

DESIGN THINKING





WITAJCIE W WYZWANIU DESIGN THINKING



Zapraszamy do edukacyjnej przygody, w której na warsztat weźmiecie design thinking i zaadaptujecie tę metodę pracy do realizacji podstawy programowej i codzienności szkolnej. Będziecie mieć okazję do obserwacji procesu uczenia się Waszych uczniów i uczennic, wprowadzicie modyfikacje i zweryfikujecie swoje założenia związane z pracą tą metodą. Być może znajdziecie czas i przestrzeń na refleksję nad popełnianiem błędów, które są elementem twórczego procesu. Zachęcamy do wspólnej pracy z uważnością na każdym etapie.

Design thinking to metoda pochodząca z biznesu, która w centrum stawia potrzeby i oczekiwania odbiorców działań, zachęca do częstej weryfikacji działań i decyzji, dopuszczając ich modyfikację na każdym etapie. W Fundacji Szkoła z Klasą od lat z powodzeniem przenosimy ją na grunt edukacyjny. Przez kilka edycji programu to właśnie ta metoda wyznaczała rytm zadań dla szkół przez cały rok szkolny.

Zanim przejdziecie do szczegółów poznajcie hasła, które powstały podczas warsztatów z nauczycielami i nauczycielkami i świetnie oddają ducha tej metody:

→ Po pierwsze – **nie zakochujcie się w swoich pomysłach** – w metodzie ważne są gotowość na regularne przyjmowanie informacji zwrotnej i otwartość na liczne modyfikacje koncepcji. Im bardziej przywiążecie się do swojego planu, tym ciężiej będzie Wam przyjąć uwagi czy wskazówki lub nawet całkowicie zmienić

kierunek działań. A to w tym procesie może się wydarzyć i prawdopodobnie się wydarzy.

- Po drugie – **dajcie się zaskoczyć** – zachowajcie ciekawość i uważność na głosy, które zbierzecie w ramach diagnozy potrzeb. Nie róbcie jej wyłącznie po to, żeby potwierdzić swoje przypuszczenia, tylko faktycznie bądźcie ciekawi wszystkich odpowiedzi. Czytajcie między wierszami, obserwujcie tendencje, a na koniec zarezerwujcie czas na analizę uzyskanych wyników. Odpowiedzi, które uzyskacie w diagnozie mogą być wierzchołkiem, pod którym mogą się kryć niewypowiedziane potrzeby i oczekiwania. Otwartość na ich poszukiwanie to często pierwszy krok na ścieżce świadomego uczenia się.
- Po trzecie – **przytulcie błędy** – to oczywiste, że w procesie, do którego przystępujecie mogą nastąpić cięższe momenty, wyzwania, z których nie wszystkie się powiodą. To okazja do nauczenia się czegoś nowego - moment na analizę i refleksję. To, że przydarza się błąd, jest zupełnie naturalne. Ważne, żeby wyciągnąć z niego wnioski i nie powtarzać go w przyszłości. Proces design thinking to często podróż w nieznane. Nie obawiajcie się, że nie znacie odpowiedzi na wszystkie pytania i że pojawiają się wątpliwości - potraktujcie to, jak okazję do nauczenia się czegoś nowego zarówno dla Waszych uczniów i uczennic jak i dla Was.

Na sam koniec wstępu musimy Was ostrzec. Design thinking wciąga. Świadome i celowe przejście przez wszystkie etapy tej metody, pozwoli inaczej spojrzeć na codzienną pracę. A z własnych doświadczeń możemy Was zapewnić, że to wspaniała przygoda, do której zapraszamy Was oraz Waszych uczniów i uczennice.



PIGUŁKA WIEDZY: CZYM JEST METODA DESIGN THINKING?

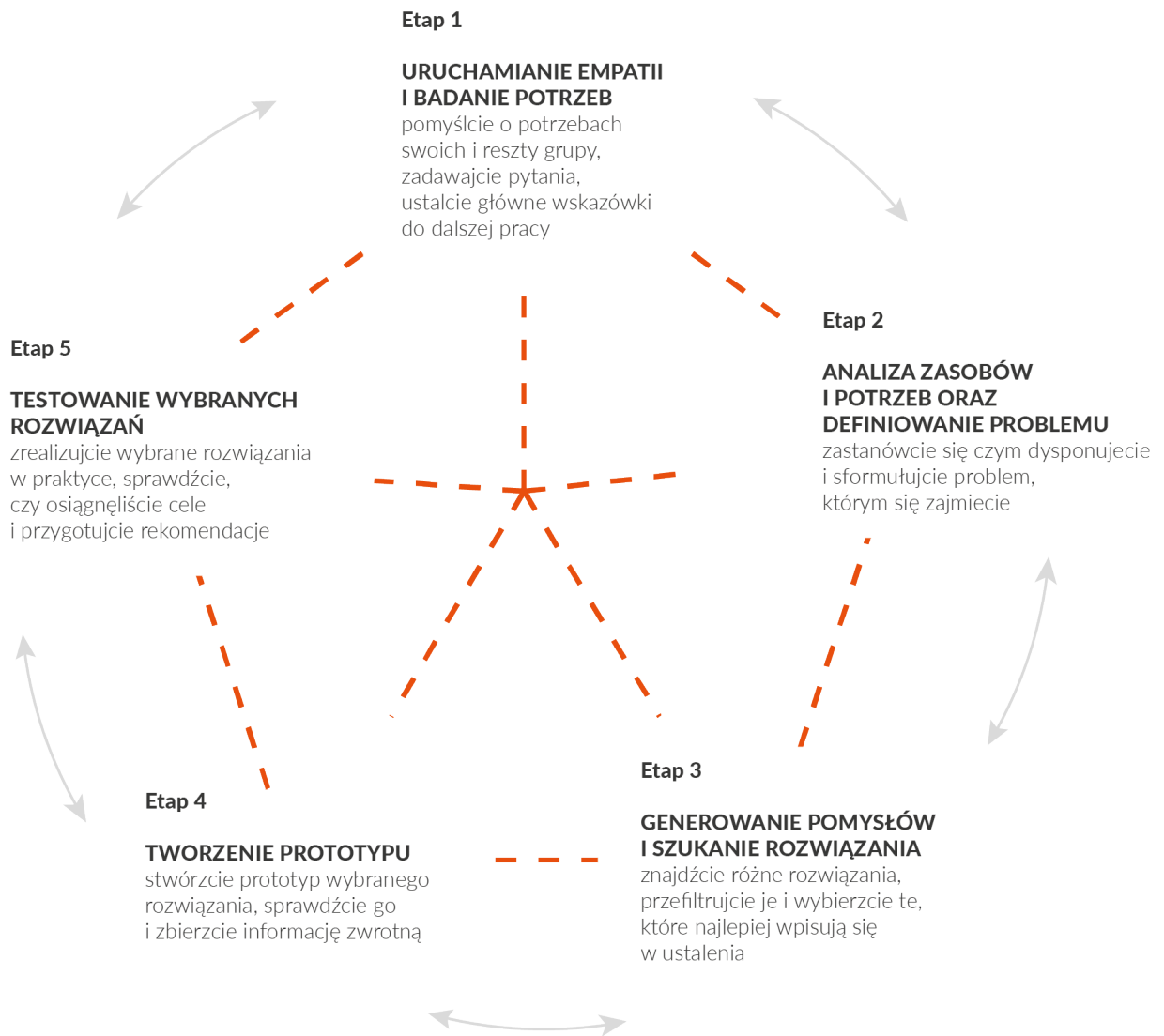
Zamknięcie design thinking w krótkiej definicji to nie lada wyzwanie, ale spróbujmy. To zorganizowany i zespołowy proces tworzenia innowacyjnych rozwiązań oparty na empatycznym zrozumieniu potrzeb i motywacji odbiorców.

