κριτική για τη συμμετοχή των πολιτών όπως εφαρμοζόταν σε πολλά προγράμματα αστικού σχεδιασμού. Κατά τη γνώμη της, σε πολλά από αυτά τα προγράμματα οι επικεφαλής, οι υπεύθυνοι πολιτικής ή οι πολεοδόμοι δεν επιδίωκαν πραγματικά τη συμμετοχή του κόσμου, αλλά μόνο τη συναίνεση που θα έφερνε η πρόφαση της συμμετοχής. Το βασικό της επιχείρημα ήταν ότι για να έχει νόημα η συμμετοχή θα έπρεπε να γίνει και αναδιανομή των εξουσιών. Αν οι πολίτες επιτρέπεται να μοιραστούν τη γνώμη τους, αλλά δεν επηρεάζουν πραγματικά το αποτέλεσμα, τότε η συμμετοχή είναι άσκοπη, δεν είναι ουσιαστική διαδικασία. Με αυτό τον τρόπο η Arnstein σκέφτηκε την ιδέα να δημιουργήσει μια κλίμακα ή ένα φάσμα συμμετοχής βασισμένο στο βαθμό που έχουν ή δεν έχουν οι πολίτες τη δύναμη να επηρεάσουν τις αποφάσεις που λαμβάνονται ως προς τον σχεδιασμό. Η κλίμακα είναι η ακόλουθη:

18

Έλεγχος από πολίτες	Βαθμοί ισχύος των πολιτών
Εντεταλμένη εξουσία	
Συνεργασία	
Κατευνασμός	Βαθμός τοκενισμού
Διαβούλευση	
Πληροφόρηση	

² Sherry R. Arnstein (1969) A Ladder Of Citizen Participation, Journal of the American Institute of Planners, 35:4, 216-224, DOI: 10.1080/01944366908977225

Θεραπεία	Μη συμμετοχή
Χειραγώγηση	

Φυσικά και αυτή η άποψη έγινε αντικείμενο επικρίσεων. Ο Painter³ το 1992 ισχυρίστηκε ότι η σκέψη της Arnstein στερούταν σημαντικών στοιχείων. Καταρχάς, ισχυρίστηκε ότι οι επίσημοι υπεύθυνοι πολιτικής έχουν σημαντική εξουσία και θα πρέπει να λαμβάνουν τις τελικές αποφάσεις για τα σημαντικά ζητήματα. Ωστόσο, η συμμετοχή ή έστω η διαβούλευση είναι πολύ σημαντικό στοιχείο, κατά τη γνώμη του Painter. Οι διαδικασίες και οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται σε κάθε συμμετοχικό έργο είναι ένα πράγμα, αλλά δεν είναι τα μόνα στοιχεία που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη για να αντιληφθούμε πώς αποτυπώνεται η γνώμη της κοινότητας στα αποτελέσματα του έργου.

Τις δεκαετίες του '70 και '80 οι μεγάλες αστικές βιομηχανικές περιοχές προκάλεσαν προβλήματα στα οποία δεν μπορούσαν να ανταποκριθούν οι πολεοδόμοι. Αυτή η κατάσταση οδήγησε σε μια σύντομη μαρξιστική κυριαρχία στη θεωρία του σχεδιασμού, όπως το θέτει ο Hall⁴ το 1983. Η ιδέα του είναι ότι τότε τα προβλήματα ήταν τόσο βαθιά και πολύπλοκα που οδήγησαν σε θεμελιώδεις επικρίσεις ως προς τους τρόπους λειτουργίας του κράτους. Τα θεμελιώδη ζητήματα στα κέντρα των πόλεων θεωρήθηκαν αποτέλεσμα της άνισης κατανομής χρηματοδότησης, κύρους και εξουσίας. Υπό αυτή την έννοια η ιδέα της αναδιανομής των εξουσιών, μέσω της συμμετοχής του κοινού στη λήψη αποφάσεων και στις διαδικασίες σχεδιασμού, έγινε και πάλι δημοφιλής στη σκέψη των πολεοδόμων.

³ Painter, M. (1992) 'Participation and power', in Munro-Clarke, M. (ed.) Citizen participation in government, Hale & Ironmonger, Sydney, pp. 21/36.

⁴ Hall P. (1983) 'The Anglo-American Connection: Rival Rationalities in Planning Theory and Practice, 1955–1980.' Environment and Planning B: Planning and Design. 1983;10(1):41–46. doi:10.1068/b100041

Τα επόμενα χρόνια πολλοί διανοούμενοι πρόσθεσαν σε αυτή την ιδέα την αναδιανομή των εξουσιών στον σχεδιασμό. Παρουσιάστηκαν εντούτοις επικρίσεις και για αυτή τη θεώρηση ως προς τη συμμετοχή. Πολλοί ισχυρίστηκαν ότι αυτή η άποψη είχε περισσότερο να κάνει με ένα πολιτικό παιχνίδι συμφερόντων μεταξύ των εταίρων κάθε περιοχής. Αυτό που ήθελαν να δηλώσουν ήταν ότι για να είναι ουσιαστική η συμμετοχή, έπρεπε οι συμμετέχοντες να δείχνουν πραγματικό ενδιαφέρον να μάθουν τις εμπειρίες και της απόψεις των άλλων όσον αφορά το συγκεκριμένο χώρο. Τα παιχνίδια εξουσίας δε θα είχαν ως αποτέλεσμα μια πραγματική αλλαγή του τρόπου σκέψης των πολεοδόμων ή των συμμετεχόντων. Τότε, όπως ισχυρίζεται ο Healy⁵, παρατηρήθηκε η «επικοινωνιακή στροφή». Αυτή ήταν μια σκέψη που επηρεάστηκε από ιδέες όπως η διασκεπτική ή διαλογική δημοκρατία, που ενέπνευσαν επίσης την ιδέα του επικοινωνιακού ορθολογισμού που πρότεινε ο Habermas λίγα χρόνια νωρίτερα. Ο Healy εξηγεί την προοπτική της επικοινωνιακής στροφής στον σχεδιασμό λέγοντας: «αντί να παραιτούμαστε από τη λογική ως οργανωτική αρχή των σύγχρονων κοινωνιών, θα πρέπει να αλλάξουμε προοπτική από την εξατομικευμένη, προσανατολισμένη στο υποκείμενο έννοια της λογικής σε μια λογική που σχηματίζεται στο πλαίσιο της διυποκειμενικής επικοινωνίας».

Αυτές ήταν λίγες από τις ιδέες για τον συμμετοχικό σχεδιασμό που εκφράστηκαν τις τελευταίες δεκαετίες. Τα τελευταία χρόνια πολλοί προσπάθησαν να δώσουν στον όρο πιο εμπεριστατωμένο ορισμό. Ένα παράδειγμα είναι η Γιαουτζή και η Στρατηγέα⁶, οι οποίες θεωρούν τον συμμετοχικό σχεδιασμό ως «δημοκρατική διαδικασία διά βίου μάθησης, στην οποία οι συμμετέχοντες αποκτούν γνώσεις για τον εαυτό τους, αλλά και για τις αξίες και τις απόψεις των άλλων συμμετεχόντων (Γιαουτζή και Στρατηγέα, 2011).

⁵ Haely, P. (1992) 'Planning through debate: the communicative turn in planning theory', Town Planning Review 63, pp. 143/62.

⁶ Γιαουτζή Μ, Στρατηγέα Α (2011), Χωροταξικός σχεδιασμός: θεωρία και πράξη. Εκδόσεις ΚΡΙΤΙΚΗ, Αθήνα (στα ελληνικά).

Σύμφωνα με τη Στρατηγέα οι συμμετοχικές προσεγγίσεις στον σχεδιασμό απαντούν κυρίως στις παρακάτω ανάγκες:

1. Διαχείριση κρίσεων ανάμεσα στην τεχνολογική/ επιστημονική εξέλιξη και στην κοινωνία που έχουν σημειωθεί μετά τα μέσα του 20ού αιώνα.
2. Διαχείριση περιβαλλοντικών προβλημάτων, ιδίως από τη δεκαετία του 1960 και μετά.

Ένας άλλος ορισμός του συμμετοχικού σχεδιασμού που περνάει σε περισσότερες λεπτομέρειες και θα μπορούσε να συμβάλει στην εισαγωγή κάποιου στο θέμα είναι ο παρακάτω:

Μια διαδικασία έρευνας, κατανόησης, σκέψης, εξακρίβωσης, ανάπτυξης και στήριξης της αμοιβαίας εκμάθησης μεταξύ πολλών συμμετεχόντων στο πλαίσιο του «στοχασμού κατά τη δράση». Συνήθως οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν τους δύο βασικούς ρόλους του χρήστη και του σχεδιαστή, όπου οι σχεδιαστές πασχίζουν να μάθουν τις πραγματικότητες των χρηστών, ενώ οι χρήστες προσπαθούν να εκφράσουν τους επιθυμητούς στόχους και να μάθουν τα κατάλληλα τεχνολογικά μέσα για να τους πετύχουν.

(Robertson και Simonsen, 2013, σελ. 2)⁷

Παράλληλα με την ανάπτυξη της θεωρίας, αρχιτέκτονες, πολεοδόμοι και σχεδιαστές δημόσιων χώρων έχουν αναπτύξει εργαλεία και μεθόδους συμμετοχικού σχεδιασμού. Ωστόσο μπορούμε να πούμε ακόμα ότι δεν υπάρχει σωστός ή λάθος τρόπος «συμμετοχής». Κάποια από τα ερωτήματα που μπορεί να διατυπώσει όποιος εφαρμόζει τον συμμετοχικό σχεδιασμό είναι τα παρακάτω, όπως αναφέρονται στον Οδηγό περί Συμμετοχής του Παγκόσμιου Οργανισμού Σίτισης:

- Ακούμε τους ανθρώπους που επηρεάζονται από τη δουλειά μας;
- Συμμετέχουν οι σωστοί άνθρωποι στο έργο;

⁷ Robertson, T. and Simonsen J. (2013). "Participatory Design an Introduction" in Routledge International Handbook of Participatory Design. London and New York: Routledge.

- ο Μπορούν αυτοί οι άνθρωποι να επηρεάσουν το πρόγραμμα;

Στον ίδιο Οδηγό η συμμετοχή ορίζεται ως: «Μια ανθρωποκεντρική προσέγγιση με τεράστιες πιθανότητες επιτυχίας, επειδή προσφέρει τη δυνατότητα ενίσχυσης της φωνής των πλέον ευάλωτων. (...) αυτές οι διαδικασίες αυξάνουν τις γνώσεις και τις ικανότητες και συνεπώς την αυτάρκεια». Αν και η συμμετοχή έχει αυξηθεί στις Ευρωπαϊκές διαδικασίες, η μεγαλύτερη πρόκληση σε ευρωπαϊκό επίπεδο είναι να περιληφθεί ο συμμετοχικός σχεδιασμός στο πλαίσιο του Συσχεδιασμού, των Ανοιχτών Διαδικασιών Σχεδιασμού και της Δημοκρατικής Καινοτομίας. Με άλλα λόγια, να αναπτυχθεί μια διαφορετική προσέγγιση όσον αφορά τον σχεδιασμό των δημόσιων χώρων, που θα προκύπτει (και θα έχει ως αποτέλεσμα) τη συμμετοχή των πολιτών, τη δεκτικότητα και τον εκδημοκρατισμό.

A2. Μεθοδολογία και βήματα μιας διαδικασίας συμμετοχικού σχεδιασμού

22

Η συμμετοχή και ο συμμετοχικός σχεδιασμός είναι, όπως αναφέραμε παραπάνω, ευρύτερες έννοιες. Ωστόσο, υπάρχουν κάποιες βασικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται συνήθως και κάποια βήματα που ακολουθούνται στα περισσότερα έργα συμμετοχικού σχεδιασμού τα οποία μπορούμε να αναγνωρίσουμε και να παρουσιάσουμε. Σε κάθε περίπτωση ο συμμετοχικός σχεδιασμός μπορεί να θεωρηθεί ως διαδικασία στην οποία:

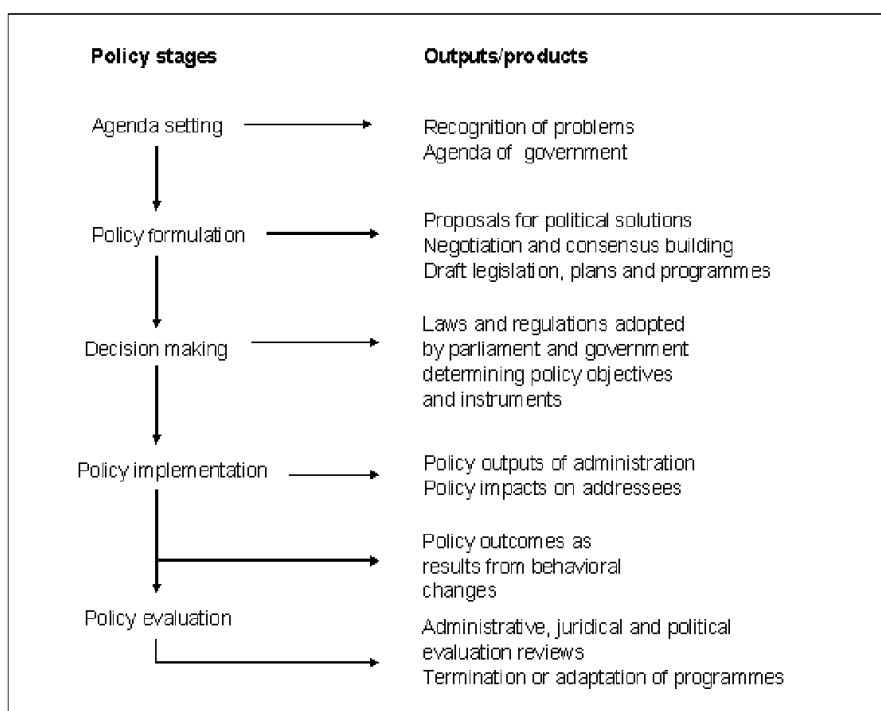
- ο Η διαδικασία διαρθρώνεται ανάλογα με τους βασικούς σκοπούς και δραστηριότητες του συμμετοχικού σχεδιασμού.
- ο Προωθείται η αλληλεπίδραση μεταξύ των σχεδιαστών (και συνεπώς των υπευθύνων για τη λήψη χωρικών αποφάσεων) και των υπόλοιπων εμπλεκόμενων ομάδων για τη λήψη χωρικών αποφάσεων ή για την ανάπτυξη σχεδιαστικής πρότασης με τη συμμετοχή όλων των κοινωνικών ομάδων.
- ο Εφαρμόζεται ένας συνδυασμός τεχνικών και εργαλείων.

Υπάρχουν επίσης κάποια βασικά στοιχεία που ακολουθούν οι πολεοδόμοι, που σκοπό έχουν να οργανώσουν μια διαδικασία συμμετοχικού σχεδιασμού. Όπως αναφέρεται παρακάτω, ένα έργο συμμετοχικού σχεδιασμού:

- Βασίζεται στην πεποίθηση ότι αυτοί που επηρεάζονται από τις αποφάσεις έχουν το δικαίωμα να συμμετάσχουν στη διαδικασία λήψης αποφάσεων.
- Περιλαμβάνει την υπόσχεση ότι τα στοιχεία που θα ληφθούν από τους πολίτες θα επηρεάσουν την απόφαση.
- Προάγει βιώσιμες αποφάσεις αναγνωρίζοντας και κοινοποιώντας τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα όλων των συμμετεχόντων.
- Διευκολύνει τη συμμετοχή αυτών που πιθανόν να επηρεαστούν από την απόφαση ή που εκδηλώνουν αυξημένο ενδιαφέρον.
- Αναζητά από τους συμμετέχοντες ιδέες για να σχεδιάσουν μόνοι τους τη συμμετοχή τους (συναπόφαση εργαστηριακής διάρθρωσης).
- Παρέχει στους συμμετέχοντες τις πληροφορίες που χρειάζονται για να συμμετάσχουν εποικοδομητικά.
- Κοινοποιεί στους συμμετέχοντες το πώς επηρέασαν οι απόψεις τους την τελική απόφαση.

23

Σε γενικές γραμμές, όσον αφορά τη συμμετοχή υπάρχουν κάποια βασικά βήματα που περιγράφουν την εφαρμογή πολιτικών σε συνδυασμό με τις συμμετοχικές διαδικασίες. Στην παρακάτω εικόνα φαίνονται τα βήματα ενός συμμετοχικού έργου και τα αποτελέσματά τους.



Στο έργο συμμετοχικού σχεδιασμού η μεθοδολογία που ακολουθείται περιλαμβάνει ποικιλία εργαλείων και δραστηριοτήτων που μπορούν να συνδυαστούν ανάλογα με το μέγεθος και το σκοπό κάθε έργου. Κάποια από τα **βασικά βήματα** που βλέπουμε συνήθως είναι τα παρακάτω:

I. Εισαγωγή στο έργο

Σε αυτή την πρώτη φάση του έργου, οι συμμετέχοντες πρέπει να γνωρίσουν την ιδέα του έργου. Καταρχάς πρέπει να οριστεί το επίπεδο συμμετοχής.

Επίπεδο συμμετοχής

Το επίπεδο συμμετοχής προσδιορίζει το χαρακτήρα του έργου. Θα πρέπει να ξεκαθαριστεί εξ αρχής αν οι διοργανωτές θέλουν να καθοδηγήσουν τους συμμετέχοντες να σχεδιάσουν τις παρεμβάσεις ή αν απλώς θέλουν να τους συμβουλευτούν. Σε αυτό το στάδιο επίσης, πρέπει να ενημερωθούν οι συμμετέχοντες για τους περιορισμούς του έργου, ώστε να μην έχουν μεγαλύτερες προσδοκίες. Ένα άλλο σημαντικό στοιχείο γι' αυτή τη φάση είναι η αναγνώριση των προβλημάτων που αντιμετωπίζει η συγκεκριμένη τοποθεσία.

Αναγνώριση προβλήματος

Η ανάλυση του προβλήματος είναι απαραίτητη για να διασφαλιστεί ότι η ομάδα σχεδιασμού και οι υπεύθυνοι λήψης χωρικών αποφάσεων προσπαθούν να αντιμετωπίσουν το σωστό πρόβλημα. Αυτό το βήμα μπορεί να είναι μια μακροσκελής και απαιτητική διαδικασία, αν και αρχικά μπορεί να φαίνεται απλή, εύκολη και γρήγορη. Τα προβλήματα και οι αιτίες τους δεν γίνονται πάντα αντιληπτά από όλους με τον ίδιο τρόπο. Η υπομονή και ο εντατικός διάλογος είναι βασικά γι' αυτή τη διαδικασία.

Ορισμός των στόχων του έργου

Σε αυτό το σημείο του έργου είναι σημαντικό να περιγράψουμε επίσης τα επιθυμητά αποτελέσματα (με άλλα λόγια «την αλλαγή που θέλουμε να δούμε»). Ορίζεται επίσης το χρονικό πλαίσιο εντός του οποίου πρέπει να επιτευχθούν τα αποτελέσματα και πώς θα μετρηθούν. Τα επιθυμητά αποτελέσματα πρέπει να οριστούν από την αρχή της παρέμβασης/ έργου. Ορίζοντας μετρήσιμους στόχους εντός χρονοδιαγράμματος, επιτυγχάνεται καλύτερη πρόοδος, ενώ οι δράσεις μπορούν να τροποποιηθούν αν κριθεί απαραίτητο. Ταυτόχρονα, μπορεί να υλοποιηθεί μια λεπτομερής αξιολόγηση για να μετρηθεί αν έχει επιτευχθεί ή όχι ο αρχικός στόχος.

Σχεδιασμός δράσεων

Αφού γίνει αναγνώριση των προβλημάτων και οριστούν οι συγκεκριμένοι στόχοι, προγραμματίζονται οι δράσεις που θα διαχειριστούν τις αιτίες των προβλημάτων και θα ευνοήσουν την επίτευξη των στόχων. Σε αυτό το σημείο, το έργο διαμορφώνεται από κοινού με τους συμμετέχοντες.

II. Ανάλυση έργου

Η δεύτερη φάση του έργου περιλαμβάνει την ανάλυση του συγκεκριμένου χώρου. Σε αυτό το στάδιο, αφού οριστεί το βασικό πλαίσιο του προβλήματος που θέλουμε να επιλύσουμε και οι στόχοι που θέλουμε να θέσουμε, η ανάλυση φτάνει βαθύτερα ώστε να μας οδηγήσει στις λύσεις και στον σχεδιασμό των παρεμβάσεων που χρειάζονται. Για να γίνει περαιτέρω ανάλυση του συγκεκριμένου χώρου, υπάρχουν

πολλά στοιχεία που μπορούμε να λάβουμε υπόψη ανάλογα με τα χαρακτηριστικά του έργου. Κάποια από αυτά είναι τα παρακάτω:

Τοπικές εμπειρίες

Σημαντικό μέρος αυτής της διαδικασίας είναι η καταγραφή των τοπικών εμπειριών. Είναι σημαντικό να προσπαθήσουμε να λάβουμε στοιχεία για την τοποθεσία που μας ενδιαφέρει από διαφορετικές οπτικές. Ασχέτως του αριθμού των ανθρώπων που συμμετέχουν στο έργο, πάντα θα υπάρχουν κοινωνικές ομάδες που για οποιονδήποτε λόγο υποεκπροσωπούνται στην ομάδα. Είναι λοιπόν σημαντικό να βρούμε διαφορετικούς τρόπους να συλλέξουμε και να χρησιμοποιήσουμε την εμπειρία τους από το μέρος, τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν και το όραμά τους ως προς τους τρόπους που θα μπορούσε να αξιοποιηθεί η εν λόγω τοποθεσία. Αυτό είναι ένα σημαντικό στοιχείο που πρέπει να αποτελέσει ευθύνη όλης της ομάδας, ώστε το έργο -και ο μελλοντικός χώρος- να φιλοξενήσει όσο το δυνατόν περισσότερο κόσμο.

26

Αναγνώριση των τοπικών εταίρων

Αυτό το στοιχείο είναι σημαντικό, γιατί πρέπει να γίνεται προσεκτική αναγνώριση των τοπικών εταίρων. Οι σχεδιαστές πρέπει να αναγνωρίζουν όλους τους ανθρώπους και τους δρώντες που επηρεάζονται (άμεσα και έμμεσα) από τα προβλήματα που θα αντιμετωπιστούν και από τις λύσεις που θα εφαρμοστούν. Ταυτόχρονα είναι σημαντικό να αναλυθεί και να καταγραφεί η επιρροή που έχουν αυτοί οι εταίροι και το ενδιαφέρον τους για το έργο.

III. Δημιουργία και διαμοιρασμός χωρικών ιδεών

Αυτή είναι η πιο δημιουργική φάση του έργου. Σε αυτό το σημείο οι συμμετέχοντες έχουν αποκτήσει ξεκάθαρη γνώμη για τα προβλήματα που υφίστανται και έχουν γνωρίσει τα χαρακτηριστικά της περιοχής. Τώρα πρέπει να αρχίσουν να σκέφτονται χωρικά. Αυτή είναι η φάση στην οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν δημιουργικές τεχνικές όπως τα σκίτσα, η φωτογραφία, τα μοντέλα, κλπ, για να βοηθηθούν οι συμμετέχοντες να εκφραστούν ως προς τα χωρικά ζητήματα. Δύο είναι τα βασικά στοιχεία που πρέπει να αντιμετωπιστούν σε αυτό το σημείο και υπάρχουν πολλά

εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη τους. Τα στοιχεία είναι τα εξής:

Διατύπωση της χωρικής εμπειρίας

Σε αυτό το στάδιο μπορούν να εκφραστούν όλοι οι συμμετέχοντες σχετικά με τα χωρικά ζητήματα. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν δημιουργικές τεχνικές για να δείξουν πώς χρησιμοποιούν την εν λόγω περιοχή, τι γνώμη έχουν γι' αυτήν, τι τους αρέσει και τι όχι. Είναι σημαντικό να αισθάνεται κάθε συμμετέχων ελεύθερος να μοιραστεί τις προσωπικές, ιδιωτικές εμπειρίες του και ταυτόχρονα να προσπαθήσει να βρει κοινά με τους άλλους στην ομάδα. Τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται μπορεί να επιτρέψουν στους συμμετέχοντες να εκφραστούν με τρόπους που δεν μπορούσαν πριν, όταν χρησιμοποιούσαν απλώς λέξεις για να περιγράψουν τη σχέση τους με την περιοχή.

