

ВОДИЧ ЗА РАБОТИЛНИЦА ДИЗАЈНИРАНО МИСЛЕЊЕ

ЗА ДАВАТЕЛИ
НА ОБРАЗОВАНИЕ
ЗА ВОЗРАСНИ



Кофинансирано од
Програмата на Европската
унија Еразмус+

ЦИТАТИ

“Од моментот кога дознав за методологијата на Дизајнирано Мислење, почнав да ја употребувам во моите дневни активности, нагласувајќи ги тренинзите и работилниците кои трааа по неколку денови, и беа организирани со младинци, како и со возрасни. Методологијата е едноставна за користење и нуди многу можности за тренерот/едукаторот, како и за учесниците. Ќе продолжам да ја користам со големо задоволство, и да се надоградувам на ова поле”

“Открив дека лесно ми доаѓаат идеи за краток временски период”

“Методологијата на Дизајнирано Мислење води кон конструктивно и концизно размислување каде нашата потсвест станува транспарентно-свесна во однос на откривање иновативни решенија врз основа на одреден личен проблем, или проблем во заедницата.”

“Работење со истата група ни помогна да креираме самоуверен и удобен безбеден простор, каде се дозволува споделување на идеи и ефективна тимска работа”

“Целото искуство во процесот на отворање на проблемот со цел да се сумира и да се изработи прототип за тестирање. Ова беше многу интересно и беше искуство од кое се учи. Ми се допадна што проблемот и решението се третирали како продукт (проблем, прототип). Ова го прави полесно за решавање, и може да се аплицира на различни проблеми-случаи.”

“Дизајнирано Мислење ...(е) методологија која јас можам да ја користам во скоро (ако не и секои) активности на моето професионално поле.”

“Прво, методологијата на Дизајнирано Мислење е многу интересен пристап за креирање на нови продукти/услуги во нашата организација. Второ, (тоа) на мене ми понуди темелно разбирање (...) каде во еден мултидисциплинарен тим успеавме да работиме и да понудиме решение на одреден проблем за одредена категорија на корисници.”

ЗА ИЗДАВАЧОТ

2020:

Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. (VNB)
Warmbüchenstr. 17
30159 Hannover / Germany

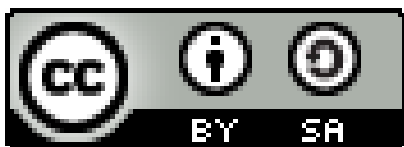
www.vnb.de

Уредници: Anke Egblomassé, Tino Boubaris (VNB)

Заменик уредник: Prudence Onyejiaka (Compass gGmbH), Georgia Chondrou, Rosina Ferrante (CESIE), Irene Irene Kamba - Maltezopoulou (SYNTHESIS), Anne Charlotte Petersen, Niels Ole Ankerstjerne (VIFIN), Nikola Neskoski (Eco Logic)

Ко-автори / Тренери: Irmela Wrogemann, Lena Sarp, Nicola Süsser, Julius Falk

Овој водич беше изработен на Англиски, Германски, Дански, Италијански, Грчки и Македонски јазик. За повеќе проектни публикации, посетете www.d-learning.vnb.de



This work is licensed as Open Educational Resource (OER) under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

To view a copy of the license, follow the link in the QR code, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Disclaimer

D-LEARNING (Design Thinking in Adult Learning) е стратешко партнерство финансирано преку Европската комисија, Еразмус + програма (Стратешко партнерство во образованието за возрасни, број на проектот 2018-1-DE02-KA204-005030). Оваа публикација ги отсликува ставовите само на авторите, а Европската комисија не може да биде одговорна за каква било употреба што може да се направи од информациите содржани во нив.



