

Amaç:

Tasarım Odaklı Düşünme metodolojisinin, hatalardan korkmama, her hatayı bir öğrenme fırsatı olarak değerlendirme prensibini somutlaştırmak ve işbirliğini pekiştirmek.

Süre: 20 dakika uygulama, 10 dakika tartışma

Malzemeler: Grup sayısı kadar lokum [marşmelov], hasır ip, kağıt bant, makas, her gruba 25 çubuk spagetti, cetvel veya metre

Akış:

1. Eşit sayıda gruplar oluşturulur.
2. Malzemeler tanıtılır ve görev açıklanır: “Masada bir adet marshmallow, bir top sicim, bir adet bant ve 25 adet çubuk makarna görüyorsunuz. Göreviniz sadece bu malzemeleri kullanarak, yapabileceğiniz en yüksek kuleyi inşa etmek. Toplam 15 dakikanız olacak.”
3. Kurallar açıklanır: “Kule tavandan, dolaptan vb. destek olmadan ayakta durabilmelidir. Marşmelov kulenin en tepesine yerleştirilmelidir. Malzemelerin paketlerini ya da ipi top şeklinde kullanamazsınız. Tüm malzemeleri, tek başına kullanmanız gerekli. Ateş, su gibi yardımcı malzemeler kullanamazsınız. Makarnayı küçük parçalara bölebilirsiniz ancak yerine yeni makarna alamazsınız. Elinizdeki malzemeleri istediğiniz miktarda kullanabilirsiniz. Herhangi bir aşamada durup plan yapabilirsiniz.”
4. Herkes hazır olunca egzersiz başlar. Müziğin sesi açılır. Son 2 dakikada ve 1 dakikada zaman hatırlatmaları yapılır. 15 dakika tamamlanınca müziğin sesi kısılarak egzersizin bittiği duyurulur.
5. Grupların kulelerini bırakmaları istenir. Herkesin kulesi bir mezura yardımıyla ölçülür. Kazanan ekip açıklanır. Kazanan ekibe, nasıl çalıştıkları sorulur.
6. Tüm gruba, bu egzersizde en yüksek kaç santimetre yüksekliğe ulaşılmış olabileceği sorulur. Tahminler alınır. Bu egzersizde en başarılı kişilerin kim olabileceği sorulur, tahminler alınır. Sebepleri sorulur.
7. Öğrenim özetlenir; “Bu egzersizi yaparken en başarısız olanlar işletme bölümü üniversite mezunları. En başarılı olanlar ise mimarlardan sonra anaokulu öğrencileri. Üniversite öğrencilerine, problemleri, önce uzun uzun planlayıp sonra fikirlerini uygulamaları öğretiliyor. Oysa anaokulu öğrencileri akıllarına gelen fikirleri deneyip, yanılıp, yanlışlıkları noktaları farkedip kendilerini geliştirerek ilerliyorlar. Üniversitelilerin hatası bir adet ama büyük ve geri dönülemez olurken anaokulu öğrencileri ufak ufak hatalarla gelişerek başarıya ulaşıyor. Yaratıcı Problem Çözme de bu esası benimser. Anaokulu öğrencilerinde olan o doğal prototipleme, fikirleri erken aşamalarda somutlaştırıp test etme güdüsünü yeniden kazanmamızı ister. Bunun için hata yapmaktan korkmamak, aksine hatalardan öğrenerek yol almak gerekir. Biz de bu program boyunca denemeyi, yanılmayı, yanlışlardan öğrenmeyi, fikrimizi her aşamada somutlaştırmayı hep beraber öğreneceğiz.”