



**DESIGN** *for*  
**CHANGE**

**POLSKA**

**PRZEWODNIK DLA MODERATORÓW  
DESIGN FOR CHANGE**

## Drogie nauczycielki! Drodzy nauczyciele!

Idea Design For Change (DfC) pojawiła się po raz pierwszy w 2009 roku w szkole Riverside w Ahmedabad w Indiach, jako wyzwanie inspirujące dzieci do BYCIA ZMIANĄ. Obecnie funkcjonuje już w ponad 200 000 szkół na całym świecie w ponad 60 krajach.

Design For Change rozpoczyna się od prostej i jednocześnie pełnej mocy obietnicy: TAK, MOGĘ!

Mówiąc precyzyjniej: DZIECI MOGĄ!

Otwieramy przed nimi przestrzeń, by już dziś realizowały projekty zmian w swoim otoczeniu. Narzędziem we wprowadzaniu zmian jest zainspirowany metodologią **design thinking** (myślenie projektowe) proces składający się z czterech prostych kroków: **Poczuj, Kreuj, Działaj i Inspiruj**. W krokach tych dzieci patrzą na świat przez soczewki empatii odkrywając widoczne i te ukryte potrzeby społeczności wokół nich, wyobrażają sobie scenariusze rozwiązań, by potem przeformułować swoje pomysły w konkretne działania i wdrożyć je w życie.

Dając uczniom i uczennicom okazję do określania wyzwań i realizowania działań, które w największym stopniu dotyczą ich samych, ich szkół i społeczności, program Design For Change buduje w dzieciach poczucie wpływu i inspiruje je do zmieniania świata na lepsze.

W tym przewodniku wyjaśnimy, na czym polega ta inicjatywa i, co najważniejsze, jak uruchomić projekt z grupami dzieci i młodzieży.

***“BĄDŹ ZMIANĄ, KTÓRĄ CHCESZ ZOBACZYĆ W ŚWIECIE” - GHANDI***

1

**CZYM JEST  
DESIGN  
FOR  
CHANGE?**

## DESIGN FOR CHANGE

to międzynarodowy ruch, który oferuje dzieciom możliwość wprowadzenia własnych pomysłów na zmianę świata, zaczynając od ich najbliższego otoczenia.



### jest okazją do budowania zaufania i rozwijania empatii

W trakcie pracy zespołowej dzieci z całego świata opracowują prawdziwe zmiany mające na celu poprawę ich otoczenia poprzez zrozumienie i rozwiązywanie sytuacji, które na nie wpływają.

Każdy projekt pozwala im wierzyć we własne pomysły, że mogą polepszyć otaczającą ich rzeczywistość i zainspirować inne dzieci, które nie doceniają swoich możliwości. Zarażają ich wirusem "TAK, MOGĘ".



### **poprzez proces eksperymentowania**

Proces jest podzielony na cztery logiczne etapy. Dzieci przechodzą od rozpoznania wyzwania przez generowanie pomysłów, podejmowanie działań i w końcu do podzielenia się informacją o swoich doświadczeniach z innymi.

Ta metoda pracy opiera się na zasadzie "uczenia się przez działanie", zachęca do eksperymentowania i refleksji na każdym etapie oraz postrzegania błędów jako niezbędnej części procesu uczenia się.

### **w inny i wzbogacający sposób**

Metodologia jest inspirowana myśleniem projektowym (Design Thinking), podejściem, które generuje ewolucję pomysłów w oparciu o umiejętność bycia intuicyjnym, interpretowania tego, co obserwowane i rozwijania emocjonalnie ważnych idei.

Podczas pracy uczestnicy projektu rozwijają empatię wobec swojego środowiska, szukają i wybierają kreatywne rozwiązania w grupach, przekształcają je w rzeczywistość, a na koniec zastanawiają się nad procesem, który przeszli i nad projektem, który stworzyli.

### **z udziałem wszystkich.**

Uczniowie są zachęceni i wyposażeni w narzędzia, procesy i metody analizowania i kreatywnego rozwiązywania problemów w grupie, aby mogli korzystać z tych umiejętności nie tylko w szkole, ale i poza nią.

Wielu uczniów poza szkołą używa bardzo dobrych sposobów myślenia, których nie ma okazji wykorzystać w szkole: projekt otwarty jest na wszelkiego rodzaju talenty, aby każdy uczeń mógł znaleźć sposób, by wykonać swoją część.

# 2

## CO JEST KLUCZOWE W REALIZACJI PROJEKTÓW?

# Ty sprawiasz, że projekt jest możliwy

Będąc nauczycielką/nauczycielem Twój wkład w uruchomienie Design For Change jest niezbędny. Po pierwsze, poprzez metodyczne tłumaczenie i wprowadzenie ucznia w poszczególne 4 kroki procesu projektowego, a następnie moderowanie działań w każdej grupie. Bądź optymistą i ciesz się wszystkim, co robisz, dając pozytywny, otwarty i elastyczny stosunek do swoich uczniów, myśląc i wierząc, że wszystko jest możliwe.

## DZIECI PRZEDE WSZYSTKIM

Twoi uczniowie będą mieli okazję być odpowiedzialni za swoje projekty. Odpowiedzialność rośnie wraz z możliwością podejmowania decyzji, przestrzenią na realizację własnych pomysłów oraz uczeniem się na błędach. Interpretuj co dzieje się wokół dzieci, inspiruj pomysły, podejmuj decyzje dotyczące przebiegu pracy, lecz **pozostaw w rękach dzieci swobodę twórczą**. PAMIĘTAJ - to jest ich zadanie! Rola nauczyciela skupia się na pomaganiu dziecku w pracy i prowadzeniu przez cały proces, tworząc warunki niezbędne do rozwijania ich projektów.

Jest to ekscytująca praca, która wymaga dużej uwagi i obecności oraz wiąże się z szeroką gamą zadań. Być może musisz pomóc im lepiej komunikować się w obrębie grupy, podjąć decyzję, a może trzeba tylko przygotować materiały, z których będą korzystać. Parafrazując przesłanie M. Montessori: **“Pomóż im zrobić to samodzielnie.”**

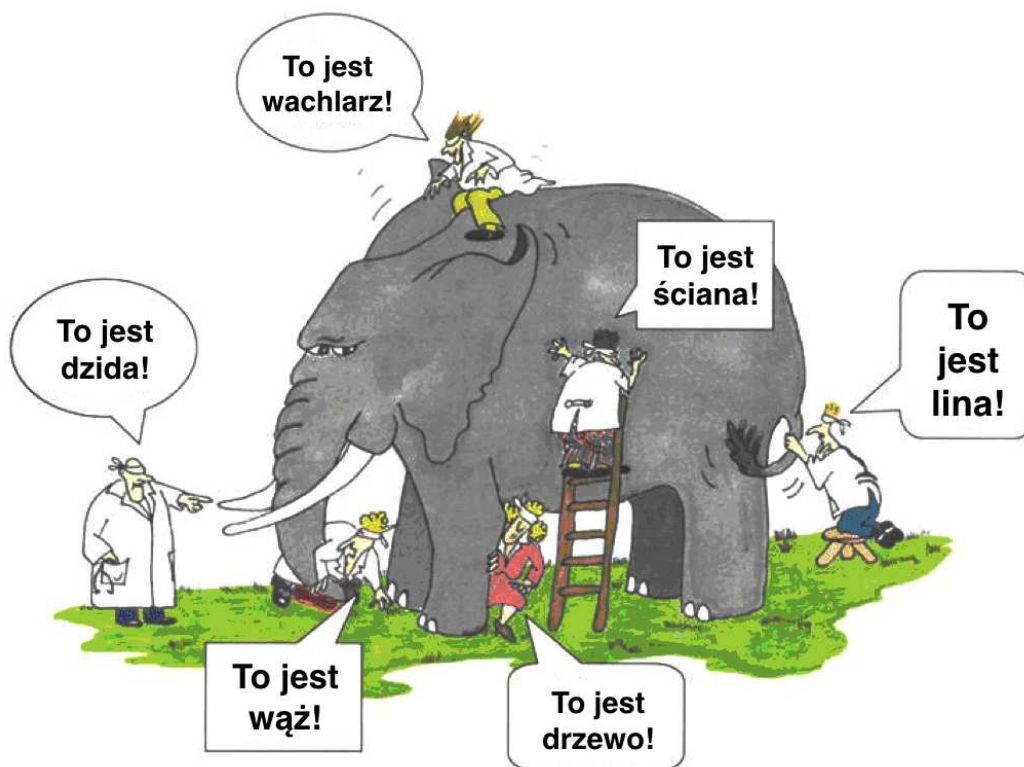
## ZAUF AJ PROCESOWI

Jesteśmy przyzwyczajeni do rozwiązywania problemów w sposób liniowy, przechodząc od problemu bezpośrednio do rozwiązania za pomocą logicznego myślenia za pośrednictwem powiązanych procesów, czasami zbyt szybko.

Filozofia myślenia, na której opiera się Design For Change, zawiera składniki, które wymagają zbieżności, a także rozbieżności, co ma miejsce w przypadku kreatywności. Rozgałęzia się, aby poszerzyć dostępne możliwości, a następnie zbiega się, wybierając najlepsze opcje.

Wraz z poszerzaniem się możliwych opcji rośnie niepewność i wtedy może pojawić się dyskomfort, ponieważ uczeń może czuć się zagubiony i odczuwać coś w rodzaju "zamglenia", w którym naturalne jest odczucie, że zboczyło się z właściwej drogi. Choć może to zabrzmieć zaskakująco, jest to znak, że jesteśmy na dobrej drodze.

Poświęć wystarczająco dużo czasu, każdy krok PKDI realizujcie bez pośpiechu, ponieważ są rzeczy, które potrzebują czasu. Zaufaj procesowi: niepewność zacznie zanikać kiedy projekt zacznie nabierać kształtów.



### WSPIERAJ ICH EMPATIEJ

Ważne jest, aby dzieci uczyły się widzieć rzeczy z perspektywy innych ludzi. Wzmocni to ich zrozumienie i pozwoli im wyobrazić sobie rozwiązania oparte na empatii. Przed rozpoczęciem projektów zasugeruj ćwiczenia dla swoich uczniów. Podziel grupę na pary i poproś, aby zaobserwowali, jak używają plecaka i co noszą w środku, niech spróbują zrozumieć, w jaki sposób używa plecaka ich kolega/koleżanka z klasy. *Gdzie uczeń zostawia plecak po przybyciu do szkoły? Kiedy uczeń go używa? Jak go nosi? Jak zmienia się jego zawartość każdego dnia? Co ma uczeń, który różni się od nich? ...*

### MODERUJ WSPÓŁPRACĘ W ZESPOŁACH

Praca w zespole jest ekscytująca i wzbogacająca: każdy zespół jest silniejszy niż jakakolwiek pojedyncza osoba w nim. Jednak nie zawsze taka praca jest łatwa. Konieczne jest osiągnięcie porozumienia i podjęcie decyzji satysfakcjonujących wszystkich, a to oznacza konieczność ustępstw. Możliwe, że w niektórych przypadkach uczniom nie będzie łatwo się zgodzić. Dlatego dla jednego nauczyciela najlepiej jest pracować z małymi zespołami, a nie grupami od 20 do 30 uczniów. Twórz mniejsze grupy od 4 do 5 uczniów, aby móc nimi zarządzać samodzielnie.