Σχεδιασμός του οράματος για την περιοχή

Κατά την έκφραση της σχέσης κάποιου με την περιοχή, μπορεί να προκύψουν ιδέες για παρεμβάσεις. Σε αυτό το στάδιο οι συμμετέχοντες μπορούν να ξεκινήσουν τον σχεδιασμό του μελλοντικού χώρου, έχοντας στο νου τους να προσπαθήσουν να βρουν λύσεις για τα προβλήματα που έχουν εντοπίσει κατά την πρώτη φάση. Αυτό το σημείο μπορεί να γίνει πολύ πολύπλοκο γιατί η ομάδα πρέπει να έχει στο νου της τις διαφορετικές προσεγγίσεις, όλα τα προβλήματα που αναγνωρίστηκαν, καθώς και το συλλογικό όραμα για την εν λόγω περιοχή. Πρέπει να συνθέσουν όλα αυτά τα στοιχεία για να βρουν μια ικανοποιητική πρόταση.

IV. Ολοκλήρωση έργου

Στο τέλος του έργου υπάρχει μια πολύ σημαντική φάση για όλους τους εμπλεκόμενους. Οι στόχοι που πρέπει να επιτευχθούν κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης είναι κατά κύριο λόγο οι παρακάτω:

Ορισμός του μέλλοντος του έργου

Όπως αναφέρεται παραπάνω, ένα πολύ σημαντικό μέρος της διαχείρισης ενός πλάνου συμμετοχικού σχεδιασμού είναι η διαχείριση των προσδοκιών των

συμμετεχόντων. Είναι λοιπόν πολύ σημαντικό να ξεκαθαριστεί ποιο θα είναι το μέλλον του έργου. Σε αυτό το σημείο η ομάδα μπορεί να σκεφτεί τρόπους για να συνεχίσει να έχει σχέση με την περιοχή ή με την παρέμβαση που προτείνεται, αλλά αυτό θα πρέπει να γίνει σε ένα ρεαλιστικό πλαίσιο.

Εορτασμός

Σημαντικό μέρος του έργου είναι επίσης ο εορτασμός. Η συμμετοχή αφορά -μεταξύ άλλων- την κοινωνική αλληλεπίδραση και τη δημιουργία δεσμών μεταξύ των συμμετεχόντων και των άλλων εταίρων. Δεν πρέπει λοιπόν να ξεχνάμε να ολοκληρώνουμε ένα έργο συμμετοχικού σχεδιασμού κοινοποιώντας τα αποτελέσματά του και εορτάζοντας τα κοινά επιτεύγματά μας.

A3. Οφέλη του συμμετοχικού σχεδιασμού

Ο συμμετοχικός σχεδιασμός μπορεί να έχει πολλά οφέλη για τις κοινότητες και τους ανθρώπους που τον υλοποιούν. Καταρχάς, όπως δηλώνει ο Forester, οι δημοκρατικές διαβουλεύσεις πρέπει να είναι συνυφασμένες με τρεις πρακτικές ανησυχίες στο πλαίσιο του σχεδιασμού:

- Πώς θα συμπεριληφθεί η κατάλληλη εμπειρία.
- Πώς θα εκπροσωπηθούν αξίες, ενδιαφέροντα ή ανησυχίες που έχουν ουσία, και
- Πώς θα διαμορφωθούν οι δεσμεύσεις ως προς τις δράσεις (Forester 1999)⁸.

Ο συμμετοχικός σχεδιασμός είναι μια διαδικασία κατά την οποία οι πολίτες συμμετέχουν, η δημοκρατία ισχυροποιείται και από την όλη δραστηριότητα παράγεται ένα πρακτικό αποτέλεσμα που μπορεί να δει ο κόσμος και στο οποίο μπορεί να ζήσει.

⁸ Forester, J., (1999) The Deliberative Practitioner: Encouraging Participatory Planning Processes. Massachusetts Institute of Technology.

Επιπλέον μπορεί να συμβάλλει στον σχεδιασμό και στην ανοικοδόμηση χώρων που να είναι χρήσιμοι για τις κοινωνικές ομάδες που κατοικούν εκεί. Ο συμμετοχικός σχεδιασμός μπορεί να δώσει στους επαγγελματίες -αρχιτέκτονες, πολεοδόμους, κλπ- τις πληροφορίες και τα στοιχεία που χρειάζονται για να σχεδιάσουν χώρους οι οποίοι να καλύπτουν τις ανάγκες του κόσμου.

Αν αναλύσουμε βαθύτερα τα διαφορετικά μοντέλα δημόσιας συμμετοχής, θα συνειδητοποιήσουμε ότι έχουν όλα κοινά οφέλη. Όπως ισχυρίζεται ο Bass Dalal-Clayton⁹ στο «Sustainable Development Strategies - A Resource Book», τα οφέλη της συμμετοχής στις στρατηγικές δημόσιας διακυβέρνησης μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε διαφορετικές φάσεις για κάθε έργο όπως παρακάτω:

Πληροφορίες στρατηγικής και αναλύσεις:

- Η στρατηγική πρέπει να βασιστεί σε μια ευρύτερη βάση γνώσεων και απόψεων, προσφέροντας τις ενημερωμένες κρίσεις, ανταλλαγές και απόψεις στο διαθέσιμο χρόνο.
- Βελτιωμένη επικοινωνία εντός και μεταξύ των ενδιαφερόμενων ομάδων.
- Αυξημένες συζητήσεις, αμοιβαία εκπαίδευση, κατανόηση σημαντικών ζητημάτων εντός και μεταξύ των διαφορετικών ομάδων.
- Αντιμετώπιση ζητημάτων που δεν μπορούν να αναγνωριστούν, να οριστούν κατάλληλα ή να αντιμετωπιστούν με οποιοδήποτε άλλο μέσο (π.χ. εναλλασσόμενες αξίες, τοπικές συνθήκες, δικαιώματα, ισχυρισμοί και τρόπος ζωής, και συγκεκριμένα ζητήματα όπως η φτώχεια, που αλλιώς θα είχαν επισκιαστεί).
- Χρήση των δυνατοτήτων της δυναμικής της ομάδας.

Σχηματισμός και σχεδιασμός πολιτικής στρατηγικής:

- Χρήση της ομοφωνίας και των δυνατοτήτων επίλυσης συγκρούσεων σε σημαντικές κοινωνικές αποφάσεις.

⁹ Dalal-Clayton, Bass (2002) - Sustainable Development Strategies - A Resource Book

- Πρακτικότητα και ρεαλισμός σκοπών, στόχων και προτύπων, που γίνονται αντικείμενο διαπραγμάτευσης έτσι ώστε να είναι τοπικά αποδεκτά, ουσιαστικά και εφαρμόσιμα. Με αυτό τον τρόπο αποφεύγεται ο κίνδυνος «επιβολής» προσεγγίσεων ή γενικευμένων λύσεων.
- Η «ιδιοκτησία» και η δέσμευση στη στρατηγική μπορεί να χτιστεί από τις ομάδες που δουλεύουν σε αυτή (κυρίως αν η στρατηγική πρόκειται να έχει ως αποτέλεσμα την κοινωνική μετακίνηση).
- Η πολιτική αξιοπιστία της στρατηγικής είναι υψηλότερη από όταν είναι απλώς προϊόν τεχνιτών και γραφειοκρατών.
- Απόδοση ευθυνών και διαφάνεια – οι άνθρωποι μπορούν να βλέπουν τι κάνει η «κυβέρνηση».
- Ευρύτερη ισότητα. Κάθε πολιτική ή απόφαση αγοράς έχει επιμεριστικό όφελος (ποιος κερδίζει και ποιος χάνει ως προς το χρόνο, τον χώρο ή την κοινωνική ομάδα). Η συμμετοχή μπορεί να επανασυνδέσει τη λήψη αποφάσεων με τις ομάδες που έχουν περιθωριοποιηθεί από προηγούμενες αποφάσεις και να βοηθήσει με αυτόν τον τρόπο τον ισότιμο ορισμό των ανταλλαγμάτων.

30

Υλοποίηση και παρακολούθηση στρατηγικής:

- Αυξημένη και πιο σχετική ισχύς (εκμάθηση μέσω έκθεσης και διαβούλευσης, εκμάθηση στην πράξη).
- Πιο εκτενή δίκτυα καθηκόντων, όπως παρακολούθηση.
- Με τη χρήση δικτύων που φέρνουν άλλοι στη διαδικασία.
- Αποτελεσματική μετακίνηση και διαχείριση πόρων και δεξιοτήτων.
- Μεγαλύτερη πιθανότητα αλλαγής προς καταλληλότερες συμπεριφορές από διαφορετικές ομάδες.
- Μεγαλύτερη πιθανότητα αυτοκινητροδότησης για βιώσιμη ανάπτυξη.

Από τα παραπάνω είναι προφανές ότι η συμμετοχή έχει οφέλη, ασχέτως των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών κάθε έργου ή κάθε φάσης που επιλέγουμε να αναλύσουμε.

Το Παγκόσμιο Πρόγραμμα Σίτισης στον οδηγό του, “Participatory Techniques and Tools”, προσπαθεί να συνοψίσει τα οφέλη της συμμετοχής στις παρακάτω κατηγορίες:

- Η συμμετοχή οδηγεί σε πιο αποδοτικά προγράμματα
- Η συμμετοχή οδηγεί σε πιο αποτελεσματικά προγράμματα
- Η συμμετοχή οδηγεί σε μεγαλύτερη ισότητα στην κατανομή των πόρων
- Η συμμετοχή δίνει δύναμη στον κόσμο.

Σε μια διαδικασία συμμετοχικού σχεδιασμού τα οφέλη μπορεί να ποικίλουν ανάλογα με τους σκοπούς κάθε έργου. Για παράδειγμα, ένα έργο που επικεντρώνεται περισσότερο στο εκπαιδευτικό κομμάτι της συμμετοχής μπορεί να έχει μεγαλύτερη επίδραση στις δεξιότητες και στις ικανότητες των συμμετεχόντων, στις μεταξύ τους κοινωνικές σχέσεις, στην ενεργοποίηση των πολιτών, κλπ. Ένα έργο που στοχεύει σε μια πιο χρήσιμη χωρική παρέμβαση μπορεί να έχει επικεντρωμένα οφέλη όπως μια καλή πρόταση για χωρική λύση, την ευρύτερη αποδοχή αλλαγών από τοπικούς εταίρους, κλπ. Κάποια γενικά οφέλη των περισσότερων έργων συμμετοχικού σχεδιασμού είναι:

Για τους συμμετέχοντες:

- Αποκτούν ισχυρότερους δεσμούς μεταξύ τους
- Γίνονται δημιουργικοί και εκφράζονται
- Νιώθουν ότι ακούγονται και ότι είναι ενεργά μέλη της κοινότητάς τους
- Αποδέχονται τον χώρο όπου κατοικούν και τον προστατεύουν ενεργά.

Για τους σχεδιαστές:

- Λαμβάνουν χρήσιμα στοιχεία για τα προβλήματα της περιοχής
- Βασίζονται σε ιδέες που μπορεί να είναι ρεαλιστικές και ευφάνταστες
- Δημιουργούν ανάλογα με τις ανάγκες των χρηστών
- Γνωστοποιούν τις ιδέες τους και λαμβάνουν πληροφορίες

Για τους υπεύθυνους πολιτικής:

- Επιτυγχάνουν ευρεία αποδοχή των αποφάσεών τους

- Συνδέονται με τους τοπικούς εταίρους
- Λαμβάνουν στοιχεία και πληροφορίες για τις πολιτικές που εφαρμόζουν
- Διευρύνουν την προοπτική τους για τις ανάγκες και τα οράματα των ντόπιων.

B. Ο συμμετοχικός σχεδιασμός ως εκπαιδευτική μέθοδος

B1. Η διαδικασία της χωρικής σκέψης ως μέρος του χωρικού σχεδιασμού

Δήλωση σημασίας

Οι χωρικές διαδικασίες σε εκπαιδευτικό επίπεδο αφορούν τις τοποθεσίες των αντικειμένων, το σχήμα τους, τις σχέσεις τους και τις διαδρομές που σχηματίζουν όπως κινούνται. Η αναγνώριση της χωρικής γνώσης εμπλουτίζει την παραδοσιακή εκπαιδευτική επικέντρωση στην ανάπτυξη γραμματισμού και ικανοτήτων που περιλαμβάνουν ένα γνωστικό τομέα σχετικό με επιτεύγματα στην πραγματική ζωή. Το παρόν κεφάλαιο αποτελεί έναν οδηγό που αναφέρεται (α) στη γνωσιακή διαδικασία για την κατανόηση του χώρου, (β) στη χωρική σκέψη και στις σχετικές συμμετοχικές διδακτικές μεθόδους, καθώς και σε οδηγίες για τη χρήση αυτών των προσεγγίσεων στην εκπαίδευση.

Η Στρατηγική **α** περιλαμβάνει διδακτικές διαδικασίες χωρικών γνώσεων μέσω σωματικής δραστηριότητας που χρησιμοποιεί χειρονομίες και σχέδιο. Η Στρατηγική **β** περιλαμβάνει τη χωρικοποίηση του προγράμματος μαθημάτων μέσω συμμετοχικών μεθόδων, με τη χρήση εργαλείων που είναι κατάλληλα για τη χωρική σκέψη και τα οποία περιλαμβάνουν χωρική γλώσσα, χάρτες, διαγράμματα, αναλογική σύγκριση και επιχειρηματολογία.

Ποια είναι η διδακτική διαδικασία για την ανάπτυξη χωρικής λογικής στους μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης; Ποιες δράσεις πρέπει να εφαρμοστούν; Ποιες μέθοδοι πρέπει να χρησιμοποιηθούν;

Συγκεκριμένα στο πρώτο μέρος αναλύουμε τη γνωσιακή διαδικασία (1) εντός διαφορετικών ηλικιακών ομάδων και (2) για μαθητές διαφορετικών αρχικών ικανοτήτων. Στο δεύτερο μέρος εξηγούμε το ρόλο των συμμετοχικών μεθόδων ως γνωσιακές διαδικασίες χωρικής επαγρύπνησης στην εκπαίδευση. Στο τρίτο μέρος δείχνουμε τις ισχυρές σχέσεις με το πρόγραμμα σπουδών και την έμφυτη χωρική

φύση του κόσμου μας ως προς τη συμπαρουσία και τη γεωδράση. Σε πιο ολιστικό και ποιοτικό επίπεδο, προσδιορίζουμε τα βήματα που πρέπει να κάνουν οι μαθητές μέσω συμμετοχικών δραστηριοτήτων εντός και μέσα στα αντίστοιχα τμήματα της ανάπτυξης της προσέγγισης χωρικής σκέψης.

Ανάπτυξη χωρικής διάρθρωσης

Κάθε είδος μάθησης βασίζεται στην «εμπειρία». Κάθε έννοια θα πρέπει να προσεγγίζεται από το παιδί σύμφωνα με τρία διαδοχικά επίπεδα: (α) το Σώμα: είναι το επίπεδο που βιώνεται, όπως η γνώση. (2) Με τη χειραγώγηση: είναι το επίπεδο που χειραγωγείται, όπως η κατανόηση. (3) Με την έκφραση: είναι το επίπεδο που παρουσιάζεται, όπως ο σχεδιασμός.

Οι εμπειρίες των παιδιών συνήθως είναι σωματικές. Κάθε σωματική εμπειρία συνδέεται με εξωτερικές και εσωτερικές αντιλήψεις που αργότερα θα καταγραφούν στην αντιληπτική, συναισθηματική και διανοητική μνήμη.

Μετά την ηλικία των 11 το παιδί απομακρύνεται από το «πράττειν» και το «αισθάνεσθαι» και θα μπορεί να κατανοήσει πιο αφηρημένες γνώσεις. Πιο συγκεκριμένα, παιδιά ηλικίας 9-11 ετών μπορούν να συνδυάσουν ορόσημα και αλλαγές θέσης, μπορούν να δημιουργήσουν ένα τοπογραφικό σχέδιο σε ένα συντονισμένο σύστημα και κατανοούν πλήρως τις δισδιάστατες και τρισδιάστατες μετρήσεις. Τέλος, στο επίσημο επιχειρησιακό στάδιο τα παιδιά (άνω των 11-13 ετών) έχουν την ικανότητα πιο αφηρημένης και λογικής σκέψης. Συνήθως αντιλαμβάνονται τις ιδιότητες του Ευκλείδειου χώρου, μπορούν να καταλάβουν τις σχέσεις μεταξύ των γραμμών και των περιοχών και κατανοούν τον όγκο των αντικειμένων σε σχέση με τον περιβάλλοντα χώρο. Τα παιδιά 15-16 ετών παρουσίασαν δυσκολίες στη σύνδεση των αεροφωτογραφιών με το χάρτη.

Τα χαρακτηριστικά της χωρικής οικειοποίησης

Η χωρική σκέψη δεν έχει γίνει αποδέκτης του ίδιου επιπέδου ενδιαφέροντος στην εκπαίδευση όπως η ανάγνωση, η γραπτή επικοινωνία και η υπολογιστική λογική, αν και είναι ένα από τα βασικά στοιχεία που υπάρχουν σε άλλα είδη σκέψης όπως η μαθηματική ή η επιστημονική. Δεδομένου αυτού, η χαρτογράφηση και ο σχεδιασμός

μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές για να προσεγγίσουν έννοιες όπως η καταμέτρηση, η μέτρηση, τα μοτίβα, οι σχέσεις, οι λειτουργίες, τα δεδομένα, οι πιθανότητες, κλπ.

Προτείνουμε τη χρήση χαρτών και σχημάτων. Ο χάρτης ωστόσο ως απόλυτο μετρικό εργαλείο χώρου που βασίζεται σε «συντακτικούς» κανόνες, απεικονίζει ένα χώρο σε αφηρημένη μορφή. Κατά συνέπεια ο χάρτης για την κατανόηση του χώρου απαιτεί δύο διαφορετικές αλλά ταυτόχρονες προσεγγίσεις: τον χάρτη ως γνωσιακό αντικείμενο και τον χάρτη ως αντικείμενο χωρικής γνώσης. Κατά την πρώτη προσέγγιση, ο χάρτης λειτουργεί ως διασταύρωση ανάμεσα στον γνωσιακό και στον πραγματικό χώρο, και στη δεύτερη ως αντικείμενο χωρικής γνώσης. Επιπλέον, για να γίνει αντιληπτός ο χώρος χρειάζεται μια σειρά διαδικασιών-σταδίων με σκοπό την εξοικείωση των μαθητών με τρία βασικά στοιχεία της χωρικής σκέψης, συγκεκριμένα την αντίληψη **για** τον χώρο, **μέσα στον** χώρο και **με** τον χώρο. Βάσει αυτών, η παρούσα αναφορά αποτελεί ένα πλαίσιο με παραδείγματα για την ενίσχυση της αντίληψης του χώρου, μέσω συμμετοχικών μεθόδων για την ενίσχυση της χωρικής σκέψης.

Η χωρική σκέψη είναι μια διανοητική διαδικασία που στηρίζεται σε μία ή πολλές αναπαραστάσεις του χώρου. Κατά συνέπεια, δεν μπορούμε να αγνοήσουμε το γεγονός ότι η ανάπτυξη της χωρικής σκέψης μπορεί να διευκολυνθεί με τη χρήση πολλών «εικόνων» του χώρου. Για να προσεγγίσουμε τον χώρο χρειάζονται μέθοδοι και εργαλεία καταγραφής και αποτύπωσής του, όπως οι συμμετοχικές μέθοδοι σχεδιασμού. Η ανάπτυξη χωρικής γνώσης απαιτεί εξοικείωση, για τη χρήση και την προσέγγιση του χώρου μέσω «άλλων», δηλαδή μέσω άλλων χώρων, άλλων ανθρώπων. Από διαλεκτική σκοπιά, αυτό καταλήγει σε ένα σημαντικό ερώτημα: πώς μπορούν να εκμεταλλευτούν οι δάσκαλοι τα πλεονεκτήματα της χωρικής σκέψης για να ενισχύσουν τη διδασκαλία επίλυσης προβλημάτων και πιο συγκεκριμένα για την ενίσχυση των ικανοτήτων επίλυσης προβλημάτων των μαθητών τους;

B2. Προς ένα νέο παράδειγμα: συμμετοχική μέθοδος για την ενίσχυση της εκπαίδευσης

Αρχικά θα πρέπει να αναφερθεί ότι η σχέση μεταξύ των μεθόδων Συμμετοχικού Σχεδιασμού και του χώρου χαρακτηρίζεται από ένα διπολικό όρο. Πιο συγκεκριμένα, κατά τη διδακτική διαδικασία κατανόησης του χώρου βρίσκεις από τη μία τον «συμπαγή χώρο», μια «διάσταση» που δημιουργείται από την εμπειρία και τη μετακίνηση των ανθρώπων, ενός χώρου όπου οι άνθρωποι κυριαρχούν και προσδιορίζουν σχέσεις όπως συνοικία, εγγύτητα και απόσταση. Από την άλλη υπάρχει ο τοπολογικός χώρος, που είναι ένα εποικοδομητικό γνωσιακό δημιούργημα, το οποίο χρησιμοποιεί τη γεωμετρία και τα μαθηματικά. Συνεπώς, ο όρος «σχέδιο» περιγράφει ταυτόχρονα τον πραγματικό και το γνωσιακό χώρο και, ως εργαλείο διδασκαλίας της κατανόησης του χώρου, περιλαμβάνει αυτές τις δύο συμπληρωματικές διαδικασίες. Ο αληθινός χώρος είναι ένας «αφηρημένος» στην περιγραφή του χώρος και αόρατος στις σχέσεις του, σε αντίθεση με τον τρόπο που καταγράφεται ο συμπαγής και ορατός χώρος, που ωστόσο αποτελεί τεχνητό δημιούργημα με τη χρήση «χαρτών» για την επικοινωνία και τη μετάδοση πληροφοριών.

Αυτή η διπλή φύση του χώρου επιτρέπει στον ΣΣ να γίνει εκπαιδευτικό εργαλείο σχεδιασμού και συνεπώς να προσομοιάζει την κατανόηση σχέσεων, όπως η «απόσταση», η «εγγύτητα» και η «κατανομή». Συνεπώς, η ουσία του σχεδιασμού προσδιορίζεται από την αλληλεπίδραση δύο διαφορετικών γνωσιακών διαδικασιών:

- Του χώρου ως «υποκείμενο»
- Του χώρου ως «αντικείμενο γνώσης» για τη λογική κατανόηση και τη σκέψη.

Άρα ο ΣΣ ως εργαλείο διδασκαλίας και εκμάθησης περιλαμβάνει αυτές τις δύο συμπληρωματικές γνωσιακές διαδικασίες που σκιαγραφούν πώς γίνεται αντιληπτός, και εξετάζονται παρακάτω.

