



***Designérské
myšlení
pro
učitele***

2. vydání

Co by se dalo udělat s designem třídy, aby lépe uspokojoval potřeby mých žáků?

Michael Schurr, učitel druhého ročníku základní školy v New Yorku, si uvědomil, že se svých žáků nikdy nezeptal na to, co by jim pomohlo cítit se ve třídě pohodlněji. Rozhodl se oslovit je přímo, aby zjistil, jaké by bylo nejvhodnější designéřské řešení pro jejich učební prostředí.

Na základě informací od žáků byl schopen přetvořit vzhled třídy tak, aby lépe vyhovoval jejich potřebám a přáním. Pověsil například níž nástěnky, aby žáci vůbec viděli na obsah, jehož přípravou strávil spoustu hodin, a vytvořil také příjemnější polosoukromý studijní prostor, protože se znovu zamyslel nad tím, jak by měl vypadat útulný žákovský koutek. Jeho žáci se cítí být více součástí dění a mohou se také volněji pohybovat po třídě. Michael je teď již důsledně zapojuje do procesu efektivního spoluvytváření vzdělávací zkušenosti.

Michael využívá design k tomu, aby se na třídu podíval očima svých žáků a na základě tohoto pohledu ji přetvořil.

Designováno učiteli



Jak bychom mohli na naší škole vytvořit vzdělávací zkušenost pro 21. století?

Pedagogický sbor na základní škole Ormondale Elementary School v Kalifornii se zamýšlel nad tím, jestli připravují své žáky dobře na budoucnost. Rozhodli se, že je načase, aby společně vytvořili přístup k vyučování a učení, který budou vnímat jako aktuální a vhodný pro 21. století.

Společně se tak vydali na designérskou cestu a dospěli k přístupu, jež nazývají „investigativní učení“ a který nevnímá žáky jako příjemce informací, ale jako ty, kdo utváří své znalosti. Pedagogický sbor pokračuje v dalším vývoji a sdílí svůj přístup s novými učiteli prostřednictvím Manuálu investigativního učení. Pomáhá jim udržet si přehled o filozofii a metodách jejich školy. Získali podporu své školní rady a dostalo se jim také ocenění California Distinguished School.

Pedagogický sbor na Ormondale Elementary School využívá design jako nástroj k uchopení potřeb svých žáků, kteří se neustále vyvíjejí a proměňují.

Designováno školou

Jak bychom mohli redesignovat náš přístup k tvorbě a zavádění kurikula tak, aby vycházel z potřeb a přání našich učitelů a studentů?

V rámci posunu směrem k personalizované výuce vycházející z potřeb studentů využívá správa veřejných škol Howard County Public School System v Marylandu designérské myšlení při přípravě kurikula nové generace, které již pracuje s dovednostmi pro 21. století. V současnosti chybí propojení mezi stávajícím papírovým kurikulem a interaktivními digitálními zdroji, které jsou učitelům a studentům dostupné kdykoli a kdekoli.

Díky pozorování chování učitelů, rodičů a studentů ve škole i mimo ni nashromáždil designérský tým inspiraci ohledně způsobů, jak lidé nakládají s informacemi a využívají předepsaných materiálů. Porozumění přáním učitelů, studentů, rodičů a zástupců školské správy pomohlo týmu nově se podívat na způsob zavádění kurikula a také vytvořit zdroje, které nahradí, rozšíří a zdokonalí stávající dokumenty prezentující kurikulum.

Správní oblast Howard využívá design pro nové uchopení procesu tvorby a zavádění kurikula, které bude odpovídat potřebám všech studentů.

Designováno na úrovni okresu

Jak bychom mohli redesignovat naši střední školu, abychom zlepšili zapojení studentů a jejich studijní výsledky?

Vzhledem k dlouhodobě neuspokojivým studijním výsledkům na Castle High School na Havaji začala být stále více zřejmá potřeba redesignování a restrukturalizace školy. Design Thinking Hawaii, nezisková organizace, jejíž činnost je založená na práci dobrovolníků, které baví řešit s pomocí designérského myšlení velké výzvy, navázala partnerství s havajským ministerstvem školství ve snaze proměnit vzdělávací zkušenost na Castle High.

Prostřednictvím série mini designérských setkání shromáždila organizace Design Thinking Hawaii informace o potřebách a zájmech studentů, učitelů a rodin a do vymýšlení nových řešení, která by mohla zlepšit efektivitu školy, zapojila širší komunitu. Přijatý plán zachycuje priority komunity v novém obsahu a struktuře. Podpora Ley Albertové, vedoucí školského správního obvodu, umožnila škole a komunitě pokračovat v prototypizaci a opakování jádra kurikula, osobnostní výchovy a podpůrných služeb. Jde o první vzor v rámci veřejného školství na Havaji, kdy se podařilo spoluutvářet nabídku společně s komunitou a zaměřit se přitom na systémové problémy ve vzdělávání.

Design Thinking Hawaii využívá design k tomu, aby stát získal vstupní informace, kterými se bude řídit při redesignování střední školy Castle High a dalších škol v rámci komunity.

Designováno komunitou

„Studenti zkrátka nemají zájem učit se zlomky.“

„Neexistuje tu žádná učitelská komunitní síť.“

„Proces přivážení dětí do školy a jejich vyzvedávání je noční můra.“

Vzdělávání se dnes potýká s velkým množstvím problémů... Každou z těchto problematických oblastí můžete ale vnímat jako příležitost, která se vám nabízí k vytvoření nových, lepších řešení pro vaše třídy, školy a komunity.

„Přivážení dětí do školy a jejich vyzvedávání je chaotické.“

„Komunikace s rodiči není efektivní.“

„Uspořádání fyzického prostoru třídy nepodporuje různé způsoby výuky a mění se počty žáků ve třídě.“

„Nedokážu prostě přimět své studenty, aby mi věnovali pozornost.“

„Mám pocit, že efektivně pracovat se studenty z různých úrovní v rámci jedné třídy je nemožný úkol.“

„Současné nastavení komunikace mezi správou a učiteli neposkytuje prostor, aby každý mohl vyjádřit svůj názor.“

„Studenti chodí do školy hladoví a nemůžou se soustředit na práci.“

„Kategorie hodnocení nevystihuje věrně poznání.“

Potřeby dnešních studentů se vyvíjejí stejně rychle jako technologie soupeřící o jejich pozornost. Zároveň jsou naše organizace a systémy napínány, kam až to jde, aby udržely krok s měnícími se nároky doby. V pozici pedagoga jste přímo obeznámeni s tím, jakým směrem se ubírají potřeby studentů... A získáváte tak jedineč-

nou schopnost porozumět měnícím se potřebám našich škol a designovat pro ně řešení. Spolu s více než 3 miliony učitelů jen v USA a obrovskou mezinárodní sítí nadšených pedagogů stojíte v přední linii vzdělávání základního a středního stupně. Stávající školní procesy a kurikula jsou strukturována tak, aby odpovídaly potřebám na okresní i státní úrovni. Každá škola je však jiná.

Protože ale svým studentům a své škole rozumíte lépe než kdo jiný, je to vaše příležitost – a odpovědnost – přijít s řešením výzev, s nimiž se vaše škola každodenně potýká. Jak řekl Einstein: „Žádný problém nemůžeme vyřešit stejným způsobem uvažování, jakým jsme jej vytvořili.“

Ať už se nacházejí v jakékoli části spektra – od interakce se studenty přes zapojení rodičů po organizování rozvrhu a vývoj nových přístupů k systémové reformě – jsou výzvy, kterým pracovníci ve školství čelí, skutečné, složité a různorodé. A vyžadují nové odpovědi. A jako takové si žádají nové perspektivy, nové nástroje a nové přístupy.

Designérské myšlení je jedním z takových přístupů.

„Ve své práci se cítím tak osamocně.“

„Rodiče nepodporují učení v domácím prostředí.“

„Naše děti nepřipravujeme vhodným způsobem na budoucnost.“

„Změny prováděné na úrovni okresu neodpovídají potřebám různých komunit.“

„Školní rozvrhy nejsou sladěné s rytmy vyučování a učení se.“

Setkal jsem se s učiteli, kteří začali přetvářet prostor své třídy na základě rozhovorů se svými studenty... A vytvářet nová kurikula tak, že se pustili do brainstormingu a následně do prototypizace vyučovacích jednotek... Díky tomu, že učitelé využívají techniky designu zaměřeného na člověka, aby lépe porozuměli svým studentům, se studenti cítí být více součástí měnícího se vzdělávacího prostředí.

To, že se učitel stává designérem zkušenosti s jeho vlastní výukou, vede k profesionalizaci role učitele a umožňuje tu nejhodnotnější změnu - autentickou změnu motivovanou potřebami studentů místo direktivního rozhodnutí na úrovni školy nebo okresu.

Designérské myšlení je tvůrčím aktem a umožňuje učitelům pochopit, že tvoření skutečně efektivního vzdělávacího prostředí je umění, které je jak reflektivní, tak účelné. Chceme-li změnit vzdělávání a učení se tak, aby bylo relevantnější, efektivnější a záživnější pro všechny zúčastněné, je potřeba, aby učitelé přijali roli iniciativních designérů a redesignérů školních „systémů“ a škol jako takových.

Dominic, ředitel školy

Obsah

<i>Tento soubor nástrojů je tu pro vás.</i>	10
<i>Co je designérské myšlení?</i>	11
<i>K čemu můžu designérské myšlení využít?</i>	12
<i>Jak vypadá designérské myšlení v akci?</i>	13
<i>Designérský proces</i>	14
<i>Pokud si pamatujete jen pár věcí...</i>	16
Začínáme	18

 1. Objevování	24
1-1 Porozumějte své výzvě	26
1-2 Připravte výzkum	29
1-3 Nashbírejte inspiraci	33
 2. Interpretace	38
2-1 Vyprávějte příběhy	41
2-2 Hledejte smysl	43
2-3 Zformulujte příležitosti	46
 3. Ideace	48
3-1 Vytvářejte nápady	50
3-2 Propracujte své nápady	54
 4. Experimentování	56
4-1 Vytvořte prototypy	58
4-2 Získejte zpětnou vazbu	60
 5. Evoluce	66
5-1 Sledujte své poznatky	68
5-2 Posuňte se kupředu	70
Příloha	75
Pracovní listy Začínáme	76

Tento soubor nástrojů je tu pro vás.

Soubor nástrojů v této knize vám může pomoci nacházet řešení každodenních výzev.

Tento soubor nástrojů vám nabízí nové způsoby, jak jednat účelně a spolupracovat při designování nových řešení pro vaši třídu, školu a komunitu. Dává vám příležitost zdokonalit své dovednosti a naučit se vytvářet žádoucí řešení. V tomto souboru nástrojů představujeme sérii kroků, které vám mohou pomoci s vytvářením nových, inovativních řešení, jejichž středobodem je člověk.

Následující soubor nástrojů vás vybaví designérskými procesy a metodami, tak aby vaše úsilí o vyřešení výzev, kterým právě čelíte, bylo co nejúčelnější. Tyto metody již několik desetiletí využívají podniky, sociální podnikatelé a další inovátoři při tvorbě řešení pro nejrůznější typy výzev.

Jako učitelé už každý den designujete – ať už jde o hledání nových způsobů, jak vyučovat efektivněji nebo jak využít prostor třídy, vymyšlení nových přístupů k navázání kontaktu s rodiči nebo nových řešení pro vaši školu.

potřeba, aby udržel krok s rychle se měnícími požadavky. Na druhou stranu už máte dovednosti potřebné k řešení takovýchto výzev.

Metody uvedené v tomto souboru nástrojů byly pro vás přizpůsobeny tak, abyste mohli pracovat flexibilně v rámci svého vymezeného prostoru.

Je to pozvánka k experimentování s designérskými procesy. Dovolte, ať vás inspiruje k jinému vnímání výzev a vyzkoušejte na vlastní kůži, jak díky designérskému myšlení získá vaše práce nový rozměr.



Víme, že váš čas je vzácný a nároky jsou vysoké a že často můžete mít pocit, že systém, v němž vzděláváte, není tak pohotový, jak by bylo

Co je designérské myšlení?

Designérské myšlení je druh mentality.

Designérské myšlení je založeno na přesvědčení, že můžeme věci ovlivňovat, a také na tom, že máme účelný proces vedoucí k novým, relevantním řešením s pozitivním dopadem.

Díky designérskému myšlení získáte důvěru ve své tvůrčí schopnosti a postup, jak transformovat obtížné výzvy na příležitosti pro uplatnění designu.

Vychází od člověka. Designérské myšlení začíná u hluboké empatie a porozumění potřebám a motivacím lidí – v tomto případě studentů, učitelů, rodičů, pracovníků ve školství a správních úředníků, kteří tvoří váš všední svět.

Je založeno na spolupráci. Několik úžasných hlav dohromady je při řešení jakékoli výzvy vždy více než pouze jedna. Designérskému myšlení velmi prospívá názorová pestrost a vzájemné posilování kreativity.

Je optimistické. Ústřední myšlenkou designérského myšlení je, že my všichni můžeme vytvářet změnu – bez ohledu na to, jak velký je daný problém, jak málo máme času nebo jak malý rozpočet. Nehledě na omezení, která kolem vás existují, designování může být radostným procesem.

Je experimentální. Designérské myšlení vám dává svolení chybovat a učit se z vlastních chyb, protože nejprve přijdete s novými myšlenkami, pak je podrobíte zpětné vazbě a znovu své řešení opakujete. Vzhledem k rozsahu potřeb, které vaši studenti mají, nebude vaše práce nikdy hotová nebo „vyřešená“. Vždycky bude rozpracovaná. Existuje však obecné očekávání, že učitelé musí usilovat o dokonalost, že nesmí chybovat a že by měli být v každé situaci bezchybnými vzory. Taková očekávání velmi ztěžují ochotu riskovat. Omezují možnosti vytvářet radikální změny. Učitelé ale také potřebují experimentovat a designérské myšlení je celé o učení se děláním.

Stručně řečeno, designérské myšlení představuje důvěru v to, že jsou možné nové a lepší věci a že vy můžete být těmi, kdo je uskuteční. A tento typ optimismu je ve vzdělávání opravdu zapotřebí.

K čemu můžu designérské myšlení využít?

Designérské myšlení můžete využít při řešení jakékoli výzvy.

Nicméně se zdá, že existuje konzistentní soubor výzev, s nimiž se učitelé a školy potýkají. Točí se kolem designování a vývoje vzdělávacích zkušeností (kurikulum), vzdělávacího prostředí (prostor), školních programů a zkušeností (procesy a nástroje) a systémových strategií, cílů a politiky (systémy).

V některých případech se těmito výzvami zabývají týmy na úrovni okresu – zejména pokud jde o složité úkoly, které se týkají celé řady účastníků. Jindy jsou výzvy řešeny na úrovni školy, přičemž celý proces vede tým, jehož jádro tvoří zástupci pedagogů. V některých případech se do řešení úkolu pustí rovnou sami pedagogové nebo malé týmy pedagogů, což je přesně moment, kdy změny vyrůstají odspodu.



KURIKULUM

Každý den designujete způsoby interakce s vašimi studenty kolem obsahu výuky. Abyste dokázali tento obsah účelněji propojit se zájmy a přáními dnešních studentů, můžete využít designérský proces a začít se zajímat o to, co dělají mimo školu, a pak se snažit na tyto jejich zájmy napasovat obsah, se kterým je chcete seznámit.

Jak bych mohl/a inspirovat studenty, aby se začali zabývat ekologickými otázkami?

Jak bych mohl/a své studenty nadchnout pro to, aby měli zájem dozvídat se o světové historii?

Jak bych mohl/a působit na své studenty, aby začali aktivně prahnout po poznání v předmětech, o kterých toho moc nevědí?

Jak bych mohl/a pomoci dětem ze znevýhodněných rodin rozšířit si slovní zásobu?



PROSTOR

Fyzické prostředí třídy vysílá jasný signál o tom, jaké chování očekáváte od svých studentů. V současné době je stále rozšířená klasická představa třídy – děti sedí v lavicích srovnaných v řadách. Když se znovu zamyslíme nad designem našich prostor, můžeme naše studenty nově nasměrovat ohledně toho, jak by se měli ve třídě cítit a co by tam měli dělat.

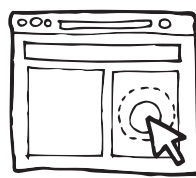
Jak bych mohl/a různými způsoby využít prostor třídy, abych pomohl/a svým studentům cítit se uvolněně?

Jak bych mohl/a vytvořit pohodlný prostor, který uspokojí různorodé potřeby mých studentů v průběhu dne?

Jak bychom mohli přetvořit naši školní knihovnu, aby sloužila potřebám a zájmům dnešních studentů?

Jak bychom mohli vytvořit zajímavý a efektivní prostor pro spolupráci učitelů?

Jak bychom mohli designovat náš středoškolský kampus, aby v něm dnešní studenti našli prostor a podporu pro své aktivity?



PROCESSES AND TOOLS

Vaše škola již vytvořila soubor procesů a nástrojů, které mohou a nemusí připravit vaši školu na úspěšné zvládnutí jejích funkcí. Typicky se jedná o procesy, jež probíhají mimo třídu a netýkají se specifické interakce spojené s učením a souvisí spíše s fungováním systému jako takového. Každý proces už byl někým designován, a proto může být redesignován! Někdy může mít vytvoření nástrojů klíčový význam pro podporu nově navržených procesů.

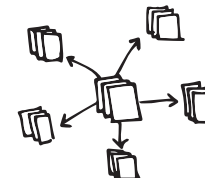
Jak bych mohl/a zapojit rodiče jako nedílnou součást vzdělávací zkušenosti našich studentů?

Jak bychom mohli získat pro naši školu ty nejlepší učitele?

Jak bychom mohli přepracovat způsob organizace příchodů a odchodů na naší škole?

Jak bychom mohli vymyslet způsoby, jak si udržet vyvážený a zdravý životní styl?

Jak bychom mohli redesignovat školní rozvrh, aby vycházel z potřeb dnešních rodin a učitelů?



SYSTÉMY

Ne každý se může vždy rozhodnout pro systém, ve kterém bude existovat, ale každý může přispět k designu daného systému. Jádrem designování systémů je vyvažování potřeb různých účastníků s provozními potřebami. Při designování systémů často definujeme celkovou strategii takovými způsoby jako například vyjádřením vizí, priorit, politiky a klíčovými sděleními týkajícími se těchto myšlenek.

Jak bychom mohli nově vypracovat kurikulum pro celý okres a přitom respektovat rozdíly mezi jednotlivými školami?

Jak bychom mohli sledovat osobnostní vývoj našich studentů, abychom byli schopni vědoměji utvářet filozofii naší školy?

Jak bychom mohli navázat lepší spojení s místní komunitou?

Jak bychom mohli využít naši školu jako centrum výzkumu a vývoje pro školy v celé zemi?

Jak vypadá designérské myšlení v akci?

Jak základní škola Ormondale Elementary School redesignovala svůj přístup k výuce a učení



OBJEVOVÁNÍ

Celou výzvu odstartoval dvou denní letní workshop, v jehož průběhu měli učitelé mimo jiné za úkol představit si své nynější žáky v roce 2060. Na základě znalosti cílů a snů svých žáků a jejich rodin a také informací z knih o dovednostech pro 21. století, které si přečetli, učitelé společně debatovali o tom, jaké dovednosti potřebují jejich žáci získat, aby v budoucnu uspěli. Pro další inspiraci skupina navštívila jiné organizace, které čelí obdobným výzvám.



INTERPRETACE

Skupina provedla syntézu výzkumu, která vyústila v otázky jako například: „Jak bychom mohli vést žáky k tomu, aby uvažovali v globálních souvislostech?“ a „Jak bychom mohli vytvořit příležitosti pro učení vycházející ze zájmu?“



IDEACE

Nápady, které vzešly z úvodního brainstormingu, se týkaly designu nástrojů a třídy a dále se rozšířily na kurikulum a vzdělávací systém jako takový.



EXPERIMENTOVÁNÍ

Několik nápadů, které se zrodily během brainstormingu, se dočkalo prototypizace, z níž vyplynul jeden vzorec společný všem prototypům: tým projevovat největší nadšení z přístupu k výuce a učení nazvaného investigativní učení. V rámci tohoto přístupu nebyli žáci vnímáni jako příjemci informací, ale jako ti, kdo utváří svoje znalosti. Členové týmu vytvořili krátkodobé a dlouhodobé plány v souvislosti s nápady, které by mohli vyzkoušet, a věcmi, které by chtěli lépe poznat, aby mohli tento přístup soustavně budovat v průběhu celého školního roku.



EVOLUCE

V průběhu roku bylo testováno množství řešení včetně různých přístupů ke kurikulu, které zahrnovaly projektové a tematické učení ve třídě. Učitelé vytvořili nové materiály pro rodiče a jedna učitelka dokonce získala grant na renovaci třídy a vytvoření jiného učebního prostředí pro své žáky. Učitelé si v rámci svých týdenních setkání vyhradili čas, aby probrali aktuální dění a mohli si vzájemně poskytnout podporu a učit se jeden od druhého.



V průběhu druhého roku pokračovala práce dalším workshopem, jehož cílem bylo ujasnit si, co přinesly experimenty realizované v průběhu roku. Tým vytvořil rámec pro zkušenosti s investigativním učením, který integroval jednotlivé přístupy a stanovil společné standardy specifické pro jejich školu, ale vycházející přitom i ze státních standardů, a také přinesl nové přístupy k hodnocení. Vznikl „Manuál investigativního učení“, jehož cílem bylo dát každému k dispozici společný referenční materiál, a škola získala také ocenění „California Distinguished School“.

Designérský proces

Designérský proces je tím, co dostává designérské myšlení do pohybu. Jedná se o strukturovaný přístup k tvorbě a rozvíjení nápadů. Má pět fází, díky nimž se snáze prochází vývojem od identifikace designérské výzvy k nalezení a budování řešení.

Jde o hluboce lidský přístup opírající se o schopnost používat intuici, interpretovat pozorované a vytvářet nápady, které emocionálně rezonují s těmi, pro něž je řešení navrhováno – tedy dovednosti, které vám jako učiteli jistě nechybí.



 **OBJEVOVÁNÍ**



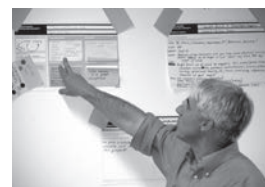
 **INTERPRETACE**



 **IDEACE**



 **EXPERIMENTOVÁNÍ**



 **EVOLUCE**

Metody jsou jádrem tohoto souboru nástrojů: nabízí vlastní instrukce, které vám pomohou využít designérské myšlení prakticky.

Představíme vám jich celou řadu, abyste si měli z čeho vybrat: každý úkol si žádá jiný přístup a jiný soubor metod.

Často má smysl držet se těchto kroků lineárně, hlavně v začátcích. Ale nenechte se omezovat: jenom vy sami víte, jak nejlépe daný soubor nástrojů využít. Použijte jej spolu s dalšími metodami nebo teoriemi, které vám připadají užitečné, pokud jde o rozvíjení nápadů. Přizpůsobte si jej, opatřete vlastními komentáři, rozstříhejte, předělejte a přijměte jej za vlastní.

