

Alumna durante la presentación del proyecto El Desafío de Diseño para Mejorar la Vida, en Elsinore

Team 9 Friends



INDEX

Diseño para Mejorar la Calidad de Vida (INDEX), es una organización sin fines de lucro que apoya el desarrollo de soluciones de diseño sustentables para retos globales. Para ello otorgamos, invertimos y educamos en diseño que mejora la calidad de vida de las personas. Entregamos el premio de diseño más grande del mundo, INDEX: Premio www.designtoimprovelife.dk. Somos el líder mundial en diseño sustentable centrado en el usuario.

Design to Improve Life (INDEX) is a non-profit organization that is supporting the development of sustainable design solutions to global challenges. To do that we award, invest and educate in design that improves people's lives. We deliver the world's biggest design award, INDEX: Award www.designtoimprovelife.dk. We are the world leader when it comes to user centered, sustainable design.

LOTTE STENLEV
Jefe de Educación en INDEX
Head of Education at INDEX

LARS BOEGESKOV
Jefe de Prensa y Comunicación de INDEX
Head of Press and Communication at INDEX

INTERNACIONAL/ *INTERNATIONAL*

INDEX

APRENDIZAJE INNOVADOR DESDE EL COLEGIO: LA EXPERIENCIA DANESA
INNOVATIVE LEARNING FROM SCHOOL: THE DANISH EXPERIENCE

Por Lotte Stenlev y Lars Boegeskov

FOTOGRAFÍAS_ *PHOTOS*: ARCHIVO INDEX

Imagine a niños europeos en edad escolar diseñando actividades de integración en cooperación con organizaciones locales, para lograr que los refugiados sean reconocidos como ciudadanos por los lugareños. Imaginemos a los profesores escolares utilizando el pensamiento de diseño sustentable para mejorar la conciencia democrática entre sus alumnos. Imagine las futuras generaciones de gestores de cambio, capaces de responder a las dificultades de la sociedad y solucionarlas usando competencias en innovación y emprendimiento. Es ambicioso, pero es posible.

INDEX: Diseño para Mejorar la Vida hace esto, a través de una prueba que se llama El Desafío de Diseño para Mejorar la Vida en Elsinore. “De refugiado a ciudadano” fue el tema del primer reto en 2015/2016. Toda la sociedad está comprometida: seis mil 700 alumnos, 750 profesores, funcionarios públicos, juntas escolares y muchas de las empresas locales.

Imagine European school children designing integration activities in cooperation with local refugees, local organizations and citizens, while changing the way refugees are seen by the locals. Embraced not just as refugees, but also as fellow citizens. Imagine school teachers using sustainable design-thinking to enhance the democratic consciousness among their students. Imagine future generations of change makers able to meet society's challenges with innovative and entrepreneurial competencies to solve them. It is ambitious, but it is possible.

INDEX: Design to Improve Life does it in the town of Elsinore. The Elsinore Design to Improve Life Challenge (the Challenge) is a three-year-long test. “From refugee to fellow citizen” was the subject of the first test or challenge in 2015/2016. The entire society is engaged – all 6.700 schoolchildren, 750 teachers, public servants, school boards and many of the local companies.

51

Basándose en la empatía, crearon una pequeña maleta con juegos educativos, libros plegados y títeres artesanales para juegos de rol, con el objetivo de mejorar el aprendizaje, la comunicación y los vínculos entre todos los de la clase.

The empathy-driven design is a small suitcase containing educational games, folding books and handmade puppets for role-play to enhance the learning, communication and bonds between all children in the class.

El diseño ganador fue la “Maleta de Bienvenida”, realizado por alumnos de siete años de edad, que cursaban primero básico, en cooperación con un niño refugiado (acogido recientemente) y sus padres de Siria. Basándose en la empatía, crearon una pequeña maleta con juegos educativos, libros plegados y títeres artesanales para juegos de rol, con el objetivo de mejorar el aprendizaje, la comunicación y los vínculos entre todos los de la clase. El proyecto fortaleció las competencias sociales y de comunicación de los participantes. La “Maleta de Bienvenida” llegó a la mundialmente famosa Semana del Diseño de Nueva York, en mayo de 2016, donde el primero básico de Elsinore fue reconocido como el más joven expositor de la historia.