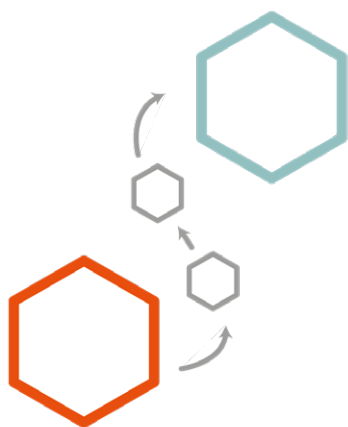
Co to oznacza w praktyce?

Projektowane przez nas rozwiązanie powinno możliwie najlepiej odpowiadać na faktyczne potrzeby grupy docelowej, które poznamy dzięki ich dogłębnemu zbadaniu. Sam proces tworzenia rozwiązania opiera się na kreatywności różnorodnego zespołu, wychodzi poza schematy i jest efektem testowania prototypu oraz udoskonalania go na podstawie zebranej informacji zwrotnej.

Metoda jest zaczerpnięta ze świata biznesu, pracują nią liderzy rynku różnych marek od Apple przez Google, Lego, Nike czy Zalando, ale też często sięgają po nią startupy. W Fundacji Szkoła z Klasą od lat pracujemy tą metodą i dziś wiemy, że skutecznie i efektywnie można wdrażać ją również w szkole, w pracy z uczniami i innymi nauczycielami. I to zarówno podczas lekcji, jak i w szerszym kontekście pracy z radą pedagogiczną lub angażując całą społeczność szkolną.

W przyjętym przez nas ujęciu design thinking składa się z 5 etapów. Nie jest to jednak proces linearny - często wymaga powracania do wcześniejszych etapów, redefiniowania problemu, czy testowania innych rozwiązań niż te, które wybraliśmy za pierwszym razem. Warto więc myśleć o nim jako o sieci powiązań pomiędzy różnymi etapami.





ETAPY DESIGN THINKING

ETAP 1: URUCHAMIANIE EMPATII I DIAGNOZA POTRZEB

Celem tego etapu jest zbadanie potrzeb osoby lub wybranej grupy docelowej, która będzie odbiorcą projektu, użytkownikiem proponowanego rozwiązania. Aby odpowiadało ono potrzebom i oczekiwaniom użytkowników, musicie ich jak najlepiej poznać. Pierwszy krok to empatyzacja, czyli najprościej “wejście w buty” naszego odbiorcy. Najczęściej stosowanym narzędziem jest tutaj persona, czyli w naszej wersji Ciastek.



PERSONA

To proste narzędzie do budowania profilu osoby lub symbolicznego reprezentanta jakiejś grupy. Pozwoli Wam przeanalizować, kim jest odbiorca Waszych działań, co o nim wiecie, co go charakteryzuje. Prosty kształt ciastka (sylwetka ludzika) pozwala swobodnie pracować – pisać, rysować czy wyklejać – dużej grupie osób. Przy projektowaniu rozwiązania warto wyjść poza ramy samego problemu i zastanowić się szerzej - kim jest? co robi? co lubi, a czego nie? w jakim kontekście funkcjonuje? - odpowiedzi na te pytania pozwolą nam lepiej dopasować rozwiązanie do oczekiwań. Warto przygotować listę pytań, która będzie prowadzić grupy przez ten proces - cenne wskazówki możecie uzyskać, zadając pytania o hobby, sposoby spędzania wolnego czasu lub ulubioną potrawę.



DIAGNOZA

Kolejnym krokiem jest diagnoza potrzeb, czyli proces zadawania pytań i poszukiwania odpowiedzi. Na tym etapie to nasz odbiorca jest w centrum zainteresowania, a my mamy za zadanie jak najlepiej zrozumieć, czego potrzebuje. Etap ten wymaga od nas słuchania bez krytyki i spojrzenia na problem z perspektywy drugiej osoby.

Diagnozę możemy przeprowadzić na wiele różnych sposobów - jakościowo (np. wykorzystując wywiad indywidualny czy grupowy) lub ilościowo (np. poprzez ankietę). Możemy sięgnąć po sprawdzone narzędzia, ale zachęcamy Was do wykorzystania również tych mniej standardowych np. gadająca ściana czy skrzynka pomysłów. Więcej o narzędziach badania potrzeb w załącznikach.

Wybierając metodę, warto zastanowić się nad czasem, którym dysponujemy i rodzajem informacji, których potrzebujemy. Metody jakościowe z pewnością dostarczą nam bardziej dogłębnych informacji (możemy podczas wywiadu wyjaśniać nasze wątpliwości i dociekać, aby lepiej zrozumieć problem), ale zajmą więcej czasu. Metody ilościowe mogą nam z kolei pomóc szybko zebrać dużą ilość informacji, ale bez możliwości dopytania o szczegóły.

JAK TO ZROBIĆ ONLINE?



