

***Disain-
mõtlemine
haridus-
töötajatele***

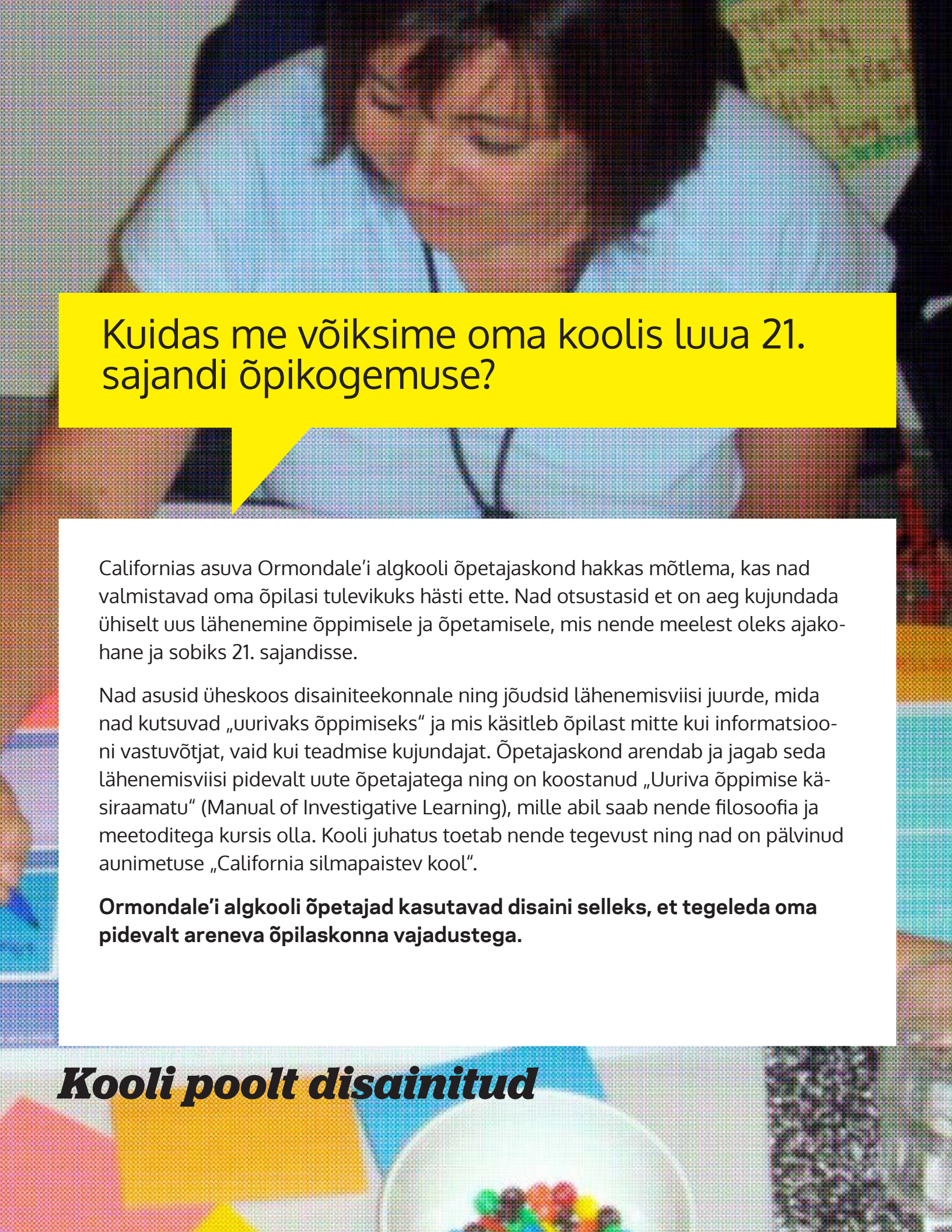
Kuidas saaks minu klassitoa niimoodi ümber kujundada, et see vastaks paremini õpilaste vajadustele?

New Yorgis teise klassi õpetajana töötav Michael Schurr sai ühel hetkel aru, et ta polnud kunagi oma õpilastelt küsinud, kuidas saaks klassiruumi nende jaoks mugavamaks muuta. Ta otsustas seda neilt otse küsida ja uurida välja, kuidas ruumi kõige paremini kujundada.

Õpilaste ettepanekute põhjal disainis ta klassiruumi ümber, et see vastaks paremini nende vajadustele ja soovidele. Ta pani teadetetahvlid, mille koostamisega ta oli palju vaeva näinud, madalamale, nii et õpilased näeksid neid päriselt ka lugeda ning õpilaste laudu ümber tõstes lõi õppimiseks hubasema poolprivaatse ruumi. Uue kujundusega klassiruumis on tema õpilastel kergem pühenduda õppimisele ja kõik saavad ruumis sujuvamalt liikuda. Selle kogemuse pinnalt kaasab Michael nüüd pidevalt õpilasi, et üheskoos nende õpikogemust efektiivsemalt ja paindlikult kujundada.

Michael kasutab disaini, et õppekeskkonda arendada läbi õpilaste prisma.

Õpetaja poolt disainitud



Kuidas me võiksime oma koolis luua 21. sajandi õpikogemuse?

Californias asuva Ormondale'i algkooli õpetajaskond hakkas mõtlema, kas nad valmistavad oma õpilasi tulevikuks hästi ette. Nad otsustasid et on aeg kujundada ühiselt uus lähenemine õppimisele ja õpetamisele, mis nende meelest oleks ajakohane ja sobiks 21. sajandisse.

Nad asusid üheskoos disainiteekonnale ning jõudsid lähenemisviisi juurde, mida nad kutsuvad „uurivaks õppimiseks“ ja mis käsitleb õpilast mitte kui informatsiooni vastuvõtjat, vaid kui teadmise kujundajat. Õpetajaskond arendab ja jagab seda lähenemisviisi pidevalt uute õpetajatega ning on koostanud „Uuriva õppimise käsiraamatu“ (Manual of Investigative Learning), mille abil saab nende filosoofia ja meetoditega kursis olla. Kooli juhatus toetab nende tegevust ning nad on pälvinud aunimetuse „California silmapaistev kool“.

Ormondale'i algkooli õpetajad kasutavad disaini selleks, et tegeleda oma pidevalt areneva õpilaskonna vajadustega.

Kooli poolt disainitud



Kuidas saaksime ümber kujundada oma lähenemist õppekava koostamisele ja elluviimisele nii, et see keskenduks meie õpetajate ja õpilaste vajadustele ja soovidele?

Praeguse suundumuse taustal õpilasekesksele ja personaalsemale õpetamisele on Marylandis Howard'i maakonna riigikoolide süsteemis hakatud kasutama disainmõtlemist, selleks et järgmise põlvkonna jaoks ümberkujundatud õppekava sisaldaks 21. sajandi oskusi.

Praegu on erinevus paberkandjatel põhineva õppekava ning õpetajate ja õpilaste jaoks pidevalt saadaolevate interaktiivsete digitaalsete õppevahendite vahel. Kasutades ära õpetajate, vanemate ja õpilaste käitumist koolis ja koolivälistelt, kogus disainimeeskond inspiratsiooni selle kohta, kuidas inimesed suhtestuvad informatsiooniga ja kuidas toimub interaktsioon õppekavas olevate materjalidega. Õpetajate, õpilaste, lapsevanemate ja administratiivtöötajate soovide mõistmine on meeskonnal aidanud ümber mõtestada õppekava elluviimist ning töötada välja vahendid, mis asendaksid, avardaksid ja täiustaksid olemasolevaid õppekava dokumente.

Howardi maakond kasutab disaini selleks, et uuesti kavandada õppekava koostamine ja elluviimine, nii et see vastaks kõigi õppijate vajadustele.

Piirkonna poolt disainitud

Kuidas saaksime oma gümnaasiumi ümber kujundada, selleks et suurendada õpilaste kaasamist ja parandada akadeemilisi tulemusi?

Pidevalt madalad õpitulemused Castle High keskkoolis Hawaiil viitasid kooli ümberkujundamise ja restruktureerimise vajadusele. Design Thinking Hawaii – mittetulundusühing, mis suurte väljakutsete puhul disainmõtlemise kasutamise jaoks kaasab vabatahtlikke – tegi koostööd Hawaii haridusosakonnaga Castle High keskkooli õppekorralduse muutmisel.

Paljude väikeste jõupingutuste abil on Design Thinking Hawaii kokku kogunud õppijate, õpetajate ja perekondade vajadused ja huvid ning kaasanud kogukonda laiemalt, selleks et leida uusi lahendusi, mis aitaksid koolil efektiivsem olla. Vastu võetud plaan arvestas nii sisu kui struktuuri osas kogukonna prioriteetidega. Piirkonna koolide inspektor Lea Albert võimaldab koolil ja kogukonnal luua põhiõppekava, iseloomukasvatuse ja tugiteenuste prototüüp ning seda arendada. See on esimene riigikooli mudel Hawaiil, mida luuakse koos kogukonnaga ja mille puhul tegeletakse süsteemsete haridusprobleemidega.

Design Thinking Hawaii kasutab disaini selleks, et aidata riigil ümber kujundada Castle High keskkooli ja teisi selle kogukonna koole.

Kogukonna poolt disainitud

„Õpilasi lihtsalt ei huvita murdude õppimine.”

„Õpetajatel ei ole oma võrgustikku.”

„Koolisöökla pikk järjekord raiskab aega.”

Hariduses on tänapäeval palju probleeme... kuid igaüht neist võib võtta kui võimalust disainida uued, paremad lahendused oma klassiruumide, koolide ja kogukondade jaoks.

„Vanematega suhtlemine ei ole efektiivne.”

„Autoga laste kooli toomine ja neile järeltulek tekitab kaose.”

„Ma lihtsalt ei suuda innustada õpilasi tähele panema.”

„Klassiruumi paigutus ei võimalda erinevaid õppimisviise kasutada ega klassi suurust muuta.”

„Tundub võimatu hallata erinevaid õpitasemeid ühes klassiruumis.”

„Praegune suhtlus administratsiooni ja õpetajate vahel ei võimalda igaühel oma arvamust avaldada.”

„Õpilased tulevad näljastena kooli ning ei suuda tööle keskenduda.”

„Hindamiskriteeriumid ei kajasta õppimist täpselt.”

