

Samsung Solve for Tomorrow

Temat: Myślenie projektowe w teorii i praktyce.

CZAS TRWANIA: 45 minut

KORZYŚCI DLA OSÓB UCZESTNICZĄCYCH W ZAJĘCIACH:

- poznanie zasad, etapów i narzędzi procesu myślenia projektowego;
- umiejętność wykorzystania narzędzi myślenia projektowego (Design Thinking) w tworzeniu innowacyjnych rozwiązań;



TREŚCI Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ
(do przedmiotu Biznes i zarządzanie):

- stosuje narzędzia myślenia projektowego (design thinking) w tworzeniu innowacyjnych rozwiązań;

autorka scenariusza: Anna Krawczyk, ambasadorka i trenerka programu Solve for Tomorrow

Together for Tomorrow!
Enabling People

Education for Future Generations

METODY:

- prezentacja i wykład;
- dyskusja;
- praca w grupach metodą myślenia projektowego;

WARTO WIEDZIEĆ/ PRZYGOTOWAĆ:

- Myślenie projektowe warto poznawać w działaniu! Równie ważny, jak same etapy procesu, jest jego mindset, czyli nastawienie, jakie ma towarzyszyć pracy projektowej. Można przyjąć, że procesowi myślenia projektowe powinny towarzyszyć: empatia, optymizm (rozumiany jako wiara w znalezienie rozwiązania), gotowość na kolejne iteracje (powtarzanie) etapów, twórcza odwaga (czyli przekonanie o własnej kreatywności), nastawienie na działanie, docenianie niejasności i niespójności, uczenie się na błędach.
- Często można spotkać się ze stwierdzeniem, że jednym z najtrudniejszych momentów procesu, w którym występują różne blokady i zastój pracy, jest etap definiowania problemu. Żeby jak najlepiej wesprzeć młodzież w działaniu, staraj się maksymalizować czas na zadawanie pytań i nie udzielaj gotowych odpowiedzi.
- Jeśli Ciebie lub Twoich uczniów/uczennice zainteresowało myślenie projektowe i chcecie używać go w realizacji różnych przedsięwzięć, możecie skorzystać z wiedzy zgromadzonej na stronie <https://designthinking.pl/> lub z samouczka do pobrania stąd: <https://www.dt-institute.pl/baza-narzedzi/samouczech/#pobierz>.



- W trakcie zajęć możesz wykorzystać prezentację: bit.ly/3vA4czq



CO ROBIMY?

1. Możesz zacząć od rozmowy o tym, czy osoby uczestniczące w lekcji kiedykolwiek zastanawiały się nad tym, skąd biorą się innowacyjne produkty i usługi? Jak im się wydaje, jak może w uproszczeniu wyglądać taki proces? Warto na ten wstęp przeznaczyć nie więcej niż 3 minuty. (slajd 2)

2. Bazując na wcześniejszej dyskusji zaprosz klasę do wspólnego poznawania metody jaką jest myślenie projektowe. Zapowiedz, że poznają etapy procesu projektowego, definicje związane z design thinking, a to wszystko podczas samodzielnego projektowania innowacyjnego rozwiązania.

3. W ramach wprowadzenia, opowiedz krótko historię Douga Dietza. Jest to inżynier, który dzięki myśleniu projektowemu dostosował swój produkt (maszynę do wykonywania rezonansu magnetycznego) do potrzeb najmłodszych pacjentów i pacjentek. Całą historię znajdziesz na stronie 7 w podręczniku Myślenie projektowe w bibliotekach [dostępnym tutaj:

<https://www.sbc.org.pl/dlibra/publication/263226/edition/249032/content> (slajd 3)



4. Zaprezentuj również etapy, z których składa się proces myślenia projektowego (slajd 4).

5. Teraz podziel klasę na pięć grup i poproś o to, żeby każda z nich zaprojektowała coś użytecznego dla (slajd 5):

Grupa 1. - Czerwonego Kapturka

Grupa 2. - Kubusia Puchatka

Grupa 3. - Hrabiego Drakuli

Grupa 4. - Kopciuszka

Grupa 5. - Pana Hilarego z wiersza Juliana Tuwima

Być może postacie z bajek wydają Ci się pomysłem zbyt śmiałym i niepoważnym. Niepotrzebnie! Dzięki projektowaniu dla nieistniejących użytkowników, młodzież będzie mogła skupić się na samym procesie i tym, co najważniejsze w jego etapach. Takie ćwiczenie rozwija również kreatywność.



