Töövihik kuulub kuulub komplekti raamatuga “Disainmõtlemine haridustöötajatele”, mis on tasuta saadaval veebilehtedel:
designthinkingforeducators.com (inglise keeles) ja inku.ee või tartukunstikool.ee (eesti keeles).

Disainmõtlemine haridustöötajatele

Disaineri töövihik

Disainmõtlemine haridustöötajatele

MEIE DISAINIVÄLJAKUTSE:

Mis on disainmõtlemine ?

Disainmõtlemine tähendab usku, et suudate midagi muuta, ning teadlikku tegutsemist selleks, et leida uusi, asjakohaseid lahendusi, millel oleks positiivne mõju.

Disainmõtlemine annab usu oma loomingulistesse võimetesse ja oskused, mille abil muuta keerulised väljakutsed disainivõimalusteks.

Disainmõtlemine on:
inimkeskne
koostööl põhinev
optimistlik
eksperimentaalne

Tere tulemast!

Töövihikust leiate samm-sammult juhised disainiväljakutse lahendamiseks disainmõtlemise protsessi kasutades. Töövihik on kiire sissejuhatus disainmõtlemisse ning seda on kõige parem kasutada koos raamatuga „Disainmõtlemine haridustöötajatele“.

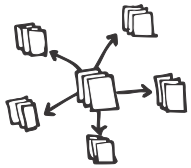
Disainmõtlemise tööriistakast haridustöötajatele sisaldab põhjalikke juhiseid ja selgitusi, mis on töövihikus samm-sammult välja toodud. Tööriistakastis on ka näited selle kohta, kuidas haridustöötajad (nagu teie) on oma töös disainmõtlemist kasutanud.

TÖÖVIHIK ON TOEKS IGA DISAINIVÄLJAKUTSE LAHENDAMISEL. SIISKI KIPUVAD VÄLJAKUTSED KESKENDUMA JÄRGMISTE TEEMADE ÜMBER:

TUNNIKAVA
Iga päev disainite viise, kuidas õpilastega oma aine sisu teemal suhelda.
Võite järgida disainiprotsessi, selleks et teadlikumalt siduda oma aine sisu tänapäeva õppijate huvide ja soovidega; uurida, millega nad väljaspool kooli tegelevad ning siduda see õpetatava aine sisuga.

RUUMID
Klassiruumi füüsiline keskkond määrab suuresti, kuidas õpilased ruumis käituvad. Sageli kiputakse oma klassiruumist mõtlema kui standardsest - lapsed istuvad ridade kaupa pinkides.
Oma klassi ruumikujunduse üle järele mõeldes ja seda muutes saab edastada oma õpilastele uusi sõnumeid selle kohta, kuidas nad peaksid ennast klassis tundma ja kuidas seal tegutsema.

PROTSESSID JA VAHENDID
Teie kool on juba disaininud protsesside või vahendite kogumiku, mis võib ja võib ka mitte kooli edule kaasa aidata. See puudutab enamasti klassivälist ja spetsiifiliselt õppimisega seotud suhtlemist ning keskendub süsteemi toimimisele. Iga protsess on juba disainitud, mis tähendab, et neid saab ümber kujundada! Mõnikord tuleb luua tööriistu selleks, et toetada äsja disainitud protsesse.



SÜSTEEMID
Igaühel ei ole alati võimalik süsteemi osas, milles nad eksisteerivad, otsuseid langetada, kuid igaüks saab panustada selle süsteemi disainimisse. Süsteemide disainimine tähendab paljude eri huvirühmade vajaduste tasakaalustamist organisatsiooni vajadustega. Süsteeme disainides luuakse sageli kõrgetasemeline strateegia – sõnastatakse visioonid, prioriteedid ja poliitika ning luuakse nende ideede jaoks kommunikatsioonistrateegia.

Tere, disainer!

Olgu see teie esimene või viiekümnes disainiprojekt, igal juhul teete julge sammu, et oma klassiruumis, koolis või kogukonnas probleeme lahendada, disainides uusi lahendusi, mis lähtuvad inimeste vajadustest ja soovidest. See on põnev!

Töövihik on loodud selleks, et aidata protsessi struktureerida ning ideid kirja panna. Kasutage seda nii, nagu kõige parem on - kõiki meetodeid või ainult mõnda – see on teie valik.

Esimene samm - defineerige oma väljakutse ja koostage projekti plaan.

Alustamine

SELLE OSA TEEMAD

0-1 ***Defineerige oma väljakutse***

0-2 ***Koostage projekti plaan***

0-3 ***Koostage projekti plaan***

0–1 *Defineerige väljakutse*

Unistused ja kitsaskohad

Disainivõimaluste leidmine algab sageli probleemide märkamisest. Mõnikord on see soov. ("Ma tõesti tahaks, et meie koolil oleks..."). Mõnikord on see kaebus ("Mind häirib see, et me ei ole..."). Mõlemad on alustuseks sobivad. Võibolla soovite seda kolleegiga läbi mängida - jaga temaga oma unistusi ja kaebusi ning palu tal neid tagasi peegeldada kui disainivõimalusi.

Järgmiseks pöörake need väited disainiväljakutseteks. Alusta oma küsimusi sõnadega „Kuidas me saaks..." ehk lühendatult KMS.
Sel viisil muudad märgatud probleemid disainivõimalusteks!

UNISTUSED / MIDA ME SOOVIKS

→ → **KUIDAS ME SAAKS?**

KITSASKOHAD/ MIS VÕIKS OLLA PAREMINI

→ → **KUIDAS ME SAAKS?**

0–2 *Koostage projekti plaan*

Visandage lõppeesmärk/lõppeesmärgid

Mis selle töö tulemusena valmib?