Η χωρική σκέψη περιλαμβάνει διαδικασίες που υποστηρίζουν την **εξερεύνηση** και την **κατανόηση**. Αυτός που σκέφτεται χωρικά οραματίζεται σχέσεις, φαντάζεται μετατροπές από μία κλίμακα σε άλλη, περιστρέφει νοητικά ένα αντικείμενο για να

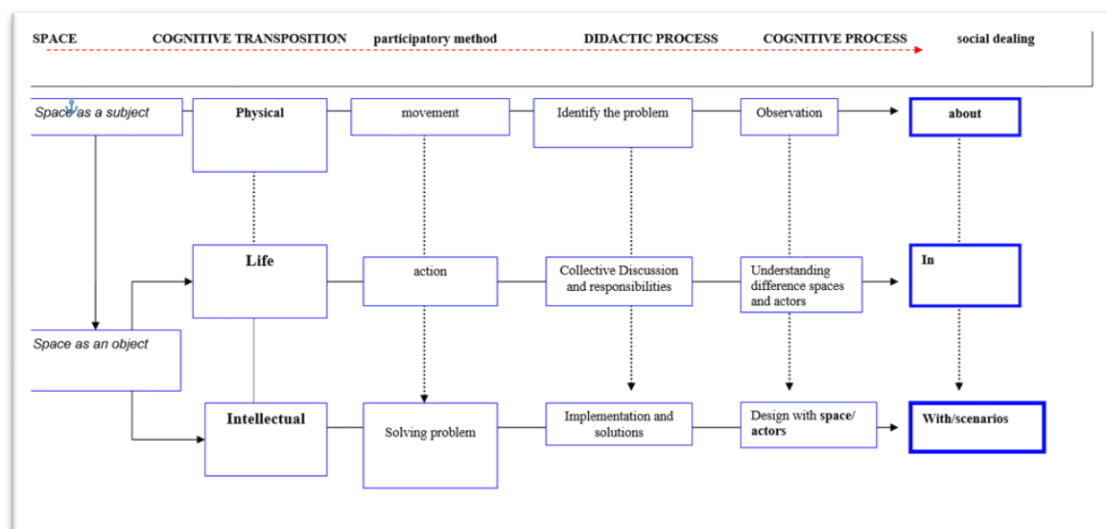
δει τις άλλες πλευρές του, δημιουργεί μια νέα οπτική γωνία ή προοπτική και θυμάται εικόνες σε μέρη και χώρους. Η χωρική σκέψη ξεκινάει με την ικανότητα χρήσης του χώρου ως πλαίσιο. Κάθε διαδικασία απαιτεί την υιοθέτηση συγκεκριμένων πλαισίων αναφοράς. Το χωρικό πλαίσιο είναι σημαντικό, γιατί είναι ο χώρος στον οποίο βρίσκονται τα δεδομένα, τα οποία τελικά προσδιορίζουν την ερμηνεία. Στην πραγματικότητα αναλύουμε τρία χωρικά πλαίσια:

- Υλικός χώρος
- Ζωτικός χώρος
- Διανοητικός χώρος

Πιο συγκεκριμένα, η διπλή φύση του χάρτη οδηγεί σε δύο διαφορετικές αλλά ταυτόχρονες διαδικασίες που αναφέρονται στον χώρο ως υποκείμενο και στον χώρο ως αντικείμενο. Στην πρώτη περίπτωση, η κίνηση λειτουργεί ως διασταύρωση ανάμεσα στο γνωσιακό και στον πραγματικό χώρο και αναφέρεται στη μετατροπή του φυσικού χώρου σε ζωτικό χώρο. Αυτός ο χώρος, με τη βοήθεια του τοπογραφικού χάρτη ως διδακτικό χωρικό εργαλείο, μέσω της παρατήρησης του χώρου, προωθεί την ικανότητα του μαθητή να τον κατανοεί. Αυτές οι διαδικασίες συμμετοχικών μεθόδων αναπτύσσουν τις δεξιότητες μέσω επαγωγής. Η χωρική όμως απαιτεί την ταυτοποίηση των αντικειμένων και των τόπων, όπως απεικονίζεται στο παρακάτω σχήμα (πρώτη γραμμή).

Στην περίπτωση του χώρου ως αντικείμενο, ο χώρος λειτουργεί ως αντικείμενο γνώσης. Υπάρχουν δύο γνωσιακές αντιμεταθέσεις που αποτελούν το υπόβαθρο της χωρικής σκέψης. Η πρώτη σχετίζεται με το πέρασμα από την αναγνώριση των αντικειμένων και των τόπων **για** τον χώρο σε μια «συμπαρουσία» **μέσα** στον χώρο μέσω της γεωδράσης. Σε αυτό τον ζωτικό χώρο ο θεματικός χάρτης, ως εκπαιδευτικό εργαλείο, ενεργοποιεί τη διδακτική διαδικασία της ανάλυσης των χαρακτηριστικών του χώρου και των σχέσεών τους, που με τη σειρά τους προάγουν τη συμμετοχή των παιδιών στη διαδικασία κατανόησης των διαφορετικών χώρων και των διαφορετικών δρώντων (παρακάτω σχήμα, δεύτερη γραμμή). Η δεύτερη προσέγγιση σχετίζεται με το πέρασμα από το «ζωτικό» στο «διανοητικό» χώρο, με την επίλυση προβλημάτων ως παιδαγωγικό χωρικό εργαλείο. Αυτό ενεργοποιεί τη διδακτική διαδικασία του

προγραμματισμού, που με τη σειρά της προάγει την εφαρμογή διαφορετικών σεναρίων και λύσεων με τον χώρο και τους δρώντες. Αυτή η διαδικασία συμμετοχικών μεθόδων αποτυπώνει τα στοιχεία που απαρτίζουν τη συλλογική άποψη.

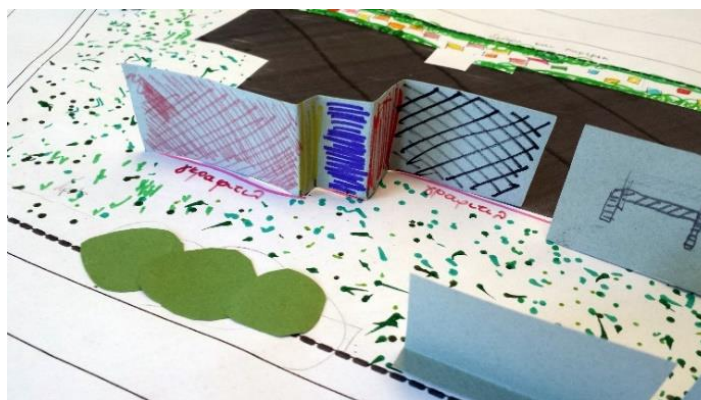


B3. Η συμμετοχική μέθοδος ως διδακτικό εργαλείο

Ο υλικός χώρος είναι χτισμένος στον τετραδιάστατο κόσμο του χωροχρόνου, αλλά επικεντρώνεται στην επιστημονική κατανόηση της φύσης, της διάρθρωσης και της λειτουργίας των φαινομένων. Πρόκειται για μια γνωστική λειτουργία όσον αφορά τον χώρο και περιλαμβάνει τη σκέψη σχετικά με τους τρόπους, με τους οποίους δουλεύει ο «κόσμος». Ένα παράδειγμα μπορεί να είναι δράσεις στον υλικό χώρο, με ερωτήσεις όπως «πού είναι οι φίλοι μου», «τι υπάρχει εκεί», κλπ. Για να γίνει ένας χάρτης εργαλείο που θα ενισχύσει τη χωρική σκέψη, πρέπει να υπάρξει ένα πέρασμα από το συμπαγή υποκειμενικό κόσμο στον χώρο-δράση. Τα παιδιά πρέπει να αλλάξουν την αντίληψή τους ως προς την πραγματικότητα και την κατανόηση του χώρου. Με άλλα λόγια, πρέπει να μάθουν να βλέπουν τα «αντικείμενα» και τους «άλλους». Με αυτό τον τρόπο η χωρική σκέψη λειτουργεί ως εργαλείο μετατροπής των στοιχείων μέσω μιας σειράς αντιλήψεων και διαδικασιών που περιλαμβάνουν

διαφορετικό επίπεδο δράσεων, οι οποίες με τη σειρά τους οδηγούν στη γνώση του χώρο σε σχέση με τις δράσεις των «άλλων».

Ζωτικός χώρος είναι ο τετραδιάστατος χωροχρόνος, όπου η χωρική σκέψη αποτελεί ένα μέσο κατανόησης των χωρικών σχέσεων ανάμεσα στους ανθρώπους και στα αντικείμενα του φυσικού περιβάλλοντος. Αυτό είναι νόηση μέσα στον χώρο και περιλαμβάνει σκέψη για τον κόσμο όπου ζούμε. Ξεχωρίζει από την περιήγηση και τις ενέργειές μας στον χώρο μαζί με «άλλους». Πού είναι ο χώρος τους; Τι κάνουν εκεί; Η διαδικασία ανάλυσης εκφράζεται με τουλάχιστον τρεις ερωτήσεις: «Γιατί βρίσκεται εδώ;», «Πώς βρέθηκε εδώ;» «Ποια είναι η σημασία του;». Άρα ως προς τη χωρική σκέψη, η επικέντρωση δίνεται στη συμβολή των μαθητών, δηλαδή σε τι παρατηρούν και πώς το εξηγούν. Αυτό, φυσικά, περιλαμβάνει τη διδασκαλία αναλυτικών εννοιών και αρχών που τους παρέχουν την ικανότητα να κατανοούν, να βλέπουν συνδέσεις μεταξύ των «αντικειμένων» και να εξηγούν μοτίβα και διαδικασίες **μέσα** στον χώρο. Αυτές οι ικανότητες όμως παρέχονται εύκολα μέσα από τη δημιουργία θεματικών χαρτών που βοηθούν στην κατανόηση των σχέσεων και των συνδέσεων μεταξύ των διαφορετικών οντοτήτων στον χώρο.



Ο διανοητικός χώρος έχει σχέση με έννοιες και αντικείμενα που δεν είναι απαραίτητως χωρικά. Η φύση του χώρου ορίζεται από το πρόβλημα. Αυτό αποτελεί γνωσιακή λειτουργία με τον χώρο και τους ανθρώπους, και περιλαμβάνει το να σκεφτόμαστε με ή μέσω του χώρου με αφηρημένο τρόπο. Ένα παράδειγμα είναι να

παρατηρούμε και να συζητάμε με «άλλους» ανθρώπους που ζουν σε άλλους χώρους εντός κάποιου τομέα τι πρέπει να χαρτογραφηθεί και να προσδιορίζουμε τη θέση του στον χώρο χρησιμοποιώντας μέτρα ομοιότητας ή παρέκκλισης. Η ομοιότητα μπορεί να αφορά λειτουργίες, γένεση, διάρθρωση ή εμφάνιση. Κατά συνέπεια, τα παιδιά πρέπει να κατανοήσουν το περιεχόμενο του χώρου. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με την κατάλληλη χρήση μοντέλων. Συνεπώς, τα μαθηματικά μοντέλα είναι ένα σημαντικό εργαλείο χωρικού σχεδιασμού, γιατί διευκολύνουν την ανάπτυξη της γνώσης του χώρου. Η διδακτική διαδικασία επίλυσης προβλημάτων βοηθά τους μαθητές να αναγνωρίσουν αλλαγές στις χρήσεις και στην περιφερειακή διαφοροποίηση του χώρου. Μετρούν τη φυσική διάταξη και ομαδοποίηση των φαινομένων για τον εντοπισμό χωρικών μοτίβων. Καταγράφουν τα χωρικά μοτίβα για να βγάλουν συμπεράσματα. Μελετούν ροές (π.χ. μετανάστευση, εμπόριο και μοτίβα αγορών) ανάμεσα σε συγκεκριμένους τόπους ως ενδείξεις χωροχρονικών αλληλεπιδράσεων. Και μετρούν τους χωρικούς συσχετισμούς (και χωροχρονικούς συσχετισμούς) για τον έλεγχο υποθέσεων. Συνοψίζοντας, τα χωρικά ερωτήματα καλλιεργούν την ικανότητα χρήσης των αποτελεσμάτων του σχεδιασμού για την επίλυση προβλημάτων ή για το δημιουργούν απόψεις για ένα πρόβλημα.

Συμμετοχικός σχεδιασμός: μια προσέγγιση χωρικής λογικής από κάτω προς επάνω

Ο συμμετοχικός σχεδιασμός είναι μια προσέγγιση από κάτω προς επάνω που μπορεί να συμβάλει στην αποτελεσματική ανάπτυξη της χωρικής σκέψης. Περιλαμβάνει διαδικασίες και εργαλεία που προσφέρουν συλλογή δεδομένων, που επιλύουν συγκρούσεις, που λαμβάνουν αποφάσεις και που προγραμματίζουν. Είναι πιθανό κάποιοι από τους συμμετέχοντες να έχουν περιορισμένη ή μηδαμινή εμπειρία στις συμμετοχικές ή βασισμένες στην ομοφωνία διαδικασίες και άρα να μη διαθέτουν τις απαιτούμενες δεξιότητες. Για κάποιους θα είναι επίσης η πρώτη εμπειρία σε οργανωμένη ομάδα, με όλη την κοινωνική δυναμική που υπονοεί αυτό. Με άλλα λόγια, η εκπαίδευση λαμβάνει χώρα σε πολλά επίπεδα ταυτόχρονα. Στοχεύει στην επίλυση προβλημάτων, στην παραγωγή γνώσης, η οποία ενισχύει όχι μόνο τις εφαρμοσμένες δεξιότητες ενός ατόμου, αλλά και την ομαδική δουλειά. Τα θέματα

και οι διαδικασίες μπορούν να επιλεγθούν μετά από συζήτηση με το δάσκαλο και σκοπό έχουν να αναπτύξουν τα ταλέντα και τις δεξιότητες αποτελεσματικότερα από την παραδοσιακή εκπαίδευση. Μερικές φορές καλό είναι να παρουσιάζεται μια σειρά εναλλακτικών εικασιών που αποτελούν σενάρια και επιτρέπουν στους εμπλεκόμενους να σχηματίσουν ένα ομαδικό σενάριο μέσω ψηφοφορίας. Τα εργαλεία και οι τεχνικές που συχνά χρησιμοποιούνται περιλαμβάνουν επικεντρωμένες ερωτήσεις, καταιγισμό ιδεών και «συνεκτική». Η χαρτογράφηση είναι ένα αποτελεσματικό γνωσιακό εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη συλλογή περιγραφικών και διαγνωστικών πληροφοριών. Οι ασκήσεις χαρτογράφησης είναι χρήσιμες για τη συλλογή των βασικών δεδομένων σε πολλούς δείκτες -ως μέρος μιας αξιολόγησης οφελών ή μιας αλληλουχίας γρήγορων αξιολογήσεων- ενώ η διαδικασία μπορεί να θέσει τα θεμέλια για την κοινωνική συμμετοχή στην ανάπτυξη πλάνων με τη συμπερίληψη διαφορετικών ομάδων.

41



Η χαρτογράφηση ενθαρρύνει ένα υψηλό επίπεδο συμμετοχής (οι ασκήσεις συνήθως διευθύνονται από ανθρώπους, ανεξαρτήτως ηλικίας) και τα καταγεγραμμένα οπτικά αποτελέσματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν άμεσα για τη γεφύρωση οποιουδήποτε επικοινωνιακού χάσματος μπορεί να προκύψει μεταξύ των ομάδων. Η άσκηση χαρτογράφησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την έναρξη συζητήσεων σχετικών με

την ανάπτυξη τοπικών προτεραιοτήτων και επιδιώξεων, ενώ οι ίδιοι οι χάρτες θα είναι χρήσιμοι ως επιβεβαίωση των δευτερογενών πηγών πληροφόρησης και ως εκπαιδευτικά εργαλεία. Κατά την παρακολούθηση, οι αλλαγές μπορούν να καταγραφούν σε χάρτες που θα υλοποιηθούν κατά τον σχεδιασμό του έργου. Στην αξιολόγηση, οι συγκριτικοί χάρτες αποκαλύπτουν και την κατάσταση των πραγματικών αλλαγών στους πόρους ή στην υποδομή της κοινότητας, καθώς και το εκτιμώμενο κόστος και τα οφέλη των αλλαγών που θα υλοποιηθούν. Αυτή η διαδικασία επιτρέπει: (α) να γνωρίσουμε τις αξίες και τις γνώσεις που αποδίδουν άλλοι δρώντες στον χώρο, (β) να τονιστούν τα ζητήματα μέσω μιας πληθώρας εδαφικών δρώντων, (γ) να γίνει κατανοητή η εδαφική οργάνωση με τον καιρό. Τέλος, οι συμμετέχοντες μιλούν στη λήψη αποφάσεων για σημαντικά ζητήματα όπως η ενέργεια, οι υποδομές, ο δημόσιος χώρος, κλπ. Από χωρική άποψη, μας επιτρέπει να σκεφτόμαστε και να πειραματιζόμαστε σε νέους διδακτικούς τομείς. Επηρεάζει επίσης τις πρακτικές, που πρέπει να γίνουν καλύτερα κατανοητές και να δουλεύουν περισσότερο, ανανεώνει πολλές χωρικές προσεγγίσεις, όπως η συνδημιουργία κοινοτήτων, οι νέες χρήσεις της τεχνολογίας πληροφορικής, η κατασκευή διαφορετικού είδους πιο καινοτόμων χώρων και η εφαρμογή σχεδιασμού αλληλεπίδρασης.

Η Σημασία της Χρήσης των Μεθόδων Συμμετοχικού Σχεδιασμού

Η σύγχρονη διδακτική αντιλαμβάνεται τις διδακτικές μεθόδους ως ένα ομογενές σύστημα διαδικασιών, δράσεων και λειτουργιών που διαρθρώνεται σε μια ομάδα καλά συσχετιζόμενων δραστηριοτήτων, οι οποίες εξαρτώνται από πολλούς παράγοντες. Η διαφοροποίηση της διδακτικής μεθοδολογίας απαιτείται από την ανάγκη συσχετισμού των προϋποθέσεων των εκπαιδευτικών θεωριών με τις πραγματικές δυνατότητες που έχουν τα παιδιά. Οι παραδοσιακές εκπαιδευτικές μέθοδοι συσχετίζουν μόνο συγκεκριμένες παραλλαγές διδακτικών διαδικασιών και αποκρύπτουν μια υπόθεση για το μηχανισμό εκμάθησης του παιδιού. Ο εκσυγχρονισμός της διδακτικής μεθοδολογίας είναι θεμελιώδες στοιχείο της εκπαιδευτικής μεταρρύθμισης, γιατί, ως προς τη μόρφωση του παιδιού, οι μέθοδοι παίζουν το ρόλο πολύτιμων εργαλείων για τη γνώση της πραγματικότητας και των

πραγματικών δράσεων για την ενσωμάτωση στην κοινωνία. Δεν αφορούν μόνο τον εκπαιδευτή που τις εφαρμόζει, αλλά και το παιδί που, μέσω των νέων μεθόδων, γίνεται ο κύριος ωφελούμενος από τη δική του δραστηριότητα ανακάλυψης, από τις πραγματικές ή φανταστικές δραστηριότητες που αποκτά με γνώση και δεξιότητες, και από τον τρόπο επίτευξης και χρήσης τους σε νέες καταστάσεις, για να προχωρήσει στη μετάβαση μεταξύ διαφορετικών κατηγοριών γνώσης ή από τη θεωρία στην πράξη και αντιστρόφως. Συνεπώς, η μέθοδος που δημιουργείται δεν είναι πλέον εξωτερική για τον εκπαιδευόμενο, αλλά γίνεται ένα διανοητικό ή παραγωγικό εργαλείο, που εισάγεται στις αληθινές δυνάμεις του.

Οι μέθοδοι ομαδικής αλληλεπίδρασης είναι σύγχρονοι τρόποι ενεργοποίησης της εκμάθησης και της προσωπικής εξέλιξης από μικρή ηλικία. Είναι διδακτικά εργαλεία που ευνοούν την ανταλλαγή ιδεών, εμπειριών και γνώσεων. Η αλληλεπίδραση περιλαμβάνει τη μάθηση μέσω της επικοινωνίας και της συνεργασίας. Προκαλεί σύγκρουση ιδεών, απόψεων και επιχειρημάτων και δημιουργεί ευκαιρίες μάθησης επικεντρωμένες στην προθυμία των παιδιών να συνεργαστούν, στην άμεση και ενεργή συμμετοχή τους, στην αλληλεπίδραση με μεγαλύτερες και μικρότερες ομάδες. Η εφαρμογή αυτών των σύγχρονων εργαλείων διδασκαλίας περιλαμβάνει σωρεία ικανοτήτων και προθυμία εκ μέρους του δασκάλου: δεκτικότητα στο καινούργιο, προσαρμογή της μεθόδου διδασκαλίας, κινητοποίηση, αυτοβελτίωση, αντανakλαστική και σύγχρονη σκέψη, δημιουργικότητα, ευφυΐα αποδοχής του καινούργιου και μεγάλη ευελιξία.

Η συμμετοχική εκπαιδευτική διαδικασία περιλαμβάνει τους παρακάτω στόχους:

- Ανάλυση ερευνητικού θέματος
- Δημιουργία ζητημάτων με ερωτήσεις ανοιχτού και κλειστού τύπου
- Έκφραση νέων ιδεών
- Οργάνωση ιδεών και ερωτήσεων σε ομάδες
- Ανάλυση ευθυνών προς το σκοπό του έργου
- Επίσκεψη σε συγκεκριμένα μέρη συγκεκριμένη ώρα, εύρεση πληροφοριών και απαντήσεις σε ερωτήσεις με πόρους, βιβλιογραφία και επίσημα καταγεγραμμένα δεδομένα

- ο Ικανότητα αξιολόγησης της συμβολής της απάντησης
- ο Συνεργασία με άλλους
- ο Συναγωνισμός με άλλες ομάδες και αύξηση των προσπαθειών προς την επίτευξη του στόχου
- ο Σαφής καταγραφή ιδεών και σχηματισμός επιχειρημάτων για οποιαδήποτε ερώτηση.

Από διδακτική σκοπιά, ενισχύει τους στόχους γεωδράσης:

- ο Βοηθά τα παιδιά να τονίσουν τα εδαφικά στοιχεία που έχουν νόημα
- ο Μεταμορφώνει τις χωρικές πληροφορίες σε έναν κοινωνικό χώρο
- ο Εξυπηρετεί ως βάση για παρεμβάσεις
- ο Απαιτεί ενεργή συμβολή από άτομα για την προώθηση των αλλαγών στους ανθρώπους και στον χώρο.

Αντί επιλόγου

44

Οι χάρτες δίνουν ουσία στην έννοια της απόστασης μέσω χρονικών προβλέψεων και με αυτό τον τρόπο μετατρέπουν τις «οπτικές πραγματικότητες» του χώρου σε νοητικά δημιουργήματα. Η ενσωμάτωση του χώρου σε τέτοιες δημιουργίες κινητοποιεί τις λογικές διεργασίες ευθυγραμμίζοντας και συγχρονίζοντας τα χαρακτηριστικά του χώρου. Οι μαθητές «βλέπουν» πραγματικά γεγονότα να λαμβάνουν χώρα και στη συνέχεια κάνουν λογικούς συνειρμούς. Οι παράμετροι, μέσω των οποίων επιτυγχάνεται η αντίληψη του χώρου-πραγματικότητας, αποτελούν τα βασικά εργαλεία που βοηθούν τα παιδιά να διαχειρίζονται τη συμπαρουσία στον χώρο. Η εφαρμογή διαφορετικών χωρικών αποτυπώσεων εξοικειώνει τους μαθητές με αυτή τη διαδικασία και τους κάνει να αντιληφθούν τη σχέση ανάμεσα στα στοιχεία-χαρακτηριστικά του χώρου ως δυναμική αλληλεπίδραση διαφορετικών δρώντων. Η χρήση πολυάριθμων εργαλείων και της χαρτογράφησης ευνοούν τις πολλαπλές αντιλήψεις περί χώρου. Με άλλα λόγια, πέρα από τις δύο διαστάσεις (οριζόντια και κατακόρυφη), ο χώρος διαθέτει και μια τρίτη: το χρόνο, που εκφράζει το βάθος του χώρου. Επιπλέον η υπέρθεση διαφορετικών χωρικών αποτυπώσεων, που διατίθεται στη χαρτογράφηση, επιτρέπει να

ξεκαθαριστούν οι συνδέσεις μεταξύ των φαινομένων, ενώ ταυτόχρονα δίνεται η δυνατότητα διαχείρισης αυτών των φαινομένων ως πληροφοριακές οντότητες. Αυτή η διαδικασία βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν τη διάρθρωση ενός συγκεκριμένου χώρου. Κατά συνέπεια, η μετατροπή του χώρου σε νοητικό δημιούργημα προσφέρει στα παιδιά δεξιότητες αλληλεπίδρασης. Με άλλα λόγια, μέσω αυτής της μεταμόρφωσης της πραγματικότητας, τα παιδιά μπορούν να αντιληφθούν τις εσωτερικές σχέσεις μεταξύ των χωρικών στοιχείων, να ανακαλύψουν φαινόμενα στον χώρο και συνεπώς να γίνουν παρατηρητές τις εξελίξεις τους.



