



Design Thinking w praktyce

Studium przypadku

2016

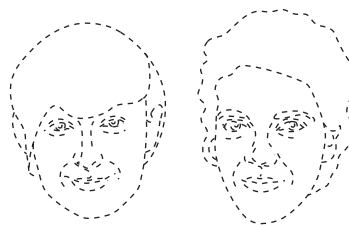


DESIGN THINKING W PRAKTYCE

Prezentujemy opracowane „*krok po kroku*”, z użyciem metod i narzędzi z przewodnika **"Myślenie Projektowe (Design Thinking) z Klasą"**, jedno zagadnienie problemowe, zgłoszone przez nauczycieli z bytomskiego gimnazjum. Materiał jest efektem sesji warsztatowej zrealizowanej z pracownikami tej placówki szkolnej. Cały proces został przeprowadzony w kilka godzin.

Jesteśmy przekonane, że jeszcze ciekawsze efekty są do osiągnięcia w poszerzonej formule czasowej, gdy grupy projektowe składają się z nauczycieli, rodziców i uczniów, a do opracowywania prototypu zaangażowani są zewnętrzni eksperci (np. architekci czy projektanci). Metody wykorzystane podczas warsztatu mogą być przydatne podczas rozwiązywania problemów, a także w trakcie realizacji projektów edukacyjnych.

Zachęcamy do ich samodzielnego testowania.



Autorki:

Emilia Kołowacik & Małgosia Żmijska

Zgłoszony przez nauczycieli problem dotyczył kwestii zmiany ustawienia ławek w klasie. Pedagodzy postawili sobie za cel wypracowanie takich rozwiązań, które będą wspierały i ułatwiały komunikację nauczycieli i uczniów korzystających z przestrzeni klasy.

Podążając za najnowszymi trendami, jak również głosami uczniów, chcielibyśmy odejść od systemowych rozwiązań.

Małgosia, nauczycielka gimnazjum w Bytomiu





PRZYGOTOWANIE

1 POWOŁANIE ZESPOŁU PROJEKTOWEGO

Zespół złożony był z pracowników gimnazjum w Bytomiu: wicedyrektora, nauczyciela z krótkim oraz długim stażem pracy, będącego wychowawcą i bez wychowawstwa oraz pedagoga szkolnego.

2 WYBÓR PRZESTRZENI

Pracowałyśmy w klasie, w której był rzutnik i ekran oraz dużo miejsca na rozwieszanie kartek z wydrukowanymi narzędziami w formacie A2.

3 CZAS

Zaplanowałyśmy przeprowadzenie warsztatu w siedem godzin.

4 MATERIAŁY

Przygotowałyśmy wydrukowane narzędzia w formacie A2: Propozycję wartości, Personę, Wywiad telefoniczny, Ścieżkę doświadczeń, Filtr pomysłów oraz zawiesiłyśmy czystą kartkę do naklejania karteczek z pomysłami na rozwiązania.



Propozycja wartości
(przewidywany czas
pracy: 30-45 min.)



Persona
(przewidywany czas
pracy: 30-45 min.)



Wywiad telefoniczny
(przewidywany czas
pracy: 10 min.)



Ścieżka doświadczeń
(przewidywany czas
pracy: 30-45 min.)



Filtr pomysłów
(przewidywany czas
pracy: 10-20 min.)



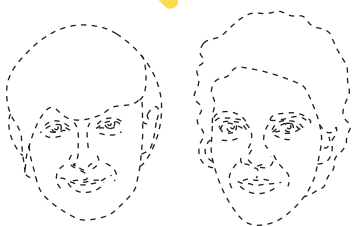
ETAP 1.

WYBÓR WYZWANIA PROJEKTOWEGO

Na podstawie opisu problemu, który otrzymałyśmy od nauczycieli bytomskiego gimnazjum, określiliśmy wyzwanie projektowe następująco:

„Zmieńmy przestrzeń klasy, by wspierała komunikację i relację między uczniami i nauczycielem”, a następnie przekształciliśmy je w formę do uzupełnienia przez zespół projektowy:

„Zmieńmy przestrzeń klasy, by....”

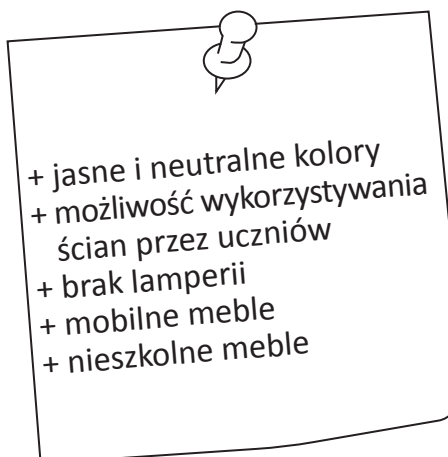
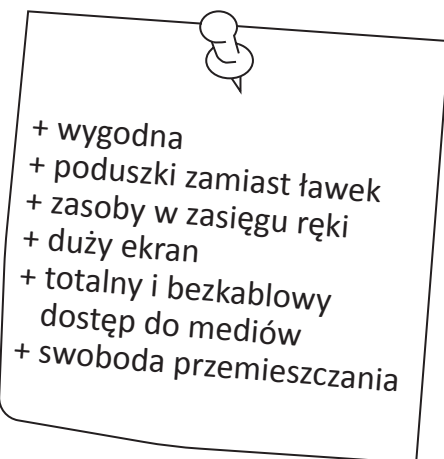


Na rozgrzewkę przygotowaliśmy zadanie dla zespołu projektowego:

Pomyślcie o swojej klasie marzeń i opowiedzcie nam o niej.

Dlaczego taka klasa spełnia Wasze oczekiwania?

Moja klasa marzeń, zebrane odpowiedzi:

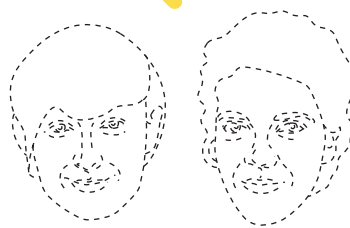




ETAP 1.