LÕPPEESMÄRK/LÕPPEESMÄRGID

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Selgitage välja piirangud

Milliste takistustega meil tegeleda tuleb ?

PIIRANGUD

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Defineerige edukuse näitajad

Millised mõõdikud ja näitajad aitavad aru saada, et tehtud tööst oli kasu?

NÄITAJAD

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

MUUD ASJAD, MIDA SILMAS PIDADA

Koostage lähteülesanne

Kirjutage lühike lähteülesanne, mis selgitab väljakutset, millega tegelema hakkate. Kirjutamisel kujutlege, et selle disainiga hakkab tegelema keegi teine. Pange kirja, miks see on probleem ja millise disainivõimaluse see pakub.

LÄHTEÜLESANNE

Kuidas me saaksime?

Pange kirja see disainiväljakutse, mille kallal olete otsustanud tööle hakata

VÄLJAKUTSE KÜSIMUS

MIS TÜÜPI VÄLJAKUTSE SEE ON? (TÕMBA ÜHELE RING ÜMBER)

TUNNIKAVA **RUUMID** **PROTSESSID JA VAHENDID** **SÜSTEEMID**

NÕUANNE!

Väljakutse sõnastus peaks olema lihtne ja optimistlik. See võiks olla piisavalt üldsõnaline, et avastada ootamatult väärtuslikke valdkondi ja piisavalt konkreetne, et teema oleks hallatav.

0–3 *Koostage projekti plaan*

Disainmõtlemise protsess on paindlik ning selle saab integreerida teie kooli tegevustesse. See protsess võib kesta ühe päeva, nädala, aasta või kauem. See, kuidas te väljakutsega tegelete, mõjutab, millise tulemuse saate. Tegevuse sügavus, võimalused, detailsus ja mõju sõltuvad ajast, mida saate sellele projektile pühendada.

Praegu valige see ajagraafik, mille alusel soovite tööle hakata: kui tihti kohtute ja millal. Kui projekt juba käib, võite avastada, et soovite seda plaani muuta vastavalt oma disainilahenduse vajadusele või tööajaga seotud võimalustele.

MILLISEID VAHENDEID KASUTATE AJAKAVA PLANEERIMISEKS JA PROJEKTITÖÖ JUHTIMISEKS?

KALENDRIRAKENDUS:

PROJEKTIHALDUSE RAKENDUS VÕI VIIS:

Visualiseerige projekti plaan ja ajakava plakatiks või ajajooneks

Koostage oma projekti jaoks ajakava. Millised on peamised kuupäevad? Kas prototüüp peab pärast suvevaheaega kasutamiseks valmis olema? Kas soovite omandatud teadmisi lastevanemate õhtul jagada või oma kontseptsiooni kooli volikogule esitleda? Mõelge läbi tähtajad, koosolekud ja vahepealsete infovahetuskohtumiste kuupäevad. Riputage plakat meeskonna tööruumi seinale.

Projekti kontrollnimekiri

Mida on vaja kindlaks määrata enne projektiga alustamist? Kas selleks, et aeg kõigile sobiks, tuleks esimene kohtumine teha sisekoolituse päeval? Kas peate broneerima ruumi või tellima vahendid? Kellelt soovid abi saada?

KONTROLLNIMEKIRI

- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....

ABI SAAMISEKS KAASAME PLANEERIMISSE:

Suurepärane!

Olete juba defineerinud disainiväljakutse, mille jaoks uusi lahendusi välja töötama hakkate, ning olete visandanud enda ja oma meeskonna jaoks tööplaani.

Nüüd olete valmis liikuma järgmise disainiprotsessi etapi juurde - avastamine.

1

AVASTAMINE

SELLE OSA TEEMAD

1-1 ***Mõistke väljakutset***
1-2 ***Ettevalmistus uurimuseks***
1-3 ***Koguge inspiratsiooni***

1-1 *Mõistke väljakutset*

Analüüsige väljakutset

Milliseid küsimusi on meeskond selle disainiväljakutse puhul juba nimetanud? Pange kirja arutelus selgunud olulisemad mõtted, piirangud ja takistused.

MÕTTED, PIIRANGUD, TAKISTUSED

Kas arutelu lõpus sõnastasite oma väljakutse ümber? Kui jah, pange uus sõnastus siin kirja:

KUIDAS ME SAAKSIME...

Jagage oma teadmisi

Millised teadmised selle väljakutse kohta juba olemas on? Mille kohta sooviks rohkem teada saada? Pange kirja oma oletused ja küsimused.

MIDA JUBA TEAME

MILLE KOHTA SOOVIME ROHKEM TEADA SAADA?

Pange meeskond kokku

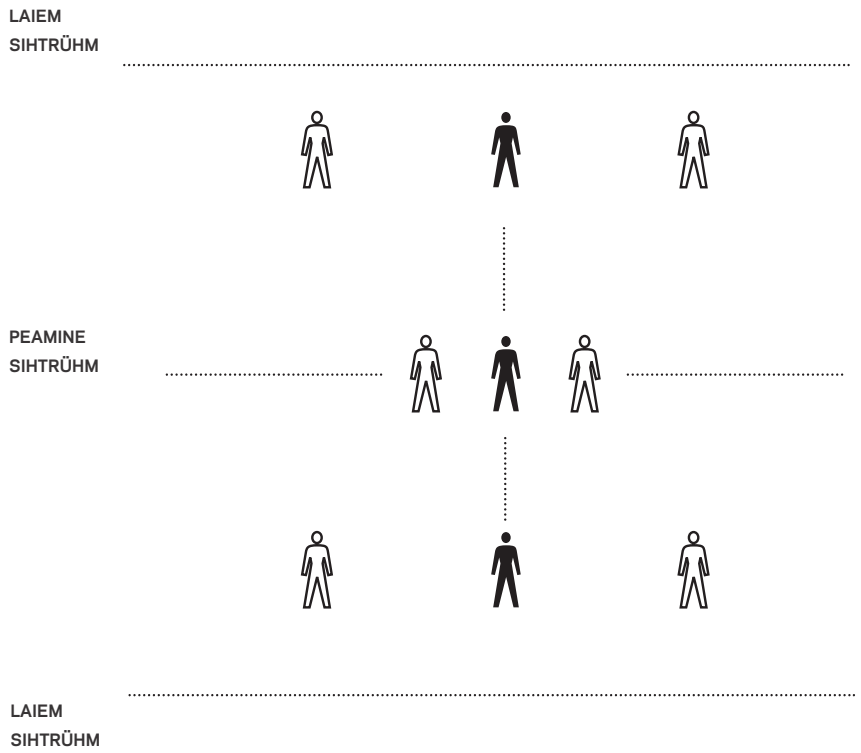
Kes teie meeskonda kuuluvad? Kes kuuluvad tuumikmeeskonda ja kes laiendatud meeskonda? Arutelu käigus otsustage, mis roll kellelgi on ja mis on igaühe individuaalsed eesmärgid?