45

Τέλος, δεδομένου ότι η ικανότητα των παιδιών να κωδικοποιούν τις τοποθεσίες μπορεί να εκφραστεί κυρίως μέσω της ικανότητάς τους να εκφράσουν χωρικές έννοιες, να χρησιμοποιήσουν χωρικά σύμβολα, διαγράμματα και μοντέλα, το σχέδιο γίνεται ένα διαδραστικό εργαλείο χωροχρόνου το οποίο ενισχύει την αντίληψη των παιδιών με τέτοιο τρόπο ώστε να καταλαβαίνουν τις αντικρουόμενες πραγματικότητες που προκύπτουν από την αλληλεπίδραση του χρόνου, του χώρου και των ανθρώπων. Για να αντιληφθούν τη διαρκώς εναλλασσόμενη χωρική πραγματικότητα, οι μαθητές εκπαιδεύονται σε λογικές διεργασίες που ενισχύουν τη λογική σκέψη. Συνεπώς, οι μαθητές αντιλαμβάνονται την πραγματικότητα ως μια διαρκώς εναλλασσόμενη οντότητα, όπου παίζουν σημαντικό ρόλο πολλοί παράγοντες και όπου διασυνδέονται όλα τα συστατικά που εκφράζουν τη χωρική σκέψη.



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



INPAD

Γ. Μελέτες περιπτώσεων συμμετοχικού σχεδιασμού σε σχολεία

Στο παρόν κεφάλαιο στόχος μας είναι να παρουσιάσουμε κάποια παραδείγματα και μελέτες περιπτώσεων που μας δόθηκαν από τους εταίρους του προγράμματος. Θα περιγράψουμε τις μελέτες περιπτώσεων από τέσσερις διαφορετικές χώρες προσπαθώντας να απαντήσουμε στα ερωτήματα που προκύπτουν:

Ποιο ήταν το εν λόγω έργο; Πώς ξεκίνησε; Ποιος το οργάνωσε και ποιος συμμετείχε, ενεπλάκησαν κι άλλοι εταίροι (π.χ. δήμος, περιφερειακές αρχές, κλπ);

Ποια βήματα ακολούθησαν οι διοργανωτές; Ποιες μέθοδοι χρησιμοποιήθηκαν για την επίτευξη του αποτελέσματος; (Ει δυνατόν, περιγράψτε συγκεκριμένα καθήκοντα που ανατέθηκαν στους συμμετέχοντες.)

Μήπως προέκυψαν προβλήματα κατά τη διάρκεια του έργου; Ποιοι κίνδυνοι πρέπει να ληφθούν υπόψη;

Ποια ήταν τα αποτελέσματα της διαδικασίας του Συμμετοχικού Σχεδιασμού; Ποιο μέρος του πλάνου κατασκευάστηκε στο τέλος; Ποια ήταν η γνώμη των χρηστών για το αποτέλεσμα;

Μάθαμε κάτι από αυτή τη μελέτη;

47

Γ1. Μελέτες περιπτώσεων από την Ισπανία

Flip La Farigola

Το έργο “Flip La Farigola” είναι η ανακαίνιση του δημοτικού σχολείου La Farigola del Clot στη Βαρκελώνη (Ισπανία), στο οποίο ηγήθηκαν όλοι οι εκπρόσωποι του σχολείου και μια εξωτερική υποστηρικτική ομάδα αρχιτεκτόνων. Αυτό πήρε το βραβείο Καλύτερου Έργου στο διαγωνισμό που οργανώθηκε από το Ίδρυμα Jaume Bofill το 2017.

Ο σχεδιασμός και ο προγραμματισμός της διαδικασίας συμμορφώνεται με τις ακόλουθες αρχές:

- Δυναμική και προσαρμοστικότητα

- Πολλά επίπεδα
- Συνδημιουργία.



48

Ποιο είναι το αποτέλεσμα του έργου;

Απτά επιτεύγματα:

- Ανοιχτός χώρος: παιδική χαρά
- Περιβαλλοντικός χώρος: κρεμαστός κήπος
- Χώρος χαλάρωσης
- Σκοτεινός χώρος
- Φωτεινός χώρος
- Διαδραστικός χώρος

Επιδράσεις στη δυναμική του σχολείου:

- Εκμάθηση μέσω του σχεδιασμού
- Συνεργασία
- Χειραφέτηση χρηστών
- Συμμετοχή δασκάλων
- Συνεργία μεταξύ διαφορετικών δρώντων
- Δημιουργία «δικτύου»

- Προώθηση γνώσεων προερχόμενες από χειρωνακτική εργασία



Colegio Virgen de Mirasierra

49

Το έργο, που ονομαζόταν «Arquitectura y juego, la azotea como patio», υλοποιήθηκε από εννέα 17χρονους μαθητές το 2017 στη Μαδρίτη. Στόχος του ήταν ο εκ νέου σχεδιασμός της παιδικής χαράς του σχολείου Virgen de Mirasierra ως κοινόχρηστος χώρος, ενισχύοντας τη συνεργασία και την αρχιτεκτονική σκέψη.

Οι μαθητές σχεδίασαν ένα συνδυασμό σφαιρών όλων των μεγεθών ως λύση γι' αυτό που θεώρησαν ανοιχτό χώρο πολλαπλών χρήσεων, τις οποίες χρησιμοποίησαν ποικιλοτρόπως: για παιχνίδι ή μελέτη, για ψυχαγωγία ή για την εξέλιξή τους σε πολίτες.

Εξ αρχής το έργο δεν προβλεπόταν να περάσει στο σχέδιο της κατασκευής, λόγω έλλειψης πόρων. Παρόλα αυτά οι μαθητές χάρηκαν που είχαν την ευκαιρία να αντιμετωπίσουν ένα πρακτικό πρόβλημα που μπορούσε να επιλυθεί με αρχιτεκτονικές μεθόδους. Μέσω αυτού πέτυχαν τα εξής:

- Προσέγγισαν την αρχιτεκτονική σκέψη
- Σκέφτηκαν την παιδική χαρά ως κοινόχρηστον χώρο
- Εξοικειώθηκαν με αρχιτεκτονικές μορφές

- Ακολούθησαν ένα αρχιτεκτονικό έργο στις διάφορες φάσεις του
- Βελτιώθηκαν στις συζητήσεις
- Βελτιώθηκαν στην ομαδική δουλειά και στη συνεργασία.



50

Colegio Diocesano Pablo VI

Ο συμμετοχικός ανασχεδιασμός του Colegio Diocesano Pablo VI, αποτελούταν από τέσσερα δευτερεύοντα έργα:

1. Σχεδιασμός αίθουσας γλωσσών, δημιουργία ενός ευχάριστου και λειτουργικού χώρου για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.
2. Σχεδιασμός αίθουσας συνύπαρξης, ένας χώρος για την εισαγωγή ενός νέου τρόπου διαχείρισης σχέσεων και συγκρούσεων.
3. Σχεδιασμός σχολικών αυλών, πρόταση εκπαιδευτικών παιχνιδιών και αποτροπή της κατάληψης των σχολικών αυλών μόνο από αθλήματα.

4. Νέα σχολικά έπιπλα για τις τάξεις πρώιμης παιδικής ηλικίας, νέα σχολικά έπιπλα προσαρμοσμένα στις νέες κοινωνικές και πολιτισμικές ανάγκες των μαθητών.
5. Άλλα έργα.



51

Όλα τα αποτελέσματα συμπεριλήφθηκαν στη μεταμόρφωση του φυσικού χώρου και προσαρμόστηκαν στις πολιτισμικές, εκπαιδευτικές και κοινωνικές ανάγκες των μαθητών.

- Οι μαθητές και οι δάσκαλοι συνεργάστηκαν για τη δημιουργία διαφορετικών παιχνιδιών για την εξάσκηση των ξένων γλωσσών και τον σχεδιασμό της αίθουσας γλωσσών.
- Οι μαθητές συμμετείχαν στη μεταμόρφωση ενός χώρου σε αίθουσα συνύπαρξης και στη νέα προσέγγιση επίλυσης διαφορών.
- Σχεδίασαν μια παιδική χαρά για όλους.
- Η ομάδα της διοίκησης και η διδακτική ομάδα των βρεφών ασχολήθηκαν με τα έπιπλα για τις τάξεις πρώιμης παιδικής ηλικίας.
- Και άλλα.

Γ2. Μελέτες περιπτώσεων από τη Γαλλία

Lurçat

Το έργο αφορά την ανακαίνιση του δημοτικού σχολείου Jean Lurçat, που βρίσκεται στη νότια περιφέρεια του Île-Saint-Denis στα προάστια του Παρισιού, το 2010. Οι προκλήσεις του έργου ήταν οι ακόλουθες:

- Αποκατάσταση του πνεύματος εμπιστοσύνης στο σχολείο
- Πειραματισμός με την προσέγγιση από κάτω προς επάνω
- Εφαρμογή μιας διεπιστημονικής προσέγγισης που κυμαίνεται από τη διδασκαλία έως την ανακαίνιση των χώρων
- Συλλογική ανάπτυξη χώρων για τη σχολική ζωή

Οι μαθητές οργανώθηκαν σε τρεις ομάδες:

- Στους «μηχανικούς» που προσδιορίζουν τις ανάγκες και δοκιμάζουν τις χρήσεις
- Στους «τοπογράφους» που μετρούν και αποτυπώνουν τον χώρο
- Στους «αρχιτέκτονες» που σχεδιάζουν ένα μελλοντικό έργο και στους «κατασκευαστές» που διευθύνουν το εργοτάξιο.

Το έργο είχε διπλό όφελος, την εκπαιδευτική στήριξη και τη στήριξη νέων αντιλήψεων για τον χώρο.

Απτά επιτεύγματα:

- Εξοπλισμός για παιχνίδια και ξεκούραση στην παιδική χαρά
- Βιβλιοθήκη
- Εκπαιδευτικός κήπος
- Είσοδος σχολείου με κιόσκι αναμονής.

Επίδραση στη δυναμική του σχολείου:

- Εκμάθηση μέσω του σχεδιασμού
- Συνεργασία
- Χειραφέτηση χρηστών
- Συμμετοχή δασκάλων

- Συνεργία μεταξύ διαφορετικών δρώντων
- Δημιουργία «δικτύου»
- Προώθηση γνώσεων προερχόμενες από χειρωνακτική εργασία
- Πειραματισμός με νέες χρήσεις για τον χώρο του σχολείου.



Stalingrad

Η ανακαίνιση του γυμνασίου “Stalingrad” στο Saint-Pierre-des Corps στη Γαλλία έλαβε χώρα το 2017 και αρχικά δεν ήταν συμμετοχικό έργο. Εξελίχθηκε σταδιακά σε συμμετοχικό έργο πρώτα με τη συμμετοχή της Ανώτερης Σχολής Τέχνης και Σχεδίου της Tours και με τον διευθυντή της, και στη συνέχεια με τους μαθητές του σχολείου.

Η υλοποίηση του έργου περιλάμβανε τα επόμενα βήματα:

- Διάγνωση της λειτουργίας των χώρων του σχολείου
- Κοινοποίηση των εμπειριών των μαθητών σχετικά με το σχολείο
- Έρευνες σε κάθε τάξη

- Σύνταξη προτάσεων
- Ο σχεδιαστής συντάσσει την τελική πρόταση και ξεκινά η κατασκευή.

Τα αποτελέσματα είναι σημαντικά και ξεπερνούν τα αρχικές προσδοκίες:

- Δημιουργία νέου χώρου στάθμευσης για ποδήλατα έξω από το σχολείο με σημαντικά χωρικά οφέλη και δημιουργία νέων χρήσεων.
- Η βιβλιοθήκη μεταμορφώθηκε και μεταφέρθηκε στο ισόγειο λαμβάνοντας υπόψη λύσεις που δεν είχαν γίνει αντικείμενο σκέψης.
- Η συμμετοχή των μαθητών και των δασκάλων στο έργο είχε ως συνέπεια την ενίσχυση της σχολικής κοινότητας και την αγάπη του χώρου από τους χρήστες.
- Οι μαθητές ανέπτυξαν κριτική σκέψη σε σχέση με τους χώρους του σχολείου.
- Οι μαθητές έχουν πλέον απαιτήσεις και δε δέχονται πια τους εγκαταλελειμμένους και κοινότυπους χώρους του σχολείου.



Γ3. Μελέτες περιπτώσεων από την Ελλάδα

Αγία Παρασκευή

Το «Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα Συμμετοχικού Σχεδιασμού στα Σχολεία της Αγίας Παρασκευής» είναι μια πρωτοβουλία σε συνεργασία με το δήμο Αγίας Παρασκευής. Η διαδικασία συμμετοχικού σχεδιασμού ξεκίνησε μέσω ημερίδων βασισμένων σε μια δημοκρατική έννοια για τη συμμετοχή των πολιτών στον σχεδιασμό του δημόσιου χώρου και στη λήψη αποφάσεων που αφορούν τη ζωή και την καθημερινή ζωή.

Σκοπός του έργου ήταν να προσφέρει μια πραγματική συνεισφορά για τους χρήστες, τροποποιώντας τον χώρο που απευθύνεται σε αυτούς.

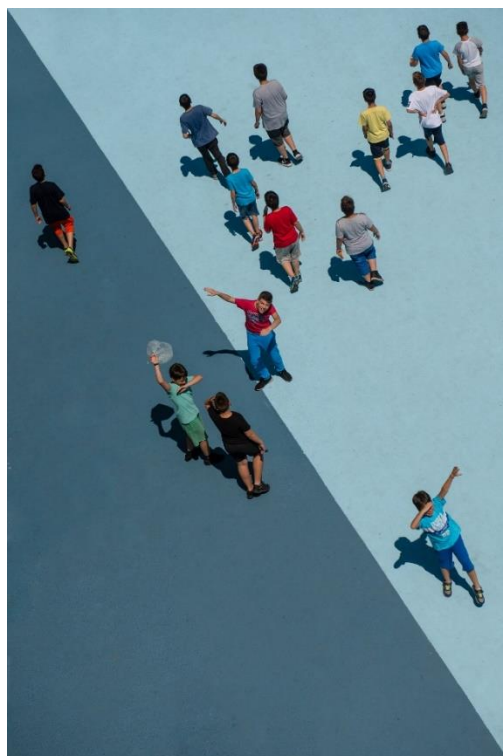
Μέσα σε τρεις μήνες οργανώθηκαν ημερίδες και συναντήσεις με μαθητές του 13^{ου} Νηπιαγωγείου, του 7^{ου} Δημοτικού και του 4^{ου} Γυμνασίου Αγίας Παρασκευής με τους γονείς, με εκπροσώπους του δήμου και με δασκάλους.

Αρχικός σκοπός της ημερίδας ήταν να παραχθεί μια πρώτη πρόταση για την αναβάθμιση των αυλών των σχολείων και των δρόμων στους οποίους βρίσκεται η είσοδος των σχολείων. Θεωρήθηκε όμως απαραίτητο να καταρτιστεί ένα πλάνο για την ευρύτερη περιοχή, το οποίο περιλάμβανε τα παρακάτω:

- Βελτίωση της ασφάλειας της περιοχής γύρω από τα σχολεία
- Σημαντική αύξηση των χώρων πρασίνου
- Βιοκλιματικές βελτιώσεις στα σχολεία
- Δημιουργία κοινόχρηστου χώρου στις παιδικές χαρές.

Πέρα από τον σχεδιασμό, η διαδικασία είχε και πολλά άλλα οφέλη όπως:

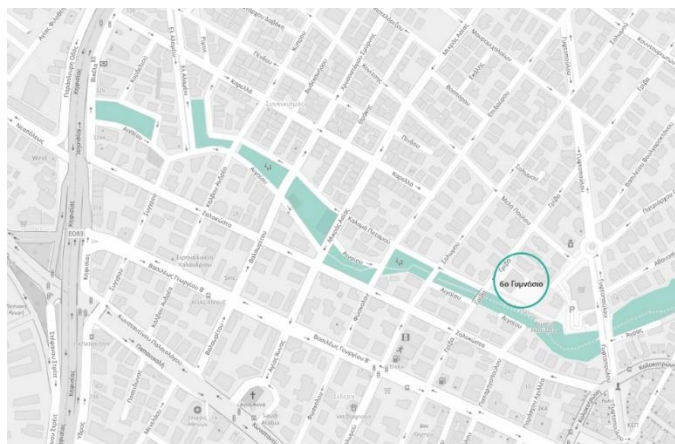
- Ενίσχυση της συνεργασίας
- Ενεργή και δημιουργική μάθηση
- Δημιουργία μιας διαδικασίας για όλους τους μαθητές, τους γονείς και τους δασκάλους, κ.α.



Χαλάνδρι

Το πρόγραμμα συμμετοχικού σχεδιασμού που λαμβάνει χώρα στο 6^ο Γυμνάσιο Χαλανδρίου, ένα οικιστικό προάστιο των Αθηνών, ανήκει στο πρόγραμμα «Κρυμμένες Πολιτισμικές Ταυτότητες που Επανεμφανίζονται μέσα από τα Δίκτυα του Νερού -CULTURAL H.ID.RAN.T-» το οποίο εφαρμοζόταν στην περιοχή. Το πρόγραμμα έχει ως στόχο να τονίσει την πολιτισμική και κοινωνική σημασία του Αδριάνειου Υδραγωγείου στη ζωή της πόλης.

Σε αυτό το πλαίσιο οι μαθητές, οι δάσκαλοι και οι γονείς του σχολείου συμμετείχαν σε μια διαδικασία συμμετοχικού σχεδιασμού με σκοπό τον ανασχεδιασμό της παιδικής χαράς και της εισόδου του σχολείου, καθώς και των πινακίδων που θα αναρτούνταν στους τοίχους σχετικά με το Αδριάνειο Υδραγωγείο.



Οι ημερίδες του προγράμματος υλοποιήθηκαν διαδικτυακά εξαιτίας των περιορισμών του κορωνοϊού. Οι μέθοδοι περιλάμβαναν ερωτηματολόγια, διαδικτυακές συνεδριάσεις, σχέδια στο Google για τη συλλογή ιδεών, κ.α.

Το έργο θα έχει σημαντικά αποτελέσματα σε τρία διαφορετικά επίπεδα.

- Οι ορατές αλλαγές στην παιδική χαρά και στην είσοδο του σχολείου θα ωφελήσουν τον χώρο και τους χρήστες του.
- Ενδυνάμωση των μαθητών, ενίσχυση του δημοκρατικού αισθήματος στους συμμετέχοντες, ενίσχυση της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών, των δασκάλων και των γονέων
- Το εκπαιδευτικό επίπεδο εμπλουτίζεται από διεπιστημονικές και δημιουργικές δραστηριότητες.
- Ενημέρωση των συμμετεχόντων για τα περιβαλλοντικά ζητήματα που συνδέονται με το Αδριάνειο Υδραγωγείο και την ιστορία του.



Σχολείο Δεύτερης Ευκαιρίας Τρικάλων

Το έργο επικεντρώθηκε στον επανασχεδιασμό και στην ανακαίνιση του Σχολείου Δεύτερης Ευκαιρίας στην αυλή των φυλακών Τρικάλων. Η διαδικασία συμμετοχικού σχεδιασμού ήταν μέρος ενός ευρύτερου έργου για την ενίσχυση των κρατούμενων και της δημιουργικής έκφρασής τους ονόματι ΜΕΣΑ, που υλοποιήθηκε το 2015. Οι σπουδαστές που συμμετείχαν στη διαδικασία ήταν από 20 έως 35 ετών.

Το έργο επικεντρώθηκε στον εκδημοκρατισμό της λήψης αποφάσεων, στην τόνωση της συλλογικότητας και της συνεργασίας, στη δημιουργική έκφραση των συμμετεχόντων και μέσω όλων αυτών είχε ως στόχο να γίνει αγαπητός ο χώρος και να αυξηθεί η κοινωνική αποδοχή των κρατούμενων.

Το έργο υλοποιήθηκε σε μια ημερίδα συμμετοχικού σχεδιασμού, όπου καταγράφηκαν οι ανάγκες και οι ιδέες των μαθητών και δημιουργήθηκε ένα πλάνο.

Στη συνέχεια το πλάνο κατασκευάστηκε από τους ίδιους τους μαθητές.

Το έργο υλοποιήθηκε κατά τα παρακάτω τρία στάδια:

- Σχεδιασμός του πλάνου του προαύλιου χώρου. Συζητήσεις και δημιουργία συμμετοχικού μοντέλου.
- Σχεδιασμός τοιχογραφίας. Αυτή ήταν η σημαντικότερη παρέμβαση που αποφασίστηκε. Το τελικό θέμα της τοιχογραφίας αποφασίστηκε και σχεδιάστηκε συλλογικά.

- Υλοποίηση πλάνου. Η ομάδα των σπουδαστών υλοποίησε τις παρεμβάσεις που σχεδιάστηκαν, όπως η τοιχογραφία, η βελτίωση των επίπλων και η βελτίωση των φυτών.



Γ4. Μελέτες περιπτώσεων από το Βέλγιο

Fietsbarometer

<https://fietsbarometer.ugent.be/home>

Μέσω του προγράμματος Bicycle Barometer μαθητές από 94 σχολεία σε όλη τη φλαμανδική περιοχή του Βελγίου, αξιολογούν μόνοι τους την ασφάλεια του ποδηλάτου στο σχολικό περιβάλλον τους. Εντοπίζουν τους ποδηλατοδρόμους εκεί όπου κατοικούν, αξιολογούν την ασφάλειά τους και δουλεύουν σε ένα σύστημα γεωγραφικών πληροφοριών. Οι δάσκαλοι βασίζονται σε εγχειρίδια, σε μαθήματα και

στήριξη, ενώ οι μαθητές λαμβάνουν ξεκάθαρες οδηγίες για τη χρήση της διαδικτυακής πλατφόρμας.

Λόγω του κορωνοϊού, η ομάδα του Bicycle Barometer άνοιξε την πλατφόρμα της εξ αποστάσεων εκπαίδευσης. Ο συντονισμός διεξάχθηκε από μαθητές στο σπίτι, ενώ οι δάσκαλοι παρακολουθούσαν εξ αποστάσεως.

Το έργο αυτή τη στιγμή βρίσκεται σε αρχικό στάδιο και σε αυτή τη φάση γίνεται κατά κύριο λόγο συγκέντρωση δεδομένων και αποκτάται μια γενικότερη άποψη. Τα δεδομένα θα δείξουν:

- ο τις ασφαλείς (πράσινες)
- ο και μη ασφαλείς (κόκκινες)

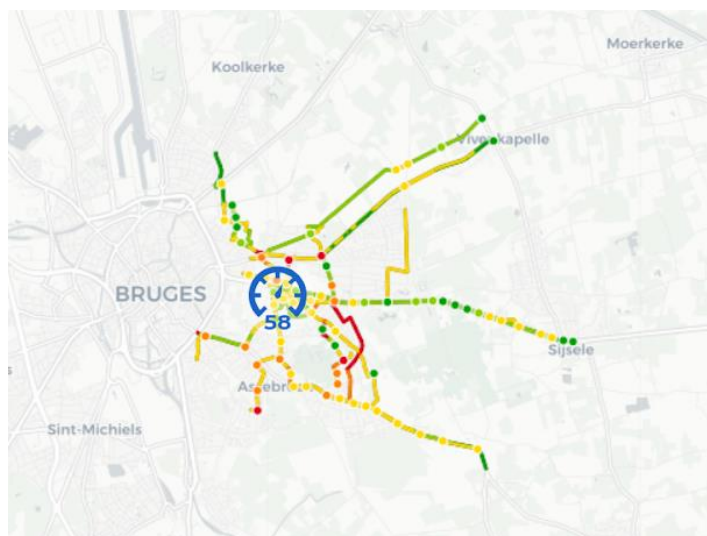
διαδρομές που χρησιμοποιούν τα παιδιά για να φτάσουν στο σχολείο.

Οι μαθητές και οι δάσκαλοι στη συνέχεια θα δουν το ποδηλατικό βαρόμετρο της τάξης και του σχολείου τους. Αυτό το βαρόμετρο μπορεί να δείξει πόσο καλά τα πηγαίνει η τάξη και το σχολείο τους ως προς τους παρακάτω όρους:

- ο κυκλοφοριακή ασφάλεια
- ο ενεργή κινητικότητα
- ο και άλλα

Σε μετέπειτα στάδια αυτά τα δεδομένα θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν και μάλλον θα κοινοποιηθούν στους δήμους για τη βελτίωση των συνθηκών κυκλοφορίας.

Η πλατφόρμα και το διδακτικό πακέτο θα προσφερθεί και στις επόμενες σχολικές τάξεις.



Route2school

<https://www.route2school.be/>

Το Route2school (R2S) είναι μια διαδικτυακή εκπαιδευτική πλατφόρμα, όπου οι μαθητές μπορούν να βελτιώσουν τις κυκλοφοριακές γνώσεις τους με διασκεδαστικό τρόπο.