Tänaste õppijate vajadused arenevad sama kiiresti kui nende tähelepanu pärast konkureerivad tehnoloogiadki. Samas töötavad meie organisatsioonid ja süsteemid oma võimete piiril, katsudes muutunud oludega sammu pidada. Haridustöötajana tuleb sul kindlasti kursis olla õpilaste pidevalt arenevate vajadustega... mistõttu oled just sina kvalifitseeritud mõistma ja kujundama meie koolide vajadustele vastavaid lahendusi.

„Ma tunnen end oma töös väga üksi.”

Ainuüksi USA-s on üle 3 miljoni õpetaja, ning koos väga suure rahvusvahelise entusiastlike haridustöötajate võrgustikuga seisad keskkoolihariduse arendamise eesliinil. ning olemasolev õppekava on loodud

koolides praegu toimuvaid protsesse ning piirkondlikke ja üleriigilisi vajadusi silmas pidades, kuid iga kool on erinev.

Kuna sina mõistad oma õpilasi ja oma kooli paremini kui keegi teine, on just sinul võimalus ja ka kohustus luua lahendusi sinu ja su kooli ees olevatele igapäevastele probleemidele. Nagu Einstein ütles: „Me ei saa probleemide lahendamiseks kasutada sama mõtteviisi mida me kasutasime nende tekitamisel.”

Ükskõik kuhu nad sellel skaalal asetuvad õpilasega suhtlemisest vanemate kaasamiseni, ajakava juhtimiseni või täiesti uute lähenemisviiside väljatöötamiseni kogu süsteemi reformimiseks on haridustöötajate ees seisvad probleemid reaalsed, keerulised ja mitmekesised. Ja nad vajavad uusi vastuseid. Ning selleks on vaja uusi perspektiive, uusi tööriistu ja uusi lähenemisviise.

Disainmõtlemine on üks nendest lähenemisviisidest.

„Lapsevanemad ei toeta kodus õppimist.”

„Me ei anna lastele piisavat ettevalmistust tulevikuks.”

„Kooli tunniplaan ei ole kooskõlas õpetamise ja õppimise rütmiga.”

„Piirkonnas toimuvad muutused ei vasta tegelikult erinevate kogukondade vajadustele.”



Olen näinud, kuidas õpetajad peale õpilastega vestlemist oma klassiruumid ümber kujundavad ... ja kuidas uusi õppekavasid töötatakse välja nii, et kõigepealt tehakse ühe peatüki kohta ajurünnak ja siis tehakse sellest prototüüp...

Tõsiasi, et õpetajad kasutavad inimesekeskseid disainitehnikaid selleks, et oma õpilasi paremini mõista, paneb õpilased end muutuvasse õpikeskkonda rohkem kaasatuna tundma.

See, et õpetaja on muutumas ise oma klassiruumi disaineriks, muudab õpetaja rolli professionaalsemaks ja võimaldab läbi viia kõige väärtuslikuma muutuse, ehtsa muutuse, mis lähtub õpilaste vajadustest, mitte kooli või piirkonna ettekirjutustest.

Disainimõtlemine on loominguline tegevus, mis võimaldab õpetajal mõista, et tõeliselt efektiivse õpikeskkonna loomine on kunst, mis on ühtaegu refleksiivne ja teadlik. Kui me tahame muuta haridust ja õppimist elulähedasemaks, efektiivsemaks ja kõigi asjaosaliste jaoks nauditavamaks, peavad õpetajad olema ettevõtlikud disainerid, kes koolide „süsteeme“ ning koole endid kujundavad ja ümber kujundavad.

Dominic, koolijuhataja

Sisukord

<i>See tööriistakast on Teile, õpetajad</i>	10
<i>Mis on disainmõtlemine?</i>	11
<i>Milleks saame disainmõtlemist kasutada?</i>	12
<i>Kuidas disainmõtlemine praktikas välja näeb?</i>	13
<i>Disainiprotsess</i>	14
<i>Jäta paar asja meelde...</i>	16

0. Alustamine 18

1. Avastamine 24

<i>1-1 Mõistke väljakutset</i>	26
<i>1-2 Ettevalmistus uurimuseks</i>	29
<i>1-3 Koguge inspiratsiooni</i>	33

2. Tõlgendamine 38

<i>2-1 Rääkige lugusid</i>	41
<i>2-2 Tähenduste otsimine</i>	43
<i>2-3 Kaardistage võimalused</i>	46

3. Ideeloomine 48

<i>3-1 Ajurünnak</i>	50
<i>3-2 Täiustage ideid</i>	54

4. Katsetamine 56

<i>4-1 Valmistage prototüübid</i>	58
<i>4-2 Küsige tagasisidet</i>	60

5. Arendamine 66

<i>5-1 Jäädvustage kogutud teadmised</i>	68
<i>5-2 Liikuge edasi</i>	70

See tööriistakast on teile, õpetajad.

See tööriistakast aitab luua lahendusi igapäevastele probleemidele.

See tööriistakast aitab luua lahendusi igapäevastele probleemidele.

See tööriistakast pakub uusi võimalusi, kuidas teadlikult ja koostööd tehes disainida uusi lahendusi oma klassiruumi, kooli ja kogukonna jaoks. See lihvib teie oskusi ja võimaldab luua soovitud lahendusi.

Tööriistakastis oleme toonud välja sammud, mis võimaldavad luua uuenduslikke lahendusi, mille välja töötamisel on kesksel kohal inimesed.

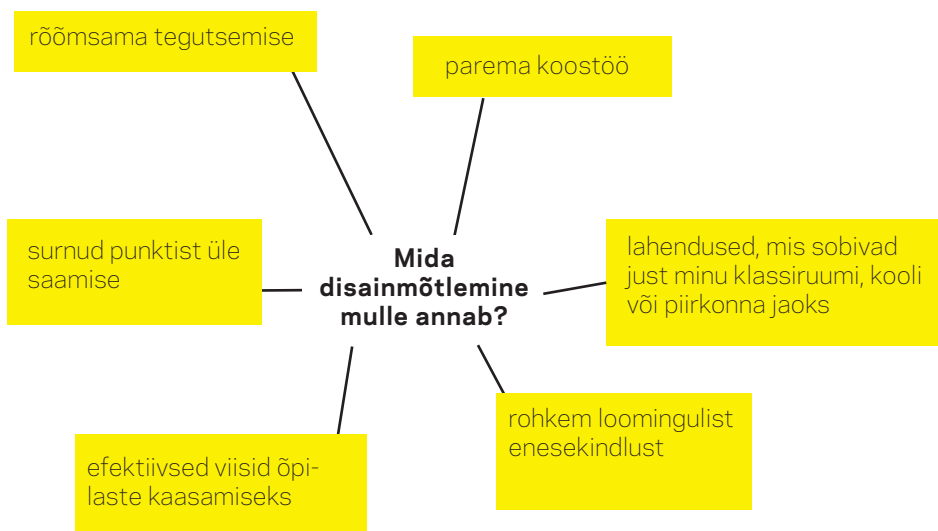
See tööriistakast pakub välja disainiprotsessi ja meetodid, mille abil saate oma praeguseid probleeme teadlikumalt käsile võtta ja lahendada. Firms, sotsiaalsed ettevõtjad ja teised novaatorid on neid meetodeid juba aastakümneid kasutanud, selleks et luua lahendusi paljudele eri tüüpi probleemidele.

Õpetajadena tegelete disainimisega ju iga päev otsite uusi võimalusi, kuidas aine sisu efektiivsemalt edasi anda, kuidas klassiruumi võimalusi teistmoodi kasutada, loote uusi viise vanematega suhtlemiseks või uusi lahendusi oma kooli jaoks.

Me teame, et teie aeg on kallis ja nõudmised kõrged, ning sageli võib tekkida tunne, et see süsteem, milles õpetajana töötate, ei ole piisavalt kiire, et pidada sammu kiiresti muutuvate nõudmistega. Kuid teil on juba olemas oskused, mille abil seda tüüpi väljakutsetega tegeleda.

Käesoleva tööriistakasti meetodid on kohandatud just õpetajate jaoks ning võimaldavad teil paindlikult töötada olemasolevate piirangute raames.

Me kutsume teid üles eksperimenteerima disainiprotsessidega. Laske end inspireerida väljakutsetele uutmoodi lähenema ning proovige järele, kuidas disainimõtlemine teie tööle uue perspektiivi annab.



Mis on disainmõtlemine?

Disainmõtlemine on mõtteviis.

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

Disainmõtlemine annab teile usu oma loomingulistes võimetes ja tegevused, mille abil muuta keerulised väljakutsed disainivõimalusteks.

See on inimkeskne.

Disainmõtlemine algab sügavast empaatiast ja inimeste vajaduste ning tunnete mõistmisest antud juhul siis õpilaste, õpetajate, lapsevanemate, halduspersonali ja teiste töötajate, kes igapäevaselt teie maailma kuuluvad.

See põhineb koostööl.

Väljakutse lahendamisel on mitu head pead alati parem kui üks. Disainmõtlemisele tulevad ka suks erinevad vaatenurgad ning teiste loovus toetab iga üksiku õpetaja oma.

See on optimistlik.

Disainmõtlemine tähendab sügavat veendumust, et me kõik oleme võimelised olukorda muutma ükskõik kui suur on probleem, kui vähe on aega või kui väike on eelarve. Hoolimata olemasolevatest piirangutest võib disainimine olla nauditav protsess.

See on eksperimentaalne.

Disainmõtlemine annab loa ebaõnnestuda ning oma viga-dest õppida, sest selle protsessi käigus tullakse välja uute ideedega, saadakse tagasisidet, viiakse muudatused sisse ning siis korraldatakse seda tegevust. Arvestades oma õpilaste vajaduste ulatust ei saa teie töö kunagi otsa ega „lõplikult lahendatud“. See on kestav protsess. Ja ometi eeldatakse, et haridustöötajad peavad taotlemata täiuslikkust, et nad ei tohi vigu teha, et nad peaksid alati olema veatud eeskujud. Selline eeldus muudab riskide võtmise keeruliseks. See piirab võimalusi viia ellu radikaalsemaid muutusi. Kuid ka haridustöötajad peavad katsetama ning disainmõtlemine tähendabki tegemise kaudu õppimist.

Lühidalt kokku võttes tähendab disainmõtlemine veendumust, et uued ja paremad asjad on võimalikud ning et te suudate neid ellu viia. Ja just sellist optimismi on hariduses väga vaja.

Milleks saame disainmõtlemit kasutada?

Disainmõtlemit saab kasutada ükskõik millise probleemiga tegelemiseks.