El Consejo de la Ciudad de Elsinore se encuentra actualmente en un proceso político para decidir cuáles proyectos de integración podrán implementar y la sociedad civil – constituida por escuelas, padres y organizaciones – también pondrá en marcha iniciativas. El Desafío ha recibido mucha

The winning design of the challenge “From refugee to fellow citizen” was the ‘Welcome Suitcase’ made by a class of seven-year-old first graders in cooperation with a recently welcomed refugee child and her parents from Syria. The empathy-driven design is a small suitcase containing educational games, folding books and handmade puppets for role-play to enhance the learning, communication and bonds between all children in the class. The project strengthened the social, communicative and emphatic competencies of all participants. The Welcome Suitcase made it to the world famous New York City Design Week in May 2016, where the first grade class from Elsinore made history as the youngest exhibitors ever.

The town council in Elsinore is currently in a political process of deciding which integration projects they will implement, and the civil society – schools, parents and organizations – will also implement projects. The Challenge has received immense attention from the local press, and almost all citizens in Elsinore are now familiar with the project.



"De refugiado a ciudadano" fue el tema del primer reto en 2015/2016

atención por parte de la prensa local y casi todos los ciudadanos de Elsinore ya están familiarizados con sus implicancias.

INDEX: Diseño para Mejorar la Vida es una organización sin fines de lucro, que apoya el desarrollo sustentable de soluciones de diseño para retos globales. Para ello otorgamos, invertimos y educamos en diseño que mejora la calidad de vida de las personas. Entregamos el premio de diseño más grande del mundo, INDEX: Premio www.designtoimprove-life.dk. Somos el líder mundial en diseño sustentable centrado en el usuario.

FUTUROS AGENTES DE CAMBIO

El Desafío de Diseño para Mejorar la Vida en Elsinore es solo una de las muchas prácticas de Diseño de Educación para cooperar con la calidad de vida. Todas las actividades tienen el mismo objetivo: crear la próxima generación de agentes de cambio. Hacemos esto mediante la facilitación de una serie de programas y asociaciones con escuelas, universidades y municipios, donde instalamos la creatividad estructurada en el programa de aprendizaje.

Gracias a nuestra experiencia y la Brújula de Diseño para Mejorar la Vida como guía, educamos a niños y jóvenes acerca del diseño de soluciones sustentables, mediante la facilitación de proyectos que les permitan hacer frente a los retos del mundo real. Los métodos fueron desarrollados en un proyecto de la Unión Europea durante tres años, en cocreación entre estudiantes y profesores de las escuelas K-12 (kínder a cuarto medio), y universidades en Dinamarca y Suecia. Estos métodos están ahora siendo probados e implementados en más de 12 países y es, por lo que sabemos, la única herramienta de educación descrita en el mundo que combina el pensamiento de diseño, didáctica y facilitación de procesos con la sustentabilidad. Los creamos para involucrar a niños en edad escolar en el diseño de soluciones que mejoren la calidad de vida de las personas.

CREATING OF FUTURE CHANGE MAKERS

The Elsinore Design to Improve Life Challenge is just one of many activities from Design to Improve Life Education. But the activities all have the same goal: Creating the next generation of change-makers. We do this by facilitating a number of programs and partnerships with schools, colleges, universities, and municipalities, where we put structured creativity on the learning agenda. Using our expertise and the Design to Improve Life Compass (the Compass) as a guide, we educate children and young adults about designing sustainable solutions by facilitating projects that allow them to address real world challenges. The methods were developed in a EU-project over three years in co-creation between students and teachers from K-12 schools, colleges, and universities in Denmark and Sweden. These methods are now being tested and implemented in more than 12 countries, and it is, as far as we know, the only described education tool in the world to combine design-thinking, didactics and process facilitation with sustainability. We created it to involve schoolchildren in designing solutions that improve people's lives.