Кофинансирано од
Програмата на Европската
унија Еразмус+

СОДРЖИНА

5 ВОВЕД

7 Цели на Учење

8 Подготовка

9 Содржина на Подучување

9 Почетна Сесија

9 Фаза 1: Разбирање

10 Фаза 2: Набљудување

10 Фаза 3: Синтетизирање

11 Фаза 4: Креирање идеи

11 Фаза 5: Прототипи

12 Фаза 6: Тестирање

12 Евалуација

13 Загревања и Енерџајзери

15 Превенција и решавање на проблеми

16 Ресурси за настава

17 Прилози

17 Упатства за Интервју

19 Табла со идеи

20 За проектот



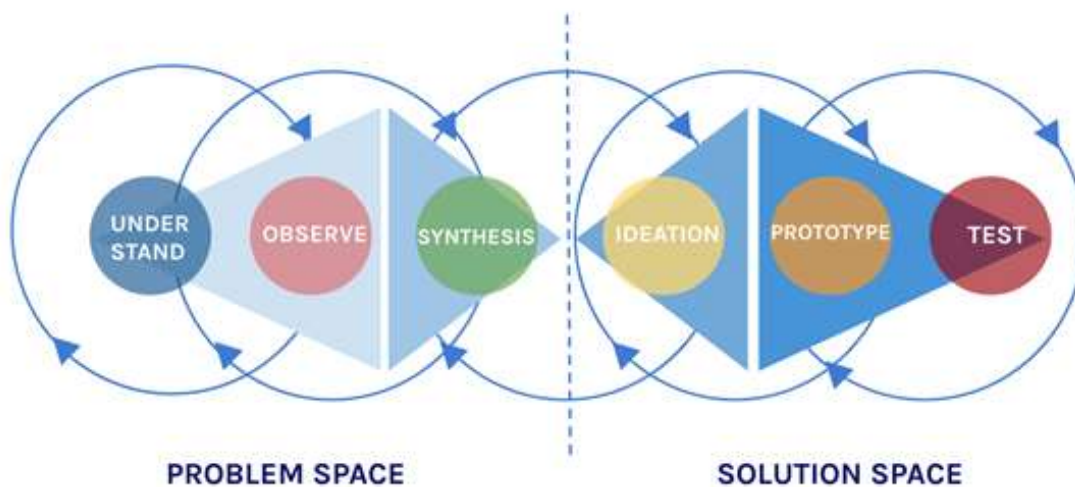
ВОВЕД

Што е Дизајнирано Мислење?

Дизајнирано мислење е процес кој се фокусира на индивидуата, и е повторувачки процес кој се користи за решавање проблеми. Целта на Дизајнирано Мислење е откривање и разбирање на вистинските потреби, проблеми и граници, со цел да се развиваат креативни решенија. Процесот вклучува методи кои поттикнуваат емпатија за луѓето. За чекорите на процесот потребна е рамнотежа помеѓу аналитичкото и креативното мислење.

- Дизајнираното Мислење е корисно кога:
- Имате проблем/предизвик за решавање
- Имате недостаток на информации
- Подготвени сте да ги тргнете сите претпоставки
- Сакате да ги дознаете вистинските потреби и проблеми

Дизајнирано Мислење е процес кој се дели на шест чекори. Првите три фази РАЗБИРАЊЕ, ЗАБЕЛЕЖУВАЊЕ, и СИНТЕЗА го формираат Просторот на Проблем, во кој проблемот е препознаен и анализиран. Последните три фази КРЕИРАЊЕ ИДЕИ, ПРОТОТИП и ТЕСТ може да бидат сумирани како Простор на Решение каде се започнуваат идеи, се градат, и се тестираат. Дизајнирано Мислење е процес на започнување идеи. Тоа значи дека е возможно, но и препорачливо да се движиме напред и назад во текот на процесот.



Graph based on the Design Thinking Process by Hasso Plattner Institute, Stanford University

Зошто е ова важно за институциите за образование на возрасни?

Во образованието на возрасните, развојот и дизајнот на продукти и услуги насочен на различни специфични целни групи и засебни изучувачи мора да стане поважен. Ова вклучува традиционални и дигитални учења и материјали за учење, средини на е-учење, образовни игри или материјали за виртуелна реалност. Предизвикот за едукаторите и тие што носат одлуки во институциите за образование на возрасни е да знаат како да ги задоволат очекувањата преку развивање и обезбедување на високо-квалитетни резултати. Дизајнирано Мислење е значаен придонес за подобра изведба на образованието за возрасни во однос на како тоа ќе се користи и прифати од страна на изучувачите, притоа правејќи го ова многу ефективно и корисно. Долгорочно гледано, ова значи поголема одржливост: подобра инвестиција во однос на ресурси од страна на институциите за образование на возрасни, како и подобра инвестиција во однос на високо-квалитетно образование од страна на возрасните изучувачи.

Што е целта на овој водич?

Овој водич е наменет да им овозможи на тренерите од институциите за образование на возрасни да испробаат пример-процес Дизајнирано Мислење со тимот, притоа овозможувајќи им да го имплементираат методот во нивната сопствена организација или пак мрежи. Фокусот е на процесите кои го поддржуваат дизајнираното мислење во пракса. Работилницата може да трае помеѓу 1 и 3 денови, во зависност од интензитетот на различните тематски чекори. Ова беше развиено во рамките на проектот Д-УЧЕЊЕ, Еразмус+ стратешко партнерство, притоа сплотувајќи заедно претставници на организации од 6 Европски земји кои активно имплементираат образување на возрасни со различни целни групи.

Овој водич е надополнет со прирачникот Д-УЧЕЊЕ Дизајнирано Мислење за даватели на образование за возрасни, кој го опишува целиот процес на Дизајнирано Мислење, предложува практични методи за комплетирање на различни повторувачки чекори од процесот, и е заклучно со 6 истражувачки студии од работата на партнерските организации на проектот.

*Прирачникот можете да го превземете на: www.d-learning.vnb.de

Дизајнирано Мислење и Ковид19

За време на целосното траење на проектот Д-УЧЕЊЕ, избивањето на Ковид19 го промени целиот свет - вклучувајќи ги и можностите за образование на возрасни. Проектните партнери мораа да креираат нови можности за имплементирање на процесот Дизајнирано Мислење под различни национални и локални услови диктирани од оваа глобална пандемија. Ова значи дека многу од методите предложени во прирачникот Д-УЧЕЊЕ Дизајнирано Мислење за даватели на образование за возрасни мораа да бидат оценети наспроти соодветната локална ситуација.