Możecie skorzystać z narzędzi TIK: Meet, Teams czy Zoom pozwalają na spotkanie się w celu przeprowadzenia wywiadu, Jamboard czy Padlet pozwalają na zebranie oczekiwań w formie wirtualnych samoprzylepnych karteczek, a Google Forms - na przeprowadzenie ankiety. Do stworzenia profilu użytkownika możecie natomiast wykorzystać choćby współdzielony dokument tekstowy czy rysunek.

Na tym etapie warto też przyjrzeć się sobie i swojemu nastawieniu do błędów. Łatwiej będzie nam zrozumieć czyjeś porażki, gdy z empatią popatrzymy na swoje. W tym celu mogą być pomocne pytania, które zadasz sobie:

• • • • •
•
• Czy daję sobie prawo do błędu?
•

• Jak się czuję, gdy to się stanie?
•

• Czy potrafię przyznać się do popełnionych błędów?
•

• Czy szukam wymówek?
•

• Czy usprawiedliwiam siebie?
•

• Czy jestem wyrozumiała/wyrozumiały dla siebie,
• gdy popełnię błąd?
•

Pomocne też będzie używanie komunikatów wzmacniających do uczennic i uczniów, wtedy gdy popełnią błędy. Mogą one brzmieć:

• • • • •
•
• ● Mnie też się zdarzyło popełnić taki błąd.
•

• ● Wiele osób czuje to samo, co ty.
•

• ● Rozumiem, dlaczego to zrobiłaś.
•

• ● Sądzę, że wiem, jak się czujesz.
•

• ● Czuję twój smutek.
•

• ● Widzę, że jesteś smutny.
•

• ● Rozumiem, dlaczego tak postąpiłaś.
•

• ● Cieszę się razem z tobą.
•

• ● W takiej sytuacji też czułabym radość
•

ETAP 2: ANALIZA ZASOBÓW I POTRZEB ORAZ DEFINIOWANIE PROBLEMU

Po zebraniu wszystkich informacji z wcześniejszego etapu, warto je wnikliwie przeanalizować. Zachowajcie otwartość na informacje, które Was zaskoczą lub nie zgadzają się z Waszymi przypuszczeniami. Jeśli na tym etapie stwierdzicie, że musicie o coś dopytać, nie wahajcie się - warto na każdym etapie być gotowym na konsultację i rozmowę z grupą docelową.

Kolejnym krokiem w procesie jest analiza zasobów - zastanówcie się, czym dysponujecie w kontekście Waszego planu. Przeanalizujcie podstawowe założenia projektu, cele, jakie sobie stawiacie i harmonogram programu, pomyślcie o zespole, z którym będziecie pracować i szerzej o środowisku szkolnym, w którym zrealizujecie swoje działania. Poszukajcie odpowiedzi na pytania:

- Co planujecie?
- Jaki cel/cele sobie stawiacie? (przydatna może być metoda S.M.A.R.T. wspierająca formułowanie celów - szczegóły w załączniku)
- Po czym poznacie, że zrealizujecie postawiony cel/cele?
- Jakimi zasobami dysponujecie (finansowymi, ludzkimi, rzeczowymi, informacyjnymi)?
- Ile macie czasu na realizację wyzwania?

Planując wyzwanie warto też dodać pytanie o własne zasoby, czy nauczycielki i nauczyciele dysponują nimi i jakie to zasoby.

Pytania o gotowość do popełniania błędów i uznania ich jest jednym z nich. Na tym etapie można porozmawiać z uczennicami i uczniami na temat akceptacji błędów. Dobrą praktyką może być przedstawienie własnej historii, która opiera się na pomyłce i zachęcenie osób w klasie do podzielenia się swoimi. Mogą do tego posłużyć pytania:

Jaki popełniłam/-em błąd?

Jaki był skutek tego? co zrobiłam/ - em?

Czy i w jaki sposób udzieliłaś/- eś wsparcia sobie i/lub osobie, której pomyłka dotyczyła?



ANALIZA

Wiedząc to wszystko, jesteście gotowi do zdefiniowania problemu. Jasne zapisanie wyzwania pozwoli Wam lepiej zaplanować kolejne kroki. Możecie zapisać problem w formie pytania:

Jak możemy... (sprawić / zmienić / stworzyć), żeby... ?

Warto zadbać o to, aby pytanie nie było ani zbyt szerokie (wiemy, na jaką potrzebę ma odpowiadać) ani zbyt wąskie (nie zawierało w sobie rozwiązań) i odnosiło się do zebranych wcześniej informacji i spostrzeżeń. Poszukując najbardziej trafnego pytania, wygenerujcie ich kilka - nie zawsze to pierwsze, które nam przychodzi do głowy jest najlepsze. Aby dotrzeć do sedna motywacji naszych użytkowników można również wykorzystać metodę 5x dlaczego, której opis znajdziecie w załączniku.

ETAP 3: GENEROWANIE POMYSŁÓW I SZUKANIE ROZWIĄZANIA

Po odpowiednim przygotowaniu, dopiero trzeci etap to czas na generowanie pomysłów. I to jedna z najbardziej jaskrawych zmian, które przynosi design thinking. Z reguły bowiem nie rezerwujemy czasu na analizę, a napotykając problem od razu przystępujemy do generowania pomysłów. Bez uwzględnienia wniosków z poprzednich etapów możemy przyjąć rozwiązania, które nie będą wystarczająco dobrze lub wcale odpowiadać na potrzeby naszej grupy docelowej. Design thinking ma zmienić ten porządek, a generowanie rozwiązań poprzedza wnikliwą analizą.

Celem tego etapu jest wytworzenie jak największej liczby pomysłów, prowadzących do osiągnięcia celu oraz wybór tego rozwiązania, które chcielibyśmy stworzyć i przetestować w kolejnych etapach. Najpopularniejszym sposobem generowania pomysłów jest burza mózgów - warto jednak pamiętać o kilku zasadach używania tego narzędzia.

5 ZASAD BURZY MÓZGÓW:

- 1 Idźcie na ilość, nie na jakość
- 2 Budujcie na pomysłach innych - "tak i..." zamiast "nie, ale..."
- 3 Nie krytykujcie, zapiszcie każdy pomysł, na ich selekcję przyjdzie czas później
- 4 Nie ograniczajcie swojego myślenia - generujcie szalone pomysły!
- 5 Wykorzystajcie rysunki i slogany, aby zobrazować pomysły

Ciekawym pomysłem może być również wykorzystanie odwróconej burzy mózgów - w tym celu formułujemy nasze pytanie negatywnie (np. jak możemy sprawić, żeby dzieci nie czuły się dobrze w szkole?), aby w efekcie wygenerować wszystkie najgorsze pomysły na rozwiązanie. Na koniec zamieniamy je na przeciwieństwa.