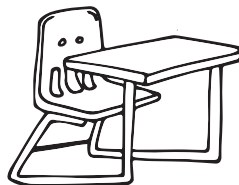
Siiski tundub, et õpetajatel ja koolidel on teatud püsivad probleemid, mis kipuvad olema seotud õpikogemuse (õppekava), õpikeskkonna (ruumid), kooliprogrammide ja kogemuste (tegevused ja vahendid) kujundamise ja arendamisega ning strateegiatega, eesmärkidega ja poliitikaga (süsteemid).

Mõnikord tegeleb nende probleemidega piirkondlik meeskond – eriti keerulisemate probleemidega, mis hõlmavad erinevaid huvigruppe; mõnikord tegeletakse nendega kooli tasandil, kus protsessi juhivad konkreetse valdkonnaga seotud haridustöötajate meeskond; ja mõnikord tegelevad nende probleemidega õpetajad või õpetajate meeskonnad ... ja just seal pannakse alus muutustele rohujuure tasandil.



ÕPPEKAVA

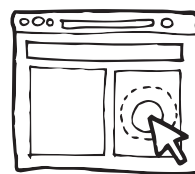
Iga päev disainite te viise, kuidas õpilastega oma aine sisu teemal suhelda. Võite järgida disainiprotsessi, selleks et teadlikumalt siduda oma aine sisu tänapäeva õppijate huvide ja soovidega, uurides, millega nad väljaspool kooli tegelevad ning sidudes selle õpetatava aine sisuga.



RUUMID

Klassiruumi füüsiline keskkond saadab tugeva signaali selle kohta, kuidas soovite, et õpilased käituksid. Praegu kipume oma klassiruumist mõtlema kui standardsest... lapsed istuvad ridade kaupa pinkides.

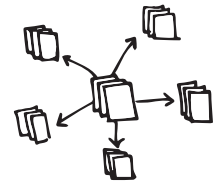
Oma ruumikujunduse üle järele mõeldes ja seda muutes saame oma õpilastele saata uusi sõnumeid selle kohta, kuidas nad peaksid ennast klassis tundma ja kuidas seal tegutseda.



PROTSESSID JA TÖÖRIISTAD

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 tööriistu luua selleks, et toetada äsja disainitud protsesse.



SÜSTEEMID

Igaühel ei ole alati võimalik langetada otsuseid selle süsteemi kohta, milles nad eksisteerivad, kuid igaüks saab panustada selle süsteemi disainimisse. Süsteemide disainimine tähendab paljude erinevate huvirühmade vajaduste tasakaalustamist organisatsiooni vajadustega. Süsteeme disainides loome sageli kõrgetasemelise strateegia – sõnastame visioonid, prioriteedid ja poliitika ning loome nende ideede jaoks kommunikatsiooniteooria.

Kuidas me saaksime inspireerida õpilasi keskkonnast hoolima?

Kuidas saaksime kaasahaaraval viisil panna õpilasi huvituma maailma ajaloo õppimisest?

Kuidas saaksime tekitada õpilastes huvi otsida uusi teadmisi ainetes, milles neil teadmisi napib?

Kuidas saaksime aidata ebasoodsa taustaga lastel oma sõnavara suurendada?

Kuidas saaksime mugava ruumi, mis vastaks õpilaste vajadustele kogu päeva jooksul?

Kuidas saaksime ümber mõtestada meie kooli raamatukogu, nii et see vastaks tänapäeva õppija huvidele ja vajadustele?

Kuidas saaksime luua õpetajatele põneva ja tulemuslikku koostööd soodustava ruumi?

Kuidas saaksime kujundada oma keskkooli hoonetekompleksi nii, et see tänapäevast õppijat kõige paremal viisil kaasa haaraks ja toetaks?

Kuidas saaksime vanemaid kaasata, et nad oleksid õpilaste õpikogemuse lahutamatu osa?

Kuidas saaksime oma kooli tööle parimad õpetajad? Kuidas saaksime ümber kujundada liikluslahenduse kooli tulemiseks ja koolist lahkumiseks?

Kuidas saaksime luua võimalusi, mis hoiavad meid tasakaalus ja hea tervise juures? Kuidas saaksime kooli ajakava nii ümber kujundada, et see lähtuks tänapäeva perede ja õpetajate vajadustest?

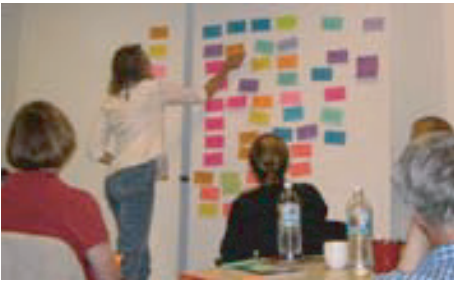
Kuidas saaksime kogu piirkonna õppekava nii ümber kujundada, et see arvestaks iga kooli omadustega?

Kuidas saaksime jälgida õpilaste iseloomuomaduste muutumist aja jooksul, et selle põhjal kujundada teadlikumalt oma kooli filosoofiat?

Kuidas saaksime oma kogukonnaga sidemeid tihendada? Kuidas saaksime meie kooli kasutada kogu riigi koolide uurimis- ja arenduskeskusena?

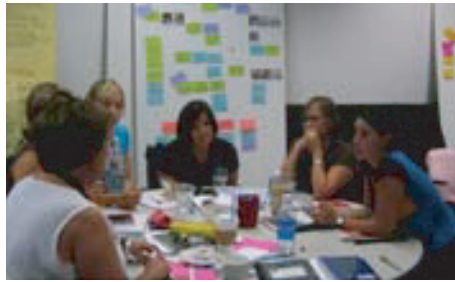
Kuidas disainmõtlemine praktikas välja näeb?

Kuidas Ormondale'i algkool kujundas ümber oma lähenemise õpetamisele ja õppimisele.



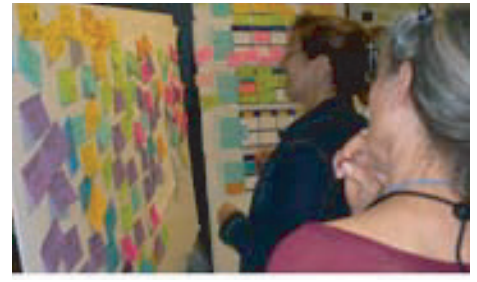
AVASTAMINE

Suvel toimunud kahepäevases õpikojas paluti õpetajatel kujutada ette ühte praegust õpilast aastal 2060. Mõeldes oma õpilaste ja nende perekondade eesmärkidele ja unistustele ning tuginedes 21. sajandi oskuste kohta loetud raamatutele, arutasid õpetajad koos selle üle, milliseid oskusi on õpilastel tulevikus edukalt hakkamasaamiseks vaja. Inspiratsiooni saamiseks külastas töörühm ka teisi asutusi, mis sarnaste probleemidega silmitsi seisavad.



TÖLGENDAMINE

Töörühm võttis uurimuse tulemused kokku generatiivsete küsimustega, nagu näiteks „Kuidas saaksime toetada õpilast, kes on kursis maailmas toimuvaga?“ ja „Kuidas saaksime pakkuda võimalusi huvipõhiseks õppeks?“



IDEELOOME

Ajurünnaku alguses esitatud ideed hõlmasid vahendeid ning klassiruumi kujundust ning laienesid, hõlmates ka õppekava ning haridussüsteemi tervikuna.



KATSETAMINE

Mitmete ajurünnaku käigus tekkinud ideede põhjal koostati prototüübid ning neid vaadates tuli ilmsiks üks muster: töörühm oli väga innustunud õppimis- ja õpetamiseetodist, mida nad nimetasid „uurivaks õppimiseks.“ Selline lähenemine näeb õpilases mitte informatsiooni vastuvõtjat vaid teadmiste kujundajat. Õpetajate töörühm töötas välja lühi- ja pikaajalised plaanid nende ideede katsetamiseks ning selle teema kohta põhjalikuma informatsiooni hankimiseks – et seda uut lähenemist kooliaasta jooksul pidevalt arendada.



ARENDAMINE

Aasta jooksul katsetati erinevaid lahendusi, kaasa arvatud mitmekesised lähenemised õppekava koostamisele, mis integreeriks klassiruumis projekti- ja teemapõhise õppimise. Õpetajad löid vanematega suhtlemiseks uusi viise ning üks õpetaja sai isegi rahalise toetuse klassiruumi ümberkujundamiseks ning teistmoodi õpikeskkonna loomiseks. Otsustati, et iganädalastel koosolekutel on päevakorras ka arutelu selle üle, mis parajasti toimumas on, ning vastastikune toetamine ja üksteiselt õppimine.



Teisel aastal arendamine jätkus. Toimus teine õpikoda, analüüsima koolis läbi viidud katsetusi. Koostati uuriva õpikogemuse raamistik, mis sisaldas igaühe lähenemisviisi ja kus olid kirjas need standardid, millega kõik arvestasid ning mis on iseloomulikud just nende koolile, kuid lähtuvad riiklikest standarditest. Kehtestati ka uued hindamis- ja põhimõtted. Valmis „Uuriva õppimise käsiraamat“, mida kõik saavad kasutada ning kooli on tunnustatud tiitliga „Kalifornia silmapaistev kool“.

Disainiprotsess

Disainiprotsess on see, mis käivitab disainmõtlemitse. See on süstemaatiline lähenemisviis ideede loomiseks ja arendamiseks. Viie etapi jooksul kulgetakse disainiväljakutse kindlakstegemisest lahenduse leidmise ja välja töötamiseni.

Selline lähenemine on sügavalt inimlik, sest tugineb meie võimel olla intuiitiivne, teha vaatluse põhjal tõlgendusi ning arendada ideid, mis on emotsionaalses mõttes olulised neile, kelle jaoks seda disainilahendust luuakse. Need on oskused, milles teil kui haridustöötajatel ka suur vilumus on.