### ZACHĘĆ DO WZAJEMNEGO SŁUCHANIA

W dużych i małych grupach konieczne jest słuchanie innych i uważanie ich opinii i pomysłów za tak samo ważne, jak własne, nawet jeśli się z nimi nie zgadzamy. Zachęć uczniów do prezentowania swoich poglądów i uważnego słuchania się nawzajem. Możesz pomóc im zrozumieć odmienne opinie budując szacunek i wyjaśniając sposób ich rozumienia. Spraw, aby poczuli się częścią czegoś większego. Wyjaśnij im, że nie jest ważne, aby ich własne pomysły zostały zrealizowane, ale aby zespół osiągnął powszechne zrozumienie tego co robi i wspólnymi siłami odpowiedział na postawione wyzwanie.



# Przygotuj się z wyprzedzeniem

**W dniach, w których podejmujesz wyzwanie z "Design For Change", jest bardzo prawdopodobne, że dynamika pracy w klasie będzie inna niż zwykle: wykonaj niezbędne przygotowania, aby móc w pełni cieszyć się projektem.**

## ZAPLANUJ PROCES

Istnieją różne opcje planowania pracy w zależności od czasu, który zdecydowałaś/eś się poświęcić procesowi.

Intensywny tydzień projektowy, a może 1-2 godziny pracy kilka razy w tygodniu przez okres miesiąca lub dłużej wystarczy, aby przejść przez wszystkie etapy bez pośpiechu i maksymalnie wykorzystując każdy krok. Wszystko zależy od twojej organizacji. Stwórz plan pracy, który pomoże wszystkim zespołom przejść ten proces mniej więcej w tym samym tempie. W ten sposób będą mogli się nawzajem odnaleźć i grupowo dzielić się swoimi przeżyciami.

W dalszej części tego przewodnika znajdziesz szacowany czas potrzebny na każdy krok PKDI.

## USTAL STRUKTURĘ

Twoi uczniowie będą rozwijać projekty mające na celu poprawę świata, zaczynając od własnego środowiska, tj. ze wszystkiego, co ich otacza. Aby uniknąć zbyt dużego projektu, wygodnie jest zamknąć go w ramach. Wybierz szerokie i atrakcyjne ramy, które pozwolą im zidentyfikować różne możliwe punkty działania. Struktura może być fizyczną lokalizacją (wokół szkoły, sąsiedztwa). Możesz również znaleźć inne punkty, które będą motywować uczniów (współpraca między szkołami, relacje z rówieśnikami). A być może jest jakiś problem, który Twoja klasa roztrząsa od pewnego czasu i to właśnie on może stać się przyczynkiem do zdefiniowania wyzwania.

## POINFORMUJ SZKOŁĘ

W całym projekcie każdy dzień będzie inny. Prawdopodobnie zmieni sposób, w jaki wykorzystywana jest przestrzeń i czas w klasie. W niektórych szkołach do pracy projektowej używa się dużych przestrzeni, takich jak siłownia lub plac zabaw, niektóre nawet zmieniają rozkłady zajęć. Twoi uczniowie będą działać bardziej niezależnie. Będą np. poruszać się po różnych miejscach w szkole przeprowadzając wywiady. W celu zachowania bezpieczeństwa dzieci, podziel się pracą nadzorującą z innymi nauczycielami i/lub poinformuj ich o możliwych zmianach, które to spowoduje.

## PRZESTRZEŃ DO INSPIRACJI

Przygotuj klasę w sposób ułatwiający pracę zespołową i współpracę, identyfikując wspólne obszary dla wszystkich zespołów i obszarów dla każdego zespołu do pracy nad ich projektem.

Użyj wyobraźni: najbardziej normalna przestrzeń może przekształcić się w coś atrakcyjnego, poprzez zmianę swoich zwykłych elementów. Przydatne będzie dysponowanie dużymi stołami (lub małymi stolikami połączonymi ze sobą), w których może odbywać się praca zespołowa. Zaleca się także stworzenie obszaru wolnego, a nawet miejsca do wypoczynku, które może okazać się potrzebne.

## 100% WIDOCZNOŚCI

Proces pracy nie jest liniowy: będziesz postępował naprzód i wstecz, aby móc dokonać przeglądu rzeczy.

Jeśli informacje są widoczne dla wszystkich, będziesz mógł wzbogacić wcześniejsze etapy, jeśli zajdzie taka konieczność. Wizualizacja procesu pomoże tobie i twoim uczniom zachować każdy etap jako część całości. W ten sposób unikniesz stagnacji kolejnych etapów.

Wygodne i praktyczne jest używanie ścian do dzielenia się wszystkim co wypracowywane jest i ustalone.

## PRZYGOTUJ MATERIAŁY

Przygotuj materiały i uzyskaj dostęp do nich przed rozpoczęciem projektu.

### Potrzebne materiały to:

- Kolorowe post-it'y
- Rolki papieru lub duże arkusze do pisania i przyklejenia na ścianach
- Białe kartki z bloku
- Taśma samoprzylepna (taśma malarska jest najbardziej odpowiednia)
- Kolorowe zakreślacze / markery
- Plastelina
- Nożyczki
- Naklejki



# Przedstaw uczniom propozycję udziału w Design For Change

Aby projekty były realizowane, ważne jest, aby Twoi uczniowie wiedzieli, że są głównymi graczami i jako tacy muszą zdecydować sami, czy chcą się podjąć wyzwania. Nadszedł moment, aby zaprosić ich do wzięcia udziału w Design For Change.

## ZAINSPIRUJ UCZNIÓW HISTORIAMI

Aby powiedzieć im, czym jest Design For Change, pokaż im film, w którym Kiran Bir Sethi, założycielka Design For Change, wyjaśnia, jak zrodził się i na czym polega ruch:

<http://bit.ly/DFC-Kiran>

**UWAGA:** w ustawieniach filmu, można włączyć automatyczne tłumaczenie na j.polski.

Na naszej stronie www możesz znaleźć inne filmy, które pomogą ci wyjaśnić projekt i zainspirować uczniów:

<http://dfcpolska.org>

Wiele z tych filmów to historie chłopców i dziewcząt, którzy już przeprowadzili swoje projekty.

Po pokazie zapytaj ich, co o tym sądzą i czy chcieliby wiedzieć więcej.

## WYJAŚNIJ NA CZYM POLEGA DFC

Razem z dziećmi głośno zdefiniuj misję Design For Change:

***"Design For Change to międzynarodowy ruch, który oferuje chłopcom i dziewczętom możliwość realizacji własnych pomysłów na zmianę świata, zaczynając od najbliższego środowiska."***

Każda część tej definicji oddaje istotny przekaz. Poniższe pytania pomogą lepiej to wykazać:

*Czym jest projekt?*

**Zmianą świata na lepsze.**

*Kto musi to zrobić?*

**Dziewczeta i chłopcy, to wy jesteście głównymi graczami!**

Jak możemy zmieniać wielki świat?

**Możecie zacząć od najbliższego otoczenia i zmieniać świat po kawałku!**

*Czy jest to obowiązkowe?*

**Jest to okazja - chcielibyście z niej skorzystać?**

*Co trzeba zrobić?*

**Wciel w życie swoje pomysły: chodzi o to, by coś "zrobić", a nie tylko o tym "mówić".**

*Czy jesteśmy sami?*

**Udział w projektach biorą tysiące dzieci w ponad 65 krajach.**

*Co mamy nadzieję usłyszeć gdy skończycie realizować swoje projekty?*

**TAK**

## PRZEDSTAW ETAPY PROCESU

Wyjaśnij uczniom cztery etapy, na podstawie których będą realizować swoje projekty: POCZUJ, KREUJ, DZIAŁAJ, INSPIRUJ.



Na kolejnych stronach tego dokumentu znajdziesz szczegółowy opis każdego etapu.

Wcześniej wyjaśnij dzieciom różne pojęcia, które mogą być dla dzieci trudne, a które pojawiają się w tym podręczniku, jak np. empatia czy burza mózgów. W tym celu możesz się posłużyć ciekawymi fragmentami filmów np. z "Ulicy Sezamkowej":

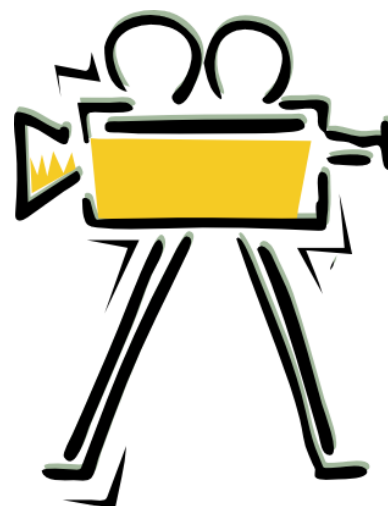
<http://bit.ly/DFC-empatia>

<http://bit.ly/DFC-brainstorm>

## POPROŚ DZIECI O DOKUMENTOWANIE KAŻDEGO ETAPU

Poproś uczniów, aby **w trakcie prac nad projektem robili zdjęcia, filmy, rysunki...** aby notowali wypowiedzi i magiczne chwile... wszystko to, co posłuży im do skonstruowania opowieści, aby przekazać swoje historie innym osobom na etapie INSPIRUJ.

Bardzo przydatne będzie posiadanie pod ręką zwykłego smartfona, aparatu fotograficznego lub kamery wideo. W dzisiejszych czasach robienie zdjęć i filmów z naszymi telefonami komórkowymi jest bardzo powszechne - wykorzystaj to!



Jeśli zauważysz, że chłopak lub dziewczyna tracą zainteresowanie podczas projektów, zasugeruj, aby robili dokumentację wszystkiego, co się dzieje. Spowoduje to powrót ucznia na właściwe tory.



# 3

## JAKIE SĄ

## ETAPY

## PROJEKTU?



## POCZUJ

Na tym etapie dziewczęta i chłopcy zastanowią się, co warto zmienić w swoim otoczeniu i zidentyfikują, jaka jest przyczyna zaistniałej sytuacji.

Kompetencje XXIw. rozwijane w szczególności na tym etapie:

EMPATIA I OBSERWACJA  
WRAŻLIWOŚĆ NA POTRZEBY  
PODEJMOWANIE DECYZJI  
EFEKTYWNA KOMUNIKACJA  
PEWNOŚĆ SIEBIE



## KREUJ

Ten moduł obejmuje przeprowadzenie burzy mózgów i wizualizacji oryginalnych, innowacyjnych i nieszablonowych rozwiązań, które pomogą rozwiązać wybrany problem.

Kompetencje XXIw. rozwijane w szczególności na tym etapie:

TWÓRCZE MYŚLENIE  
ROZWIĄZYW. PROBLEMÓW  
KRYTYCZNE MYŚLENIE  
ODPOWIEDZIALNOŚĆ  
PRACA ZESPOŁOWA



## DZIAŁAJ

W tym etapie uczniowie będą opracowali wspólnie plan działania, a potem będą wcielać go w życie.

Kompetencje XXIw. rozwijane w szczególności na tym etapie:

PLANOWANIE  
ZARZĄDZANIE CZASEM  
REALIZACJA POMYSŁÓW  
PODEJMOWANIE DECYZJI  
PRACA ZESPOŁOWA



## INSPIRUJ

W tym kroku uczniowie poświęcą czas na refleksje nad efektami i doświadczeniami z projektu oraz przemyślą sposoby, aby podzielić się swoją historią zmian z innymi uczniami, rodzicami, czy szerszą publicznością.