WYBÓR WYZWANIA PROJEKTOWEGO

Również w pierwszym etapie odbył się spacer po szkole, podczas którego zbierałyśmy materiał do dalszej pracy. Nauczyciele pokazywali przestrzenie, w których wyjątkowo dobrze lub źle im się pracuje i komunikuje z uczniami. O te same kwestie pytałyśmy napotkanych uczniów. Zdobyte informacje zapisywałyśmy na kartkach, a następnie omawiałyśmy je i wybieraliśmy te najistotniejsze dla zdefiniowanego problemu.



Miejsca wymienione przez nauczycieli i uczniów, jako przyjazne:

- + mała sala gimnastyczna: przytulna atmosfera, nie słychać dzwonka, sala jest wyposażona w materace, na których można siadać i czuć się swobodniej
- + schody i półpiętra: miejsce jasne z możliwością siedzenia i gromadzenia się większej liczby osób, przestronne

- + sala 14: jasna, przyjazna, przestronna
- + gabinet wicedyrektora: domowa i przytulna atmosfera, okrągły stół, miejsce do wieszania prac, miejsce do składania rzeczy, możliwość zrobienia herbaty

Miejsca wymienione, jako nieprzyjazne:

- sala 42 jest ciemna i niewielka, zimna
- świetlica jest ciasna, nieatrakcyjna, szara, brak klimatu sprzyjającego wyluzowaniu
- sklepik: zła organizacja przestrzeni, tłok

- pokój nauczycielski jest nieprzyjemny, niedostosowany do tak dużej liczby nauczycieli, głośny, brak intymności
- sale językowe są małe, duszne, brzydkie, brak w nich odpowiedniego wyposażenia, nie można się poruszać między ławkami



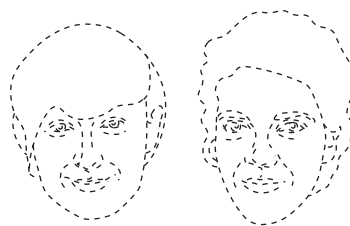
ETAP 1.

WYBÓR WYZWANIA PROJEKTOWEGO

Pracując nad każdym wyzwaniem projektowym, warto poszukać inspiracji “na zewnątrz”, np.: w Internecie, czasopiśmie, rozmawiając z ekspertami. Następnie przejrzeć zebrany materiał i omówić te przykłady, które wydają nam się interesujące w kontekście opracowywanego rozwiązania.

My zaprezentowałyśmy zbiór zdjęć ukazujących klasy zaprojektowane z uwzględnieniem potrzeb ich użytkowników.

Nauczyciele przytaczali własne przykłady. W szczególności zwracały naszą uwagę projekty, które swoimi rozwiązaniami mogą wspierać dobrą komunikację i budowanie relacji pomiędzy nauczycielem a uczniami.



1. <http://finland.fi/life-society/building-an-even-better-finnish-school/>
2. <http://educat.blog.hu/page/2>





ETAP 2.

BADANIE UŻYTKOWNIKA

Narzędzia, które wykorzystaliśmy na tym etapie:



Propozycja wartości
(przewidywany czas pracy: 30-45 min.)



Persona
(przewidywany czas pracy: 30-45 min.)



Wywiad telefoniczny
(przewidywany czas pracy: 10 min.)



Ścieżka doświadczeń
(przewidywany czas pracy: 30-45 min.)



Filtr pomysłów
(przewidywany czas pracy: 10-20 min.)

PERSONA

(czas pracy: 30-45 min.)



Polecenie: Stwórzcie profil i wizualne przedstawienie **Nauczyciela**, który chciałby udoskonalić przestrzeń w swojej klasie.



Profil stworzony na potrzeby warsztatu:

Nauczyciel, Dorota, lat 45, matematyk.
Wychowawca II klasy gimnazjum.
Prowadzi koło "Wirtuozi sudoku".

- + Zaangażowana w pracy z uczniami.
- + Prowadząc zajęcia próbuje wyszukiwać ciekawostki dotyczące prowadzonego tematu.
- + Chętnie wymienia się z innymi nauczycielami swoimi doświadczeniami i sprawdzonymi metodami uczenia.
- + Wymyśliła autorski formularz do wyliczania średnich z ocen i wspólnie z uczniami zbudowała na jego bazie mini-platformę.

- + Uważa, że mało zarabia.
- + Mama tegorocznego maturzysty.
- + Energiczna, wesoła.
- + Typ organizatora i perfekcjonisty.
- + W weekend przygotowuje zestawy ubrań na cały tydzień pracy.
- + Latem, jako kierownik wyjeżdża na obozy młodzieżowe.
- + Uwielbia tańczyć i czytać mroźące krew w żyłach kryminały.



ETAP 2.

BADANIE UŻYTKOWNIKA

PERSONA

(czas pracy: 30-45 min.)



Powiedzenie, cytaty, który ją określa:
Czas to pieniądz!
Dobra organizacja to połowa sukcesu.

KIM JEST TA OSOBA?



- + poddaje spokojnej analizie rozpatrywane sprawy
- + nie odczuwa presji
- + perfekcjonistka we wszystkim
- + dobra we wszystkim, czego się podejmuje
- + autentyczna
- + łowca promocji
- + matka, żona, nauczyciel
- + konsekwentna
- + zdeterminowana (nie odpuszcza, jak już raz obierze sobie cel)
- + łatwo się nie zraża

STYL ŻYCIA



- + pedantyczna
- + lubi podróże i dobre jedzenie
- + jest wymagająca wobec siebie i innych
- + jeździ małym i ekonomicznym autem typu Toyota Yaris, Aygo
- + jest otwarta na nowości
- + poszukuje inspiracji i nowych rozwiązań
- + pasjonatka nauczania
- + „nauczyciel z powołania”
- + słucha muzyki wszelakiej
- + wrażliwa na jakość i markowość
- + w TV ogląda Discovery, AXN, National Geographic
- + mąż Henryk, dobrze zarabia, lat 47
- + syn, maturzysta, Tomek
- + ubiera się starannie
- + nie chce się zestarzeć
- + dobrze zorganizowana
- + potrafi obsługiwać perfekcyjnie Excela
- + lubi nowe technologie
- + działa zamiast gadać

CO MYŚLI I CZUJE ?



