

DENEYİM ORYANTASYONU

SCAMPER

Bir ürünün, sürecin veya sorunun farklı yönlerini değiştiren bir fikir oluşturma yöntemi

0. Aşama adı

Deneyim Oryantasyon - Fikir

1. Araç adı

SCAMPER

2. Süre

Yaklaşık 1 saat

3. Kullanılan malzemeler

Belirli bir malzemeye gerek yoktur. Ancak sürecin kolayca izlenmesi için bir SCAMPER şablonu hazırlanabilir. Genellikle kullanılan malzemeler şunlardır:

- Not almak için kağıt veya bilgisayar
- Kalem ve/veya keçeli kalem

4. Bu araç nedir, amacı ve faydası nedir?

SCAMPER fikir üreten bir araçtır. Fikirler, bir ürünün, sürecin veya hizmetin, örneğin eğitim vermenin bir yolunun farklı yönlerini gözlemleyerek üretilir. Yönler (S) yerini değiştir, (C) birleştir, (A) uyarla, (M) değiştirme, (P) başka bir kullanıma koyma, (E) eleme ve (R) tersine çevirme şeklindedir ve SCAMPER (İngilizce olarak(S) substitute, (C) combine, (A) adapt, (M) modify, (P) put to another use, (E) eliminate, and (R) reverse) kelimesini oluştururlar. SCAMPER, yeni ve sıra dışı fikirlerin ve çözümlerin bulunmasına yardımcı olur. Tamamen beklenmedik fikirler yaratmanıza izin veren eğlenceli ve kullanımı kolay bir araçtır.

5. Bu aracın pratikte nasıl kullanılacağına ilişkin adımlar

1. Geliştirmek istediğiniz veya gelecekteki gelişim için harika bir başlangıç noktası olabilecek mevcut bir ürünü, süreci veya hizmeti, örneğin müfredatı veya bir dersi verme yöntemini ele alın.

2. Aşağıdaki yedi yönün her biri ile ilgili sorular sorun:

YERİNİ DEĞİŞTİR

- a. Neyi ve neyle değiştirebilirsin?
- b. Değişiklik ne olacak? faydası nedir?
- c. Nasıl ve neden yapacaksın?

BİRLEŞTİR

- a. Neleri birleştirebilirsin? İki veya daha fazla şey bir araya getirilebilir mi veya harici, yeni veya eski şeyler mevcut çözümden birleştirilebilir mi?
- b. Kombinasyon ile ne olacak? faydası nedir?
- c. Nasıl ve neden yapacaksın?

UYARLA

- a. Neye ve nasıl uyum sağlayabilirsiniz?
- b. Uyum sonucunda neler olacak ve değişecek?
- c. faydası nedir?

DEĞİŞTİR

- a. Neyi ve nasıl değiştirebilirsiniz? Büyütür müsün yoksa küçültür müsün?
- b. Değişiklik sonucunda ne olacak ve değişecek?
- c. faydası nedir?

BAŞKA BİR KULLANIMA KOY

- a. Bu konuda başka ne kullanabilirsiniz?
- b. Konuyu nasıl değiştirdi ve faydası ne olurdu?
- c. Nasıl ve neden yapacaksın?

ELEME

- a. Neyi eleyebilirsin ve nasıl?
- b. Eleme neyi değiştirdi ve bunun faydası ne olurdu?
- c. Neden yapasın ki?

TERSİNE ÇEVİRME

- a. Neyi tersine çevirebilir, sırayı değiştirebilir veya tam tersini kullanabilirsiniz?
- b. Bunu nasıl yapardın? Nasıl bir değişiklik yaratacaktı?
- c. Neden yapasın ki? Faydası ne olurdu?

3. Üretilen fikirlere bakın ve uygulanacak ve daha ileriye götürülecek fikirleri seçin.

6. Bu aracı kullanmak için ipuçları ve püf noktaları

- SCAMPER, yeni fikirler üretmek için etkileşimli bir oturumda kullanılabilir.
 - Süreci izlemek için bir SCAMPER şablonu hazırlanabilir.
 - SCAMPER kişisel gelişim, öğrenme ve öğretme için de kullanılabilir.
-