 AVASTAMINE



 TÕLGENDAMINE



 IDEELOOME



 KATSETAMINE



 ARENDAMINE

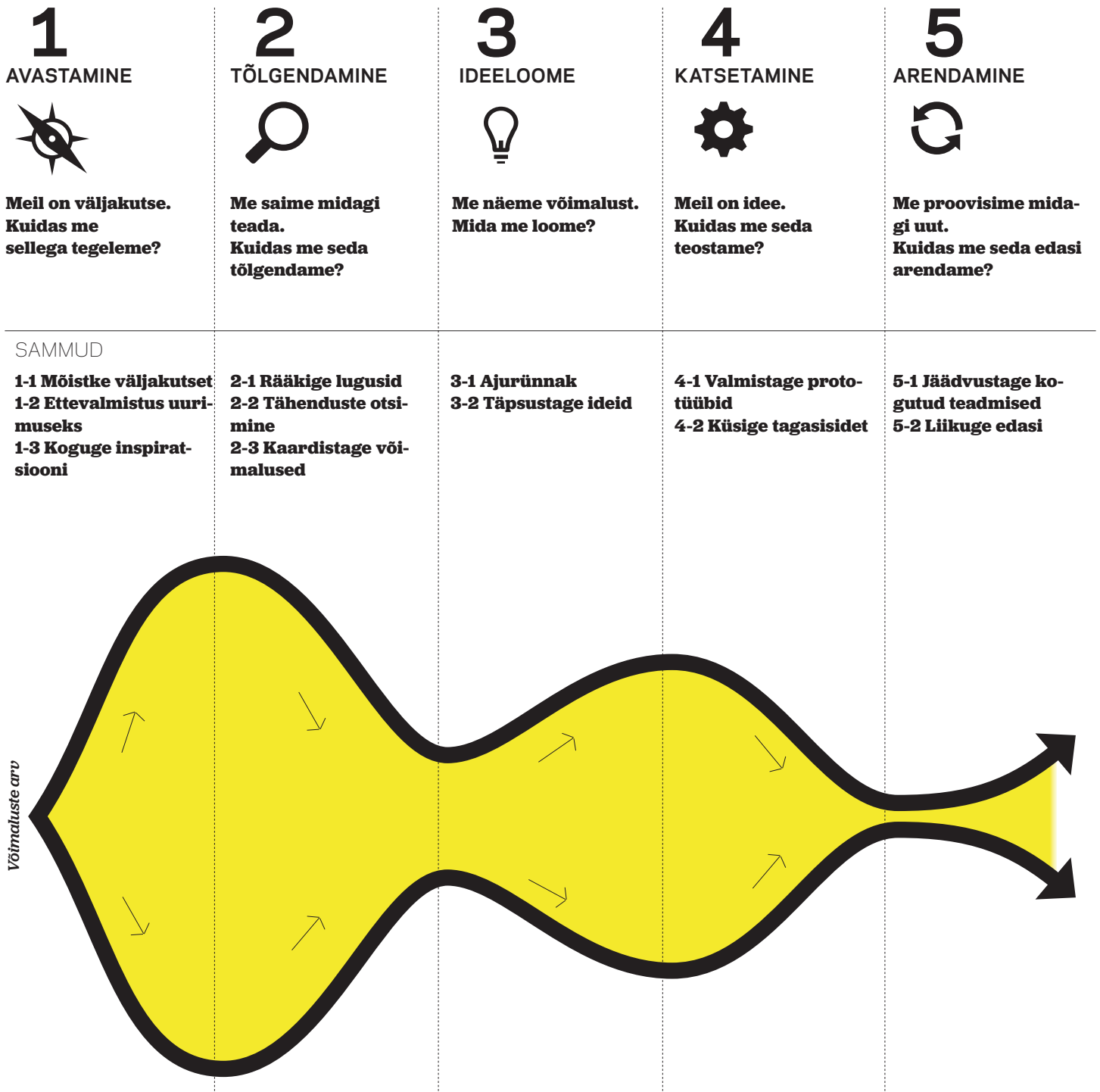
Meetodid on selle tööriistakasti põhiline osa, sest nad pakuvad konkreetseid juhiseid, mis aitavad disainmõtlemitse käivitada.

Neid on palju, mis tähendab suurt valikuvõimalust – iga väljakutse nõuab erinevat lähenemist ning erinevat meetodite komplekti.

Sageli on mõttekas neid samme lineaarselt järgida, eriti alguses. Kuid ärge laske neil oma tegevust piirata – teie ise teate kõige paremini, kuidas seda tööriistakasti kasutada. Kasutage seda koos teiste meetodite ja teooriatega, mis teie meelest ideede arendamiseks hästi sobivad. Kohandage seda, täiendage, võtke osadeks lahti, pange uuesti kokku ning tehke enda jaoks sobivaks.

Disainiprotsess

ETAPID



Disainimõtlemise protsess kõigub laieneva ja koondava mõtlemisviisi vahel. Kasulik on teada, kus te praegu asute ja millistest tegevustest ja mõtteviisidest on hetkel kõige rohkem abi.

Jätke paar asja meelde...

Te olete disainerid.

Lähenege oma disainiprotsessile teadlikumalt. Uskuge oma loomingulistes võimetes. Otsustage strateegiliselt, millega tuleb esmajärjekorras tegeleda.

Kuulake oma huvirühmi ning lähtuge disainimisel nende vajadustest. See on teie võimalus ja teie vastutus mõjutada oma õpilaste elu ning olla osa süsteemi muutmisest ja arendamisest.

Võtke omaks algaja mõtteviis.

Lähenege probleemidele kui algajad, isegi kui tegelikult olete teemas spetsialistid. Lubage endal õppija rollis olla. Olge valmis katsetama. Ärge muretsege, kui teil pole „õiget“ vastust. Uskuge, et te jõuate selleni.

Oma mugavustsoonist välja astumine = õppimine.

Mõelge uute võimaluste peale. Murdke rutiinist läbi. Kasutage klassivälist maailma, et oma tööd tõhustada. Sarnaste olukordade jälgimisest saadav inspiratsioon on teie parim sõber. Minge klassist välja. Tehke koostööd.

Probleemid on lihsalt varjatud disainivõimalused.

Võtke entusiastlik ja optimistlik hoiak. Olge positiivsed. Uskuge, et asjad liiguvad paremuse poole. Alusta sõnadega „Mis oleks, kui ...?“, mitte „Mis on valesti?“

Disainiprotsess on võimaldanud mul näha, et minu kohustuseks on olla muutuste läbiviija õpetamise ja õppimise vallas. Mul ei pea olema kõiki vastuseid (ja ma ei pea olema täiuslik), aga ma pean tahtma proovida uusi asju, julgema unistada suurelt ning olema kannatlik, sest ma katsetan neid lahendusi, mis selle protsessi käigus tekivad.

Disainimõtlemine on andnud mulle vahendid ja pädevuse luua mõtestatud hariduslikku muutust.

- Meg Krause, 5. klassi õpetaja

Alustamine

SELLE OSA TEEMAD

<i>Defineerige väljakutse</i>	<i>19</i>
<i>Koostage projektiplaan</i>	<i>21</i>

ALUSTAMINE

- ⌚ 30-60 minutit
- 🧠 Refleksiivne
- 👤 2-3 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Võimaluse, mis on sõnastatud disainiväljakutsena

PANGE TÄHELE

Väljakutse defineerimine on juhtimiselane tegu. Vaadake ringi, leidke midagi, mida teie meelest parandada tuleks ning muudke see teostatavaks väljakutseks, mille jaoks saaksite meeskonnaga uusi lahendusi luua. Ei ole olemas „õigeid“ väljakutseid, mille kallal tööd alustada. Valige lihtsalt see, mis teid kõige enam innustab ning hakake pihta!

Defineerige väljakutse

Iga disainiprotsess algab konkreetsest probleemist, millega soovitakse tegeleda. Seda nimetatakse disainiväljakutseks. Väljakutse peaks olema realistlik, arusaadav ja teostatav ning selgelt piiritletud – mitte liiga suur ega väike, liiga ebamäärane või liiga lihtne.

Pange kirja võimalikud teemad

Võimalused disainimiseks tulenevad sageli probleemide märkamisest. Disainimõtlemissel kogunud inimene säilitab mõtteviisi, mis instinktiivselt muudab olemasolevad probleemid disainivõimalusteks. Pange kirja kõik probleemid, mida olete märganud, või asjad, mida olete soovinud.

Sõnastage probleem

Muudke probleeme kokkuvõtvalt laused küsimusteks algusega „Kuidas me saaksime...“, selleks et probleemid oleksid sõnastatud kui võimalused. Kasutage „kuidas me saaksime“-küsimuste moodustamiseks „Defineeri väljakutse“ töölehte.

Lihtsasti mõistetav väljakutse

Kirjeldage oma väljakutset lihtsalt ja optimistlikult. Jälgige, et see oleks piisavalt üldsõnaline, et võimaldaks avastada väärtuslikke valdkondi ning piisavalt piiritletud, et teema oleks hallatav.

Visandage lõppeesmärgid

Sõnastage oma eesmärgid selle disainiväljakutse lahendamiseks. Määrake oma projektile realistlik ulatus ja olge seda tehes aus nii aja kui tulemuste osas. Mis teie töö tulemusena valmib? Kuhu plaanite selle protsessi lõpuks jõuda? Kui loote lahendust oma klassiruumi jaoks, siis võib see olla midagi, mida teil on kerge ellu viia. Kuid mõnikord loote midagi, mis vajab oskusi, mida teil ei ole, või mis eeldab paljude teiste inimeste osalemist.

See võib olla näiteks muudatuste soovimine kooli raamatukogu tööks, või laste autoga kooli toomise korralduse jaoks.

Sellisel juhul võite protsessi lõpuks koostada ettekande, millega kutsute teisi üles teie disaini-ideedes kaasa lööma. Enne oma väljakutse üksikasjadesse süvenemist mõelge läbi projekti väljundid.

Defineerige edukuse mõõtmise vahendid

Mille kallal te veel töötate? Mis teeb selle töö edukaks? Millega saab edukust mõõta? Näiteks kursustele registreerunud õppijate arv, vanemate tagasiside, õpilaste huvi jne. Enamasti kerkivad need edukuse mõõdikud esile, kui projekti süveneda, kuid neile tasuks mõelda juba päris alguses.

Määratlege piirangud

On väga oluline defineerida piirangud ning konkretiseerida see probleem või küsimus, millega soovite tegeleda. Kas eksisteerib mingi ajaline piirang? Kas seda saaks integreerida mõnda olemasolevasse struktuuri või siduda mõne teise algatusega? Pange kirja kõik piirangud, millega peate tegelema.

Kirjutage lühikokkuvõte

Selgelt defineeritud väljakutse suunab teid küsimustega tegelemisel ning aitab kogu protsessi käigus õigel kursil püsida. Kirjutage lühike kokkuvõte, mis planeeritavat väljakutset selgitab. Kirjutage seda nii, nagu oleks adressaadiks keegi teine, kes selle disainimisega tegelema hakkab. Kirjutage, miks see on probleem ja milline on sellest tulenev disainivõimalus.

1. tööleht: Defineeri väljakutse

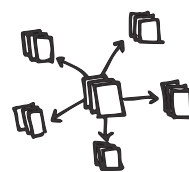
Kasutage Disaineri töövihikus olevat töölehte „Defineeri väljakutse“, mille abil saate defineerida teid huvitava väljakutse ning koostada plaani, mida projekti elluviimisel järgida.