- + nie lubi osób olewających i niekompetentnych
- + lubi posiadać plan
- + nie lubi niespodzianek
- + lubi ludzi i swoją pracę
- + cieszy ją, kiedy jej uczniowie robią postępy i ma z nimi dobry kontakt
- + przyjaciele cenią ją za to, że zawsze można na niej polegać
- + ważne są dla niej osiągnięcia i posiadanie misji
- + jest nauczycielem z powołaniem
- + źle reaguje na zmianę pogody

CZAS WOLNY



- + dużo czasu spędza w necie poszukując informacji
- + od czasu do czasu w weekendy spotyka się z kumpelkami
- + czyta kryminały
- + spaceruje z psem
- + tańczy (bywa, że z odkurzaczem)
- + chodzi na lekcje angielskiego
- + uczestniczy w forum nauczycielskim



ETAP 2.

BADANIE UŻYTKOWNIKA

WYWIAD

Wywiad telefoniczny
(czas pracy: 10 min.)



Polecenie:

Zadzwońcie do dwóch wybranych uczniów. Zbierzcie od nich informacje. Poglębiajcie temat korzystając z techniki „5 x dlaczego” (https://pl.wikipedia.org/wiki/Metoda_5_why).

Poproście respondentów, aby:

- 1) Opisać swoją klasę marzeń.
- 2) Opisać swoją ulubioną przestrzeń w szkole, w której dobrze się czują, która sprzyja pracy i dobrej komunikacji. W jakiej przestrzeni w szkole wyjątkowo trudno się skupić, która rozprasza ich uwagę?
- 3) Podać przykład przestrzeni, w której lubią spędzać czas.

Dlaczego ją lubią?

Nanieście najciekawsze spostrzeżenia na arkusz zawieszony na ścianie.



Mimo, że personą podczas warsztatu był nauczyciel chcieliśmy, aby podczas wywiadów uczestnicy poznali opinie swoich uczniów. Alternatywnie można zaprosić do rozmowy innych nauczycieli.

1. Zdjęcie sali nr 14, wymienianej często przez uczniów i nauczycieli, jako „przyjazna”.





ETAP 2.

BADANIE UŻYTKOWNIKA

WYWIAD

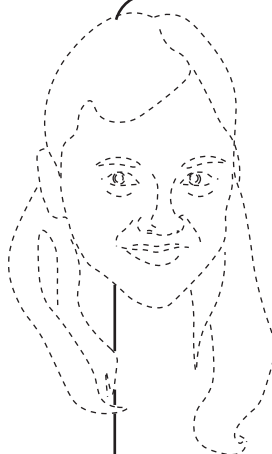
Wywiad telefoniczny
(czas pracy: 10 min.)



W celu przeprowadzenia wywiadu każdy z nauczycieli biorących udział w warsztacie umówił się z wybranymi uczniami na dostępność pod telefonem.

Przykładowe informacje zebrane podczas wywiadów:

Wywiad 1, uczennica II klasy gimnazjum



Moja klasa marzeń:

- + jest kolorowa, wówczas lepiej się pracuje
- + ściany nie są poniszczone, a na oknach stoją kwiaty
- + ławki łączone w wyspy, np. dla 6 osób, bo lepiej się pracuje w grupie
- + krzesła są dostosowane do wzrostu
- + nauczyciel jest dobrze widoczny i przykuwa uwagę, np. siedzi na początku sali lub w centrum na poziomie uczniów
- + działające media, np. Wi-Fi

Moje ulubione miejsce w szkole:

- + boisko szkolne: ławeczki, można siedzieć na trawie
- + lubię otwarte przestrzenie i dużo ludzi wokół

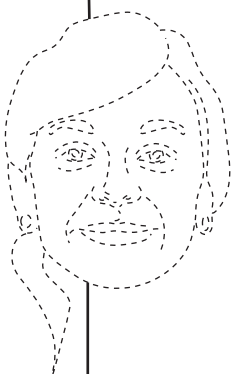
Przestrzeń, w której trudno mi się skupić:

- + ciemna, szara sala, ciemne rolety, np. sala politechniczna
- + klasa chemiczna ma terakotę i glazurę, co daje poczucie zimna i robi wrażenie „jak w laboratorium”
- + klasa humanistyczna jest przeladowana bodźcami, zaśmiecona kolorami i materiałami na ścianach
- + nie lubię zamkniętych pomieszczeń

Przestrzeń, w której lubię spędzać czas:

- + ogródek z ławeczką pod wiśnią; można się tam skupić, pomyśleć

Wywiad 2, uczennica III klasy gimnazjum



Moja klasa marzeń:

- + uspokajające kolory ścian
- + jasno
- + mniej liczebne klasy
- + inne ustawienie klasy, np. w wyspy lub małe stoliki z poduchami
- + „scena” w sali do prowadzenia prezentacji
- + można pisać na ścianie - możliwość ścierania, nanoszenia zmian

Moje ulubione miejsce w szkole:

- + sala 14 - dobra kolorystyka

Przestrzeń, w której trudno mi się skupić:

- + sale, gdzie dekoracje są dookoła
- + jest nadmiar dekoracji (np. sala 4)
- + pojedyncze ławki to minus

Miejsce w szkole, które lubię:

- + w trakcie lekcji: sala 14
- + na przerwach: półpiętra, bo jest ciepło, dużo światła, przytulnie



ETAP 2.