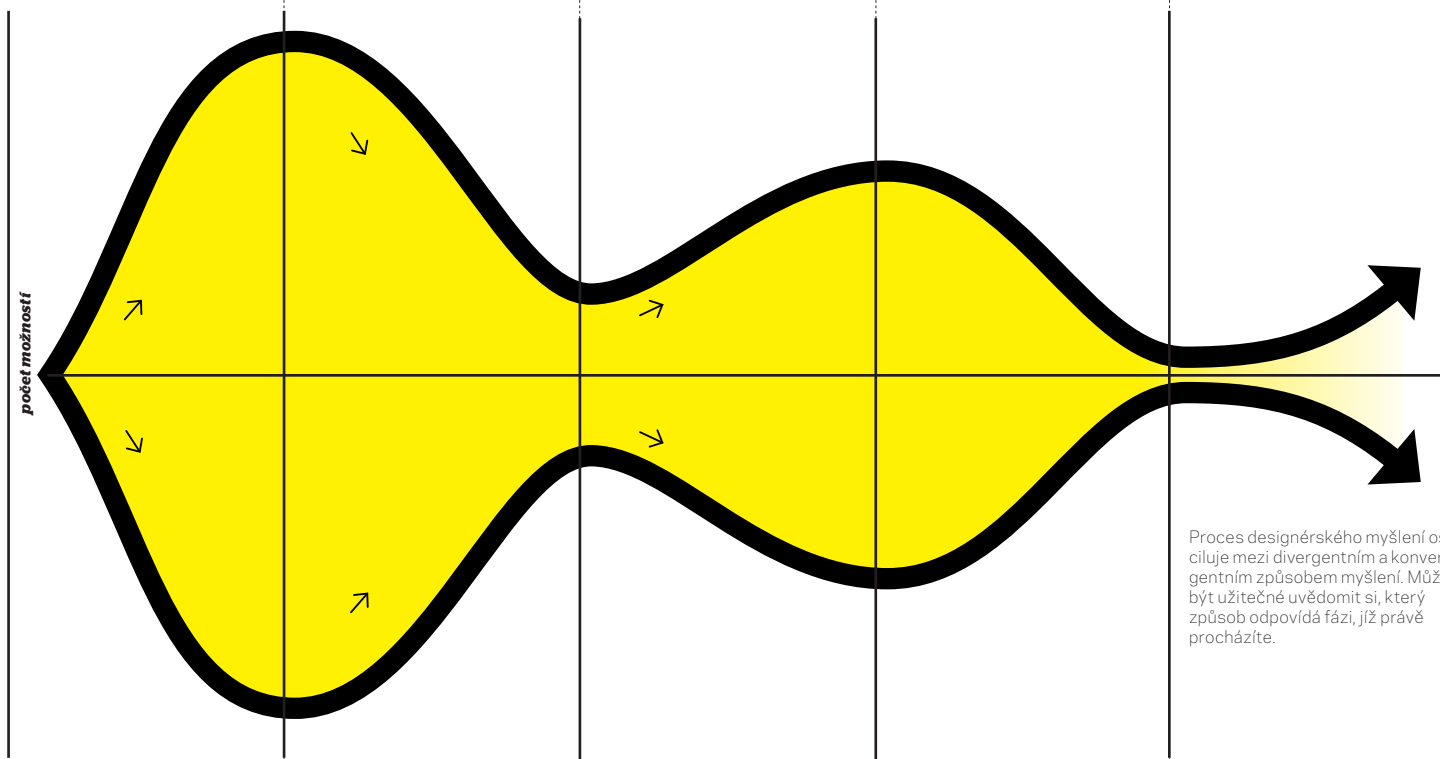
Designérský proces

FÁZE

1	2	3	4	5
OBJEVOVÁNÍ	INTERPRETACE	IDEACE	EXPERIMENTOVÁNÍ	EVOLUCE
				
Potřebuji vyřešit konkrétní výzvu. <i>Jak k ní mám přistoupit?</i>	Něco jsem se dozvěděl/a. <i>Jak to mám interpretovat?</i>	Vidím příležitost. <i>Co vytvořím?</i>	Mám nápad. <i>Jak jej dál rozpracuji?</i>	Vyzkoušel/a jsem něco nového. <i>Jak to budu dál rozvíjet?</i>

KROKY

1-1 Porozumějte své výzvě	2-1 Vyprávějte příběhy	3-1 Vytvářejte nápady	4-1 Vytvořte prototypy	5-1 Sledujte své poznatky
1-2 Připravte výzkum	2-2 Hledejte smysl	3-2 Propracujte své nápady	4-1 Získejte zpětnou vazbu	5-2 Posuňte se kupředu
1-3 Nasbírejte inspiraci	2-3 Zformulujte příležitosti			



Pokud si pamatujete jen pár věcí...

Vy jste designér.

Začněte k designérskému procesu přistupovat cílevědoměji.

Důvěřujte svým tvůrčím schopnostem.

Postupujte strategicky, pokud jde o sestavení priorit.

Naslouchejte těm, pro které tvoříte, a hledejte tu správnou inspiraci.

Je to vaše příležitost a vaše odpovědnost ovlivňovat životy vašich studentů a podílet se na změnách a vývoji systému.

Vykročit ze své komfortní zóny = učit se.

Pohněte se z místa.

Ymaňte se z rutiny.

Využijte svět mimo třídu k oživení vaší práce.

Analogická inspirace je vaším největším pomocníkem.

Vyjděte ze třídy.

Spolupracujte s ostatními.

Ztotožněte se se svou začátečnickou myslí.

Přistupujte k problémům jako nováček, přestože už toho o nich hodně víte.

Dovolte si učit se.

Budte ochotní experimentovat.

Nedělejte si nic z toho, že neznáte „správnou“ odpověď. Věřte, že ji najdete.

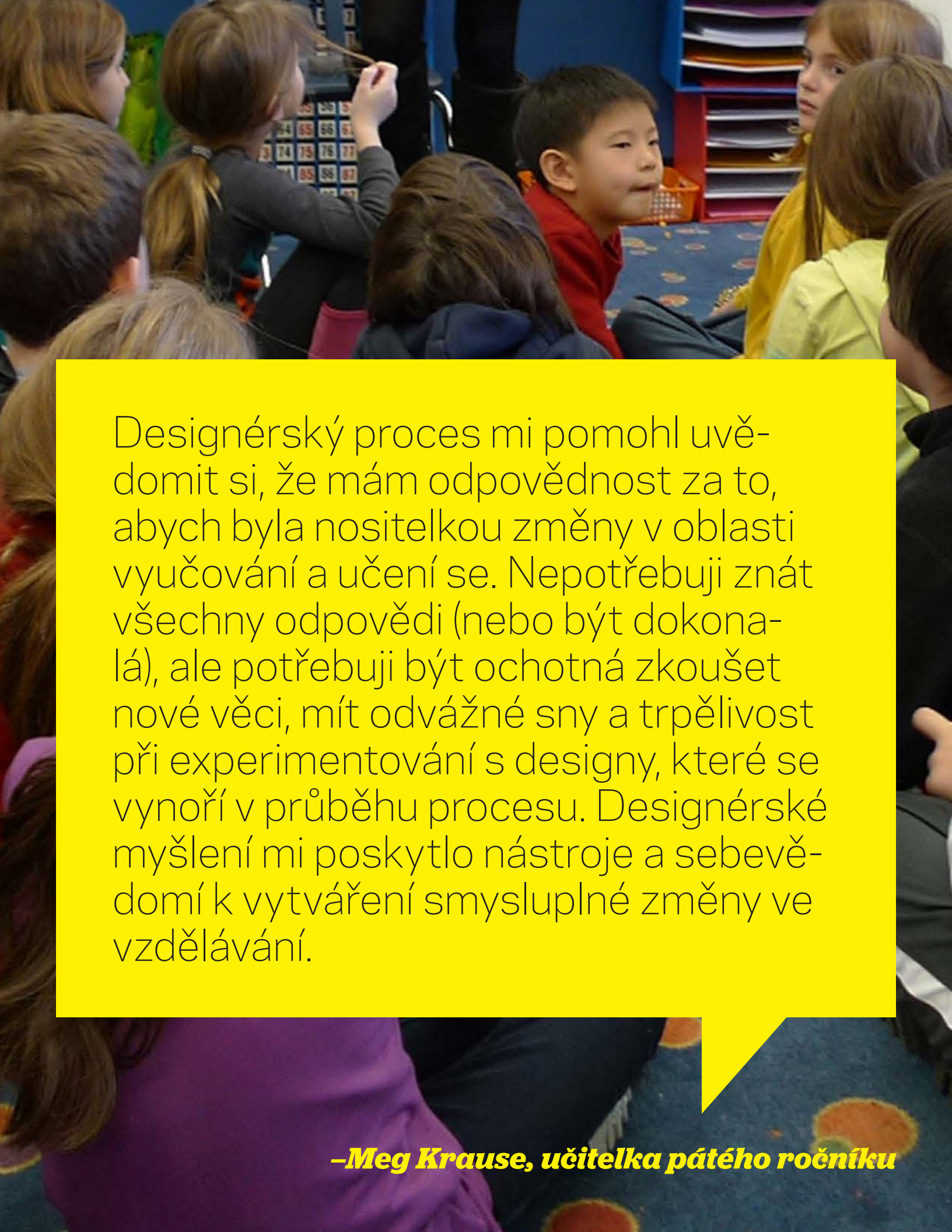
Problémy jsou pouze převlečené příležitosti pro design.

Osvojte si mentalitu hojnosti.

Budte optimisté.

Věřte tomu, že budoucnost bude lepší.

Začněte s „Co kdyby?“ místo „Co je špatně?“



Designérský proces mi pomohl uvědomit si, že mám odpovědnost za to, abych byla nositelkou změny v oblasti vyučování a učení se. Nepotřebuji znát všechny odpovědi (nebo být dokonalá), ale potřebuji být ochotná zkoušet nové věci, mít odvážné sny a trpělivost při experimentování s designy, které se vynoří v průběhu procesu. Designérské myšlení mi poskytlo nástroje a sebevědomí k vytváření smysluplné změny ve vzdělávání.

–Meg Krause, učitelka pátého ročníku

Začínáme

CO NAJDETE V TÉTO ČÁSTI

Definujte svoji výzvu

19

Sestavte plán projektu

21

🕒 30–60 min.

🧠 Reflektivní

👤 2–3 lidi

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Příležitost vymezenou jako designérskou výzvu.

MĚJTE NA PAMĚTI

Definování výzvy je aktem vedení. Podívejte se kolem sebe, co všechno by se dalo vylepšit, a přetřansformujte své vjemy na uskutečnitelnou výzvu, pro kterou můžete se svým týmem vytvářet řešení. Neexistuje ale žádná „správná“ výzva, kterou byste měli začít. Prostě si vyberte tu, jež vás nejvíc láká, a začněte na ní pracovat!

Definujte svoji výzvu

Každý designérský proces začíná u konkrétního a záměrně zvoleného problému, se kterým je potřeba se vypořádat – u designérské výzvy. Výzva by měla být přístupná řešení, srozumitelná a realizovatelná a měl by být jasně vymezen její rozsah – ani příliš velká, ani příliš malá, ani příliš vágní, ani příliš jednoduchá.

Vytvořte seznam možných témat

Nalézání příležitostí pro designování často začíná tím, že si všímáte problémů. Člověk se zkušenostmi s designérským myšlením pracuje s takovým nastavením své mysli, které instinktivně přetváří problémy na příležitosti. Vytvořte seznam všech problémů, kterých jste si všimli, nebo věcí, které jste si přáli.

Zformulujte problém

Přepište formulace problémů jako otázky typu „Jak bychom mohli“, abyste problém pojali jako možnost. K vyjádření otázky „Jak bychom mohli...?“ použijte pracovní list. Definujte svoji výzvu.

Držte se jednoduchosti

Popište svoji výzvu jednoduše a optimisticky. Měla by být vymezená dostatečně široce, abyste měli možnost objevovat oblasti nečekané hodnoty, a zároveň dostatečně úzce, aby bylo téma uchopitelné.

Nastiňte konečné cíle

Definujte své cíle pro práci na designérské výzvě. Buďte upřímní, pokud jde o stanovení realistického rozsahu vašeho projektu jak z hlediska času, tak výstupů... Co se budete pokoušet vytvořit? Kam byste se chtěli na konci procesu dostat?

Vytváříte-li řešení pro vaši třídu, může být pro vás snadné řešení zkoušet a zavádět. Někdy ale pracujete na něčem, co jde nad rámec vašich dovedností nebo se dotýká rady dalších lidí – jako například definování nových parametrů vaší školní knihovny nebo vymýšlení nového postupu při

privázení dětí do školy. V tomto případě by mohlo být dobré dospět k prezentaci nebo výstižnému shrnutí, které by vám mohly pomoci nadchnout pro váš nápad další lidi. Před tím, než se začnete zabývat detaily své výzvy, se zamyslete, jaké by mohly být „výstupy“ vašeho projektu.

Definujte měřítko úspěchu

Čeho dalšího chcete docílit? Jak bude vypadat úspěšné řešení? Jaké jsou ukazatele úspěchu? Může jít například o počet lidí, kteří se zaregistrují do vašeho programu, šíření příběhů rodiči, nadšení studentů atd. Většinou se tyto ukazatele úspěchu začínou rýsovat až v průběhu práce na projektu, je ale užitečné o nich začít uvažovat hned na začátku.

Pojmenujte omezení

Klíčovou roli hraje definování omezení a konkrétní vymezení problému nebo otázky, kterými se chcete zabývat. Je potřeba se řídit určitým časovým rámcem? Lze je integrovat do stávající struktury nebo iniciativy? Sepište si omezení, s nimiž je potřeba se vypořádat.

Sepište stručné a výstižné shrnutí výzvy

Jasně definovaná výzva nasměruje vaše otázky a pomůže vám nesejit v průběhu procesu z cesty. Sepište stručné shrnutí výzvy, kterou se chcete zabývat. Formulujte ho tak, jako kdybyste svůj popis měli předat někomu dalšímu, s kým budete na řešení pracovat. Uveďte, proč si myslíte, že tohle je problém, a kde leží příležitost pro designérskou práci.

Pracovní list 1: Definujte svoji výzvu

Použijte pracovní list Definujte svoji výzvu, který najdete v Pracovním sešitě designéra nebo v příloze. Pomůže vám definovat vaši výzvu a vytvořit plán projektu, jímž se bude projekt řídit.





Designérská výzva je východiskem každého designérského procesu a tím, co vaši práci určuje. Formulace správné otázky „Jak bychom mohli...?“ je naprosto klíčová. Otázka by měla být dost obecná, aby vytvořila prostor pro nečekané možnosti, a zároveň dost úzce pojatá, aby byla zacílená. Dávejte si pozor, abyste v otázce už neměli rovnou i odpověď. Uvádíme pár příkladů, z nichž si můžete vybrat nebo načerpat inspiraci pro nalezení výzvy, která je pro vás smysluplná.



KURIKULUM

Jak bychom mohli u studentů probudit hlubší zájem o čtení?

Jak bychom mohli do výuky čínštiny víc zapojit „skutečnou“ čínskou komunitu a zprostředkovat studentům autentičtější kontakt s čínským světem?

Jak bychom mohli vytvořit kurikulum, které studenty seznámí s fungováním mozku a s tím, jaká je jejich role v procesu učení?



PROSTOR

Jak bychom mohli navrhnout prostor třídy, aby jeho středobodem byli studenti?

Jak bychom mohli vytvořit prostor pro spolupráci učitelů?

Jak bychom mohli proměnit knihovnu, aby umožňovala flexibilitu na uživatelské škále sahající od hlasité spolupráce po tichou, kontemplativní práci?

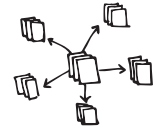


PROCESY A NÁSTROJE

Jak bychom mohli budovat partnerství mezi školou a rodinami?

Jak bychom mohli školní rozvrh přizpůsobit rytmu studia našich studentů?

Jak bychom mohli vytvořit možnosti, jak systematicky hodnotit a podporovat studenty nižších ročníků?



SYSTÉMY

Jak bychom mohli vytvořit nástroje, které usnadní spolupráci učitelů jednotlivých škol v rámci okresu?

Jak bychom mohli podpořit uvolněnější atmosféru v kampusu?

Jak bychom mohli pomoci designu vytvořit z našeho kampusu místo, které bude sloužit studentům i komunitě?



Sestavte plán projektu

🕒 20-30 min.

🗨️ Reflektivní

👤 1-2 lidi

DIFFICULTY



ZÍSKÁTE

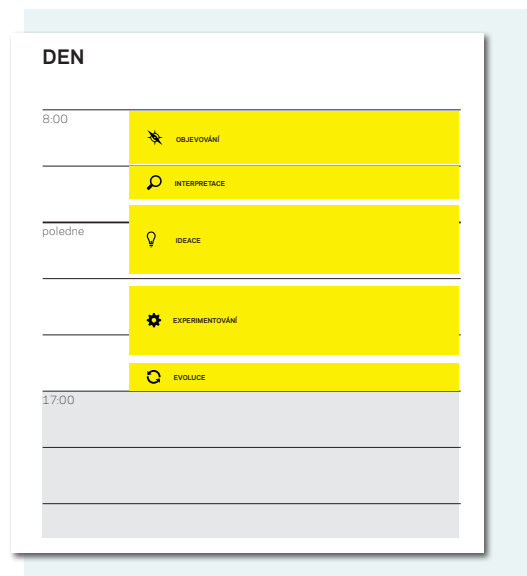
Jasně časové vymezení vaší designérské výzvy.

MĚJTE NA PAMĚTI

Během práce na své výzvě můžete zjistit, že je potřeba váš plán upravit, protože nabral nový směr. Nechte svůj designérský proces přirozeně se vyvíjet. Nechte se svázat svým původním plánem. Na druhou stranu je dobré vědět, že stanovení termínů může váš proces postrčit kupředu.

Jakmile jste se rozhodli, na jaké výzvě chcete pracovat, můžete začít s plánováním svého projektu. Prvním a možná i docela těžkým úkolem bude najít si čas na tuto aktivitu. Pokuste se zakomponovat designérské myšlení do stávajících struktur rozvrhu vaší školy. Tím si celý proces usnadníte.

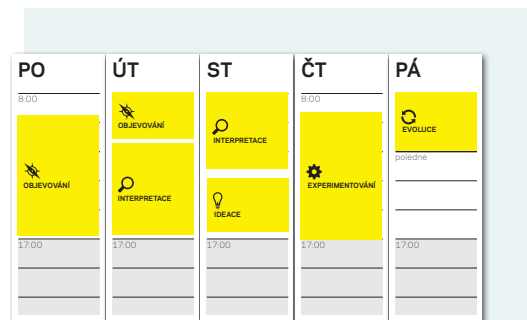
Sami znáte své pracoviště, rozvrh a priority nejlíp. Můžete tak vytvořit svůj vlastní plán, který bude nejlépe vyhovovat vaší specifické situaci. Tady je několik bodů, od nichž se můžete odpíchnout.



Všechno během jednoho dne

Využijte dne vyhrazeného pro profesní rozvoj k uspořádání společného designérského workshopu. Abyste využili svého času co nejlépe, definujte svoji výzvu, sestavte tým a dejte dohromady zdroje inspirace předem. Velkou část dne je dobré využít na fázi interpretace, ideace a experimentování. Jsou to intenzivní a produktivní fáze procesu a díky konkrétním nápadům tým uvidí, jakého pokroku dosáhl. Celý den vyhrazený na profesní rozvoj je také ideální příležitostí k tomu, abyste vyrazili za inspirací ven.

To, že práci na výzvě soustředíte do jediného dne, může vést k inspirativním novým nápadům, ale nedává vám prostor si své nápady vyzkoušet a dozvědět se o nich více. Zvažte, jestli by nebylo dobré na konci dne vyzvat týmy učitelů, aby pokračovaly v experimentování a dalším rozvíjení nápadů i nadále, a sdílet poznatky na schůzkách během roku.

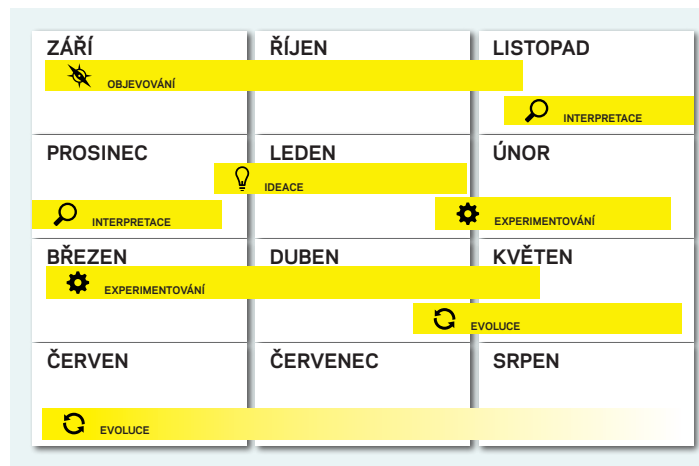


Ponořte se do práce na týden nebo dva.

Vyhrad'te si čas během delší pauzy, například během letních nebo jiných prázdnin, a ponořte se do procesu. Delší období umožňuje jít v každé fázi hlouběji. Je to příležitost, jak vnímat přechody mezi jednotlivými kroky. Po zbytek roku pak můžete čerpat z toho, co jste se dozvěděli během tohoto období. Je neuvěřitelné, jak daleko se můžete dostat během krátkého období, které si vyhradíte.



Rozhodněte se, která výzva je vhodná pro celoroční práci. Vezměte v úvahu celou řadu faktorů, např. složitost, rozsah, zapojení jednotlivců a priority. Poté sestavte kalendář projektu s termíny a cíli, díky nimž vznikne představa o postupu projektu. Dohodněte se na pravidelných schůzkách, aby projekt neztrácel spád. Plánujte tak, aby průběh projektu co nejlépe zapadal do průběhu školního roku.

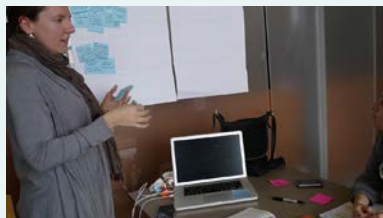


Věnujte se designu do hloubky během dlouhého období. Rozprostřete práci po malých kouscích do celého roku. Vyhlasejte společné přípravné období nebo schůzky po vyučování jako čas pro práci na projektu. Použijte metody uvedené v tomto souboru nástrojů ke stanovení programu na každý týden. Scházejte se pravidelně, aby se projekt posouval kupředu a abyste vytvořili příležitosti pro individuální práci a reflexi v mezidobí.



Než začnete, připravte se

Než začnete, nabízíme vám pár tipů, které vám pomohou maximálně využít této zkušenosti.



TÝMY.

Tým je silnější než jakýkoli jednotlivec – to dobře znáte jako princip uplatňovaný ve školství. A spolupráce je vlastní také designérskému myšlení: s týmem sestaveným z lidí, kteří mají různé přednosti a úhly pohledu, budete schopni vyřešit i složité úkoly. Týmová spolupráce není ale vždy snadná. Týmová dynamika může být právě tak limitující, jako posilující. Zde je návod, jak sestavit úžasný tým:

ZAČNĚTE V MALÉ SKUPINCE.

Pro práci týmu je nejlepší, pokud se skládá z jádra tvořeného dvěma až pěti lidmi. V menším počtu lidí se lépe koordinují rozvrhy a snáze se rozhoduje. Přizvete další lidi, aby se účastnili brainstormingu, poskytl vám zpětnou vazbu nebo vám pomohl pohnout se z místa, když to nejvíc potřebujete.

VÍTEJTE ROZMANITOST.

Vyberte lidi, kteří mohou přispět různými pohledy. Zvažte, jestli nepřizvat zástupce správního orgánu nebo učitele, s nimiž jste ještě nikdy nepracovali. Zvýšíte tak pravděpodobnost, že přijmete na nečekaná řešení.

PŘIDĚLTE ROLE.

Pokud každý ví, co se od něj očekává, je práce na projektu pro všechny jednodušší. To je užitečné, zejména když se nemůžete rozhodnout, s kým spolupracovat: dohodněte se na tom, jaký úkol si kdo vezme, aby každý mohl uplatnit nejvíce ze svých schopností. Kdo bude koordinátor, který bude všechno organizovat? Kdo bude nadšencem, který bude inspirovat tým svými velkými sny? Kdo je věčný rýpal, který bude dohlížet nad tím, že se vše vyvíjí správným směrem? Kdo povede tým?

ZAKOMONUJTE ČAS NA SAMOSTATNOU PRÁCI.

I když by většina práce měla být udělána v týmu, ujistěte se, že jste nechali prostor i pro individuální práci. Někdy ten největší posun nastává díky přemýšlení, plánování a tvoření o samotě.

PROSTORY.

Vyhrazený prostor, i kdyby to měla být jen zeď, je pro tým fyzickou připomínkou jeho práce. Dává členům týmu možnost vylepit si inspirativní fotky nebo poznámky z výzkumu a být neustále v kontaktu s tím, co se jako tým dovídají. Sdílené vizuální připomínky pomáhají sledovat vývoj projektu a soustředit se na výzvu.

K probuzení nových myšlenek a pohnutí se z mrtvého bodu, když práce začíná být obtížná, může být dobré čas od času změnit místo.

MATERIÁLY.

Tento proces je vizuální, hmatatelný a založený na zkušenostech. Často budete tvořit shrnutí, které uvidí ostatní v týmu, nebo bude potřeba rychle něco načrtnout, aby ostatní pochopili vaši myšlenku. Nezapomeňte mít po ruce materiál potřebný pro tento způsob práce.

Pro většinu metod budete potřebovat nalepovací papírky, velké nalepovací archy a flipchart a plstěné popisovače.

DALŠÍ POTŘEBY, KTERÉ SE MOHOU HODIT:

Lepidla
Barevné papíry
Pěnová nástěnka
Popisovače
Nůžky
Digitální fotoaparát
Videokamera



Phase

1

Objevování



KDE SE V RÁMCI PROCESU NACHÁZÍTE



CO VÁS ČEKÁ V TÉTO FÁZI

1-1	Porozumějte své výzvě	26
1-2	Připraďte výzkum	29
1-3	Nasbírejte inspiraci	33

Fáze

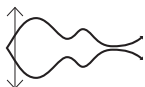
1

Objevováním si budete budovat pevnou základnu pro vaše nápady. Vytváření smysluplných řešení pro studenty, rodiče, učitele, kolegy a zástupce školské správy začíná u hlubokého porozumění jejich potřebám. Objevování znamená otevírání se novým příležitostem a čerpání inspirace pro nové nápady. Se správnou přípravou vám tato fáze může doslova otevřít oči a můžete díky ní dobře porozumět své designérské výzvě.