ALUSTAMINE



Disainiväljakutse on iga disainiprotsessi alguspunkt ning eesmärk, mille suunas töötada. Väga oluline on sõnastada oma väljakutsega tegelemiseks õige „Kuidas me saaksime“-küsimus. See küsimus peaks olema piisavalt üldsõnaline, et saaksid ära kasutada ootamatult tekkivaid võimalusi, kuid samas piisavalt konkreetne, et mitte fookust kaotada. Jälgige, et küsimuses ei sisalduks vastus. Siin on mõned näited, mille seast valida või mida kasutada inspiratsiooni saamiseks endale oluliste väljakutse leidmisel.

**TUNNIKAVA**

Kuidas saaksime õpilasi rohkem lugema innustada?

Kuidas saaksime tuua „päris“ Hiina kogukonna oma hiina keele tundidesse ning võimaldada õpilastel luua autentsemaid sidemeid Hiina maailmaga?

Kuidas saaksime koostada sellise ainekava, mis annaks õpilastele teadmisi aju kohta ning selle kohta, millised õppijad nad on?

RUUMID

Kuidas saaksime disainida oma klassiruumi nii, et see oleks õpilasekeskne?

Kuidas saaksime luua ruumi õpetajate koostööks?

Kuidas saaksime raamatukogu niimoodi ümber kujundada, et seal saaksid toimuda nii valjuhäälsed koostöötegevused kui ka vaiksed mõtisklused?

PROTSESSID JA**VAHENDID**

Kuidas saaksime luua head suhted kooli ja pere vahel?

Kuidas saaksime kohandada kooli tunniplaani oma õpilaste õpirütmidega?

Kuidas saaksime alamaastme õpilaste arengut süstemaatiliselt jälgida, arutada ja toetada?

SÜSTEEMID

Kuidas saaksime luua vahendid, mis aitaksid meie piirkonna koolide õpetajatel koostööd teha?

Kuidas saaksime kooli mõnusamaks kohaks muuta?

Kuidas saaksime disainida koolikompleksi nii, et see teeniks nii õpilaste kui kogukonna huve.

ALUSTAMINE

- ⌚ 20-30 minutit
- 👤 Refleksiivne
- 👤 1-2 inimest

RASKUSASTE**SEE ANNAB TEILE**

Selge ajakava, mis suunab teie disainiväljakutset.

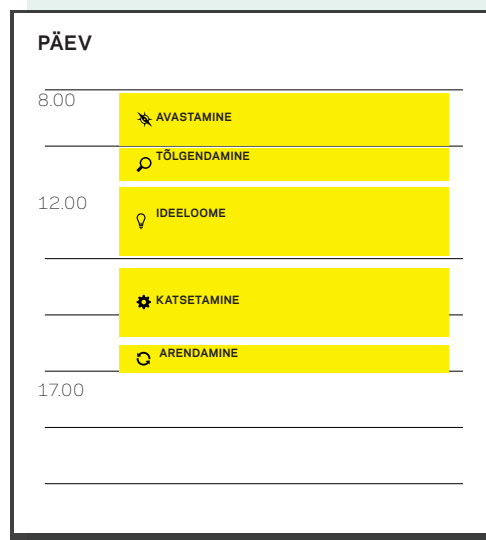
PANGE TÄHELE

Kui süvenete oma väljakutsesse, võite avastada, et esialgne plaan vajab kohendamist, sest projekt on võtnud uue suuna. Laske disainiprotsessil vabalt kulgeda, ärge arvake, et peate algsest plaanist kinni pidama. Pidage siiski meeles, et tähtaegade paigutamise võib protsessi kiirendada.

Koostage projektiplaan

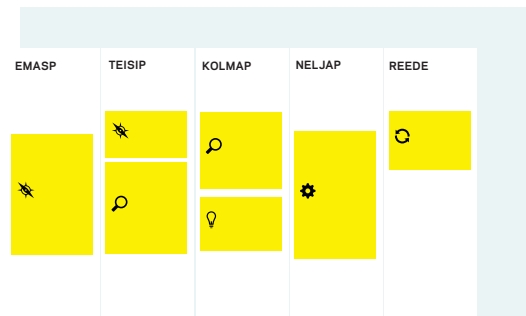
Kui olete otsustanud, millise väljakutse kallal tööle hakata, saate alustada disainiprojekti planeerimist. Esimene ja ilmselt küllalt keeruline ülesanne on oma projekti jaoks aja leidmine. Püüdke disainimõtlemise protsesse oma kooli olemasolevasse ajakavasse integreerida. Nii on projekti lõpuleviimine lihtsam.

Teie tunnete oma töökohta, ajakava ja prioriteete kõige paremini ning oskate koostada sellise plaani, mis teie töökorraldusega kõige paremini sobib. Allpool on toodud mõned lähtepunktid.

**Tehke seda ühe päevaga**

Muudke kooli sisekoolituspäev koostõiseks disainitöötoaks. Et päevast võimalikult palju kasu oleks, defineerige väljakutse, moodustage meeskond ning selgitage välja inspiratsiooniallikad. Sisekoolituse päeva jaoks ette nähtud aeg on piisav selleks, et käia läbi tõlgendamise, ideeloomingu ning katsetamise etapid. Need protsessi etapid on tihedad ja produktiivsed ning nende tulemuseks on konkreetsed ideed – märk meeskonnatöö edukusest. Kooli või õpetajate ühine koolituspäev on ka ideaalne võimalus minna koolist välja inspiratsiooni otsima.

Väljakutsega tegelemine ühe päeva jooksul annab sageli tulemuseks inspireerivad ideed, kuid ei võimalda neid ideid katsetada, et nende kohta rohkem teada saada. Päeva lõpupoole võiksite teha õpetajate meeskondadele ettepaneku neid ideid edaspidi katsetada ja arendada ning jagada saadud teadmisi mõnel koosolekul järgneva aasta jooksul.

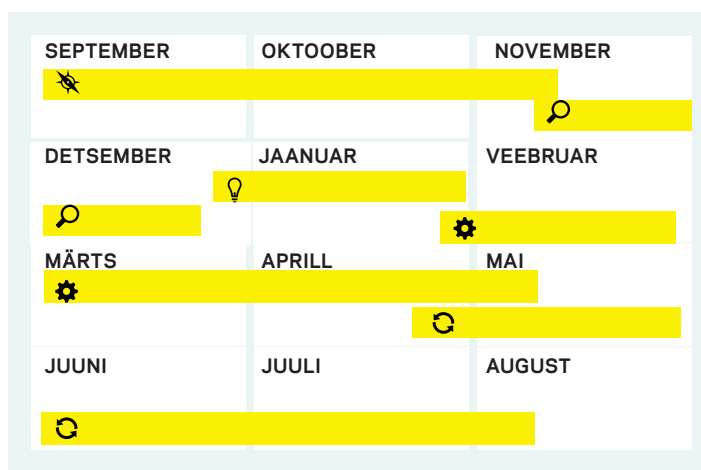
**Süvenege nädalaks või paariks**

Leidke aega pikemal puhkuseperioodil (suvevaheajal või koolivaheajal) selleks, et disainiprotsessi sukelduda. Pidev pühendumine võimaldab iga etapiga põhjalikumalt tegeleda ning kogeda etappide vahel toimuvat arengut. Ülejäänud aasta jooksul saate sellel perioodil õpitule toetuda. On hämmastav, kui palju on võimalik saavutada lühikese pühendumisperioodi vältel.

ALUSTAMINE



Otsustage, milline väljakutse on sobiv aastaseks pühendumiseks. Võtke arvesse erinevaid tegureid, nagu keerukus, maht, inimeste osalus ning prioriteedid. Seejärel koostage projekti ajakava ning pidage kinni tähtaegadest ja eesmärkidest, sest need annavad edenemise tunde. Leppige kokku regulaarsetes infovahetustes, et hoog ei vaibuks. Jälgige hoolikalt, et projekti ajagraafik oleks kooskõlas akadeemilise kalendriga.



Disainige põhjalikult pikema perioodi jooksul.

Jagage protsess kuude kaupa väikesteks sammudeks. Taotlege ühist ettevalmistusperioodi või peale tunde toimuvat koosolekut disainiprojekti kallal töötamiseks. Kasutage käesoleva tööriistakasti meetodeid iga nädala tegevuskava koostamiseks. Korraldage regulaarseid koosolekuid, et arengut hoogustada ning pakkuda koosolekute vaheliseks ajaks võimalusi individuaalseks tööks ja refleksiooniks.



Enne alustamist tehke ettevalmistusi

Siin on mõned nõuanded, kuidas oma kogemusest maksimaalselt kasu saada.



MEESKONNAD

Meeskond on tugevam kui üksikisik, see on üks hariduse põhiprintsiipe. Ja koostöö on disainmõtlemise lahutamatu osa: meeskond, mille liikmed pakuvad erinevaid lähenemisviise ja omavad erinevaid tugevusi, võimaldab teil keeruliste väljakutsetega toime tulla. Kuid meeskonnatöö ei ole alati lihtne. Meeskonna dünaamika võib mõjuda nii piiravalt kui stimuleerivalt. Siin on mõned nõuanded suurepärase meeskonna moodustamiseks:

ALUSTAGE VÄIKSELT

Meeskond on kõige tõhusam kui tal on kahe- kuni viieliikmeline tuumik. Väike koosseis muudab sobiva aja leidmise ning otsuste langetamise lihtsamaks. Vajadusel kutsuge teisi inimesi ajurünnakutele, tagasisidet andma või edasi aitama, kui olete toppama jäänud.

SOODUSTAGE MITMEKESISUST

Valige inimesed, kes pakuvad erinevaid vaatenurki. Kaaluge mõne administratiivtöötaja kaasamist, või siis sellise õpetaja, kellega te varem koostööd teinud pole. See suurendab ootamatute lahenduste leidmise võimalust.

MÄÄRAKE ROLLID

Kui kõigil on selge, kuidas nad meeskonnatöösse panustama peavad, on neil lihtsam selles projektis orienteeruda. See on eriti oluline siis, kui te ei suuda otsustada, kellega koostööd tegema hakata: leppige kokku, kes mida tegema hakkab – nii, et see just nende tugevad küljed välja tooks. Kes on koordinaator ja vastutab korraldusliku poole eest? Kes inspireerib meeskonda oma unistustega? Kes on norija, s.t. jälgib, et asjad kogu aeg edasi liiguksid? Kes meeskonda juhib?