Design to Improve Life Education is a method to guarantee our children and young adults will be prepared with practical design skills and knowledge when addressing future global challenges. We have no idea what the future will demand from them when it comes to jobs, technologies and problem solving. Therefore, we must empower our children with courage, curiosity, and design skills to address a wide range of challenges. We believe that by nurturing their skills within creativity, navigation, communication, collaboration, information seeking, and self-management, we can prepare them for the uncertainty they will meet. These skills are in focus when working with the Design to Improve Life Compass - as we do in Elsinore.

Children are an amazing reserve of talent and yet we never ask them to contribute when it comes to finding solutions to societal challenges. Our idea is to make this reserve of creativity,

Diseño de Educación para Mejorar la Calidad de Vida es un método para garantizar que, nuestros niños y jóvenes, se preparen con aptitudes prácticas de diseño y conocimientos a la hora de abordar retos globales. No sabemos lo que les exigirá el futuro en cuanto a puestos de trabajo, tecnologías y solución de problemas. Por lo tanto, debemos fortalecer a nuestros hijos con valentía, curiosidad y habilidades de diseño para abordar una amplia gama de desafíos. Creemos que, enriqueciendo sus habilidades creativas, la navegación, la comunicación, la colaboración, la búsqueda de información y la autogestión, podemos prepararlos para la incertidumbre con que se encontrarán. Así, podrán trabajar con la Brújula de Diseño para Mejorar la Vida, como lo hacemos en Elsinore.

Los niños son una increíble fuente de talento y, sin embargo, nunca les pedimos que contribuyan a la hora de buscar soluciones a los retos de la sociedad. Nuestra idea es hacer de esta reserva de creatividad, empatía y compromiso, un activo, mientras los pequeños son fortalecidos y alentados a participar en la democracia local.

El Desafío de Diseño para Mejorar la Vida es una manera de pensar y enseñar, además de una competencia.

ANTECEDENTES

La integración de los refugiados podría ser mejorada en la mayoría de los países europeos. Los análisis de la Confederación de Empleadores de Dinamarca muestran que, después de cuatro años en el país, solo el 17 por ciento de los asilados sirios tienen un trabajo estable de tiempo completo. Por otro lado, el partido nacionalista danés Dansk Folkeparti está atrayendo a más y más votantes y, en Europa, vemos la oleada nacionalista con Le Pen, Alternative für Deutschland y el Brexit. En nuestra experiencia, el tono del debate sobre los refugiados es duro en muchos estados europeos. Esta situación dificulta la integración de los inmigrantes en las sociedades de toda Europa. Es por eso que el Consejo de la Ciudad de Elsinore considera a esos refugiados como el primer Desafío. El Ayuntamiento también escogió los dos próximos retos.

Tenemos el objetivo de facilitar un cambio de mentalidad hacia lo que Angela Merkel llama *wir schaffen das*: una actitud de resolución de problemas. Queremos construir puentes y hacer que la gente se enfoque en los recursos mutuos. A través

empathy and engagement active for society, while the kids are empowered and encouraged to take part in local democracy.

The Design to Improve Life Challenge is a way of thinking and teaching – and it is a competition.

BACKGROUND

The integration of refugees could be improved in most European countries. Analyses from The Confederation of Danish Employers shows that after four years in Denmark only 17 percent of Syrian refugees have a steady full time job. At the same time, the Danish nationalist party, Dansk Folkeparti, is attracting more and more voters and in Europe we see the nationalistic wave with Le Pen, Alternative für Deutschland and the Brexit. In our experience the tone of the debate on refugees is harsh in many European countries. This situation makes it hard to integrate refugees in societies all over Europe. That's why the Elsinore Town Council chose those refugees as the first Challenge. The Town Council also chooses the two next challenges coming up.

We aim to facilitate a change in mindset towards what Merkel calls “Wir schaffen das” – a problem-solving attitude. We want to build bridges and make people focus on each other's resources. The children are our future, they are creative and empathic – that is why we start there. Through this project, we engage citizens in local, meaningful activities and projects. The method the design to Improve Life Compass is a highly structured process with four phases that activates and develops creative, innovative and entrepreneurial competencies and encourages cooperation with the entire local community.