Fáze-Krok

1-1

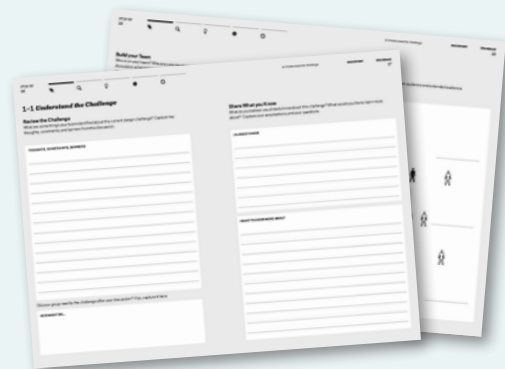


Porozumějte své výzvě

Pořádně prozkoumejte svoji výzvu
Sdílejte, co víte
Sestavte tým
Definujte svoji cílovou skupinu
Rozpracujte svůj plán

PRACOVNÍ LIST

Pracovní listy pro tento krok, které pomohou vašemu týmu lépe pochopit vaši výzvu, jsou k dispozici na stranách 16-19 Pracovního sešitu designéra.



10 min.



Reflektivní



2-3 lidi

OBTÍŽNOST



ZÍSKÁTE

Jasně a, jednotné vyjádření designérské výzvy v jedné větě.

MĚJTE NA PAMĚTI

Dobrá výzva je formulována se smyslem pro možnosti. Měla by být vymezená dostatečně široce, abyste měli možnost objevovat oblasti nečekané hodnoty, a zároveň dostatečně úzce, aby bylo téma uchopitelné.

Pořádně prozkoumejte svoji výzvu

Jasně definovaná výzva nasměruje vaše otázky a pomůže vám nesejít v průběhu procesu z cesty. Dopřejte si jako tým čas, abyste dospěli ke společnému chápání toho, čeho chcete dosáhnout.

Dejte dohromady své myšlenky

Mluvte o designérské výzvě, kterou jste si vybrali, společně jako tým. Shromážděte a запиšte myšlenky, které vás k tomu napadly. Začněte ze široka: zeptejte se sami sebe, proč by lidi mohli potřebovat, chtít nebo se zajímat o téma, jímž se zabýváte. Proberte, jak můžete výzvu přeformulovat, pokud se zdá být příliš široká nebo příliš konkrétní.

Projděte si omezení

Projděte seznam kritérií a omezení vztahujících se k vaší výzvě. Proberte s týmem, jestli je potřeba něco přidat nebo změnit.

Přeformulujte svoji výzvu

Pokud z myšlenek, které jste shromáždili, vyplývá potřeba přeformulovat vaši výzvu tak, aby odrazila myšlení vašeho týmu, udělejte to. Formulaci výzvy přepisujte tak dlouho, dokud nebudou mít všichni pocit, že ví, jak s ní zacházet, že je srozumitelná a realizovatelná.

Vytvořte viditelnou připomínku

Vystavte výzvu na místě, kde ji mohou všichni z týmu vidět, aby v průběhu celého procesu věděli, na co se soustředit.



OBJEVOVÁNÍ



30–45 min.



Reflektivní



2–3 lidi

OBTÍŽNOST



ZÍSKÁTE

Přehled o znalostech týmu a otevřených otázkách.

MĚJTE NA PAMĚTI

Nezapomeňte být otevřeni novým myšlenkám. Snažte se zjistit, co ještě nevíte.

Sdílejte, co víte

Existuje poměrně velká pravděpodobnost, že již máte nějaké znalosti o tématu. Podělte se o to, co víte. Můžete na tom pak stavět a soustředit se na objevování toho, co ještě nevíte.

Sdílejte, co víte

Vystavte svoji výzvu na místě, kde bude všem na očích. Společně s týmem sepište, co o tématu víte. Na každý papírek uveďte jednu informaci. Přečtete své poznámky nahlas a vylepte je pod vaši výzvu. Požádejte ostatní o zpětnou vazbu a proberte předpoklady, na které narazíte.

Definujte, co nevíte

Sepište a sdílejte, co o výzvě zatím nevíte nebo čemu nerozumíte. Tyto otázky nalepte na jiné místo.

Stavějte na svých znalostech a vyplňujte mezery

Seskupte papírky s poznámkami do témat a použijte je pro plánování svého výzkumu v dalších krocích.



20–30 min.



Reflektivní



2–3 lidi

OBTÍŽNOST



ZÍSKÁTE

Dohodu ohledně rolí jednotlivých členů týmu.

MĚJTE NA PAMĚTI

Různé fáze designérského procesu vyžadují různé dovednosti a rezonují s různými zájmy. Nezapomeňte v průběhu času přizpůsobovat strukturu týmu.

Sestavte tým

Využít při řešení výzvy potenciálu více úžasných hlav dohromady je vždy lepší. Snažte se pochopit dovednosti a motivaci svých spolupracovníků, abyste vytvořili silný tým.

Podělte se o to, kdo jste

Věnujte nějaký čas vzájemnému poznávání v rámci týmu. Dopřejte svým setkáním neformální a přátelskou atmosféru. Nechte každého sepsat své dovednosti a pak o nich společně diskutujte.

Definujte individuální a týmové cíle

Mluvte o ambicích jednotlivých lidí. Sepište je a vyvěste na stěnu. Zjistěte, jaké jsou vaše společné cíle. Propojte dovednosti a zájmy s tím, co si žádá vaše výzva.

Dohodněte se na rolích

Definujte roli každého člověka. Zvažte, jestli nenechat členy týmu, aby se vyjádřili, čím chtějí přispět. Poříd'te vizuální připomínku rozhovorů pomocí poznámek a fotografií.

Poskytněte zpětnou vazbu

Podrobujte dohodu o struktuře týmu pravidelné revizi. Podporujte se navzájem konstruktivní zpětnou vazbou ohledně příspěvků jednotlivých členů týmu.

🕒 20–30 min.

👤 Praktické

👤 1–3 lidi

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Vizuální přehled všech lidí, kteří jsou pro vaši výzvu důležití.

MĚJTE NA PAMĚTI

Možná se vám nepodaří mluvit hned napoprve s každým... Zapište si ale všechny na seznam, abyste se k nim mohli vrátit později, až budete mít více otázek.

Definujte svoji cílovou skupinu

Hluboké porozumění motivacím a potřebám lidí je nejlepším východiskem pro jakékoli designérské řešení. Uvědomte si, jak široké spektrum lidí váš design zasáhne.

Sepište si přímé kontakty

Spolu s týmem dejte dohromady lidi nebo skupiny, kterých se vaše téma bezprostředně týká. Navrhujete řešení pro rodiče? Budete potřebovat kontaktovat zástupce správního orgánu? Použijte nalepovací papírky, abyste mohli svůj seznam v průběhu rozhovoru upravovat.

Zvolte širší rámec

Přidejte osoby nebo skupiny, které jsou relevantní spíše okrajově nebo prostřednictvím vaší primární cílové skupiny.

Vypracujte přehled

Zamyslete se nad tím, jak jsou tyto lidé spojeni s vaším tématem. Kdo jsou fanoušci? Kdo jsou skeptici? Koho nejvíce potřebujete? Vytvořte vizuální přehled těch, koho považujete za svoji hlavní cílovou skupinu, a naproti tomu svých okrajových kontaktů.

Vytvořte viditelnou připomínku

Mějte mapu lidí, kterých se téma dotýká, vyvěšenou na viditelném místě, abyste se k ní mohli v průběhu projektu vracet.

🕒 20–30 min.

👤 Praktické

👤 2–3 lidi

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Kalendář s odsouhlasenými rolemi členů týmu a časovým rozvrhem.

MĚJTE NA PAMĚTI

Buďte připraveni svůj plán často přizpůsobovat. Často vás nové nápady zavedou jiným směrem, než jste původně očekávali. Proces plánování je stejně důležitý jako jeho výsledek.

Rozpracujte svůj plán

Pořádný plán vám pomůže s rozhodováním v průběhu procesu. Začali jste s plánem na projekt, teď je potřeba spojit se s týmem a ujistit se, že mezi vámi panuje shoda ohledně cílů a termínů. Je důležité se dohodnout, aby si pak každý člen týmu mohl organizovat svůj čas efektivně.

Vyvěste kalendář

Sestavte velký papírový kalendář, který budou mít všichni na očích. Zapište úkoly, schůzky, termíny na nalepovací papírky a pak je nalepte do papírového kalendáře, který tak bude mobilní.

Dohodněte se

Jako tým definujte dobu, která je pro spolupráci nejvhodnější. Ať si tato data všichni poznačí do svých diářů.

Vytvořte vizuální připomínku

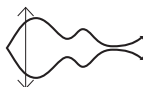
Papírový kalendář mějte vyvěšený někde, kde na něj všichni uvidí, anebo vytvořte sdílený online dokument, k němuž budou mít všichni členové týmu přístup.





Fáze-Krok

1-2

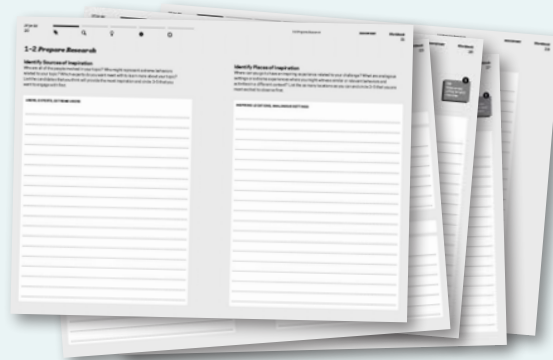


Připravte výzkum

Identifikujte zdroje inspirace
Vyberte účastníky výzkumu
Sestavte průvodce otázkami
Připravte se na práci v terénu

PRACOVNÍ LIST

Pracovní listy pro tento krok, které pomohou vašemu týmu připravit se na výzkum, jsou k dispozici na stranách 20-29 Pracovního sešitu designéra.



 20-30 min.

 Reflektivní

 2-3 lidi

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Výzkumný plán, ve kterém uvedete aktivity a osoby, od nichž se chcete učit.

MĚJTE NA PAMĚTI

Inspiraci najdete na místech, která vás přitahují. Mějte odvahu naplánovat aktivity, které budou pro tým vzpruhou, i když si nejste jistí, co přesně byste se jejich prostřednictvím mohli dozvědět. V této fázi hledáte inspiraci, ne potvrzení.

Identifikujte zdroje inspirace

Inspirace je palivem pro vaše nápady. Naplánujte aktivity, abyste se mohli učit z pohledů různých lidí a prozkoumat neznámé kontexty.

Uvažujte o tom, s jakými zajímavými lidmi

byste se chtěli setkat. Nakreslete si mapu všech lidí, kterých se téma dotýká. Zamyslete se nad vlastnostmi, pro něž by bylo zajímavé se s nimi setkat. Jako tým se rozhodněte, od koho se chcete učit. Naplánujte, jak je zkontaktovat.

Přemýšlejte o extrémech

Uvažujte o setkání s lidmi, kteří představují „extrémy“: lidé, kteří jsou s tématem buď plně obeznámeni a bezprostředně se jich dotýká, nebo s ním naopak nemají nic společného. Extrémní účastníci vám pomohou porozumět nevyjádřenému chování, touhám a potřebám zbytku populace, protože je cítí nebo vyjadřují silněji než ostatní.

Sepište si aktivity, které chcete dělat

Rozhodněte se, které aktivity vám nejlépe pomohou učit se a získávat inspiraci (více informací o jednotlivých aktivitách najdete v části věnované příslušným metodám).

- » Učte se od uživatelů
- » Učte se od odborníků
- » Učte se od účastníků prostřednictvím jejich pozorování ostatních členů kolektivu
- » Učte se ze sebedokumentace druhých
- » Ponořte se do kontextu
- » Hledejte inspiraci v analogických prostředích

Snažte se působit na lidi tak, aby vám řekli celý svůj příběh, a vyhněte se zjišťovacím otázkám (ano/ne).

**PŘÍKLAD**

Tým Riverdale Country School hledal nové možnosti spolupráce učitelů. Rozhodli se navštívit analogická prostředí, ve kterých probíhá spolupráce, a mezi nápady, kde čerpat inspiraci, nechyběla například taková zajímavá a inspirativní místa jako požární stanice, kancelář ve velké společnosti a designérské studio. Během návštěvy firemní kanceláře členové týmu zjistili, že zaměstnanci kanceláře se na porady připravují tak, že mají dopředu k dispozici program porady. Díky tomu je každý na poradě připravený. Tento příklad mezi ostatními střípky inspirace vyčníval, protože jejich porady na škole obvykle začínaly debatou o programu, která nakonec zabrala většinu času vyhrazeného na setkání. Proto se rozhodli tento nápad okamžitě na škole vyzkoušet.



20–45 min.



Interakce



1–3 lidi

OBTÍŽNOST**ZÍSKÁTE**

Domluvíte si schůzky se zajímavými lidmi, od kterých se můžete učit.

MĚJTE NA PAMĚTI

Při plánování rozhovorů se zamyslete nad tím, jaký počet lidí by se jich měl účastnit. Pokud bude počet tazatelů příliš velký, může to být pro některé lidi nepřijemné – zejména když mluví dospělí s dětmi.

Vyberte účastníky výzkumu

Lidé jsou často vašim nejcennějším zdrojem inspirace. Zamyslete se nad konkrétními vlastnostmi lidí, se kterými byste se rádi setkali. To vám pomůže zaměřit se na nalezení a zapojení zajímavých osobností.

Popište lidi, se kterými se chcete setkat

Vytvořte konkrétní popis lidí, jež chcete do svého projektu zapojit. Popište, jaké vlastnosti hledáte. Potřebujete mluvit s tichým dítětem? Nebo hledáte správného úředníka, který je opravdu zapálený pro svoji práci? Mohli byste se nejvíce dozvědět od někoho, kdo právě stojí na začátku své kariéry? Ujistěte se, že v dostatečné míře zohledňujete také gender, zkušenosti, národnost atd. Jako tým vypracujte vizuální přehled svých myšlenek za použití velkého archu papíru nebo nalepovacích papírků.

Naplánujte interakci a logistiku

Přemýšlejte o tom, co přesně chcete s každým účastníkem dělat. Kde se s ním chcete setkat? Kolik času s ním strávíte? Existuje nějaká aktivita, kterou můžete dělat spolu a která obohatí váš rozhovor? Co budete chtít, aby vám předvedl? Sepište si plány na všechny své výzkumné aktivity.

Pozvěte účastníky

Kontaktujte lidi, s nimiž se chcete setkat. Připravte scénář pro vaše počáteční rozhovory, které účastníkům objasní účel vašeho výzkumu. Nebojte se využít svých osobních sítí: lidé jsou většinou rádi, když se mohou podělit o to, co vědí.

Sledujte vývoj svého náborového procesu

Dělejte si poznámky, když mluvíte s lidmi, abyste si pamatovali detaily každého rozhovoru. Vytvořte si kontrolní seznam, s jehož pomocí bude každý z týmu moci sledovat vývoj a rozvrh projektu.



🕒 20-30 min.

👤 Praktické

👥 2-3 lidi

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Průvodce otázkami pro hodnotný výzkumný rozhovor.

MĚJTE NA PAMĚTI

Nejcennějším aspektem průvodce otázkami je myšlenkový proces, který se do něj otiskne. V průběhu vlastní konverzace nechte člověka, s nímž mluvíte, aby vás navedl na to, co je pro něj důležité. Použijte průvodce otázkami jako kontrolní seznam, abyste se ujistili, že jste na nic nezapomněli – a ne jako scénář pro rozhovor.

Sestavte průvodce otázkami

Dobře si popovídat s člověkem, kterého neznáte, není vždy jednoduché. Když se bavíte s účastníky výzkumu, potřebujete jednak vybudovat důvěru a vytvořit příjemnou atmosféru a jednak provést sběr relevantních informací. Na rozhovory se pečlivě připravte, aby se vám podařilo dosáhnout této jemné rovnováhy.

Určete témata

Jako tým uspořádejte brainstorming ohledně témat, která chcete prozkoumat v rozhovorech s účastníky výzkumu. Co se potřebujete dozvědět o vaší výzvě? Co doufáte, že pochopíte o motivacích a frustracích lidí? Co se chcete dozvědět o jejich aktivitách? Zaujímají v rámci své sítě důležitou roli?

Dejte dohromady otázky

Formulujte otázky, které se věnují těmto tématům. Formulujte je jako otevřené otázky, např.:

- » „Řekněte mi o své zkušenosti...“
- » „Co je nejlepší/nejhorsí součást...?“
- » „Pomohl byste mi lépe pochopit...?“

Snažte se působit na lidi tak, aby vám řekli celý svůj příběh a vyhněte se zjišťovacím otázkám (ano/ne).

Uspořádejte své otázky

Uspořádejte své otázky podle následující struktury:

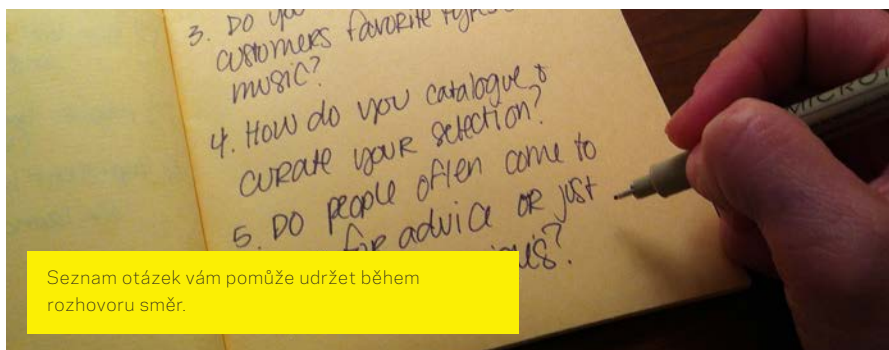
- » Začněte od konkrétního: začněte otázkami, při jejichž zodpovídání se budou vaši účastníci cítit uvolněné.
- » Přejděte do obecnější roviny: pokládejte hlubší otázky o nadějích, obavách a ambicích.
- » Pátrejte hlouběji: zkuste vaši výzvu nebo jiné zajímavé téma, na které jste v průběhu rozhovoru narazili, probádat na hlubší úrovni. Zvažte, jestli by nebylo dobré podnitit k zamyšlení scénáři typu „co kdyby“.

Poté vytvořte průvodce otázkami, který bude

velmi dobře čitelný, abyste do něj mohli během rozhovoru nahlížet.

Vytvořte otázky pro rozproudění konverzace

Může být užitečné sdílet během rozhovoru rané nápady nebo koncepty, zejména pokud pracujete na abstraktní výzvě. Můžete vytvořit skicu nebo jednoduchý lepenkový model nebo popsat scénář, na který mohou účastníci reagovat. Váš nápad nemusí být realistický – slouží pouze pro účely lepšího porozumění tématu.



Seznam otázek vám pomůže udržet během rozhovoru směr.



🕒 15–20 min.

👤 Praktické

👤 1–3 lidí

OBTÍŽNOST

★☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Pevný plán vašich terénních aktivit.

MĚJTE NA PAMĚTI

Je důležité rozdělit role předem. Přesto ale působí přirozeněji, když se rozhovoru do určité míry účastní všichni členové týmu.

Připravte se na práci v terénu

Ať už se máte setkat se skupinou studentů v kavárně, nebo jedete přes celé město do nějaké společnosti, terénní práci vám usnadní důkladná příprava. Přidělte každému předem oblast odpovědnosti, aby všichni věděli, na co se zaměřit.

Potvrďte své plány

Potvrďte datum, čas a místo vašich výzkumných aktivit. Dohodněte se s týmem na logistice, včetně dopravy.

Přidělte role

Určete jednoho člověka, který rozhovor povede. Vyberte dalšího člověka, jenž bude sledovat řeč těla a mimiku účastníků. Rozhodněte, který člen týmu bude zapisovat, a vyberte fotografa. Nezapomeňte požádat o souhlas s fotografováním.

Připravte si vybavení

Nezapomeňte shromáždit materiály pro vaši terénní práci předem:

- » Průvodce otázkami
- » Kontaktní údaje účastníků
- » Kontaktní údaje členů týmu
- » Jak se na místo dostat
- » Poznámkové bloky a propisky
- » Fotoaparát (nabijte baterky!)
- » Mobilní telefony
- » Případné dárky pro účastníky
- » Nalepovací papírky, fixy

TIPY NA VÝZKUM

Během výpravy do terénu je potřeba vstřebat spoustu dojmů. Využijte následující tipy, které vám pomohou vytáhnout zajímavé příběhy a neztratit ze zřetelě to důležité.



Získejte důvěru účastníků

Vyzkoušejte si, jak umíte vytvořit atmosféru, v níž se lidé cítí dostatečně uvolněné, aby se otevřeli. Stavějte na dovednostech, které jste rozvinuli ve školním prostředí.

- » Poslouvejte pozorně. Neskákejte do řeči a dejte účastníkům čas na přemýšlení.
- » Používejte neverbální gesta, jako například oční kontakt, přikyvování a úsměv, abyste účastníkům dali najevo, že je posloucháte a zajímá vás, co říkají.

Dostaňte ze svých interakcí maximum

Povzbuzujte druhé k tomu, aby vám řekli, co je pro ně opravdu důležité.

- » Požádejte účastníky, aby vám ukázali předmět nebo prostor, o kterém mluví.
- » Požádejte účastníky, aby nakreslili, o čem mluví.
- » Ptejte se stále „proč“ v reakci na sérii odpovědí.

Mějte jasno v tom, co hledáte

Buďte na pozoru, pokud jde o signály, které vám napoví, na čem lidem záleží - a mějte na paměti, že si mohou protiřečit.

- » Hledejte vodítka ve věcech, kterými se lidé obklopují, a ve způsobech, jakými vystupují.
- » Všimněte si provizorních řešení a úprav, které lidé použili, aby konkrétní systém nebo nástroj lépe sloužil jejich potřebám, např. nástěnka pověšená níž, aby na ni děti lépe viděly.
- » Věnujte pozornost věcem, které spouští určité chování, např. čára namalovaná kolem běžecké dráhy, podle níž lidé běhají v určité zóně.

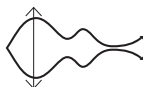
Zaznamenejte, co vidíte

Poříd'te si hodně záznamů a fotografií toho, co během výpravy do terénu vidíte, slyšíte, cítíte a ochutnáváte. Zapište si citáty. Zapište si bezprostřední myšlenky, aniž byste si dělali starosti s jejich interpretací.



Fáze-Krok

1-3



Nasbírejte inspiraci

Ponořte se do kontextu
Hledejte inspiraci v analogických prostředích
Učte se od odborníků
Učte se od uživatelů

PRACOVNÍ LIST

Pracovní listy pro tento krok, které vám pomohou nasbírat inspiraci, jsou k dispozici na stránkách 30-33 Pracovního sešitu designéra.



🕒 30-60 min.

👤 Praktické

👥 2-6 lidí

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Dovednosti potřebné pro učení se z toho, co vás obklopuje.

MĚJTE NA PAMĚTI

Přistupujte k pozorování s otevřenou myslí a představte si, že touto zkušeností procházíte poprvé. Všimněte si detailů, které byste dříve možná přehlédli.

Ponořte se do kontextu

Pokud máte zvědavou mysl, inspirace a nové perspektivy se dají najít na řadě míst a bez velkých příprav. Zdokonalte se ve schopnosti pozorovat svět kolem vás.

Plánujte svá pozorování

Vyberte si místo, kde můžete získat zkušenost, která se vám bude hodit při práci na vaší výzvě. Například jestli hledáte nové nápady, jak zorganizovat příjezdy a odjezdy od školy, zajed'te do zóny vyhrazené pro přivážení dětí do školy a stejně jako rodiče se pokuste zastavit, počkat a jet.

Zamyslete se nad tím, jaké aspekty své zkušenosti chcete zachytit, např.:

- » Jaké emoce zažíváte (překvapení, frustrace, motivace, faktory rozhodování), a proč?
- » Jakým způsobem jsou lidé zvyklí pohybovat se v prostoru?

Zkoumejte a dělejte si poznámky

Pokuste se během pozorování splynout s ostatními. Najděte si místo, kde nebudete stát v cestě. Dělejte si poznámky a fotky. Zapište si zajímavé citáty. Kreslete skici, plány a nákresy.

Zachyťte, co jste viděli

Bezprostředně po vašem pozorování věnujte nějaký čas zachycení toho, co vám přišlo nejzajímavější, a zaznamenejte to na nalepovací papírky, abyste se k tomu mohli vracet.



🕒 20-90 min.

👤 Praktické

👤 2-3 lidí

OBTÍŽNOST



ZÍSKÁTE

Nový pohled na výzvu, na níž pracujete, inspiraci a energii.

MĚJTE NA PAMĚTI

Prozkoumávejte s otevřenou myslí, i když si nejste hned jistí, jak svoje zkušenosti využijete. Poté, co se vrátíte, věnujte čas propojování nových informací a zkušeností s výzvou, na které pracujete.

Hleďte inspiraci v analogických prostředích

Hledání inspirace v různých kontextech mimo svět vzdělávání vám může otevřít mysl a pomoci vám nalézt svěží pohled. Odvažte se vyjít ze své komfortní zóny a vydat se na průzkum.