SELEKCJA POMYSŁÓW I WYBORU NAJLEPSZEGO

Kolejnym krokiem jest selekcja pomysłów i wybór najlepszego rozwiązania. W tym celu warto najpierw uporządkować pomysły, np. grupując ze sobą podobne, a następnie wykorzystać jedną z wielu metod ewaluacji i selekcji (**głosowanie kropkami, kapelusze deBono, metoda SOT, matryca wpływu i wysiłku** - ich opisy znajdziecie w załączniku).

WAŻNE: Wybierając ostateczne rozwiązanie, koniecznie wróćcie do analizy zasobów z poprzedniego etapu i zastanówcie się nad kryteriami, które mogą być istotne przy realizacji zadania (koszty, umiejętności, narzędzia). Mają one za zadanie sprowadzić nas na ziemię i urealnić realizację naszego projektu. W tym celu warto skorzystać z narzędzia **Kret**. Jest ono podzielone na trzy części - górna z chmurami i słońcem to miejsce na wpisanie wszystkich najlepszych Waszych zdaniem pomysłów - nie myślcie tu o żadnych ograniczeniach (finansowych, instytucjonalnych czy przestrzennych). Te zostawcie na dolną część rysunku, czyli korytarze kreta, wypisując tam przeszkody, które mogą utrudnić lub uniemożliwić realizację pomysłów w opisanym powyżej kształcie. Ostatni element to znajdujący się pośrodku budynek szkoły. To miejsce na wpisanie realnego pomysłu (nawet zmodyfikowanego), który jesteście w stanie zrealizować. Zachęcamy Was do wykonania tego ćwiczenia, bo często zapisane na plakacie wnioski sprawiają, że inaczej patrzymy na rzeczywistość.

Na tym etapie warto zasygnalizować uczniom i uczniom, że ich wybór może, ale nie musi okazać się najlepszym.

JAK TO ZROBIĆ ONLINE?



Możecie skorzystać z narzędzi TIK: Mural czy Padlet umożliwi nam zebranie pomysłów, a odpowiednie ustawienia umożliwią również głosowanie na nie. Podczas spotkania na Meet, Teams czy Zoom możecie przedyskutować pomysły, a współdzielone dokumenty tekstowe wykorzystać do analizy rozwiązań.

ETAP 4: TWORZENIE PROTOTYPU

Na tym etapie stworzycie prototyp wybranego rozwiązania. Prototypowanie jest sytuacją edukacyjną, w której uczymy się przyjmować informację zwrotną i pokazywać niegotowe. To etap, w którym będą się pojawiać błędy i okazje do uczenia się na ich podstawie. Ważna jest tu refleksja nad tym, co poszło nie tak. Jeśli widzicie, że Wasz pomysł nie sprawdza się, bądźcie gotowi na jego zmianę (powrót do etapu generowania pomysłów) lub wprowadzenie modyfikacji.

Jednym ze sposobów komunikowania błędów jest informacja zwrotna. Powinna się ona odnosić do kryteriów, ale na etapie tworzenia prototypu nie ma ich. Na początku podajemy informację o tym, co jest dobre w tym prototypie, co można wykorzystać. Następnie pojawia się informacja, co jest do poprawy lub czego nie ma. W trzecim kroku przekazujemy wiadomość o tym, jak można to poprawić. Tu warto pytanie zadać uczniom i uczniom wykonującym prototyp. Niech sami zmierzają się z szukaniem rozwiązań. Na końcu pojawia się komunikat dotyczący kierunku pracy, który można wziąć pod uwagę, aby się rozwijać. W tym aspekcie również warto najpierw postawić na sugestie uczennic i uczniów, a na zakończenie można uzupełnić je o te nauczycielskie.

Przykładowa informacja zwrotna:

Co jest dobrze?

Zaplanowaliście utworzenie ogródka przy szkole z roślinami. Pamiętaliście o tym, aby uwzględnić warunki do wzrostu roślin: wilgoć, nasłonecznienie. Wzięliście pod uwagę również to, że niektóre z roślin będą potrzebowały podpórek i nawozów.

Co jest źle?

Podczas planowania nie wzięliście pod uwagę tego, że nie macie narzędzi ogrodniczych, aby przygotować ziemię pod zasadzenie roślin.

Jak poprawić?

Zastanówcie się, czy możecie w inny sposób pozyskać narzędzie do uprawy ziemi lub pieniądze na ich zakup.

Jak pracować, aby się rozwijać?

Następnym razem spróbujcie po ustaleniach w grupie zapytać inne osoby, co jeszcze według nich mogłoby okazać się przydatne przy zakładaniu ogródka lub przypomnijcie sobie, jak wygląda uprawianie roślin w waszych przydomowych ogródkach.



PROTOTYP

Prototypem może być przedmiot fizyczny, cyfrowy lub doświadczenie (np. próbna lekcja lub próba przedstawienia). Prototyp umożliwia nam podzielenie się pomysłem oraz przedyskutowanie go z resztą zespołu lub/i grupą docelową. Może on mieć formę scenopisu (storyboard), diagramu, modelu, makiety, tablicy inspiracji, scenki, szkicu, brudnopisu, itp. W przypadku nauczycieli może mieć również formę opisu ćwiczenia czy scenariusza lekcji, który przetestujemy razem z uczniami, aby dowiedzieć się, jak się sprawdza.

WAŻNE: Poświęćcie na ten etap jedynie tyle czasu i wysiłku, ile jest konieczne, aby zaprezentować rozwiązanie. Nie ma sensu dopieszczać go, ponieważ wielokrotnie ulegnie on jeszcze zmianom pod wpływem informacji zwrotnej, jaką uzyskacie (np. próba czytana przedstawienia, podczas której aktorzy jeszcze nie znają na pamięć swoich tekstów, ale można sprawdzić światło, dźwięk, scenografię, ale też np. usłyszeć dialogi i ocenić dynamikę sztuki). Warto również pamiętać, że prototypu nie musicie testować w całości, a często wystarczy tylko sprawdzenie funkcjonalności poszczególnych jego elementów.