Το R2S ζητά από τους μαθητές, τους γονείς και τους δασκάλους να δημιουργήσουν μια λίστα με τα σημεία μποτιλιάρισματος στο δήμο τους.

- Πώς πηγαίνουν στο σχολείο;
- Ποια διαδρομή ακολουθούν;
- Πώς βιώνουν τη διαδρομή τους;
- Τι είδους μποτιλιάρισμα συναντούν στο δρόμο;
- Ποια λύση προτείνουν;

Αφού απαντηθούν όλα αυτά τα ερωτήματα, το R2S συνεργάζεται με τον δήμο, την αστυνομία και τα σχολεία για να βρεθεί η κατάλληλη λύση. Το R2S διοχετεύει όλα αυτά τα δεδομένα σε έναν ψηφιακό χάρτη προς το σχολείο.

Τα βήματα του έργου:

- Αρχική συνάντηση

- ο Παρουσίαση του R2S
- ο Συλλογή δεδομένων
- ο Ανάλυση δεδομένων
- ο Συζήτηση αποτελεσμάτων
- ο Παρουσίαση λύσεων
- ο Τελική συνάντηση

Το έργο παράγει ένα νέο χάρτη με διαδρομές προς το σχολείο για όλα τα συμμετέχοντα σχολεία (φυσικά μπορούν να το χρησιμοποιήσουν κι άλλοι εταίροι).

Το R2S προσφέρει στήριξη για την ψηφιοποίηση του υπάρχοντος χάρτη και καθοδηγεί τα σχολεία να σχεδιάσουν ένα πλάνο σχολικών μετακινήσεων ή/ και ένα σχέδιο δράσης για τη βελτίωση των διαδρομών προς τα σχολεία εντός του δήμου.

Εισαγωγή των Παιδιών στην Έξυπνη Πόλη: μια Ημερίδα Συμμετοχικού Σχεδιασμού

https://pure.unamur.be/ws/portalfiles/portal/40187766/EASEAI_19_Engaging_Children_in_the_Smart_City_A_Participatory_Design_Workshop.pdf

62

Αυτό το έργο είχε σκοπό να εισάγει τα παιδιά στην έννοια της Έξυπνης Πόλης μέσω του συμμετοχικού σχεδιασμού. Στο έργο ηγήθηκε το Πανεπιστήμιο του Namur και υλοποιήθηκε με τη συμμετοχή 25 μαθητών ηλικίας 14 ετών από ένα σχολείο της περιοχής. Η ημερίδα έλαβε χώρα κατά τη διάρκεια του σχολικού ωραρίου στο πλαίσιο του μαθήματος Τεχνολογίας. Στο Βέλγιο, όπου η ψηφιακή εκπαίδευση είναι ανύπαρκτη, είναι δύσκολο για τα παιδιά να αντιληφθούν πώς μπορούν να βελτιώσουν την πόλη τους οι τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνίας. Αυτή η ημερίδα σκοπό είχε την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων των παιδιών και την κατανόησή της ως προς την έξυπνη πόλη.

Τα παιδιά γνώρισαν την έννοια της Έξυπνης Πόλης εκτελώντας τα παρακάτω καθήκοντα:

1^ο βήμα: Ζήτησαν στους μαθητές να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο. Το βασικό ερώτημα ήταν: «Τι είναι η έξυπνη πόλη;» Άλλες ερωτήσεις αφορούσαν τα υπέρ και τα κατά μιας ομαδικής συζήτησης και την αναγνώριση των τεχνολογιών στις φωτογραφίες.

2^ο βήμα: Οι μαθητές δημιούργησαν το μοντέλο μιας έξυπνης πόλης. Η κατασκευή του μοντέλου επικεντρώθηκε στην τοποθέτηση διαφορετικών κτηρίων σε διαφορετικά μέρη της πόλης. Οι μαθητές προσπάθησαν να τοποθετήσουν κάθε κτήριο-χρήση στο σωστό σημείο και μετά προσπάθησαν να δικαιολογήσουν τις επιλογές τους. Οι διαφωνίες που προέκυψαν οδήγησαν στο 3^ο βήμα.

3^ο βήμα: Στο τρίτο βήμα της ημερίδας οι μαθητές εργάστηκαν σε διμελείς ομάδες με ένα micro: bit για να εφαρμόσουν ένα σύστημα ψηφοφορίας που τους επέτρεπε να ρωτήσουν τους πολίτες ως προς τη μετακίνηση ενός σημαντικού κτιρίου. Το σύστημα παίρνει τη μορφή ενός micro: bit με το οποίο μπορούν να αλληλεπιδράσουν και να ψηφίσουν με τα κουμπιά του υπέρ/ κατά ή λευκό. Στη συνέχεια το micro: bit δείχνει ένα χαμόγελο ως οπτική επιβεβαίωση ότι υπολογίστηκε η ψήφος και στέλνει την ψήφο ασύρματα σε έναν κεντρικό καταμετρητή ψήφων.

4^ο βήμα: Στο τελευταίο βήμα του έργου, ζήτησαν στους μαθητές να απαντήσουν σε ένα ερωτηματολόγιο όπως εκείνο που συμπλήρωσαν πριν τις ημερίδες. Στη συνέχεια οι διοργανωτές μπόρεσαν να αντιπαραβάλουν τα αποτελέσματα και να δουν πώς επηρεάστηκαν οι μαθητές από τη διαδικασία. Η σημαντικότερη εξέλιξη αφορά την προσέγγιση «επίλυσης προβλημάτων» που υιοθέτησαν τα παιδιά.

63

Προκαλώντας τη Δυναμική της Ομάδας στον συμμετοχικό Σχεδιασμό με τα Παιδιά: Μαθήματα από τη Θεωρία της Κοινωνικής Αλληλεξάρτησης

<https://dl.acm.org/doi/10.1145/2593968.2610469>

Το έργο έλαβε χώρα σε τρία σχολεία στη Φλάνδρα, στο Βέλγιο. Όλα τα παιδιά φοιτούσαν στην 4η δημοτικού και ήταν 9-10 ετών. Κάθε τάξη, που περιείχε 19-30 παιδιά, χωριζόταν σε μια πρωινή και σε μια απογευματινή ομάδα. Συνολικά συμμετείχαν 103 παιδιά. Στην έναρξη κάθε συνεδρίας συνεργατικού σχεδιασμού αυτές οι πρωινές και απογευματινές ομάδες χωρίζονταν σε δύο ή τρεις υποομάδες με τέσσερα έως έξι αγόρια και κορίτσια.

Σε περίοδο δύο μηνών, οργανώθηκαν τέσσερις συνεδρίες συμμετοχικού σχεδιασμού σε κάθε σχολείο με θέμα την καλλιτεχνική και πολιτισμική εκπαίδευση. Συνεπώς

χώρισαν το γενικό σχεδιαστικό θέμα τους σε υποενότητες, μία για κάθε συνεδρία συμμετοχικού σχεδιασμού.

- Συνεδρία 1: διοργάνωση μιας διασκεδαστικής και ενδιαφέρουσας σχολικής εκδρομής.
- Συνεδρία 2: πώς να γίνουν τα σχολικά καθήκοντα διασκεδαστικά και ενδιαφέροντα.
- Συνεδρία 3: σχεδιασμός μιας διασκεδαστικής και ενδιαφέρουσας ιστοσελίδας μάθησης.
- Συνεδρία 4: εφεύρεση μαγικής τεχνολογίας που θα βοηθήσει τα παιδιά σε μια επίσκεψη σε μουσείο.

Χρησιμοποιήθηκαν δύο διαφορετικές προσεγγίσεις ως προς τον συμμετοχικό σχεδιασμό: οι «Συνεργατικές Ερωτήσεις» και η διαδικασία «Χαρτογράφησης Πλαισίου», όπως περιγράφηκε. Στόχος των «Συνεργατικών Ερωτήσεων» είναι να στηρίξει τις σχεδιαστικές ομάδες διαφορετικών γενιών ώστε να καταλάβουν τι κάνουν πλέον τα παιδιά ως χρήστες τεχνολογίας, τι μπορεί να κάνουν αύριο και τι οραματίζονται για το μέλλον. Η Χαρτογράφηση Πλαισίου από την άλλη είναι μια συστηματική προσέγγιση με στόχο να εκμαιεύσουν πληροφορίες σχετικά με τη χρήση των προϊόντων. Στη Χαρτογράφηση Πλαισίου χρησιμοποιούνται παραγωγικές τεχνικές. Η βασική αρχή είναι να αφήσεις τον κόσμο να κατασκευάσει αντικείμενα και να διηγηθεί μια ιστορία για αυτά που έφτιαξε.

Η βασική πτυχή αυτού του έργου ήταν να αποφευχθούν οι δυσλειτουργικές συγκρούσεις και διαφωνίες. Το σημαντικότερο στοιχείο ήταν ότι θα ενισχυόταν η θετική αλληλεπίδραση και κατά συνέπεια οι μαθητές θα αξιολογούσαν τα μέλη της ομάδας τους μέσα από δραστηριότητες δημιουργίας συνοχής και θα εξαρτιούνταν ο ένας από τον άλλο, ώστε να μπορούν να παρακινήσουν και να βοηθήσουν τον άλλο να πετύχει, επειδή αντιλαμβάνονται ότι η προσπάθειά τους είναι σημαντική για όλη την ομάδα.

Γ5. Σύνθεση των μελετών περιπτώσεων

Τα έργα που παρουσιάστηκαν εν συντομία διαφέρουν πολύ μεταξύ τους. Αυτό σημαίνει ότι η μεθοδολογία του συμμετοχικού σχεδιασμού στα σχολεία μπορεί να χρησιμοποιηθεί με πολλούς τρόπους και για διαφορετικούς σκοπούς. **Τα έργα που παρουσιάστηκαν διέφεραν στο σκοπό τους, στα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν, στους τρόπους που ζήτησαν τη συμμετοχή των εμπλεκομένων, στην κλίμακα κατά την οποία εργάστηκαν, υπό την παρακάτω έννοια:**

Στόχοι: Κάποια έργα στόχευαν στην κατασκευή ενός συγκεκριμένου χώρου, ενώ άλλα στόχευαν στο εκπαιδευτικό κομμάτι της διαδικασίας. Είναι σημαντικό να ξεκαθαριστεί ο στόχος του έργου στους μαθητές και στο να μάθουν εξ αρχής αν οι παρεμβάσεις που προτείνουν και σχεδιάζουν θα εφαρμοστούν ή όχι.

Εργαλεία: Στις μελέτες περιπτώσεων που παρουσιάστηκαν χρησιμοποιήθηκαν πολλά διαφορετικά εργαλεία. Σε κάποιες χρησιμοποιήθηκαν μόνο ψηφιακά εργαλεία, ενώ σε άλλες μόνο απτά, κλπ. Τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν είχαν ως στόχο τη συλλογική κοινοποίηση σκέψεων και ιδεών, τη λήψη αποφάσεων καθώς και τον ίδιο τον σχεδιασμό.

Συμμετέχοντες: Σε κάποια έργα συμμετείχαν μόνο μαθητές, ενώ σε άλλα συμμετείχαν επίσης γονείς και άλλοι κάτοικοι. Πυρήνας της σχεδιαστικής ομάδας ήταν οι ίδιοι οι μαθητές σε κάποιες περιπτώσεις, ενώ σε άλλες η βασική ομάδα αποτελούταν από ειδικούς ή άλλους εταίρους.

Κλίμακα: Τα έργα διέφεραν επίσης ως προς την κλίμακά τους. Κάποια είχαν στόχο να αναλύσουν και να σχεδιάσουν παρεμβάσεις για την παιδική χαρά του σχολείου, ενώ άλλα επέτρεψαν στους μαθητές να σχεδιάσουν όλη την πόλη.

Κοινά ζητήματα που προέκυψαν ήταν τα παρακάτω:

Δημοκρατία: Ένα θετικό αποτέλεσμα αυτών των μελετών περιπτώσεων είναι η τόνωση του δημοκρατικού αισθήματος των συμμετεχόντων. Οι μαθητές ήρθαν αντιμέτωποι με αληθινές ερωτήσεις που έπρεπε να απαντήσουν συλλογικά, αναγκάστηκαν να βρουν τρόπους να αποφασίσουν όλοι μαζί. Αυτό πρακτικά τονώνει

τα δημοκρατικά αισθήματά τους, την ικανότητα συνεργασίας και το σεβασμό προς τις διαφορετικές απόψεις.

Ενδυνάμωση των μαθητών: Ζητήθηκε η γνώμη των μαθητών σε ζητήματα για τα οποία συνήθως αποφασίζουν ειδικοί και ενήλικοι. Είχαν την ευκαιρία να παίξουν ρόλο στη μεταμόρφωση του χώρου που χρησιμοποιούν, να αποκτήσουν δύναμη και αυτοπεποίθηση να διεκδικήσουν συμμετοχή σε μελλοντικές αποφάσεις.

Τόνωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας: Οι διοργανωτές των εν λόγω έργων συνειδητοποίησαν ότι ο συμμετοχικός σχεδιασμός ήταν επίσης χρήσιμος ως εκπαιδευτικό εργαλείο, για παράδειγμα για την εισαγωγή των μαθητών στην έννοια της έξυπνης πόλης και για την τόνωση των τεχνολογικών γνώσεών τους ή για να βοηθηθούν να μάθουν την ιστορία της συνοικίας τους, κλπ. Ο συμμετοχικός σχεδιασμός ως συνεργατική, ευχάριστη διαδικασία μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να μάθουν με διαφορετικό τρόπο, προωθώντας τη διεπιστημονικότητα και την εκμάθηση μέσω της εμπειρίας.

66

Καλές ιδέες: Πολλοί διοργανωτές έργων ξαφνιάστηκαν από την ωριμότητα των μαθητών και από την ικανότητά τους να προτείνουν υπέροχες ιδέες. Κατά συνέπεια, οι θετικές επιδράσεις του συμμετοχικού σχεδιασμού στα σχολεία δεν αφορούν μόνο τους μαθητές, αλλά και τους ειδικούς που φέρουν την ευθυνή για το έργο, καθώς και όλη την κοινότητα που θα επωφεληθεί από τις χωρικές παρεμβάσεις που βασίζονται στη φαντασία και στη φρέσκια ματιά των μαθητών.

Κάποια ζητήματα που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη είναι τα παρακάτω:

Διαχείριση συγκρούσεων: Οι διαφωνίες είναι πολύ σημαντικό και κρίσιμο μέρος του διαλόγου. Ιδίως στον συμμετοχικό σχεδιασμό, χωρίς διαφωνία οι συμμετέχοντες δε θα αναγκαστούν να αναζητήσουν καλύτερες λύσεις και προτάσεις. Παρόλα αυτά, οι διοργανωτές πρέπει να βρουν τρόπους να διαχειριστούν τις διαφωνίες όταν μετατρέπονται σε μη παραγωγικές συγκρούσεις.

Προσδοκίες μαθητών: Οι διοργανωτές πρέπει να ξεκαθαρίσουν εξ αρχής αν οι προτεινόμενες παρεμβάσεις θα κατασκευαστούν όπως σχεδιάστηκαν από τους μαθητές ή αν θα είναι ιδέες που θα προταθούν στους ειδικούς, οι οποίοι με τη σειρά

τους θα καταρτίσουν σχέδια βάσει αυτών, ή αν θα προταθούν στην τοπική διοίκηση, αλλά δεν είναι βέβαιο ότι θα υλοποιηθούν ή ότι είναι βέβαιο πως δε θα κατασκευαστούν, κλπ. Αυτό είναι πολύ σημαντικό μέρος της διαδικασίας, γιατί οι μαθητές μπορεί να έχουν αυξημένες προσδοκίες που αν δεν ικανοποιηθούν να οδηγήσουν σε απογοήτευση και έλλειψη ενδιαφέροντος στη συμμετοχή σε σχετικά έργα και εκδηλώσεις στο μέλλον.

Ψηφιακά εργαλεία: Η χρήση της τεχνολογίας είναι πολύ σημαντική για την υλοποίηση τέτοιων προγραμμάτων. Υπάρχουν ψηφιακά εργαλεία που μπορούν να αντικαταστήσουν τα περισσότερα βήματα που ακολουθούνται συνήθως στις διαδικασίες συμμετοχικού σχεδιασμού. Πρέπει να τονίσουμε πως όταν χρησιμοποιείται η τεχνολογία, θα πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο απλή και πιο εύχρηστη, ώστε να μην αποθαρρύνεται η συμμετοχή. Ωστόσο ένας σημαντικός παράγοντας στα περισσότερα έργα συμμετοχικού σχεδιασμού είναι η χειρωνακτική εργασία και η κατανόηση του φυσικού χώρου, ώστε να μην υποτιμούνται οι σωματικές δραστηριότητες.

Δ. Ο συμμετοχικός σχεδιασμός στα εργαλεία του σχολείου

Στο τελευταίο κεφάλαιο του οδηγού προσφέρουμε στους αναγνώστες τα απαραίτητα εργαλεία για την υλοποίηση ενός έργου συμμετοχικού σχεδιασμού στο σχολείο (με μαθητές ηλικίας 12-15 ετών). Θα περιγράψουμε βήμα-βήμα συγκεκριμένες ασκήσεις, παιχνίδια και καθήκοντα που μπορούν να υλοποιήσουν οι δάσκαλοι στην αίθουσα ή στο σχολείο, με ή χωρίς τη συνεργασία αρχιτέκτονα. Τα εργαλεία θα χωριστούν σε δυο κατηγορίες ανάλογα με τη φάση του έργου, ενώ θα συμπεριληφθούν εργαλεία για φυσικά και ψηφιακά περιβάλλοντα. Αυτά τα εργαλεία έχουν ως στόχο να βοηθήσουν πρακτικά τους δασκάλους και άλλους επαγγελματίες που επιθυμούν να υλοποιήσουν ένα έργο συμμετοχικού σχεδιασμού σε σχολείο, αλλά φυσικά είναι μερικές από τις ιδέες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μια τέτοια προσπάθεια.

Όπως αναλύσαμε στο Κεφάλαιο Α2, οι φάσεις ενός έργου συμμετοχικού σχεδιασμού είναι οι παρακάτω:

- Εισαγωγή στο έργο
- Ανάλυση έργου
- Σύλληψη και κοινοποίηση χωρικών ιδεών
- Λήξη έργου

Σύμφωνα με αυτό, τα εργαλεία που προτείνονται παρακάτω είναι ιδέες και προτάσεις που μπορούν να οδηγήσουν μια ομάδα στην επίτευξη των στόχων της.

Δ1. Εργαλεία για την εισαγωγή στο πρόγραμμα

Προσδιορισμός της συμμετοχής του κοινού στο έργο

Στην πρώτη φάση της διαδικασίας, πρέπει να προσδιορίσουμε το επίπεδο της δημόσιας συμμετοχής που επιδιώκουμε να πετύχουμε. Κατά την εφαρμογή ενός έργου συμμετοχικού σχεδιασμού σε σχολείο πρέπει να ληφθούν δύο αποφάσεις. Η πρώτη είναι πόσο πολύ θα επηρεάσει το έργο τους μαθητές του σχολείου. Αν οι μαθητές συμμετέχουν πολύ, μπορούν να αποφασίσουν οι ίδιοι πόσο θα

συμμετάσχουν οι λοιποί εταίροι. Με τον όρο «κοινό» αναφερόμαστε στους γονείς, στους λοιπούς κατοίκους της περιοχής κ.α.

Τα επίπεδα της δημόσιας συμμετοχής σε μια τέτοια διαδικασία είναι τα παρακάτω:

- Ενημέρωση του κοινού.
- Λήψη πληροφοριών από το κοινό.
- Συμπερίληψη του κοινού.
- Συνεργασία με το κοινό.
- Ενίσχυση του κοινού.

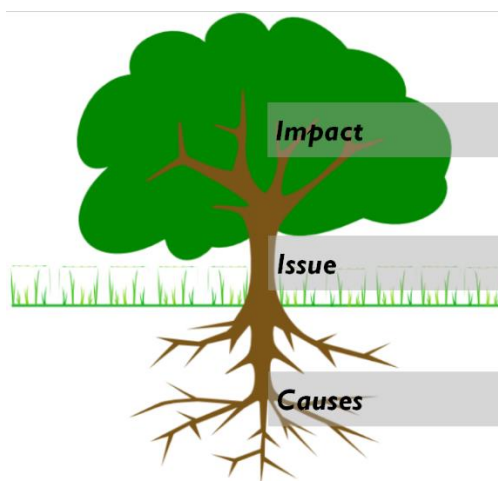
Άρα από το πρώτο βήμα μπορούν να συζητηθούν στην τάξη οι διαφορετικές επιλογές που έχουν οι συμμετέχοντες και να αποφασιστεί ο αντίκτυπος που θέλουν να πετύχουν για το κοινό. Η διαδικασία αναλύεται καλύτερα στην παρακάτω εικόνα:

	INFORM	CONSULT	INVOLVE	COLLABORATE	EMPOWER
PUBLIC PARTICIPATION GOAL	To provide the public with balanced and objective information to assist them in understanding the problems, alternatives and/or solutions.	To obtain public feedback on analysis, alternatives and/or decision.	To work directly with the public throughout the process to ensure that public issues and concerns are consistently understood and considered.	To partner with the public in each aspect of the decision including the development of alternatives and the identification of the preferred solution.	To place final decision-making in the hands of the public.
PROMISE TO THE PUBLIC	We will keep you informed.	We will keep you informed, listen to and acknowledge concerns and provide feedback on how public input influenced the decision.	We will work with you to ensure that your concerns and issues are directly reflected in the alternatives developed and provide feedback on how public input influenced the decision.	We will look to you for direct advice and innovation in formulating solutions and incorporate your advice and recommendations into the decisions to the maximum extent possible.	We will implement what you decide.
EXAMPLE TOOLS	• Fact sheets • Websites • Open houses	• Public comment • Focus groups • Surveys • Public meetings	• Workshops • Deliberate polling	• Citizen Advisory committees • Consensus-building • Participatory decision-making	• Citizen juries • Ballots • Delegated decisions

Δέντρο Προβλημάτων

Για να δημιουργήσει ένα Δέντρο Προβλημάτων η ομάδα μπορεί να πάρει κομμάτια χαρτί και να καταγράψει τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν στο εν λόγω μέρος. Στη συνέχεια μπορεί να ξεκινήσει τη δημιουργία ενός Δέντρου Προβλημάτων βάζοντας

τα προβλήματα στη μεσαία λωρίδα ενός μεγαλύτερου χαρτιού και δημιουργώντας μία λωρίδα στη βάση της σελίδας για τις αιτίες των προβλημάτων (ρίζες δέντρου) και μία λωρίδα στο ανώτερο κομμάτι της σελίδας για τις συνέπειες των προβλημάτων (κλαδιά δέντρου). Η λογική διαφαίνεται στην παρακάτω εικόνα:



70

Προσδιορισμός στόχων

Αφού σκεφτούμε σε ποιο επίπεδο σκοπεύουμε να εμπλέξουμε τους μαθητές και τους λοιπούς εταίρους, ένα άλλο σημαντικό βήμα είναι να δημιουργήσουμε στόχους για τη συμμετοχική διαδικασία. Είναι πολύ σημαντικό να θέσουμε συγκεκριμένους στόχους, ένα κοινό όραμα για τις αλλαγές που σκοπεύει να υλοποιήσει το έργο και ένα χρονοδιάγραμμα για την υλοποίησή του. Μερικά από τα ερωτήματα που πρέπει να απαντηθούν κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης είναι τα παρακάτω:

- Γιατί υλοποιούμε αυτό έργο; Τι ακριβώς επιδιώκουμε να πετύχουμε από αυτό; Πότε και πώς μπορούμε να το μετρήσουμε;

Κάποια χαρακτηριστικά που πρέπει να αναλύσουμε και να προσδιορίσουμε σε αυτή τη φάση είναι τα παρακάτω:

- Η Λογική της Παρέμβασης: Προσπαθώντας να προσδιορίσουμε τη λογική των παρεμβάσεων προσπαθούμε να ορίσουμε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο για το όραμα του έργου. Προσπαθούμε να εξηγήσουμε τη λογική της παρέμβασης

και τη συνεισφορά της στην ανάπτυξη της περιοχής. Σε αυτή τη φάση μπορούμε να εισάγουμε έννοιες όπως η βιωσιμότητα, η αποφασιστικότητα και η προσαρμοστικότητα.

