



Norweskie sposoby na wykorzystanie metody Design Thinking

Bronisława Niespor

W dniach 16-18 czerwca w Ośrodku Szkoleniowym w Niwkach odbyły się trzydniowe warsztaty pt. "Nauczyciel agentem zmian" w ramach realizacji projektu "Innowacyjne metody kształcenia dla wsparcia polskiej edukacji. Intensywne szkolenia Norwegia".

Projekt korzysta z dofinansowania o wartości 16 406,00 Euro otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest rozwijanie edukacji sprzyjającej włączeniu społecznemu poprzez wykorzystanie innowacyjnych metod kształcenia i rozwijania u uczniów kreatywności, innowacyjności, uczenia się w działaniu opartego na rozwiązywaniu problemów, podejmowania inicjatyw, analizowania i dokonywania ewaluacji, kooperatywnego uczenia się oraz uczenia się na błędach pod kierunkiem nauczyciela- agenta zmian.

Warsztaty prowadzone były hybrydowo ale już od pierwszego slajdu prezentacji przygotowanej przez trenerów z Newschool, Oslo widoczny był ich profesjonalizm w prowadzeniu takich szkoleń. Prezentacja była bowiem wyznacznikiem pracy zespołowej, przerw o określonych porach, prezentacji wypracowanych materiałów. Mimo, że trenerów nie było z nami "fizycznie" każdy z uczestników wiedział co należy robić i w jakim czasie.

Każdy dzień warsztatów rozpoczynał się od tzw. "energizera" co miało bardzo duże znaczenie dla energii grupy i poszczególnych zespołów. Zaproponowane ćwiczenia okazały się trafione w punkt i nauczyciele uczestniczący w szkoleniu z pewnością wykorzystają je również w swojej pracy dydaktycznej.

Przykładowe ćwiczenie- uczestnicy stoją w kółku. Ich zadanie polegać będzie na wypowiedzeniu jednego słowa klucza spośród trzech (one, two, three) i dokładnym wsłuchaniu się w słowo wypowiedziane przez innych. *One* oznacza, że słowo wypowiada



kolejna osoba stojąca po prawej stronie; *two* oznacza, że uczestnik po prawej stronie wykonuje ustalony ruch a *three* oznacza, że gra wraca do uczestnika stojącego po lewej stronie. Ćwiczenie zatem wymaga skupienia, koncentracji i odpowiedniej reakcji a przy tym wyzwała uśmiech i pozytywną energię.

Inne ćwiczenie- trener wstaje i wykonuje jakiś prosty ruch – np. klaszcze. Następnie kolejny uczestnik gry powtarza po nim ruch i dodaje swój. Każda osoba w grupie postępuje podobnie. Gra odbywa się bez słów i jest również świetnym ćwiczeniem na koncentrację i skupieniem uwagi.

Dzień pierwszy warsztatów przeznaczony był na poznanie metody Design Thinking i jej poszczególnych etapów:

- empatyzacja,
- definiowanie problemu,
- generowanie pomysłów,
- budowanie prototypów
- testowanie.

Uczestnicy poznawali każdy etap w sposób bardzo praktyczny ponieważ trenerzy przygotowali konkretny temat z którym należało się zmierzyć - Przygotowanie podcastu do nauki języka angielskiego dla osób starszych.

Trenerzy opracowali mapę empatii, która każdej grupie posłużyła do zrozumienia potrzeb i problemów użytkownika dla którego należy przygotować podcast. Już ten etap pracy pokazał, że każda grupa zwróciła uwagę na troszeczkę inne aspekty osoby starszej- dla jednych był to brak umiejętności obsługi nowoczesnych urządzeń a dla innych ważniejszą kwestią był kontakt z wnukami, których wiedza i umiejętności pomogą w obsłudze nowoczesnych urządzeń i dzięki temu z podcastu będzie mógł również skorzystać młody człowiek.

Podczas ostatniego etapu-testowania każda grupa zaprezentowała zupełnie inny efekt swojej pracy nad problemem podcastu dla starszych osób. Trenerzy byli bardzo zadowoleni bo już pierwszy dzień pokazał, że grupy mają ogromny potencjał, uczestnicy są zmotywowani i zaangażowani na każdym etapie pracy.



Kolejne dwa dni to wyzwania czyli praktyczne wykorzystanie metody Design Thinking i wszystkich technik z nią powiązanych takimi jak

- burza mózgów;
- 5x why;
- mapowanie problemu na osi jak-po co;
- reframing (zmiana znaczenia, zmiana kontekstu);
- 6 Myślowych Kapeluszy Edwarda De Bono;
- analiza SWOT;
- metoda 635.

Aby ułatwić uczestnikom pracę nad kolejnymi wyzwaniami trenerzy zaproponowali ćwiczenia na kreatywność.

Jednym z nich było ćwiczenie polegające na wymyśleniu przez poszczególne grupy w określonym czasie jak najwięcej tytułów piosenek w języku angielskim w których pojawiają się np.

- imiona;
- nazwy kolorów;
- nazwy miast.

Innym ćwiczeniem było podawanie przez poszczególnych uczestników siedzących w kręgu nazw rzeczy również w języku angielskim

- robiących hałas;
- lekkich;
- większych od słońca;
- czarnych;
- smacznych.

Wszystkie te ćwiczenia wywodzą się z testów myślenia twórczego i mierzą płynność, giętkość i oryginalność myślenia. Zdolność ta polega na dostrzeganiu w przedmiotach cech rzadkich, nietypowych, oryginalnych i pomijaniu cech oczywistych.



Pierwsze wyzwanie związane było z zaprojektowaniem placu zabaw dla lokalnej społeczności małego miasteczka.

Każda grupa na wstępie zastanawiała się dla kogo przeznaczone będzie to miejsce, w jaki sposób zaznaczyć jego unikalność i chęć przebywania w nim określonych mieszkańców.

Efekty pracy każda grupa przesyłała do pliku utworzonego przez trenerów na dysku Googla. Technicznie jak się okazało był to świetny pomysł na zebranie wypracowanych materiałów i udostępnienie ich uczestnikom na zakończenie warsztatów do wykorzystania w swojej pracy dydaktycznej.

Poniżej próbki pracy nad wyzwaniem.





Dzień trzeci warsztatów to przygotowanie w grupach wyzwania związanego ze szkołą, własnym przedmiotem, działaniem kółka przedmiotowego, działaniem SU itp.

Jakie wyzwania wymyśliły poszczególne grupy:

1. Czego nie wiemy o sobie i o swoich przyjaciółach?
2. Przygotowanie niemego wideo na Tiktoku na określony temat, scenki dotyczącej tej tematyki i dopisanie tekstu do wideo przez pozostałe grupy uczniów
3. Przygotowanie nagrania musicalu dla szkolnej społeczności
4. Jak zmienić naszą szkołę na idealną?
5. Jak przygotować ekologiczne sąsiedzkie spotkanie?

Trenerzy- Mitch, Monika i Karen byli bardzo zadowoleni z przygotowanych wyzwań, które odznaczają się ogromną różnorodnością i każdy nauczyciel z pewnością może je zastosować w swojej pracy dydaktyczno-wychowawczej.



Na zakończenie uczestnicy spontanicznie podziękowali trenerom za przygotowanie i poprowadzenie wspaniałych warsztatów i przybliżenie metody Design Thinking.