ETAP 5: TESTOWANIE WYBRANYCH ROZWIĄZAŃ

Celem tego etapu jest zaplanowanie i przetestowanie wybranego rozwiązania oraz refleksja nad stopniem osiągnięcia celu i ewaluacja rozwiązania. Warto wykorzystać narzędzia, które ułatwią nam zaplanowanie wspólnych działań i podzielenie się zadaniami. Pracując z uczniami możecie wykorzystać **Droge**, na której po kolei wypiszecie kolejne kroki związane z testowaniem i wdrażaniem proponowanych rozwiązań. Zadbajcie o to, aby każdy z członków zespołu wiedział, jakie zadania zostały mu przydzielone i do kiedy powinien je wykonać (harmonogram: kto? co? do kiedy?).



INFORMACJA ZWROTNA

Ważnym elementem tego etapu jest zbieranie i, w miarę możliwości, uwzględnianie informacji zwrotnej. Zachowajcie otwartość na uwagi innych osób. Warto tu wykorzystać różnorodne metody: wywiad, dyskusja panelowa, ankieta, kupon ewaluacyjny, wyjściówka, gadająca ściana o których przeczytacie w załączniku.

Możliwe, że zebrana informacja zwrotna nie będzie przyjemna, jednak refleksja nad nią jest konieczna, aby wprowadzić zmiany w prototypie. I tu warto przypomnieć hasło ze wstępu - **nie zakochujcie się w swoich pomysłach!** Łatwiej będzie Wam obiektywnie spojrzeć na informacje zwrotne. W celu zebrania wniosków z etapu testowania, możesz wykorzystać metodę Zaczynij, Zatrzymaj, Kontynuuj, o której więcej przeczytasz w załączniku.

Testowanie wybranych rozwiązań może ujawniać porażki. Metoda DT daje możliwość wsparcia uczennic i uczniów w zaakceptowaniu popełnianych błędów i uczynienia ich towarzyszami uczenia. W tym celu warto:

- **przyznawać się do błędów i nie ukrywać ich- Popełniłem błąd w pisowni wyrazu. Kto z was może go wskazać?**
- **informować osoby w klasie o swojej niewiedzy- Nie wiem, w jaki sposób powstaje zorza, ale dowiem się i postaram się wyjaśnić.,**

- budować wiarę uczniów i uczennic w siebie- Możesz być z siebie dumny. Tym razem zadanie wykonałeś z błędem, ale następnym razem, gdy poćwiczysz, wykonasz je bezbłędnie.
- pozwolić się mylić- To nic, że popełniłeś błąd. Jak możesz go poprawić?
- częściej zauważać to, co dobre w ich codziennej pracy- Wszystkie zdania rozpocząłeś wielką literą, a zakończyłeś kropką. Poradziłeś sobie z odpowiedziami na pytania.
- zachęcać do przewyższania trudności- Popracuj jeszcze nad tym rozwiązaniem. Spróbuj zadać pytanie w klasie, kto może Ci pomóc w wyjaśnieniu tego zagadnienia. Wierzę, że poradzisz sobie z tym zadaniem.

WAŻNE: zarezerwujcie czas, żeby w miarę potrzeb wrócić do prototypu i udoskonalić go. Warto też po testowaniu zastanowić się nad rozwiązaniem w kontekście celu/celów oraz wskaźnikach sukcesu stworzonych na drugim etapie. Ta weryfikacja może doprowadzić do wprowadzenia modyfikacji, które pozwolą jak najlepiej odpowiedzieć na Wasze potrzeby.

JAK TO ZROBIĆ ONLINE?



Możecie skorzystać z narzędzi TIK: Trello czy Asana ułatwią stworzenie planu, Slack, Teams czy Classroom umożliwią komunikację asynchroniczną w zespole, a dysk współdzielony sprawi, że zbieranie rezultatów prototypowania będzie łatwiejsze. Ankiety, jak Google Forms, umożliwią szybkie zebranie informacji zwrotnej, a współdzielony dokument - wyciągnięcie wniosków na przyszłość.

Tak w teorii wygląda metoda design thinking. Wyzwanie, do którego Was zapraszamy pozwoli Wam sprawdzić w praktyce, jak wygląda praca szkolna z wykorzystaniem tej metody.



WPROWADZENIE DO WYZWANIA

Waszym zadaniem jest zrealizowanie celu w wybranym przez siebie zadaniu, zgodnie z procesem zaprojektowanym według metody design thinking. Możecie wybrać zadanie, które wykonacie razem z uczniami i uczennicami, w grupie przedmiotowej lub międzyprzedmiotowej. Chcemy, żebyście przetestowali, jak działa ta metoda w praktyce.

Jak skorzystacie na wprowadzeniu design thinking w pracy szkolnej? To sposób pracy projektowej, w której odpowiada się na realne potrzeby. Wychodząc od potrzeb można przygotować rozwiązania dopasowane do konkretnej grupy odbiorców. Nie ma tu mowy o rutynie czy powtarzalności. Dzięki metodzie rozwinięcie poczucie sprawczości zarówno u uczniów i uczennic, jak i u innych nauczycieli i nauczycielek. Macie również szansę uporządkować proces projektowy, dzięki czemu łatwiej będzie go zrealizować. Rozbudujecie kompetencje interpersonalne (współpracy, lidarskie), zarządzania czasem i zadaniami, a dzięki wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych, również cyfrowe. Proces design thinking można wykorzystać zarówno do planowania lekcji, tworzenia różnych produktów projektowych na wszystkich przedmiotach szkolnych, jak i w pracy pozalekcyjnej z młodzieżą.

Tym z Was, którzy już mają doświadczenie pracy metodą design thinking w proponowanej przez nas dotychczas formule, polecamy rozszerzenie jej o pracę z błędem. Błędy są elementem procesu uczenia się i pomagają nam się zmieniać, wyciągać wnioski i rozwijać się. I chociaż zdarzają nam się nieustannie i będą się zdarzać nadal, z trudem przychodzi nam zobaczenie ich i uznanie, że warto je ośwoić.

W tym celu zachęcamy do skorzystania z naszych materiałów **„Przytul błęda”**.