Од друга страна, Дизајнирано Мислење е за емпатија, фокус на единката и решавањето на проблеми, тимска работа и колаборативно размислување. Ова посочува дека потребни ни се вакви методологии со цел да се најдат решенија кои би помогнале во начнување на човечките проблеми, како на пример тие предизвикани од оваа пандемија. Но, како можеме да креираме доверба и безбедност во тимови, кога некои од принципите на тимската работа се искомплицирани? Вистината е дека секој предизвик креира можности. Дизајнирано Мислење ни помага токму за ова.

Возможните предизвици за процесот Дизајнирано Мислење во средина за образување на возрасни може да се: Како можеме да го зајакнеме учењето врсник-кон-врсник во онлајн работилниците? Или: Како да дојдеме во допир со емоциите на учесниците за време на онлајн процесот Дизајнирано Мислење?

Постојат многу интерактивни алатки кои ни помагаат да соработуваме колаборативно. Од видео-конференција и вебинар платформи, до интерактивни бели табли, онлајн алатки за гласање, онлајн прашалници и многу повеќе. Ќе најдете многу вакви помагачки алатки презентирани на Електронската Платформа за Образование на Возрасни во Европа (ЕПОВЕ / EPALe).

Во следните поглавја додадовме лепливи белешки со совети & трикови кои се наменети да ве поддржат во тренинг сесиите на Дизајнирано Мислење за време на рестрикциите предизвикани од оваа пандемија, преку физички сесии земајќи во предвид генерална хигиена и регулативи за дистанца, или пак преку виртуелни сесии со навестувања за некои корисни алатки.



ЦЕЛИ НА УЧЕЊЕ

До крајот на работилницата, учесниците треба да можат да:

- ✓ дефинираат конкретен предизвик кој претставува постоечки проблем,
- ✓ да дојдат до взаемно разбирање на проблемот во тимот,
- ✓ да го набљудуваат проблемот од гледна точка на корисникот со цел да се прошири и продлабочи разбирањето на предизвикот,
- ✓ да синтетизираат набљудувања, истите да ги сортираат и групираат и да ги сумираат во една или повеќе изјави за проблем,
- ✓ да креираат идеи за можни решенија за предизвикот преку генерирање и филтрирање идеи на структуриран начин,
- ✓ да развијат прототипи за прикажување на конкретни идеи, и да тестираат прототипи преку нивно презентирање пред учесниците / или засегнатите страни.



ПОДГОТОВКА

Подготви се!

- ✓ Помагачите мора да бидат запознаени со методологијата на Дизајнирано Мислење. Прирачникот Д-УЧЕЊЕ Дизајнирано Мислење за даватели на образование за возрасни може да биде добра основа за проучување на методологијата.
- ✓ Ве замолуваме да го погледнете прирачникот Д-УЧЕЊЕ за подетални информации околу целиот ментален склоп и процес за Дизајнирано Мислење, средината, и ресурсите.
- ✓ Ќе биде и потребно да се дефинира пример за предизвик кој може да се користи за време на работилницата. Овој предизвик треба да се фокусира на човекот и да поттикне инспирација и емоција. Не треба да понуди решение, или да биде рестриктивен во врска со можни решенија.
- ✓ Кога се работи со професионалци за образование на возрасни, можно е дека тие веќе знаат некакви методи предложени за процесот на Дизајнирано Мислење. Осигурајте се дека сите учесници ја следат секоја фаза на процесот - особено одредени методи кои може да се заменети со други, но не и самиот процес. Препорачано е да се има 1 помагач на работна група (на пр. со 15 учесници на работилница: 3 помагачи за 3 групи). Целосниот помагач исто така може да е еден од нив.
- ✓ Персоналот треба да го подготви целиот процес и да дефинира правила.

Средина & Ресурси

- ✓ Простран флексибилен простор кој може да се преуреди за време на работилницата (голема соба, флексибилни маски/столици, мобилни ѕидни табли за пинови/ бели табли, празни ѕидови / прозори каде може да се закачуваат пинови и лепливи ливчиња)
- ✓ Тајмер (физички или апликација)
- ✓ Кафеава хартија
- ✓ Лепливи ливчиња (во сите големини/бои)
- ✓ Самолепливи точки (за оценување и рејтинг)
- ✓ Пенкала (мали и големи)
- ✓ Музика и направа за музика / звучник
- ✓ Материјал за прототип (картон, хартија, чистачи за цефки, Лего коцки, ножици, лепак, селотејп, панделки, платно, хефталица / спојувалки итн.). Осигурајте се дека имате што е можно повеќе еколошки материјали.
- ✓ Компјутер / прожектор за презентација

Кога се сретнувате физички, можете да направите лични хартиени торбички за секој учесник, кои ќе содржат пенкала, точки, и лепливи ливчиња. Ова ќе го намали ризикот од инфекции преку случајно разменување на лични предмети.

Можете да ја продолжите работилницата со повеќе работни денови (онлајн или работилница со присуство) во зависност од вашите потреби, односно, во неколку блок-термини според фазите.

Времетраење

- ✓ 1-3 денови према количината и навлезеноста на работењето во секоја фаза (Минимум & максимум 18 лексии).
- ✓ Ве молиме запомнете дека работилница од 1 ден може да ги покрие сите теми минимално без можноста за повеќе навлегување.
- ✓ Бидете свесни дека помеѓу секоја фаза на работилницата, потребни се паузи/енерџајзери!