Kompetencje XXIw. rozwijane w szczególności na tym etapie:

DOKUMENTACJA DZIAŁAŃ  
UMIEJĘTNOŚĆ PREZENTACJI  
EFEKTYWNA KOMUNIKACJA  
PEWNOŚĆ SIEBIE  
POCZUCIE SPRAWCZOŚCI

4

PLAN

PRACY

Z UCZNIAMI

## Droga Edu-bohaterko! Drogi Edu-bohaterze!

Poniżej przedstawiamy Ci Plan Zajęć, który pomoże Ci wprowadzić Twoją klasę/grupę w świat *Design For Change (DFC)*.

Program DFC opiera się na sprawdzonej 4-stopniowej metodologii **PKDI: Poczuj – Kreuj – Działaj – Inspiruj**. Została ona rozłożona w czasie na okres, obejmujący 21 sesji po ok 45 - 90 minut.

Plan Zajęć powstał, by służyć Ci pomocą, ale **możesz śmiało zrobić to po swojemu**, tak by działać z jak największą korzyścią dla swoich uczniów. Wszystkie proponowane komentarze czy pytania mają charakter **wskazówek i pomysłów**, które możesz zmieniać wg swoich preferencji czy potrzeb dzieci.

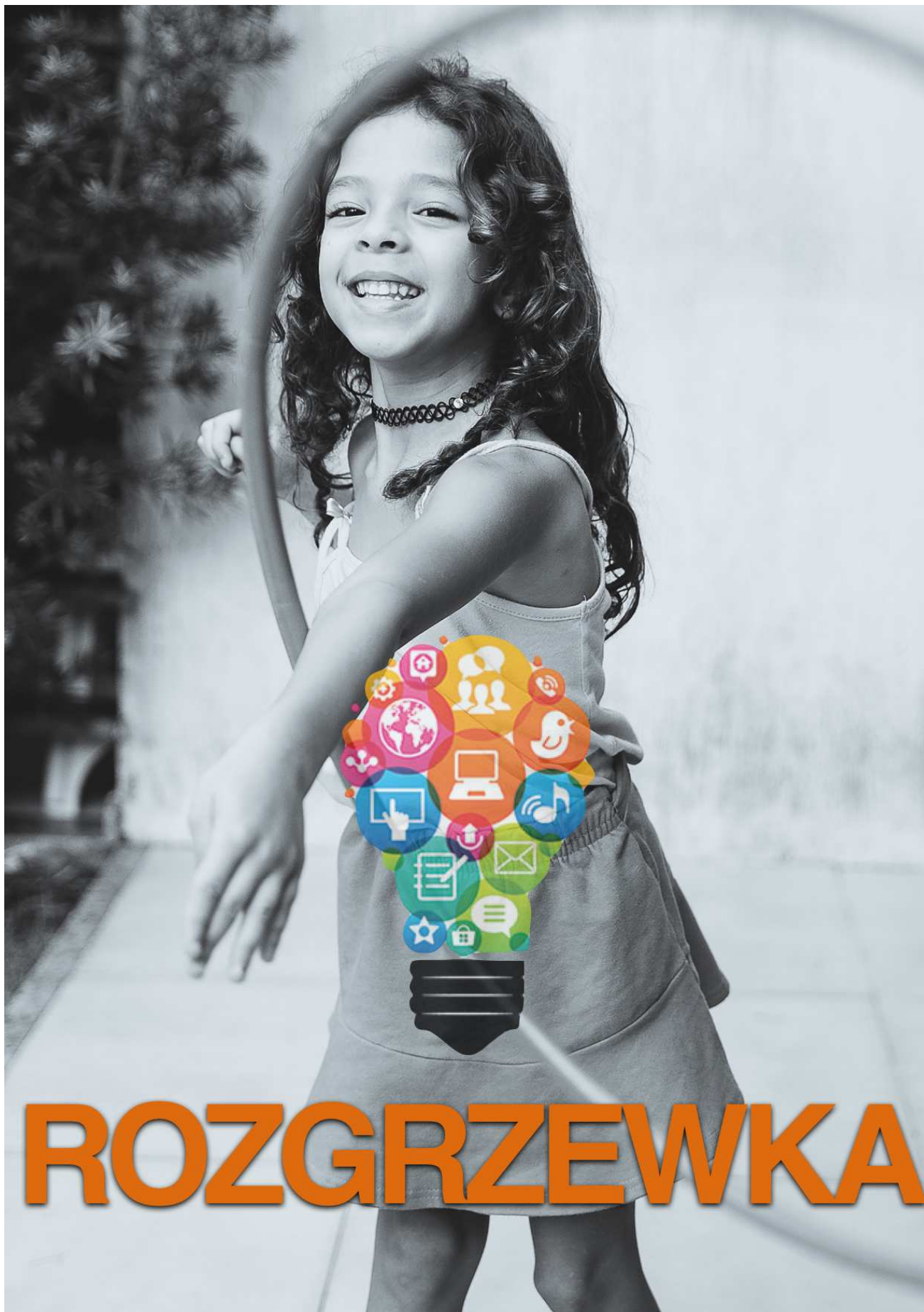
Nie bój się eksperymentować z różnym przebiegiem zajęć, testować różne scenariusze i sam/a uczyć się na błędach!

Naszym celem jest zachęcić Cię do takiej pracy z uczniami, która **pomoże dzieciom stworzyć własny pomysł na lepszy świat i przekuć go w działanie**.

Dopinguj wszystkich swoich uczniów do wzięcia aktywnego udziału, tak by te najbardziej nieśmiałe głosy także miały szansę zostać usłyszane. Pozwól dzieciom na błędy i twórz okazje do refleksji i uczenia się na doświadczeniach.

Będziesz prawdziwie zaskoczona/y tym, co wymyślą Twoi uczniowie, ponieważ moc Superbohatera drzemie w każdym dziecku, które przekona się i powie: **TAK, MOGĘ! zmieniać świat każdego dnia**.





## Wprowadzenie do metodologii na przykładzie historii

Podczas tej sesji uczniowie spróbują zrozumieć na czym polega koncepcja bohatera dnia codziennego i że nie trzeba mieć jakichś nadzwyczajnych mocy, by zmieniać świat. Dowiedzą się również nieco o DFC oraz o tym, w jaki sposób dzieci na całym świecie zmieniają świat w lepsze miejsce dla nich samych oraz dla innych.

Zapytaj dzieci czy lubią słuchać opowieści, a następnie zacznij słowami: „*Dzisiaj opowiemy sobie historię...*”

Możesz użyć poniższego scenariusza by zaangażować uczniów. Przeczytaj akapit **POCZUJ** z historii opisanej przez Gerga Chaytora z English College :

*“15-letnia Maria, Christian i ich przyjaciele w Chile zauważyli, że młodsi uczniowie w szkolnym sklepiku nie byli w stanie uzyskać dostępu do punktu wydawania i byli popychani przez starsze dzieci.”*

**Powiedz:** „*Hmmm... te dzieci nie miały dostępu do jedzenia w szkolnym barze... bo były wypychane przez starsze dzieci. Jak one mogły się czuć?*”

Zbierz kilka odpowiedzi... Przykładowa odpowiedź ucznia: „*Nie są szanowane.*”

Przeczytaj uczniom część **KREUJ**:

*“Wyobrazili sobie sklepiak, który zapewni równy dostęp dla wszystkich dzieci w szkole. Obserwowali chaos podczas obiadu i zauważyli, że lada w punkcie wydawania była zbyt wysoka dla młodszycy dzieci. Uczniowie rozmawiali z kierownikiem sklepiaku i dyrektorem szkoły, aby przeprowadzić burzę mózgów w celu znalezienia możliwych rozwiązań.”*

**Zapytaj:**

1. Jak mogły się czuć dzieci z opowieści?
2. Na jakie rozwiązania wpadli?

**Powiedz:** „*Zobaczmy, czy byli w stanie tego dokonać?*”

Teraz przeczytaj dzieciom akapit **DZIAŁAJ**:

*“Uczniowie wymyślili plan i przeprojektowali system kolejki przed sklepiakiem, zaznaczając linie na podłodze za pomocą widocznej taśmy. Zmniejszyły też wysokość lady po jednej stronie o 80 cm, aby małe dzieci mogły z łatwością złożyć zamówienie. Dzięki wprowadzeniu ich pomysłów, stworzyli sklepiak z równym dostępem dla WSZYSTKICH w swojej szkole.”*

Kończąc czytać moduł DZIAŁAJ pozwól sobie na nutkę dramatyzmu: „*Ohhh, zrobili to!/ Dokonali tego! Byli w stanie zyskać ich szacunek, stworzyli wszystkim równe szanse*” (użyj tablicy do zanotowania różnych działań, które przedsięwzięli).

Daj uczniom czas na podsumowanie działań. Podejmij dialog o szacunku i o tym, co może oznaczać dla każdego z nich.

**Następnie powiedz:** „*Historia, którą dzisiaj słyszeliśmy jest o Superbohaterach dnia*



Cała klasa  
(20-30 os.)



45 min



Komputer /  
Internet

codziennego i ich supermocach, dzięki którym mogą zmieniać świat, swoje środowisko oraz siebie samych.”

Zobaczcie tych superbohaterów i superbohaterki (pokaż 2 filmiki na Youtube):

1. <http://bit.ly/szkolny-bar>
2. <http://bit.ly/kosze-dla-maluchow>

**Uwaga:** Aby obejrzeć filmy musisz mieć dostęp do internetu. Filmy mają polskie napisy.

Wybierzcie jakąś inną historię lub historię ze strony [www.dfcpolska.org](http://www.dfcpolska.org) i spróbujcie zastanowić się nad rozwiązaniami, które dzieci same mogłyby zaproponować.

Zachęć uczniów do burzy mózgów i zapisz wszystkie możliwe rozwiązania na tablicy. Powtórz ten proces z różnymi historiami, by uczniowie łatwiej mogli zrozumieć, że oni także mogą zostać Superbohaterami!

Zamknij sesję refleksją nad tym, jak się czuli podczas tego spotkania.



## Wyzwanie rozgrzewkowe

To szybkie wprowadzenie do koncepcji i procesu design thinking pomyślane jest jako sesja 45-minutowa, by w bardzo szybkim ćwiczeniu wprowadzić dzieci do 4 kroków procesu projektowania. W związku z tym, że jest to bardzo szybkie ćwiczenie, ważne jest, by nauczyciele monitorowali czas dokładnie, by upewnić się, że uczniowie wypełnią wszystkie jego części i rozumieją 4 kroki procesu DFC. Sesja rozpoczyna się od ćwiczenia umiejętności zadawania pytań, słuchania, analizy, udzielania/otrzymywania informacji zwrotnych oraz refleksji.

### Formowanie się grupy (1 - 5 min)

Do tego zadania podziel uczniów na pary.

#### Wskazówka:

Mów parom regularnie o upływającym czasie, aby wykonały całą sesję efektywnie zgodnie z poniższymi ramami czasowymi. Daj im znać, kiedy powinni rozpoczynać kolejne ćwiczenia. Chodź pomiędzy parami i sprawdzaj, czy zrozumiały ćwiczenie i wykonują je odpowiednio.