TUUMIKMEESKOND	EESMÄRGID JA ROLLID
.....	.....
	.....
.....	.....
	.....
.....	.....
	.....
.....	.....
	.....

LAIENDATUD MEESKOND	EESMÄRGID JA ROLLID
.....	.....
	.....
.....	.....
	.....
.....	.....
	.....
.....	.....
	.....
.....	.....
	.....

Defineerige oma sihtrühm

Kelle probleemi lahendate? Kes on teie peamine sihtrühm ja kes kuuluvad laiendatud sihtrühma.



1–2 *Ettevalmistus uurimuseks*

Selgitage välja inspiratsiooniallikad

Milliseid inimesi teie teema puudutab? Kes esindaks selle teemaga seoses äärmuslikke käitumisi? Milliste ekspertidega sooviksite kohtuda, et neilt oma teema kohta rohkem teada saada? Koostage nimekiri inimestest, kes teie meelest kõige rohkem inspiratsiooni võiksid pakkuda ja märkige kolm kuni viis inimest, kellega kõigepealt suhtlema hakkate.

KASUTAJAD, EKSPERDID, ÄÄRMUSLIKUD KASUTAJAD

Selgitage välja inspireerivad kohad

Kuhu võiksite minna, et oma väljakutse jaoks inspiratsiooni saada? Millised on sarnased keskkonnad või äärmuslikud kogemused, kus saaksite jälgida teises kontekstis toimuvaid, aga sarnaseid või asjakohaseid käitumisi ja tegevusi? Pange kirja võimalikult palju kohti ja tõmmake ring ümber kolmele kuni viiele kõige põnevamale.

INSPIREERIVAD KOHAD, SARNASED KESKKONNAD

Valige uurimuses osalejad

Kellega sooviksite rääkida ja neilt õppida? Koostage vähemalt kolme erineva kasutaja või inspiratsiooniallika detailne kirjeldus. Jälgige, et valitud inimeste seas oleks esindatud eri soost, erineva kogemuse ja rahvusliku taustaga inimesed.

SIHTRÜHM:
KASUTAJA PROFIIL:

KASUTAJA KIRJELDUS

SIHTRÜHM:
KASUTAJA PROFIIL:

KASUTAJA KIRJELDUS

SIHTRÜHM:
KASUTAJA PROFIIL:

KASUTAJA KIRJELDUS

SIHTRÜHM:
KASUTAJA PROFIIL:

KASUTAJA KIRJELDUS

Koostage küsimustik: intervjuu

Mida soovite teada saada, et väljakutset paremini mõista? Mida loodate teada saada inimesi motiveerivate või neile pettumust valmistavate faktorite kohta? Mida tahate teada saada nende harjumuste kohta?

INTERVJUEERITAVA NIMI

NÕUANNE!
Tehke sellest lehest iga intervjuu jaoks eraldi koopia.

ALUSTAGE KONKREETSEST
Milliste konkreetsete küsimustega võiks vestlust alustada?

LAIENDAGE TEEMAT
Millised küsimused aitaks mõista inimese lootusi, hirme ja püüdlusi?

UURIGE SÜGAVUTI
Kuidas saaks vestluse käigus intervjueeritavat sügavuti uurida?

Koostage küsimustik: vaatlus

Mida soovite selle vaatluse käigus teada saada? Pange kirja teemad ja küsimused, mida kindlasti tahate külastuse käigus käsitleda! Täidke iga vaatluse kohta üks tööleht, selleks et iga külastatava koha jaoks küsimused läbi mõelda.

MIDA SOOVITE NÄHA
Mida tahad kindlasti seda kohta külastades jälgida?

VAATLUSKOHT

NÕUANNE!
Tehke sellest lehest iga vaatluskoha jaoks eraldi koopia.

MIDA SOOVITE NÄHA
Milline tegevus aitaks sellest kohast inspiratsiooni ammutada?

Valmistuge välitöödeks

Jagage ülesanded oma meeskonnas ära enne välitööle minekut. Kes jäädvustab andmeid toimumiskoha ja aja osas ning kontrollib, et kõik planeeritud tegevused saaksid tehtud? Kes vastutab varustuse eest? Kes viib läbi intervjuusid? Kes dokumenteerib?