BADANIE UŻYTKOWNIKA

ŚCIEŻKA DOŚWIADCZEŃ

(przewidywany czas pracy: 30-45 min.)



Polecenie:

Opiszcie „**krok po kroku**”, w jaki sposób Dorota (Wasza Persona) korzysta z klasy. Co jej przeszkadza, co odpowiada?



1. Ścieżka doświadczeń, którą wypełniłmy na warsztacie.

WYOBRAZENIE

PRZYSTANIEM Z OFERTY, OBSZARU, USŁUGI SZKOLNEJ

Wszystym Użytkownikowi - Personie, kąd czerpie informacje o ofercie, obszarze, usługach szkolnej, cenie, konkursie, o budzącej te informacje? y kontaktu wyraża na Użytkownikowi największe wrażenie? y z oferty mogą wywrzeć wrażenie nadzwyczajnie dobre lub złe?

II

WYOBRAZENIE Z OFERTY, OBSZARU, USŁUGI SZKOLNEJ

po kroku: jak Użytkownik korzysta z danej oferty np. wchodzi do atry, co widzi? iia ma Użytkownik podczas kontaktu z ofertą. Co mówi?

III

WYOBRAZENIE Z OBSZARU, OFERTY SZKOLNEJ

o Użytkownik mówi znajomym o ofercie, obszarze, usługach której skorzystał? oście i wrażenia po skorzystaniu z oferty?

ŚCIEŻKA DOŚWIADCZEŃ

PRZEWIDYWANY CZAS PRACY: 30-45 minut

WŁASNE DOŚWIADCZENIE

BRAK ZMIAN

NADZIEJA!

MULTIMEDIA

HOW

TABLICA MULTIMEDIALNA

KOMPUTER

O JEZU! ZNAJU JAMPERIA!

O MATKO! TE SAME ZAKKI WIDZĘ! FIANU, TABLICA

KOMPEKSI

MEDIA SA ALE...! JEST KOLEJKA

GOZETKI SA! NACAL

ZAPACIA! OBIADU!

A NIATAM NADZIEJA...

OGARNIJ TEN SYSTEM!

DAM RADE, SIE DOFASOWAC! TOJDE, JAJE!

OPRACOWANI NA BAZIE

<http://artemio-design.pl/buchow/>

1



ETAP 2.

BADANIE UŻYTKOWNIKA

ŚCIEŻKA DOŚWIADCZEŃ

(przewidywany czas pracy: 30-45 min.)



FAZA I

Opiszcie, jakie wyobrażenia o klasie miała Persona (Dorota) przed rozpoczęciem pracy w szkole? Wymieńcie, skąd czerpała informacje o jej wyglądzie? Jakie emocje budzą w niej te informacje? Co wywarło na niej największe wrażenie podczas pierwszego zetknięcia się z klasą? Który **element wywarł** nadzwyczaj dobre lub złe **wrażenie**?

- + własne doświadczenia z czasów bycia uczennicą
- + nic się nie zmieniło
- + narzekający na klasy nauczyciele - znajomi
- + ma nadzieję, że zostanie pozytywne zmiany
- + słyszy od znajomych o lepszym wyposażeniu multimedialnym: projektor, komputer, bezprzewodowy Internet
- + w TV dostrzega klasy o szaro-burej kolorystyce i standardowych ławkach w niezmiennym od lat ustawieniu

FAZA II

Opiszcie "krok po kroku", jak Dorota korzysta z klasy. Co widzi? Zastanówcie się, jakie ma wrażenia podczas prowadzenia zajęć w klasie i w czasie przebywania w niej z uczniami.

- + znowu lamperia!
- + O, matko! Te same ławki, kwiatki, firanki, tablica
- + uczniowie nagminnie korzystają z telefonów komórkowych
- + Wi-Fi raz działa, a raz nie działa
- + nie mam gdzie schować swoich pomocy naukowych
- + fajnie, że jest projektor i ekran w klasie
- + nie potrafię z uczniami ustawić mebli w klasie w sposób dla nas optymalny
- + w mojej klasie jest zimno
- + znowu rolety się zacięły

FAZA III

Opiszcie, co Dorota myśli po przeprowadzeniu lekcji w klasie. Co mówi znajomym i innym nauczycielom o tym doświadczeniu? Jakie ma wrażenia i emocje?

- + te klasy od lat nic się nie zmieniły
- + ogarnę ten system
- + dam radę się dopasować, pójdę dalej
- + znowu dyrektor mi odmówił, bo nie ma pieniędzy na remont
- + dlaczego nie mogę sama decydować o kolorze ścian
- + chciałabym zaangażować uczniów i rodziców w pracę nad zmianą klasy
- + kiedy multimedia będą sprawnie działać to nie będę sfrustrowana i nie będę tracić czasu na ich naprawianie



ETAP 2.

BADANIE UŻYTKOWNIKA

PROPOZYCJA WARTOŚCI

(czas pracy: 30-45 min.)



Polecenie:

Ustalcie, co przeszkadza Dorocie w klasie, w której pracuje.
Co jej się podoba? Jakich korzyści może oczekiwać?



Co Dorocie nie pasuje w obecnej przestrzeni klasy?
Jakie przeszkody i bariery utrudniają, uniemożliwiają korzystanie z klasy w sposób, którego Dorota oczekuje?
Jakie towarzyszą jej emocje?

- + biurokracja
- + ograniczony dostęp do mediów
- + przestawianie ławek = strata cennego czasu
- + konfrontacja ze schematami wśród innych użytkowników klasy
- + różnice w oczekiwaniach innych osób, co do przestrzeni
(np. pani sprzątaczką nie chce, by przestawiano ławki, czy doniczki z kwiatami
bo "wprowadza zamieszanie", utrudnia wykonywanie obowiązków)
- + trudność w przekonaniu innych nauczycieli do swoich racji

Co Dorota ma do zrobienia, kiedy korzysta obecnie z klasy? Jakie zadania ma do wykonania? Jakie stany i cele do osiągnięcia?