### Zaprojektuj plecak szkolny (5 min)

To jest szybkie ćwiczenie na rysowanie, w którym każdy uczeń projektuje i ilustruje idealny plecak szkolny dla swojego partnera, tak jak go sobie wyobraża. To zadanie odbywa się bez żadnej interakcji pomiędzy partnerami w parze. Po upływie czasu odkładają na bok swoje projekty.

#### Wskazówka:

Poinformuj dzieci przed sesją, że nie chodzi w niej o to, jak dobrze potrafią rysować, a o zilustrowanie ICH pomysłu na plecak.

### Krok 1: Poczuj (10 min)

Teraz każdy uczeń ma 5 minut na przeprowadzenie wywiadu ze swoim partnerem, aby lepiej zrozumieć, jak korzysta z plecaka i w związku z tym, jakie ma potrzeby. Wywiad powinien dotyczyć: faktów, funkcji i relacji. Pytania są zawarte w **Karcie Wywiadu** na końcu tej sesji w tym Przewodniku - możesz ją skserować i rozdać uczniom. Odpowiedzi partnera powinny być zapisane w miejscu przy każdym z pytań. Jeśli uznasz za stosowne, możesz poprosić uczniów, by rozbudowywali odpowiedzi swoich partnerów i zadali więcej pytań.

#### Wskazówka:

Upewnij się, że para zamieni się po 5 minutach, by obydwie osoby miały możliwość wykonania tego zadania.

### Krok 2&3: Kreuj i Działaj (5 min)

Każdy uczeń ma przeprojektować kartce na nową plecak pamiętając o potrzebach swojego partnera. Mogą to zrobić używając ilustracji i słów.

#### Wskazówka:

Zachęć uczniów, by zrezygnowali z oczywistych rozwiązań i zastanowili się nad nimi głębiej.

### Krok 4: Inspiruj (10 min)

Poproś dzieci, by podzieliły się swoimi zaprojektowanymi na nowo plecakami ze



Cała klasa  
(20-30 os.)  
Podział na pary



45 min



Kartki A4  
Długopisy  
Ołówki / kredki  
Karta wywiadu

swoimi partnerami i poprosili ich o informacje zwrotne, by mogli poprawić swoją koncepcję. Niech poproszą swojego partnera o porównanie starego i nowego projektu. Czy wolałby/ wolałaby nowy projekt od tego pierwszego? Dlaczego? Niech poproszą o informacje zwrotne, jak jeszcze ulepszyć swój projekt. Każdy uczeń ma 5 min. na to zadanie.

### Podsumowanie (5 min)

Poproś dzieci, by zastanowiły się nad tym, czego nauczyły się z tego ćwiczenia, oraz jakich nowych rzeczy dowiedziały się od swoich partnerów po wywiadach z nimi. Następnie powiedz, by zapisali na kartkach odpowiedzi na pytania skłaniające ich do refleksji:

- Dwie rzeczy, jakie dowiedziałem się o moim partnerze.
- Dwie rzeczy, jakie dowiedziałem się o tym, jak korzysta ze swojego plecaka.

### Domknięcie (5 min)

Zmiana myślenia daje ważne odkrycia. Podyskutuj z uczniami, na ile zmienił się ich początkowy projekt i pokaż, jak proces: **Poczuj, Kreuj, Działaj, Inspiruj** pozwolił im na zmianę ich początkowych **założeń**. Podkreśl znaczenie projektowania **Z** użytkownikiem, nie **DLA** użytkownika.

Możesz zadać poniższe pytania grupie, by sprawdzić ich rozumienie tematu:

- Jak czuli się w tym rozgrzewkowym wyzwaniu?
- Trzy główne rzeczy, których się nauczyli?
- Czy czują się gotowi, by zacząć podróż z Design For Change?
- Co uważają za szczególnie trudne/ekscytujące/inspirujące i dlaczego?

**GRATULACJE!** Właśnie doświadczyliście bardzo szybkiej lekcji wykorzystania metodologii design thinking. Zastosowaliście cztery proste kroki **Poczuj, Kreuj, Działaj i Inspiruj** do zaprojektowania **ROZWIĄZANIA, KTÓRE NIE TYLKO JEST INNE, ALE KTÓRE CZYNI RÓŻNICĘ**.

Główna zmiana polega na projektowaniu **z użytkownikiem** (identyfikowanie jego rzeczywistych potrzeb), **a nie dla użytkownika** (zakładaniem, jakie ma potrzeby). W ten sposób uzyskujemy rozwiązania, które poprawiają jakość życia użytkowników.

## KARTA WYWIADU

## FAKTY

Twój plecak jest zrobiony z:	Płótna/Plastiku/Inny materiał
Jaki jest materiał?	Miękki/Śliski/Sztywny
Jak dużo ma kieszeni/części/przegródek?	1/2/3/4/5/Więcej niż 5
Gdzie korzystasz z plecaka?	W szkole/ w domu/ na zajęciach pozalekcyjnych/ w podróży
Czy plecak ma wzory/logo/obrazki?	Tak/Nie

## WYKORZYSTANIE

Czy korzystasz ze swojego plecaka codziennie?	Tak/Nie
Czy pachnie?	Tak/Nie (jeśli tak, czym pachnie?)
Co nosisz w plecaku?	Książki/Drugie śniadanie/Piłkę/Długopisy/Inne rzeczy - jakie?
Czy łatwo jest znaleźć rzeczy w plecaku?	Tak/Nie
Jak go nosisz?	Na jednym ramieniu/ Na obydwu ramionach
Czy męczysz się nosząc swój plecak?	Tak/ Nie - dlaczego?

## RELACJE

Co jest specjalnego w Twoim plecaku? Dlaczego?	
Co chciałbyś zmienić w swoim plecaku?	
Czy potrzebujesz czegośkolwiek więcej od swojego plecaka?	



## Co wiesz o swoim otoczeniu?

Zaczynając od zaproponowanych ram, zachęć uczniów do zastanowienia się nad działaniami, sytuacjami i zachowaniami swojego otoczenia, które ich dotyczą, martwią się nimi lub nie lubią ich i chcieliby poprawić. Daj im czas, by pomyślały i zastanowiły się nad swoim życiem osobistym, szkołą, środowiskiem.

- Niech zastanowią się jakie **WIDZĄ** problemy? Zaśmiecone otoczenie, szare ściany, brudne chodniki, brak śmietników...?
- Co **CZUJĄ**? Dokuczanie, strach, żal, wstyd, stres podczas egzaminów, sprawdzianów, nuda podczas lekcji...?
- Co **SŁYSZĄ**? Przekleństwa, dyskryminację, nierówność płci...?

Przygotuj dużą kartkę papieru i powieś/przyklej na tablicy lub ścianie. Poproś dzieci, aby napisały lub narysowały na osobnych karteczkach samoprzylepnych, 2-3 problemy. Niech używają dużych liter, przejrzystego pisma i piszą, co tylko zechcą - wszystko to, co zaobserwowali. Następnie przyklejają karteczki na arkusz, który przygotowałaś/łeś. Proces jest bardzo prosty: "Myślę o czymś, piszę to, mówię o tym i przyklejam".

Jako moderator zachęcaj dzieci do poszukiwania spraw, które dotyczą JE bezpośrednio. To sprawi, że potraktują tę sprawę jako coś naprawdę osobistego i uczyni proces pracy nad projektem bardziej efektywnym.

Możliwe, że nie zgodzisz się z niektórymi spostrzeżeniami i możesz nawet pomyśleć, że są niewłaściwe. Nie przejmuj się i pozwól procesowi płynąć, jest to moment na to, aby dzieci wyraziły wszystkie swoje odczucia.

Pamiętaj jednak - tutaj szukamy "faktów", a nie "pomysłów". Zachęć dzieci, aby skupili się na rzeczach, które znają, myślą lub czują, odkładając poszukiwania rozwiązań dla etapu KREUJ.

### Wskazówka:

*Nie jest istotne, by problem był ważny obiektywnie, ale subiektywnie – by uczniowie pracowali nad czymś co rzeczywiście ich obchodzi i dotyka. Pomóż im zauważyć wszystko, co wiąże się z tym problemem – miejsce, ludzi, sytuację, która ma/miała miejsce.*



Cała klasa  
(20-30 os.)



45 - 90 min



Rolki papieru  
Taśma klejąca  
Karteczki post-it  
Markery





## Uporządkuj informacje

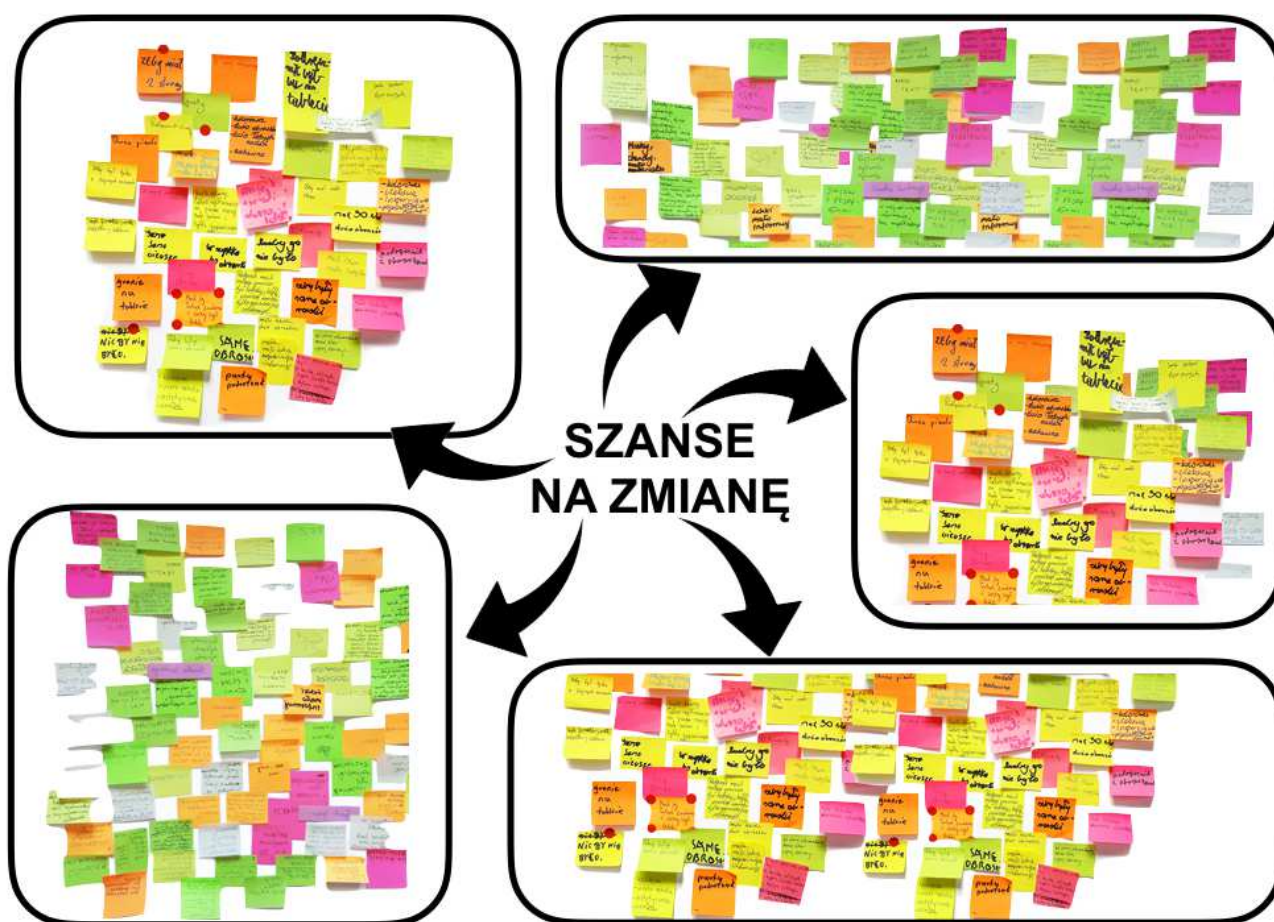
Teraz znajdziesz się przed wielką ilością niezorganizowanych karteczek post-it. Poproś uczniów, aby podeszli do tablicy, aby je uporządkować, łącząc obserwacje, które ich zdaniem są ze sobą powiązane. Każde dziecko będzie kojarzyło je i łączyło z innymi. Jest prawdopodobne, że niektóre dzieci będą chciały przyłączyć się do niektórych obserwacji, a inne będą uważać, że to oddzielne tematy - zachęć je do wyjaśnienia sobie nawzajem dlaczego tak uważają. Ta metoda może wydawać się chaotyczna, ponieważ wszystkie dzieci uczestniczą w tym samym czasie. Ale przepływa szybko i łatwo i jest dla nich bardzo dobrą okazją do komunikowania się ze sobą. Po zakończeniu znajdziesz wszystkie obserwacje zgrupowane w "chmurach informacji", utworzonych według własnych kryteriów grupy.