MEESKONNALIIGE	ROLL

TOIMUMISKOHT VÕI INTERVJUEERITAV	KOHT, KUUPÄEV JA AEG

KONTROLLNIMEKIRI

- ☐ KÜSIMUSTIK
- ☐ OSALEJATE KONTAKTANDMED
- ☐ MEESKONNALIIKMETE KONTAKTANDMED
- ☐ JUHISED SIHTKOHTA JÕUDMISEKS
- ☐ MÄRKMIKUD JA PASTAPLIIATSID
- ☐ FOTOAPARAAT (KONTROLLI AKUSID)
- ☐ MOBIILTELEFONID
- ☐ KINGITUSED OSALEJATELE (KUI ON)
- ☐ POST-IT PABERID, VILTPLIIATSID
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

1-3 *Koguge inspiratsiooni*

Välitööde märkmed

INTERVJUU ANDNUD INIMESE / KÜLASTATUD KOHA NIMI

NÕUANNE!
Tehke sellest lehest iga välitöö jaoks eraldi koopia.

TÄHELEPANEKUD JA TSITAADID

Välitöö ajal

Salvestage välitöö käigus nähtu ja kuuldu. Pange tsitaadid kirja. Tehke vahet vaatlusandmetel ja oma tõlgendustel – et teaksite, mida tegelikult nägite ja mida arvasite, et see konkreetse inimese jaoks tähendab.
Hoidke silmad lahti, et märgata, kas keegi on teinud olemasolevasse süsteemi muudatusi või mugandusi, et see vajadustele paremini vastaks – nagu näiteks sülearvuti alla pandavad raamatud, et ekraan mugavamal kõrgusel oleks.

TÕLGENDUSED

Avastamise etapis saite oma disainiväljakutse osas põhjalikumad teadmised, sihtrühma parema mõistmise ja kogusite inspiratsiooni.

Tõlgendamise etapis püüate mõista avastamise etapi vaatluste ja intervjuude tähendust ning sõnastate oma taipamised ja alused disainilahenduse loomiseks.

2
TÕLGENDAMINE

SELLE OSA TEEMAD

2-1 ***Rääkige lugusid***
2-2 ***Tähenduste otsimine***
2-3 ***Kaardistage võimalused***

2-1 *Rääkige lugusid*

Jäädvustage, mida olete teada saanud.

Pange kogutud info kirja vahetult pärast intervjuud. Kirjutage iga Post-it paberi peale üks tähelepanek, loo kõrgpunkt või tsitaat. Kasutage järgmisi küsimusi.

KELLEGA KOHTUSID? (AMET, VANUS, KOHT JNE)

Mis oli kõige meeldejäävam ja üllatavam lugu?

Mis oli huvitav selles, kuidas ta oma keskkonnaga suhtles?

Mis osalejale kõige rohkem korda läks? Mis teda motiveerib?

Mis talle pettumuse valmistas?

Milliseid küsimusi sooviksid esitada järgmises vestluses?

Jagage inspireerivaid lugusid

Rääkige kordamööda lugusid inimestest, kellega vestlesite või kohtadest, mida külastasite. Oma meeskonda kuulates talletage nende lood ja tähelepanekud Post-it märkmepaberitele, kasutades iga mõtte jaoks eraldi lehte. Pange kirja kõige huvitavamad asjad, mida teada saadi.

Lugu 1. Meeskonna tähelepanekud:

Lugu 2. Meeskonna tähelepanekud:

Lugu 3. Meeskonna tähelepanekud:

Lugu 4. Meeskonna tähelepanekud:

Lugu 5. Meeskonna tähelepanekud:

2-2 *Tähenduste otsimine*

Leidke teemad

Lugege seinal olevaid Post-it märkmeid ning otsige ühiseid teemasid, mustreid ja seoseid. Koondage samal teemal olevad märkmed ühte kohta – nagu liigutaksite mõtteid ja saaksite tulemuseks uued mustrid. Pange igale kategooriale pealkiri, mis neid teemasid ja mustreid ühendab.

PEALKIRJAD

Kogutud andmete mõtestamine

Uurige oma teemasid lähemalt ja püüdke leida ühisosa. Kas omavahel seotud teemasid saaks paigutada suuremate kategooriate alla?

MIS ON SUUREMAD KATEGOORIAD?

Kas leiate mingeid vastuolusid? Kas mõned tähelepanekud olid ootamatud või üllatavad? Miks?

OOTAMATUD TÄHELEPANEKUD

Pärast meeskonnasisest arutelu ja/või kategooriate kohta tagasiside saamist - millesse tahaksite põhjalikumalt süveneda?

PÕNEV OLEKS VEEL UURIDA

Sõnastage taipamised

Taipamised on uurimuse ja inspiratsiooni tegevuste käigus nähtu ja kuuldu kokkuvõtlikud sõnastused. Need on ahhaa-hetked ja ootamatud tähelepanekud.
Mõnikord on kasulik panna taipamine kirja kasutaja/sihtrühmaga seotud vaatepunktina. Lihtsam moodus vaatepunkti kirjeldamiseks on võrrand:

kasutaja + vajadus + huvitav tähelepanek = vaatepunkt

TAIPAMINE / VAATEPUNKT

TAIPAMINE / VAATEPUNKT

TAIPAMINE / VAATEPUNKT

TAIPAMINE / VAATEPUNKT

2-3 *Kaardistage võimalused*

Muudke taipamised tegudeks

Teostatavad ja edukad ideed saavad alguse õigest küsimusest, mis identifitseerib olulised võimalused suurepäraste taipamiste kaudu. Pidage meeles, et „kuidas me saaks“ (KMS) küsimus katab ainult üht osa teie väljakutsest, seepärast tuleks teha mitu KMS-küsimust ning need ideede genereerimise etapiks tähtsuse järjekorda panna.

!

NÕUANNE!
Väldi ajurünnaku protsessis küsimusi, milles on juba vastus peidus.

Kas teie küsimus on...

← →

PIISAVALT LAI, ET VÕIMALDADA UUSI IDEID?

→ ←

PIISAVALT KONKREETNE, ET OLLA HALLATAV?

