



Projektanci edukacji

Od pomysłu do projektu

Porażka na maksa, czyli czemu ludzie się poddają i jak sobie z tym radzić



Porażka na maksa,

czyli czemu ludzie się poddają i jak sobie z tym radzić

Nie jesteśmy w stanie przewidzieć przyszłości, ani zabezpieczyć wszystkich możliwych scenariuszy. Poza jedyną stałą, jaką jest zmiana, nie ma nic pewnego, więc nie wiemy, z jakimi wyzwaniami będą się mierzyć na co dzień nasi uczniowie. Możemy jednak śmiało założyć, że nie tylko w odległej przyszłości, ale w dowolnym przedsięwzięciu, zawsze coś pójdzie inaczej niż w pierwotnym planie. ○

○ Wraz z rozwojem cywilizacyjnym coraz bardziej przydatne stają się umiejętności działania w warunkach niepewności i elastycznego podejmowania decyzji. Warto więc wyposażać siebie i uczniów w kompetencje pozwalające na maksa wykorzystywać porażki i wyciągać z nich wnioski, zamiast poddawać się w sytuacjach, kiedy nie wszystko idzie zgodnie z planem. Potrzebujemy umiejętności nie tylko uczenia się, ale również ciągłego oduczania się. Jednym z podejść, które pozwala rozwijać te kompetencje, a do tego pomaga określać, gdzie inwestować ograniczony czas i energię, jest design thinking (DT, ang. myślenie projektanckie). ●

Myśl jak projektant

DT to sposób, w jaki na co dzień działają projektanci, tworząc produkty i usługi. Podejście to stawia w centrum odbiorcę i jego potrzeby, co daje zewnętrzny punkt skupienia i wspólne dla całego zespołu kryterium decyzyjne. Dzięki temu, że pracujemy w szybkich cyklach i zbieramy dużo informacji zwrotnych, na bieżąco weryfikujemy kurs, w którym podążamy. Uczymy się też w małych krokach, jak radzić sobie z porażkami – negatywnymi wynikami eksperymentów – i jak wyciągać z nich wnioski do następnych działań. Dzięki zminimalizowanym konsekwencjom, jest to forma

łatwo przyswajalna i pozwala na szybki rozwój. W praktyce rozwijamy elastyczność oraz branie odpowiedzialności za działania, a przy okazji wzmacniamy poczucie sprawczości u siebie, i u uczniów. ●

Szybka pomoc porażkowa

- 1. Stwórz przestrzeń.** Zorganizuj czas na rozmowę z uczniami o tym, co się stało i jak się z tym czujecie.
- 2. Omówcie sytuację.** Porozmawiajcie o powodach, wczesnych sygnałach i skutkach. Zadbaj, by oprócz negatywnych konsekwencji wybrzmiały również pozytywne strony.
- 3. Ustalcie alternatywy.** Zastanówcie się, jak można zapobiec takiej sytuacji w przyszłości. Co następnym razem chcielibyście zrobić inaczej?
- 4. Wybierzcie następny krok.** Omów z zespołem, jakie wnioski macie z tej sytuacji i co może być następnym działaniem. Wybierzcie najbardziej obiecującą opcję.
- 5. Eksperymentujcie dalej!** Sprawdźcie inne ścieżki i sposoby. Dajcie się zaskoczyć nowym perspektywom!



Proces zamiast loterii

Analizując, czemu porażki powodują spustoszenie nie tylko w projektach szkolnych, ale też w innych przedsięwzięciach, możemy wskazać szereg różnorodnych czynników. Wiele z nich to elementy, które możemy skutecznie rozwijać, korzystając z myślenia projektanckiego.

Część uczniów zniechęca się w projektach, bo oczekuje szybkich i łatwych rezultatów, a porażkę widzi jako sygnał do odwrotu. Realizując projekt z wykorzystaniem DT, zarządzamy tym już od początku. Nie liczymy, że wygramy na kreatywnej loterii i „jakoś to będzie”, a planujemy zespołowe

działania, które krok po kroku mają doprowadzić nas do pożądanego rozwiązania.