Once a city, a city district or a group of schools have signed up for a challenge, the project runs as follows:

- *Engagement and training of project managers from local organizations or schools (one manager per 10.000 students plus one contact person per school). They visit Denmark during the Challenge week in 2017 and they get training in DK or locally. Managers then do workshops with the teachers and the local companies and organizations to adjust the process to fit the local context.*
- *Challenge week in the schools and the Design to Improve Life Battle.*
- *Implementation of the solutions.*

At the start of the program, INDEX: Design to Improve Life provides a website with all necessary material for the teachers as well as the students and their



Alumnos durante las presentaciones de sus proyectos



de este proyecto, involucramos a los ciudadanos en actividades y proyectos locales y significativos. El método La Brújula de Diseño para Mejorar la Vida es un proceso altamente estructurado con cuatro fases que activan y desarrollan la creatividad, las competencias de innovación, el emprendimiento y la cooperación con toda la comunidad local.

Una vez que una ciudad, un barrio o un grupo de escuelas se han suscrito a un desafío, el proyecto se ejecuta de la siguiente manera:

- Participación y capacitación de los directores de proyecto de organizaciones locales o escuelas (un mánager por cada 10 mil estudiantes, además de una persona de contacto por cada escuela). Visitan Dinamarca durante la semana del Desafío en 2017 y reciben formación en Dinamarca o localmente. Los mánagers hacen talleres con los profesores, directores de las empresas y organizaciones locales para ajustar el proceso y adaptarse al contexto local.
- Semana del Desafío en la escuela y la Batalla del Diseño para Mejorar la Vida.
- Implementación de las soluciones.

Al inicio del programa, INDEX: Diseño para Mejorar la Vida provee un sitio web con todo el material necesario para los profesores, los estudiantes y sus socios colaboradores. Ahí, pueden encontrar información sobre el problema de los refugiados, planes detallados para el proceso, ponerse en contacto con el administrador del proyecto y los unos con los otros. La información y los materiales permiten a los profesores ejecutar el proyecto con el apoyo de su gerente local, a quien ya se ha capacitado.

Durante una semana, los niños de la escuela trabajan juntos con todos los sectores de la sociedad, los políticos, las empresas, las organizaciones, los refugiados y los padres para crear soluciones sustentables al problema de los refugiados. Trabajan en grupos de cuatro a cinco estudiantes y siguen la Brújula, guiados por sus profesores. Investigan, desarrollan ideas, construyen modelos y visualizan sus propuestas. Al final de la semana, los niños cargan los proyectos en la web y los inscriben en la competencia, la Batalla. Un jurado de expertos evalúa las soluciones y los 20 equipos que crean las mejores son invitados como finalistas al desafío, Diseño para Mejorar la Vida, La Batalla. En el evento final, los alumnos presentan un *pitch* para el jurado y tres proyectos reciben un premio. Los finalistas serán presentados a las comunidades locales, quienes ayudarán a implementar los más viables.

En Elsinor, los maestros se mostraron escépticos al principio. Tenían muchas preocupaciones respecto de los planes de estudio, los resultados del aprendizaje y la idea de permitir a los niños participar en una competencia. Trabajamos

collaborating partners. On this website, they can find background material about the refugee challenge, get in touch with the project manager and each other, and they can find detailed plans for the process. The information and materials on the website allows teachers to run the project with support from their local manager, whom we have trained at workshops.

During one week, the school children work together with all parts of the society, politicians, businesses, organizations, refugees and parents to create sustainable solutions for the refugee challenge. They work in teams of 4-5 students and follow The Compass, guided by their teachers. They research, develop ideas, build models and visualize their solutions. By the end of the week, the children upload the projects to the website and submit them for the competition, The Battle. A jury of experts evaluate the solutions and the 20 teams who created the best solutions are invited as finalists to the Design to Improve Life Battle – the final event, where the children will pitch for the jury and three projects will receive a prize. All 20 finalist-projects will be presented to the local communities, whom we will help to implement the most feasible solutions. We will advise the local communities on how to showcase the projects.