WARIANTY WYZWANIA

W tym wyzwaniu zapraszamy Was do przeprowadzenia przynajmniej jednego, a maksymalnie dwóch działań w oparciu o metodę design thinking. Każde z nich polega na przejściu przez wszystkie pięć etapów metody, ale może się zdarzyć, że poszczególne etapy będziecie przechodzić więcej niż jeden raz w ramach realizacji Waszego wyzwania. Zachęcamy Was do tego, żebyście zaplanowali i przetestowali jeden z trzech proponowanych wariantów:

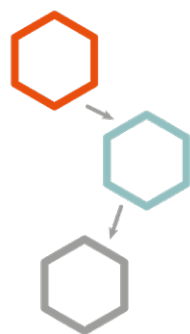
Trzy lekcje w odpowiedzi na potrzeby uczniów i uczennic zrealizowane wokół jednego zagadnienia z podstawy programowej wraz z materiałami pomocniczymi.

LUB

Projekt lub kampania społeczna w odpowiedzi na potrzeby wybranej społeczności (np. klasa, grupa szkolna, grupa pozaszkolna, wybrana społeczność lokalna).

— ZADANIE Z GWIAZDKĄ —

Projekt interdyscyplinarny (wpisujący się w realizację podstawy programowej lub nie) realizowany wspólnie z innymi nauczycielami związany z zainteresowaniami wybranej grupy uczniów i uczennic.



JAK KROK PO KROKU ZREALIZOWAĆ WYZWANIE?

W zależności od tego, na który wariant wyzwania się zdecydujecie możecie pracować z grupą uczniów i uczennic lub całą klasą, z nauczycielami i nauczycielkami tego samego przedmiotu lub interdyscyplinarnie. Zawsze możecie podzielić grupę na zespoły, równocześnie realizujące różne zadania projektowe w odpowiedzi na potrzeby tej samej lub różnych społeczności. Praca w mniejszych zespołach projektowych jest łatwiejsza, a idealny zespół projektowy składa się z 4-6 osób. W takiej sytuacji Waszym zadaniem jest moderowanie przebiegu projektu oraz wprowadzanie kolejnych etapów realizacji projektu i wyznaczanie terminów końcowych (szczególnie w przypadku pracy z mniej doświadczonymi grupami). W razie potrzeby możecie ekspercko wspierać zespoły lub przyjąć rolę mediatora(-ki) w sytuacjach konfliktowych.

Skorzystajcie z naszej checklisty, która pozwoli Wam przejść przez proces w duchu metody design thinking:

ETAP 1: DIAGNOZA POTRZEB I EMPATYZACJA

- Powołajcie zespół projektowy.
- Wybierzcie grupę docelową Waszego działania i stwórzcie personę jej przedstawiciela lub przedstawicielki.
- Wybierzcie metodę/metody diagnozy potrzeb tej grupy i przeprowadźcie badanie.

ETAP 2: ANALIZA ZASOBÓW I POTRZEB ORAZ DEFINIOWANIE PROBLEMU

- Zastanówcie się, czym dysponujecie w kontekście Waszego projektu.
- Sformułujcie cele projektowe i kryteria sukcesu oraz ustalcie harmonogram pracy.
- Zdefiniujcie problem w postaci pytania.

ETAP 3: GENEROWANIE POMYSŁÓW I SZUKANIE ROZWIĄZANIA

- Wygenerujcie możliwie najwięcej pomysłów na rozwiązanie problemu.
- Przefiltrujcie pomysły.
- Dokonajcie wyboru rozwiązania, biorąc pod uwagę wyniki działań z dotychczasowych etapów.

ETAP 4: TWORZENIE PROTOTYPU

- Stwórzcie prototyp rozwiązania w wybranej przez siebie formie.
- Przedstawcie prototyp wybranym osobom z grupy docelowej.
- Zbierzcie informacje zwrotne i przeanalizujcie je w celu udoskonalenia rozwiązania.

ETAP 5: TESTOWANIE WYBRANYCH ROZWIĄZAŃ

- Przygotujcie ostateczną formę rozwiązania i zaprezentujcie je grupie docelowej.
- Ponownie zbierzcie informacje zwrotne i w razie potrzeby dalej udoskonalajcie rozwiązanie
- Dokonajcie ewaluacji projektu – w kontekście realizacji celu/celów i kryteriów sukcesu oraz przygotujcie rekomendacje na kolejne tego typu przedsięwzięcia.



PYTANIA I ODPOWIEDZI

DLACZEGO NIE KORZYSTAMY Z TŁUMACZENIA NAZWY METODY NA JĘZYK POLSKI?

Nazwa design thinking pochodzi z języka angielskiego (*design* - projektować, *think* - myśleć). Polskie tłumaczenie “projektowania myślenia” od początku budziło nasz wewnętrzny sprzeciw, bo umyka w nim otwartość, która jest tak ważna w tej metodzie. W pierwszych publikacjach korzystaliśmy z nazwy “myślenie projektowe”, ale doszliśmy do wniosku, że takie tłumaczenie spłyca znaczenie i często stawia się znak równości między design thinking a projektową metodą pracy. Tymczasem design thinking to, poza metodą, sposób myślenia, który nie idzie “na skróty”. Dlatego postanowiliśmy popularyzować nazwę w języku angielskim.

ILE ZAREZERWOWAĆ CZASU NA KAŻDY Z ETAPÓW?

Nie da się jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie. W programie cały proces design thinking zaplanowaliśmy na ponad 3 miesiące, bo zależało nam na tym, żebyście mogli swobodnie dopasować jego realizację do codziennych obowiązków. Choć mamy doświadczenia z programu Wartość dodana, w którym udało nam się cały proces design thinking zmieścić w dwóch godzinach lekcyjnych, to zachęcamy Was do rozłożenia realizacji tego wyzwania w czasie. Z doświadczenia wiemy, że na dwa pierwsze etapy diagnostyczne warto zarezerwować więcej przestrzeni, żeby można było przeprowadzić dokładną analizę i jak najlepiej przygotować się do kolejnych kroków. Szczególnie, że im więcej informacji zbierzecie, tym efektywniej wygenerujecie pomysły na rozwiązanie w kolejnych etapach.

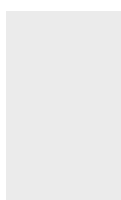
Planując harmonogram pracy, warto też zostawić czas na wprowadzenie modyfikacji, wynikających z uzyskanych informacji zwrotnych oraz przygotowanie rekomendacji po zakończeniu procesu. Pamiętajcie, że w design thinking potrzeby zawsze są w centrum - dopasujcie do nich tryb Waszej pracy tak, żebyście skorzystali na tym zarówno Wy jak i Wasi uczniowie i uczennice.