СОДРЖИНА НА ПОДУЧУВАЊЕ

Следната содржина за подучување е поделена во различни фази на процесот Дизајнирано Мислење, како што е опишано во воведот.

Препорачано е да се задржи оваа структура, бидејќи е од основно значење да се разјасни дека фазите се поврзани со различен начин на размислување, односно, првите три фази се дел од просторот за проблеми, и последните три фази се дел од просторот за решенија.

Пред да започнете со конкретните фази, учесниците прво мора да се свесни за менталниот склоп на Дизајнирано Мислење. Прирачникот Д-УЧЕЊЕ Дизајнирано Мислење за даватели на образование на возрастни обезбедува потребни информации. Во прирачникот Д-УЧЕЊЕ, ќе најдете и корисни информации во врска со неколку методи препорачани за секоја фаза на процесот.

Секој тим треба да се пријави пред започнување, и да се одјави по секојдневните работилници - физички или виртуелни.

ПОЧЕТНА СЕСИЈА

- ✓ Пленарна сесија
- ✓ Презентација на методологијата и менталниот склоп на Дизајнирано Мислење
- ✓ Навраќање на очекувањата на индивидуалните учесници

Воведот може да биде направен виртуелно, се додека имате можност да ги поделите тимовите во под-соби (како на 'Zoom'), односно, за работни групи. Може да користите и алатки за гласање како на пример 'word clouds', или онлајн прашалници за навраќање на очекувањата.

- ✓ Презентација на одбран пример предизвик за работилницата
- ✓ Формирање тимови (работни групи, 3-6 учесници). Тимовите не се мешаат помеѓу фази, но остануваат заедно до крајот на работилницата. Кратка активност за тим билдинг, како и тимско име / мото, се исклучително препорачани.
- ✓ Временска рамка: 1-2 часа

ФАЗА 1: РАЗБИРАЊЕ

- ✓ Работење во тимови
- ✓ Работни прашања: Какво е нашето взаимно разбирање за предизвикот? Кои се засегнати страни? Кои би биле полињата за откривање околу оваа тема? Кои би биле аналогии? Како тие функционираат?
- ✓ Предложени методи: саморефлексија, мапирање на умот, семантичка анализа
- ✓ Услови: Бела табла / кафеава хартија, лепливи ливчиња / пенкала
- ✓ Временска рамка: 1-3 часа

Има неколку алатки за мапирање на умот онлајн и бесплатно, како 'Google Jamboard' (поедноставно) или 'Miro' (пообразложено), давајќи им на учесниците можност да работат колаборативно со виртуелни лепливи ливчиња слично како на физичките активности.

ФАЗА 2: НАБЉУДУВАЊЕ

- ✓ Работење во тимови
- ✓ Работни прашања: како можеме да развиеме широко и подлабоко разбирање за овој предизвик? кои се главните прашања за истражување? Како да добиеме информации потребни за истражување на проблемот? Како да ги документираме правилно тие информации?
- ✓ Предложени методи: интервјуа (односно од учесниците од другите тимови, или улица/телефон/видео интервјуа), претопување (да се биде на туѓо место), канцеларско истражување, културални 'сонди' (истражување на контекст)
- ✓ Услови: чеклиста за интервју (види атачмент прилог), смарт телефон за снимање на интервјуа/видео снимки, хартија/пенкала за документирање
- ✓ Временска рамка: 2-3 часа

Кога правите видео интервјуа, некои од платформите нудат можност за снимање на целата сесија. Ве молиме осигурајте се дека имате договор со тие кои ги интервјуирате за ова. Видео интервјуата се пожелни пред телефонските интервјуа, бидејќи можете да добиете повеќе впечатоци преку гледање на мимики на тие наспроти вас.

ФАЗА 3: СИНТЕТИЗИРАЊЕ

- ✓ Работење во тимови
 - ✓ Работни прашања: Која е главната изјава за проблем? Дали се сите среќни и се чувствуваат ангажирани? Дали тимот дојде до сржта на проблемот? Дали е ова важен проблем за корисниците? Дали е изјава за проблем, која не била веќе решена повеќе пати?
- Ако одберете да го направите ова онлајн, можете да користите слични веб алатки како предложените од Фаза 1.
- ✓ Предложени методи: Отпакување на информации, креирање смисла (сортирање, односно, дијаграми / 2x2 оскени цртежи), креирање персона, изјава за проблем (односно гледна точка)
 - ✓ Услови: Бела табла / кафеава хартија, лепливи ливчиња / пенкала, точки
 - ✓ Временска рамка: 1-3 часа



ФАЗА 4: КРЕИРАЊЕ ИДЕИ

- ✓ Работење во тимови
- ✓ Работни прашања: Како можеме да го решиме проблемот, односно, тој на идентификуваната персона? Како да ја претвориме изјавата за проблем во можност за дизајн? како да филтрираме, селектираме и оценуваме идеи за фаза на прототипи?
- ✓ Предложени методи: брејнсторм активности (на пример Морска Свезда, Воз на Идеи, Жежок Компир, Шопинг на Идеи, итн., погледни прирачник Д-УЧЕЊЕ), класифицирање/рејтинг-оценување
- ✓ Услови: Бела табла / кафеава хартија, лепливи ливчиња / пенкала, табла за идеи (формулар, види атачмент прилог)
- ✓ Временска рамка: 1-3 часа



Во оваа фаза, учесниците треба да генерираат многу идеи за кратко време, и некои од предложените методи можно е да не се аплицираат под специфичните правила за хигиена и дистанца.