- + wejść w personalny kontakt z antagonistami po zmianie ustawienia mebli
- + sprawdzić działanie Wi-Fi oraz multimedialnych
- + poszukać pomocy u rodziców, uczniów, pracowników szkoły, w tym nauczycieli, aby przeorganizować przestrzeń
- + przekonać osoby decyzyjne (dyrekcja, rodzice), że zmiany są konieczne (służą poprawie komunikacji między nauczycielem i uczniami)
- + determinacja
- + wciągnąć dyrektora w proces
- + dostosować się do zastanej przestrzeni
- + pozyskiwać wyposażenie z darowizn
(Ta opcja budzi kontrowersje. Skutkuje tym, że klasy składają się z niepasujących do siebie, często podniszczonych mebli: "to, co dostajemy, to coś, czego inna osoba już nie chce")

BADANIE UŻYTKOWNIKA

- + domowa atmosfera
- + lepsza współpraca i komunikacja z uczniami
- + brak poczucia kontroli
- + poczucie wpływu na rzeczywistość
- + możliwość prowadzenia lekcji w ciekawszy sposób
- + sprawne wykorzystywanie multimediów
- + satysfakcja zawodowa
- + poczucie komfortu
- + uczniowie dbają o swoją klasę
- + posiadanie strefy socjalnej i swojego zaplecza na materiały pomocnicze





ETAP 3.

REDEFINIOWANIE WYZWANIA PROJEKTOWEGO

Po przejściu powyższych etapów określiliśmy na nowo nasze wyzwanie: **Zmieńmy przestrzeń klasy, aby była funkcjonalna, elastyczna i sprzyjała komunikacji.**



1. Arkusz z zebranymi pomysłami na warsztacie.



ETAP 4.

GENEROWANIE POMYSŁÓW

(czas pracy: 40 min.)



Polecenie:

Wygenerujcie jak najwięcej, a minimum 50, pomysłów na zmiany przestrzeni w klasie, które wpłyną na poprawę jej funkcjonalności i będą sprzyjały komunikacji pomiędzy nauczycielem a uczniami.



- + mobilne meble, które dają się różnie wykorzystywać
- + zioła za oknami w sezonie
- + rośliny w klasie – nie za dużo, ładne
- + nie bój się przemeblować
- + dostęp do książek w salach do nauki angielskiego
- + odpowiednia akustyka
- + wyciszenie - nie słyszymy klasy za ścianą
- + odpowiednia temperatura i wentylacja

- + strefa do siedzenia z miękkimi poduchami
- + hamaki w salach
- + mobilne meble
- + obrotowe krzesła
- + oświetlenie punktowe nad uczniami – np. w trakcie projekcji z rzutnika
- + sprawne multimedia (projektor, głośniki, laptop)
- + wykorzystanie ścian

- + rolka papieru do malowania przymocowana na ścianie
- + szafki na pomoce naukowe dla nauczycieli posiadających swoją klasę/wychowawstwo, jak i bez klasy
- + zaplecze na pomoce naukowe
- + szafki na rzeczy dla uczniów
- + posiadanie własnej sali przez nauczycieli bez wychowawstwa

- + sala/miejsce do kameralnych rozmów nauczyciel-uczeń (pokój nauczycielski nieprzyjazny - za dużo osób, w pokoju pedagoga pracują 3 osoby – brak intymności)
- + ściany z możliwością wielokrotnego pisania po nich i zmywania treści
- + magnesowa farba na ścianach
- + skrzynka zażaleń i marzeń
- + Wi-Fi dla wszystkich
- + piłki do siedzenia (umożliwiają ruch)



ETAP 4.

GENEROWANIE POMYSŁÓW

- + brak dzwonków
- + przyjazne podłogi (do siedzenia i nie niszczące się pod wpływem przesuwania mebli)
- + wygodne krzesła (np. obrotowe, z możliwością regulacji wg wzrostu)
- + odpowiednie kolory: stonowane np. biel
- + fajne zaplecze naukowe
- + ksero dostępne pod ręką (nauczyciele języków obcych)

- + instrumenty (np. pianino, na którym uczniowie grają w czasie przerw)
- + strefa relaksu i kreatywności
- + przytulnie
- + bez bibelotów
- + minimalizm
- + schludnie i czysto
- + odpowiednie ustawienie ławek (mobilne), np. w '6' lub w 'U'

- + odpowiednie oświetlenie
- + wyciemnienie sali wg potrzeb (działające rolety)
- + duże i przestronne pomieszczenia
- + tablice korkowe, suchościeralne, magnetyczne
- + kameralność
- + kredens z ciastem, kawą i herbatą
- + umywalki w salach
- + ławki ustawione w rząd
- + pojedyncze ławki

- + wytrzymałe meble
- + okrągłe stoły
- + dobrze widoczny nauczyciel
- + skrócenie dystansu pomiędzy nauczycielami i uczniami
- + przesuwane drzwi z możliwością łączenia dwóch sal w jedną wielką
- + puste przestrzenie na ścianach, oddane do dyspozycji uczniów
- + stały ekran i stały komputer w klasie

- + podział sali na przestrzeń do nauki i odpoczynku
- + możliwość otwierania okien (nic nie stoi na parapecie, są klamki)
- + łatwość zmiany
- + brak konieczności gromadzenia przedmiotów
- + brak konieczności składania wyposażenia klasy z mebli z demobilu



ETAP 4.