6. Pierwszym etapem myślenia projektowego jest empatyzacja. Najważniejszymi narzędziami, jakie wykorzystuje się w tym momencie są: research, wywiady, obserwacje, zanurzenie w doświadczeniu użytkowników i wszystko, co może pomóc nam "wejść w buty" użytkownika.

Zadaniem dla grup będzie research (głównie w internecie) i odpowiedzenie na pytania o to, jaka jest dana postać? Jakie ma cechy charakteru? Co robi? Jaki jest jej największy problem? Na ten etap daj grupom 5 do 8 minut. (slajd 6)

7. Kolejny etap to moment, w którym z gąszczu zebranych informacji trzeba wybrać te najważniejsze i stworzyć wyzwanie projektowe. Narzędziem, które pomaga w uporządkowaniu wiedzy dotyczącej użytkowników jest tak zwane pytanie "Jak moglibyśmy?". Poproś grupy, aby zapisały swoje wyzwanie projektowe w schemacie (slajd 7):

JAK MOGLIBYŚMY + sprawić żeby/pomóc + UŻYTKOWNIK + potrzeba/problem?

Na przykład:

Jak moglibyśmy pomóc młodszym dzieciom spędzać przerwy w sposób, który sprzyja odpoczynkowi i wyciszeniu?

Jak moglibyśmy sprawić, żeby dla osób starszych poruszanie się po miejskim targowisku było bezpieczniejsze?

Jak moglibyśmy pomóc uczniom naszej szkoły wybierać bardziej zbilansowane posiłki w szkolnej stołówce?

Na ten etap przeznaczcie od 5 do 7 minut.

8. Następnym krokiem to generowanie pomysłów (czyli tak naprawdę odpowiedzi na postawione pytanie: Jak moglibyśmy...?). Najczęstszym narzędziem wykorzystywanym w tym etapie jest burza mózgów. Zaproś do niej wszystkie grupy (każda pracuje oczywiście nad swoim wyzwaniem) uprzednio przypominając zasady dotyczące tego rodzaju działania: liczy się ilość, nie jakość, nie krytykujemy, zapisujemy nawet najdziwniejsze pomysły, korzystamy ze skojarzeń i dodajemy pomysły do tych, które się już pojawiły (slajd 8).

Na ten etap przeznaczcie od 3 do 5 minut.



9. W kolejnym kroku zaprosz grupę do stworzenia prototypu **JEDNEGO WYBRANEGO** rozwiązania. W przypadku tak szybkiego procesu najlepszą opcją będzie stworzenie szkiców, czyli prototypów na papierze. Jeśli masz więcej czasu (możesz wykorzystać część kolejnej lekcji lub realizujesz ten scenariusz w ramach zajęć pozalekcyjnych), możesz zaproponować stworzenie prototypu fizycznego z różnego rodzaju dostępnych materiałów (kartonu, papieru, taśmy, patyczków, plasteliny itp.) lub stworzenia scenki, która zaprezentuje jakąś usługę.

Krótko przedstaw zadanie i zasady dotyczące prototypów: mają być szybkie do wykonania, tanie, pozwalające wejść w interakcję z użytkownikiem (tak, żeby dany pomysł można było przetestować), przedstawiające najważniejsze elementy i aspekty pomysłu.

Poproś aby każda grupa wybrała jeden pomysł z burzy mózgów i na jego podstawie stworzyła prototyp na papierze (szkic, schemat, plan). (slajd 9)

Na to ćwiczenie przeznaczcie ok. 5 minut

9. Teraz możesz powiedzieć, że w normalnym cyklu projektowym w tym momencie powinno nastąpić testowanie prototypów przez użytkowników. Wy jednak po prostu zobaczycie, co udało się zrobić każdej z grup. Propros, aby każda z grup w widocznym miejscu położyła swoje pytanie projektowe oraz prototyp rozwiązania. Następnie zaprosz wszystkich, aby wstali z miejsc i w ciągu 5 minut zapoznali się z pracą innych.

10. Czas, który pozostał, spróbujcie poświęcić na refleksję i dyskusję o tym: który etap był najłatwiejszy, a który najtrudniejszy? czy dostrzegają w tej metodzie potencjał do tworzenia innowacyjnych produktów i usług, a jeśli tak, to dlaczego? czy chcą opowiedzieć coś jeszcze o swoich prototypach? czy są z czegoś szczególnie dumni? (slajd 10).

Podziękuj uczniom i uczennicom za udział w zajęciach. Zachęć do eksplorowania tematu pracy projektowej, a przede wszystkim do działania - w grupach.