Препорачуваме да користите веб апликации како дигитални бели табли за собирање на идеи.

ФАЗА 5: ПРОТОТИПИ

- ✓ Работење во тимови
- ✓ Работни прашања: Како да ја опишеме / претставиме нашата идеја за решавање проблеми? Како би било најдобро да се претстави ова?
- ✓ Предложени методи: креативни начини за употреба на предмети, сликовит приказ на приказна, играње улоги, снимање видеа ... (бидете креативни, и дозволете на учесниците да ја користат својата креативност)
- ✓ Услови: материјали за прототипи
- ✓ Временска рамка: 1-2 часа

За креативност треба отворен простор и взаемна размена во рамките на тимот. Ако работите со мали локални тимови, тие може да се сретнат физички и да ги развиваат своите прототипи независно од другите тимови. Ова ќе помогне да се минимизираат ризиците од инфицирање во овие случаи.

ФАЗА 6: ТЕСТИРАЊЕ

- ✓ Пленарна сесија
- ✓ Работни прашања: Како да ги презентираме прототипите на другите? Што другите мислат за нашето решение за проблем? Што треба да се смени или подобри? Кои би биле аналогиите за други решенија / прототипи?
- ✓ Предложени методи: играње улоги, презентација, интервју, ... (во зависност од прототипот)
- ✓ Услови: хартија/пенкала/снимање видеа за документирање
- ✓ Временска рамка: 1-2 часа

Ако го правите ова онлајн, пробајте да користите алатка за снимање со цел да се сними целата фаза, или да се има видео снимка од работилницата, и ова може да го направите со вашиот мобилен телефон. Ова ќе им овозможи на учесниците полесно да се присетат на резултатите од тестирањата.

ЕВАЛУАЦИЈА

Има неколку начини за лесно користење на веб-алатки за евалуација кои се достапни и бесплатни, на пример, самоевалуација со онлајн анкети.

- ✓ Ние препорачуваме екс-пост евалуација. Ова може да се направи со прашалници анкети кои циркулираат после работилницата.
- ✓ Во секој случај, бидејќи ќе треба да ги проверите тимовите, би било добро да соберете реакции од учесниците веднаш, како на пример флеш фидбеци.



ЗАГРЕВАЊА И ЕНЕРЏАЈЗЕРИ

Кратки занимливи енерџајзери помагаат да се ослободиме ментално пред да почнеме со работење, и секако, забавни се. Загревањата се често користени за старт на работната сесија на еден разигран и соработлив начин, со цел да се поддржи процесот на тимбилдинг, или пак да се размрда и разбуди тимот после пладневната летаргија.

Ќе најдете бескрајни варијации на загревања и енерџајзери на интернет. Конкретно, откако настана Ковид19 наседаде, беа креирани многу нови загревања и енерџајзери за да ги задоволат потребите на новите веб семинари и работилници.

Примерите подолу се само компилација која може да биде добра за збогатување на вашите Дизајнирано Мислење тренинзи.

Тие кои се соодветни за веб тренинзи се маркирани со симбол ПЦ (РС).

Допри Сино

Допри Сино е енерџајзер кој бил користен години наназад, и функционира еднакво во физичка како и онлајн средина. Започни со еден помагач кој треба да довикнува да се допре нешто, на пример “допри сино” или “допри нешто топло”. Секој учесник потоа треба да се раздвижи и да допре нешто сино или топло. Ова може да е нешто на работната мааса, предмет или облека, или нешто на полиците. Последната личност која ќе најде предмет потоа треба да го селектира следниот атрибут.

Ако сакате да внесете поголем натпреварувачки дух, дајте им на сите 15 секунди да најдат нешто и да ги елиминираат оние играчи кои не нашле нешто на време. Продолжете да играте и да ги правите работите покомплицирани или да го редуцирате времето се додека не остане еден играч. Исто може да биде ефективно да направите брзи рунди од овој енерџајзер во работилницата со цел да продолжат учесниците да се движат.

Дански Аплауз (или Супер Мега Да Пукне)

За оваа физичка игра ви треба парен број на учесници. Можете и да играте дури и со двајца! Ако бројот на учесници е непарен, можете да ја играте играта и вие. Оваа игра е корисна за тимските членови кога веќе се изморени и треба брзо да се активирани и тоа интензивно. Потоа, секој ќе сака да игра повторно, и повторно! Играчите се групираат по парови. Се подредуваат еден наспроти друг со цел да се гледаат меѓусебно. Играта почнува со тоа што секој тапнува на бутите со двете раце во исто време. Следно, сите ги истегнуваат рацете исправено и нагоре. Потоа пак ги тапнуваат бутите, и ги движат двете раце кон лево. Потоа, пак ги тапнуваат бутите и ги движат двете раце на десно. Сега секој ги допира/тапнува бутите повторно и си дава на себеси дупла ‘да пукне’ (со двете раце). По овој потег, секој веќе ги има испробано движењата на играта, па вистинската игра почнува:

Секој тропнува на неговите/нејзините бутони во исто време. Следно, секој одбира индивидуално дали неговите раце ќе одат нагоре, лево, или десно. Ако двата партнери го одберат истото движење, потоа тие си даваат меѓусебно ‘да пукне’ - инаку во спротивно, повторно си тапнуваат по бутите. Забрзувајте се повеќе! По пет минути (или колку и да ви дозволува агендата), играта е завршена, и секој досега треба да има многу енергија и радост!!

