

OPTON INSTRUKTORSKI

NIECODZIENNIK  CHORĄGWI  PODKARPACKIEJ

Design Thinking, czyli moc młotka, sznurka i kolorowych karteczek

Jak uprościć skomplikowany proces? Jak przy tym nie stracić z oczu człowieka? Jak zaproponować mu niezwykle doświadczenie, a nie jedynie produkt? Zaprojektować go!

Do tego będzie potrzebne wszystko co macie pod ręką plus to, co macie w głowie. A najlepiej nie jednej, a całego zespołu głów!

Na warsztat możemy wziąć kurs przewodnikowski, zajęcia, zbiórkę czy posiedzenie KSI. A punktem odniesienia dla nas niech będzie człowiek – odbiorca naszych działań. To dla niego zaprojektujemy działanie od A do Z i wykorzystajmy naszą empatię, całe pokłady empatii. I cierpliwości...

Przejdźmy przez 7 kroków Design Thinking i wczujmy się w projektanta czegoś niezwykłego – doświadczenia, którego nie da się zapomnieć, a nam przecież chodzi o przeżycie.

Krok 1

Od czego zacząć nasze projektowanie?

Od rzeczywistości. Mamy jakiś pomysł, ale mamy też rzeczywistość. Jeżeli mamy wychować człowieka na miarę naszych czasów – a może przyszłych? – zastanówmy się nad tym, co jest teraz problemem i jak to rozwiązać. Kształcenie w pandemii?

a) **Pomyślmy zatem, co tak naprawdę jest problemem w tej sytuacji?** Brak możliwości uczenia w działaniu, przesyt narzędziami elektronicznymi, zablokowana wzajemność oddziaływań i efekt wspólnej pracy twarzą w twarz...

b) **Kogo dotyczy problem?** Kadry, uczestników, harcerzy w drużynach...

c) **Jakie są jego możliwe skutki?** Spadek jakości kształcenia i pracy drużyn...

d) **A co wiemy jeszcze – co jest pewne mimo zastanej sytuacji?** Standardy, potrzeba samodoskonalenia, nieokreślony czas obowiązywania ograniczeń...

Krok 2

O kim nie zapomnieć?

Grupie docelowej. Porządym opisie grupy docelowej. Nie opisie osób, które się zgłosiły, ale tych, do których adresujemy nasze działanie, bo przecież planujemy coś długo przed tym jak zakończą się zgłoszenia – a przecież wiemy, kto generalnie zgłasza się na kurs przewodnikowski czy warsztaty z planowania pracy. Wiemy kogo chcemy, jakie ma zadania – nie tylko w sferze harcerskiej, ale również szkolnej, zawodowej, rodzinnej, prywatnej, jakie ma bolączki, a również jakie korzyści wniósłby podczas wspólnej pracy na zajęciach. Wiemy też jakie ma potrzeby, emocje i oczekiwania. Tak z grubsza. Opiszmy grupę do której chcemy dotrzeć bazując na naszym dotychczasowym doświadczeniu, a może trochę głębiej – na aktualnych badaniach.

Design Thinking,

czyli moc młotka, sznurka i kolorowych karteczek

Krok 3

Na co musimy zwrócić szczególną uwagę?

Na skrajności – czyli ludzi zachowujących się w inny niż przeciętny sposób, i tym samym mających inne potrzeby i oczekiwania. Bo z reguły przeciętnemu uczestnikowi spodoba się i to i to. Ale jak trafimy – a trafimy z pewnością – na kogoś wycofanego, albo wręcz przeciwnie, przejmującego całe show? Zrobimy portrety skrajności! Wyobraźmy sobie właśnie taką ekstremalną w jakimś spektrum osobę i zastanówmy się czym się różni Marianna Wycofana od naszego przeciętnego uczestnika, i jak będzie reagować na nasze działania.

Krok 4

Czy mamy dużo informacji?

Za dużo. Przesiejmy nasze informacje przez sito. Dlatego warto mieć każdą informację zapisaną na karteczce lub zobrazowaną jakimś przedmiotem. Wybierzmy te, które są dla nas ważniejsze od innych. Nie damy rady odpowiedzieć na wszystko – odpowiedzmy na to co, jest najważniejsze dla uczestników naszego działania i to co możemy im my zaoferować. Będą to nasze wyzwania projektowe! One pozwolą nam wyznaczyć szczegółowy cel naszego działania. Dobrac metody, formy i treści, które pozwolą na zaprojektowanie niezwykłego doświadczenia!

Krok 5

Co zrobić z tym co najważniejsze?

Generujmy pomysły, jak rozwiązać te nasze wybrane problemy – wyzwania projektowe. Stwórzmy burzę mózgów, ale otwórzmy swoje horyzonty. Zastanówmy się, jak ten problem rozwiązałyby największe autorytety skautowe. Jak ten problem rozwiązano by w Chinach? Jak Zygmunt Freud podszedłby do tego tematu? Ta-dam! Mamy odpowiedź. Niesztampowe podejście może pomóc przy impasie. A co teraz? Gotowe?

Krok 6 i 7 – już ostatnie w naszej krótkiej wędrówce

Co zrobić jeszcze? Czy może zatrzymać się tam, gdzie zawsze?