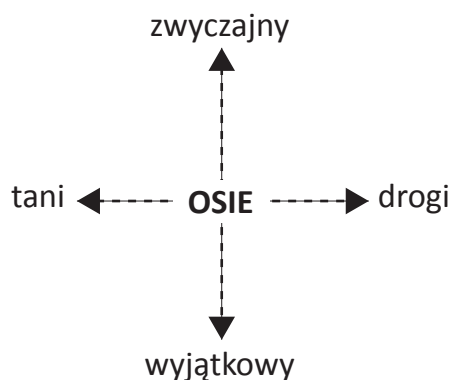
GENEROWANIE POMYSŁÓW

FILTR POMYSŁÓW

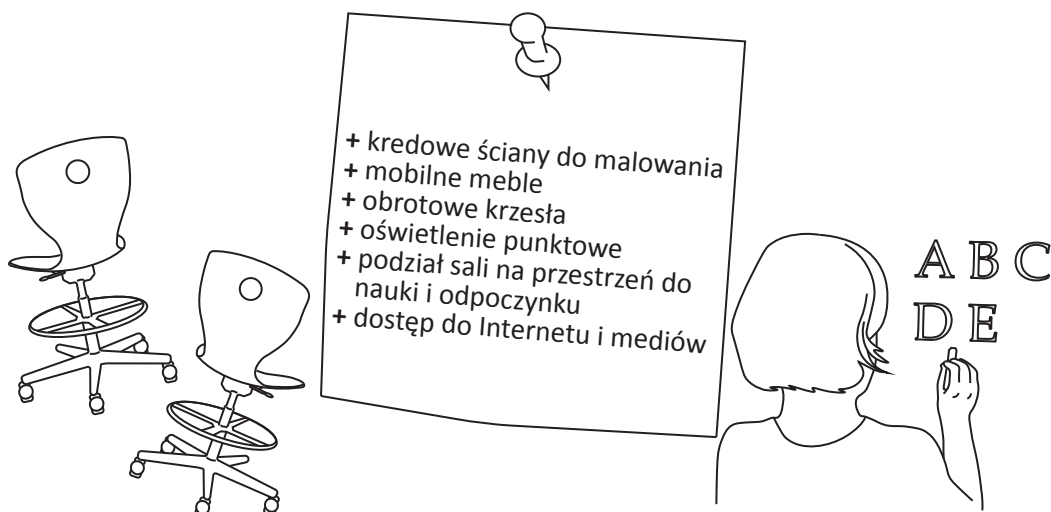
(czas pracy: 10-20 min.)



Po analizie wygenerowanych pomysłów, nauczyciele przefiltrowali je i każdy z nich oddał głos na pięć, które wydają mu się najistotniejsze z punktu widzenia potrzeb Persony (Doroty). Pomysły z największą liczbą typowań stały się podstawą do stworzenia prototypu rozwiązania.



Wybrane pomysły do budowania prototypu przestrzeni klasy





ETAP 5. PROTOTYPOWANIE

Wyzwanie projektowe brzmiało:

“Zmiana przestrzeni klasy, aby była funkcjonalna, elastyczna i sprzyjała komunikacji”. W odpowiedzi na nie stworzyliśmy prototyp przestrzeni, który zakładał:



- + usunięcie całego dotychczasowego wyposażenia standardowej klasy w szkole, włączając w to ozdoby na ścianach, tablice, pomoce naukowe, rośliny
- + pomalowanie ścian na neutralny i jasny kolor (sugerowany biały)
- + wyposażenie klasy w ławki oraz krzesła mobilne, dostosowujące się do wzrostu uczniów i nauczyciela

- + zagospodarowanie ścian na wysokości 120-180 cm w sposób pozwalający na swobodną ekspresję (ściany pomalowane farbą kredową, magnetyczną, zawieszono tablice suchocieralne typu: <http://www.smartwallpaint.com.pl>)
- + stworzenie stanowiska komputerowego dla uczniów z dostępem do Internetu
- + doposażenie sali w szafy na dokumenty i pomoce dydaktyczne
- + wyposażenie klasy w multimedia: laptop, Wi-Fi, głośniki, ekran, odpowiednie okablowanie