Uvažujte o analogích, které se pojí s vaší výzvou

V týmu přemýšlejte o všech aktivitách, pocitech a chováních tvořících zkušenost, která je předmětem vaší designérské výzvy. Vedle každé z těchto oblastí запиšte další situace spojené s obdobnými zkušenostmi. Jako tým vyberte scénáře, jež byste rádi pozorovali. Například pokud chcete přepracovat systém příchodů a odchodů na vaší škole, zvažte, jestli by vám nepomohlo pozorovat halu rušného, ale přesto elegantního hotelu.

Domluvte si své aktivity

Naplánujte logistickou stránku svých aktivit. Kontaktujte lidi, které chcete navštívit, a vysvětlete jim účel svého hledání inspirace.

Vstrebejte zkušenost

Během své návštěvy nejprve pozorujte činnosti lidí a jejich prostředí. Potom můžete ve vhodnou chvíli klást otázky ohledně toho, čeho jste si všimli.

**PŘÍKLAD**

Tým měl v úmyslu redesignovat knihovnu a rozhodl se navštívit prodejnu Apple, aby načerpal inspiraci. Členové týmu pozorovali způsoby, jakými se zákazníci na prodejně seznamují s novými produkty a také jak uspořádání prodejny napomáhá lidem zorientovat se a snadno najít to, co hledají. Návštěva byla pro tým velkou inspirací a nakonec zakomponovali zkušenost s navigací po prostoru do svého konečného designérského řešení.

🕒 1-2 hodiny

🗨️ Interakce

👤 2-3 People

OBTÍŽNOST



ZÍSKÁTE

Přístup k hlubokým znalostem v konkrétní expertní oblasti

MĚJTE NA PAMĚTI

Důležité je najít rovnováhu mezi využíváním znalostí odborníků pro pochopení aktuální situace a ponecháním si prostoru pro uvažování mimo hranice stávajících modelů.

Učte se od odborníků

Odborníci jsou schopni nabídnout informace o tématu, které jdou do hloubky, a mohou vám pomoci, zejména když potřebujete získat velké množství informací v krátké době.

Vyberte účastníky

Vyberte odborníky na základě svého cíle: chcete se dozvědět něco o oblasti jejich odborného působení? Chcete slyšet, jaký má na vaše téma názor někdo, kdo zná velmi dobře daný kontext?

Vytvořte podmínky pro přínosný rozhovor

Pečlivě si naplánujte, kudy se má rozhovor ubírat. Uvažujte o tom, zda nepožádat odborníka, aby vám aktivně pomohl s přípravou počátečního konceptu.



 45-90 min.

 Interakce

 2-3 lidi

OBTÍŽNOST

★★★★★

ZÍSKÁTE

Hluboký vhled do potřeb a motivace uživatele.

MĚJTE NA PAMĚTI

Terénní výzkum je příležitost pro vás, jak získat nový pohled na věc. Ke svému partnerovi v rozhovoru přistupujte jako k odborníkovi. Snažte se, abyste účastníkům nedávali najevo, že toho víte víc než oni, a to zejména když mluvíte s dětmi.

Učte se od uživatelů

Existuje celá řada způsobů, jak se učit od uživatelů, včetně individuálních rozhovorů, sebedokumentace účastníků, skupinových rozhovorů a učení se od uživatelů prostřednictvím jejich pozorování ostatních členů kolektivu. Každý typ uživatelského výzkumu si žádá jinou přípravu, abyste z něj získali co nejvíc a zároveň se postarali o to, aby se uživatelé cítili pohodlně a byli ochotní se s vámi podělit o své zkušenosti. Vyberte si z následujících kategorií a návodů, které vám mohou ve vašem výzkumu pomoci.

Učte se od jednotlivců

Tím, že s lidmi strávíte čas o samotě, získáte možnost se k nim přiblížit a něco se od nich naučit. Rozhovor vedte tak, abyste co nejlépe porozuměli jejich myšlení a chování.

Vytvořte atmosféru důvěry

Začněte konverzaci neformálně. Mluvte nejdřív o tématu, které nesouvisí s vaším výzkumem, aby se účastník cítil uvolněně. Berte ohled na místo, kde se nacházíte, a dbejte na to, abyste měli dostatečné soukromí.

Věnujte pozornost prostředí

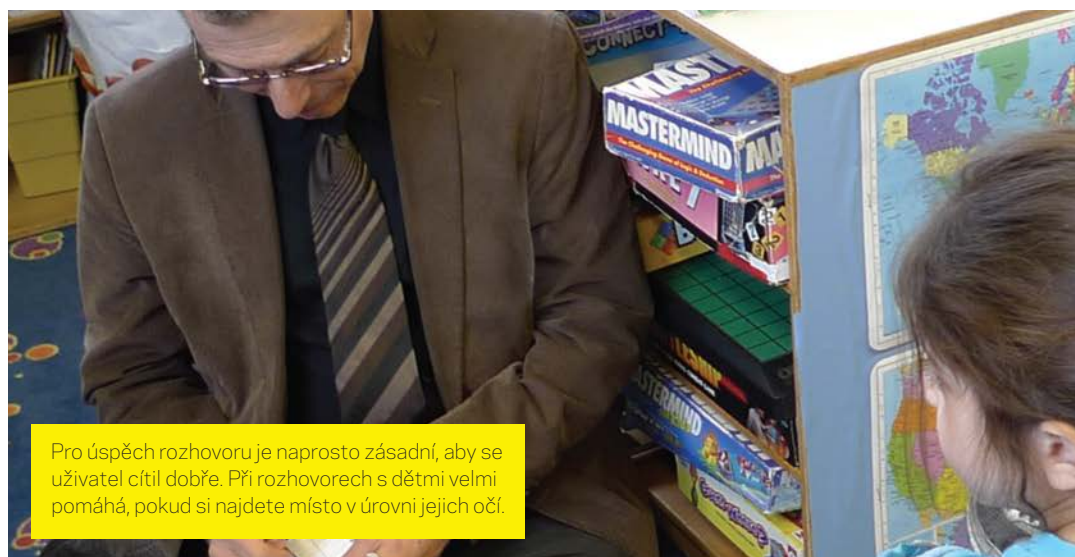
Pokuste se s účastníkem setkat v jeho prostředí – jeho třídě, domově, kanceláři nebo pracovišti. V průběhu rozhovoru sledujte, co se děje kolem. Ptejte se na předměty nebo prostory, které vás zajímají, a pokuste se domluvit si prohlídku místa.

Zachyťte své bezprostřední dojmy

Dělejte si spoustu rychlých poznámek, které k vám budou promlouvat hlasy účastníků. Zapište si zajímavé citáty. Zatím si nedělejte starosti s jejich interpretací. Pokuste se zachytit dojmy daného okamžiku.

Získejte průběžnou zpětnou vazbu

Zvažte, jestli nepřibrat do vašeho týmu jednoho nebo více účastníků výzkumu, abyste od nich měli nepřetržitý přísun zpětné vazby a nápadů.



Pro úspěch rozhovoru je naprosto zásadní, aby se uživatel cítil dobře. Při rozhovorech s dětmi velmi pomáhá, pokud si najdete místo v úrovni jejich očí.

**MĚJTE NA PAMĚT**

Teenageři a mladí lidé mají ze sebedokumentace obvykle menší strach než dospělí a baví je hledat nové způsoby sebevypřádání.

Učte se ze sebedokumentace druhých

Pokud své účastníky požádáte, aby zaznamenávali svoje zkušenosti, získáte možnost poznávat je v průběhu delšího období. Řekněte účastníkům, aby zaznamenávali a sdíleli své myšlenky, rozhodnutí a emoce.

Naplánujte dokumentační aktivity

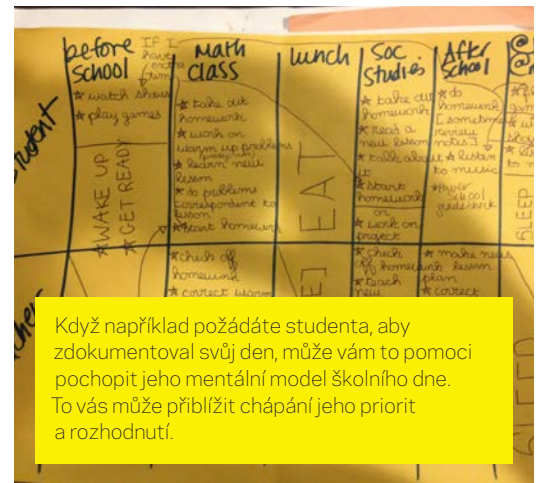
Rozhodněte se, co budete chtít, aby lidé dokumentovali – svoje pocity, aktivity, chování? Zvolte nejvhodnější způsob sběru těchto informací: fotografie, deníky, zvukové záznamy, videa?

Pozvěte účastníky a dejte jim pokyny

Dejte účastníkům nástroje a pokyny, aby se dokumentovali po několik dnů nebo týdnů. Přesně jim vysvětlete, proč a jak mají zaznamenávat své aktivity.

Projděte záznamy spolu s účastníky

Podívejte se spolu s účastníky na materiály, které jsou výsledkem jejich dokumentační fáze. Zeptejte se jich nejen na to, co jsou věci, jež zdokumentovali, ale také proč si vybrali právě je a jaké byly jejich pocity ohledně jednotlivých částí dokumentace.



Když například požádáte studenta, aby zdokumentoval svůj den, může vám to pomoci pochopit jeho mentální model školního dne. To vás může přiblížit chápání jeho priorit a rozhodnutí.

MĚJTE NA PAMĚTI

Skupinová setkání vám dávají možnost udělat si velmi dobrou představu o tématu. Pokud se pokoušíte propracovat k hlubšímu porozumění motivaci lidí, zvolte raději individuální rozhovor.

Zejména při práci s dětmi jsou skupinové rozhovory osvědčeným formátem, protože pro děti je příjemnější, když se s týmem dospělých setkávají ve skupině.

Učte se od skupin

Práce se skupinami lidí vám umožní pozorovat jejich vzájemnou interakci a poznat dynamiku a problémy komunity a také porozumět jejich rozdílným názorům.

Vyberte účastníky

Přemýšlejte o tom, co hledáte: pokud chcete, aby se účastníci cítili uvolněně a mluvili s vámi o tom, co je baví, dejte dohromady skupinu lidí stejného zaměření. Chcete-li blíže poznat názory jednotlivců, pozvěte lidi s protichůdnými názory.

Vytvořte atmosféru pro rozhovor

Připravte prostor pro neformální rozhovor s nabídkou jídla a pití. Začněte konverzaci neformálně. Mluvte nejdřív o tématu, které nesouvisí s vaším výzkumem, aby se účastníci cítili uvolněně.

Poslouchejte rozhovory v rámci skupiny

Vybídněte účastníky, aby se dali do hovoru, a uvažujte o tom, zda by nebylo dobré rozdělit je do menších skupin.

Zachyťte své bezprostřední dojmy

Dělejte si spoustu rychlých poznámek, které vám připomenou hlasy účastníků. Zapište si zajímavé citáty. Zatím si nedělejte starosti s jejich interpretací. Pokuste se zachytit své dojmy v daném okamžiku.

Ziskejte průběžnou zpětnou vazbu

Zvažte, jestli nezřídit panel účastníků, s nímž byste spolupracovali v průběhu celého projektu a který by vám dodával zpětnou vazbu ohledně vašich nápadů.

**MĚJTE NA PAMĚTI**

Tato metoda je zvlášť užitečná, pokud je vaší snahou poznat skupinu, jíž nejste součástí. Může vám pomoci dozvědět se něco o dětech: děti mezi sebou sdílí zcela jiné informace, než jaké sdělují dospělým.

Dejte si ale pozor, ať nevytvoříte dojem, že vaši výzkumníci své kolegy špehují!

Učte se od účastníků prostřednictvím jejich pozorování ostatních členů kolektivu

Mezi členy kolektivu existuje rovina chápání, do níž nemůžete jako pozorovatel z vnějšku hned proniknout. Proto si vyberte účastníky, kteří se stanou součástí vašeho týmu. Požádejte je, aby mluvili se svými kolegy a pozorovali je.

Zvolte si své partnery pro výzkum

Vyberte si lidi, kteří se v kolektivu těší důvěře a respektu a kteří jsou zároveň výřeční a rádi by se zapojili. Nabídněte jim, aby se stali součástí výzkumného týmu.

Rozhodněte o odměně

Rozhodněte se, jak svým partnerům poděkujete, a podnikněte příslušné kroky.

Ved'te jejich výzkum

Společně s novými členy týmu definujte, co se chcete dozvědět, a uvažujte o aktivitách, které by vás k těmto informacím mohly dovést, a také o způsobu jejich záznamu.

Setkávejte se často

Naplánujte si pravidelná setkání svého výzkumného týmu tak, aby se stala součástí práce na projektu.



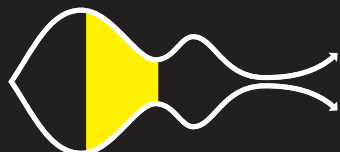
Fáze

2

Interpretace



KDE SE V RÁMCI PROCESU NACHÁZÍTE



CO VÁS ČEKÁ V TÉTO FÁZI

2-1 Vyprávějte příběhy

41

2-2 Hledejte smysl

43

2-3 Zformulujte příležitosti

46

Fáze

2

Interpretací se vaše příběhy mění ve smysluplné poznání. Pozorování, exkurze do terénu nebo rozhovor jako takový mohou být velmi inspirativní, ale nalézt v nich smysl a proměnit je v realizovatelné příležitosti pro design není snadné. Tento proces v sobě zahrnuje vyprávění příběhů i třídění a kondenzování myšlenek, dokud nenarazíte na přesvědčivý úhel pohledu a jasný směr pro vaše nápady.

Proměny vašich poznámek

V průběhu fáze interpretace se váš pohled bude vyvíjet a proměňovat. S tím, jak budete postupně odkrývat význam jednotlivých pozorování, budete schopni je propojit s vaší výzvou a využít je jako zdroj inspirace. Tato část procesu může být matoucí. Pro lepší orientaci v procesu vývoje vašich poznámek od prvotních myšlenek k nápadům použijte níže uvedené příklady.

Conversations with other teachers mostly happen in the hallway.

Space for teachers

THE SPATIAL NEEDS OF TEACHERS ARE NEGLECTED.

HOW MIGHT WE CREATE SPACES IN SCHOOLS THAT ENABLE COLLABORATION BTWN TEACHERS?



POZNATKY

Poznátky jsou vzpomínky na to, co vás během rozhovoru nebo pozorování nejvíce zaujalo: přímé citáty, historky, poznámky o zvucích, vůních, textuře, barvách atd. Abyste zachytili příběh, zaznamenejte si je celými větami.

TÉMATA

Témata se tvoří poté, co jste své příběhy z terénního výzkumu uspořádali do kategorií. Jsou to nadpisy pro soubory podobných poznatků.

VHLEDY

Vhled je výstižné vyjádření toho, co jste se dozvěděli v rámci terénního výzkumu. Vždy nabízí nový pohled, i když se nejedná o nové objevy. Jsou inspirativní a důležité pro vaši výzvu.

OTÁZKY „JAK BYCHOM MOHLI...?“

Otázky typu „Jak bychom mohli...?“ jsou východiskem pro brainstormingové sezení. Jsou sepsány jako přímá reakce na konkrétní vhled. Tyto otázky působí optimisticky a probouzejí vzrušení a pomáhají se okamžitě soustředit na vymýšlení nápadů.

NÁPADY

Nápady vznikají v průběhu brainstormingového sezení. Mohou být velmi praktické a jednoduché, ale také divoké a bláznivé – jakékoli soudy se odkládají, protože cílem je vymyslet co nejvíce nápadů. Nejlepší formou vyjádření nápadu je rychlá skica.

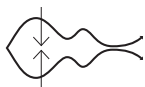


INTERPRETACE



Fáze-Krok

2-1



Vyprávějte příběhy

Zachyťte své poznatky
Sdílejte inspirativní příběhy

PRACOVNÍ LIST

Pracovní listy pro tento krok, které vašemu týmu pomohou s vyprávěním, jsou k dispozici na stranách 36–39 Pracovního sešitu designéra.



20–30 min.

Reflektivní

2–3 lidé

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Autentickou přípomínku poznatků, které vyplynuly z výzkumných aktivit.

MĚJTE NA PAMĚTI

Vybudování návyku zachytit nejdůležitější body, dokud máte vše v čerstvé paměti, vám velmi usnadní pozdější propojování a zpracování vašich poznatků.

Zachyťte své poznatky

Jakmile dokončíte pozorování, je snadné cítit se zahlcený/á množstvím informací, které jste vstřebali. Využijte půlhodinu bezprostředně po sezení k zachycení toho, co jste se dozvěděli.

Najděte si místo a čas

Počítejte s dalším časem na sdílení vašich myšlenek a dojmů bezprostředně po pozorování. Můžete zajít do kavárny nebo využít času během přesunů.

Sdílejte své dojmy

Podělte se s týmem o věci, které vám přišly nejzajímavější. Zatím si nedělejte starosti s jejich interpretací. Poslouchejte, co si z pozorování zapamatovali ostatní. Porovnávejte zkušenosti a dojmy.

Abyste vyčerpali ta nejdůležitější témata, zvažte použití následujících opěrných bodů:

- » Osobní údaje: s kým jste se setkali (povolání, věk, místo atd.)?
- » Zajímavé příběhy: který příběh vám nejvíce utkvěl v paměti a překvapil vás?

» Motivace: na čem záleželo danému účastníkovi nejvíce? Jaká je jeho/její motivace?

» Frustrace: co ho/ji frustrovalo?

» Interakce: co bylo zajímavé na tom, jakým způsobem byl/a v kontaktu se svým prostředím?

» Další otázky: jakým otázkám byste se chtěli věnovat v dalším rozhovoru?

Zdokumentujte svoje myšlenky

Zachyťte svá pozorování do poznámkového bloku nebo na nalepovací papírky. Pokud je zapíšete na nalepovací papírky, bude snazší je v budoucnu přesouvat. Ilustrujte své myšlenky kresbami.

**INTERPRETACE**

🕒 30-60 min.

👤 Praktické

👥 2-3 lidi

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Sdílené porozumění všem příběhům, které váš tým nashromáždil.

MĚJTE NA PAMĚTI

Vyprávějte příběhy jeden po druhém.

Použijte poutavé detaily a popište svoji bezprostřední zkušenost. Toto není vhodná chvíle na zobecňování nebo hodnocení.

Sdílejte inspirativní příběhy

Sdílejte své poznatky z výzkumu formou příběhů, ne jen obecných sdělení. Tím vytvoříte sdílenou znalost, kterou může váš tým využít k vnímání příležitostí a formování nápadů.

Připravte si prostor

Naplánujte sezení s vyprávěním příběhů v místnosti, kde je dost místa na stěnách. Rozdejte nalepovací papírky a popisovače. Mějte po ruce flipchart nebo velké archy papíru a také lepicí pásku k přilepení archů na stěnu.

Střídejte se

Popište lidi, s nimiž jste se setkali, a místa, která jste navštívili. Buďte konkrétní a mluvíte o tom, co se opravdu stalo. Znovu si projděte poznámky zapsané po skončení pozorování. Vytiskněte si fotografie a použijte je k ilustrování svých příběhů.

Vyprávějte příběh každého člověka

s pomocí následujících opěrných bodů (možná jste je už použili při zachycování svých prvních dojmů):

- » Osobní údaje: s kým jste se setkali (povolání, věk, místo atd.)?
- » Zajímavé příběhy: který příběh vám nejvíc utkvěl v paměti a překvapil vás?
- » Motivace: na čem záleželo konkrétnímu účastníkovi nejvíce? Jaká je jeho/její motivace?
- » Omezení: co ho/ji nejvíce frustrovalo?

» Interakce: co bylo zajímavé na tom, jakým způsobem byl/a v kontaktu se svým prostředím?

» Další otázky: jakým otázkám byste se chtěli věnovat v dalším rozhovoru?

Aktivně naslouchejte

Během vzájemného naslouchání porovnávejte, co jste se dozvěděli, a všimněte si protikladů. Prozkoumejte oblasti, kde se vaše názory rozcházejí nebo kde jsou rozpory. Začněte si všimát opakujících se témat.

Zachyťte informace po malých kouscích

Během poslouchání příběhů si dělejte poznámky a zapisujte si své postřehy na nalepovací papírky. Použijte stručné a úplné věty, kterým budou všichni v týmu rozumět. Zapište si citáty - jsou velmi účinným nástrojem, jak zachytit hlas účastníka.

Obklopte se příběhy

Pišťe dostatečně velkým písmem, aby vaše poznámky každý přečetl. Vyvěste všechny nalepovací papírky na stěnu na velké archy papíru. Použijte na každý příběh jeden arch, tak abyste získali přehled o všech zkušenostech a lidech, se kterými jste se setkali.



Příběhy sdílejte tak, aby měl každý pocit, že může něčím přispět.

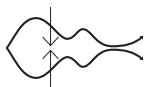


INTERPRETACE



Fáze-Krok

2-2

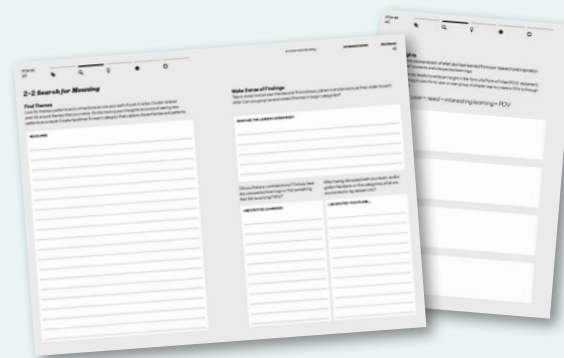


Hledejte smysl

Nalezněte témata
Porozumějte svým zjištěním
Definujte své vhledy

PRACOVNÍ LIST

Pracovní listy pro tento krok, které pomohou vašemu týmu s hledáním smyslu, jsou k dispozici na stranách 40-42 Pracovního sešitu designéra.



20-50 min.

Reflektivní

2-5 lidí

OBTÍŽNOST

★★★★☆

ZÍSKÁTE

Přehled o obsáhlejších tématech, která se ve vašem výzkumu objevila.

MĚJTE NA PAMĚTI

Shlukování informací do témat může být náročné, pokud je do něj zapojen velký počet lidí. Zvažte rozdělení do menších skupin nebo model, kdy na tématech nejprve pracuje několik lidí, kteří pak svoje výsledky prezentují ostatním, a poté následuje diskuse.

Nalezněte témata

Poté, co jste nashromáždili příběhy z terénní práce a proběhlo jejich sdílení, se začněte propracovávat ke smyslu všech těch informací a inspirace. Tato část procesu může zabrat dost času. Jako první krok je dobré identifikovat témata.

Seskupujte související informace

Uspořádejte zjištění z terénního výzkumu do kategorií nebo oblastí. Můžete začít tím, že si každý člen týmu vybere tři nalepovací papírky, které jej nejvíce zaujaly. Každý z nich umístíte na velký arch papíru a začnete se dívat po dalších výskytech stejného tématu. Co zmínila spousta lidí? Řekl někdo přesný opak? Opakují se některé typy chování? Která témata byla zřejmá? Přeorganizujte nalepovací papírky dle těchto nových oblastí.

Najděte nadpisy

Pojmenujte skupiny, které jste vytvořili, např. „nedostatek místa“. Pokračujte v třídění a přemisťování informací, dokud nebudete mít pocit, že jste „vzobalí“ všechny zajímavé kousky.

Proměňte nadpisy ve větné formulace

Podívejte se blíže na jednotlivá témata a příběhy, které je dokládají, a vyjádřete je smysluplným způsobem, např. „Učitelé nemají dostatek místa pro svoji práci.“ Napište celou větu. Použijte vaši formulaci na novém nalepovacím papírku k označení tematické skupiny.

**INTERPRETACE**

🕒 25–60 min.

🧠 Reflektivní

👤 2–5 lidí

OBTÍŽNOST

★★★★★

ZÍSKÁTE

Porozumění tomu, co vaše zjištění z výzkumu opravdu znamenají.

MĚJTE NA PAMĚTI

Tato část procesu může být nepříjemná, protože je potřeba znovu a znovu se ptát, co jste se dozvěděli, abyste se propracovali ke skutečnému významu svých zjištění. Díky tomu, že si projdete tímto obdobím nejednoznačnosti, získáte jasné směřování a záměr pro další kroky.

Porozumějte svým zjištěním

Jakmile jste vytvořili témata jako přehled vašich výzkumných zjištění, začněte se blíže zabývat jejich významem. Roztřídte a analyzujte je, dokud vám nepomohou získat jasný náhled.

Hledejte spojnice mezi tématy

Podívejte se podrobně na vaše témata a všimněte si, kde se překrývají, jaké se mezi nimi vynořují vzorce a kde cítíte napětí. Můžete několik souvisejících témat shrnout do širších kategorií? Na jaké rozpory jste narazili? Co je pro vás překvapivé a proč?