VÕIMALDAGE OMAETTE OLEMISE AEGA

Kuigi enamuse sellest tööst tuleks teha meeskonnana, tuleb kindlasti ette näha ka aeg individuaalseks tööks. Mõnikord toimub suur hüpe edasi üksi mõtlemise, planeerimise ja loomise käigus.

RUUMID

Teemat kajastav ruum, olgu see või ainult üks sein, on meeskonna jaoks füüsiline meenutus nende tööst. See võimaldab neil üles panna inspireerivaid pilte või märkmeid oma uurimistööst ning olla pidevas kokkupuutes projekti teemadega. Jagatud visualiseeringud aitavad projekti arenguga kursis olla ning väljakutsele keskenduda.

Uute ideede sünniks ning probleemide kerkimise korral nende lahendamise hõlbustamiseks võiks teemat kajastavat ruumi aeg-ajalt vahetada.

MATERJALID

See protsess on visuaalne, kombativ ja kogemuslik. Sageli tuleb teha kokkuvõtte visualiseeringuna, mis oleks kogu meeskonnale nähtav, või teha oma idee selgitamiseks kiire joonis. Selleks on vaja, et vajalikud vahendid alati käepärast oleksid. Enamus meetodeid vajab erinevas suuruses Post-it pabereid, pabertahvli ja viltpliiatseid.

TEISED VAJALIKUD VAHENDID

Liim
Konstrueerimispaper
Korktahvliid
Markerid
Käärid
Digiaalkaamerad
Videokaamerad



Etapp

1

Avastamine



KUI KAUGELE OLETE SELLE PROTSessi KÄIGUS JÕUDNUD



SELLE ETAPI TEEMAD

1-1 Mõistke väljakutset

1-2 Ettevalmistus uurimuseks

1-3 Koguge inspiratsiooni

26

29

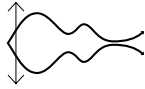
33



ETAPP

1

Avastamise etapp paneb teie ideedele tugeva aluse. Õpilaste, vanemate, õpetajate, kolleegide ja administratiivtöötajate jaoks oluliste lahenduste loomine saab alguse nende vajaduste põhjalikust tundmisest. Avastamine tähendab uutele võimalustele avatud olemist ning valmisolekut uute ideede loomiseks. Õige ettevalmistuse korral võib see olla silmiavav kogemus ning aidata teil oma disainiväljakutse olemust mõista.

**AVASTAMINE***Etap***1-1**

Mõistke väljakutset

Analüüsige väljakutset
Jagage oma teadmisi
Pange meeskond kokku
Määratlege oma sihtgrupp
Koostage plaan

TÖÖLEHT

Selle etapi jaoks leiate töölehed Disaineri töövihikus lk 9-10. Need aitavad teil meeskonnaga väljakutsest aru saada.



20-30 minutit



Refleksiivne



1-2 inimest

RASKUSASTE**SEE ANNAB TEILE**

Selge, kokkulepitud disainiväljakutse, mis on sõnastatud ühe lausega.

PANGE TÄHELE

Hea väljakutse on sõnastatud nii, et jätab ruumi uutele avastustele. See võiks olla piisavalt üldsõnaline, et saaksite uurida ootamatult kerkivaid vajalikke teemasid ning piisavalt konkreetne, et teema oleks hallatav.

Analüüsige väljakutset

Selgelt defineeritud väljakutse aitab teil õigeid küsimusi esitada ning kogu protsessi jooksul õigel kursil püsida. Veetke meeskonnaga koos aega, et luua ühine arusaam sellest, mida te saavutada tahate.

Koguge mõtteid

Arutage meeskonnaga seda disainiväljakutset, mille kallal otsustasite tööle hakata. Koguge ja pange kirja tekkinud mõtted. Alustage üldplaanist: küsige, miks inimestel võiks olla vajadus või soov tegeleda selle teemaga, mida te uurite. Arutage, kuidas te saate seda väljakutset täiustada, kui see tundub olevat liiga üldsõnaline või liiga konkreetne.

Analüüsige piiranguid

Vaadake üle kõik selle väljakutse kriteeriumid ning piirangud. Arutage meeskonnaga, mida peaks sinna nimekirja lisama või muutma.

Formuleerige väljakutse uuesti

Vajadusel sõnastage väljakutse ümber, lähtudes meeskonna arutelu käigus tekkinud uutest mõtetest. Formuleeringut tuleb muuta seni, kuni väljakutse tundub kõigi meeskonna liikmete jaoks realistlik, arusaadav ja teostatav.

Koostage visualiseeriv kokkuvõte

Pange väljakutse visualiseering kuhugi, kus kõik meeskonna liikmed seda näeksid – et see kogu protsessi käigus teile teie eesmärki meelde tuleks.



⌚ 30-45 minutit
 🍷 Refleksiivne
 👤 2-3 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Ülevaate meeskonna teadmistest ning vastamata küsimustest

PANGE TÄHELE

Olge pidevalt avatud uuele informatsioonile, püüdke avastada seda, mida veel ei tea.

Jagage oma teadmisi

On tõenäoline, et teil on käsiloleva teema kohta juba mõningad teadmised olemas. Jagage oma teadmisi, nii et saaksite nendele tugineda ja keskenduda selle avastamisele, mida te veel ei tea.

Jagage olemasolevaid teadmisi

Pange üles disainiväljakutse, nii et kõik seda näeksid. Pange meeskonnaga ühiselt kirja, mida te selle teema kohta juba teate. Kirjutage igale Post-it paberile üks infokild. Lugege kirjutatu kõva häälega ette ning kleepige disainiväljakutse juurde. Paluge teistelt tagasisidet ning arutage esitatud arvamusi.

Sõnastage see, mida te veel ei tea

Pange kirja ja jagage seda, mida te selle väljakutsega seoses veel ei tea või millest aru ei saa. Kleepige need küsimused eraldi.

Toetuge oma teadmistele ning täitke lüngad

Grupeerige Post-it paberid teemade kaupa ja kasutage neid selleks, et hilisemates etappides uurimistööd planeerida.

⌚ 20-30 minutit
 🍷 Refleksiivne
 👤 2-3 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Kokkuleppe meeskonnaliikmete rollide osas

PANGE TÄHELE

Disainiprotsessi erinevad etapid nõuavad erinevaid oskusi ning vastavad erinevatele huvidele. Ärge unustage oma meeskonna struktuuri aja jooksul sellele vastavalt kohandada.

Pange meeskond kokku

Probleemi lahendamiseks on mitu helget pead alati parem kui üks. Selgitage välja oma kaastöötajate pädevus ja motivatsioon, et moodustada võimalikult tugev meeskond.

Rääkige endast

Leidke aega, et meeskond omavahel tutvavaks saaks. See kohtumine võiks toimuda vabas vormis ning sõbralikus õhkkonnas. Andke igaühale paar minutit, et oma oskused kirja panna ning seejärel neid kordamööda kogu meeskonnaga jagada.

Defineerige individuaalsed eesmärgid ning meeskonna eesmärgid

Rääkige igaühe eesmärkidest. Kirjutage need üles ning pange seinal. Leidke neis sarnasusi. Millised oskused ja eesmärgid vastavad teie väljakutse vajadustele?

Leppige rollides kokku

Defineerige igaühe roll meeskonnas. Võib kaaluda lasta meeskonna liikmetel endil öelda, kuidas nad panustada sooviksid. Tehke märkmeid või fotosid, et koosolekul räägitust oleks visuaalset materjali.

Andke tagasisidet

Vaadake aeg-ajalt meeskonnastruktuur uuesti üle. Olge üksteisele toeks, andes konstruktiivset tagasisidet igaühe panuse kohta.



⌚ 20-30 minutit
 ✋ Praktiline
 👤 1-3 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Visuaalse ülevaate kõigist inimest, keda teie väljakutse puudutab.

PANGE TÄHELE

Te ei pruugi saada kõigi inimestega kohe alguses rääkida... pange kõik inimesed kirja, sest siis saate seda nimekirja kasutada, kui järgmistes etappides rohkem küsimusi tekib.

Defineerige oma sihtrühm

Iga disainilahenduse jaoks on parimaks vundamendiks sügav arusaam inimeste motivatsioonist ja vajadustest. Mõelge, kui suurt hulka inimesi mõjutab see, mida te disainite.

Pange kirja otsesed kontaktid

Koos meeskonnaga mõelge välja ja pange kirja kõik inimesed või rühmitused, kes on selle teemaga otseselt või kaudselt seotud. Kas disainite vanemate jaoks? Kas peate administratiivtöötajatega suhtlema? Kasutage Post-it pabereid, et arutelu jooksul visuaalset ülevaadet pidevalt täiendada.

Mõelge laiemalt

Lisage ka neid inimesi või rühmi, kes on teie siht-rühmaga kaudselt seotud.

Koostage ülevaade

Mõelge, kuidas need inimesed teie teemaga seotud on. Kes on fännid? Kes on skeptikud? Keda te kõige rohkem vajate? Koostage visuaalne ülevaade neist, keda peate oma peamiseks sihtrühmaks.

Koostage visualiseeriv kokkuvõte

Hoidke sihtrühma ülevaate kaarti nähtaval kohal, selleks et seda projekti käigus ikka ja jälle uurida.

⌚ 20-30 minutit
 ✋ Praktiline
 👤 2-3 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Kalendri meeskonnaliikmete kokkulepitud ülesannete ja tähtaegadega.

PANGE TÄHELE

Olge valmis oma plaani sageli korrigeerima. Sageli võtavad uued ideed algselt planeeritust erineva suuna. Planeerimisprotsess on sama oluline kui selle tulemus.

Täpsustage oma plaan

Korralik plaan aitab protsessi käigus otsuseid langetada. Alustasite projektiplaani koostamisega, nüüd keskendute meeskonnaga oma eesmärkidele ja tähtaegadele ning jälgite, et kõik tegutseksid koordineeritult. Tehke kokkulepped, mis aitavad meeskonnaliikmetel oma aega efektiivselt kasutada.

Koostage kalender

Koostage suur paberkalender, mis on kõigile nähtav. Kirjutage Post-it paberitele ülesanded, koosolekud ja lõpukuupäevad ning kinnitage need paberkalendrile, kus neid saab liigutada

Sõlmige kokkulepped

Leidke üheskoos ajad, mis kõigile meeskonna liikmetele koostöö tegemiseks sobivad. Märkige need ka oma kalendritesse.

Koostage visualiseeriv kokkuvõte

Hoidke paberkalender kõigile nähtaval kohal või looge veebidokument, millele kõigil meeskonnaliikmetel on juurdepääs.