Projektując sam projekt, zapraszamy uczniów do przejścia przez konkretne fazy i działania, w których, w zamian za pracę i zaangażowanie, dostają kolejne efekty. Określamy, jak będziemy działać, pozwalamy uczniom wybrać, nad czym dokładnie chcą pracować i doprecyzować, co chcą osiągnąć. Kiedy wyzwanie jest wybrane i uczniowie chcą coś zmienić w danym obszarze, łatwo jest ustawić oczekiwania na celowe szukanie błędnych założeń czy nieudanych pomysłów i usunięcie ich wpływu na tworzone rozwiązanie. ●

Kolejne etapy procesu w podejściu design thinking

- **empatia** – prowadzimy badania odbiorców i rzeczywistości, w jakiej funkcjonują,
- **diagnoza** – definiujemy potrzeby i wyzwania, żeby zdecydować, czym warto się zająć,
- **generowanie** – szukamy wielu różnorodnych opcji na rozwiązanie,
- **prototypowanie** – szybko i tanio materializujemy wybrane pomysły,
- **testowanie** – zbieramy informacje zwrotne od odbiorców w celu ulepszenia rozwiązania.

Zespół zamiast słabości

Dla części uczniów porażka może stanowić potwierdzenie ich osobistych braków i słabości. Łatwo im w tych trudniejszych momentach skupić się na własnych słabościach i utknąć w mrocznym bagnie rozpaczy w poczuciu bezsilności. DT przychodzi tu z pomocą na dwa sposoby. Po pierwsze, pracując w interdyscyplinarnym zespole, w którym różnorodni członkowie łączą swe siły ku realizacji wspólnego celu, wielu porażek udaje się uniknąć, bo uwzględniamy różne perspektywy i doświadczenia.

Po drugie, w zespole wymieniamy się wiedzą i doświadczeniami również z obszaru porażki. Kiedy analizujemy własne błędy w oderwaniu od reszty świata, trudno dostrzec, jak bardzo jesteśmy podobni do innych. Choć wiele nas różni, to jako ludzie mamy również podobne potrzeby i doświadczenia. Nie jesteśmy tacy wyjątkowi również w popełnianiu błędów.

Pracując projektowo w zespole, obserwujemy nie tylko swoje niedociągnięcia, ale też zmagania innych. Widząc uniwersalność starań i popełniania błędów, uruchamiamy większą życzliwość i otwartość na doświadczenia porażki. Dzięki temu możemy szybciej przejść do kolejnego etapu nauki – wniosków, decyzji i dalszych działań. ●

Możliwości zamiast konieczności

Dla części uczniów porażka oznacza koniec, bo nie potrafią sobie wyobrazić innych możliwości. Przecież najlepszy pomysł upadł. Co innego więc może się udać?

Design thinking dba o ten aspekt, zapewniając zespołowi zaplecze z bogatą liczbą możliwości do wyboru na każdym kroku. Dzięki wykorzystywaniu myślenia dywergencyjnego, od początku tworzymy szeroki horyzont możliwości, wytyczamy wiele możliwych dróg i generujemy opcje, z których można wybierać. Poprzez taką praktykę rozwijamy projektanckie „mięsień kreatywności” i tworzenie nowych pomysłów czy scenariuszy staje się coraz prostsze.

Ważne jest też to, że w DT nie realizujemy na siłę indywidualnych, wstępnych pomysłów (a każdy w zespole jakieś przecież ma). Szukamy nato-

miast rozwiązań, które odpowiadają na rzeczywiste potrzeby odbiorców. Pracując na zewnętrznym punkcie skupienia, cały zespół jednoczy się we współpracy i gra do jednej bramki, rozwijając wspólne rozwiązanie. ●



Szkoła to nie koniec

Pomimo najlepszych intencji, nie przygotowujemy w szkole idealnie gotowych obywateli przyszłości. Społeczeństwo, technologia i kontekst, w którym żyjemy będą dalej ewoluować. Dostępna wiedza się zmieni i niejedno odkrycie nas zaskoczy. Przydatne będą nowe umiejętności, a te, które dziś uważamy za niezbędne, mogą się przedawnić. Jeśli chcemy nie tylko odnaleźć się w przyszłości, ale też móc ją kreować, rozwój przez całe życie i ciągła aktualizacja umiejętności są koniecznością już teraz. Zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli. ●

Biogram



Ewa Tomczak – koszmarnie zajawiona edukacyjna aktywistka i main engine projektu Design Thinking w Szkole. Współtworzy nowatorskie rozwiązania edukacyjne dla uczelni wyższych i szkół, w tym rozwija innowacyjne projekty dla młodzieży. Prowadzi Akademię Moderatorów DT dla nauczycieli i wykładowców, gdzie uczy w praktyce jak wykorzystywać myślenie projektanckie w edukacji. Jest organizatorką ogólnopolskiej konferencji „Projektowanie rozwiązań dla edukacji, czyli design thinking po polsku”. Po godzinach jeździ konno lub tańczy sałse.