Pokračujte v práci s nalepovacími papírkami a archy. Přiřazujte podpůrné příběhy k abstraktnějším tématům.

Pusťte se hlouběji

Jako tým poodstupte a debatujte o tom, co jste zjistili. Najdou se témata, na která máte odlišné názory? Co vás nejvíc láká? Začínáte vidět důležitost vaší výzvy?

Preskupte informace a přidávejte nové verze nadpisů, dokud vám nebudou připadat přesvědčivé. Například můžete sloučit témata „učitelé nemají dost místa pro svoji práci“ a „školovna není místem, které by podporovalo spolupráci“ formulací „učitelé potřebují flexibilní prostor pro spolupráci“.

Získejte informace zvenku

Vysvětlete témata někomu, kdo není členem vašeho týmu. Učte se z jeho zpětné vazby a vyzkoušejte alternativní způsoby uspořádání informací.

Bud'te připraveni vzdát se nepotřebného

Opusťte témata, která se nezdají být důležitá. Vyčistěte svůj prostor a ponechte si pouze informace, jež používáte.



Poté, co tým dokončil několik kol rozhovorů a pozorování analogických prostředí, zachytil příběhy na nalepovacích papírcích a roztřídil a uspořádal inspirativní data z výzkumu do tematických oblastí, kterými zaplnil stěny třídy.

**INTERPRETACE**

🕒 45-90 min.

🗣️ Reflektivní

👤 2-3 lidé

OBTÍŽNOST

★★★★★

ZÍSKÁTE

Vhledy, které výstižně vyjadřují poznatky z vašeho výzkumu.

MĚJTE NA PAMĚTI

Ne každý vhled znamená úplně novou informaci. Často objevíte věci, o nichž jste věděli už dříve, ale váš výzkum vám odhalil nový pohled na ně. Neostýchejte se tyto příběhy znovu odvyprávět.

Definujte své vhledy

Vhled je výstižným vyjádřením toho, co jste se dozvěděli na základě výzkumu a aktivit zaměřených na načerpání inspirace. Jsou to nečekané informace, které vás donutí zastavit se a věnovat jim pozornost. Vhled vám umožňuje vidět svět kolem sebe novým způsobem a funguje jako katalyzátor nových myšlenek.

Vyberte, co vás překvapilo

Podívejte se po svých oblastech a tématech a vyberte informace, které vám připadají nejvíc překvapivé, zajímavé nebo přínosné. Co jste se dozvěděli a dříve vás to vůbec nenapadlo? Co vám připadalo nejvíc inspirativní? Co podnítilo nejvíc nápadů?

Propojte své poznatky se svojí výzvou

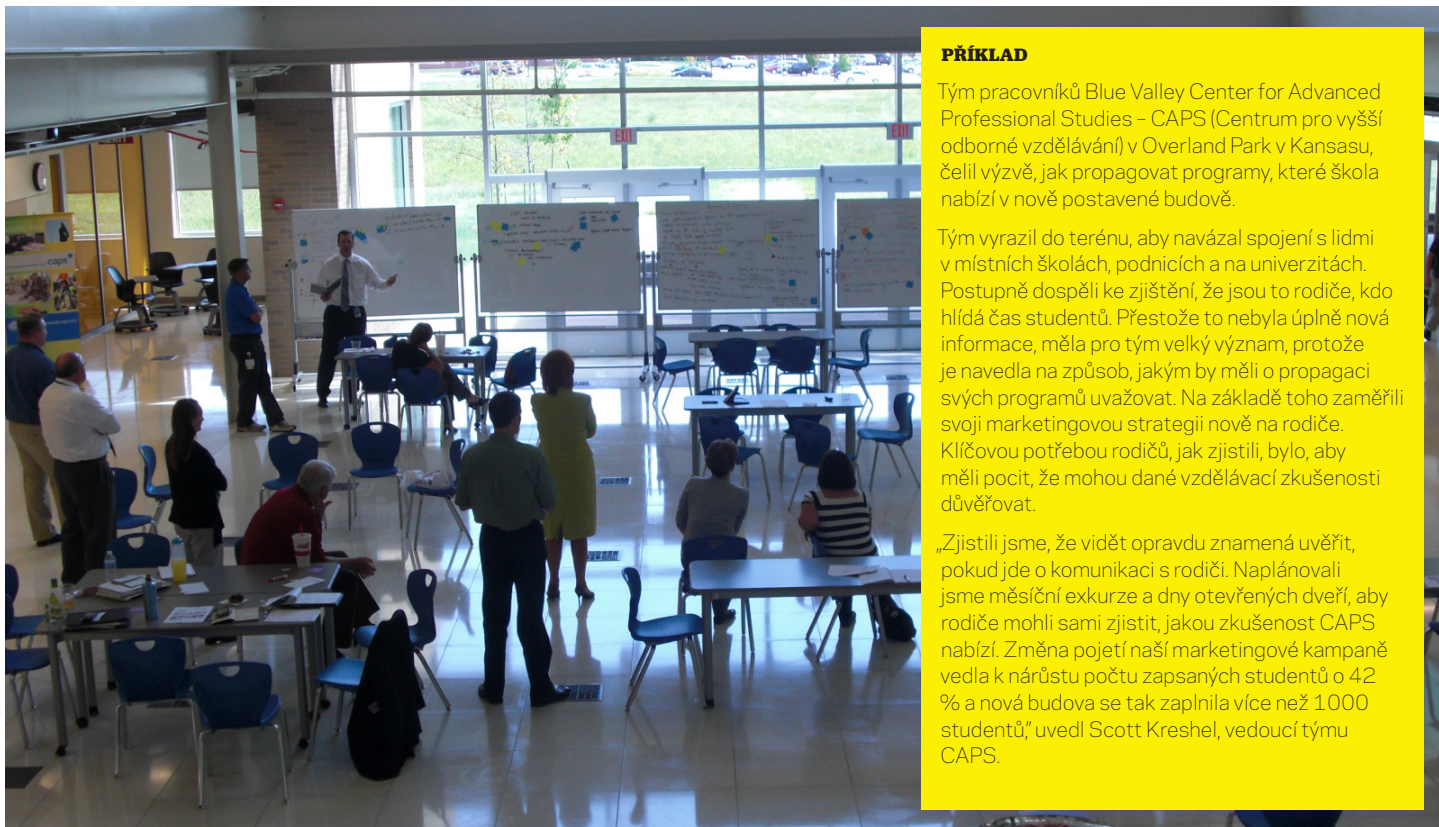
Znovu se vraťte k otázkám, jimiž jste začali: Jak vaše zjištění souvisí s vaší výzvou? Zredukujte informace na ty vhledy, které jsou relevantní, a najděte nové tematické skupiny. Buďte připraveni vzdát se méně důležitých detailů. Pokuste se omezit své vhledy na tři až pět nejdůležitějších.

Pohrajte si s formulací vhledu

Experimentujte se zněním a strukturou, abyste své vhledy vyjádřili co neúčinněji. Vytvořte krátké a snadno zapamatovatelné věty, které jdou přímo k jádru. Dbejte na to, aby váš vhled vyjadřoval nový pohled nebo možnost.

Získejte pohled zvenku

Pozvěte si někoho, kdo není členem vašeho týmu, aby si přečetl vaše vhledy, a zjistěte, jestli rezonují s lidmi mimo tým.

**PŘÍKLAD**

Tým pracovníků Blue Valley Center for Advanced Professional Studies – CAPS (Centrum pro vyšší odborné vzdělávání) v Overland Park v Kansasu, čelil výzvě, jak propagovat programy, které škola nabízí v nově postavené budově.

Tým vyrazil do terénu, aby navázal spojení s lidmi v místních školách, podnicích a na univerzitách. Postupně dospěli ke zjištění, že jsou to rodiče, kdo hlídá čas studentů. Přestože to nebyla úplně nová informace, měla pro tým velký význam, protože je navedla na způsob, jakým by měli o propagaci svých programů uvažovat. Na základě toho zaměřili svoji marketingovou strategii nově na rodiče. Klíčovou potřebou rodičů, jak zjistili, bylo, aby měli pocit, že mohou dané vzdělávací zkušenosti důvěřovat.

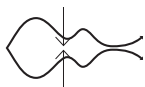
„Zjistili jsme, že vidět opravdu znamená uvěřit, pokud jde o komunikaci s rodiči. Naplánovali jsme měsíční exkurze a dny otevřených dveří, aby rodiče mohli sami zjistit, jakou zkušenost CAPS nabízí. Změna pojetí naší marketingové kampaně vedla k nárůstu počtu zapsaných studentů o 42 % a nová budova se tak zaplnila více než 1000 studentů,” uvedl Scott Kreshel, vedoucí týmu CAPS.



INTERPRETACE

Fáze-Krok

2-3



Zformulujte příležitosti

Vytvořte vizuální připomínku
Zajistěte, aby vhledy vyústily v realizaci

PRACOVNÍ LIST

Pracovní listy pro tento krok, které vašemu týmu pomohou zformulovat příležitosti, jsou k dispozici na stranách 43–45 Pracovního sešitu designéra.



20–45 min.

Praktické

2–3 lidé

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

A visual representation of your insights.

MĚJTE NA PAMĚTI

Ne každý soubor poznatků je vhodné vyjádřit prostřednictvím rámců nebo vizuálních prvků – použijte je pouze v případě, že vám vyjádření vašeho sdělení usnadňují.

Vytvořte si vizuální připomínku

Stejně jako ve třídě, kde využíváte vizuálních pomůcek k přiblížení složitých informací, vám mohou ilustrace, grafy a rámce hodně pomoci s vyjádřením vašich vhledů.

Experimentujte s různými typy vizualizace

Pokuste se vyjádřit své poznatky prostřednictvím různých rámců. Zde je pár příkladů:

» Znázornění cesty jsou vynikající, chceme-li se podívat na zkušenost v čase. Můžete mapovat nálady, zkušenosti nebo potřeby lidí.

» Vennovy diagramy slouží k vyjádření několika důležitých témat a vztahů mezi nimi.

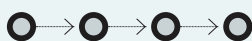
» Schémata využívající dvojici os pomáhají zdůraznit napětí a vytvořit různé kategorie.

» Mapy pomáhají vizuálně vysvětlit vztahy.

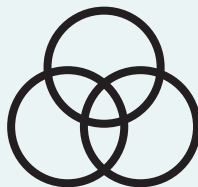
Otestujte svůj rámec

Ukažte své vizualizace někomu, kdo není členem týmu, a zjistěte, jestli dávají smysl i člověku zvenku.

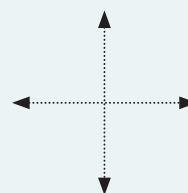
Mapa cesty



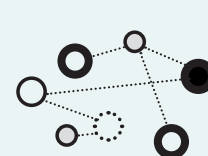
Vennův diagram



Dvě osy



Vztahová mapa





INTERPRETACE



🕒 15-30 min.

🧠 Reflektivní

👤 2-3 lidé

OBTÍŽNOST

★★★★☆

ZÍSKÁTE

Otázky pro brainstorming reagující na vhledy, k nimž jste dospěli.

MĚJTE NA PAMĚTI

Vyhňte se brainstormingovými otázkám, které již naznačují řešení. Zeptejte se sami sebe: „Proč chceme tohle udělat?“ To vám pomůže zformulovat vaši otázku obecněji.

Zajistěte, aby vhledy vyústily v realizaci

Vhledy se stávají opravdu cennými až ve chvíli, kdy je využijete jako inspirativní příležitost k akci. Udělejte z nich otázky pro brainstorming, váš odrazový můstek pro nápady.

Například:

Otázka „Jak bychom mohli vytvořit učitelskou místnost s velkými pohovkami?“ implikuje, že řešením je místnost s velkými pohovkami

Otázka „Proč to chceme udělat?“ vynese na světlo skutečnou potřebu prostoru, kde by učitelé mohli relaxovat mezi výukou. Otázka pro brainstorming by nakonec mohla znít:

„Jak bychom mohli vytvořit prostor pro učitele, kde by mohli relaxovat mezi výukou?“

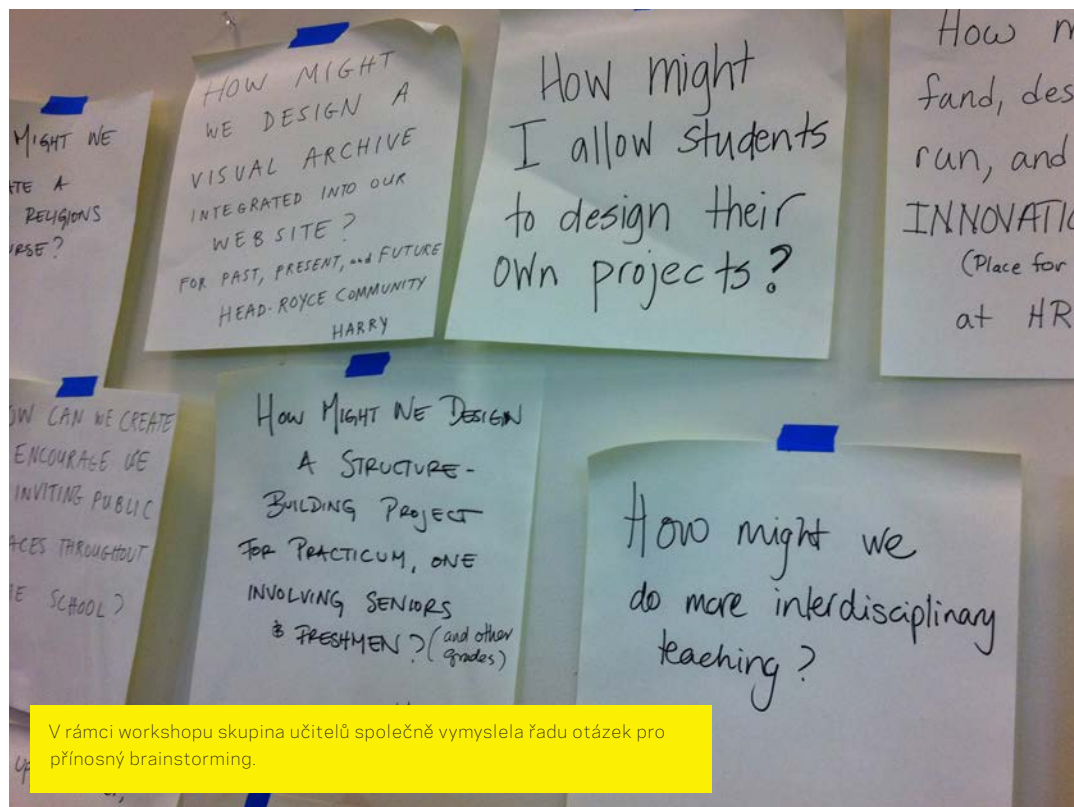
Touto cestou se škála možných řešení rozšíří nad rámec představy místnosti s pohovkami.

Vytvořte otázky typu „Jak bychom mohli?“

Formulujte otázky vycházející z vašich vhledů. Začněte každé vyjádření slovy „JAK BYCHOM MOHLI...?“ nebo „Co kdyby...?“ jako výzvu pro nápady, návrhy a zkoumání. Pro každý vhled formulujte několik otázek. Napište je jednoduše a stručně.

Zvolte otázky pro brainstorming

Vyberte tři až pět z těchto otázek pro vaše brainstormingové sezení. Důvěřujte svým pocitům: vyberte otázky, které vám připadají nejzajímavější a naladí vás tak, abyste se rovnou dali do vymýšlení nápadů. Vyberte také otázky, jež je nejvíc potřeba vyřešit, i když se zdají být složité.



V rámci workshopu skupina učitelů společně vymyslela řadu otázek pro přínosný brainstorming.

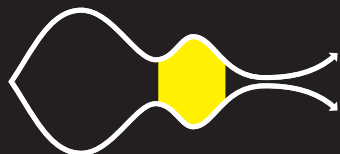
Fáze

3

Ideace



KDE SE V RÁMCI PROCESU NACHÁZÍTE



CO VÁS ČEKÁ V TĚTO FÁZI

- 3-1 Vytvářejte nápady
- 3-2 Propracujte své nápady

50
54

Fáze

3

Ideace znamená generování spousty nápadů. Brainstorming vám dává možnost myslet expanzivně a bez omezení. Často jsou to právě divoké nápady, které vedou k opravdové inovaci. Pokud se na brainstormingové sezení důkladně připravíte a budete mít stanovená jasná pravidla, může vám přinést stovky neotřelých nápadů.

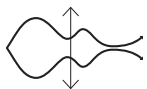


IDEACE



Fáze-Krok

3-1



Vytvářejte nápady

Připravte se na brainstorming
Provedte účastníky brainstormingem
Vyberte slibné nápady
Vytvořte náčrtky, které podnítí přemýšlení


PRACOVNÍ LIST

Pracovní list 3-1, který vašemu týmu pomůže vytvářet a dokumentovat nápady, je k dispozici na stranách 48-55 Pracovního sešitu designéra.



 10-20 min.

 Praktické

 1-2 lidé

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Přípravu podmínek pro dynamický brainstorming.

MĚJTE NA PAMĚTI

Jestliže zakomponujete brainstorming do jiné činnosti, lekce nebo schůzky, nezapomeňte, že účastníkům chvíli trvá, než se dostanou do toho správného rozpoložení pro generování nápadů. Dopřejte jim čas a prostor na toto mentální přenastavení.

Připravte se na brainstorming

Lidé mají o brainstormingu často takovou představu, že se jedná o divokou a nestrukturovanou aktivitu. Ve skutečnosti je to ale cílevědomá činnost vyžadující spoustu disciplíny. Věnujte dostatek času přípravě, abyste ze svého sezení dostali co nejvíc.

Začněte dobře definovaným tématem

Přemýšlejte o tom, k čemu chcete během sezení dospět. Vyberte několik dobře zacílených brainstormingových otázek.

Zvolte vhodný prostor

Vyhraďte si místnost s dostatkem místa na stěnách, kde mohou účastníci pohodlně vstávat ze svých míst a pohybovat se.

Poskytněte nástroje na zachycení nápadů

Shromážděte materiály jako např. nalepovací papírky, popisovače, papír a občerstvení - nevyplatí

se podceňovat význam cukru pro brainstormingové sezení!

Pozvěte různorodou skupinu lidí

Uvažujte o tom, jestli nepozvat lidi, kteří nejsou součástí týmu, protože ti jsou příslibem svěžícího pohledu. Počet účastníků by měl být šest až osm.

Naplánujte sezení na 45-60 minut

Brainstormingová sezení neprotahujte na déle než hodinu, abyste udrželi soustředění a energii.

Pravidla brainstor- -mingu

Těchto sedm pravidel je zárukou toho, že vaše sezení bude efektivní, zaměřené na cíl a přitom vás bude bavit. Seznamte s nimi účastníky na začátku každého brainstormingu, i pokud to pro ně bude opakování.

Odložte posuzování. Pro tento okamžik neexistují špatné nápady. Na jejich zredukování bude spousta času později.

Povzbudte divoké nápady. I když některý nápad nevypadá realisticky, může někoho jiného navést na skvělý nápad.

Stavějte na nápadech druhých. Myslete v režimu „a“ místo „ale“.

Neodklánějte se od tématu. Abyste ze sezení dostali co nejvíc, mějte brainstormingovou otázku stále na očích.

Mluvte jeden po druhém. Je potřeba dát prostor všem nápadům, aby bylo možné je dál rozvíjet.

Budte vizuální. Místo toho, abyste své nápady pouze zapsali, je nakreslete. Postavičky a jednoduché náčrty řeknou víc než spousta slov.

Zaměřte se na kvantitu. Stanovte si přehnaný cíl – a pak jej překonejte. Nejlepší způsob, jak přijít na jeden dobrý nápad, je vymyslet spoustu nápadů.



IDEACE



🕒 45-60 min.

👉 Praktické

👤 6-10 lidí

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Spoustu neotřelých, nových nápadů.

MĚJTE NA PAMĚTI

Brainstorming je rychlá a dynamická aktivita. Požádejte členy týmu, aby si vždycky stoupli a mluvili nahlas a krátce: vysvětlení nápadu by nemělo trvat déle než pár sekund.

Proved'te účastníky brainstormingem

Brainstorming je skvělou aktivitou pro generování neotřelých nápadů a nové energie. Vytvořte bezpečnou a pozitivní atmosféru pro vaše sezení, aby se členové týmu neostýchali přijít ani s těmi nejdůležitějšími nápady.

Vyberte facilitátora

Vyberte člověka, který skupinu provede touto aktivitou. Seznamte se s protokolem brainstormingu.

Představte své téma

Krátce představte výzvu, na níž pracujete. Podělte se o některé poutavé příběhy z fáze objevování.

Představte pravidla brainstormingu

Vysvětlete každé pravidlo a jeho účel, abyste udali správný tón. Přehled pravidel brainstormingu najdete na začátku této kapitoly.

Vybavte každého účastníka

Shromážděte tým v blízkosti zdi nebo flipchartu. Dejte každému balíček nalepovacích papírků a popisovač. Přimějte účastníky k tomu, aby kreslili a využívali vizualizace. Připomenejte jim, aby psali velkým písmem a na každý papírek zapsali pouze jeden nápad.

Začněte rozvíčkou

Vyberte zábavnou, snadnou nebo třeba i nesouvisející aktivitu, abyste dostali účastníky do té správné nálady:

» Brainstormingová rozvíčka: jak bychom mohli najít jehlu v kupce sena?

» Nikdy bychom nemohli: zaměřte svoji pozornost na věci, které byste nikdy nemohli na vaší škole dělat.

» Buďte vizuální: požádejte všechny, aby během jedné minuty nakreslili svého souseda. Sdílejte.

Jedno po druhém

Vyvěste otázku, na kterou se při brainstormingu právě zaměřujete, na stěnu, aby ji všichni viděli. Dejte účastníkům pár minut, aby si zapsali svoje první nápady, než začnete jako skupina. Poté je proved'te skupinovým brainstormingem a zaznamenejte každý nápad.

Udržujte vzrušenou atmosféru

Ve chvíli, kdy se proud nápadů zpomalí, nabídněte povzbuzení nebo alternativní téma. Každých patnáct až dvacet minut se přesuňte k další brainstormingové otázce. Sami přispějte několika odvážnými nápady. Bude-li to potřeba, připomenejte týmu pravidla. Stanovte si cíl, kolik nápadů chcete celkem vymyslet.



Tento tým si přizval lidi, kteří se projektu neúčastní, aby jim pomohli pohnout se z místa a rozšířili jejich designérské možnosti.



IDEACE



10-20 min

Hands-On

6-10 People

DIFFICULTY

★★★★☆

THIS GETS YOU

A selection of ideas that the whole team is excited about taking forward.

KEEP IN MIND

Trust your gut feeling as long as there is excitement about an idea, it will be a good basis to work from.

15-25 min.

Praktické

2-8 lidí

OBTÍŽNOST

★★★★☆

ZÍSKÁTE

První, konkrétní vyjádření vašeho nápadu.

MĚJTE NA PAMĚTI

Možnost vidět, jak se nápad probouzí k životu, i když jen v základní podobě, rozprouďí týmu krev v žilách a atmosféru ovládne nadšení. Je to příležitost k experimentování a zároveň k tomu, abyste se bavili, zatímco se dovídáte o nápadu víc.

Vyberte slibné nápady

O úspěchu nápadu rozhoduje nadšení a energie týmu. Abyste zjistili, které brainstormingové nápady vzbuzují zájem, nechte členy týmu hlasovat pro jejich favority, dokud je mají v čerstvé paměti.

Seskupte nápady

Bezprostředně po skončení brainstormingu věnujte několik minut třídění podobných nápadů do skupin.

Hlasujte, které nápady se vám nejvíc líbí

Požádejte účastníky brainstormingu, aby každý vybral jeden nápad, který se jemu osobně líbí nejvíc, na němž chce pracovat nebo který považuje za nejvíc nadějný. Dejte každému omezený počet možností. Nechte účastníky rozhodnout nejdřív v tichosti, aby nebyli ovlivněni názory ostatních. Hlasujte přímo

na brainstormingových nalepovacích papírech pomocí nalepovacích teček, nebo jednoduše nakreslením tečky.

Debatujte o výsledcích

Spočítejte hlasy a určete nejoblíbenější nápady. Jako tým vyberte nejnadějnější nápady a rozhodněte, jak je dál rozvíjet. Buďte realisté, pokud jde o počet nápadů, kterým se můžete věnovat - pro začátek se pokuste zaměřit jen na tři nápady.

Vytvořte náčrtky, které podnítí přemýšlení

Načrtnutí byť jen jednoduchého znázornění nápadu vás donutí promyslet řadu detailů. Pomocí brainstormingu se pokuste najít způsoby, jak rychle přivést váš koncept k životu, abyste mohli přemýšlet o dalším rozvíjení vašich myšlenek.

Zvolte nápad

Hned po skončení brainstormingu se rozdělte do několika skupin o dvou až čtyřech lidech a vyberte nápady, které si budete chtít podrobněji načrtnout.