Cała klasa  
(20-30 os.)



45 min



## Identyfikacja potencjalnych problemów

Każda "chmura" odzwierciedla zestaw sytuacji, które z punktu widzenia twoich uczniów mogą być sprzeczne.

Przejdź od chmury do chmury i omów wszystko, co zawierają. Zadaj uczniom pytania pomocnicze, by łatwiej dotknęli przyczyny problemu:

- Dowiedz się, jak doszło do pojawienia się danego problemu? Zapytaj „DLACZEGO”?
- Zapytaj ich również DLACZEGO ta sytuacja ich zaniepokoiła, nawet jeśli odpowiedź na to pytanie wydaje wam się oczywista.

Poproś uczniów, aby pogrupowali informacje w każdej z "chmur". Bardzo przydatne będzie opisanie pogrupowanych informacji jednym zdaniem z wyraźnym tematem i **HASŁEM**. Próbujcie różnych kombinacji. Kiedy ostatecznie uczniowie sformułują zdanie, które jasno podsumowuje chmurę, zapisz je na kartce wielkimi literami i przyklej obok odpowiedniej chmury. Prawdopodobnie uczniowie mogą uznać ten krok za nużący i będą próbowali cię pospieszać. Zachowaj cierpliwość i zachęć ich do zachowania spokoju, dopóki nie znajdą odpowiedniego zdania. Jest to bardzo przydatne do określenia możliwych punktów działania gdzie można przeprowadzić zmianę. Użyj swojej intuicji, aby pomóc im określić, co jest dla nich naprawdę ważne.



Cała klasa  
(20-30 os.)



45 min



Arkuszy papieru  
Markery  
Taśma klejąca



## Wybór działania, które należy podjąć

Po zidentyfikowaniu obszarów, których projekt może dotyczyć, ważne jest, aby wybrać te, nad którymi dzieci będą pracować.

System głosowania podzielony na dwa etapy pomoże dokonać lepszego wyboru. Poproś dzieci, aby zagłosowały na dwa lub trzy problemy, które najbardziej ich przyciągają lub są dla nich ważne. Wybierz te z największą liczbą głosów i poddajcie je głosowaniu w drugiej turze, tym razem każda osoba może oddać głos tylko na jeden problem.

Nie jest konieczne, aby wybierali tylko jedno działanie, jednak muszą zdawać sobie sprawę, że im więcej wybiorą, tym bardziej złożona będzie ich praca. Upewnij się, że zdecydowali się pracować nad czymś, co jest dla nich naprawdę ważne: poproś ich, aby uzasadnili, jak wpływa na nich wybrany problem, co sprawia, że temat jest dla nich ważny i dlaczego chcą go rozwiązać.

### Wskazówki:

1. Warto zachęcić dzieci, aby wybrały temat poprzez dyskusję, dzielenie się opiniami i przekonywanie innych do przyłączenia się do projektu.
2. Można urządzić też tajne głosowanie nad tematem lub jawne np.: przydzielić każdemu po 2 kropki (2 głosy, zaznaczane markerem przy wybranym działaniu). Wygrywa ten problem, który ma najwięcej kropek.
3. Pomóż uczestnikom zrozumieć, jak ważna jest metoda wyboru tematu. Czy istnieje lepsza metoda niż głosowanie? Taka, aby mniejszość nie poczuła się zignorowana? Postaraj się pomóc dzieciom zrozumieć, jak istotny jest wzajemny szacunek i praca zespołowa.

Przeznacz zespołowi, że problem to już nie problem, a raczej szansa – **Szansa na Zmianę**



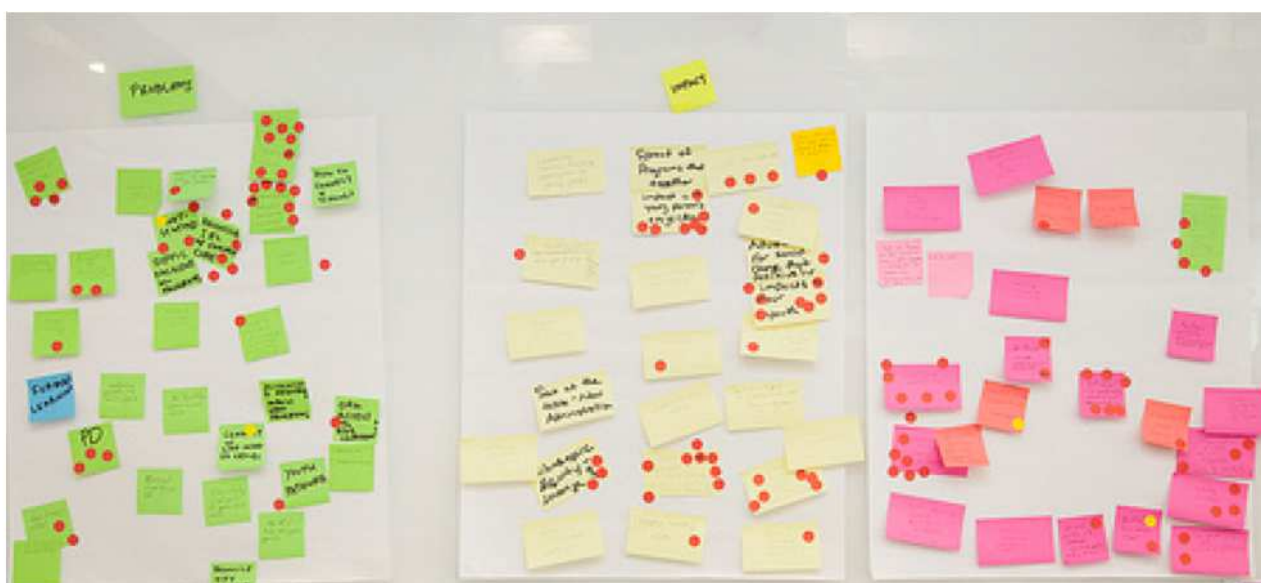
Grupa 20-30 os.



45 - 90 min



Markery  
Naklejki



## Pogłębienie wiedzy o problemie

Po głosowaniu, może okazać się, że wybraliście jeden problem, którym chcecie się zająć całą klasą lub kilka problemów, a każdym z nich zajmie się grupa 5-6 osób. Jeśli na tym etapie dzielisz klasę na 5-6 osobowe grupy, daj im czas na swobodną dyskusję. Na początek zadaj im pytania i pozwól im rozmawiać w grupach.

1. KIM są ludzie zaangażowani w wybraną „szansę na zmianę”? KOGO ten temat dotyka? /niech wypiszą na kartce/
2. Jak myślicie, DLACZEGO sytuacja jest jaka jest?
3. Czego nie wiemy o tym zagadnieniu? Co chcielibyśmy się dowiedzieć?
4. KOGO powinni dopytać i jakie informacje chcą uzyskać?

Moderuj wszystkie grupy, tak aby członkowie każdej z nich mogli między sobą podzielić się swoimi przemyśleniami na sprawę. Niech każda grupa użyje swojej tablicy (lub arkusza papieru na tablicy), by wynotować wnioski.

Niech każda grupa przygotuje sobie plan wyjścia w teren, a członkowie podzielą między siebie funkcje, np.: kto robi zdjęcia, kto notuje, nagrywa itp.



Grupy 5-6 os.



45 min



Arkusz papieru  
Kartki A4  
Markery  
Długopisy



## Wyjście w teren - docieramy do źródła problemu

Nadszedł czas, aby uczniowie mogli poszerzyć i wzbogacić swoją wizję sytuacji, którą postanowili poprawić.

Najważniejsze, aby zrozumieli jak 'to' się dzieje i dlaczego tak się dzieje, i co o tym myślą inni ludzie. Jeśli na przykład chcą dowiedzieć się więcej o tym, dlaczego parki są brudne, muszą iść do parku i zaobserwować, w jaki sposób staje się brudny i dlaczego. Muszą popytać ludzi korzystających z parku, a także tych, którzy go sprzątaj.

Spytaj się swoich uczniów, którzy ludzie wg. nich są dotknięci tą sytuacją, a kiedy już będą to wiedzieć, zachęć ich, aby poszli porozmawiać z tymi ludźmi o danym problemie, aby dowiedzieć się co o tym sądzą i jak się w tym odnajdują. Nie chodzi o to, by wiedzieć, czy inni myślą, że wszystko jest w porządku, ale o tym, co rzeczywiście myślą o danym problemie. Lepiej jest zadawać otwarte pytania, które zachęcają do rozmów, słuchać anegdot i doświadczeń. Powiedz uczniom, aby starali się unikać pytań, na które można odpowiedzieć tylko "tak" lub "nie". Na przykład, zamiast pytania: „Czy trawa jest zielona?” niech zapytają: „Jak opisałbyś kolor trawy?”

### **Wskazówka:**

*Pokaż im proste narzędzie do przeprowadzania wywiadów - my nazywamy je narzędziem "dlaczego - dlaczego". Podczas rozmów z ludźmi, **do każdej** odpowiedzi, którą zdobędą dzieci, muszą zapytać "dlaczego?", np.: "Dlaczego jest za mało wody? -bo ludzie marnują wodę! Dlaczego ludzie marnują wodę?" ...i tak dalej, aż dotrą do sedna sprawy.*

Poszukiwanie prawdziwego źródła problemu jest niezwykle istotne. Bez tego możemy skończyć rozwiązując niewłaściwy problem.

Poproś, aby notowali wszystko, co przykuje ich uwagę nie omijając niczego. Niech dokumentują swoje dochodzenie najlepiej jak potrafią (robią rysunki, zdjęcia, filmy, itp.) Przypomnij im, że jeśli zamierzają robić zdjęcia lub nagrywać filmy muszą najpierw zapytać innych o pozwolenie.