- Συγκεκριμένοι στόχοι: Οι συγκεκριμένοι στόχοι προσδιορίζουν την αλλαγή που θέλουμε να πετύχουμε σε μια συγκεκριμένη κατάσταση. Αυτό μπορεί να εκφραστεί με τα ρήματα «βελτιώνω», «μειώνω» ή «αυξάνω». Οι στόχοι πρέπει να είναι «έξυπνοι» καθώς και «εξειδικευμένοι», «μετρήσιμοι», «επιτεύξιμοι», «ρεαλιστικοί» και «ορισμένου χρόνου». Αφού θέσουμε τους συγκεκριμένους στόχους, μπορούμε να καταρτίσουμε ένα λεπτομερές σχέδιο δράσης. Σε αυτό το σημείο πρέπει να καταστήσουμε σαφές ότι αν δεν καταφέρουμε την επίτευξη ενός στόχου, αυτό δε σημαίνει ότι το έργο έχει αποτύχει. Ορίζουμε τους στόχους ως φιλοδοξίες.
- Απαραίτητα στοιχεία: Σε αυτή τη φάση πρέπει να ορίσουμε τι είναι απαραίτητο για να πετύχουμε τους στόχους μας. Τα στοιχεία που χρειάζονται μπορεί να είναι άνθρωποι, μέρη, χρήματα, υποδομές, εμπειρία κ.α.
- Δείκτες αποτελεσμάτων: Οι δείκτες αποτελεσμάτων περιγράφουν μία συγκεκριμένη πτυχή ενός αποτελέσματος που μπορεί να μετρηθεί. Η επιλογή των ξεκάθαρων δεικτών αποτελέσματος διευκολύνει την κατανόηση του προβλήματος που προσπαθούμε να επιλύσουμε και την αναγκαιότητα της παρέμβασης.

Σχέδιο δράσης

Για τον σχεδιασμό των δράσεων, μια πολύ εύχρηστη μέθοδος είναι η OPERA. Το όνομά της σημαίνει:

- Ατομικές Σκέψεις/ Προτάσεις,
- Συζήτηση σε Ζευγάρια,
- Εξηγήσεις,
- Ταξινόμηση και
- Διάταξη.

Είναι μια μέθοδος συνεργασίας που μπορεί να εφαρμοστεί σε μικρότερες ή μεγαλύτερες ομάδες. Είναι ένας δομημένος τρόπος να επικεντρωθεί η ομάδα στα ίδια ζητήματα και να καταλήξει σε συγκεκριμένες προτάσεις. Η μέθοδος OPERA περιλαμβάνει τα παρακάτω βήματα:

- Ατομικές Σκέψεις/ Προτάσεις: Κάθε συμμετέχων καταγράφει μεμονωμένα τις προσωπικές σκέψεις και προτάσεις του, επιδιώκοντας τη μέγιστη δυνατή σαφήνεια.
- Συζήτηση σε Ζευγάρια: Η ομάδα χωρίζεται σε ζευγάρια όπου και τα δύο μέρη παρουσιάζουν μεταξύ τους τις ιδέες τους. Τελικά προσπαθούν να καταλήξουν σε 3-5 κοινές προτάσεις, τις οποίες καταγράφουν.
- Εξηγήσεις: Κάθε ζευγάρι παρουσιάζει τις προτάσεις του στην Υπόλοιπη ομάδα και παρέχει τις απαραίτητες αποσαφηνίσεις ή εξηγήσεις για τυχόν ερωτήματα.
- Ταξινόμηση: Όλη η ομάδα συνεργάζεται για την ταξινόμηση των ιδεών σε ανιούσα κλίμακα βάσει των προσυμφωνημένων κριτηρίων.
- Διάταξη; Μέσω συνεργασίας, οι προτάσεις ομαδοποιούνται σε υποτμήματα. Κάποιες απορρίπτονται και κάποιες τροποποιούνται ανάλογα με τη συζήτηση, την αναγνώριση των πιθανών δυσκολιών, κλπ.

72

Το αποτέλεσμα της μεθόδου OPERA είναι μια ομάδα προτάσεων για την υιοθέτηση συγκεκριμένων δράσεων που δημιουργείται από κοινού με όλα τα μέλη της ομάδας και βασίζεται στη συμφωνία τους. Αφού οριστούν οι δράσεις, ο προϋπολογισμός και το χρονοδιάγραμμα είναι τα επόμενα ζητήματα που πρέπει να αντιμετωπιστούν.

Ως προς το χρονοδιάγραμμα, μια άσκηση που μπορεί να χρησιμοποιηθεί είναι η δημιουργία οδικών χαρτών. Αυτοί οι χάρτες θα αναρτούνται σε μέρη που θα είναι ορατά σε όλη την ομάδα κατά τη διάρκεια του έργου, ώστε να τροποποιούνται διαρκώς.

Μια άλλη άσκηση που βοηθά πολύ στη διαδικασία της κατάρτισης προϋπολογισμού είναι η ακόλουθη: η ομάδα συγκεντρώνεται γύρω από ένα τραπέζι και για δέκα λεπτά σκέφτεται όλα τα απαραίτητα μέρη που αποτελούν το πρόγραμμα. Αυτό μπορεί να

αφορά το κόστος των υποδομών, το διοικητικό κόστος, τα προωθητικά φυλλάδια για κ.α. Ζητούν στην ομάδα να καταγράψει τις δράσεις που έχει σκεφτεί, καθώς και έναν εκτιμώμενο προϋπολογισμό για καθεμιά τους. Αυτό το μέρος του έργου φυσικά δεν είναι ακριβές, αλλά είναι μια εκτίμηση για την αρχή του έργου.

Ψηφιακά εργαλεία¹⁰

Σε αυτή την αρχική φάση του έργου, κάποια από τα ψηφιακά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είναι τα παρακάτω:

- *Bigbluebutton (για την εισαγωγή)
- *Genially (για τον προσδιορισμό των στόχων)
- *Quick draw
- *Padlet (για καταιγισμό ιδεών)
- *Miro (για καταιγισμό ιδεών)
- *Mural

73

Γ2. Εργαλεία ανάλυσης

Εκδηλώσεις

Μπορείτε να ακολουθήσετε κάποια από τα πρώτα βήματα για την εισαγωγή της ομάδας συμμετοχικού σχεδιασμού στη φάση της ανάλυσης του έργου, των προβλημάτων που αντιμετωπίζονται και των παρεμβάσεων που σχεδιάζονται στο πλαίσιο ανοιχτών εκδηλώσεων. Οι ανοιχτές εκδηλώσεις μπορούν να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να αποκτήσουν μια πρώτη ξεκάθαρη εικόνα για τα ζητήματα που υπάρχουν, ενώ ταυτόχρονα επιτρέπουν στους εταίρους να γνωριστούν και να συζητήσουν. Ένα είδος εκδήλωσης που ταιριάζει καλύτερα σε αυτή τη φάση του προγράμματος είναι οι διαλέξεις ειδικών.

Οι διαλέξεις ειδικών μπορούν να βοηθήσουν όλους τους εμπλεκόμενους να συμμετάσχουν στην εύρεση των απαραίτητων πληροφοριών και των ελάχιστων

¹⁰ Περισσότερα στην Ψηφιακή Εργαλειοθήκη – Παράρτημα 1.

γνώσεων, ώστε να συμμετέχουν ισοδύναμα όλοι οι συμμετέχοντες. Οι παρουσιάσεις μπορεί να είναι επίσης πολύ χρήσιμες, γιατί προσφέρουν στους συμμετέχοντες εικόνες του χώρου, ενημερώνουν για τα προβλήματα που υπάρχουν εκεί και για πιθανές λύσεις από άλλα παραδείγματα.



74

Συνεντεύξεις

Κατά τη διάρκεια της ανάλυσης χαρακτηριστικών του μέρους, των προβλημάτων που πρέπει να επιλυθούν και του οράματος των χρηστών, ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο είναι οι συνεντεύξεις από τους εταίρους. Μπορείτε να πάρετε συνέντευξη από τους μαθητές που συμμετέχουν στο σχεδιαστικό έργο, ενώ οι μαθητές μπορούν να πάρουν συνέντευξη από άλλους χρήστες (άλλους μαθητές, γονείς, άλλους κατοίκους, κλπ) για να αποκτήσουν μια πιο ξεκάθαρη και πολυδιάστατη άποψη για τη χωρική εμπειρία. Οι συνεντεύξεις μπορούν να υλοποιηθούν με διαφορετικούς τρόπους,

ανάλογα με τους στόχους του έργου. Κάποιες τεχνικές συνέντευξης είναι οι παρακάτω:

Ποιοτικές τεχνικές: Αυτές οι τεχνικές αφορούν κυρίως τη συλλογή των αντικειμενικών και ποσοτικών δεδομένων. Κάποια από τα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είναι ερωτηματολόγια, στατιστικές φόρμες κ.α. το δείγμα ανθρώπων που μπορεί να περιληφθεί στις ποσοτικές συνεντεύξεις είναι φυσικά περιορισμένο και εξαρτάται από κάθε έργο.

Ποσοτικές τεχνικές: Στις ποιοτικές συνεντεύξεις αυτός που κάνει τις ερωτήσεις προσπαθεί να κατανοήσει τις προσωπικές αντιλήψεις του συνεντευξιζόμενου ως προς τον προκείμενο χώρο. Οι συνεντεύξεις μπορεί να μην είναι πλήρως δομημένες και μπορεί να έχουν τη μορφή συζήτησης με στόχο να τονιστούν οι διαφορετικές εμπειρίες του χώρου και να γίνουν αντιληπτές οι διαφορετικές προσεγγίσεις και οι διαφορετικές επιθυμίες για το μέλλον του χώρου.

Τεχνικές βασισμένες στο διάλογο: Με αυτές τις τεχνικές προκύπτουν μέσω του διαλόγου οι διαφορετικές προσεγγίσεις και πληροφορίες ως προς τον προκείμενο χώρο. Ο διάλογος μπορεί να οργανωθεί σε ομαδικές συναντήσεις, όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να χωριστούν σε ζευγάρια και να συζητήσουν για τον χώρο, τις εμπειρίες τους, τις καλές και κακές αναμνήσεις τους, τα προβλήματα που έχουν αντιμετωπίσει και τις λύσεις που μπορούν να οραματιστούν σε αυτή τη φάση του έργου. Ο στόχος είναι να αναγνωρίσει η ομάδα σημεία συμφωνίας και διαφωνίας και να καλλιεργήσει έναν κοινό χώρο για τη συνέχιση του έργου.

Ανάλυση SWOT

Η Ανάλυση SWOT είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται ευρέως κατά τη φάση της ανάλυσης ενός έργου. Είναι ένα εργαλείο στρατηγικού σχεδιασμού, το οποίο βοηθά έναν άνθρωπο ή μια ομάδα ανθρώπων να αναγνωρίσει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά μιας πρωτοβουλίας, ενός οργανισμού, ενός έργου, κλπ. Η λέξη SWOT σημαίνει Δυνάμεις, Αδυναμίες, Ευκαιρίες και Απειλές και συνήθως η ανάλυση παρουσιάζεται ως πλέγμα, όπως μπορούμε να δούμε στην παρακάτω εικόνα.



Η Ανάλυση SWOT συνήθως θεωρεί τις Δυνάμεις και τις Αδυναμίες εσωτερικές, ενώ τις Ευκαιρίες και τις Απειλές ότι επηρεάζονται περισσότερο από το εξωτερικό περιβάλλον. Αυτές οι τέσσερις παράμετροι μπορούν να παραγραφούν ως εξής:

Δυνάμεις: χαρακτηριστικά που κάνουν το έργο να πλεονεκτεί έναντι άλλων.

Αδυναμίες: χαρακτηριστικά που κάνουν το έργο να μειονεκτεί έναντι άλλων.

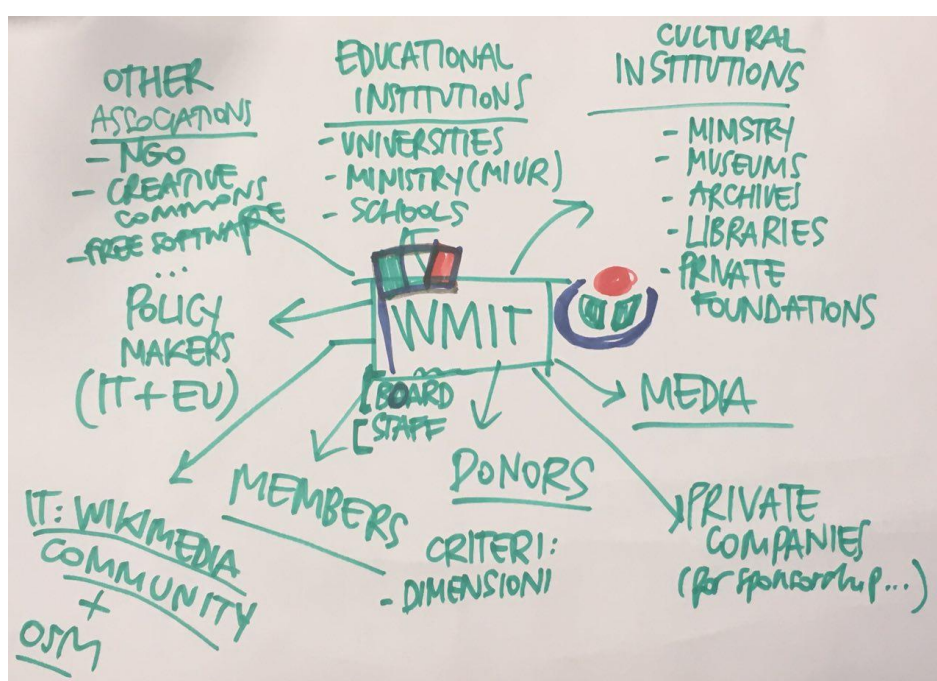
Ευκαιρίες: στοιχεία στο περιβάλλον που μπορεί να εκμεταλλευτεί το έργο προς όφελός του.

Απειλές: στοιχεία στο περιβάλλον που μπορούν να προκαλέσουν προβλήματα στο έργο.

Αυτό το εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά τη φάση της ανάλυσης του έργου και μπορεί να είναι επίσης σημαντικό για τον σχεδιασμό της παρέμβασης. Η απόφαση για την υλοποίησή της πρέπει να βασίζεται στις παραμέτρους που χαρακτηρίζουν το έργο.

Πίνακας εταίρων

Ο πίνακας εταίρων είναι ένα απλό αλλά πολύ αποτελεσματικό εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη φάση της ανάλυσης ενός έργου. Σε ένα έργο συμμετοχικού σχεδιασμού πρέπει να τακτοποιούνται οι διαφορετικές ομάδες που εμπλέκονται και να μπορείς να βοηθήσεις ή να ωφεληθείς από την υλοποίηση του έργου. Μετά την ταυτοποίηση αυτών των ομάδων ανθρώπων, πρέπει να αναλύσεις το ρόλο τους στο έργο ώστε να τους φέρεσαι αντιστοίχως.



77

Πρακτικά για να φτιάξεις ένα πίνακα εταίρων σχεδιάζεις ένα γράφημα και το χωρίζεις σε τέταρτα. Οι εταίροι αναλύονται βάσει συγκεκριμένων κριτηρίων: την επιρροή τους στο έργο και στο ενδιαφέρον του σε αυτό. Στη συνέχεια, καταγράφονται στο γράφημα. Το πλήρες γράφημα διευκολύνει τη λήψη αποφάσεων ανάλογα με το τέταρτο στο οποίο ανήκει κάθε εταίρος, όπως αναλύεται παρακάτω.

Συνήθως ο πίνακας συνοδεύεται από προτάσεις για το πώς να φερθείτε σε κάθε ομάδα εταίρων:

Υψηλή επιρροή και υψηλό ενδιαφέρον – Θα πρέπει να ζητάτε τακτικά την ενεργή συμμετοχή αυτής της ομάδας.

Υψηλή επιρροή αλλά χαμηλό ενδιαφέρον – Θα πρέπει να τους συμβουλευέστε.

Χαμηλή επιρροή αλλά υψηλό ενδιαφέρον – Θα πρέπει να δείχνετε ενδιαφέρον για τις ανάγκες τους.

Χαμηλή επιρροή και χαμηλό ενδιαφέρον – Πρέπει να τους κρατάτε ενημέρους.

Ψηφιακά εργαλεία¹¹

Σε αυτή τη δεύτερη φάση μπορείτε να εισάγετε τα παρακάτω:

- Ασπροπίνακας (για παρουσίαση πτυχών των περιστάσεων)
- Jotform (για παρουσίαση πτυχών των περιστάσεων)
- lino
- ZOOM/WebEx/ Microsoft teams (για διαδικτυακές κλήσεις)
- Φόρμες Google (για συλλογή πληροφοριών).

Δ3. Εργαλεία για την παραγωγή και την κοινοποίηση χωρικών ιδεών

78

Καταιγισμός ιδεών

Σε αυτή τη φάση του προγράμματος η ομάδα ξεκινά να μοιράζεται ιδέες για τις παρεμβάσεις και σκέφτεται συλλογικά τα χωρικά ζητήματα που αφορούν το έργο. Ένα εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί είναι ο καταιγισμός ιδεών, που είναι ένα είδος συζήτησης με στόχο να οδηγήσει παραπέρα τις διαδικασίες μιας ημερίδας ή μιας στρογγυλής τράπεζας. Ο στόχος είναι να νιώσουν οι συμμετέχοντες άνετα και ελεύθεροι να μοιραστούν οποιαδήποτε σκέψη ή ιδέα έχουν στο μυαλό τους. Κάποια πράγματα που πρέπει να ξεκαθαριστούν είναι τα παρακάτω:

- Δεν υπάρχει σωστή ή λάθος ιδέα.
- Δεν έχει σημασία πόσο θα κρατήσει η διαδικασία.
- Δε γίνεται κριτική κατά τον καταιγισμό ιδεών.

¹¹ Περισσότερα στην Ψηφιακή Εργαλειοθήκη – Παράρτημα 1

Αφού εκφράσουν οι συμμετέχοντες τις ιδέες τους, οι σκέψεις οργανώνονται γύρω από άξονες.



79

Αυτή η τεχνική καθιστά την ομάδα πολύ ενεργή και οι συμμετέχοντες αισθάνονται ότι μπορούν να εκφραστούν. Απαιτεί πολύ χρόνο και χρειάζεται καλή οργάνωση της συζήτησης, ώστε να υπάρχει μια συνολική εικόνα των ιδεών που εκφράζονται. Κατά τον καταιγισμό ιδεών στοχεύουμε στην ποσότητα. Δεν περιμένουμε την τέλεια ιδέα, αλλά εκφράζουμε ό,τι μας περνά από το μυαλό. Όσες περισσότερες ιδέες καταγράψουμε τόσο το καλύτερο. Επίσης, σκοπός μας είναι να ενθαρρύνουμε τον κόσμο να μοιραστεί περίεργες ιδέες, ιδέες που μπορεί να μην είναι πιθανό να υλοποιηθούν. Σκοπός μας είναι επίσης να εξελίξουμε τις ιδέες των άλλων.

Επιτόπια επίσκεψη

Σε αυτή τη φάση του έργου θα πρέπει να γίνει και μια επιτόπια επίσκεψη. Αν ο εν λόγω χώρος είναι το περιβάλλον της ομάδας (για παράδειγμα το σχολείο), η ομάδα θα μπορούσε να περάσει μία μέρα έξω από την τάξη της, στον προαύλιο χώρο ή σε

συγκεκριμένους χώρους του σχολείου που θα ξανασχεδιαστούν. Μπορούν να διοργανωθούν επίσης επισκέψεις σε άλλα βασικά μέρη της συνοικίας. Παροτρύνονται επίσης επισκέψεις σε μέρη όπου έχει υλοποιηθεί συμμετοχικός σχεδιασμός ή σε μέρη που μπορούν να αποτελέσουν καλό παράδειγμα για την ομάδα.



80

Συμμετοχική περιήγηση

Η συμμετοχική περιήγηση είναι ένα εργαλείο που στοχεύει στη βαθύτερη σύνδεση των συμμετεχόντων με τον χώρο. Πρακτικά οι συμμετέχοντες μπορούν να περπατήσουν στον χώρο και να σημειώσουν τα συναισθήματα και τις αισθήσεις τους ανά πάσα στιγμή. Η συμμετοχική περιήγηση μπορεί να υλοποιηθεί με διαφορετικούς τρόπους ανάλογα με το έργο. Για παράδειγμα, μπορεί να είναι μια περιήγηση βάσει συναισθημάτων και αισθήσεων, μια φωτογραφική περιήγηση, μια περιήγηση βάσει ήχων, κλπ. Οι συμμετέχοντες μπορούν να κρατούν χάρτη και να σημειώνουν πάνω σε αυτόν. Το σημαντικότερο είναι να νιώθουν ελεύθεροι και άνετοι να περπατήσουν, να

κινηθούν με το δικό τους ρυθμό, να κάνουν τις στάσεις που επιθυμούν και να εκφράσουν την εικόνα του χώρου με τον τρόπο που αποφασίστηκε.



Συλλογική χαρτογράφηση

Η συλλογική χαρτογράφηση ίσως είναι το σημαντικότερο εργαλείο διαμοιρασμού χωρικών ιδεών κατά τον συμμετοχικό σχεδιασμό. Η ομάδα προσπαθεί να ξανασχεδιάσει το εν λόγω μέρος από τη δική της οπτική. Κατά τη συλλογική χαρτογράφηση μπορεί να προκύψουν οι παρεμβάσεις που πρέπει να γίνουν.

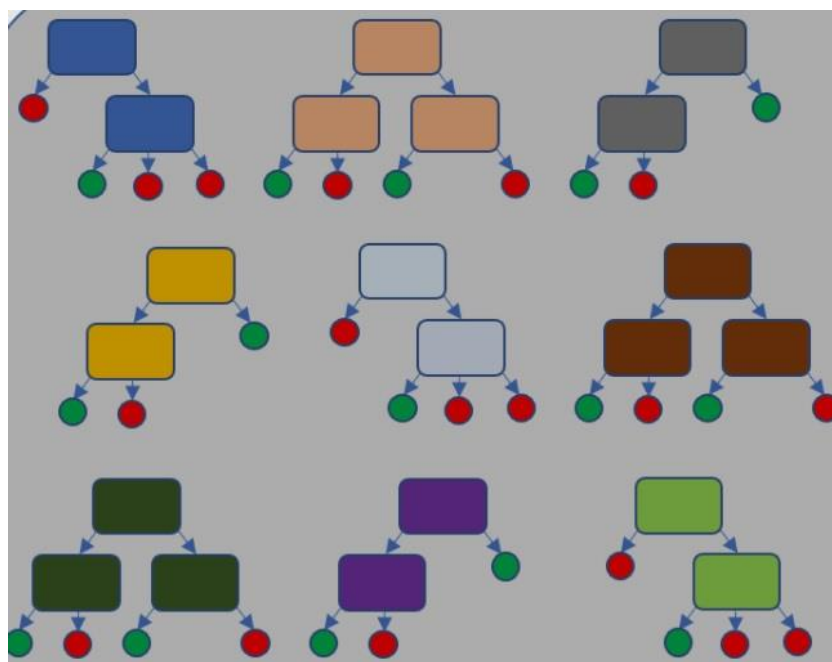
Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν ένα χάρτη ή ένα πλάνο του εν λόγω χώρου και μπορούν να σημειώσουν πάνω του προβλήματα, θετικά στοιχεία, ιδέες, προτιμήσεις και συναισθήματα γι' αυτόν. Για παράδειγμα, οι συμμετέχοντες μπορούν να σημειώσουν πού αισθάνονται θετικά ή αρνητικά. Μπορούν να καταγράψουν μια συγκεκριμένη εμπειρία που βίωσαν σε ένα συγκεκριμένο μέρος. Μπορούν να σημειώσουν το θόρυβο, το φωτισμό, τη μυρωδιά του χώρου, κ.α. Μετά από αυτή τη δραστηριότητα η ομάδα αποκτά διαφορετική εικόνα για τον προκείμενο χώρο και πολλές ιδέες για τη μεταμόρφωσή του.