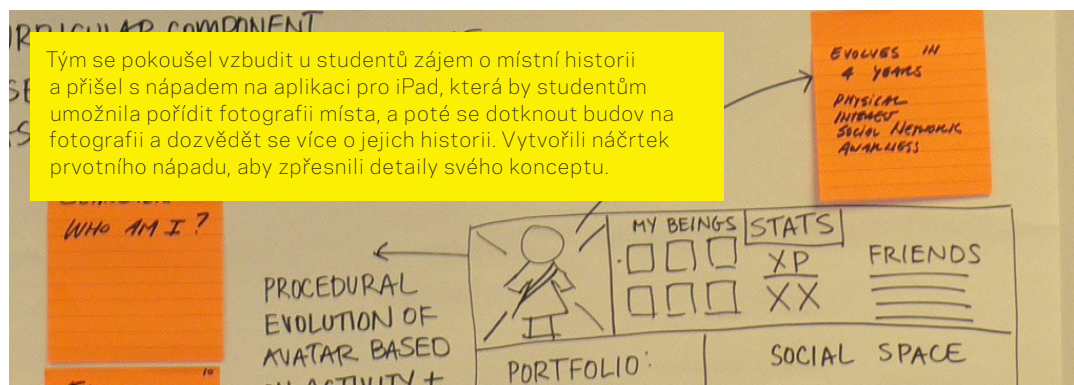
Rozvíňte nápad

Teď, když máte vybraný nápad, který budete chtít podrobněji rozvrhnout, věnujte pár minut brainstormingu jednoduchých způsobů, jak přivést koncept k životu. Vytvořte jednoduché vyjádření vašeho nápadu. Držte se jednoduchosti a zaměřte se pouze

na nejdůležitější aspekty vašeho nápadu. Zkontrolujte, jestli se ještě věnujete brainstormingu a rozvíjíte nápad, nebo jste se již pustili do kritizování a omezování svých možností.

Sdílejte navzájem

Představte si své nápady navzájem. Požádejte ostatní členy skupiny o zpětnou vazbu ohledně částí vašeho náčrtku, které se jim líbí nejvíc, a také ohledně oblastí, kde vidí prostor ke zlepšení.





Fáze-Krok

3-2



Propracujte své nápady

Proved'te konfrontaci s realitou
Popište svůj nápad

PRACOVNÍ LIST

Pracovní list 3-2, který vašemu týmu pomůže s propracováním nápadů, je k dispozici na stránkách 56–59 Pracovního sešitu designéra.



25–40 min.

Reflektivní

2–4 lidé

OBTÍŽNOST

★★★★☆

ZÍSKÁTE

První krok na cestě k realizaci vašeho nápadu.

MĚJTE NA PAMĚTI

Konfrontace s realitou vás může trochu odrážet, protože se možná budete muset vzdát některých nápadů. Zaměřte se na možnost, že budete na nápadu opravdu dlouhodobě pracovat, čímž posílíte kolektivní energii.

Proved'te konfrontaci s realitou

Dosud jste se (snad) věnovali rozvíjení vašeho nápadu, aniž byste se příliš zabývali omezeními, která se mohou projevit při pokusu o jeho realizaci. Konfrontace s realitou v tomto okamžiku dává smysl: podívejte se na to, co je na vašem nápadu nejdůležitější, a najděte způsoby, jak jej dál rozvíjet.

Zjistěte, co je skutečným obsahem vašeho

nápadu. Jako tým se podívejte na jádro vašeho nápadu: Co vás na něm přitahuje? Jaká je nejdůležitější hodnota pro vaši cílovou skupinu? Jaká je skutečná potřeba, na kterou je váš nápad zacílen? Například, je-li vašim nápadem vytvoření místnosti pro učitele s velkými pohovkami, je skutečnou hodnotou umožnit učitelům relaxaci.

Sepište omezení

Vytvořte seznam všech výzev a překážek, na něž váš nápad naráží. Co vám chybí? Kdo by se stavěl proti nápadu? S čím bude nejtěžší se vypořádat? Vyvěste seznam na stěnu, aby jej měl celý tým na očích. Nezapomeňte, že omezení jsou pro design užitečná... Nenechte se ale tímto seznamem zastrašit!

Hledejte nová řešení pomocí brainstormingu

Začněte seznamem, který jste vytvořili v kroku jedna této metody, a popište klíčové hodnoty vašeho nápadu. Vymyslete další možnosti, které by mohly také uspokojit potřeby, na něž reaguje váš nápad.

Zvažte, jestli neuspořádat rychlý brainstorming, abyste přišli na další nápady. Například: Jak bychom mohli vytvořit prostory pro učitele, aby si měli kde odpočinout mezi výukou?

Poté se znovu podívejte na svůj seznam ome-

zení. Brainstormingem se pokuste přijít na to, jak vyřešit některé z těchto výzev. Například: Jak bychom mohli získat peníze na pořízení nábytku pro náš společný prostor?

Rozvíňte svůj nápad

Debatujte o tom, jak můžete svůj koncept pozměnit na základě nových nápadů. Jak můžete k této potřebě přistoupit jinak? Jak můžete obejít omezení, se kterými se potýkáte?

Archivujte nápady

Vzdejte se nápadů, jejichž realizace se zdá být příliš složitá nebo které vás nelákají. Schovejte si nalepovací papírky a poznámky, abyste se k nim mohli vrátit později.

🕒 15-25 min.

👤 Praktické

👥 2-3 lidé

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Popis vašeho nápadu shrnující všechny jeho důležité aspekty.

MĚJTE NA PAMĚTI

I když se můžete přistihnout, jak nejprve vytváříte rozsáhlý soubor myšlenek a otázek, popis vašeho konceptu získá na účinnosti, jakmile se vám jej podaří zjednodušit na stručné shrnutí.

Popište svůj nápad

Jakmile se nějaký nápad začal vyvíjet, může být užitečné zachytit vaše myšlenky pomocí strukturovanějšího formátu. Vytvořte popis konceptu. Přistupujte k němu jako k zásobárně myšlenek a otázek, spíše než jako k hotovému dílu.

Zachyťte svoje myšlenky

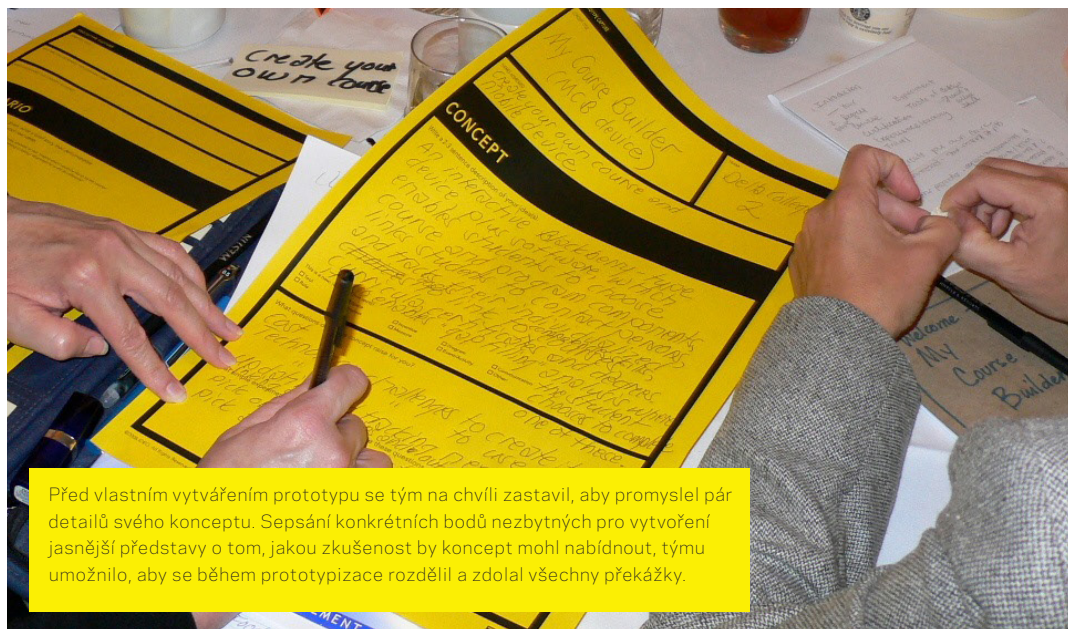
Společně s týmem použijte velký arch papíru, na který shrnete svůj nápad. K popisu nejdůležitějších aspektů použijte následující strukturu:

- » Zvolte pojmenování svého nápadu.
- » Shrňte svůj nápad jednou větou.
- » Popište, jak by váš nápad fungoval.
- » Uveďte osoby, kterých se týká - jak jeho rozvíjení, tak užívání.

- » Vysvětlete potřeby a příležitosti, k nimž jste dospěli terénním výzkumem.
- » Doložte hodnotu a přínos pro každou osobu, které se nápad týká.
- » Vytvořte seznam otázek a výzev.

Rozvízte svoje shrnutí

Svůj popis konceptu průběžně měňte a přizpůsobujte tomu, jak postupuje proces prototypizace a opakování nápadu. Mějte jej vystavený na místě, kde na něj všichni členové týmu uvidí.



Před vlastním vytvářením prototypu se tým na chvíli zastavil, aby promyslel pár detailů svého konceptu. Sepsání konkrétních bodů nezbytných pro vytvoření jasnější představy o tom, jakou zkušenost by koncept mohl nabídnout, týmu umožnilo, aby se během prototypizace rozdělil a zdolal všechny překážky.

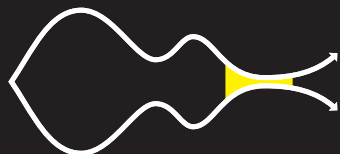
Fáze

4

Experimentování



KDE SE V RÁMCI PROCESU NACHÁZÍTE



CO VÁS ČEKÁ V TÉTO FÁZI

- 4-1 Vytvořte prototypy
- 4-2 Získejte zpětnou vazbu

58
60

Fáze

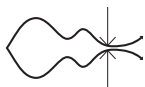
4

Experimentování probouzí vaše nápady k životu. Vytváření prototypů znamená přetváření nápadů do hmatatelné podoby, učení se během jejich výroby a sdílení s dalšími lidmi. Dokonce i prvotní a nhrubo vytvořené prototypy vám dávají možnost získat přímou odezvu a dozvědět se, jak dál zdokonalovat a tříbit váš nápad.



Fáze-Krok

4-1



Vytvořte prototypy

Vytvořte prototyp

PRACOVNÍ LIST

Pracovní list 4-1, který vám pomůže zdokumentovat vaše prototypy, je k dispozici na stránkách 62–63 Pracovního sešitu designéra.



🕒 45–90 min.

👤 Praktické

👥 2–4 lidé

OBTÍŽNOST

★★★★☆

ZÍSKÁTE

Hmatatelné vyjádření vašeho nápadu, které můžete sdílet a učit se na něm.

MĚJTE NA PAMĚTI

Vytvořte si „parkoviště“ pro otázky, jež vyvstanou v průběhu prototypizace. Vraťte se k nim a hledejte na ně odpovědi v průběhu dalšího vývoje vašeho nápadu.

Zachyťte vývoj prototypu v průběhu času, kdy dochází k jeho změně a zdokonalování.

Vytvořte prototyp

Prototypy vám umožňují sdílet váš nápad s dalšími lidmi a diskutovat o tom, jak jej dále propracovat. Prototyp můžete vytvořit prakticky pro cokoli. Z níže uvedeného seznamu si zvolte formu, která vašemu nápadu nejlépe sedí.

Vytvořte storyboard

Vizualizujte celkovou zkušenost s vaším nápadem v průběhu času prostřednictvím řady obrázků, náčrtků, komiksových políček nebo jen textových bloků. Skvělé jsou jednoduché postavičky – nemusíte být umělec, abyste je nakreslili. K vytvoření storyboardu použijte nalepovací papírky nebo jednotlivé archy papíru, abyste mohli měnit pořadí.

Vytvořte schéma

Zmapuje strukturu, síť, cestu nebo proces vašeho nápadu. Vyzkoušejte různé verze.

Vytvořte příběh

Vyprávějte příběh vašeho nápadu z budoucnosti. Popište, co by to bylo za zkušenost. Napište o vašem nápadu novinový článek. Vytvořte popis pracovní pozice. Sepište dopis k zaslání rodičům. Popište váš nápad, jako kdybyste jej měli zveřejnit na webu školy.

Vytvořte reklamu

Vytvořte falešnou reklamu propagující nejlepší část vašeho nápadu. Bavte se a bez rozpaků přehánějte.

Vytvořte napodobeninu

Vytvořte napodobeniny digitálních nástrojů a webových stránek prostřednictvím jednoduchých náčrtků obrazovky na papír. Při předvádění připevněte papírovou napodobeninu na skutečnou obrazovku počítače nebo mobilního telefonu.

Vytvořte model

Dejte dohromady jednoduché trojrozměrné znázornění vašeho nápadu. Použijte papír, karton, čistič dýmky, látku a cokoli dalšího, co najdete. Začněte hrubým znázorněním a postupně propracovávejte svůj model do větší hloubky.

Vytvořte scénář pro hraní rolí

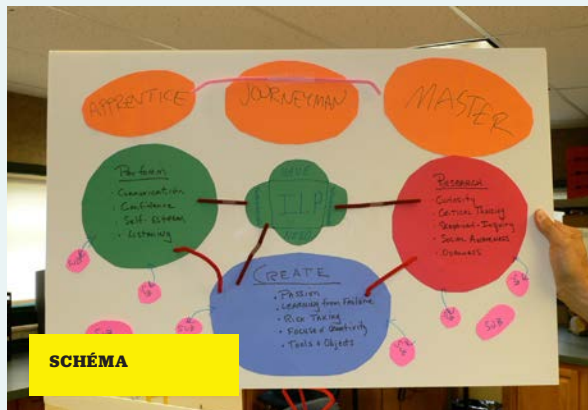
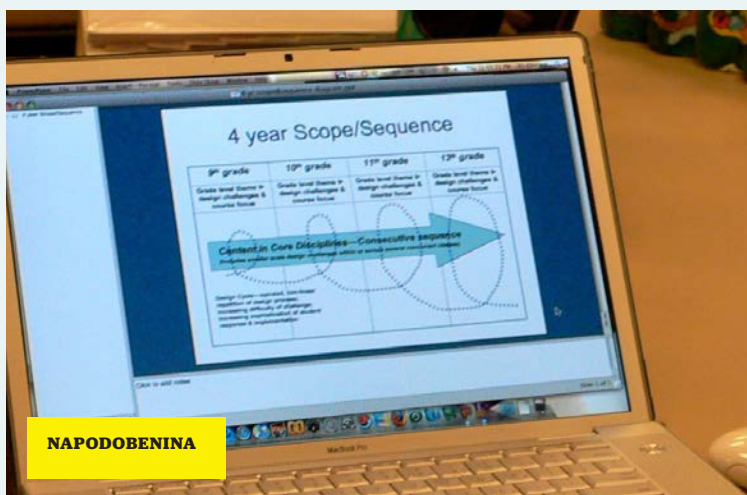
Sehrajte zkušenost s vaším nápadem. Vyzkoušejte si role lidí, kteří jsou součástí situace, a odhalte otázky, které by je mohly napadnout.

**EXPERIMENTOVÁNÍ**

Způsoby prototypizace

Smyslem prototypizace není vytvořit hned napoprvé správné řešení: nejlepší prototypy se v průběhu času výrazně mění.

Pokuste se vytvořit alespoň tři různé verze vašeho nápadu, abyste otestovali jednotlivé aspekty možných řešení, na které váš tým přišel.

**SCHÉMA****INTERAKCE****NAPODOBENINA****MODEL****HRANÍ ROLEÍ**



Fáze-Krok

4-2



Získejte zpětnou vazbu

Identifikujte zdroje zpětné vazby

Vyberte účastníky pro získání zpětné vazby

Sestavte průvodce otázkami

Uspořádejte rozhovory zaměřené na zpětnou vazbu

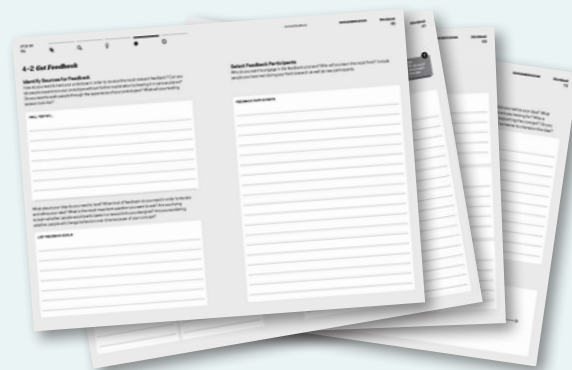
Zachyťte, co vám přinesla zpětná vazba

Integrujte zpětnou vazbu

Identifikujte, co je potřeba

PRACOVNÍ LIST

Pracovní list 4-2, který vašemu týmu pomůže se získáváním zpětné vazby, je k dispozici na stranách 64-73 Pracovního sešitu designéra.



🕒 15-25 min.

👤 Praktické

👥 2-4 lidé

OBTÍŽNOST



ZÍSKÁTE

Plán pro své aktivity týkající se zpětné vazby.

MĚJTE NA PAMĚTI

Pro získání vydatné zpětné vazby vám stačí udělat pár rozhovorů. Zamyslete se nad tím, kdo by vám mohl dát zpětnou vazbu, která by vás rychle posunula.

Identifikujte zdroje zpětné vazby

Zpětná vazba je jedním z nejcennějších nástrojů vývoje nápadu. Sdílení prototypů vám pomůže rozpoznat, co je pro lidi opravdu důležité a které aspekty potřebují vylepšit.

Zvažte prostředí

Rozhodněte se, v jakém prostředí chcete váš nápad sdílet. Je k něčemu dobré, když váš hrubý nápad nejprve představíte v prostředí, které dobře znáte? Dozvíte se nejvíc, pokud uvidíte váš prototyp v kontextu, v němž bude používán?

Definujte, co chcete testovat

Společně s týmem určete, jaký druh zpětné vazby hledáte: Chcete zpětnou vazbu ohledně prvního dojmu z vašeho nápadu? Pokoušíte se zjistit, jestli by lidé měli zájem účastnit se nové aktivity, kterou jste vymysleli? Zajímalo by vás, jestli by lidé postupem času změnili díky vašemu konceptu své chování?

Zachyťte své myšlenky a sestavte seznam, který vám připomene cíle vašeho výzkumu.

Definujte aktivity k získání zpětné vazby

Podle toho, co se pokoušíte dozvědět, pečlivě naplánujte své aktivity k získání zpětné vazby. Domluvte rozhovor, pokud vás zajímá první dojem. Chcete-li sledovat skutečné chování lidí, připravte aktivitu nebo službu, jako by byly skutečné. Pokud vás zajímá dlouhodobější dopad, zvažte, zda neposkytnout lidem prototyp k delšímu používání.



EXPERIMENTOVÁNÍ

20–45 min.

Praktické

2–4 lidé

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Aktivita a schůzky k získání zpětné vazby ohledně vašeho prototypu.

MĚJTE NA PAMĚTI

Zpětná vazba je užitečná, i pokud má váš nápad stále hrubou podobu. Je jednodušší prototypy nejprve neformálně sdílet s vašimi přáteli a kolegy před tím, než uspořádáte formální sezení.

Nemějte obavy ze skeptiků: často se právě od svého největšího kritika naučíte nejvíc.

20–30 min.

Praktické

2–4 lidé

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Návod, jak dostat z vašich rozhovorů zaměřených na zpětnou vazbu maximum.

MĚJTE NA PAMĚTI

Během sezení vytvořte atmosféru spolupráce, která vám pomůže dále rozvíjet váš prototyp, spíše než abyste vyzdvihovali kritiku. Vyhněte se zjišťovacím otázkám (ano/ne) a vyzvěte účastníky, aby uvažovali o zlepšeních.

Vyberte účastníky pro získání zpětné vazby

Lidé, kteří průběžně sledovali vývoj vašeho nápadu, vám mohou poskytnout podrobnou zpětnou vazbu. Ti, kteří se s konceptem setkávají poprvé, vám zase mohou pomoci porozumět tomu, které aspekty jsou nejpřitažlivější a/nebo nejproblematictější. Zvažte, jaká hlediska jsou pro vás nejdůležitější.

Rozhodněte se, koho oslovíte

Vytvořte seznam lidí, které chcete zapojit do procesu získávání zpětné vazby. Znovu se podívejte na přehled vaší cílové skupiny. Debatujte o tom, od koho se dozvíte nejvíc. Zahrňte lidi, s nimiž jste se setkali v průběhu terénního výzkumu, ale i nové účastníky.

Naplánujte interakci a logistiku

Stanovte místo pro schůzku a časový rozvrh vašich sezení. Zvažte, zda nepožádat účastníky, aby předem zkusili váš prototyp používat.

Pozvěte účastníky

Znovu zkontaktujte účastníky, které jste potkali během dřívějších fází procesu. Obvykle jsou zvědaví, jak vývoj vašeho nápadu postupuje. Identifikujte nové účastníky jak v rámci vaší sítě, tak mimo ni.

Sestavte průvodce otázkami

Dobrý rozhovor zaměřený na získání zpětné vazby je mixem spontánních reakcí na váš prototyp a strukturovaných otázek, jejichž cílem je porovnat názory různých lidí na stejné téma. Připravte si průvodce otázkami, který poslouží jako vodítko pro obě strany.

Zvolte otevřené otázky

Znovu se vraťte k otázkám, které vyvstaly v průběhu vývoje vašeho nápadu. Vyberte ty z nich, jež chcete zařadit do setkání zaměřeného na získání zpětné vazby. Společně s týmem debatujte o oblastech, které chcete prozkoumat.

Formulujte otázky tak, abyste povzbudili další

rozvoj. Formulujte své otázky tak, že povedou ke konstruktivní zpětné vazbě a nasměrují účastníky, aby dál rozvíjeli váš nápad, např.:

- » „Můžete říci, co vás na tomto nápadu nejvíc láká a proč?“
- » „Pokud byste mohli na tomto prototypu změnit jednu věc, která by to byla?“
- » „Co byste na tomto nápadu rádi vylepšili?“

Vytvořte svého průvodce otázkami

Uspořádejte své otázky podle následující struktury:

- » Začněte obecnými dojmy. Nechte účastníky, ať navzájem sdílí své prvotní myšlenky týkající se vašeho konceptu.
- » Požádejte o konkrétní zpětnou vazbu ohledně vašeho nápadu.
- » Otevřete debatu a vybědňte účastníky k širšímu záběru.

Vytvořte čitelný formát průvodce otázkami, tak, abyste do něj mohli během rozhovoru zběžně nahlížet. Věnujte pozornost časovému rozvržení vašeho rozhovoru.



 30-60 min.

 Interakce

 2-4 lidé

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Konstruktivní zpětnou vazbu ohledně vašeho prototypu.

MĚJTE NA PAMĚTI

Pokuste se umožnit účastníkům poznat váš koncept na základě zkušenosti místo toho, abyste o něm pouze mluvili: nechte je, ať si prototyp vyzkouší ve svém vlastním prostředí nebo je zapojte do hraní rolí.

Uspořádejte rozhovory zaměřené na zpětnou vazbu

Nejdůležitější složkou konverzace zacílené na zpětnou vazbu je upřímnost. Lidé se mohou ostýchat říci vám, co si o vašem nápadu opravdu myslí, když ví, že vám na něm velmi záleží. Vytvořte prostředí, které podpoří otevřenost.

Vytvořte prostor pro upřímnost a otevřenost

Představte svůj prototyp jako nástin řešení, na němž pracujete. Vysvětlete, že váš nápad je stále v procesu vývoje a že jste výrobě prototypu a propracovávání detailů nevěnovali příliš času.

Dejte k dispozici vícero prototypů

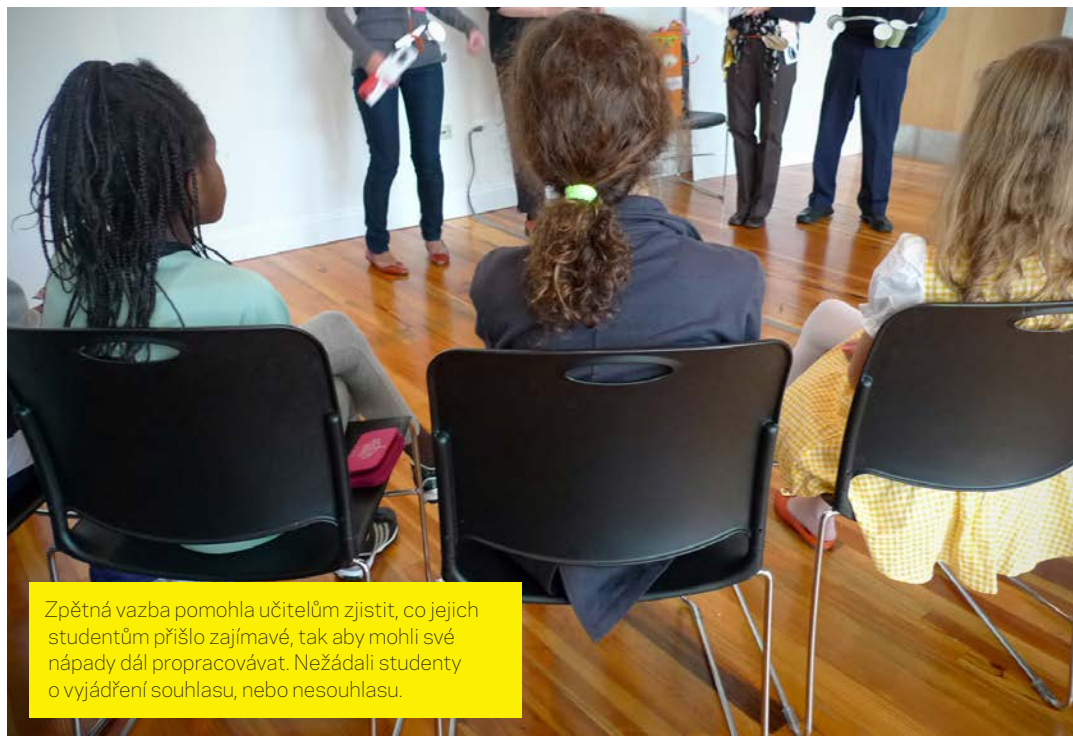
Připravte si různé verze svého prototypu, aby lidé dostali příležitost se porovnat a všimnout si rozdílů.