Powiedz dzieciom, aby podążały za istotnymi szczegółami i dowiadywały się więcej! Jeśli zadają dodatkowe pytania do tego, co już usłyszały, dowiedzą się nowych rzeczy!

Niech zadają krótkie pytania, a uzyskują długie odpowiedzi..., nie przerywają ludziom, nie sugerują im, co powinni powiedzieć. Niech eksplorują! Jeśli usłyszą coś zaskakującego, niech podążają za tym, i zobaczą, gdzie to ich zaprowadzi. Celem wywiadu jest zbadanie nieznanego.



Grupy 5-6 os.



Kilka dni - tydzień



Notatnik  
Długopis  
Aparat/  
Kamera/  
Smartfon

## Podsumowanie zdobytej wiedzy

Daj zespołowi czas na podzielenie się swoimi obserwacjami. Na koniec, poproś ich o podsumowanie swojej całej wiedzy, upewniając się, że wyjaśnili oni:

### Z czego składa się sytuacja:

Możliwe, że stworzą oni teraz nową interpretację tego, czego się nauczyli. Jeśli tak jest, poproś ich o przeformułowanie nazwy swojego problemu, by jasno wyrazić to, jak teraz rozumieją sytuację, i by zapisali je dużymi literami na nowej kartce.

### Kogo ona dotyka i w jaki sposób?

Co myślą, czują, robią... ludzie w związku z danym problemem? Przypomnij, że im bardziej wizualnie i jasno to wyrażą, tym lepiej. Rysowanie będzie tu pomocne. Rozdaj im kartki, by zapisali swoje odpowiedzi dużymi literami.

Jeśli masz kilka zespołów pracujących nad tą samą sytuacją, zaproponuj im, by wykorzystali ten materiał do wyjaśnienia swoich wniosków.



Grupy 5-6 os.



30 min



Kartki A4  
Duże arkusze  
Kredki  
Długopisy  
Markery

## Generowanie wyzwania

Możesz pominąć ten krok, jeśli kierunek prac wybrany i/lub przeformułowany w poprzednim kroku jest motywujący dla Twoich uczniów. Z drugiej strony, jeśli zdanie, które zapisali, nie motywuje ich do działania, zasugeruj, by zmienili je na wyzwanie. Możemy do tego użyć formuły "W jaki sposób możemy....?"

Wyobraź sobie, że sytuacja, którą wybrali uczniowie dotyczy brudnych parków, w których nie można swobodnie się bawić. Wyzwanie, które nasuwa się od razu to: „Jak sprawić, by parki były mniej brudne?” Możemy jednak poszukać innych powiązanych wyzwań:

### Jak możemy:

- ... sprawić, by nikt nie śmiecił w parkach?
- ... sprawić, że parki same się sprzątają?
- ... zmienić śmieci w nie-śmieci?
- ... przemienić śmieci w huśtawki?

Poproś grupę o zaproponowanie różnych wyzwań i wybranie tego, które jest dla nich najbardziej atrakcyjne i które do nich przemawia. Zapisz wybrane wyzwanie dużymi literami na kartce i przyczep obok materiałów, które stworzyli wcześniej.



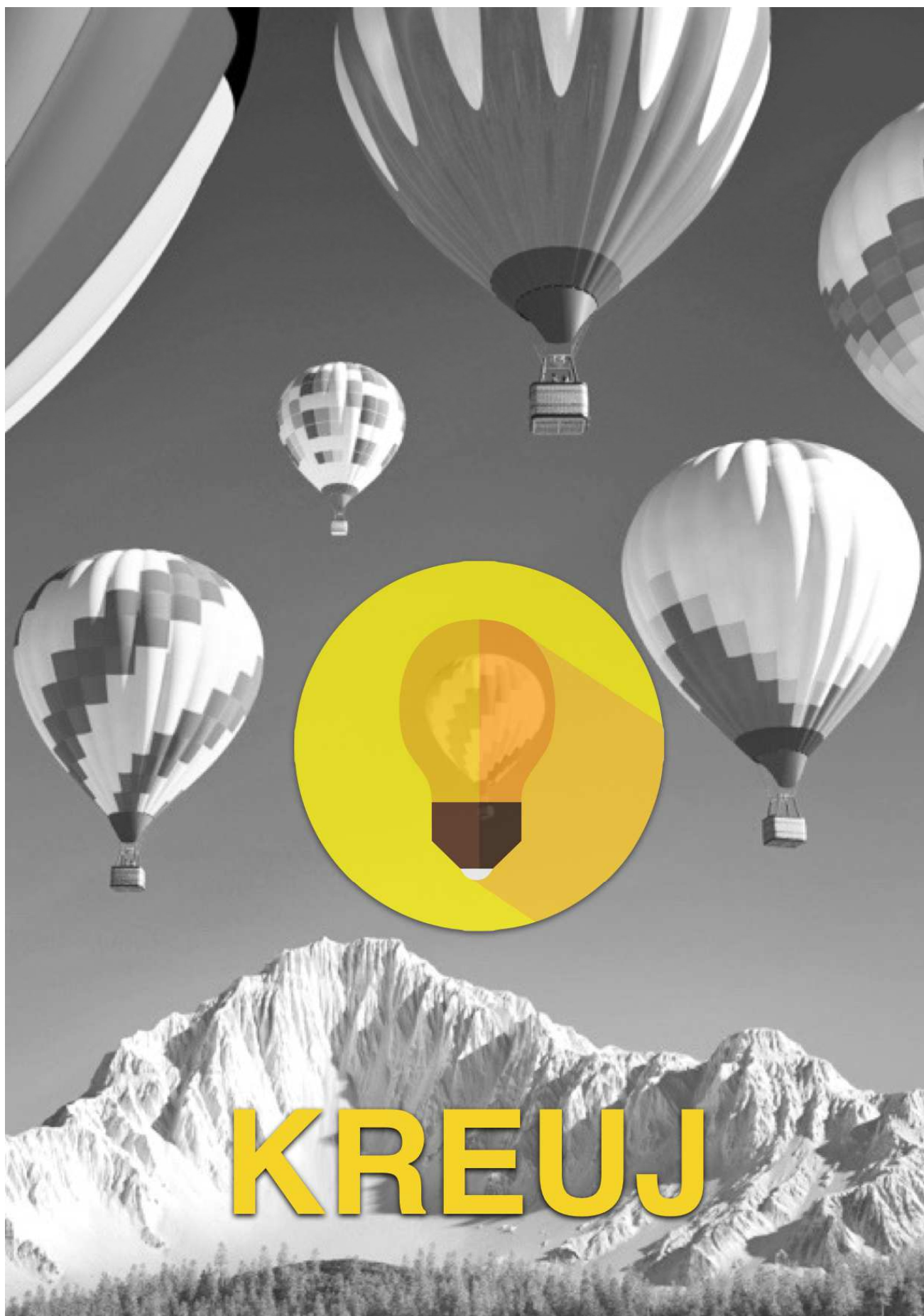
Grupy 5-6 os.



15 min



Kartki  
Długopisy



## Zaproponuj wiele pomysłów

Zanim zaczniecie, wyjaśnij uczniom na czym polega burza mózgów i przekaż im zasady:

1. Zachęć do najbardziej odjechanych pomysłów – wszystkie pomysły są na wagę złota - BEZ KRYTYKI I OCENIANIA
2. IDŹCIE NA ILOŚĆ – najlepsza droga do znalezienia dobrego pomysłu to wymyślenie dużej ilości pomysłów!
3. Jedna wypowiedź w danym momencie – słuchanie pomysłów innych członków zespołu, to najlepszy sposób na zbudowanie dobrego pomysłu.

**Wskazówka:** młodszym dzieciom możesz pokazać krótki film z Ulicy Sezamkowej, który zobrazuje im na czym ten proces polega <http://bit.ly/DFC-brainstorm>. Uwaga: film jest po angielsku.

### Rozgrzewka (15 min)

Aby sprawić, by energia zaczęła płynąć, możesz zacząć od zrobienia czegoś zabawnego z dziećmi. Postaw na środku krzesło i poproś dzieci, by zademonstrowały 100 sposobów na jego wykorzystanie, poza siadaniem na nim.

Możesz też wziąć do ręki długopis i zachęć uczestników, by wymyślili w ciągu 5 minut jak najwięcej jego zastosowań innych niż pisanie.

Możesz również zagrać w szalone pytania! Zapytaj dzieci na przykład: Co żaba powiedziała do słonia? Co ołówek powiedział do długopisu? I tak dalej... Oczekuj i zachęcaj do szalonych odpowiedzi, zadbaj przy tym o dużo śmiechu!

Chodzi o to, by pomóc dzieciom otworzyć ich dziecięce umysły i uwolnić moc ich wyobraźni.

### Burza mózgów nad rozwiązaniem problemu (30 min - 75 min)

Najlepszym sposobem na znalezienie dobrych pomysłów jest generowanie ich w dużej ilości. Proponujemy dwie metody ułatwiające tworzenie pomysłów w zależności od podziału grup roboczych.



Cała klasa lub  
grupy 5-6 os.



45 min - 90 min



Arkusze papieru  
Kartki A4  
Długopis  
Markery  
Taśma klejąca



### JEŚLI CAŁA KLASA WYBRAŁA TEN SAM PROBLEM

Umieść dużą kartkę papieru na tablicy lub na ścianie, tak aby wszyscy ją widzieli.

Poproś uczniów, aby przedstawili swoje pomysły i głośno je wyrazili. Gdy zaczną je wymieniać, zapisz wszystkie propozycje dużymi literami na arkuszu.

### JEŚLI WYBRANO RÓŻNE PROBLEMY

Poproś każdą grupę aby usiadła w kręgu i rozdała czyste kartki każdemu członkowi grupy. Niech każdy członek zespołu zapisze pięć pomysłów na rozwiązanie problemu na kartce papieru i przekaże ją osobie po prawej stronie, ta niech doda pięć nowych pomysłów na tej samej kartce, kontynuując dopóki wszyscy członkowie nie napisali na wszystkich kartach.

Poproś dzieci, by budowały na pomysłach swoich kolegów i koleżanek, zamiast się z nich śmiać. Przypomnij dzieciom, by uwzględniały informacje, które otrzymały od UŻYTKOWNIKÓW podczas wywiadu w terenie. Zachęć do tego, by empatycznie przyjrzały się ich potrzebom. Pamiętaj, by zawsze projektować rozwiązania "Z" użytkownikami, a nie "DLA" nich.

Zmotywuj grupę, by wykorzystała swoją wyobraźnię, proponowała odważne, szalone pomysły, nie oceniając żadnej z propozycji. Czasem to te najbardziej szalone idee okazują się tymi najlepszymi. Możesz wymyślony przez kogoś pomysł rozbić, przekształcić lub połączyć z innym... Dlatego ważne jest, aby słuchać siebie nawzajem: poproś dzieci o uszanowanie kolejki i wyrażanie swoich pomysłów w jasny i prosty sposób.

Przeptyw kreowania pomysłów wygląda tak - najpierw pojawia się zaledwie kilka pomysłów (jak lekki deszcz), potem zaczynają wylewać się idee (pada deszcz!). I wreszcie deszcze znów się uspokajają, pojawiając się tylko jako kilka nowych pomysłów. Bądź cierpliwy i ufaj swoim uczniom: pomysły pojawią się!