● ←

PIISAVALT FOKUSSEERITUD, ET TE EI EEMALDUKS KASUTAJAKESKSUSEST?

KUIDAS ME SAAKS...

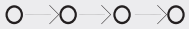
Koostage visualiseeriv kokkuvõte

Raamistikud, diagrammid ja pildid on suurepärased abivahendid oma arusaamade või keerukama teabe edastamiseks.

ASJAD MIDA PROOVIDA

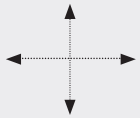
Kaardistage kontaktide võrgustik - inimesed, tegevused, objektid, suhtlus. Illustreerige tegevust või infovoogu.
Kaardistage tegelikus või kujundlikus tähenduses teekond, mida inimesed või asjad läbivad teie väljakutsega seoses

Teekonnakaart



Venni diagramm

Koordinaatteljestik



Suhetekaart

VISANDAGE VÕI KOOSTAGE VISUAALNE ÜLEVAADE, MIS AITAB TEIL OMA ARUSAAMU VÄLJENDADA

Nüüd, mil olete valinud vaatepunkti ja kaardistanud võimalused oma disainiväljakutse lahendamiseks, olete valmis liikuma disainiprotsessi kolmandasse etappi - mis on ideede genereerimine!

Ajurünnaku abil saate oma väljakutsele mitu võimalikku disainilahendust leida.

3

IDEEDE GENEREERIMINE

SELLE OSA TEEMAD

3-1 ***Ajurünnak***
3-2 ***Täiustage ideid***

3-1 *Ajurünnak*

Valmistuge ajurünnakuks

Eduka ajurünnaku võti on planeerimine. Väikesed detailid on olulised. Kutsuge erinevaid inimesi, kes on eelarvamustevabad ning suudavad teineteise mõtteid edasi arendada. Kuus kuni kümme inimest on mõtterünnaku jaoks parim. Keda kutsute?

NIMED

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

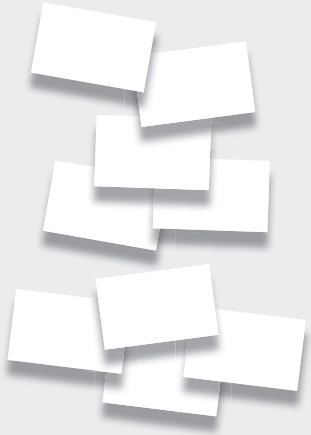
.....

Vaja läheb piisavalt seinaruumi, et kõik saaks püsti tõusta ja teineteise ideid näha, ning et palju ideid seinale kleepida. Kus viite ajurünnaku läbi ja kuidas ruumi kujundate, et see ajurünnaku toimumist toetaks?

RUUMIKUJUNDUS

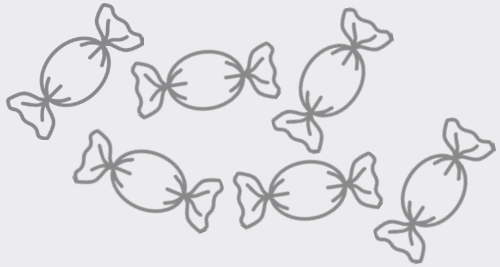
KONTROLLNIMEKIRI

- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....



POST-IT PABERID

MARKERID



SNÄKID (ära alahinda suhkru tähtsust ajurünnaku sessioonil)

PABER

AJURÜNNAKU REEGLID

1.Jäta kritiseerimine hilisemaks.

2.Julgusta pööraseid ideid.

3.Arenda teiste mõtteid edasi.

4.Ära kaldu teemast kõrvale.

5.Üks arutelu korraga.

6.Kasuta visuaalseid abivahendeid.

7.Võta sihiks kvantiteet.

PANE AJURÜNNAKU REEGLID SEINALE

Viige läbi ajurünnak

Koostage küsimused või kasuta mõnd juhendraamatus lk 52 välja pakutud soojendusküsimust, et inimesi õigele lainele häälestada. Milliseid küsimusi kasutad?

SOOJENDUSKÜSIMUSED

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mis teemale ajurünnak keskendub?

TEEMA

.....

.....

.....

.....

Milliseid „kuidas me saaksime"-küsimusi kasutate?

KUIDAS ME SAAKSIME...

.....

.....

.....

.....

Ajurünnak takerdub?

Paar asja, mis võivad töötada:

Lisage piiranguid
Muudke lahenduse piire, kasutades suurust, hinda, ajalisi piiranguid ja arvulist suurust. Küsige: „Mis oleks, kui .... see oleks suurem kui see ruum? Väiksem kui maapähkel? Selle elluviimiseks kuluks viis aastat? Kuluks üks minut?
Oleks kõigile saadaval? Saadaval ainult vähestele?"

Kasutage inspireerivaid brände
Küsige: „Kuidas lahendaks seda probleemi McDonald's, Uber, Apple, Valio või Lego?

Muudke see ajaliselt konkreetseks
Küsige: „Mis oleks, kui see oleks loodud hommikuks? Õhtuks?"

Mõelge ühele sihtrühmale
Küsige: „Mis oleks, kui see oleks mõeldud ainult teismelistele? Lastele? Sportlastele? Vanematele?"

Valige välja perspektiivikad ideed

Pärast ajurünnakut koondage sarnased ideed ning valige meeskonnaga kolm lemmikut välja. Korjake enim meeldinud kontseptsioonid Post-it paberitel kokku.
Kui vaja, kasuta ka joonistusi. Millised ideed said enim hääli?

Visualiseerige, et mõelda

Valige üks ajurünnakul lemmikuks valitud idee ja täpsustage seda kontseptsiooni, tehke üks või kaks kiiret visandit.