Buďte neutrální

Prezentujte všechny koncepty neutrálním tónem. Nesnažte se obhajovat - vnímejte veškerou zpětnou vazbu a zaznamenejte si jak kladné, tak záporné komentáře.

Přizpůsobujte za pochodu

Mějte účastníky k tomu, aby rozvíjeli váš nápad, a rovnou proveďte změny svého prototypu. Buďte připraveni vypustit nebo změnit některé části svého nápadu.



Zpětná vazba pomohla učitelům zjistit, co jejich studentům přišlo zajímavé, tak aby mohli své nápady dál propracovávat. Nežádali studenty o vyjádření souhlasu, nebo nesouhlasu.



🕒 20-35 min.

🗣️ Reflektivní

👤 2-4 lidé

OBTÍŽNOST**ZÍSKÁTE**

Shrnutí nových myšlenek a pohledů na to, jak vylepšit váš koncept.

MĚJTE NA PAMĚTI

Nebojte se měnit svůj prototyp mezi jednotlivými sezeními zaměřenými na získání zpětné vazby. Další verze nápadu hned otestujte.

Zachyťte, co vám přinesla zpětná vazba

Rozhovory zaměřené na získání zpětné vazby přináší spoustu informací a často je nejdůležitější zapamatovat si právě drobné dojmy z reakcí účastníků. Bezprostředně po sezení věnujte nějaký čas zachycení toho, co jste vypožorovali.

Najděte si místo a čas

Vyhrad'te si další čas po skončení sezení zaměřeného na získání zpětné vazby, tak abyste mohli sdílet své dojmy bezprostředně po rozhovoru, kdy je máte ještě v čerstvé paměti.

Zaznamenejte své nápady a další verze

designu Debatujte o tom, jak vylepšit váš prototyp, a hned zaznamenejte nápady na další opakování designu.

Sdílejte své dojmy

Proberte rozhovor s ostatními z týmu. Porovnejte navzájem svá zjištění. Udělejte si poznámky ohledně rozhovoru. Můžete využít následujících pomocných otázek:

- » Co účastníci nejvíc oceňovali?
- » Z čeho byli nejvíc nadšení?
- » Co by je o nápadu přesvědčilo?
- » Které části by účastníci chtěli vylepšit?
- » Co nefungovalo?
- » Co je potřeba dále prozkoumat?



Hned poté, co se o svůj prototyp podělili s uživatelem, se členové týmu sešli nad zpětnou vazbou, dokud ji měli v živé paměti, a rychle vytvořili novou verzi prototypu pro další sezení k získání zpětné vazby.

**EXPERIMENTOVÁNÍ**

🕒 20–40 min.

👤 Reflektivní

👥 2–4 lidé

OBTÍŽNOST

★★★★☆

ZÍSKÁTE

Opakování konceptu vycházející ze zpětné vazby.

MĚJTE NA PAMĚTI

Neberte zpětnou vazbu doslova. Není potřeba, abyste zakomponovali každý návrh. Přistupujte ke zpětné vazbě jako k inspiraci pro hledání lepších řešení problému.

Integrujte zpětnou vazbu

Zpětná vazba má nezastupitelnou roli při vývoji nápadu, může být ale také poměrně matoucí. Může obsahovat vnitřní rozpory nebo se může míjet s vašimi cíli. Proberte získané odpovědi a rozhodněte se, co z toho chcete integrovat do vašeho dalšího řešení.

Uspořádejte zpětnou vazbu

Jako tým proberte reakce na vaše prototypy, které jste získali. Začněte sdílením dojmů, jež jste si zaznamenali hned po skončení sezení k získání zpětné vazby. Udělejte si poznámky na nalepovací papírky. Roztříd'te zpětnou vazbu do sekcí: Co bylo přijato kladně? Jaké obavy se objevily? Na jaké návrhy a nápady na další rozpracování jste narazili?

Vyhodnoťte jejich relevanci

Na chvíli se vraťte na úplný začátek. Podívejte se na svá dřívější zjištění a nápady. Jaký byl váš původní záměr? Platí i nadále vzhledem ke zpětné vazbě, kterou jste získali?

Sestavte si priority na základě zpětné vazby: Co je nejdůležitější pro úspěch? Roztříd'te své poznámky a vytvořte přehled zpětné vazby, na kterou chcete reagovat.

Opakujte svůj prototyp

Zakomponujte do vašeho konceptu hodnotnou zpětnou vazbu. Změňte místa, kde lidé naráželi na překážky. Zdůrazněte to, co bylo dobře přijato. Poté vytvořte nový prototyp, který můžete sdílet. Projděte opakované cykly zpětné vazby a dál pracujte na zlepšování svého konceptu.

PŘÍKLAD

Různorodý tým pracovníků školského úřadu Albemarle County Public Schools v Charlottesville ve Virginii se sešel, aby promyslel, jak inovovat prostory jejich knihovny. Zamýšleli se nad tím, jestli úložiště znalostí je tou nejnaléhavější potřebou dnešních studentů, a položili si otázku: Jak bychom mohli vytvořit prostory, kde by děti mohly vyhledávat, navazovat kontakty, komunikovat a vytvářet věci?

Prostřednictvím fáze interpretace tým dospěl k poznatkům ohledně přístupu, flexibility a spolupráce, které se ukázaly jako klíčové pro úspěch designérského řešení. Vypracovali rychlé a levné prototypy, díky nimž mohli v knihovně vyzkoušet nová řešení, aniž by byla zapotřebí velká investice. Sestavili plány učení, aby nezapomněli zachytit zpětnou vazbu od studentů a dalších osob angažovaných ve škole.

Vedoucí školského správního obvodu Pam Moran je nadšenou propagátorkou experimentování a prototypizace a zastává myšlenku, že žádný design není statický. Tým shromáždil zpětnou vazbu od studentů a personálu a znovu se pustil do designování, tentokrát poučen zpětnou vazbou, s cílem zajistit, aby se design líbil studentům a aby byl v souladu s jedinečností školy. Pam si je vědoma nebezpečí unifikace řešení napříč celým okresem. Řešení sahají od zdí natřených Ideapaintem přes technologii pro správu výdejny nářadí po mediální laboratoře, kde mohou děti pracovat na celé škále projektů – od rapu po dokumentární filmy. Prostřednictvím designérských řešení reagujících na potřeby dnešních studentů se lidem z Albemarle daří vytvářet v jejich školách společné prostory, které umožňují jak tiché rozjímání, tak realizaci tvůrčího nadšení.



 30–45 min.

 Praktické

 2–4 lidé

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Co je zapotřebí k realizaci vašeho nápadu.

MĚJTE NA PAMĚTI

Vaše potřeby mohou být větší než podpora, kterou vám vaše škola může poskytnout. Nevzdávejte to. Najděte kreativní způsoby, jak váš koncept zrealizovat v rámci vašich možností.

Identifikujte, co je potřeba

Většinu konceptů nelze plně realizovat pouze s jedním prototypem. Průběžné opakování vašeho konceptu vyžaduje různé zdroje a schopnosti, konkrétně peníze, čas a lidi. Specifikujte přesně, co je potřeba, aby mohl být váš nápad realizován.

Specifikujte materiály

Sepište seznam všech materiálů, které budete potřebovat při práci na vašem konceptu. Máte tyto zdroje na vaší škole k dispozici? Budete potřebovat něco koupit?

Spočítejte si finanční prostředky

Ve školství budou peníze vždy nedostatkovým zdrojem. Nenechte se tím odradit. Přemýšlejte o kreativních způsobech, jak uspořádat sbírku. Podívejte se na možnosti získání grantu. Zvažte možnosti využití stávajícího rozpočtu. Nezapomeňte prozkoumat způsoby, jak realizovat váš nápad s omezenými zdroji, například pomocí brainstormingu.

Odhadněte časový rámec

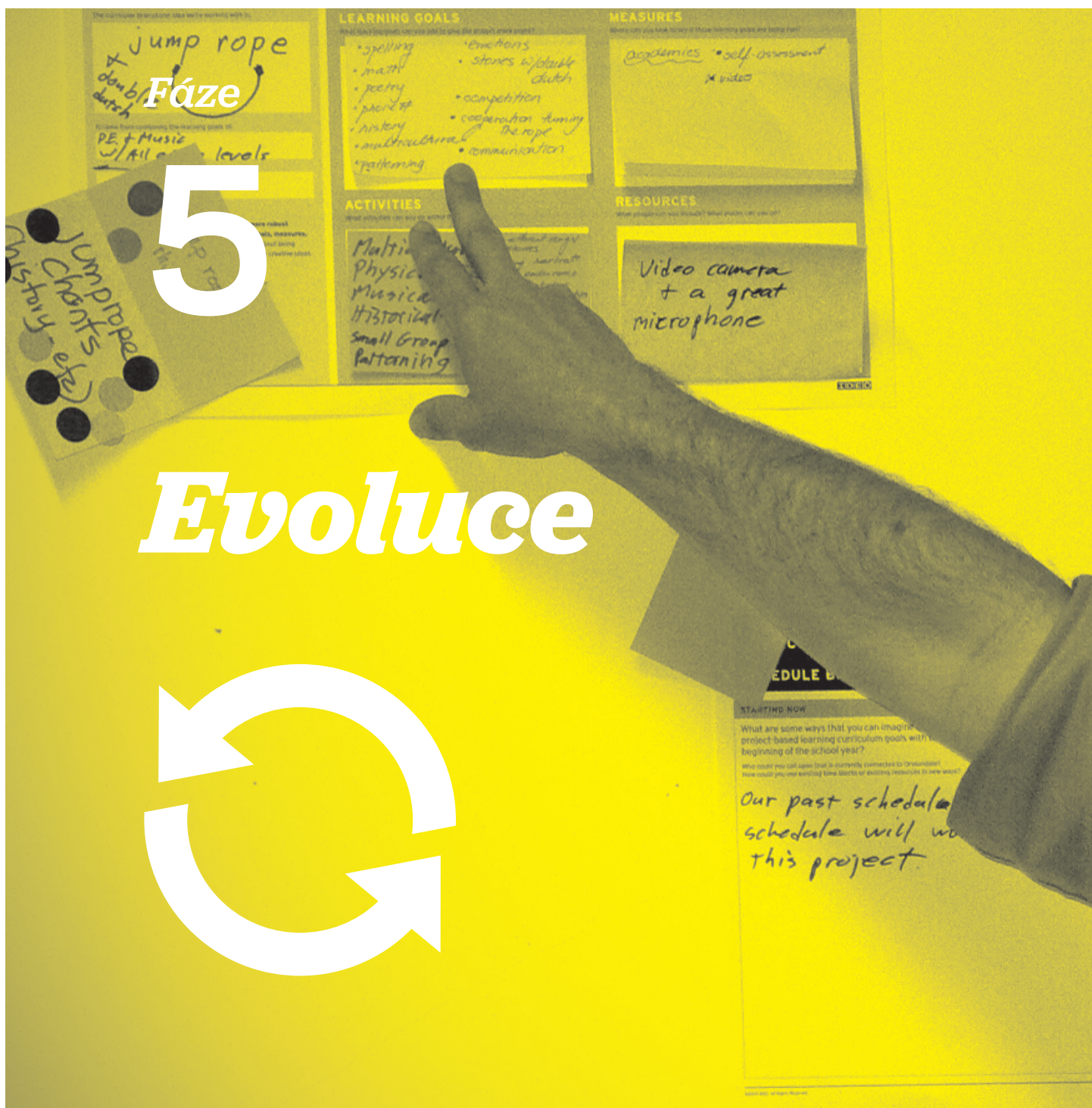
Upřesněte množství času, které budete na vytvoření konceptu potřebovat. Potřebujete čas na přípravu? Bude někdo potřebovat školení? Chcete začít využívat stávající čas vyhrazený pro porady jinak?

Identifikujte lidi a partnery

Vytvořte seznam lidí, kteří mohou s realizací vašeho nápadu pomoci. Jaké schopnosti hledáte? Kdo je odhodlán váš koncept podpořit? Potřebujete najít někoho, kdo se bude o váš nápad starat? Identifikujte schopnosti, jimiž disponujete v rámci školy, a pak ty, které budete muset zajistit externě. Zvažte možnost využití širší sítě zahrnující rodiče, absolventy a/nebo sousedy.

Zvolte akční plán

Rozhodněte, které aktivity vám nejvíc pomohou posunout váš koncept kupředu. Potřebujete připravit prezentaci? Potřebujete zapojit partnery? Jakým způsobem budete svůj příběh sdílet?



KDE SE V RÁMCI PROCESU NACHÁZÍTE



CO VÁS ČEKÁ V TĚTO FÁZI

- 5-1 Sledujte své poznatky
- 5-2 Posuňte se kupředu

68
70

Fáze

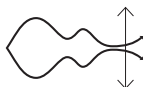
5

Evoluce znamená vývoj vašeho konceptu v čase. Zahrnuje plánování dalších kroků, představení nápadu lidem, kteří by vám mohli pomoci s jeho realizací, a dokumentaci procesu. Změna často nastává v průběhu času a důležité je věnovat pozornost i jemným náznakům pokroku.



Fáze-Krok

5-1



Sledujte své poznatky

Definujte úspěch
Zdokumentujte pokrok

PRACOVNÍ LIST

Pracovní list 5-1, který vašemu týmu pomůže sledovat získané poznatky, je k dispozici na stranách 76-79 Pracovního sešitu designéra.



🕒 20-45 min.

🧠 Reflektivní

👤 2-4 lidé

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Kritéria pro hodnocení úspěšnosti vašeho konceptu.

MĚJTE NA PAMĚTI

Přístupujte ke kritériím úspěšnosti jako k nástroj, jenž vám pomáhá určit, které části by ještě potřebovaly vylepšit. Nezavrhujte nápady jen tak.

Definujte úspěch

S tím, jak se váš koncept vyvíjí, můžete začít měřit jeho dopad. Definujte kritéria úspěchu, která vám pomohou nasměrovat a vyhodnotit vývoj během škálování a rozvíjení vašeho nápadu.

Zamyslete se nad lidmi, kterých se koncept týká

Podívejte se znovu na svůj původní přehled cílové skupiny. Přemýšlejte o tom, jaké hodnoty přináší váš koncept každé z těchto skupin lidí: Používají váš prototyp lidé, pro něž jste jej zamýšleli? Co na vašem konceptu oceňují?

Identifikujte ukazatele úspěšnosti

Jako tým diskutujte o tom, co pro vás znamená úspěch:

- » Doufáte, že budete moci počítat s větším počtem kolegů, kteří se zúčastní nějaké akce?
- » Jaké příběhy byste si přáli, aby rodiče vyprávěli?
- » Jaké výsledky byste rádi viděli uvedené na vysvědčení?
- » Co byste řekli vedení školy, abyste získali více peněz?
- » Co byste chtěli, aby o vašem nápadu řekli studenti?

Sledujte, co se děje

Přemýšlejte o tom, jak chcete měřit dopad. Budete aktivně oslovovat lidi? Můžete zjistit počty? Budete se spoléhat na data třetích stran?

Plánujte, jak budete sledovat tyto ukazatele. Pozorujte a dělejte si poznámky ohledně dopadu v průběhu času a pravidelně svá kritéria revidujte.



EVOLUCE

30-60 min.

Praktické

2-4 lidé

OBTÍŽNOST

★★★★☆

ZÍSKÁTE

Doklady o působení vašeho konceptu v průběhu času.

MĚJTE NA PAMĚTI

Mějte oči otevřené jak pro pozitivní, tak pro nezamýšlené známky dopadu. Často jsou to právě provizorní řešení a nezamýšlená užití konceptů, která formují nové designérské výzvy.

Zdokumentujte pokrok

Jakmile byl nějaký nápad implementován a stal se běžnou součástí života, je snadné ztratit ze zřetele jeho dopad. Ke změnám často dochází pomalu, a proto je důležité si všimnout i jemných náznaků úspěchu.

Sledujte známky změny

Použijte výzkumné dovednosti, které jste získali v průběhu fáze objevování, abyste mohli sledovat ukazatele změny v průběhu času. Všimli jste si jiného chování? Změnily se vztahy mezi lidmi? Všimli jste si komentářů svých studentů? Ptejte se, poslouchajte příběhy, dělejte si poznámky a foťte.

Sdílejte příběhy

Zorganizujte schůzky týmu věnované reflexi. Podělte se s ostatními o své zážitky z pozorování. Zapište si citáty a vjemy a identifikujte společná témata.

Debatujte o působení

Jako tým reflektujte změny, které jste zaznamenali. Porovnejte své dojmy s původními okolnostmi. Podívejte se znovu na zjištění, která vám přinesla raná fáze objevování. Zvažte, jestli nevytvořit přehled „před a po“.

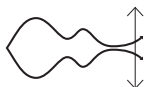
Oslavte své úspěchy

Upevňujte vědomí změn, které váš koncept způsobil. I když jde o malé změny, oslavte je se svými kolegy a povzbud'te je v jejich dalším úsilí.



Fáze-Krok

5-2



Posuňte se kupředu

Naplánujte další krok
Zapojte ostatní
Vybudujte komunitu

PRACOVNÍ LIST

Pracovní list 5-2, který vašemu týmu pomůže pohnout se kupředu, je k dispozici na stránkách 80–93 Pracovního sešitu designéra.



30–45 min.

Praktické

2–4 lidé

OBTÍŽNOST



ZÍSKÁTE

Kalendář, ve kterém bude uvedeno, jak se který člen týmu bude podílet na realizaci vašeho konceptu.

MĚJTE NA PAMĚTI

Nápad se často významně promění ve chvíli, kdy ho lidé začnou používat a přizpůsobovat si ho svým potřebám. Zvažte úpravy jako další příležitost k učení se. Vybudujte silný tým a dejte jeho členům možnost uvědomit si jejich podíl na práci týmu.

Naplánujte další kroky

Realizace nápadu si žádá jiný přístup než vytváření nápadu. Ve chvíli, kdy se váš nápad vyvinul v pevný koncept, je načase naplánovat další kroky. Spolu s vašimi partnery a týmem stanovte časový horizont pro realizaci vašeho konceptu.

Vytvořte seznam úkolů

Na nalepovací papírky sepište všechno, co je potřeba podniknout k vypracování konceptu. Použijte papírky jiné barvy pro otevřené otázky.

Rozdělte úkoly

Pro každý úkol určete někoho z vašeho týmu nebo partnerů, kdo jej bude mít na starosti. Znovu si projděte otázky. Určete, kdo bude zodpovědný za jejich zodpovězení. Napište jméno osoby odpovědné za úkol na nalepovací papírek.

Všimněte si nedořešených bodů

Existují nějaké aktivity, které nemůžete nikomu přidělit, nebo otevřené otázky, na něž nemůžete najít odpověď? Vytvořte seznam úkolů, se kterými potřebujete pomoci.

Vytvořte časový harmonogram

Zaneste všechny úkoly do časového harmonogramu. Dohodněte se na časovém rozvrhu a závazných termínech.

Naplánujte pravidelné kontrolní dny

Určete čas pro pravidelná neformální setkání týmu (například 30minutová snídáně jednou týdně), abyste nevypadli z rytmu. Využijte tento čas ke sdílení myšlenek, nápadů a obav.



🕒 30–60 min.

👥 Interakce

👤 2–4 lidé

OBTÍŽNOST

★★★★☆

ZÍSKÁTE

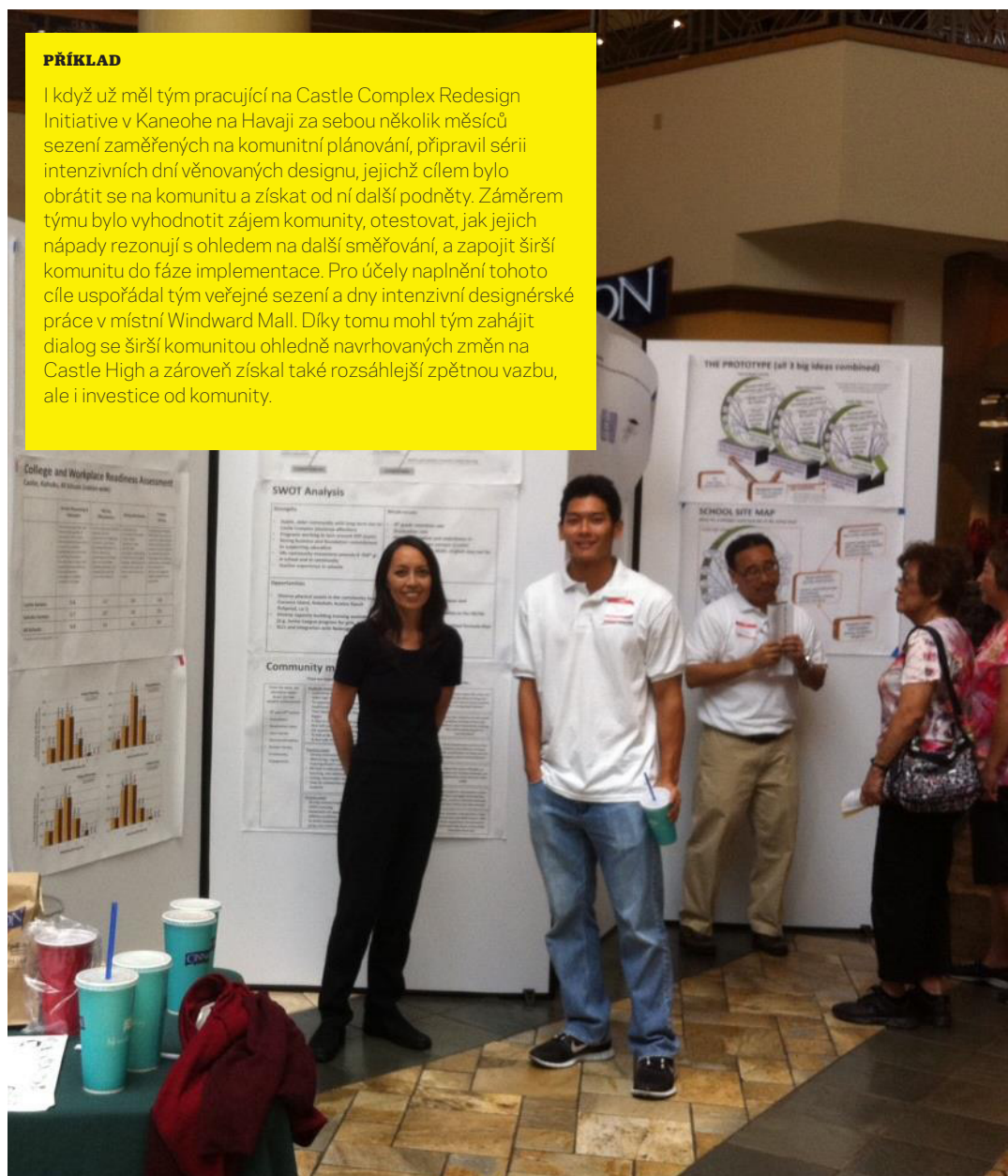
Způsob, jak zapojit do vaší designérské výzvy konkrétní publikum.

Zapojte ostatní

Abyste naplno využili potenciál nového designu, je nezbytné svá řešení sdílet s lidmi mimo základní designérský tým. Podle toho, čeho chcete svými řešeními dosáhnout, může být potřeba připravit prezentaci vašeho konceptu, zapojit partnery nebo sdílet váš příběh. Zvolte metodu vtažení dalších lidí, která podpoří vaše konečné cíle.