JAK TĘ METODĘ WYKORZYSTUJĄ DUŻE FIRMY?

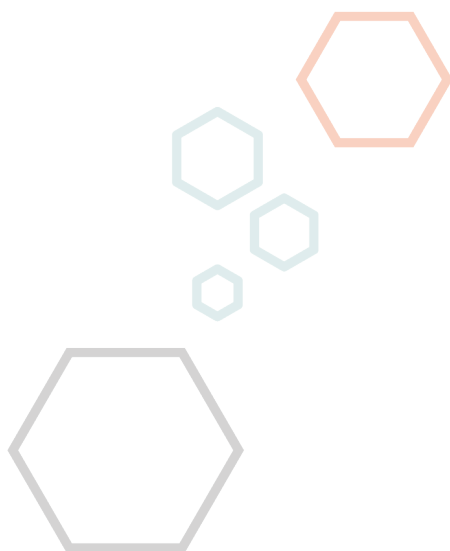
Firmy komercyjne przede wszystkim wykonują na bieżąco konsumenckie badania rynku. Element diagnozowania potrzeb klientów jest kluczowy w wielu branżach. Ale wiele z tych firm idzie krok dalej. Firma z odzieżą sportową Nike do zespołów projektujących obuwie, zaprasza ich przyszłych użytkowników, żeby już na etapie projektowania usłyszeć, na co zwracają uwagę, decydując o zakupie np. butów do biegania. Znany na całym świecie portal krótkoterminowego wynajmu mieszkań Airbnb, na samym początku działalności, przed upadkiem uchroniła burza mózgów, w której powstał pomysł na przedstawianie ofert na profesjonalnych zdjęciach. Netflix czy Youtube, cały czas "uczy" się od swoich użytkowników np. rekomendując kolejne pozycje do obejrzenia na podstawie wcześniejszych wyszukiwań. Na pewno zauważyliście też, że Wasz profil na Facebooku często się zmienia, jednak nie u wszystkich wydarza się to równocześnie. Prototyp nowego wyglądu i dodanych funkcjonalności dostaje w pierwszej kolejności wybrana grupa (wiekowa, narodowa etc.), a na podstawie ich informacji zwrotnej wprowadzane są modyfikacje i dopiero wersja trafia do wszystkich użytkowników. Design thinking jest niemal wszędzie, a Wasze szkolne doświadczenia na pewno wyczulą Was na poszukiwanie elementów tej metody w otaczającym Was świecie.



SPRAWO- ZDAWCZOŚĆ



W każdym wyzwaniu poprosimy Was dwa razy o wypełnienie formularza z kilkoma pytaniami: w połowie pracy i na jej zakończenie. Link do formularza dostaniecie od moderatora/moderatorki zgodnie z harmonogramem danego wyzwania.





PRZYKŁAD REALIZACJI

Nauczyciel języka polskiego zauważył, że uczniowie starszych klas w jego szkole podstawowej mało i niechętnie czytają (najmniej wypożyczeń na kartach bibliotecznych). Każda rozmowa o książkach kończy się tak samo - młodzi ludzie odpływają w stronę gier, seriali, jutuberów i tiktokerów. Postanowił jakoś ich do czytania zachęcić, ale zanim przeszedł do działania, stwierdził, że nie warto robić tego w pojedynkę.

ETAP 1: DIAGNOZA POTRZEB I EMPATYZACJA

- **Powołajcie zespół projektowy.**

W pierwszej kolejności do współpracy zaprosił wszystkich polonistów oraz nauczycielkę bibliotekarkę. W planach mieli dołączenie do zespołu przedstawicieli szkolnego samorządu i innych sojuszników, którzy pojawią się w trakcie realizacji przedsięwzięcia.

- **Wybierzcie grupę docelową Waszego działania i stwórzcie personę jej przedstawiciela lub przedstawicielki.**

Na podstawie obserwacji i doświadczeń z różnymi klasami, zespół zdecydował się skierować swoje działanie do klas starszych szkoły podstawowej. Kolejnym krokiem było przygotowanie osoby przedstawiciela tej grupy docelowej. Była to okazja, żeby przyjrzeć się temu, jakich uczniów mają w klasie, co o nich wiedzą, co lubią, czym się interesują, jakie jest ich zaplecze domowe.

- **Wybierzcie metodę/metody diagnozy potrzeb tej grupy i przeprowadźcie badanie.**

W swoich poszukiwaniach przyczyn niechęci do czytania postanowili zrobić risercz w internecie i zobaczyć, jakie badania, dotyczące czytelnictwa w tej grupie wiekowej, mogą być przydatne, przeprowadzić rozmowy w grupach na lekcji wychowawczej i ankiety z rodzicami podczas zebrania. Okazało się, że czytanie jest kłopotem nie tylko dlatego, że żyjemy w kulturze obrazkowej, ale też dlatego, że:

- a. dzieci nie mają w domu, jak czytać, nie dysponują cichym miejscem, brakuje dobrego oświetlenia;
- b. biblioteka jest schowana na drugim końcu szkoły, brakuje w niej książkowych nowości;
- c. dzieci mają bardzo dużo obowiązków pozaszkolnych, wieczory chcą spędzać z rodzicami, a jeszcze mają prace domowe do odrobienia;
- d. uważają, że lektury z kanonu są nudne i generalnie zniechęcają do tej aktywności.

ETAP 2: ANALIZA ZASOBÓW I POTRZEB ORAZ DEFINIOWANIE PROBLEMU

→ Zastanówcie się, czym dysponujecie w kontekście Waszego projektu.

Z analizy zasobów wynika, że jeden z rodziców pracuje w wydawnictwie, pani bibliotekarka jest w zespole, w szkole organizowany jest wkrótce ogólnoszkolne wydarzenie, a całości kibicuje pani dyrektor. Ograniczenia: niski budżet, (duży odsetek niezamożnych rodziców), sporo rodziców, z którymi ciężko się współpracuje.

→ Sformułujcie cele projektowe i kryteria sukcesu oraz ustalcie harmonogram pracy.

Zespół chciałby, żeby wzrosła liczba wypożyczanych książek w szkolnej bibliotece, w której regularnie będą pojawiać się nowości wydawnicze. Zbliżające wydarzenie chcieliby wykorzystać do

ogłoszenia przedsięwzięcia, a całość podsumować na koniec roku szkolnego. Określili kto i za co jest odpowiedzialny w zespole i zaplanowali regularne spotkania robocze.