In Elsinore, we experienced that the school teachers were skeptical in the beginning. They had many concerns about the curriculum; the learning outcomes and the idea of letting the children participate in a competition. We worked intensively to inform and involve them more in the process, and the first project week and battle became a huge success. The most convincing aspect to them was the children's enthusiasm and increasing self-confidence, and they are now looking forward to the next two challenges. Many teachers have begun to use the innovative processes in the Compass in their general teaching.

MOTIVATED CHILDREN

We know that students who are taught the methods of Design to Improve Life are very motivated in class, but we also know they're motivated outside the classroom. To students, it's very empowering to know that they can actually create positive impact as they address real life problems, and not constructed or hypothetical situations designed just for the classroom. When designing solutions to real-life challenges, nothing is decided beforehand, there are many correct answers, as well as a never-ending number of smart solutions just waiting to be created. The students take this power with them into other parts of their lives. We've seen a lot of 'transfers' of particular 'problem solving skills' from one lesson to another, from one type of learning strategy to another, and from work in school to work at home, and many other places.

To understand the power of design processes in K-12 education, it's a good idea to focus on motivation. Three factors that play an essential role in motivating people when it comes to solving complex tasks are:

Para los alumnos, es muy motivante saber que realmente pueden crear impacto positivo cuando abordan problemas de la vida real.

For students, it is very empowering to know that they can actually create positive impact as they address real life problems.

intensamente para informarlos e involucrarlos más en el proceso, y ya la primera semana del proyecto, la Batalla se convirtió en un gran éxito. El aspecto más convincente para los profesores fue el entusiasmo de sus estudiantes y el creciente aumento en su autoconfianza. Ahora, están a la espera de los próximos desafíos y muchos han comenzado a utilizar los procesos innovadores presentes en la Brújula, en sus programas generales de enseñanza.

NIÑOS MOTIVADOS

Sabemos que los estudiantes a quienes se les enseñan los métodos de Diseño para Mejorar la Vida están muy entusiasmados en clase y también fuera del aula. Para los alumnos, es muy motivante saber que realmente pueden crear impacto positivo cuando abordan problemas de la vida real, y no situaciones hipotéticas o construidas solo para el aula. A la hora de diseñar soluciones, nada está decidido de antemano, hay muchas respuestas correctas, así como un interminable número de soluciones inteligentes, esperando ser inventadas. Los estudiantes llevan este poder con ellos hacia otras partes de sus vidas. Hemos visto muchas transferencias de habilidades para resolver conflictos específicos de una lección a otra, de un tipo de estrategia de aprendizaje a otro, y de trabajo en la escuela a trabajo en sus casas, y hacia muchos otros lugares.

Para comprender el poder de los procesos de diseño en la educación K-12 (kínder a cuarto medio), es una buena idea centrarse en la motivación. Tres factores que desempeñan un papel esencial en la motivación de la gente cuando se trata de resolver tareas complejas son:

- *Autonomy – our innate need to direct our own lives*
- *Mastery – the need to and joy of learning and creating new things*
- *Purpose – to do better by ourselves and our world*

These three factors are also the main drivers when working with the Design to Improve Life Compass.

AUTONOMY

Teachers act as facilitators, not as experts. This means students have a greater influence on the subjects and the tasks, while teachers guide them through the process leaving space for structured creativity.

MASTERY

While occupied with addressing challenges, students feel the need for more knowledge and learning turns into an engaging way of developing and applying new practical skills while having fun.

PURPOSE

The fact that working with the compass always starts with a real life challenge makes it meaningful to work towards a solution.

THE TEACHER

The key to making design learning meaningful is the facilitating teacher. The purpose is, of course, very strong as well, but we all know that things that seem meaningless or unclear can suddenly appear obvious in the hands of a good teacher! In our experience, the best way for a school to teach design learning is through structured creativity with a purpose. But without the guidance from a facilitating teacher who respects the students and knows when to intervene and when to



Parte del jurado durante el conteo de votos

- Autonomía: el deseo innato de dirigir nuestras propias vidas.
- Maestría: la necesidad y alegría de aprender y crear cosas nuevas.
- Propósito: ser mejores por nosotros mismos y nuestro mundo.

Estos tres factores son también los principales a la hora de trabajar con la Brújula de Diseño para Mejorar la Vida.