Погоди ја Работната Маса

Ова е забавен виртуелен енерџајзер кој им помага на тимовите да се запознаат и да споделат своите работни практики на далечина. Започнете со тоа што секој учесник ќе го слика своето работно биро или пак средина на работа на далечина, и ќе ги испрати до тренерот/помагачот кој потоа ги сместува на заедничка бела табла или заеднички документ. Не кажувајте на никој чија маса на кој припаѓа!

Како варијација, наместо погодување за масата, можете да пробате “погоди го миленичето”, каде секој учесник прави слика од милениче/растение/значаен предмет, и останатите од тимот пробуваат да го идентификуваат учесникот според сликите.

За време на првата рунда, селектирајте еден учесник да биде судија на масата: тие го даваат својот глас за која маса на кој припаѓа по групната дискусија. По секоја рунда, претходниот судија за маса го бира следниот и групата продолжува да ја погодува следната маса. Овде почнува забавниот дел. Ако вашата маса е поткрената, тогаш треба да ги убедите сите дека таа припаѓа на некој друг: ако групата гласа неточно за вашата маса, вие добивате поен! Ако успешно погодиш, за правилната маса додека си судија за масите, пак добиваш поен.

Откако сите маси се погодени, нагласете некои добри средини за работење на далечина, како и најдобри практики кои ги забележавте и сакате да ги споделите!

Пустински Остров

Во Дизајнирано Мислење, тимовите често треба да одговорат во тешки ситуации и променливи услови. Овој тимски енерџајзер на далечина е направен да помогне на учесниците да соработуваат, да демонстрираат креативно мислење, и да користат вештини за одлучување, сето тоа врамено во еден познат концепт кој дозволува интересни дискусии!

Прво, креирајте листа на предмети кои дошле со брановите на островот, во Google Doc или онлајн бела табла - внесете и слики ако можете! Потоа поделете ја групата во тимови и преместете ги на Zoom соба или Slack каналите. Овие тимови колективно решаваат кои три предмети би ги одбрале за да помогнат на нивната група да преживее.

Охрабрете ги тимовите да ги запишат предметите и да запишат зошто ги одбрале нив, или пак ако се чувствуваат креативно, да ги нацртаат своите одговори на белата табла - овие видови на артефакти се важни за добри и ефективни вежби. Откако групите имале време да разговараат, спојте ги пак назад, и видете што секој си одбрал.

Оди / Стој / Ракоплексај / Скокај

Овој исклучително физички енерџајзер може да се изведе со неограничен број на учесници, се додека има доволно простор за движење. Ако не можете да го направите ова внатре, пробајте надвор на свеж воздух!

Учесниците се движат слободно во просторот/собата. Ако помагачот извикува “Скокај!” сите треба да скокнат. Ако помагачот извика “Ракоплексај!” сите ракоплексаат. “Стој!” значи запрете со движење. “Оди!” значи продолжете да се движите. По некое време, помагачот искажува

промена: Сега акциите ќе бидат измешани (Стој = движи, движи = стој, ракоплескај = скокај, и скокај = ракоплескај). Можеш да ја продолжиш играта со екстра команди, но осигурај се дека секој сеуште може запомни се.

Игра Жонглирачка Топка

Ова е типична вежба за загревање каде учесниците ќе се поврзат едни со други на почетокот на работилницата. Секој стои во затворен круг. Тренерот/помагачот започнува со фрлање на топката на некој во кругот, и го кажува нивното име додека ја фрла.

Продолжете со фаќање и фрлање додека не се направи шема за групата. Секој мора да запомни од кој му дошла топката, и кон кој тие пак ја фрлиле. По 2 рунди, кога сите ја примиле топката и се направила шема, додајте уште 1-2 топки, па така секогаш ќе има неколку топки кои се фрлаат во исто време, следејќи ја шемата.

Не е возможно да се користи топка поради хигиенски регулативи, па пробајте со жонглирачка топка на дистанца, или фрлање “виртуелна” топка додека го именуваат тој што ја очекува, и остварувате очен контакт. Наместо да додавате топки, само пробајте за забрзате после 2 рунди.

ПРЕВЕНЦИЈА И РЕШАВАЊЕ НА ПРОБЛЕМИ

Што да се прави доколку...

... учесниците поминуваат премногу време во дебатирање и дискутирање на проблеми:

Бидете јасни од самиот старт во врска со временската рамка за секоја активност, и осигурајте се дека вашиот аудио сигнал е гласен и јасен за да означи крај на времето. Секогаш најавувајте ги финалните минути на секоја активност (имате преостанати уште 4 минути, итн).