Δέντρο Λύσεων

Ένα άλλο χρήσιμο εργαλείο γι' αυτή τη φάση του έργου είναι το Δέντρο Ιδεών. Αυτή είναι μια διμερής δραστηριότητα που περιλαμβάνει τη δημιουργία ενός Δέντρου Προβλημάτων, το οποίο θα μεταμορφωθεί σε Δέντρο Λύσεων. Για να γίνει αυτό, η ομάδα μπορεί να πάρει κομμάτια χαρτί και να γράψει τα προβλήματα που αντιμετωπίζει στο συγκεκριμένο μέρος. Στη συνέχεια, μπορεί να αρχίσει να φτιάχνει το Δέντρο των Προβλημάτων όπως αναλύσαμε στο κεφάλαιο Δ1. Η λογική φαίνεται στην παρακάτω εικόνα:

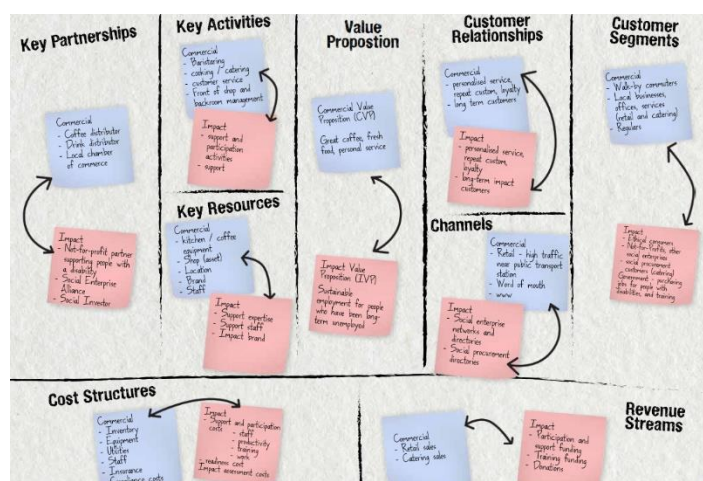
Αφού δημιουργηθεί το Δέντρο των Προβλημάτων, οι συμμετέχοντες συζητούν τα προβλήματα, τις αιτίες και τις συνέπειές τους και προσπαθούν να βρουν λύσεις. Για κάθε αιτία οι συμμετέχοντες αναζητούν έναν τρόπο με τον οποίο μπορεί να αλλάξει η κατάσταση, για κάθε πρόβλημα γράφουν μια λύση και με αυτό τον τρόπο οι συνέπειες αλλάζουν και γίνονται οι στόχοι του έργου. Έτσι η ομάδα μετατρέπει ένα Δέντρο Προβλημάτων σε Δέντρο Λύσεων και αναγνωρίζει τις σκέψεις και τις ιδέες για τις παρεμβάσεις που θα γίνουν.

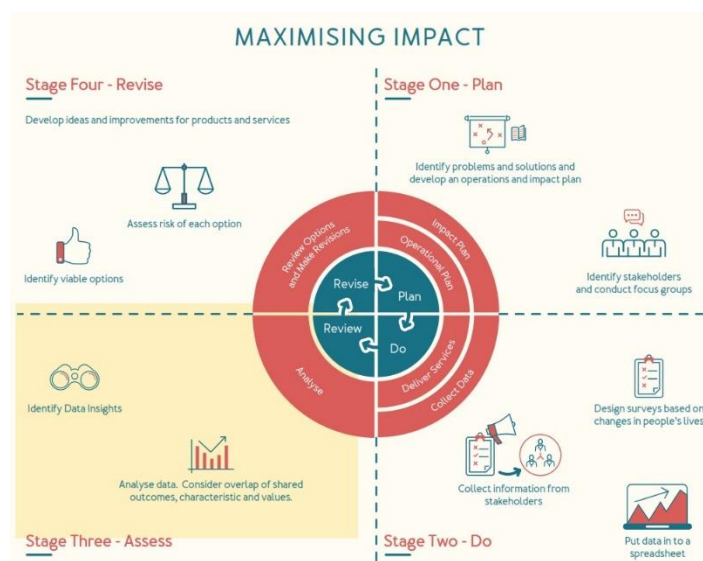


Χάρτης μυαλού

Για τη δημιουργία ενός χάρτη μυαλού, η ομάδα καταγράφει τη βασική ιδέα του οράματος σε ένα κλειστό σχήμα στη μέση μιας κόλλας χαρτί. Σταδιακά καταγράφονται σε άλλα κλειστά σχήματα ή πιο συγκεκριμένες ιδέες που εκφράστηκαν σε προηγούμενες δραστηριότητες και τοποθετούνται στο χαρτί σε σχέση με την κεντρική ιδέα. Έτσι, λίγο λίγο, ξεκαθαρίζει τι είναι αυτό το όραμα, ποιοι είναι οι μεμονωμένοι στόχοι και ποια είναι τα πιθανά αποτελέσματα.

Ένας άλλος τρόπος που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το χάρτη μυαλού είναι η ζωγραφική. Οι συμμετέχοντες παίρνουν μια λευκή κόλλα χαρτί και τους ζητούν να «σχεδιάσουν» με σκίτσα, με λέξεις και με διαγράμματα πώς αντιλαμβάνονται τον χώρο, τη συνοικία ή την περιοχή τους. Τα σχέδια μπορεί να είναι όσο προσωπικά και όσο αφηρημένα θέλει ο κάθε συμμετέχων. Αυτό το εργαλείο βοηθά την ομάδα να επαναπροσδιορίσει τις σχέσεις μεταξύ των διαφορετικών μερών του εν λόγω χώρου, να ξανασκεφτεί τη διάρθρωσή του και τη σημασία κάθε μέρους του. Παρακάτω αναφέρονται κάποια παραδείγματα:





Παιχνιδοποίηση

Άλλο ένα χρήσιμο εργαλείο για αυτή τη φάση του έργου είναι η παιχνιδοποίηση, δηλαδή ο συμμετοχικός σχεδιασμός μέσω του παιχνιδιού. Ένας άλλος όρος για το συγκεκριμένο εργαλείο είναι Σοβαρά Παιχνίδια, δηλαδή ότι τα παιχνίδια δε χρησιμοποιούνται για ψυχαγωγικούς λόγους, αλλά εξυπηρετούν έναν άλλο σκοπό.

85



Παράδειγμα ενός σοβαρού παιχνιδιού που μπορεί να φανεί χρήσιμο γι' αυτό το συγκεκριμένο σκοπό είναι ένα παιχνίδι ρόλων όπου τα μέλη της ομάδας γίνονται διαφορετικοί εταίροι. Οι μαθητές μπορούν να αναλάβουν το ρόλο του Δήμου, οι κάτοικοι των γονέων, κλπ. και να προσπαθήσουν να συζητήσουν για τα προβλήματα και το όραμα για τον χώρο από τη σκοπιά του ρόλου τους. Αυτό είναι ένα παιχνίδι που βοηθά τους συμμετέχοντες να καταλάβουν ότι υπάρχουν διαφορετικές προσεγγίσεις ως προς τον χώρο και να εκφράσουν καλύτερα τις ιδέες τους στο κοινό. Μπορούν να υλοποιηθούν κι άλλες ιδέες παιχνιδιοποίησης ανάλογα με το έργο και με την ηλικία των παιδιών. Ο μόνος κανόνας είναι η δημιουργία μιας διασκεδαστικής ατμόσφαιρας όπου οι συμμετέχοντες παίζουν το ρόλο αντί να τον αποστηθίζουν.

Ψηφιακά εργαλεία¹²

Σε αυτή την τρίτη φάση, σας συστήνουμε να χρησιμοποιήσετε τα παρακάτω:

- Sketchboard
- Sketch together
- QuickDraw
- Drawchat
- Whiteboard/Jotform
- Lino

86

Γ4. Εργαλεία για την ολοκλήρωση του έργου

Παρακολούθηση

Ένα σημαντικό εργαλείο για την τελευταία φάση του έργου είναι ο ορισμός συγκεκριμένων δεικτών και τρόπων παρακολούθησης της υλοποίησης του έργου από

¹² Περισσότερα στην Ψηφιακή Εργαλειοθήκη – Παράρτημα 1.

την ομάδα. Αυτό το κομμάτι εξαρτάται από κάθε έργο και για την ανάλυσή του πρέπει να απαντήσουμε σε ερωτήσεις όπως οι παρακάτω:

- Οι παρεμβάσεις θα υλοποιηθούν από άλλο δρώντα;
- Μήπως πρέπει να κάνουν κι άλλα βήματα οι μαθητές για να υλοποιηθούν οι παρεμβάσεις;
- Θα κατασκευάσουν μόνοι τους οι μαθητές τις παρεμβάσεις που προτείνουν;

Όλες οι ομάδες, ανάλογα με τις απαντήσεις σε αυτές τις ερωτήσεις, θα πρέπει να βρουν έναν τρόπο να παρακολουθήσουν τη συνέχεια του έργου. Υπό αυτή την έννοια η ολοκλήρωση της διαδικασίας συμμετοχικού σχεδιασμού πάει χεράκι-χεράκι με ένα πλάνο μελλοντικών ενεργειών. Σε αυτό το σημείο η ομάδα πρέπει να σκεφτεί ιδέες για την επίλυση μελλοντικών ζητημάτων που μπορεί να προκύψουν και για τη συλλογή δεδομένων για τον χώρο και τη χρήση του στο μέλλον.

Αξιολόγηση

Άλλο ένα σημαντικό εργαλείο γι' αυτή τη φάση του έργου είναι η αξιολόγησή του. Είναι η κατάλληλη ώρα να ανατρέξετε στους στόχους που θέσατε κατά την πρώτη φάση και να σκεφτείτε συλλογικά πόσα πετύχατε. Οι δείκτες που ορίσατε στις πρώτες φάσεις θα σας βοηθήσουν να αξιολογήσετε καλύτερα τα αποτελέσματα.

Εκδηλώσεις

Η οργάνωση και η εφαρμογή των τελετών λήξης είναι πολύ σημαντικές για την ολοκλήρωση του έργου. Οι συμμετέχοντες πρέπει να γιορτάσουν το τέλος της δουλειάς τους, να μοιραστούν με άλλους τα αποτελέσματά της και να χαλαρώσουν μαζί με αυτούς με τους οποίους συνεργάστηκαν. Ένα είδος εκδήλωσης που είναι χρήσιμη σε αυτή τη φάση του έργου είναι το open house.

Συνήθως η τελική επίδειξη ενός έργου πραγματοποιείται ως ανοιχτή εκδήλωση. Οι χάρτες, τα μοντέλα, τα σκίτσα και άλλα υλικά που παράχθηκαν κατά τη διάρκεια του έργου μπορούν να εκτεθούν σε έναν ανοιχτό χώρο όπου θα προσκληθούν η κοινότητα και το κοινό. Η σχεδιαστική ομάδα θα καθοδηγεί τους επισκέπτες στις λύσεις που προτάθηκαν, στα διαφορετικά σενάρια που ακούστηκαν, ενώ οι επισκέπτες θα μπορούν να κάνουν ερωτήσεις και να εκφράζουν τις απόψεις τους.

Κάποια στιγμή κατά το open house μπορεί να υλοποιηθεί μια ημερίδα ή μια δομημένη συζήτηση, που θα δώσει στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να μοιραστούν συλλογικά τις απόψεις τους.

Ψηφιακά εργαλεία¹³

Για αυτή την τελευταία φάση, καλό θα ήταν να χρησιμοποιήσετε τα παρακάτω:

- Trello (για σύνοψη)
- BigBlueButton
- Mentimeter (για συζήτηση/ ανασκόπηση)
- Kahoot! (για μια απολαυστική τελική συνεδρία)

¹³ Περισσότερα στην Ψηφιακή Εργαλειοθήκη – Παράρτημα 1

Παράρτημα 1 – Ψηφιακή Εργαλειοθήκη

Sketchboard : <https://sketchboard.io/>



Περιγραφή

Το Sketchboard είναι μια εταιρεία με έδρα τη Φιλανδία που δημιούργησε ένα εργαλείο εικονικού σχεδιασμού το οποίο χρησιμοποιείται κυρίως από απασχολούμενους στην έρευνα ή στην εκπαίδευση, από προγραμματιστές και από εργαζομένους σε εργαστήρια. Πιο συγκεκριμένα το Sketchboard είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο συνεργασίας, που προσφέρει βοήθεια στους συνεργάτες για να καταλάβει ο ένας την ιδέα του άλλου. Η ιδέα αποτελείται από επεξεργάσιμους πίνακες με μορφή μπλοκ σχεδίου, όπου τα μέλη της ομάδας μπορούν να προσθέσουν κείμενο ή να ζωγραφίσουν σχήματα με ελεύθερο χέρι ή με εξατομικευμένα εικονίδια. Το πλεονέκτημα είναι ότι στον ίδιο κοινό ασπροπίνακα, οι συνάδελφοι μπορούν να κάνουν ο ένας στον άλλο σχόλια σε πραγματικό χρόνο. Επιπλέον, μπορεί να γράψει, να ζωγραφίσει ή να προβεί σε επεξεργασία κάθε μέλος της ομάδας, όχι μόνο ο διαχειριστής.

89

Χαρακτηριστικά

- Για τις επί πληρωμή εκδόσεις, οι χρήστες του Sketchboard μπορούν να κατεβάσουν σκίτσα και μορφές σε PDF, JPEG, PNG.
- Οι χρήστες μπορούν να αλλάξουν το φόντο του πίνακα. Για παράδειγμα, προς διευκόλυνση όσων έχουν προβλήματα όρασης μπορείτε να θέσετε το φόντο σε σκούρους χρωματισμούς. Αν ένας από τους χρήστες αποφασίσει να το αλλάξει στη δική του συσκευή, αυτό δε θα επηρεάσει πώς βλέπουν οι άλλοι τον κοινόχρηστο πίνακα.
- Οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη «γενική διάταξη» για να δουν όλους τους διαθέσιμους πίνακες και για να αναζητήσουν λέξεις κλειδιά ώστε να βρουν εκεί ένα συγκεκριμένο σχήμα.
- Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά είναι ότι οι χρήστες μπορούν να εργαστούν από απόσταση. Μπορούν να συμμετάσχουν σε ζωντανές



ομαδικές συζητήσεις με συναδέλφους και να αναθέσουν καθήκοντα διαχειριστή.

- Η πλατφόρμα είναι σχεδιασμένη σε ένα περιβάλλον εξελιγμένου κώδικα και μοντελοποίησης που είναι συμβατό με τα περισσότερα τεχνικά έργα. Λόγω της ύπαρξης κώδικα όμως οι χρήστες θα πρέπει να διαθέτουν γνώσεις προγραμματισμού.

Κόστος

- Δωρεάν δοκιμή 14-ημερών με τη δημιουργία λογαριασμού
- \$7/μήνα για ένα χρήστη
- \$14/μήνα για την έκδοση STARTER
- \$36/μηνά για την έκδοση TEAM
- \$45/μήνα για την έκδοση ORGANIZATION
- \$79/μήνα για την έκδοση BUSINESS

Γλώσσες

Αγγλικά

Miro: <https://miro.com/>



Περιγραφή

Το Miro είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα ασπρόπινακα που επιτρέπει στις ομάδες από απόσταση να δουλεύουν εύκολα και αποτελεσματικά μαζί. Το Miro προσφέρει μια επιλογή για καταιγισμό ιδεών, η οποία περιλαμβάνει ψηφιακές αυτοκόλλητες σημειώσεις για τον προγραμματισμό και τη διαχείριση των ροών εργασίας. Οι εφαρμογές του Miro για κινητό και τάμπλετ προσφέρουν τα απαραίτητα εργαλεία για ομαδική εργασία, για δημιουργία και ενθαρρύνουν την παραγωγικότητα και την καινοτομία ασχέτως χώρου και χρόνου.

Χαρακτηριστικά

- Stickies vs Cards: Οι αυτοκόλλητες σημειώσεις, με τα δύο σχήματα, τα τρία μεγέθη και τα διάφορα χρώματά τους, προσφέρουν ένα γρήγορο και εύκολο τρόπο καταγραφής των ιδεών σε ψηφιακό χαρτί. Το Card είναι μια βελτιωμένη εκδοχή του αυτοκόλλητου σημειώματος στο οποίο μπορεί να προστεθεί ημερομηνία, περιγραφή ή εκπρόσωπος.
- Πρότυπα: Οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν μέσα από πάνω από 80 προσχεδιασμένα πρότυπα (για παράδειγμα: Διάγραμμα Gantt, Ροές και Ταξίδια Πελατών)
- Σχόλια: Οι χρήστες μπορούν να αφήσουν σχόλια για τους άλλους συνεργάτες τους. Έχουν επίσης την επιλογή να ακολουθήσουν τη συζήτηση απαντώντας με emoji για παράδειγμα.
- Ανέβασμα μέσων: Οι χρήστες μπορούν να ανεβάσουν αρχεία εικόνων από τη συσκευή τους άμεσα ή μέσω URL.
- Φωτογράφιση Ιστοσελίδων: Οι χρήστες μπορούν να φωτογραφίσουν και να παρουσιάσουν στον ασπρόπινακα τη φωτογραφία μιας ολόκληρης ιστοσελίδας.
- Ενσωμάτωση μέσων: Οι χρήστες μπορούν να ενσωματώσουν διάφορα μέσα, όπως βίντεο, χάρτες, ήχους κλπ, απευθείας στον ασπρόπινακα χρησιμοποιώντας το iFrame Embed του Miro.



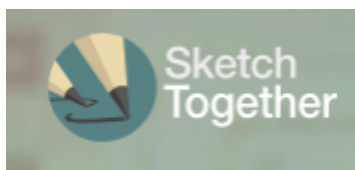
Κόστος

- Δωρεάν για πάντα – Όχι δοκιμαστικό
- TEAM: \$8/ανά χρήστη μηνιαίως (ετήσια χρέωση)
- BUSINESS: \$16/ανά χρήστη μηνιαίως (ετήσια χρέωση)
- ENTERPRISE: Εξατομικευμένη χρέωση. Πρόταση κατόπιν ερώτησης.

Γλώσσες

Αγγλικά

Sketchtogether : <https://sketchtogether.com/>



Περιγραφή

Το Sketchtogether είναι μια πλατφόρμα όπου οι χρήστες μπορούν να δουλέψουν με πελάτες από απόσταση, να πραγματοποιήσουν τηλεργασία με μέλη της ομάδας, με ανθρώπους στο δρόμο και με ομάδες που βρίσκονται σε άλλους χώρους. Ασχέτως του πού βρίσκονται γεωγραφικά οι άνθρωποι, η πλατφόρμα συνδέει τον κόσμο. Με το Sketchtogether, έχετε τη δυνατότητα να οργανώσετε άμεσα μια συνάντηση, να μοιραστείτε ιδέες και να παρατηρήσετε τη συμμετοχή σε πραγματικό χρόνο. Είναι προσβάσιμο μέσω τάμπλετ, σταθερού υπολογιστή, ασπροπίνακα ή ακόμη και κινητού τηλεφώνου. Ο πίνακας σχεδιασμού του επιτρέπει αποτελεσματική δημιουργία, αναθεώρηση και οργάνωση διαφόρων ειδών περιεχομένου, εξίσου εύκολα με το χαρτί και το μολύβι. Η πλατφόρμα προσφέρει ασφαλή διαχείριση όλου του περιεχομένου στο σύννεφο.

Χαρακτηριστικά

- Συνεδριάσεις εξ αποστάσεων: οι χρήστες μπορούν να συνεδριάσουν από απόσταση για να συζητήσουν και να πάρουν αποφάσεις ως ομάδα. Κάθε χρήστης έχει φωνή και μπορεί να συμμετάσχει με τις ιδέες του σε πραγματικό χρόνο. Οι χρήστες μπορούν να προσθέσουν κείμενο και εικόνες για να εμπλουτίσουν τη συνεδρία καταιγισμού ιδεών.
- Διατήρηση συζητήσεων: οι χρήστες μπορούν να συγκεντρώσουν τις ιδέες τους διατηρώντας τις σημειώσεις τους στο Sketchtogether και να ανατρέξουν σε αυτές όποτε θέλουν από οποιαδήποτε συσκευή. Οι ομάδες έχουν τη δυνατότητα να εισάγουν υπάρχοντα σχέδια ή εικόνες από αληθινούς ασπροπίνακες για να συμβάλουν στη συζήτηση.
- Γρήγορος σχεδιασμός: η πλατφόρμα προσφέρει μακέτες και διαγράμματα που είναι εξίσου χρήσιμα με το χαρτί και το μολύβι. Με το SketchTogether οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν και να



αναθεωρήσουν τις μακέτες με την ομάδα τους σε πραγματικό χρόνο σε συνεχόμενα μέιλ.

- Οπτικοποίηση εξήγησης: οι χρήστες μπορούν να κάνουν τα κείμενά τους ευκολότερα στην κατανόηση προσθέτοντας συνδέσμους για σκίτσα και διαγράμματα. Οι ακροατές μπορούν να επισημάνουν μέρη του σκίτσου που δεν κατάλαβαν και να διατυπώσουν ερωτήσεις με την επιλογή άρσης χεριού.

Κόστος

- Το Basic είναι δωρεάν για ένα μήνα
- Το Standard: \$0,99/μήνα(\$9/έτος)
- Το Team: \$4/μήνα (\$18 για 20 χρήστες/μήνα)

Γλώσσες

Αγγλικά

Genially: <https://www.genial.ly/>



Περιγραφή

Το Genially είναι ένα λογισμικό δημιουργίας παρουσιάσεων που περιέχει πολλές επιλογές εξατομίκευσης. Είναι μία πλατφόρμα δημιουργίας μέσων που επικεντρώνεται στον σχεδιασμό και στο διαμοιρασμό δημιουργιών και παρουσιάσεων μέσω όλων των ειδών. Το Genially είναι ένα γενικό διαδικτυακό εργαλείο παραγωγής παιχνιδοποίησης, infographics, quiz, ξεχωριστών δωματίων, διαδραστικών εικόνων, πορτφόλιο, κλπ. Το Genially προσφέρει στους χρήστες του πάνω από 1.100 πρότυπα σε 12 διαφορετικές κατηγορίες για γρήγορη δημιουργία. Επιπλέον, επιτρέπει στο χρήστη να ξεκινήσει από το μηδέν ώστε να κάνει τις δημιουργίες του όσο πιο εξατομικευμένες επιθυμεί.

Χαρακτηριστικά

- Animation
- Διαχείριση ηχητικών αρχείων
- Εργαλεία συνεργασίας
- Εξατομίκευση προτύπων
- Ταξινόμηση εγγράφων
- Ηλεκτρονικές φόρμες
- Επεξεργασία εικόνων
- Βιβλιοθήκη μέσων
- Μη διαδικτυακή παρουσίαση
- Αναζήτηση/ φίλτρα
- Διαχείριση βελτιστοποίησης για μηχανές αναζήτησης
- Επεξεργασία κειμένου
- Υποστήριξη βίντεο

Κόστος

- Το Basic είναι δωρεάν για ένα μήνα
- Το Pro: 7,49€/μήνα
- Το Master: 20,82€/μήνα

- Το Team: 79,15 €/μήνα

Γλώσσες

Αγγλικά, γαλλικά, ισπανικά

Draw Chat: <https://draw.chat/>



Περιγραφή

Το Draw.Chat είναι μια εικονική αίθουσα διδασκαλίας και μια λύση βιντεοδιάσκεψης με βάση το cloud για επιχειρήσεις κάθε μεγέθους. Περιέχει πίνακα σχεδιασμού, κοινή χρήση αρχείων και επεξεργασία εικόνων σε πραγματικό χρόνο. Το Draw.Chat είναι ένα εργαλείο για επικοινωνία από απόσταση που επιτρέπει στους χρήστες να μοιράζονται και να συλλέγουν ιδέες, να διαχειρίζονται εξατομικευμένα σχέδια. Βοηθά επίσης τους χρήστες να διαχειρίζονται μηνύματα κειμένου, να προγραμματίζουν συναντήσεις και να στέλνουν προσκλήσεις σε ομάδες.

Στα βασικά χαρακτηριστικά του περιλαμβάνεται αποστολή άμεσων μηνυμάτων, ειδοποιήσεις εκτός σύνδεσης και δημιουργία δωματίων για τσατ.