Analüüsige visandeid, milline osa neist teile kõige rohkem meeldib ning milliseid aspekte võiks täiustada. Milliseid erinevaid arvamusi kogunes?

MÄRKMED

3-2 *Täiustage ideid*

Tehke reaalsuskontroll

Mis on teie idee tuumaks: mis teid selle puhul erutab? Mis on kõige väärtuslikum teie sihtrühma jaoks? Millist reaalset vajadust see rahuldab?
Tehke nimekiri kõikidest väljakutsetest ja takistustest, mis teie idee elluviimise teel seisavad. Millest teil puudu jääb? Kes võib selle idee vastu olla? Millega on kõige raskem toime tulla?

VÄÄRTUS, VAJADUSED

VÄLJAKUTSED, TAKISTUSED

Vaadake üle väärtused ja vajadused, mida sel töölehel nimetasite: tehke uus ajurünnak, et leida alternatiivseid lahendusi nende vajaduste rahuldamiseks ja väärtuste hoidmiseks. Millistel erinevatel viisidel on võimalik neid vajadusi veel lahendada?

UUED KONTSEPTSIOONID

Kirjeldage oma ideed

Millisele lahendustele loote prototüübid? Kasutage seda töölehte iga prototüübi jaoks eraldi.

KONTSEPTSIOONI NIMETUS:

VISAND

KUIDAS SEE TÖÖTAB?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

MILLISELE VAJADUSELE VÕI VÕIMALUSELE ON SEE KONTSEPTSIOON SUUNATUD?

.....

.....

.....

.....

.....

KONTSEPTSIOONI KIRJELDUS ÜHE LAUSEGA:

.....

.....

.....

.....

KES ON SELLEGA SEOTUD, NII LOOJA KUI KA KASUTAJANA?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

MIDA SOOVID IDEE PROTOTÜÜBI KOOSTAMISE KÄIGUS ROHKEM TEADA SAADA?

.....

.....

.....

.....

Nüüd olete genereerinud palju ideid ning valinud välja paar kontseptsiooni, millega edasi liikuda.

Disainiprotsessi neljandas, katsetamise etapis koostate oma kontseptsiooni elluviimiseks prototüübi.

4

KATSETAMINE

SELLE OSA TEEMAD

4-1 ***Valmistage prototüübid***
4-2 ***Küsige tagasisidet***

4-1 *Valmistage prototüübid*

Tehke fotosid

Et teie prototüüp maailmale nähtav oleks, tehke sellest fotod ja pange need siia.

Pange foto siia

Pange foto siia

Mõned asjad, mida võiks proovida

LOOGE ERALDI LIHTSAMAD PROTOTÜÜBID
Lahutage oma lahendus tükkideks ja valmistage erinevad prototüübid vastavalt osafunktsioonile: „Töötab niimoodi"; „käitub niimoodi"; ja „näeb niimoodi välja".

KATSETAGE „KOGEMUSE PROTOTÜÜPE"
Laske inimestel rollimängu või „keharünnakut" teha, kasutades küsimusi ja rekvisiite.

TEHKE SUURED ASJAD VÄIKSEMAKS
Kasuta makette ja mudeleid.

KASUTA 2D-d
Looge koomiks, visualiseering või diagrammid.

Pange foto siia

Pange foto siia

4-2 *Küsige tagasisidet*

Otsustage, kellelt tagasisidet küsida

Kuidas prototüüpi testida, et kõige kasulikumat tagasisidet saada? Kas saate lasta inimestel seda prototüüpi proovida seda lähemate selgitusteta või juhenditeta? Kas peate inimestele oma prototüüpi samm-sammult selgitama? Milline teie testimine välja näeb?

ME TESTIME...

Millist osa teie ideest on vaja testida? Milline tagasiside on vajalik, selleks et teie ideed täiustada ja arendada? Mis on kõige olulisem küsimus, mida tahate küsida? Kas tahate teada saada, kas inimesed osaleks teie disainitud lahenduses? Kas teid huvitab ka see, kas teie kontseptsioon muudaks aja jooksul inimeste harjumusi?

PANGE KIRJA TAGASISIDE EESMÄRGID

Valige tagasiside andjad

Keda soovite tagasiside protsessi kaasata? Kes annaks kõige kasulikumat tagasisidet? Kaasake neid inimesi, kellega olete välitööde käigus kohtunud kui ka uusi osalejaid.

TAGASISIDES OSALEJAD JA NENDE PROFIIL

Koostage küsimustik

Suure tõenäosusega olete esitanud idee täpsustamise käigus küsimusi, kuidas prototüüp peaks töötama, mis inimesi huvitab, kuidas neid osalema saada jne.
Pange kirja kõik, mis kontseptsiooni väljatöötamisel esile on kerkinud. Tagasisides võite küsida oma idee kohta konkreetset arvamust. Millest te rohkem teada tahaksite?

ALUSTAGE KONKREETSEST
Milliste konkreetsete küsimustega võiks vestlust alustada?

AVARDAGE TEEMAT
Millised küsimused aitaks mõista inimese lootusi, hirme ja püüdlusi?

INTERVJUEERITAVA NIMI

NÕUANNE!
Tehke sellest lehest iga intervjuu jaoks eraldi koopia.

MINGE SÜGAVAMALE
Kuidas saaks vestlust süvendada, et intervjueeritava vaatenurga kohta rohkem teada saada?

Analüüsige tagaside käigus saadud teadmisi

Kasutades eelnevalt koostatud küsimustikku märkige intervjuu ajal saadud info üles. Sorteerige saadud info kohe erinevatesse kategooriatesse, et tagasiside oleks konstruktiivne ja lihtsalt kasutatav järgmises tööfaasis.

ALLES JÄTTA

.....

.....

.....

.....

.....

SUURENDADA

.....

.....

.....

.....

.....