... учесниците се расправаат наместо да дискутираат:

Помагачите и тренерите треба да интервенираат за да ја ублажат дискусијата со користење на енерџајзер активност како дел од тим-билдинг активност. Доколку проблемите се подлабоки и сериозни, дозволете им на учесниците да ги изразат своите грижи и да се осврнат на нив преку дискусија.

... учесниците се изморени или им е досадно:

Ова не го сфаќајте лично! Има многу причини зошто една група на учесници не е во најдобра форма. Почести паузи, енерџајзери, и закуски или грицки и пијалоци може да помогнат за групата да се чувствува активна.

... учесниците не задржуваат поента на активностите и премногу се инвестираат за опипливи резултати, на пример, прототип за работење:

Одново разгледајте ги основите на работилницата и повторете го фактот дека ова не треба да произведе баш продукт или услуга, туку повеќе патоказ за решенија/услуги. Користете многу примери и разјаснувачки процеси, термини, и материјали.

... просторни ограничувања или временски услови не дозволуваат многу движења, енерџајзери, итн:

Зајакнете ја важноста на придржување на распоредот и временската рамка на секоја активност и чекор. Провирајте шепотење и работење во помали групи. Вклучете се во ментални, а не толку физички вежби.

... учесниците доаѓаат од различни позадини и се прилично различни:

Одолејте на искушението за приземјување на учесниците врз основа на нивните сличности. Луѓето имаат тенденција да бараат луѓе со кои делат заедничка позадина, но ова може да го ограничи инспиративниот дел и оригиналноста на идеите. Охрабрете ги тимовите да бидат подиверзитетни преку растурање на хомогените групи.

... има временски граници кои ограничуваат слободно време:

Охрабрете ги учесниците да се запознаат со некои од идеите и концептите пред почетокот на тренингот/работилницата и обезбедете ги со материјали (прирачник) кој може да го користат во нивното лично време и по нивно лично темпо. Ова ќе им помогне да учествуваат со повеќе самодоверба и да си го олеснат стресот во случај нешто да не им е јасно за време на тренингот.

... тимовите се презаситени од одредени членови:

Се очекува дека динамиката на тимот се појавува за време на работење во групи во тек на тренингот. Осигурајте се дека секој има можност да го изрази своето мислење и да понуди фидбек и идеи. Помагачите треба да се секогаш свесни и нежно да го предводат тимот во колективниот процес на размислување и заедничко работење.

... тимовите не функционираат ефективно и луѓето се чувствуваат изоставени или пак губат интерес:

Помагачите треба да предвидуваат, како и да ја надгледуваат тимската работа, и доколку приметат ситуација каде треба да делуваат. Еден од најефикасните пристапи е да се стави фокус на пријавувањето и одјавувањето на групата, со цел да се дозволи лична конекција за подигање и зголемување на интересот на учесниците. Штом се постигне лична конекција, полесно е за тимот да работи зближено и да остане разумен за време на тренингот.

РЕСУРСИ ЗА НАСТАВА

- ✓ Прирачник Д-УЧЕЊЕ Дизајнирано Мислење за даватели на образование на возрасни
- ✓ Алатки Дизајнирано Мислење за Едукатори: <https://designthinkingforeducators.com/>
- ✓ Алатки Дизајнирано Мислење за тимски проекти: <https://medialabamsterdam.com/toolkit/>
- ✓ Теренски водич Фокус-на-Човек Дизајн: <http://www.designkit.org/resources/1>
- ✓ Критика за Дизајнирано Мислење: <http://bit.ly/2VN6fYW>
- ✓ Литература за дизајн интеракција: <https://www.interaction-design.org/literature>
- ✓ Алатки за внес на Фокус-на-Човек дизајн во проект: <https://methods.18f.gov/>
- ✓ Неофицијално Дизајнирано Мислење (ПДФ): <https://dschool.stanford.edu/s/9wuqfxx68fy8xu67khdiliueusae4i>

Ќе најдете повеќе ресурси набројани во прирачникот Д-УЧЕЊЕ Дизајнирано Мислење за даватели на образование на возрасни.

Упатства за Интервју

1. Вовед

Цел: Градење на симпатија и доверба, креирање ситуација каде интервјуираниот се чувствува добредојден и комотно.

Содржина:

- ✓ Признание
- ✓ Краток вовед за луѓето, проектот и институција/компанија
- ✓ Осигурување на анонимност
- ✓ Објаснување за на кој начин се користени информациите и како се работело со нив
- ✓ Изјава за Согласност за Приватност и Доверливост (доколку е потребно)
- ✓ Причини и цели на интервјето
- ✓ Имајте одобрение за снимање
- ✓ Комуницирајте го процесот (Што може некој да очекува?)
- ✓ Се е доброволно
- ✓ Нема погрешни одговори
- ✓ Интерес за индивидуа, лично искуство
- ✓ Гледајте ја личноста како експерт
- ✓ Одговарајте на прашањата од личноста

2. Загревање

Цел: Креирајте ситуација во која интервјуираниот се чувствува добредојден и комотно, и намалете ги билокои неочекувани моменти.

