



Alfa

Alfa jest kosmitą, przyleciał z daleka i stał się bohaterem ćwiczenia, które w pigułce pokazuje jak pracujemy w Szkole z Klasą 2.0. Przygotowaliśmy dla Was sześć plakatów i krótką instrukcję, jak z nich korzystać. To ćwiczenie świetnie sprawdzi się zarówno w czasie zajęć z uczniami, jak i z gronem pedagogicznym czy rodzicami. Wystarczy pół godziny żeby lepiej poznać nasz program (a przy okazji dobrze się bawić).

Ćwiczenie z Alfą prowadzi uczestników przez kolejne etapy naszego programu, który oparliśmy na metodzie *design thinking* (*design* – projektować, *think* – myśleć). Metoda ta zakłada, że wszystko co projektujemy powinno odpowiadać na potrzeby tych, dla których projektujemy. Ważnym elementem jest tu praca zespołowa, wspólne generowanie pomysłów i budowanie rozwiązań.

Jak korzystać z tego zestawu? Oto nasza propozycja. Zanim zdecydujecie się na wykorzystanie tego ćwiczenia zapoznajcie się dokładnie z instrukcją i komentarzem.

Ćwiczenie musi mieć prowadzącego. Prowadzący dzieli uczestników na kilkusobowe grupy. Plakaty wiesza tak, aby były widoczne dla wszystkich. Ważne jest, aby były one odkrywane po kolei (zgodnie z numeracją na dole arkuszy), inaczej nie będzie efektu zaskoczenia i ćwiczenie straci sens. Wcześniej prowadzący przygotowuje czyste kartki papieru, flamastry lub kredki i folię aluminiową (wystarczy metr folii na grupę) lub inne materiały, które pozwolą zbudować narzędzia (patrz PLAKAT 5).

Instrukcje dla prowadzącego (czas podany jest przykładowo, dostosujcie go do swoich potrzeb):

PLAKAT 1. [3 minuty]

[*Instrukcja dla uczestników*] W grupach, w których siedzicie, porozmawiajcie teraz chwilę o tym, co lubicie jeść najbardziej.

[*Komentarz dla prowadzącego*] To polecenie tylko pozornie jest niezwiązane z celem tego ćwiczenia. Tak naprawdę pozwoli uczestnikom odnieść się do swoich doświadczeń i zaangażować się w proces projektowania rozwiązań dla przybysza z kosmosu.

PLAKAT 2. [1 minuta]

[*Instrukcja dla uczestników*] Przedstawiam Wam Alfę. Alfa przyleciał z odległej planety i jest bardzo głodny. Musimy mu pomóc.

[*Komentarz dla prowadzącego*] Uczestnicy poznają Alfę. Daj im chwilę, żeby mu się przyjrzeni. Ten plakat możesz powiesić w widocznym miejscu tak, żeby w dalszej części ćwiczenia każdy mógł mu się przyjrzeć.

PLAKAT 3. [5 minut]

[*Instrukcja dla uczestników*] Spójrzcie na Alfę. Zastanówcie się, jaki jest, jak wygląda. Co mu utrudni zjedzenie Waszych ulubionych dań? A może jest coś – w jego budowie, wyglądzie – co mu to ułatwi?



[Komentarz dla prowadzącego] Nie sugeruj uczestnikom do czego służą poszczególne części ciała Alfę i jak z nich korzysta. Pozwól im puścić wodze fantazji. Dzięki temu kolejne etapy ćwiczenia będą znacznie ciekawsze.

PLAKAT 4. [7 minut]

[Instrukcja dla uczestników] Odpowiadając na potrzeby Alfę i biorąc pod uwagę Wasze wnioski z dyskusji nad poprzednim plakatem, zaprojektujcie dla niego zestaw pomocy/narzędzi, które pozwolą mu spróbować Waszych ulubionych dań. Naszklujcie swoje pomysły na kartkach. Zróbcie burzę mózgów, każdy pomysł się liczy!

[Komentarz dla prowadzącego] Na początku rozdaj flamastry i kartki. Ten moment to czas tworzenie prototypów. Każdy powinien mieć szansę dorzucić swój pomysł lub rozwiązanie. Pozwól uczestnikom na nieskrępowaną kreatywność.

PLAKAT 5. [7 minut na pracę plus 2 minuty dla każdej grupy na prezentację]

[Instrukcja dla uczestników] Teraz jest czas na budowanie. Wybierzcie, który z pomysłów, które naszkicowaliście zrealizujecie. Możecie zdecydować się na zbudowanie więcej niż jednego narzędzia, ale pamiętajcie, że ogranicza Was czas. Po upływie czasu każda z grup pokazuje swoje rozwiązanie i opowiada o nim (Jakie dania/produkty zje Alfa z wykorzystaniem tego sprzętu? Do czego służą jego poszczególne elementy?)

[Komentarz dla prowadzącego] Na początku rozdaj materiały do budowania. Jeśli grupa wykaże się kreatywnością i sięgnie po coś spoza przygotowanych materiałów to znakomicie! Pozwól im na to. Pilnuj też czasu, uczestnicy powinni wiedzieć, że mają ograniczenie, z którym muszą się zmierzyć. Pamiętaj też, żeby – na zakończenie – pozwolić każdej z grup opowiedzieć o swoim wynalazku.

PLAKAT 6. [1 minuta]

[Instrukcja dla uczestników] Brawo! Alfa jest szczęśliwy! Dzięki, że mu pomogliście!

[Komentarz dla prowadzącego] Podziękuj uczestnikom za udział w ćwiczeniu i zaprosz ich do krótkiego omówienia.

Omówienie: (możesz również dodać własne)

Zapytaj uczestników, jak bawili się w czasie wykonywania ćwiczenia. Zadbaj o to by wspomnieć o:

- » popełnianiu błędów – błędy są elementem procesu uczenia się i warto je polubić. Projektanci, którzy projektują różne przedmioty i rozwiązania często dają je najpierw do przetestowania swoim odbiorcom, patrzą co nie działa, co okazało się złym pomysłem i udoskonalają swój produkt. Tak mogłoby być z narzędziami dla Alfę – w praktyce używałby ich inaczej niż zaplanowaliśmy i musielibyśmy wprowadzić udoskonalenia.
- » badaniu potrzeb – nasze ćwiczenie pokazuje schemat działania programu, ale nie pozwala nam porozmawiać z Alfą. Dlatego też zakładamy, jakie są jego potrzeby, ale nie możemy go o nie po prostu zapytać. Może Alfa wcale nie je ludzkiego jedzenia? Może lubi coś zupełnie innego? W rzeczywistości możemy zapytać tych, dla których projektujemy o zdanie, dlatego to, co zaplanujemy ma szansę być dla nich naprawdę praktyczne.