VÄHENDADA/LÕPETADA

.....

.....

.....

.....

.....

ALLES JÄTTA

.....

.....

.....

.....

.....

SUURENDADA

.....

.....

.....

.....

.....

VÄHENDADA/LÕPETADA

.....

.....

.....

.....

.....

Integreerige tagasiside

Mis oli teie kontseptsiooni esialgne eesmärk? Vaadake oma testides saadud tagasisidet. Kas uurimise ja ideeloome käigus saadud teadmised ja ideed kehtivad ka tagasiside valguses?

REFLEKTEERIGE

Mis on teie idee õnnestumiseks tagasiside põhjal otsustades kõige olulisem? Kuidas saaks prototüüpi paremaks muuta? Kuidas rõhutada neid prototüübi külgi, mis said head tagasisidet?

ASJAD, MIDA TÄIUSTADA

VISUALISEERIGE UUENDUSTEGA PROTOTÜÜP

Selgitage välja, mida vaja läheb

Koostage nimekiri materjalidest, mida täiustatud kontseptsiooni ehitamiseks vaja läheb.
Kas need on koolis olemas? Kas peate uusi vahendeid ostma?

KOOLIS OLEMAS

VAJA OSTA

Kui kaua kulub selle kontseptsiooni täiendatud versiooni elluviimiseks?
Kas on vaja ettevalmistusaega? Kas keegi peab selleks koolituse läbima?
Kas soovite olemasolevat koosolekuaega teistmoodi kasutada?

Kui palju raha kulub selle kontseptsiooni realiseerimiseks?

KULU

Kuidas saan rahastust või materiaalset toetust taotleda?

Kes saab aidata ideed realiseerida? Millist võimekust otsid? Kes on huvitatud kontseptsiooni toetamisest? Kas peate leidma kellegi, kes idee nimel võitlema hakkaks?

INIMESED

AEG

Teie prototüüp on nüüd laia maailma läinud. Palju õnne!

Nüüd on aeg liikuda disainiprotsessis arendamise etappi, kus teete tähelepanekuid ning mõtlete, kuidas prototüüpi lihvida ning teisi oma disainilahenduse arendamise protsessi kaasata.

5

ARENDAMINE

SELLE ETAPI TEEMAD

5-1 ***Jäädvustage kogutud teadmised***
5-2 ***Liikuge edasi***

5-1 *Jäädvustage kogutud teadmised*

Hinnake edusamme

Vaadake uuesti läbi eesmärgid, mis siin töövihiku alguses seadsite. Kui kaugele olete võrreldes oma esimese visiooniga jõudnud? Kuidas on teie kontseptsiooni kasutatud? Kas prototüüpi kasutavad need inimesed, kelle jaoks see mõeldud oli? Mida nad teie kontseptsiooni juures hindavad?

KONTSEPTSIOONI KASUTAMINE

Mis on teie jaoks edukus? Mida sellelt projektilt ootate? Kas loodate, et üritusel osaleb väga palju kolleege? Mida räägiksite kooli juhtkonnale, et suuremat rahastust saada? Millist arvamust ootaksid õpilastelt teie idee kohta?

MÕJU, MIDA OOTAME...

Kuidas jälgite ja mõõdate oma disainilahenduse edukust? Kas küsite inimeste arvamust selle kontseptsiooni kohta? Kas ootate, et keegi tuleks teiega ise rääkima?

JÄLGIMISMEETOD

Dokumenteerige arengut

Dokumenteerige oma kontseptsiooni arengut. Milliseid muutusi käitumises olete märganud selle elluviimisest saati? Kas inimestevahelised suhted on muutunud? Mida on õpilased või kolleegid selle kohta öelnud?

MÄRKMED

Mida läheb vaja, et koostada disainilahendust illustreeriv ülevaade põhimõttel „enne ja pärast.“ Kas on vaja koguda pildimaterjali? Tsitaate?

VAJALIKUD VAHENDID...

5-2 *Liikuge edasi*

Planeerige järgmised sammud

Milline tegevus on teie kontseptsiooni arendamiseks vajalik? Pange kirja kõik lahtised küsimused. Kes millise ülesande eest vastutab? Kes vastutab lahtiseks jäänud küsimuste lahendamise eest?

TEGEVUSED, KÜSIMUSED

JÄTKUTEGEVUSTE EEST VASTUTAV ISIK

Koostage ajakava, kus on kirjas kontseptsiooni arendamise tähtajad koos kõigi teiste oluliste koosolekute või kuupäevadega.

AJAJOON

Esitlege oma kontseptsiooni

Kellele esitletakse? Koostage kõne, mis innustaks neid teie disainitud lahendust toetama. Võite kasutada küsimust „Mis oleks, kui ...?“ oma kõne alustamiseks. Mõelge eelnevalt välja, kuidas kuulajaskonda saaks idee teostusesse kaasata; millised oleks tegevused, millega teie lahenduse uued toetajad saaks panustada?

NÕUANNE!
Kasutage seda meetodit, kui on vaja saada toetust oma idee elluviimiseks.

MIS OLEKS, KUI ...

Rääkige lühike ja haarav lugu, keskendudes oma kontseptsiooni kõige olulisematele aspektidele. Millise loo te jutustate? Mis inspireeris teid selle ideega välja tulema ning kuidas see vastab uurimuse käigus selgunud vajadustele? Mis on selle idee väärtus erinevate asjaga seotud inimeste jaoks?

LUGU, INSPIRATSIOON, VÄÄRTUS

Mida soovite oma kuulajaskonnalt saada? Koostage oma vajaduste nimekiri.

VAJADUSED

Looge partnerlussuhted

Millistel organisatsioonidel või üksikisikutel on võimekus, millest teil oma idee realiseerimiseks puudu jääb? Millised suhted teil nendega on? Kuidas saaksite nendega ühendust võtta? Kuidas esitlete neile oma disainilahendust?