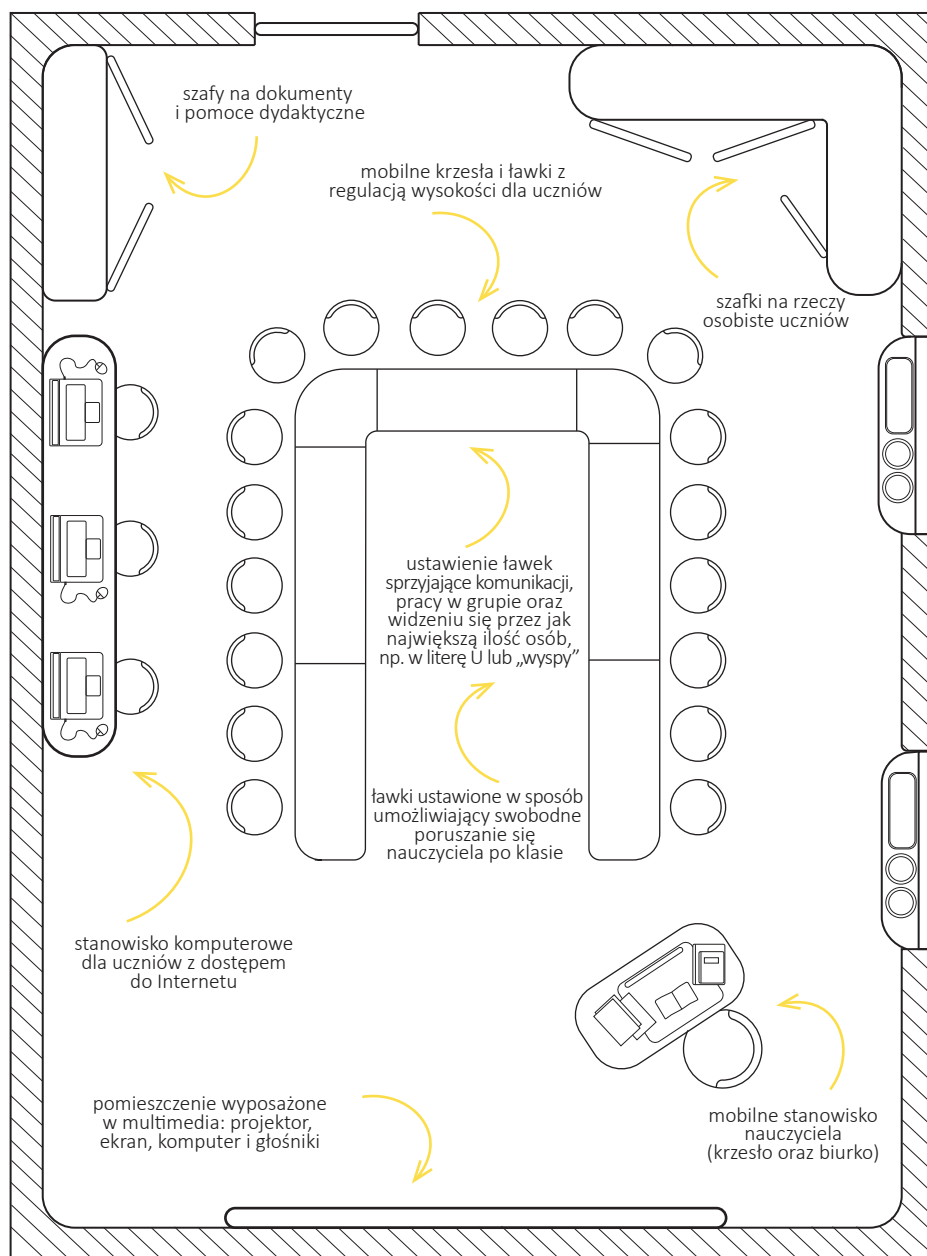
- + zminimalizowanie ilości kabli łączących sprzęt multimedialny
- + na ścianach (wysokość od 180 cm do sufitu) mogą pojawić się inspirujące napisy w kontrastowym kolorze
- + ustawienie ławek w literę „u”
- + stworzenie mobilnego stanowiska pracy nauczyciela (krzesło i stół na kółkach)
- + sprawne rolety
- + wyciszenie i odpowiednia temperatura w pomieszczeniu

- + opracowanie ustawienia w klasie, które pozwala nauczycielowi na swobodne przemieszczanie się w jej obrębie
- + przygotowanie szafek na plecaki i inne rzeczy należące do uczniów
- + dobre oświetlenie punktowe z możliwością przyciemnienia podczas projekcji



ETAP 6.

PROTOTYPOWANIE RYSUNEK POGLĄDOWY



Wypośaenie
+ internet bezprzewodowy z dobrą prędkością

Ściany
+ pomalowane na neutralny i jasny kolor, najlepiej biały
+ dające możliwość swobodnej ekspresji:
np.: pas na wysokości 120-180 cm pomalowany jest farbą kredową, magnetyczną lub zamontowane są tablice suchościeralne
+ opcjonalnie powyżej 180 cm znajdują się inspirujące napisy w kontrastowych kolorach

Dodatkowe
+ odpowiednia temperatura i cyrkulacja powietrza
+ wyciszone pomieszczenie
+ dobra akustyka
+ odpowiednie oświetlenie z możliwością regulacji jego natężenia, np. punktowe
+ rolety na oknach dające możliwość zaciemnienia pomieszczenia podczas projekcji filmowych
+ okna, z możliwością otwierania
+ ograniczona ilość kabli



ETAP 6. TESTOWANIE

Rekomendujemy, aby do przetestowania wypracowanego rozwiązania zebrać grupę testową składającą się z około dziesięciu osób. Warto zaangażować osoby mające krytyczne podejście do analizowanych tematów.



W grupie testowej znaleźć się powinni:



- + uczniowie biorący udział w wywiadach telefonicznych
- + rodzice – np.: przedstawiciele rady rodziców, trójek klasowych
- + dyrektor i wicedyrektor
- + inni nauczyciele (wychowawca/bez wychowawstwa /długi/krótki staż pracy)
- + inne osoby np.: kierownik administracji, pedagog szkolny



Proponujemy, by zaprezentować grupie testowej prototyp w formie rysunku i poprosić ją o opinię. Następnie nanieść uwagi i ewentualne poprawki, które mogą być wykorzystane na etapie wdrożenia.

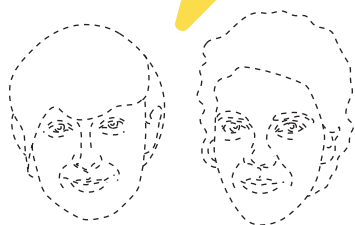




ETAP 7. WDROŻENIE

Rekomendujemy, aby wyremontować wybraną klasę według wypracowanych na warsztacie wytycznych z uwzględnieniem poprawek zebranych na etapie testowania.

Nowa klasa będzie wizytówką szkoły, a także pierwszym krokiem na drodze do metaforfozy całego gimnazjum.



Na etapie wdrożenia mogą być zaangażowane następujące grupy:

Konsultacyjnie:

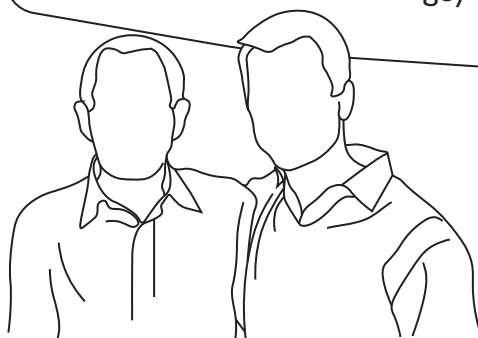
- + rodzice - np.: przedstawiciele rady rodziców, trójek klasowych
- + dyrektor i wicedyrektor
- + inni nauczyciele (grupa podobna do grupy warsztatowej - dyrektor/ wychowawca/bez wychowawstwa/ długi/krótki staż pracy)
- + inne osoby np.: kierownik administracji, pedagog szkolny
- + eksperci z obszaru design thinking (myślenia projektowego)



Realizacyjnie:

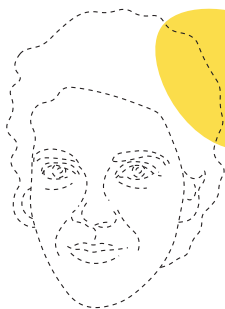
- + architekt
- + producenci wyposażenia i potrzebnych komponentów
- + wykonawcy

Zachęcamy także, by zaangażować rodziców i uczniów do pomocy przy remoncie.