Kontroluj pracę zespołów i badaj postęp ich pracy.

Kiedy uczniowie pozwolą sobie na coraz to bardziej "zwariowane" pomysły, wspomóż ich pytaniami:

*„a co możesz osiągnąć tym sposobem?“, „jak myślisz czy istnieje jakieś alternatywne rozwiązanie?“, „jak chcecie zdobyć potrzebne materiały“ oraz „jak znajdziecie innych chętnych do pomocy?“ itd.*

Chodzi o to, by pozwolić im na samodzielne i niezależne myślenie.

Kiedy już dzieci skończą wymyślać rozwiązania przejdźcie przez nie razem jeszcze raz. Można wszystko wypunktować tak, aby można było powrócić do tego na następnych zajęciach. Niech uczniowie podsumują całość.

## Wybór najlepszego rozwiązania

W tej sesji uczniowie zagłosują na rozwiązanie, które chcą wdrożyć. Poza tym wymyślą nazwę dla wybranej „Szansy na Zmianę”.

Twoi uczniowie znajdą wiele możliwych pomysłów, muszą więc wybrać, który lub które wcielą w życie.

Ważne jest, by wierzyli w pomysły, które wybiorą: poproś, by zagłosowali indywidualnie na swoje ulubione propozycje; na takie, które przykuwają ich uwagę i zainteresowanie.... 3 lub 4 głosy na osobę zwykle wystarczają, ale zależy to od ilości wygenerowanych pomysłów (jeśli pomysłów jest bardzo dużo przydziel po 10 głosów na osobę). Każdy może głosować jak chce, nawet oddając kilka swoich głosów lub wszystkie na jeden z pomysłów.

Wybierz pomysły, które otrzymały najwięcej głosów i omów je na forum, zachęcając uczniów, by wyobrazili sobie, które z nich będą najbardziej pomocne przy rozwiązywaniu problemu.

Wybrane pomysły sprawdźcie pod względem jakości metodą **SOT**:

**S** - od **SZYBKIEGO** wpływu

**O** - od **ODWAŻNEGO** rozwiązania

**T** - od **TRWAŁEGO** efektu

Rozwiązania dzieci powinny mieć szybki wpływ, muszą być duże i odważne, a ich efekt powinien być trwały.

Następnie, poświęć chwilę na głosowanie nad najlepszym rozwiązaniem przy wykorzystaniu jednego głosu na osobę. W tej rundzie możesz zasugerować nowe kryteria, takie jak: najbardziej oryginalne rozwiązanie; takie, które może poprawić jakość życia wielu ludzi; najbardziej trwałe rozwiązanie; najłatwiejsze do wdrożenia, itp.

- Jeśli cała grupa pracuje nad tym samym punktem, wybierz rozwiązanie, które otrzymało najwięcej głosów i podziel grupę na zespoły wypracowujące różne pomysły.
- Jeśli grupa już jest podzielona na zespoły pracujące nad różnymi punktami, poproś każdy zespół, by wybrał pomysł, który otrzymał najwięcej głosów.

Po zakończeniu głosowania pozwól uczniom **wybrać nazwę dla działania**, co pozwoli lepiej zdefiniować problem, np. jeśli chcą zredukować wagę plecaków szkolnych, to projekt można nazwać: „Lżejszy plecak, prostszy kręgosłup”. Podziel ich na grupki, w których wymyślą nazwy, a potem urządz głosowanie wśród wszystkich.

Zakończ zajęcia ogłoszeniem nazwy i listą pomysłów do wcielenia w życie.



Cała klasa lub  
grupy 5-6 os.



45 - 90 min



Karteczki post-it  
Markery  
Naklejki

## Prototypowanie

Prototyp to "pierwsza próbka" idei, krok w kierunku jej urzeczywistnienia. Konstruowanie prototypów jest bardzo użyteczne, aby lepiej zrozumieć wizję swojego pomysłu i pomaga uczniom lepiej zdefiniować to, co chcieliby zrobić. Istnieją bardzo różnorodne prototypy: rysunki, modele w skali, kolaże ... nawet mała prezentacja teatralna (odegranie scenki). Wszystko, co może im pomóc zwizualizować pomysł, aby "przeskoczyć z głowy do rzeczywistości".

Prototypy muszą być proste i użyteczne. Celem nie jest tworzenie dzieł sztuki, ale dobra komunikacja między uczniami i zaprezentowanie funkcji, jakie spełniać ma rozwiązanie. Celem jest lepsze zdefiniowanie pomysłu.

Konstruowanie trójwymiarowych modeli, nawet najprostsze, pomaga wizualizować koncepcję w namacalny sposób. Możesz użyć papieru, kartonu, taśmy, plasteliny, materiałów z recydingu, tkanin lub czegokolwiek, co jest w zasięgu ręki.



Grupy 5-6 os.



45 - 90 min



Naklejki  
Papier  
Karton  
Taśma klejąca  
Ołówki  
Markery  
Plastelina  
Inne...



## Przetestuj, dowiedz się i popraw

Gdy uczniowie skończą swoje prototypy, poproś ich, aby zaprezentowali swoje dzieła na forum przed innymi grupami. To niejako pierwszy test ich rozwiązania. Pozwoli im na zebranie dodatkowych informacji od słuchaczy i ulepszenie pomysłu. Po każdej prezentacji poproś widzów, aby powiedzieli co w rozwiązaniu im się podoba, a co chcieliby do niego dodać/jak wzbogacić. Daj dzieciom czas na poprawienie swojej koncepcji, a następnie poproś, aby członkowie każdego zespołu zdefiniowali:

### Z czego składa się ten pomysł?

Jedno krótkie zdanie podsumowujące wniosek.

### Jaki będzie tego efekt?

Co osiągniemy, kiedy zostanie wprowadzony w życie?

### Co będzie potrzebne, aby móc to wykonać?

Jakie potrzebujemy materiały (inne zasoby?) i czy konieczne jest wsparcie kogoś z zewnątrz?

Poproś ich, o wypisanie wszystkiego na dużym arkuszu papieru, aby cały czas mogli mieć to przed oczami podczas realizacji projektu.

Jeśli jest na to przestrzeń i czas możesz też zaplanować weryfikację rozwiązań z odbiorcami pomysłów dzieci. To byłby już prawdziwy sprawdzian przed finalnym wprowadzeniem rozwiązania.



Grupy 5-6 os.

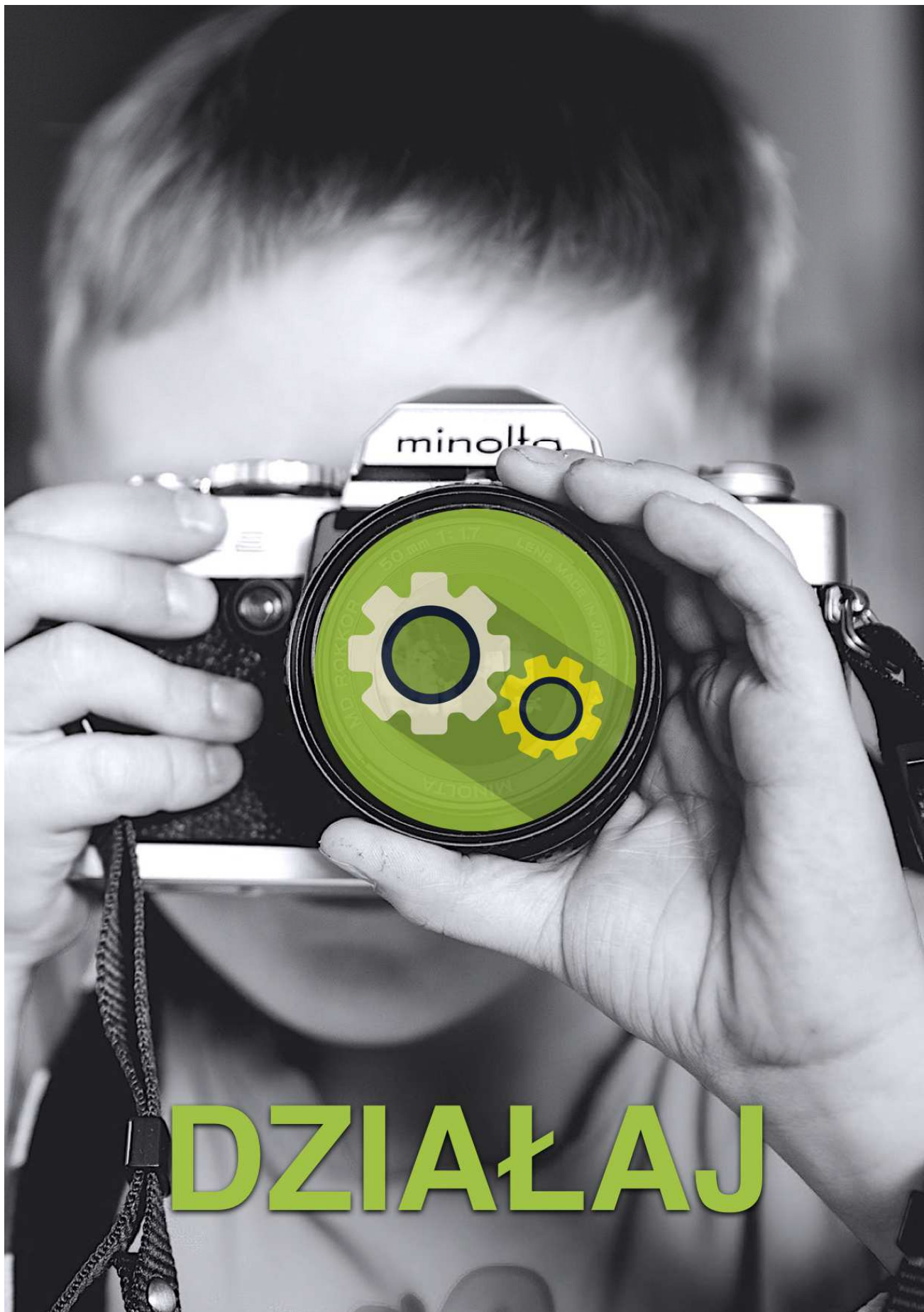


45 min



Markery  
Kartki





**DZIAŁAJ**

## Plan działania

Ostatnim krokiem przed wprowadzeniem pomysłu w życie jest zaplanowanie działania. Poproś każdy zespół o wypisanie wszystkich kroków, które uznają za konieczne, aby zrealizować pomysł - każdy z kroków na osobnej karteczce post-it - i nakleją je na tablicę lub ścianę.

Kiedy skończą, poproś, aby ułożyli je sekwencyjnie i określili, ile czasu będą potrzebowali, aby wprowadzić działania w czyn.

Poproś teraz uczniów, aby narysowali na tablicy lub dużym arkuszu tabelę, w której wypiszą wszystkie kroki.

Podzielcie obowiązki na małe grupy zajmujące się poszczególnymi działaniami lub przypiszcie do pojedynczych osób, jeśli grupa jest mała, bazując na indywidualnych talentach każdego z członków grupy. W tabeli zaznaczcie **kto i za co** jest odpowiedzialny oraz **do kiedy** dana czynność będzie wykonana. Uwzględnijcie miejsce na odznaczanie wykonanych zadań, aby kontrolować rozwój sytuacji.