PŘÍKLAD

I když už měl tým pracujících na Castle Complex Redesign Initiative v Kaneohe na Havaji za sebou několik měsíců sezení zaměřených na komunitní plánování, připravil sérii intenzivních dní věnovaných designu, jejichž cílem bylo obrátit se na komunitu a získat od ní další podněty. Záměrem týmu bylo vyhodnotit zájem komunity, otestovat, jak jejich nápady rezonují s ohledem na další směřování, a zapojit širší komunitu do fáze implementace. Pro účely naplnění tohoto cíle uspořádal tým veřejné sezení a dny intenzivní designérské práce v místní Windward Mall. Díky tomu mohl tým zahájit dialog se širší komunitou ohledně navrhovaných změn na Castle High a zároveň získal také rozsáhlejší zpětnou vazbu, ale i investice od komunity.



**MĚJTE NA PAMĚTI**

Uvažujte o příběhu, jež sdílíte, nebo o konceptu, který prezentujete, jako o prototypu. Je možné, že budete muset váš příběh vyprávět několikrát, nebo mluvit s různými partnery, než se vám podaří najít to pravé. Pokaždé, když získáte další lidi, můžete váš příběh dál upravovat.

Nenechte se zastrašit. Začněte tím, co vás nejvíc nadchlo – mluvte spíše o příležitosti a velkých nápadech než o drobných detailech. Touto cestou ostatní uvidí hodnotu, kterou váš koncept přináší, a budou k ní chtít také přispět.

MĚJTE NA PAMĚTI

Nenechte se odradit různými styly práce, se kterými se setkáte u svých partnerů – každá vzdělávací instituce má svůj specifický charakter a korporace nebo soukromé organizace mají vlastní způsoby fungování. Vnímejte tyto rozdíly jako příležitost něco se naučit.

Prezentujte svůj koncept

Důvěryhodný a inspirativní příběh pomůže přesvědčit ostatní, aby podpořili váš koncept. Vytvořte prezentaci, abyste motivovali druhé k pomoci s realizací vašeho nápadu.

Poznejte svoje publikum

Přemýšlejte o tom, koho se snažíte nadchnout pro svůj nápad. Představte si sebe na místě svého posluchače: Co by vás zaujalo? Co motivuje vaše posluchače?

Například:

- » Pro učitele: Jak mi to pomůže v mojí práci? Jak to pomůže mým studentům uspět?
- » Pro zástupce správního orgánu: Jaký vliv to má na vnímání školy?
- » Pro rodiče: Jak to pomůže mému dítěti uspět ve škole?
- » Pro studenty: Jak to pomůže, aby bylo učení zábavnější?
- » Pro potenciální členy týmu: Proč bych měl/a chtít být součástí? Co mi to dá?

Zdůrazněte potenciál

Vytvořte provokativní formulaci vašeho nápadu. Nadchněte své posluchače pro příležitosti, které vidíte. Využijte formulace začínající „Co kdyby...?“

Poskládejte příběh

Vyprávějte krátký a poutavý příběh zaměřený na nejdůležitější aspekty vašeho konceptu. Popište, co vás k nápadu inspirovalo a jak reaguje na potřeby, o nichž jste se dozvěděli. Popište ranou zpětnou vazbu, kterou jste získali díky prototypům nebo pilotům.

Vyjádrete hodnotu

Vysvětlete, jakou hodnotu poskytuje váš nápad různým zainteresovaným lidem. Ve svých popisech buďte explicitní a názorní. Potřeby popište konkrétně. Vyjadřujte se jasně ohledně toho, co chcete od svého publika. Vyjděte ze svého seznamu potřeb a sdělte, jakou podporu potřebujete.

Vyzvěte ostatní k zapojení se

Vyzvěte ostatní, aby se připojili k diskusi nebo rozvíjení konceptu. Zvažte zapojení publika do aktivity, která jim umožní zažít designérský proces na vlastní kůži a podílet se na něm.

Budujte partnerství

Často nemáte k dispozici veškeré schopnosti nebo zdroje potřebné k realizaci nápadu. Poohlédněte se mimo svoji organizaci a najděte partnery, kteří vám s realizací pomohou.

Specifikujte svoje potřeby

Podívejte se znovu na seznam potřeb, který jste vytvořili pro váš koncept. Zamyslete se nad tím, pro které potřeby máte vlastní zdroje a co již nemůžete zajistit sami.

Určete partnery

Vytvořte seznam organizací a jednotlivců, kteří disponují schopnostmi, jež vám chybí. V jakém jsou k vám vztahu? Jak je můžete oslovit? Sepište, kdo kontaktuje tyto potenciální partnery.

Strukturujte spolupráci

Prizpůsobte příběh, kterým prezentujete svůj nápad, tak, abyste svoje nadšení mohli sdílet s novými partnery, a jasně vyjádřete, co si od spolupráce slibujete. Sepište cíle, termíny schůzek a oblasti odpovědnosti, aby bylo oběma stranám jasné, jakou zaujímají roli.

Učte se od sebe navzájem

Umožněte, aby vaše interakce s partnerem byla skutečnou výměnou smysluplných nápadů. Ved'te otevřený dialog o postupu projektu, hodně se ptejte a aktivně vyzývejte své partnery, aby se s vámi dělili o své myšlenky.

**PŘÍKLAD**

Zástupci školního okresu Albemarle přišli na schůzku věnovanou redesignu školních knihoven se stručným popisem svého designérského řešení. Díky tomu, že provedli vlastní průzkum mezi uživateli a získali nové pochopení pro potřeby studentů, byli knihovníci schopni přijít se zajímavými nápady, které nenapadly konzultanty, pracovníky ústředí odboru, ani architektky. Zástupci okresu říkají, že tento projekt svým způsobem obrátil pozice, protože architekti najednou nejsou v roli odborníků, ale posluchačů. Knihovníci a učitelé vedli diskuse o architektonickém designu, vyzbrojeni hlasy svých uživatelů. Byli schopni pomoci překlenout propast mezi uživateli a těmi, kdo pro ně navrhují řešení, tak aby designéři rozuměli jedinečné povaze dnešních studentů a také specifickým potřebám jejich škol. Knihovníci například pomohli přeorientovat představy architektů od paradigmatu vybudování velkých, architektonicky významných výpůjčních pultů, ke kterým budou knihovníci uvázáni, k pochopení potřeb dnešního knihovníka vycházejících z flexibilního půjčování a integrace současných výzkumných technologií.

**MĚJTE NA PAMĚTI**

Přizpůsobte svůj příběh podle toho, jakému publiku je určen. Co byste řekli svému řediteli? Co chcete, aby si z něj vzali rodiče? Jak byste jej prezentovali školní radě?

Sdílejte svůj příběh

Příběhy jsou nejpůsobivějším způsobem, jak sdělit svoji zkušenost s designérským procesem. Sepište příběh, který můžete všeobecně sdílet.

Posbírejte vzpomínky

Společně s týmem věnujte čas připomenutí si zkušenosti s tímto procesem. Vzpomeňte si na nejkrásnější chvíle, překvapivá setkání a nejnáročnější dny. Udělejte si poznámky na nalepovací papírky.

Poskládejte příběh

Stvořte příběh o vaší zkušenosti. Využijte pomocných otázek, které uvádíme níže, abyste dali svým myšlenkám strukturu.

Vytvořte přehled:

- » S jakou výzvou jste začínali?
- » Kdo byl součástí týmu?
- » Jací partneři se zapojili?
- » O jakých potřebách jste se dozvěděli?
- » Jak jste reagovali na to, co jste se dozvěděli?
- » Jakou zkušenost jste vytvořili?

Mluvte o zajímavých zkušenostech:

- » Co vás nejvíc překvapilo během hledání inspirace?
- » Jaký byl váš nejabsurdnější nápad, který se zrodil během brainstormingu? Nejkreativnější prototyp?

Sdílejte své dojmy:

- » Které momenty zkušenosti vás nejvíc obohatily?
- » Která část procesu byla nejnáročnější?

Pro ilustraci svého příběhu využijte fotografie.

Šířte svůj příběh

Uvažujte o různých možnostech sdílení vašeho příběhu. Vytvořte materiály, jež pomohou členům týmu s šířením příběhu. Sepište e-mail, který lze dál přeposílat. Vytvořte krátký popis, jenž může být vložen do dopisu rodičům, nebo článek na školní web.

**PŘÍKLAD**

Učitelé na Ormondale Elementary School vytvořili Průvodce investigativním učením jako nástroj pro sdílení výukových metod inspirovaných aktivitami designérského myšlení s nově příchozími učiteli.

30-60 min.

Interakce

3-5 lidí

OBTÍŽNOST

☆☆☆☆☆

ZÍSKÁTE

Sít designérů, kteří mohou nabídnout radu nebo které můžete využít jako pokusné králíky pro vaše vlastní výzvy.

MĚJTE NA PAMĚTI

Nejlepším způsobem, jak prohloubit své porozumění a souznění s designérským myšlením, je pustit se do nových výzev. Pokaždé, když proces dokončíte, se dozvíte něco nového.

Vybudujte komunitu

Designérská síť může napomoci prohloubení vaší designérské práce. Vybudujte komunitu, v níž se můžete dělit o své zkušenosti a čerpat rady ohledně vaší vlastní výzvy.

Vybudujte síť

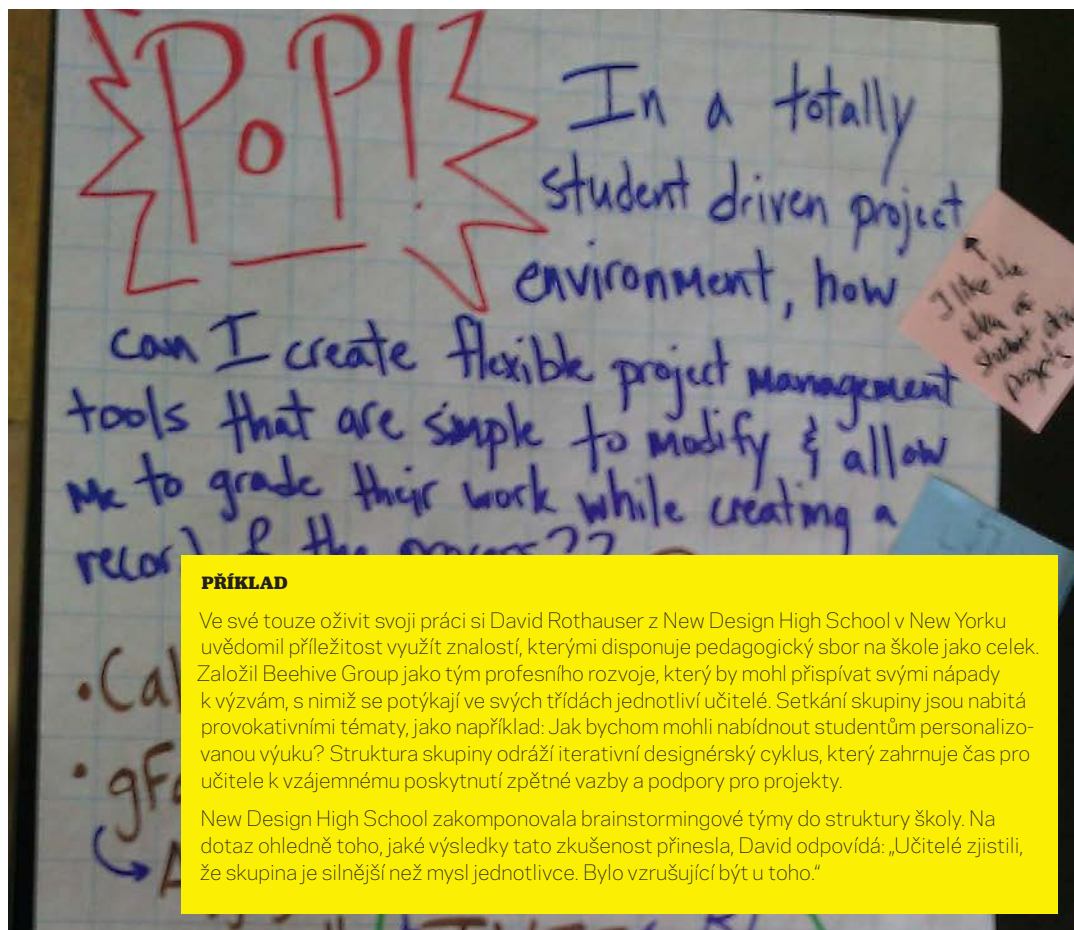
Pozvěte kolegy, odborníky a přátele, aby se zapojili do vaší designérské komunity. Účastníci mohou být odborníky na designérské myšlení, nebo pro ně může být úplně nové. Důležité je, abyste neměli zábrany s nimi sdílet nové nápady a věci, které vás frustrují.

Naplánujte kontrolní dny

V rámci své sítě se domluďte na frekvenci, místě a načasování návštěv. Kontrola může probíhat virtuálně nebo osobně, ale musí být dopředu naplánovaná. Použijte data setkání ke stanovení vlastních termínů.

Učte se průběžně

V tomto okamžiku máte pravděpodobně za sebou alespoň jednu designérskou výzvu. Hlubší pochopení designérského myšlení přijde, teprve až projdete procesem opakovaně. Definujte novou designérskou výzvu a využijte této designérské komunity k dosažení většího dopadu vašich řešení.



PŘÍKLAD

Ve své touze oživit svoji práci si David Rothauer z New Design High School v New Yorku uvědomil příležitost využít znalostí, kterými disponuje pedagogický sbor na škole jako celek. Založil Beehive Group jako tým profesního rozvoje, který by mohl přispívat svými nápady k výzvám, s nimiž se potýkají ve svých třídách jednotliví učitelé. Setkání skupiny jsou nabitá provokativními tématy, jako například: Jak bychom mohli nabídnout studentům personalizovanou výuku? Struktura skupiny odráží iterativní designérský cyklus, který zahrnuje čas pro učitele k vzájemnému poskytnutí zpětné vazby a podpory pro projekty.

New Design High School zakomponovala brainstormingové týmy do struktury školy. Na dotaz ohledně toho, jaké výsledky tato zkušenost přinesla, David odpovídá: „Učitelé zjistili, že skupina je silnější než mysl jednotlivce. Bylo vzrušující být u toho.“



Příloha

CO NAJDETE V TÉTO ČÁSTI

Pracovní listy Začínáme

76



Dobrý den, designéře!

At' už jde o váš první designérský projekt, nebo padesátý v řadě, děláte odvážný krok na cestě k řešení náročných úkolů, s nimiž se potýkáte ve své třídě, škole nebo komunitě, pomocí nového designu vyrůstajícího z potřeb a přání skutečných lidí. Není to vzrušující?

Záměrem tohoto pracovního sešitu je pomoci vám strukturovat váš proces a zachytit vaše myšlenky. Použijte jej tak, abyste z něj měli co největší užitek... Můžete použít jen některé metody nebo všechny, je to na vás.

Ze všeho nejdřív definujte svoji výzvu a vytvořte plán projektu.

ZADÁNÍ

WHAT'S IN THIS SECTION

- 0-1 Definujte výzvu**
- 0-2 Vytvořte plán projektu**
- 0-3 Vytvořte plán projektu**

0-1 Definijte výzvu

Sezení zaměřené na sny a nespokojenost

Nalézání příležitostí pro designování často začíná tím, že si všimnete problémů. Někdy mají podobu přání („Opravdu bych si přála, aby naše škola měla“) Jindy se zase projevívají jako stížnosti („Otravuje mě, že nejsem“) Obě východiska jsou dobrá. Možná byste chtěli/a toto vyzkoušet s kamarádem/kamarádkou.... Podílte se o svoje sny a svoji nespokojenost a požádejte je o reflexi ohledně příležitostí pro designérskou práci.

SNY / VĚCI, KTERÉ BYCH SI PŘÁLA/A, ABY EXISTOVALY

PŘÁLA BYCH SI, ABYCH MOHL/A VÍCE SPOLUPRACOVAT S OSTATNÍMI UČITELI.



JAK BYCHOM MOHLI...?

JBM... VYTVOŘIT NOVÉ NASTROJE PRO SPOLUPRÁCI UČITELŮ?

VĚCI, SE KTERÝMI NEJSEM SPOKOJENÝ/A / KTERÉ BY SE MOHLY ZLEPŠIT

DETI TAK DAVÍ PRÁCE NA POČTACÍCH, ALE NEMAM JICH DOSTÁTEK.

S NOVEJŠÍ TECHNOLOGIÍ BY SLA SPOUSTA VĚCI LIP.



JAK BYCHOM MOHLI...?

JBM... REDESIGNOVAT TRIDU, ABY LEPE NAPLŇOVALA POTŘEBY MÝCH STUDENTŮ?

V dalším kroku překlopte tuto sdělení do možných designérských výzev. Začněte otázkou „Jak bychom mohli...?“ nebo zkráceně JBM... Touto cestou se z problémů, které si uvědomujete, stanou příležitosti pro design!





0-2 Vytvořte plán projektu

Načrtněte konečný(é) cíle(e)

Co se budou pokoušet vytvořit?

KONEČNÝ(É) CÍL(E)

- PROTOTYPY, KTERÉ VYZKOUSIM A BUDU ROZVIJET
- PILOTNÍ PROGRAM
- VIZIONÁŘSKÝ DOKUMENT, KTERÝ BUDU SDÍLET S OSTATNÍMI
- PŘESVĚDČIVOU PREZENTACI, KTEROU ZISKAM PRO NAPADY I OSTATNÍ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Definujte ukazatele úspěšnosti

Jaká měřítka a ukazatele mi pomohou zjistit, jestli jsou mé nápady úspěšné?

MEASURES

- POZITIVNÍ ZPĚTNÁ VAZBA OD STUDENTŮ
- DALŠÍ NAVYŠENÍ MÝCH ZÁKLADNÍCH FINANČNÍCH ZDROJŮ
- OSTATNÍ UCITELE SE KE MĚ CHTEJÍ PŘIPOJIT

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Pojmenujte omezení

S jakými omezeními se budu muset vypořádat?

OMEZENÍ

- MUSÍ SE HOPIT DO STAVAJÍCÍ ŠKOLNÍ BUDOVY
- ROZPOČET 50 DOLARŮ NA CELÝ ROK
- MUSÍ TO BYT HOTOVÉ K VYZKOUSĚNÍ, NEŽ SE VRÁTÍ STUDENTI Z PRAZDNIN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DALŠÍ VĚCI, KTERÉ JE POTŘEBA MÍT NA PAMĚTI:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





Sepište stručné vystižení výzvy

Sepište stručné vystižení výzvy, kterou se chcete zabývat. Formulujte ji tak, jako kdybyste svůj popis měli předat někomu dalšímu, s kým budete na řešení pracovat. Uveďte, proč si myslíte, že tohle je problém, a kde leží příležitost pro designérskou práci.

STRUČNÝ POPIS

S KLESAJÍCÍ DOBOU, PO KTEROU JSOU STUDENTI SCHOPNI UDRŽET POZORNOST, A S ROSTOUcí KONKURENCÍ NEJNOVĚJŠICH TECHNOLOGIÍ MŮŽE 30 LET STARÁ TŘÍDA A KAZDOROČNÍ NARŮST POČTU STUDENTŮ VE TŘÍDĚ, S NIMŽ ROSTE TAKÉ CHAOS, TEŽKO PŘISPÍVAT KE KVALITNÍ VZDELÁVACÍ ZKUSENOSTI. PROSTŘEDÍ TŘÍDY VYRAZNE OVLIVŇUJE STUDIJNÍ CHOVÁNÍ, A PROTO REDESIGN ME TŘÍDY SMĚREM K LEPSÍMU NAPLNĚNÍ POTŘEB A ZAUMĚ DNĚŠNÍCH STUDENTŮ PŘEDSTAVUJE VELKOU PŘÍLEŽITOST

How Might We!

Capture the design challenge you've decided to work on...

CHALLENGE QUESTION

HOW... REDESIGN MY CLASSROOM TO BETTER MEET THE NEEDS OF MY STUDENTS?

WHAT KIND OF CHALLENGE IS THIS? (CIRCLE ONE)



CURRICULUM



SPACES



PROCESSES AND TOOLS



SYSTEMS

TIP

Keep the challenge simple and optimistic! Make it broad enough to allow you to discover areas of unexpected value, and narrow enough to make the topic manageable.



0-3 Vytvořte plán projektu

Proces designérského myšlení je flexibilní a lze jej zakomponovat do struktury a časového rozvrhu vaší školy. Proces je možné projt během dne, týdne, roku i delšího období. Co do práce na výzvě vložte, rozhodne o tom, co z ní získáte. Hluboka vhledu, oblasti přiležitosti a úroveň propracování konceptu a jeho dopad se budou lišit podle děky vašeho projektu. Pro tuto chvíli si zvolte časový rámec, se kterým chcete začít. Po zahájení práce na projektu možná zjistíte, že budete chtít svůj plán rozšířit, aby vyhovoval potřebám vašich designérských řešení.

Zakroužkujte váš designérský plán

DEN	PO	ÚT	ST	ČT	PÁ
1. den	2. den	3. den	4. den	5. den	6. den

Během jednoho dne

PROSINEC	LEDEN	ÚN	BŘEZEN	DUBEN	KVĚTEN	ČERVEN	ČERVENEC	SÍPEN	ŘÍJEN	LISTOPAD
1. měsíc	2. měsíc	3. měsíc	4. měsíc	5. měsíc	6. měsíc	7. měsíc	8. měsíc	9. měsíc	10. měsíc	11. měsíc

Během týdne nebo dvou

ZÁŘÍ	PROSINEC	LEDEN	ÚN	BŘEZEN	DUBEN	KVĚTEN	ČERVEN	ČERVENEC	SÍPEN	ŘÍJEN	LISTOPAD
1. rok	2. rok	3. rok	4. rok	5. rok	6. rok	7. rok	8. rok	9. rok	10. rok	11. rok	12. rok

V řádu měsíců

Kontrolní seznam projektu

Co potřebujete zjistit, abyste mohli na projektu začít? Potřebujete sládit rozvrhy, abyste se mohli výzvě věnovat v den vyhrazený pro profesní rozvoj? Potřebujete rezervovat místo nebo požádat o materiály? Kdo vám může pomoci?

KONTROLNÍ SEZNAM

- ZAMLUVIT MÍSTNOST
- POUČIT SI FOTOPAPÍRAT
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

PRO POMOC S PLÁNOVÁNÍM SE OBRÁTÍM NA:

ČAS



PRVNÍ PŘÍLOHA



ABOUT THE TOOLKIT:

Ve společnosti IDEO používáme podobné procesy, metody a nástroje už léta ve snaze vypořádat se s mimořádně zapeklitými výzvami. Můžeme říct, že většinou jsme byli svědky toho, jak designérské myšlení pomáhá posunout se k dalšímu kroku. Jsme proto nesmírně zvědaví, jaký vliv bude mít na svět vzdělávání. Učitelé na Riverdale Country School začínají používat designérský proces při práci na výzvách, kterým čelí ve svých třídách a školách, přičemž tento soubor nástrojů jsme vytvořili společně, abychom mohli tyto procesy sdílet v širším měřítku.

Riverdale



Riverdale Country School je nezávislá škola v New Yorku zajišťující výuku od předškolního stupně po 12. ročník.

www.riverdale.edu

IDEO (pomůcka pro výslovnost "eye-dee-oh") je globální designérská firma, která za svoji práci získala řadu cen. Pomáhá veřejnému i soukromému sektoru inovovat a růst pomocí designu zaměřeného na člověka.

www.ideo.com

LICENCE:

Toto dílo Designérské myšlení pro učitele: Soubor nástrojů podléhá licenci Creative Commons Uveďte autora, Neužívejte dílo komerčně, Zachovejte licenci 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0). Plné znění této licence je dostupné na: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>.

Podle této licence máte právo:

ŠÍŘIT – Kopírovat, distribuovat a sdělovat dílo veřejnosti.

UPRAVOVAT – Upravovat dílo.

Za těchto podmínek:

UVEĎTE AUTORA – Máte povinnost uvést údaje o autorovi a tomto díle níže uvedeným způsobem – „Jako autora uveďte společnost IDEO“. Autora však nesmíte uvést způsobem, aby vznikl dojem, že společnost IDEO podporuje vás nebo způsob, jakým dílo užíváte.

NEUŽÍVEJTE DÍLO KOMERČNĚ – Toto dílo nesmí být použito pro komerční účely.

ZACHOVEJTE LICENCI – Pokud toto dílo jakkoli upravíte nebo použijete ve svém díle, máte povinnost výsledek své práce šířit pod stejnou licenci Creative Commons Uveďte autora, Neužívejte dílo komerčně, Zachovejte licenci 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0).

Prosím seznamte se s veškerými právy a omezeními souvisejícími s touto licencí v úplném znění této licence na (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>).

JAKO AUTORA UVEĎTE SPOLEČNOST IDEO:

© 2012 IDEO LLC. Všechna práva vyhrazena.
<http://designthinkingforeducators.com/>

PŘEKLADY

Pokud vytvoříte překlad tohoto souboru nástrojů (v souladu s touto licencí), informujte prosím společnost IDEO prostřednictvím DT.ed@ideo.com. Společnost IDEO se může rozhodnout takovou přeloženou verzi šířit a/nebo na ni odkazovat (buď v aktuální podobě, nebo s případnými úpravami provedenými společností IDEO).