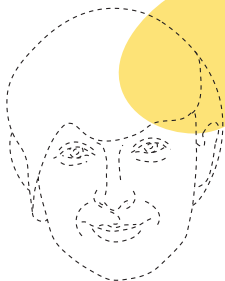
AUTORZY



Małgosia Żmijńska - *Kurator, praktyk pracy projektowej.*

Od 2005 r. aktywnie działająca w zakresie organizacji wydarzeń kulturalnych zlokalizowanych na pograniczu sztuki i biznesu, w Polsce i na świecie. Odpowiedzialna za inicjowanie i wdrażanie nowych rozwiązań programowych i projektowanie doświadczeń uczestników Łódź Design Festival. Od 2015 r. realizuje autorskie projekty na rynku. Z wykształcenia socjolog ze specjalizacją komunikowanie i media. Zdobytą społeczną optykę wykorzystuje dziś w swojej pracy z metodologią projektową. W 2013 r. ukończyła podyplomowe studia „zarządzanie innowacją” (Design Management) w SWPS w Poznaniu. Współpracuje z think-tankiem Service Design Polska. Prowadzi warsztaty z użyciem narzędzi i technik z obszaru myślenia projektowego.

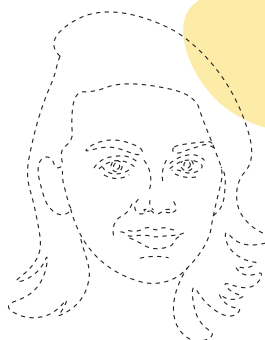
Kontakt: m.zmijnska@gmail.com



Emilia Kołowacik - *Moderator procesów kreatywnych.*

Od 2001 r. związana z projektami z obszaru mody i designu. Przez ostatnie 5 lat Dyrektor ds. Rozwoju Łódź Design Festival, odpowiedzialna za relacje z partnerami biznesowymi, jak Ceramika Paradyż, IKEA. Pomysłodawca i organizator konferencji BiznesUp 2013, skoncentrowanej na nowoczesnych metodach rozwoju firm. Od 2014 r. działa samodzielnie, na styku kultury, edukacji i biznesu. Współorganizator Akademii Pana Technika podczas Gdynia Design Days 2015. Współpracuje z think-tankiem Service Design Polska. Prowadzi warsztaty w tematyce design thinking. Absolwentka łódzkiej socjologii i studiów podyplomowych „zarządzanie innowacją” (design management) w SWPS w Poznaniu.

Kontakt: ekolowacik@gmail.com



Justyna Turek - *Projektantka doświadczeń wizualnych.*

Pracuje jako niezależna projektantka prowadząc nomadyczny styl życia. Projektuje obiekty, instalacje artystyczne oraz koncepty graficzne. Swoje doświadczenie zdobyła pracując w studiach projektowych, centrach designu i ośrodkach kultury, w tym w Dan Yeffet Design Studio w Paryżu czy Urban Glass w Nowym Jorku. Studiowała na ASP we Wrocławiu oraz Aalto University w Helsinkach. Koordynatorka projektów i warsztatów w ramach festiwali designu, muzycznych oraz sztuki. Udziela się jako dziennikarka i reporterka w magazynach poświęconym sztuce i projektowaniu w Polsce i USA. Pasjonatka zrównoważonego rozwoju, design thinking, urbanistyki, sztuk wizualnych oraz jogi.

Kontakt: justynaturek.design@gmail.com
www.justynaturek.com

CEO

CENTRUM EDUKACJI OBYWATELSKIEJ

Licencja Creative Commons - BY

Uznanie autorstwa 3.0 Polska - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie pod warunkiem oznaczenia autorstwa. Jest to licencja gwarantująca najszersze swobody licencjobiorcy.
<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>



Uznanie autorstwa 3.0 Polska - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie pod warunkiem oznaczenia autorstwa. Jest to licencja gwarantująca najszersze swobody licencjobiorcy. <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>

Przydatne linki:

1. <http://service-design.pl/>:
Znajdziecie tu szerszy wachlarz narzędzi i technik projektowych
2. <http://www.designthinkingforeducators.com/> - Strona w j. angielskim dla nauczycieli.
Kopalnia wiedzy i pomysłów.
3. <http://designthinking.pl/> - polski portal wiedzy na temat myślenia projektowego
4. http://www.biblioteki.org/poradniki/design_thinking_czyli_myslenie_projektowe_w_bibliotekach.html
Przetłumaczone na j. polski opracowanie IDEO o design thinking w amerykańskich bibliotekach.
5. <http://gettingsmart.com/2013/11/design-thinking-schools-emerging-movement-building-creative-confidence-youth/>

Bibliografia:

1. *Change by Design*, Tim Brown
2. *Designing for Growth: A Design Thinking Toolkit for Managers* by Jeanne Liedtke
3. *This is Service Design Thinking*, Jakob Schneider & Marc Stickdorn
4. *Tworzenie modeli biznesowych. Podręcznik wizjonera*
Autorzy: Alexander Osterwalder, Yves Pigneur
5. *Value Proposition Design*, Alexander Osterwalder, Yves Pigneur

Materiały prasowe/materiały fotograficzne: Zdjęcia prywatne.