Jeżeli do tej pory nie wyjęliście swoich narzędzi, to teraz jest na to pora! Stwórzmy prototyp i go przetestujmy! To tutaj będzie nam potrzebny młotek i kawałek sznurka. Nie ma być pięknie, ale tanio, szybko, i niechlujnie. Pomysł na warsztat ma być tak samo sprawdzony jak pomysł na idealny kubek – w praktyce. A niekoniecznie ma wywoływać ochy i achy. Bo książki nie ocenia się po okładce. To o użytkowość chodzi, nie estetykę wykonania. Testujmy nasze pomysły! Bo one mają być osadzone w rzeczywistości. Dopiero później – jak sprawdzą się na grupie pilotażowej, którą możemy być my sami – zaczniemy dopracowywać szczegóły.

Wiemy, tego się normalnie nie robi. Bo to zajmuje dużo czasu, baardzo dużo czasu. Ale czy będzie to stracony czas? Chcemy uczestnikom stworzyć przestrzeń na kursie do opowiedzenia o sobie. To zrobimy między sobą (komendą kursu) scenkę próbną. Przecwiczymy nasz pomysł i zobaczymy, czy my sami jesteśmy usatysfakcjonowani uczestnictwem w czymś takim. Chcemy, żeby zbiórki KSI odpowiadały potrzebom ludzi, którzy przychodzą otworzyć/zamknąć próbę? To zrobimy symulacje i sami wcielmy się w kogoś, kto zamyka próbę. A teraz pójdźmy o krok dalej! Pamiętacie nasz portret skrajności? Niech jedno z was wcieli się w nasze ekstremum i przetestujmy teraz nasz plan na takiej właśnie osobie. I odpowiedzmy sobie na pytanie, czy nasz pomysł działa. Działa?

Aw tym wszystkim – w każdym naszym pomysle na działanie – nie zapominajmy dla kogo to robimy.

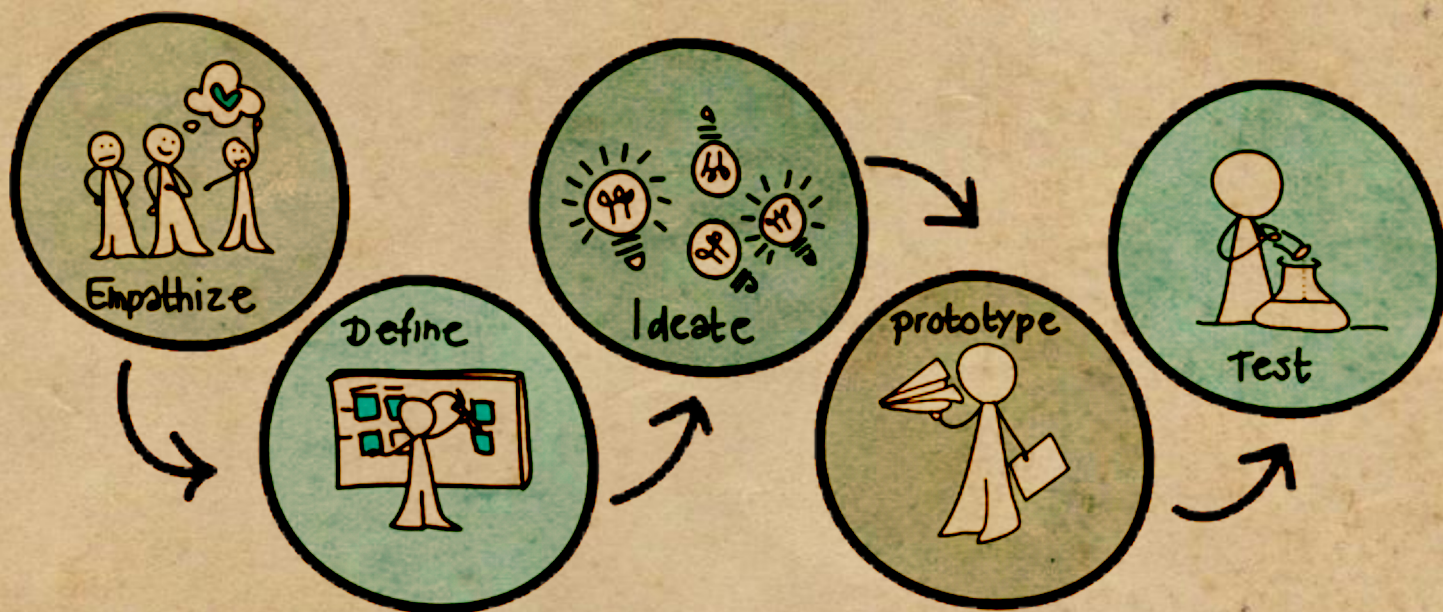
Design Thinking, czyli moc młotka, sznurka i kolorowych karteczek

Czym zatem jest Design Thinking?

Projektowaniem.

A jego główną składową jest decyzja projektanta (każdego, kto chce zaoferować coś innym), dla kogo i dlaczego to robimy. Decyzja podejmowana jest po dokładnej analizie rzeczywistości i odbiorcy pomysłu. Design Thinking zaczyna się od projektowania właściwej rzeczy – a czy jest ona właściwa, przekonamy się tylko po analizie –

odkrywaniu i definiowaniu naszych odkryć. Dopiero następnym krokiem jest właściwe projektowanie, czyli generowanie pomysłów i ich dostarczenie. To nasze wymyślanie form i dopasowywanie metod do realizacji celu jest dopiero na końcu.



Pamiętajcie, ten artykuł nie jest warsztatem, ale przyczynkiem do czegoś, co możecie zrobić! Potraktujcie to jako inspirację, do wykorzystania w całości albo z części. Powodzenia!

Lotna Komenda

***Tekst został napisany jako refleksja po warsztacie „Design Thinking” prowadzonym w ramach warsztatów kompetencyjnych Złotego Kręgu