NÕUANNE!
Kasutage seda meetodit, kui on vaja idee teostamiseks teiste ressursse või oskusi.

MIS OLEKS KUI ...

MÄRKMED

Mida neilt palute? Kas võiksite oma ettekannet just selle kuulajaskonna jaoks kohandada? Miks nad võiks olla teie aitamisest huvitatud? Kuidas mõlemad osapooled sellest partnerlusest kasu saaks?

KASUTEGURID

MÄRKMED

Jagage oma lugu

Koostage oma loo rääkimiseks esitlus. Soovi korral kasutage järgmisi teemapunkte...

NÕUANNE!
Kasutage seda meetodit, kui on vaja disainimise kogemust või lahendust laiemalt jagada.

Mis oli unistus või probleem, mis ajendas teid selle väljakutsega tegelema?

Kes kuulusid meeskonda või panustasid projekti?

Milliseid partnereid kaasasite?

Milliseid informatsiooniallikaid kasutasite?

Millistest vajadustest saite teadlikuks?

Milliseid kohti külastasite ja kellega vestlesite?

Mis oli kõige huvitavam, mida inspiratsiooni otsimise käigus teada saite?

Meenutage protsessi

Kasutage illustreerimiseks fotosid, kui võimalik.

Mis oli kõige absurdsem ajurünnaku käigus esitatud idee?

Rääkige mõnest esialgsest kontseptsioonist või prototüübist.
Millist tagasisidet neile kontseptsioonidele anti?

KONTSEPTSIOON

TAGASISIDE

KONTSEPTSIOON

TAGASISIDE

KONTSEPTSIOON

TAGASISIDE

Näidake, kuhu olete nüüd välja jõudnud

Kui võimalik, kasutage illustreerimiseks fotosid. Rääkige kontseptsioonist.

Pange siia foto

Pange siia foto

Pange siia foto

MIS OSAS ON TEIE PROTOTÜÜP OLNUD EDUKAS?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

PANGE KIRJA DISAINI KOHTA KUULDUD TSITAADID JA/VÕI SELLE MÕJU AVALDUMISE MÄRGID ÕPILASTE/ÕPETAJATE/TÖÖTAJATE/LASTEVANEMATE SEAS.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Moodustage kogukond

Disainmõtlemise olemusest saab kõige paremini aru, kui seda protsessi korduvalt, üha uute väljakutsetega läbi teha. On oluline, et teil oleks võrgustik, kelle abil oma ideid „põrgatada“, et näha, kuidas edasi mõelda. Keda kutsute oma disainivõrgustikuga liituma?

Kui sageli hakkate kokku saama? Kui pikad on koosolekud? Kus kohtute? Millist dünaamikat soovite luua? Mida arutama hakkate?

KELLEGA KOHTUTE?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

MILLAL?

KUI SAGELI?

VÄLJAKUTSE KÜSIMUS

MIS TÜÜPI ON VÄLJAKUTSE? (MÄRGI ÕIGE)

TUNNIPLAAN **RUUMID** **PROTSESSID JA VAHENDID** **SÜSTEEMID**

Selle tööriistakasti kohta:

"IDEO on sarnaseid protsesse, meetodeid ja vahendeid keeruliste väljakutsetega tegelemiseks kasutanud juba aastaid. Paljudel juhtudel oleme kogenud, et disainmõtlemine aitab järgmise sammu juurde asuda. Just seepärast jälgime põnevusega, kuidas see haridusmaailma mõjutab. Riverdale Country School'i õpetajad hakkavad disainiprotsessi kasutama, et tegeleda oma klassiruumi ja kooli väljakutsetega ning oleme ühiselt välja töötanud selle tööriistakasti, et neid protsesse laiemalt jagada."

Riverdale

Riverdale Country School on New Yorgis asuv erakool (lasteaiast kuni 12. klassini).

www.riverdale.edu

IDEO

IDEO (ingliskeelne hääldus „eye-dee-oh") on palju auhindu pälvinud globaalne disainifirma, mis kasutab inimkeskset lähenemist, et aidata nii riigi- kui ka erasektori organisatsioonidel uuendusi sisse viia ning kasvada.

www.ideo.com

LITSENTS
"Disainmõtlemise tööriistakastil haridustöötajatele" on litsents Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported license (CC BY-NC-SA 3.0).
Litsentsi tekst on täies mahus leitav http://creativecommons.org/licenses/by-nc-a/3.0/.
Selle litsentsi alusel on lubatud:
JAGADA - teha tööst koopiaid, seda jagada ja edastada
TÖÖDELDA - teha töösse muudatusi järgmistel tingimustel:
VIITAMINE – Tööle tuleb viidata vastavalt alltoodud „IDEO-le viitamise" juhendile. Viitamine ei tohi jätta muljet, et IDEO teid või selle töö kasutamist toetab.
MITTEÄRILINE – Tööd ei tohi kasutada ärilistel eesmärkidel
JAGAGE SAMAMOODI – Töö täiendamisel, muutmisel või arendamisel võib lõpptulemust jagada ainult sama, Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported license (CC BY-NC-SA 3.0) litsentsi alusel.
Palun tutvu litsentsi terviktekstiga (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/), et näha kõiki selle tööga seotud õigusi ja piiranguid.
VIITAMINE IDEO-LE
© 2012 IDEO LLC. All rights reserved. http://designthinkingforeducators.com/

TÕLGE JA KOHANDUSED EESTI KEELDE:
Tartu Kunstikool 2019
Välja antud projekti "EntreTOY" raames

TARTU KUNSTI-KOOL

Erasmus+

Disainmõtlemine tööriistakastis

Disainmõtlemine haridustöötajatele