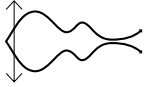
See projektikalender sisaldab disainietapide läbimise plaani, aga ka olulisemaid aruandekoosolekuid ning tähtaegu.



AVASTAMINE

Etapp

1-2

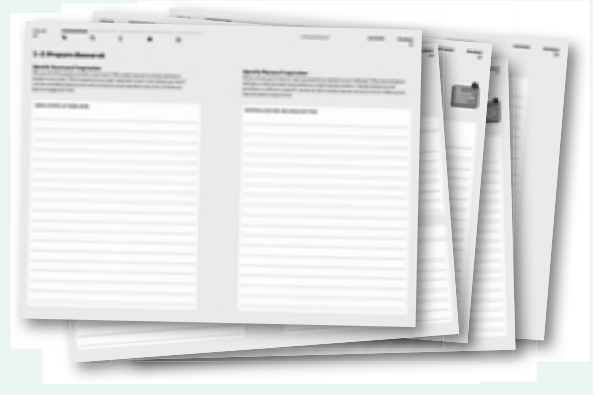


Ettevalmistus uurimuseks

Leidke inspiratsiooniallikad
Valige uurimuses osalejad
Koostage küsimustik
Valmistuge välitöoks

TÖÖLEHT

Selle etapi töölehed on Disaineri töövihi-
kus lehekülgedel 11-15 ning need aitavad
teil meeskonnaga uuringut ette valmis-
tada.



- 20-30 minutit
- Refleksiivne
- 2-3 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Uurimiskava, kus on
kirjas tegevused ning
need inimesed, kellelt sa
soovite õppida.

PANGE TÄHELE

Inspiratsiooni saadakse
põnevates kohtades.
Ärge kartke korraldada
meeskonnale põnevaid
tegevusi, isegi kui te
nende kasulikus mõjus
kindlad ei ole. Praegune
faas on inspiratsiooni
saamiseks, mitte hin-
damiseks.

Leidke inspiratsiooniallikad

Inspiratsioon on ideede kütus. Planeerige tegevusi, mis võimaldavad asju erinevatest perspektiividest näha ning erinevaid olukordi uurida.

Mõelge, milliste huvitavate inimestega võiks kohtuda

Joonistage kaart kõigist inimestest, kes on teie
teemaga seotud. Mõelge, millised
iseloomuomadused muudavad nad teie projekti
seisukohalt huvitavaks. Otsustage, kellelt te õppida
soovite. Tehke plaan, kuidas nendega ühendust
võtta.

Mõelge äärmuste peale

Kaaluge kohtumist inimestega, kes esindavad
„äärmusi”: inimesed, kes on teie teemaga kas väga
hästi kursis ja sellega seotud, või siis need, kellel
sellega mingit pistmist ei ole. Äärmuslikud osalejad
aitavad teil aru saada nende inimeste käitumisest,
soovidest ja vajadustest, keda nad tunnevad või
esindavad ja mis teile muidu raskesti mõistetavad
tunduksid.

Koostage nimekiri tegevustest, mida te teha soovite

Valige, millised tegevused aitavad parimal viisil
õppida ning inspiratsiooni saada (otsige iga tegevuse
kohta rohkem informatsiooni vastavaid meetodeid
kajastavatel järgnevatel lehekülgedel):

- » õppige kasutajatelt
- » õppige ekspertidelt
- » õppige kolleege jälgivatelt kolleegidelt
- » õppige inimeste ülestähendustest
- » sukelduge konteksti
- » otsige inspiratsiooni sarnastest olukordadest

Julgustage inimesi teile kogu oma lugu ära rääkima
ning vältige kas-küsimusi.



NÄIDE

Riverdale'i maakonna kooli meeskond tahtis disainida uusi viise õpetajate koostööks. Nad otsustasid külastada selliseid töökohti, kus samuti koostööd tehakse, ning valisid välja tuletõrjedepoo, ettevõtte büroo ja disainistudio. Ettevõtte büroos said nad teada, et büroo töötajad valmistuvad koosolekuteks nii, et saadavad kõigile eelnevalt koosoleku päevakorra. Nii on kõik koosolekul osalejad selleks ette valmistunud. See konkreetne lugu oli muude kogutud inspiratsioonikildude seast olulisim just seetõttu, et nende oma koosolekud algasid tavaliselt päevakorra arutamisega ja see kulutas palju nende niigi nappi aega. Nad otsustasid kohe oma koolis seda varianti katsetada.



🕒 20-45 minutit

💬 Suhtlemine

👤 1-3 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Kokkulepitud kohtumised huvitavate inimestega, kellelt õppida.

PANGE TÄHELE

Intervjuude planeerimisel mõelge hoolikalt, kui palju inimesi peaks osalema. Liiga palju intervjuureid võib inimesi häirida, eriti kui täiskasvanud küsitlevad lapsi.

Valige uurimuses osalejad

Inimesed on sageli kõige väärtuslikum inspiratsiooniallikas. Mõelge, millised konkreetsed omadused peaksid olema inimestel, kellega te kohtuda soovite. See aitab teid huvitavate inimeste leidmise ja nendega ühenduse võtmise protsessis.

Kirjeldage inimesi, kellega tahate kohtuda

Pange detailselt kirja, milliste inimestega te suhelda sooviksite. Kujutlege nende omadusi. Kas teil on vaja rääkida vaikselt lapsega? Või otsite pühendunud administratiivtöötajat? Kas teil oleks enim õppida kelleltki, kes on just oma karjääri alustanud? Jälgige, et teie valitud inimeste seas oleks esindatud eri soost, erineva kogemuse ja rahvusliku taustaga jne. inimesed. Töötage meeskonnana ning koostage oma mõtetest visuaalne kokkuvõte, kasutades paberilehte või Post-it pabereid.

Planeerige suhtlus ja logistika

Mõelge, mida te täpselt iga osalejaga teha soovite. Kus te soovite kohtuda? Kui palju aega soovite nendega veeta? Kas on mingi tegevus, mida te vestluse rikastamiseks koos teha soovite? Mida te neil endale näidata palute? Pange kirja kavad kõigi uurimistöö tegevuste jaoks.

Kutsuge osalejad

Võtke ühendust nende inimestega, kellega soovite kohtuda. Pange esimese vestluse jaoks kirja tutvustav tekst, mis aitab neil mõista teie uuringu eesmärki. Ärge häbenege kasutada oma isiklikke sidemeid: inimestele tavaliselt meeldib oma teadmisi jagada.

Jäädvustage vestlused

Tehke inimestega vesteldes märkmeid, sest nii mäletate iga vestluse üksikasju. Koostage meeskonnale nähtav kontrollnimekiri, mis aitab kõigil olla kursis uuringu arengu ja ajakavaga.



20-30 minutit



Praktiline



2-3 inimest

RASKUSASTE**SEE ANNAB TEILE**

Küsimuste kogu, mida saate kasutada intervjuerimisel

PANGE TÄHELE

Kõige väärtuslikum küsimustiku koostamise juures on mõtlemisprotsess, mis selle kirjapanekul toimub. Pärast vestluse käigus laske vestluspartneril end nende teemade juurde juhatada, mis neile olulised on. Kasutage küsimustikku kui kontrollnimekirja, mis kindlustab selle, et te kõik teemad läbi käite, mitte kui kirjapandud teksti, mida vestluse käigus sõna-sõnalt järgida.

Koostage küsimustik

Võõra inimesega sisuka vestluse läbiviimine ei ole alati lihtne. Uurimistöös osalejatega vesteldes tuleb luua usalduslik suhe ja panna nad end mugavalt tundma, samal ajal kui teie olulist informatsiooni kogute. Valmistuge vestlusteks põhjalikult, et saavutada see õrn tasakaal.

Määrake kindlaks teemad

Viige meeskonnas läbi ajurünnak teemade kohta, mida soovite uurimistöös osalejatega vestlustel käsitleda. Mida teil on vaja teada saada oma väljakutse kohta? Mida loodate teada saada inimesi motiveerivate ja neid häirivate tegurite kohta? Mida tahate teada saada nende tegevuste kohta? Kas neil on oma võrgustikus oluline roll täita?

Formuleerige küsimused

Formuleerige küsimused ülalloodud teemade kohta. Kasutage avatud küsimusi, nagu näiteks:

- » „Räägi mulle oma kogemusest...“
- » Mis on parim/halvim asi ...?“
- » Kas aitaksid mul paremini mõista ...?“

Julgustage inimesi oma lugu rääkima ning vältige kas-küsimusi.

Süsteatiseerige oma küsimused

Süsteatiseerige küsimused järgmiselt:

» Alustage spetsiifilisemast: alustage küsimustega, millele vastates uuringus osalejad end mugavalt tunnevad.

» Minge üldisemaks: küsige sügavamaid küsimusi lootuste, hirmude ja ambitsioonide kohta.

» Minge sügavamale: uurige oma disainiväljakutse kohta või mõne huvitava teema kohta, mis intervjuu käigus üles on kerkinud. Kaaluge mõtlemise ergutamiseks „mis oleks, kui ...“ stsenaariumite kasutamist.

Seejärel vormistage küsimustik, mis on kergesti loetav, nii et saate seda vilksamisi vestluse käigus kasutada.

Koostage abivahendid vestluse alustamiseks

Vestluse alguses võib olla kasulik jagada juba tekkinud ideid või kontseptsioone, eriti siis kui töötate abstraktse probleemi kallal. Võib teha visualiseeringu, lihtsa papist kujutise või kirjeldada stsenaariumit, millele osalejad saavad reageerida. Teie mõte ei pea olema realistlik, selle eesmärgiks on käsilolevast teemast paremat ettekujutust anda.

Kinnitage oma plaanid

Määra kindlaks uurimistöö tegevuste kuupäev, aeg ja koht. Lepi meeskonnaga kokku logistika, kaasa arvatud transpordivahendid.

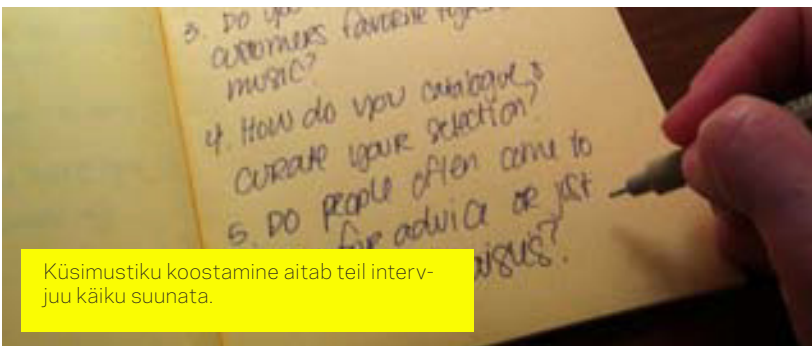
Määrake rollid

Määrake üks inimene vestlust juhtima. Määrake teine inimene, kes keskendub osaleja kehakeele ja näoilmete jälgimisele. Otsustage, kes teeb märkmeid ja kes teeb pilte. Ärge unustage enne pildistamist nõusolekut küsida.