AUTONOMÍA

Los profesores actúan como facilitadores, no como expertos. Esto significa que los estudiantes tienen una mayor influencia sobre los temas y las tareas, mientras que los educadores los guían a través del proceso dejando espacio para la creatividad estructurada.

MAESTRÍA

Mientras están ocupados haciéndose cargo de los retos, los estudiantes sienten la necesidad de mayor conocimiento y el aprendizaje se convierte en una atractiva forma de desarrollar y aplicar nuevas habilidades prácticas mientras se divierten.

PROPÓSITO

El hecho de que trabajar con la Brújula siempre comienza con un desafío de la vida real, hace significativo buscar una solución.

step aside, the outcome will not be satisfactory. Developing design and innovation skills demands learning situations where students depend on each other, where they need to collaborate, and situations where they need to make their own decisions. The facilitating teacher guides the students through phases that enhance these skills. In Elsinore we are happy, that the enthusiasm among the teachers is rising, this is crucial.

This will not happen without the students getting frustrated! As a teacher, you have to train your ability to identify the situations where you must let the students get through their frustrations on their own. Intrinsic motivation is a very strong driver, but many young children have learnt that if they get frustrated, somebody will take that frustration away immediately. These children will never get to fully feel the power of intrinsic motivation, of autonomy, mastery and purpose. If they never get that feeling, they will have difficulties understanding the responsibility and the capabilities they have when it comes to directing their own lives. Therefore, we need to train their ability to handle frustrations, and the interaction between teacher and student in the innovative design process in school is one of the ways we can do this.

DESIGN FOR REAL LIFE

When working with the Design to Improve Life Compass we use three parameters to assess the solutions that the students design: Form, Impact and Context. Form has to do with what we normally consider aesthetic parameters – color, shape, interface, materials and so on. Impact has to do with the actual improvement of

EL PROFESOR

La clave para hacer que el aprendizaje de diseño sea significativo es el maestro facilitador. El propósito es, por supuesto, muy fuerte también, pero todos sabemos que las cosas que parecen carecer de sentido o claridad pueden de pronto ser obvias en las manos de un buen educador. En nuestra experiencia, la mejor forma de que una escuela enseñe aprendizaje de diseño es a través de la creatividad estructurada con un propósito. Pero sin la guía de un maestro que respete a los estudiantes y sepa cuándo intervenir y cuándo dar un paso al lado, el resultado no será satisfactorio. El desarrollo de habilidades de innovación y diseño requiere de situaciones de aprendizaje donde los estudiantes dependen el uno del otro, donde necesitan colaborar y donde necesitan poder tomar sus propias decisiones. El profesor facilitador guía a los estudiantes a través de fases que mejoran estas habilidades. En Elsinore, estamos felices de que el entusiasmo entre los profesores esté aumentando, ya que es crucial.

¡Esto no sucederá sin los estudiantes frustrándose! Como profesor, tienes que entrenar tu capacidad para identificar las situaciones donde debes permitir que los estudiantes enfrenen sus frustraciones por sí mismos. La motivación intrínseca es un impulso muy fuerte, pero muchos han aprendido que, si se frustran, alguien se encargará de llevarse esa frustración inmediatamente. Estos niños nunca van a sentir plenamente el poder de la motivación intrínseca, la autonomía, la maestría y el propósito. Si no consiguen conocer ese sentimiento, tendrán dificultades para entender la responsabilidad y las capacidades que tienen a la hora de dirigir sus propias vidas. Por lo tanto, necesitamos entrenar su capacidad para manejar sus frustraciones. La interacción entre profesor y alumno, en el proceso de diseño innovador en la escuela, es una de las maneras en que podemos hacerlo.

DISEÑO PARA LA VIDA REAL

Cuando se trabaja con la Brújula para Mejorar la Vida, utilizamos tres parámetros para evaluar las soluciones que los estudiantes diseñan: forma, impacto y contexto. La forma tiene que ver con lo que solemos considerar parámetros estéticos: color, forma, interfaz, materiales y así sucesivamente. El impacto tiene que ver con la mejora de la vida real que el diseño puede ofrecer al usuario. Por su parte, el contexto asegura que el diseño de la solución calza en el momento y lugar para el que fue preparado. Para los tres parámetros, necesitas estar consciente de la sustentabilidad social, ambiental y económica.