→ Zdefiniujcie problem w postaci pytania.

Jak możemy wpłynąć na uczniów, żeby chętniej sięgali po książkę?

ETAP 3: GENEROWANIE POMYSŁÓW I SZUKANIE ROZWIĄZANIA

→ Wygenerujcie możliwie najwięcej pomysłów na rozwiązanie problemu.

W burzy mózgów wygenerowali przeróżne pomysły odpowiadające na zaobserwowane i zdiagnozowane potrzeby m.in. organizacja kiermaszu książek w szkole, plebiscyt na książkę miesiąca, kącik biblioteczny na największym korytarzu, zorganizowanie szkolnej czytelnicy, grywalizacja czytelnicza między klasami, wybór książki, która dołączy do szkolnego kanonu lektur, czytelnia szkolna, dzień z książką bez pracy domowej, uzupełnienie biblioteki o nowe pozycje, stworzenie bazy jutuberów i tiktokerów, którzy recenzują książki, spotkania z autorami książek, warsztaty pisarskie.

→ Przetnijcie pomysły.

Ze względu na ograniczenia finansowe zrezygnowano z kosztownych pomysłów rozbudowania księgozbiorów. Ze względu na napięty terminarz pomysł z grywalizacją oraz warsztaty pisarskie zostały odłożone w czasie. Pomysł na stworzenie bazy jutuberów i tiktokerów przeniesiono na koła zainteresowań.

→ Dokonajcie wyboru rozwiązania, biorąc pod uwagę wyniki działań z dotychczasowych etapów.

Wybrano pomysły: organizacja kiermaszu książek w szkole, plebiscyt na książkę miesiąca, kącik biblioteczny na największym korytarzu, dzień z książką i bez pracy domowej, które będą zorganizowane w ramach szkolnej akcji „Moja ulubiona książka”

ETAP 4: TWORZENIE PROTOTYPU

→ **Stwórzcie prototyp rozwiązania w wybranej przez siebie formie.**

Zaplanowano mały, próbny kiermasz książek, na którym uczniowie wymieniają się swoimi przeczytanymi już książkami. W planowanym miejscu regału z książkami zainstalowano makietę z kartonu, żeby sprawdzić, czy nie będzie przeszkadzał w codziennym korzystaniu z tej przestrzeni.

→ **Przedstawcie prototyp wybranym osobom z grupy docelowej.**

Mały kiermasz odbył się w jednej z klas 5. Uczniowie i uczennice zauważyli makietę na korytarzu, a do skrzynki pomysłów wrzucali swoje strzały, co to może być. Podczas rady pedagogicznej przedstawiono plan na dzień z książką i bez pracy domowej.

→ **Zbierzcie informacje zwrotne i przeanalizujcie je w celu udoskonalenia rozwiązania.**

Uczniowie chętnie przynieśli książki na wymianę, zabrakło im dodatkowych atrakcji i wymian innych niż książka za książkę (np. książka za kawałek własnoręcznie upieczonego ciasta). Początkowo proponowane miejsce na regał z książkami okazał się niedobre, bo tarasowało drogę dostaw do szkolnego sklepiku i utrudniało dojście do jednej z sal.

ETAP 5: TESTOWANIE WYBRANYCH ROZWIĄZAŃ

→ **Przygotujcie ostateczną formę rozwiązania i zaprezentujcie je grupie docelowej.**

Przygotowano wielki kiermasz książek. Uczniowie i uczennice całej szkoły, ale również nauczyciele i nauczycielki przynieśli wiele książek i rękodzieła (słodyczy, ciast, rysunków) które wymieniali między sobą. Książki, które nie znalazły nowych właścicieli, stanęły na regale w korytarzu między oknami, w przyszłości pojawią się tam również pufy do czytania (jeden z pomysłów ze skrzynki).

→ Ponownie zbierzcie informacje zwrotne i w razie potrzeby dalej udoskonalajcie rozwiązanie

Uczniowie podczas rozmów i podsumowań po kiermaszu deklaruwali, że chcieliby przeprowadzać taką akcję regularnie, ale zwrócili uwagę na słabą promocję wydarzenia - nie wszyscy wiedzieli o akcji. Zaproponowali następnym razem promocję na szkolnym profilu na facebooku. Stwierdzili też, że regał na korytarzu jest ponury i smutny. Dlatego też uczniowie z klasy plastycznej przygotowali swój pomysł na pomalowanie regału - jego wzór ma zmieniać się co semestr. Nie wszyscy uczniowie byli zadowoleni z wyników pierwszego plebiscytu na książkę miesiąca.

→ Dokonajcie ewaluacji projektu - w kontekście realizacji celu/ celów i kryteriów sukcesu oraz przygotujcie rekomendacje na kolejne tego typu przedsięwzięcia.

Kiermasz książek poza własnymi książkami, można uzupełnić niedrogimi zdobyczami z aukcji internetowych. Wzrosła liczba wypożyczonych książek w szkolnej bibliotece, wciąż pojawiają się książki w kątku bibliotecznym. Uczniowie i uczennice chętniej rozmawiają o ciekawych książkach. Niestety nie wszyscy nauczyciele ograniczyli prace domowe i trzeba nad tym jeszcze popracować. W plebiscycie na książkę miesiąca należy zaplanować 2 lub 3 kategorie książek, żeby każdy znalazł wśród nich coś dla siebie.

MATERIAŁY DODATKOWE:

- Słowniczek pojęć związanych z wyzwaniem design thinking: <https://www.szkolazklasa.org.pl/wp-content/uploads/2021/12/slowniczek-pojec-zwiazanych-z-metoda.pdf>
- Narzędzia diagnozy potrzeb (i ewaluacji): <https://www.szkolazklasa.org.pl/wp-content/uploads/2021/12/narzedzia-diagnozy-i-ewaluacji.pdf>
- Narzędzia i metody wspierające pracę metodą design thinking: <https://www.szkolazklasa.org.pl/wp-content/uploads/2021/12/narzedzia-wspierajace-prace-metoda.pdf>
- Praktyczne przykłady wykorzystania design thinking w szkole: <https://www.szkolazklasa.org.pl/wp-content/uploads/2021/12/praktyczne-przyklady-wykorzystania-metody-w-szkole.pdf>