Χαρακτηριστικά

- Ζωγραφική σε εικόνες: Οι χρήστες μπορούν να εισάγουν ή να αντιγράψουν στιγμιότυπα οθόνης, εικόνες ή άλλες φωτογραφίες για να τις μοιραστούν με άλλους χρήστες εκτός σύνδεσης.
- Διαδικτυακός σχολιασμός PDF: Οι χρήστες μπορούν να σχεδιάσουν πάνω σε ένα PDF όπως στο χαρτί.
- Σχεδίαση σε χάρτη: Το Draw.Chat προσφέρει τον καλύτερο τρόπο διαμοιρασμού εικόνων πάνω σε χάρτη.

Κόστος

Δωρεάν

Γλώσσες

Αγγλικά

Trello <https://trello.com/>



Περιγραφή

Το Trello είναι ένα εργαλείο συνεργασίας που οργανώνει τα έργα σε πίνακες. Το Trello ενημερώνει τους χρήστες ως προς το τι υφίσταται επεξεργασία, ποιος δουλεύει τι και πού υπάρχει κάτι σε επεξεργασία. Οι χρήστες του Trello μπορούν να δημιουργήσουν τους δικούς τους πίνακες καθηκόντων με αρκετές στήλες και να μετακινήσουν τα καθήκοντα μεταξύ τους. Υπάρχει μία στήλη για καταστάσεις καθηκόντων όπως «Πρέπει να γίνει, Σε επεξεργασία, Ολοκληρωμένο». Αυτό το εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διαφορετικούς σκοπούς, προσωπικούς ή επαγγελματικούς, όπως διαχείριση λογισμικών έργου, ενημερώσεις σχολείου, προγραμματισμός μαθημάτων, σχεδιασμός ιστοσελίδας και παιχνίδια.

Χαρακτηριστικά

- Επεξεργασία In-Line
- Λίστα ελέγχου προόδου
- Φίλτρα δεδομένων
- Αυτοματοποιημένες γνωστοποιήσεις μέιλ
- Εξυπηρέτηση πελατών
- Ψηφοφορία επιλογών
- Ανάθεση ατομικών/ ομαδικών καθηκόντων
- Ειδοποιήσεις και ενημερώσεις για προθεσμίες

98

Κόστος

- Δωρεάν δοκιμή για ένα μήνα
- Business Class: \$10/χρήστη/μήνα, ετήσια χρέωση \$12,50/χρήστη/μήνα, μηνιαία χρέωση
- Enterprise: επικοινωνήστε με το τμήμα πωλήσεων του Trello

Γλώσσες

Διαθέσιμο σε 20 γλώσσες

Whiteboard (zoom) a Kahoot company: <https://whiteboard.fi/>



Περιγραφή

Το Whiteboard είναι ένα εύκολο εργαλείο που χρησιμοποιείς στη στιγμή. Οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν αίθουσες διδασκαλίας και να αφήσουν άλλους χρήστες να συμμετάσχουν με τη χρήση ενός συνδέσμου, ενός κωδικού δωματίου ή ενός κωδικού QR. Κάθε χρήστης διαθέτει έναν ατομικό ψηφιακό ασπροπίνακα όπου μπορεί να εισάγει κείμενο και εικόνες, να ζωγραφίσει, να προσθέσει μαθηματικές εξισώσεις και να κρατήσει σημειώσεις. Οι δάσκαλοι, όταν χρησιμοποιούν τον ασπροπίνακα, έχουν τη δυνατότητα να τσεκάρουν τους ασπροπίνακες όλων των μαθητών τους σε πραγματικό χρόνο, γεγονός που τους διευκολύνει να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών. Ο ασπροπίνακας είναι ένα άμεσο εκπαιδευτικό εργαλείο για την τάξη που προσφέρει στους δασκάλους ζωντανή εικόνα και άμεση επισκόπηση των μαθητών τους.

Χαρακτηριστικά

- Άμεση πρόσβαση: δε χρειάζεται εγγραφή ή σύνδεση
- Ανεξάρτητο συσκευής: δε χρειάζεται εγκατάσταση ή κατέβασμα
- Ιδιωτικότητα: Δεν κοινοποιούνται προσωπικές πληροφορίες σε τρίτους
- Πολυχρηστικά εργαλεία: οι χρήστες μπορούν να εισάγουν φόντο, εικόνες, σχήματα και κείμενα
- Αποθήκευση ασπροπινάκων: οι δάσκαλοι μπορούν να αποθηκεύσουν εύκολα τους ασπροπίνακες των μαθητών ως PDF
- Αποστολή ασπροπινάκων: οι δάσκαλοι μπορούν να στείλουν εύκολα τους ασπροπίνακες που δουλεύουν σε όλους τους μαθητές
- Συνεργατική διδασκαλία: Πρόσκληση για δεύτερο δάσκαλο
- Πληροφορίες: Οι δάσκαλοι μπορούν να δώσουν στους μαθητές πληροφορίες

Κόστος



- Δωρεάν δοκιμή 7 ημερών. Οι χρήστες δοκιμάζουν την έκδοση Premium
- Basic: \$4,99/μήνα (με ετήσια χρέωση)
- Premium: \$12,99/ μήνα (με ετήσια χρέωση)

Γλώσσες

Διατίθεται σε 12 γλώσσες (όπως και το Kahoot)

Quick, Draw <https://quickdraw.withgoogle.com/>



Περιγραφή

Ένα πείραμα τεχνητής νοημοσύνης που βασίζεται στη μηχανική μάθηση. Ένα νευρικό ψηφιακό εργαλείο, ενστικτώδες και καινοτόμο! Ένα πρόγραμμα ανοιχτού κώδικα χωρίς πολύ μεγάλα δεδομένα, που όμως προσελκύει τους μαθητές ώστε να μάθουν να ζωγραφίζουν και να παίζουν ταυτόχρονα.

Χαρακτηριστικά

- Σχεδιασμός ατομικών αντικειμένων
- Βελτιστοποίηση εξατομικευμένων αντικειμένων

Κόστος

Δωρεάν

Γλώσσες

Δε χρειάζεται λεκτική χρήση

Jamboard <https://jamboard.google.com/>



Περιγραφή

Το Jamboard είναι μια εφαρμογή με βάση το cloud που επιτρέπει την εικονική συνεργασία μεταξύ χρηστών σε πραγματικό χρόνο. Κάνει τους μαθητές να συνεργάζονται με καινοτόμο τρόπο. Οι μαθητές χρήστες τάμπλετ έχουν πρόσβαση σε μια σουίτα πλούσιου υλικού επεξεργασίας για να συνεργαστούν με άλλους μαθητές ή εκπαιδευτικούς. Το Jamboard είναι επίσης προσβάσιμο από περιηγητή ιστού. Το Jamboard κάνει τη μάθηση πιο ξεκάθαρη και καλύτερα προσβάσιμη σε όλους τους συμμετέχοντες.

Χαρακτηριστικά

- Ζωγραφική, γραφή ή επισήμανση με το στυλό
- Διαγραφή με γόμα (ή με διαφανές πλαίσιο)
- Επιλογή με το ποντίκι
- Χρήση του πρόσθετου Sticky Note για προσθήκη κειμένου για οδηγίες, ζευγοποίηση, αλληλουχία, τοποθέτηση ετικέτας κ.α.
- Εισαγωγή εικόνων από Drive, Google Search ή ανέβασμα εικόνων
- Χρήση του εργαλείου λείζερ για να επιστήσετε την προσοχή σε κάτι στο δικό σας Jam κατά την κοινή χρήση της οθόνης σας
- Μεταπήδηση μεταξύ πλαισίων για περισσότερες δραστηριότητες ή εκκίνηση από την αρχή χωρίς να διαγράψετε τη δουλειά σας

102

Κόστος

Δωρεάν

Γλώσσες

Δεν έχουν αναφερθεί περιορισμοί

Bigbluebutton: <https://bigbluebutton.org/>



BigBlueButton

Περιγραφή

Το Bigbluebutton είναι ένα διαδικτυακό σύστημα συνδιάσκεψης που έχει δημιουργηθεί για διαδικτυακές εκπαιδεύσεις. Το Bigbluebutton επιτρέπει στους δασκάλους να κάνουν κοινή χρήση των ηχητικών αρχείων τους, των τσατ, των βίντεο και του σταθερού υπολογιστή τους με τους μαθητές. Η επιλογή της ψηφοφορίας διευκολύνει την παρότρυνση των μαθητών να συμμετάσχουν και τους δίνει τη δυνατότητα να εγγραφούν σε διαλέξεις που θα γίνουν διαθέσιμες αργότερα. Στόχος του Bigbluebutton είναι να στηρίξει τους δασκάλους με βελτιωμένα διαδικτυακά ψηφιακά εργαλεία που τους επιτρέπουν να συνδεθούν με τους μαθητές τους με συγχρονισμένο, συνεργατικό και αστείο τρόπο.

Χαρακτηριστικά

- Εύκολο ανέβασμα παρουσιάσεων. Υποστηρίζονται αρχεία PDF, κείμενο, εικόνες, καθώς και έγγραφα Microsoft PowerPoint, Word και Excel
- Σχολιασμός διαφανειών σε ασπροπίνακα για επισήμανση περιεχομένου
- Ξεχωριστά δωμάτια διασκέψεων για να ασχοληθούν οι μαθητές με τη συνεργατική μάθηση
- Επιλογή βίντεο χαμηλής, μέτριας και υψηλής ευκρίνειας που εξυπηρετούν όλα τα επίπεδα WiFi bandwidth
- Δημόσιο και ιδιωτικό τσατ
- Γρήγορη και εύκολη ψηφοφορία που ενθαρρύνει τη συμμετοχή των μαθητών
- Ασπροπίνακας για πολλούς χρήστες για τη συμμετοχή των μαθητών
- Κοινή χρήση σημειώσεων για ευκολότερη ομαδική συνεργασία

Κόστος

Δωρεάν

Γλώσσες

Διαθέσιμο σε 65 γλώσσες

Lino: <https://en.linoit.com/>



Περιγραφή

Το Lino είναι μια πλατφόρμα αυτοκόλλητων σημειώσεων με βάση το διαδίκτυο που λέγεται Canvases και επιτρέπει στους χρήστες να προσθέσουν εικονικές αυτοκόλλητες σημειώσεις σε εικονικούς πίνακες ή καμβάδες. Σε κάθε σημείωμα οι χρήστες μπορούν να συμπεριλάβουν απλό κείμενο ή να προσθέσουν φωτογραφίες. Οι χρήστες μπορούν να εξατομικεύσουν τους καμβάδες τους επιλέγοντας χρώμα, φόντο ή και το χρώμα του αυτοκόλλητου σημειώματος. Το Lino είναι ιδανικό για τη δημιουργία γνώσης, για τους χάρτες μυαλού και για καταιγισμό ιδεών.

Χαρακτηριστικά

- Εικονική οργάνωση αυτοκόλλητων σημειώσεων
- Ελεύθερη διάταξη εικόνων και ταινιών
- Αποστολή μέιλ και δημιουργία σημειώσεων διαδικτυακά
- Υπενθύμιση προθεσμιών
- Χρήση ενημερωτικού δελτίου μεταξύ φίλων
- Κοινοποίηση ιδεών με κείμενο και εικόνες

Κόστος

Εξαρτάται από τη χρήση, συνήθως δωρεάν

Γλώσσες

Αγγλικά

Mural <https://www.mural.co/>



Περιγραφή

Το Mural είναι ένας ψηφιακός χώρος εργασίας για εικονική συνεργασία. Το Mural βοηθά τα μέλη μιας ομάδας να φανταστούν μαζί, να σκεφτούν νέες ιδέες, να προχωρήσουν γρηγορότερα στην καινοτομία και να επιλύσουν πολύπλοκα προβλήματα. Ο εικονικός καμβάς σκέψης του Mural προσθέτει μια νέα προσέγγιση στις βιντεοκλήσεις και ψηφιοποιεί περισσότερο τις παλιές μεθόδους εργασίας.

Χαρακτηριστικά

- Αυτοκόλλητες σημειώσεις και κείμενο: εύκολη προσθήκη σκέψεων, ιδεών και σχολίων για μετέπειτα δράση.
- Σχήματα και συνδετικά: εύκολη δημιουργία διαγραμμάτων για την περιγραφή πολύπλοκων ροών εργασίας.
- Εικονίδια: εύκολη αναζήτηση σε μια εκτεταμένη βιβλιοθήκη εικονιδίων για τη δημιουργία οπτικής αφήγησης.
- Πλαίσια: πολύ αποτελεσματικοί τρόποι οργάνωσης περιεχομένου και ιδεών για την αποκάλυψη απόψεων.
- Εικόνες και Gif: Εισαγωγή εικόνων για ενίσχυση της συνεδρίας συνεργασίας.
- Ζωγραφική: μεγιστοποίηση δημιουργικότητας μέσω ζωγραφικής και γραφής με ελεύθερο χέρι.

106

Κόστος

- Starter: \$12/μέλος/ μήνα (ετήσια χρέωση)
- Plus: \$20/ μέλος/ μήνα (ετήσια χρέωση)
- Enterprise Network: επικοινωνήστε με τις πωλήσεις του Mural

Γλώσσες

Αγγλικά

JotForm <https://eu.jotform.com/>



Περιγραφή

Το Jotform είναι ένα διαδικτυακό πρόγραμμα δημιουργίας φόρμας που βοηθά τους χρήστες όταν δημιουργούν φόρμες στο διαδίκτυο χωρίς να γράψουν ούτε μία γραμμή κώδικα. Επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργήσουν τη δική τους διαδικτυακή φόρμα, να τη δημοσιεύσουν και να λάβουν απαντήσεις στο μέιλ τους. Το Jotform βοηθά τους χρήστες να δημιουργούν στοιχεία, να συλλέγουν πληρωμές, να πραγματοποιούν έρευνες πελατών, να καταγράφουν καλεσμένους σε εκδηλώσεις και να διαχειρίζονται αιτήσεις εργασίας.

Χαρακτηριστικά

- Εξατομικευμένη ηλεκτρονική διεύθυνση αποστολέα
- Συγκέντρωση ηλεκτρονικών υπογραφών
- Δυνατότητα δημιουργίας άπειρων λιστών
- Αποδοχή πληρωμών
- Εξατομίκευση URL φόρμας
- Εκπληκτικός τρόπος εξατομίκευσης της εμφάνισης των ερωτήσεων
- Κοινοποίηση σελίδας υποβολής για μια φόρμα

107

Κόστος

- Starter: δωρεάν
- Bronze: \$24/ μήνα (ετήσια χρέωση)
- Silver: \$29/ μήνα (ετήσια χρέωση)
- Gold: \$79/ μήνα (ετήσια χρέωση)

Γλώσσες

Διαθέσιμο σε 14 γλώσσες

Padlet <https://padlet.com/>



Περιγραφή

Το Padlet είναι ένα δωρεάν, διασκεδαστικό και εύχρηστο εργαλείο που σας επιτρέπει να απολαμβάνετε τη δημιουργικότητα κατά τη συνεργασία, τον καταιγισμό ιδεών ή την κοινοποίηση ιδεών. Μέσω αυτής της πλατφόρμας μπορείτε να ανεβάζετε κείμενα, άρθρα, συνδέσμους, εικόνες, ιστοσελίδες.

Είναι δυνατόν να δημοσιεύετε κείμενα, απόψεις, εικόνες, ιστοσελίδες ή συνδυασμούς. Υπάρχει η δυνατότητα κοινοποίησης ενός πίνακα μέσω πολλών καναλιών. Ο διαδικτυακός πίνακας μπορεί να προβάλλει ζωντανά αλλαγές που πραγματοποιούνται εκείνη την ώρα από κάποιον άλλο. Αυτό καθιστά το Padlet ένα διαδραστικό εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από πολλούς ανθρώπους ταυτόχρονα κατά τη διάρκεια του μαθήματος, της αξιολόγησης της ομάδας ή στο σπίτι.

108

Χαρακτηριστικά

- Padlet Backpack. Ένας ξεχωριστός λογαριασμός για τους δασκάλους, που προσφέρει ξεχωριστά χαρακτηριστικά για διδασκαλία σε τάξη.
- Πρόσκληση μαθητών να συνεισφέρουν. Δεν απαιτείται εγγραφή.
- Υποστηρίζει (σχεδόν) κάθε τύπο αρχείου που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε
- Κοινοποίηση του padlet σας στους συνεργάτες σας

Κόστος

Το Basic είναι ΔΩΡΕΑΝ. Δοκιμάστε το Backpack δωρεάν για 30 ημέρες.

Γλώσσες

Διατίθεται σε 29 γλώσσες

Design methods finder

<https://www.designmethodsfinder.com/methods/collaborative-sketching>

(όχι ψηφιακό εργαλείο)

Περιγραφή

Το Design Methods Finder (DMF) είναι μια βάση συλλογής και αναζήτησης δεδομένων που προσφέρει γρήγορη πρόσβαση σε αρκετά αποτελεσματικά και χρήσιμα εργαλεία όταν εργάζεστε στον τομέα του σχεδιασμού UX, της διαχείρισης προϊόντων, του σχεδιασμού υπηρεσιών, του σχεδιασμού εμπειρίας (πελάτη), του μάρκετινγκ, του σχεδιασμού σκέψης ή του επιχειρηματικού σχεδιασμού. Κατά τη χρήση του DMF οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις προτεινόμενες ετικέτες ή την αναζήτηση πλήρους κειμένου και στη συνέχεια να εφαρμόσουν τις προτεινόμενες μεθόδους, βάσει της αναζήτησής τους, για να επιλύσουν ένα πρόβλημα, για να αναζητήσουν νέες λύσεις και για να κατανοήσουν τους χρήστες.

109

Χαρακτηριστικά

- Εύκολο στη χρήση
- Ενισχύει τη συνεργασία και τη συμμετοχή
- Βοηθά στη βελτίωση ήδη υπαρχόντων σκίτσων

Κόστος

Δωρεάν

Γλώσσες

Αγγλικά, γερμανικά

Παράρτημα 2 – Ανοιχτό εκπαιδευτικό λογισμικό για συμμετοχικό σχεδιασμό

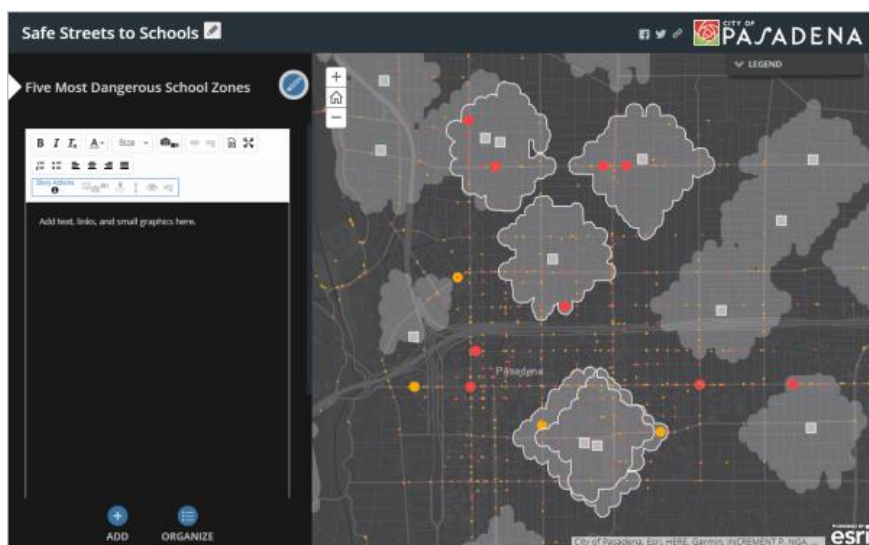
ΒΗΜΑ 1. ΟΡΙΣΜΟΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ (διάλογος/ κοινή λήψη αποφάσεων)

- Ενασχόληση: εκπαιδευτική σύμβαση.
https://www.teach-nology.com/web_tools/contract/
- Ομαδική εργασία, διάγραμμα οργάνωσης και διάγραμμα ροής
<https://prezi.com/>
- Δημοκρατική λήψη αποφάσεων:
Φόρμες Google (μη χωρικό)

ΒΗΜΑ 2. ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΚΑΙ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ (Συνεργασία)

- ArcGIS StoryMap: εικόνες, κείμενα και βίντεο από χώρους μέσα και γύρω από το σχολείο.
- ArcGIS Survey123 (χωρικό): οπτική εμφάνιση, εξωτερικοί χώροι, εκπαιδευτικό περιβάλλον (Sanoff).

110



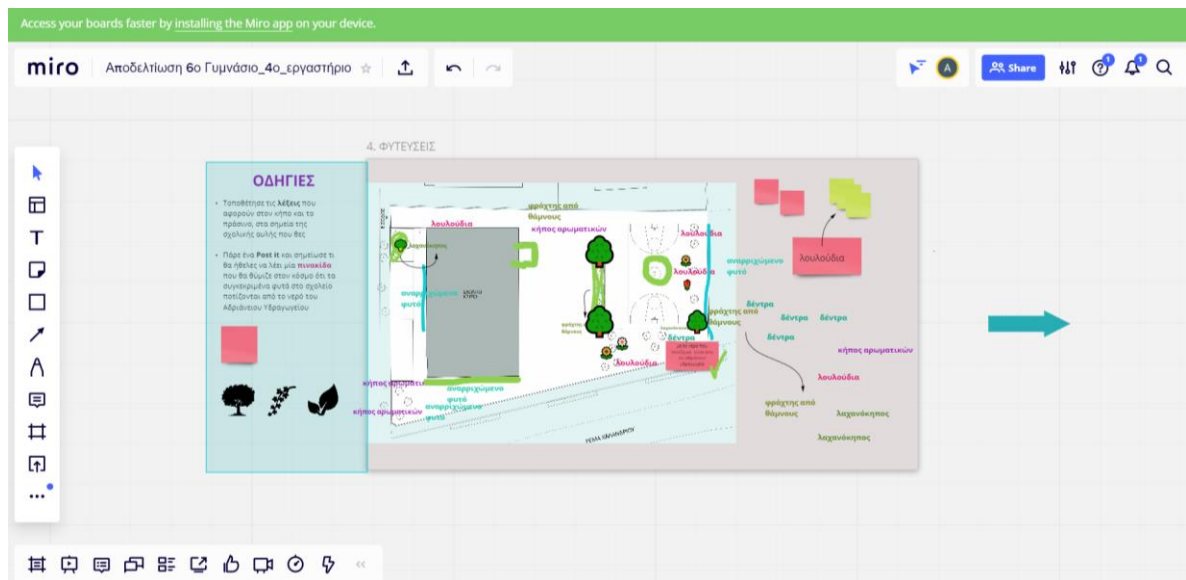
ΒΗΜΑ 3. ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ ΚΑΙ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΕΥΚΑΙΡΙΩΝ (Συνεργασία)



- Για τους διαφορετικούς σχολικούς χώρους:
 - Είσοδος σχολείου
 - Αρχιτεκτονικά εμπόδια
 - Προαύλιος χώρος: τοιχογραφίες, αθλητικοί χώροι, χώροι για παιχνίδι, χώροι πρασίνου (γκαζόν, κήπος)
 - Χρώματα, υλικά, υφές: αρχιτεκτονική (εσωτερικού/εξωτερικού χώρου), έπιπλα
 - Ανοιχτοί χώροι στη συνοικία
 - Αίθουσες διδασκαλίας/ αίθουσες διδασκόντων
 - Χώροι αλληλεπίδρασης/ διάδρομοι/ χολ/ τραπεζαρία/ τουαλέτες
 - Βιβλιοθήκη
 - Σήμανση
 - Ενεργειακή απόδοση/ βιοκλιματικός σχεδιασμός
 - Απόρριψη σκουπιδιών/ ανακύκλωση

- MIRO: πλάνο σχολείου, αρχιτεκτονικό σχέδιο
- PADLET/LINOIT: εικόνες, ιδέες για καταιγισμό ιδεών
- ARCGIS διαδικτυακά, για μετακίνηση (μέσα, χώροι στάθμευσης ποδηλάτων/ αυτοκινήτων, στάση λεωφορείου)
- GOOGLE EARTH (τρισεδιάστατη εμφάνιση κτιρίων, προβολή δρόμου)

- PADLET/LINOIT: εικόνες, ιδέες για καταιγισμό ιδεών
- TINKERCAD/CAD (βοήθεια από αρχιτέκτονες)



113

ΒΗΜΑ 6: ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ, ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ (κοινή λήψη αποφάσεων)

- YouTube

ΒΗΜΑ 7: ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΠΕΡΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ (συνεργασία)

- ArcGIS Story Map: αφήγηση.