Pero las soluciones no son la única cosa que necesitamos evaluar cuando se utilizan métodos de diseño en la escuela. Para registrar las mejoras de los alumnos observamos el proceso de diseño como un proceso de acumulación de conocimientos, y un campo de entrenamiento para el desarrollo de habilidades creativas y de innovación. Dividimos estas habilidades en pequeños objetivos de aprendizaje, que los estudiantes y maestros acuerdan para cada fase de la Brújula. Al final de la etapa, hacemos un resumen en donde el progreso de cada alumno es evaluado, y todos convienen los objetivos para la próxima etapa. Esto hace que sea más fácil seguir la progresión y los estudiantes se hacen conscientes de su propio proceso de aprendizaje. Por supuesto, una de las cosas más importantes en este proceso es llegar a un encuentro

life that the design can offer to the user. And the Context parameter makes sure that the design solution fits in at the time and place that it is designed for. For all three parameters, you need to be aware of economic, environmental and social sustainability.

But the solutions are not the only thing we need to assess when using design methods in school. To register the students' improvements we look upon the design process as a knowledge gathering process, and a training field for innovative and creative skills. We break down these skills into smaller learning goals, which students and teachers agree on for each phase in the compass. By the end of the phase, we do a SUM UP where each students' progress are evaluated, and all agree on goals for the next phase. This makes it easy to follow the progression and the students become aware of their own learning process. Of course, one of the very important things in this process is to agree on what goals make sense to each particular student in each particular situation.

In the long term a change in mindset is what we are striving for. We want coming generations to be aware of the importance of creating sustainable solutions when they address all the huge challenges they are faced with. We want to equip them with a vast range of knowledge and skills not only to improve life for themselves, but also for the rest of the world.

In the future we hope that design learning will not only be an option for school programs, but an absolute essential. As the world is rapidly changing, who knows what challenges lay ahead in the future? By fostering creative problem solving in schools, we give our youth the best chance at a fulfilling and sustainable future. According to the new Danish law of public school innovative learning shall be part of all subjects in school. And the municipality and school system in Elsinore is a step ahead.

acerca de qué objetivos tienen sentido para cada estudiante en cada situación particular.

En el largo plazo, luchamos por un cambio de mentalidad. Queremos que las generaciones venideras sean conscientes de la importancia de la creación de soluciones sustentables cuando se ocupen de todos los grandes desafíos a que se enfrentan. Queremos equiparlos con una amplia gama de conocimientos y habilidades para mejorar la calidad de vida no solo de ellos, sino también del resto del mundo.

En el futuro, esperamos que el aprendizaje de diseño no solo sea una opción para los programas escolares, sino algo absolutamente esencial. A medida que el mundo está cambiando rápidamente, ¿quién sabe qué retos se avecinan para el futuro? Fomentando la resolución creativa de problemas en las escuelas, damos a nuestros jóvenes la mejor oportunidad para un futuro satisfactorio y sustentable. Según la nueva ley danesa para la escuela pública, el aprendizaje innovador debe ser parte de todas las asignaturas. Y el municipio y sistema escolar en Elsinore están un paso adelante.



El diseño ganador fue la Maleta de Bienvenida, realizado por alumnos de siete años de edad

La Brújula para Mejorar la Vida / The design to improve Life Compass

LA BRÚJULA PARA MEJORAR LA VIDA ES LA HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA FUNDAMENTAL EN EL DISEÑO DE EDUCACIÓN PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA GUIANDO A PROFESORES Y ALUMNOS A TRAVÉS DEL PROCESO DE DISEÑO PARA MEJORAR LA VIDA.

THE DESIGN TO IMPROVE LIFE COMPASS IS THE FUNDAMENTAL TEACHING TOOL IN DESIGN TO IMPROVE LIFE EDUCATION THAT GUIDES BOTH TEACHERS AND STUDENTS THROUGH THE DESIGN TO IMPROVE LIFE PROCESS.