**Wskazówka:** dobrym pomysłem jest dotarcie do organizacji lub specjalistów pracujących w Waszym obszarze zainteresowań. Pomoże to dzieciom lepiej zrozumieć problem, który starają się rozwiązać.

Wykorzystajcie też narzędzie, które nazywamy "jak - jak". W trakcie tworzenia planu działań zachęcaj dzieci do pytania: JAK? na każdym etapie. Np. jeśli ich plan sugeruje:

porozmawiamy z rodzicami - zapytaj JAK? Odpowiedź - zorganizujemy spotkanie

z rodzicami w szkole - zapytaj JAK? Odpowiedź - ogłaszając informację na apelu szkolnym.

Korzystanie z narzędzia "jak - jak" pomaga dzieciom rozpisać ich pomysły i plany na najdrobniejsze działania.



Markery  
Karteczki post-it

KTO?	DO ZROBIENIA	W TRAKCIE	ZROBIONE
Ania			
Paweł			
Julka			
Marcin			

## Akcja! - wykonanie planu

W tej części uczniowie wprowadzą w życie plan działań, który wymyślili. Czas sesji jest całkowicie przekazany uczniom, by mogli przeprowadzić odpowiednie działania.

Na początku sesji przejrzyj różne działania, których uczniowie muszą się podjąć według swojego planu.

Na koniec każdej sesji zbierz uczniów i omówcie, na jakim etapie już są. Pozwól także uczniom zastanowić się nad tym, co zrobili. Daj im sposobność, by docenili swoich rówieśników oraz to, czego udało im się nauczyć.

Możliwe, że działania nie zostaną zrealizowane tak, jak to sobie wyobrażali twoi uczniowie. Jeśli to się stanie, nie pozwól im się frustrować. To tylko pierwszy krok, "pierwsza forma", jaką przyjmuje ich projekt. Mogą ją jeszcze ulepszyć i podjąć bardziej zaawansowane działania: najważniejszą rzeczą jest to, że ich projekt nie pozostaje tylko ideą, ale ma rzeczywistą postać.



Grupy 5-6 os.



Kilka dni - tydzień



Markery  
Karteczki post-it



Przypomnij swoim uczniom, aby robili zdjęcia, rysowali i robili notatki ....



Wszystko, co pomoże im potem opisać swoją historię na etapie **INSPIRUJ**



**INSPIRUJ**



## Refleksja nad zdobytym doświadczeniem

Proponujemy dwa proste narzędzia oceny, które pozwolą na refleksję oraz zobaczenie Waszych projektów w dłuższej perspektywie czasowej.

### Anegdoty

Poproś uczniów o narysowanie anegdoty, która wydarzyła się im w trakcie projektu, i która wzbudziła w nich emocje... Podzielcie się tymi rysunkami omawiając je lub przyklejając na ścianie tak, by cała grupa mogła je zobaczyć.

### Doświadczenie

Poproś uczniów o napisanie na kartkach odpowiedzi na następujące pytania:

- Jakich 3 rzeczy dowiedziały się o sytuacji, którą starały się rozwiązać?
- Jakich 2 rzeczy dowiedziały się o swoich koleżankach i kolegach?
- Jakiej 1 rzeczy dowiedziały się o sobie?

Refleksja pomaga dzieciom uświadomić sobie, czego doświadczyły i czego się nauczyły. To dobry sposób na podsumowywanie wszelkich działań.

Te dwa narzędzia oceny ułatwią uczniom dyskusję, pozwól, by podzielili się z klasą tym, czym chcą. Poświęć czas na ten krok, ponieważ najprawdopodobniej właśnie teraz pojawią się najbardziej wartościowe refleksje.



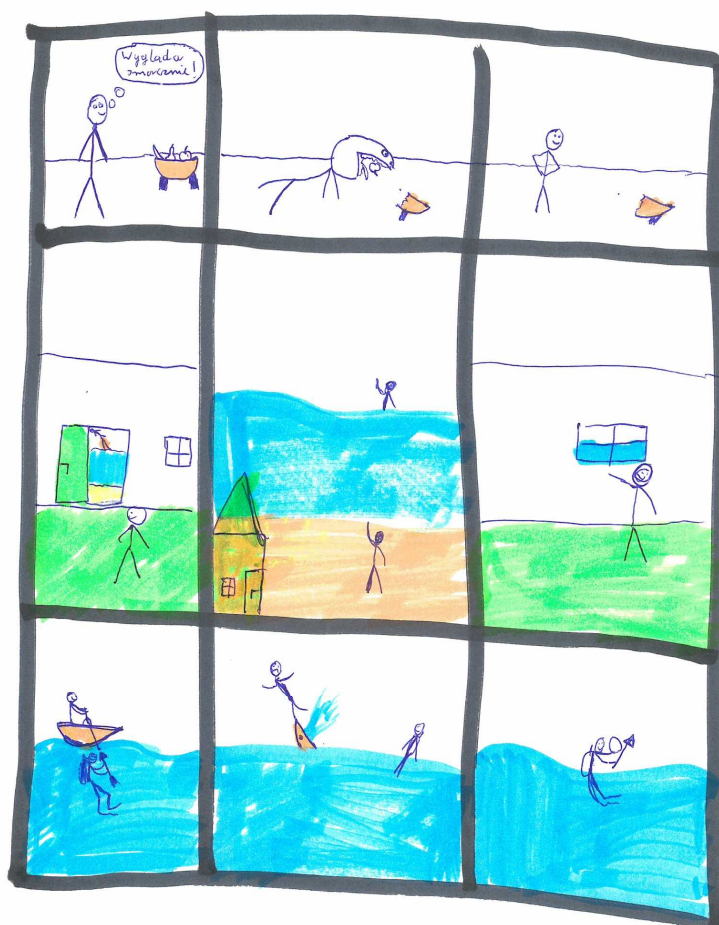
Cała klasa  
(20-30 os.)



45 - 90 min



Markery  
Ołówki / długopisy  
Karteczki post-it  
Arkusze papieru



## Czas na refleksję

Krok ten jest niezwykle pomocny w określeniu aspektów, które zadziałały lepiej lub gorzej. Służy temu następane narzędzie ewaluacji:

### Zaczynij / Zatrzymaj / Kontynuuj

Podziel grupę na trzy zespoły i zasugeruj uczniom, by osiągnęli konsensus w trzech aspektach. Po pierwsze, na temat czegoś, co nie zostało zrobione w trakcie projektu, a co chcieliby zrobić (**ZACZNIJ**). Po drugie, na temat czegoś, co zostało zrobione, ale uważają oni, że trzeba to zostawić i nie robić tego (**ZATRZYMAJ**). I na koniec, na temat czegoś, co zostało zrobione i warto to robić dalej (**KONTYNUUJ**).

Poproś o zapisanie każdego aspektu na post-icie i przyklejenie na trzech tablicach, każdej należącej do innego bloku (ZACZNIJ / ZATRZYMAJ / KONTYNUUJ). Możecie na koniec odczytać i przedyskutować Wasze działania na forum.

Ta metoda może posłużyć Twoim uczniom do zrozumienia co zadziałało, a co nie w ich pracy nad poprawą otoczenia. To doskonały moment na refleksję całej grupy, który może być wykorzystany jako podstawa dla kolejnych projektów. Jest to niezwykle ważny moment w procesie uczenia się człowieka - ewaluacja tego co zrobił i refleksja na przyszłość.

Pamiętaj, że projekt może w przyszłości być poprawiany i że możesz podejmować się tych działań tak często, jak uznasz je za konieczne. Ta umiejętność wywodzi się z praktyki, im częściej to robisz, tym lepsze efekty osiągasz.



Cała klasa  
(20 - 30 osób)



45 min



Markery  
Karteczki post-it

## Zaprezentuj swój projekt

To jest świetny moment!

Zacznij od docenienia wysiłku wszystkich uczniów. Jak się czuli? Zachęć ich, by podzielili się swoimi odczuciami i szczęśliwymi momentami z całego procesu.

- Zapytaj czy czują się Superbohaterami? Jak chcieliby podzielić się swoimi doświadczeniami i zainspirować innych?
- Z kim chcieliby się podzielić swoją historią? (w szkole, społecznością lokalną, a może dalej?)
- Jakie są sposoby, aby podzielić się tą historią?

Twoi uczniowie podjęli działania, by zmieniać ich świat i ważne jest to, by podzielili się swoim doświadczeniem.

Poproś o zastanowienie się nad działaniami, które podjęli: czego się spodziewali, a co się wydarzyło. Poproś zespoły o przygotowanie krótkich prezentacji, by mogli je przedstawić przed resztą grupy.

Zachęć uczniów do przejrzenia wszystkich materiałów, które stworzyli i przygotowania atrakcyjnej, prostej i niezbyt długiej prezentacji, która jasno przekazuje główne punkty ich projektu. Dzielenie się doświadczeniami w formie historii z głównymi aktorami przykuje z pewnością uwagę grupy.

Stwórz przestrzeń na zaprezentowanie ich projektów w takim momencie, w którym możliwe będzie słuchanie siebie nawzajem.

Przekształćcie waszą opowieść w prezentację lub film, aby pokazać waszą podróż przez projekt.

- Podzielcie się waszą historią z rodziną, szkołą, przyjaciółmi. Zainspirujcie ich do bycia Superbohaterami.
- Przypomnij powód, dla którego dokonaliście zmiany i pochwalcie się, jeśli zakładany efekt został osiągnięty
- Podkreślcie wszystko czego się nauczyliście i miejcie otwartość na wnioski płynące z błędów.
- Czy udało wam się lepiej zrozumieć przyczynę / zachowanie?

Zaobserwujcie zachowanie ludzi pod wpływem waszego rozwiązania i sprawdźcie czy pożądaný efekt został osiągnięty.

Spróbujcie podtrzymać projekt przez przynajmniej 3 miesiące, aby sprawdzić czy udało się osiągnąć długotrwały efekt.



Grupy 5-6 os.



45 - 90 min



Markery  
Karteczki post-it

## Poinformuj o swoim projekcie świat

Po zakończeniu prezentacji, weźcie udział w festiwalu DFC "Tak, Mogę! - wyzwanie zaprojektuj zmianę!" - naszym corocznym krajowym poszukiwaniu Superbohaterów i Superbohatek. Zgłoście swoją historię na naszej platformie: <http://www.dfcpolska.org> w zakładce "Opisz swój projekt".

Po wejściu na stronę, musisz wybrać swój kraj (Polska) i język, i zarejestrować się.

Następnie opisz Waszą historię zmiany. Możesz to zrobić w dwóch formach: jako foto-relację lub jako video-relację. Możesz dołączyć dokumentację fotograficzną Waszego projektu lub stworzyć 3-minutowy film o Waszej pracy. W obydwu przypadkach, będzie trzeba odpowiedzieć na kilka prostych pytań dotyczących Waszego projektu.

Pamiętaj, że do każdego kroku PKDI możesz dodać maksymalnie 4 zdjęcia. Jeśli robicie film, to jego długość nie może przekroczyć 3 min, a film musi być umieszczony w serwisie Youtube. W naszym systemie podajecie jedynie link do filmu.



Grupy 5-6 os.



45 min



Markery  
Karteczki post-it

**Kiedy podzielisz się Waszą historią z nami, my pokażemy ją światu!**





**Stowarzyszenie Design For Change Polska**

**[www.dfcpolska.org](http://www.dfcpolska.org)**