Содржина: Генерални прашања, на пример, вовед на тој што ќе биде интервјуиран, прашување за факти

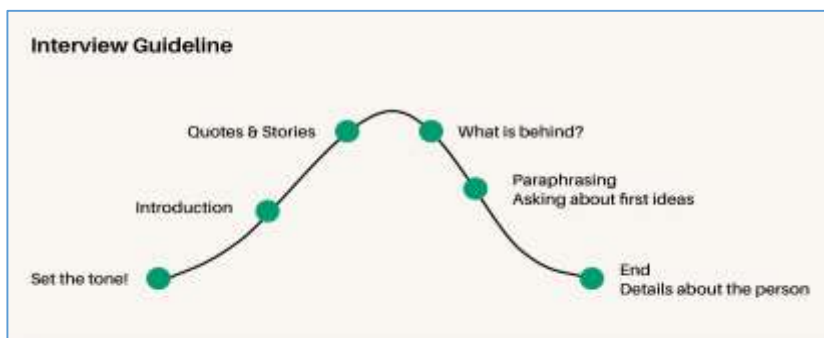


Figure: A dramaturgy of an interview

3. Вовед на тема

Цел: Водете ги интервјуираните низ темата, натерајте ги да раскажуваат приказни, пробајте да ги разберете термините кои ги користат

Содржина:

- ✓ Прашајте околу искуствата
- ✓ кои ги мотивираат луѓето за кажување приказни, на пример, "Кажи ми за последниот пат кога ти..."

4. Навлегување

Цел: Креирајте ситуација каде интервјуираниот се чувствува добредојден и комотно, намалете несигурности и непланирани моменти.

Содржина:

- ✓ Поставете отворени и детални прашања
- ✓ Стимулирање на самообјаснувачка презентација на фактите (на пример, 'Што точно се случи тогаш?' или 'Како си ја искусил/а таа ситуација?')
- ✓ Прашајте за примери, повеќе детали и спецификации
- ✓ Фокусирајте се на хронолошки прашања, прашања за разбирање, прашања за детали, причински фактори

5. Кон крајот

Цел: Проверете си ги теориите, осигурајте се дека особата е разбрана правилно, и оставете простор и за други сеуште неразработени теми.

Содржина:

- ✓ Прашајте конкретни и длабоки прашања
- ✓ Сумирајте што сте разбрале
- ✓ Бидете отворени за сеуште необработени теми

6. Крај

Цел: Креирање на добро чувство, признание, запирање на снимањето

Содржина:

- ✓ Признание
- ✓ За нас беше интересно и од помош...

7. По интервјуто

Понекогаш, по интервјуто, кога формалниот дел е завршен, луѓето додаваат неспоменати работи или разговараат повеќе на одредена тема, на пример, додека си заминуваат.

Чеклиста за интервју:

- ✓ 1 личност прашува, 1 личност прави белешки
- ✓ Портрет и атрибути
- ✓ Набљудувај! Внимавај на детали, однесување, контекст, средина
- ✓ Правило 80/20 (Зборувај не повеќе од 20% целосно!)
- ✓ Поставувај отворени прашања
- ✓ Без сугестивни прашања
- ✓ Прашувај за добри/лоши искуства во специфични контексти
- ✓ прашувај: "Зошто? Зошто? Зошто?"
- ✓ Се бараат: Приказни, потреби, изненадувања
- ✓ Добро е и ова за следните чекори: цитати, цитати, цитати!!!

Пример за табла со идеи

Idea Dashboard

Name

Tagline

What is your idea all about

Sketch it!

How does your idea work?

For Whom is your idea?

Why is your idea meaningful for your user(s)?

ЗА ПРОЕКТОТ

Проектот Д-УЧЕЊЕ е за адаптирање и пренесување на методологијата Дизајнирано Мислење во образовните институции за возрасни, обезбедувајќи им на едукаторите најмодерна методологија за поддршка на развојот за висококвалитетни образовни можности и образовни продукти (на пример дидактички материјали, средина за електронско учење, образовни игри и повеќе).

Дизајнирано Мислење е тестирана методологија за практични и креативни решенија на проблеми со намера за произведување конструктивни резултати за во иднина. Со користење на оваа тестирана методологија како пристап фокусиран на човекот кон иновација која дозволува подетално разбирање на потребите на корисникот, проектот исклучително допринесува за подобра изведба на понуди за образување на возрасни, во однос на користењето и прифаќањето од страна на изучувачите, притоа правејќи ги овие понуди уште поефективни и ефикасни.

Конзорциумот сплотува заедно шест партнерски организации од различни региони во Европа, комбинирајќи искуство во соработување на ниво на Европска соработка со најширокиот спектрум на активности во образовната стратегија и пракса на локално, национално и транснационално ниво:



Compass GmbH (Austria)
www.compass4you.at



SYNTHESIS Center for Research and Education (Cyprus)
www.synthesis-center.org



Videnscenter for Integration / Vejle Kommune (Denmark)
www.vifin.dk



Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V.
(Germany)
www.vnb.de



CESIE (Italy)
www.cesie.org



Eco Logic (North Macedonia)
www.eco-logic.mk



Кофинансирано од
Програмата на Европската
унија Еразмус+