Pange varustus valmis

Jälgige, et välitöö jaoks oleks vajalik varustus aegsasti valmis:

- » küsimustik
- » osalejate kontaktandmed
- » meeskonnaliikmete kontaktandmed
- » juhised sihtpunkti jõudmiseks
- » märkmikud ja pastakad
- » fotoaparaat (lae aku!)
- » mobiiltelefonid
- » tänukingitused osalejatele (kui need on)
- » kleebitavad märkmepaberid, viltpliiatsid



Küsimustiku koostamine aitab teil intervjuu käiku suunata.



⌚ 15-20 minutit

✋ Praktiline

👤 1-3 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Kindla plaani välitööks.

PANGE TÄHELE

On oluline jagada rollid varakult ära. Siiski tundub loomulikum, kui kõik meeskonnaliikmed mingil määral vestluses osalevad.

Valmistuge välitöödeks

Kas saate kohvikus kokku rühma tudengitega või sõidate teise linna otsa mõnd ettevõtet külastama, välitöö kulgeb sujuvamalt kui olete põhjalikult ette valmistunud. Määrake meeskonnaliikmete ülesanded aegsasti, nii et igaüks teaks, millele keskenduda.

Kinnitage plaanid

Määrake kindlaks uurimistöö läbiviimise kuupäev, aeg ja koht. Leppige meeskonnaliikmetega kokku logistika, kaasa arvatud transpordivahendid.

Määrake rollid

Otsustage, kes juhib vestlust, kes keskendub keha-keele ja näoilmete jälgimisele. Leppige kokku, kes teeb märkmeid ja kes on fotograaf. Ärge unustage enne pildistamist nõusolekut küsida.

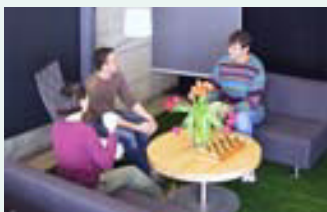
Pange varustus valmis.

Jälgige, et välitöö jaoks oleks vajalik varustus aegsasti valmis:

- » küsimustik
- » osalejate kontaktandmed
- » meeskonnaliikmete kontaktandmed
- » juhised sihtpunkti jõudmiseks
- » märkmikud ja pastakad
- » fotoaparaat (lae aku!)
- » mobiiltelefonid
- » tänukingitused osalejatele (kui need on)
- » kleebitavad märkmepaberid, viltpliiatsid

NÕUANDED UURIMISTÖÖ LÄBIVIIMISEKS

Välitööd on väga muljeterohked. Arvesta nende nõuannetega, et saada huvitavaid lugusid ning mitte peateemalt kõrvale kalduda.



Looge osalejatega usalduslik side

Harjutage usaldusliku õhkkonna loomist, kus inimesed end mugavalt tunneksid ja oleksid valmis end avama. Kasutage oskusi, mida olete koolis töötades omandanud.

» Kuulake kannatlikult. Ärge segage vahele ning lubage pause, et osalejad saaksid mõelda.

» Kasutage žeste, nagu näiteks pilkkontakt, noogutamine ja naeratamine, selleks et kinnitada osalejatele, et te kuulate ning olete nende jutust huvitatud.

Kasutage neid vestlusi maksimaalselt ära

Julgustage inimesi rääkima, mis neile tegelikult korda läheb.

» Paluge osalejatel teile näidata seda eset või ruumi, millest nad räägivad.

» Paluge neil joonistada seda, millest nad räägivad.

» Kui osalejad annavad vastuse, esitage miks-küsimusi.

Teadke, mida te otsite

Otsige märke, mis näitavad, mis inimestele korda läheb – ja pange tähele, et nad võivad iseendale vastu rääkida.

» Otsige märke asjades, millega inimesed end ümbritsevad või mida nad kaasas kannavad.

» Märgake ümberkorraldusi ja kohendusi, mida inimesed on teinud, selleks et süsteem või vahend nende vajadusi paremini rahuldaks, näiteks teadetatavilite madalamale asetamine, et lastel neid kergem lugeda oleks.

Salvestage seda, mida näete

Tehke palju märkmeid ja pilte sellest, mida välitööl olles näete, kuulete, tunnete, nuusutate ja maitsete. Pange otsesitaadid kirja. Märkige üles oma mõtted, muretsemata nende tõlgendamise pärast.

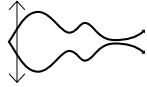


AVASTAMINE



ETAPP

1-3



Koguge inspiratsiooni

Sukelduge konteksti

Otsige inspiratsiooni sarnastest kohtadest

Õppige ekspertidelt

Õppige kasutajatelt

TÖÖLEHT

Selle sammu jaoks on töölehed Disaineri töövihikus leheküljel 16. Need aitavad teil meeskonnaga inspiratsiooni koguda.



30-60 minutit



Refleksiivne



2-6 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Oskused õppida end ümbritsevast.

PANGE TÄHELE

Olge oma vaatlustes avatud meelega ning kujutage ette, et see on teie esimene sellelaadne kogemus. Püüdke märgata detaile, millele te varem pole tähelepanu pööranud.

Sukelduge konteksti

Kui olete uudishimulik, siis võite inspiratsiooni ja uusi perspektiive leida paljudes kohtades ning ilma põhjaliku ettevalmistuseta. Lihvige oma oskusi ümbritseva maailma jälgimiseks.

Planeerige oma vaatlused

Valige välja koht, kus saaksite oma väljakutse jaoks olulise kogemuse. Näiteks, kui otsite uusi ideid laste kooli toomise ja äraviimise korralduse kohta oma koolis, sõidke peatumiskohta samamoodi nagu vanemad ning peatage auto, oodake ja sõidke minema.

Analüüsige oma kogemust erinevatest aspektidest, nagu näiteks:

- Milliseid tundeid te kogesite (üllatus, pettumus, motiveeritus, otsustamisega seotud aspektid) ja miks?
- Millised on inimeste liikumismustrid selles ruumis?

Uurige ja tehke märkmeid

Üritage oma vaatluse käigus rahva sekka sulanduda. Leidke koht, mis teistele ette ei jää. Tehke märkmeid ning pildistage. Kirjutage huvitavad tsitaadid üles. Tehke visualiseeringuid, plaane ja skeeme.

Jäädvustage nähtut

Kohe peale vaatlust leidke aega, et jäädvustada kõige huvitavamad asjad. Kirjutage need Post-it paberitele, et neid hiljem lugeda.



⌚ 20-90 minutit

✋ Praktiline

👤 2-3 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Uue vaatenurga sellele väljakutsele, mille kallal parajasti töötate, inspiratsiooni ja energiat.

PANGE TÄHELE

Uurige avatud meelega, isegi kui te kohe ei taipa, kuidas seda kogemust rakendada. Pärast tagasitulekut pühendage aega sellele, et seostada huvitavaid leide parajasti käsil oleva väljakutsega.

Otsige inspiratsiooni sarnastest olukordadest

Inspiratsiooni otsimine teistsuguses, haridusmaailmast erinevas kontekstis avab meele ning aitab teil värsket perspektiivi leida. Julgege oma mugavustsoonist välja minna ning uut avastada.

Mõelge analoogsete tingimuste peale, mis on seotud teie väljakutsega

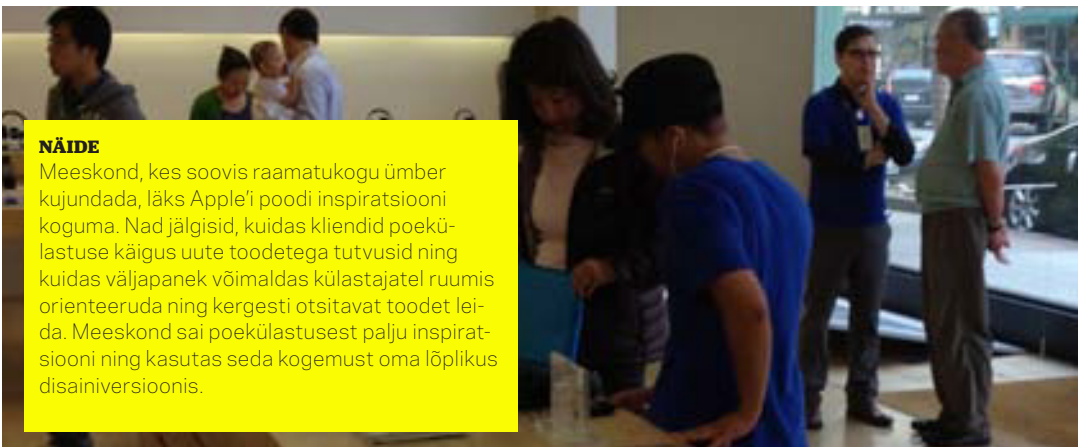
Koos oma meeskonnaga pange kirja kõik tegevused, emotsioonid ja käitumised, mis teie väljakutsega seotud on. Nende kõrvale kirjutage need olukorrad, kus kogemused on sarnased. Meeskonnana valige välja need stsenaariumid, mida sooviksite vaadelda. Näiteks kui soovite uuesti kavandada oma kooli juures laste autodega kooli toomise ja ära viimise korraldust, kaaluge rahvarohke, kuid peene hotelli fuajee jälgimist.

Tehke ettevalmistused oma tegevuste jaoks.

Kavandage oma tegevuste logistika. Võtke ühendust inimestega, keda plaanite külastada ning selgitage neile, milleks te inspiratsiooni otsite.

Kasutage saadud kogemust

Külastuse käigus jälgige kõigepealt inimeste tegevusi ja keskkonda. Seejärel, kui võimalus tekib, esitage nähtu kohta küsimusi.



NÄIDE

Meeskond, kes soovis raamatukogu ümber kujundada, läks Apple'i poodi inspiratsiooni koguma. Nad jälgisid, kuidas kliendid poekülastuse käigus uute toodetega tutvusid ning kuidas väljapanek võimaldas külastajatel ruumis orienteeruda ning kergesti otsitavat toodet leida. Meeskond sai poekülastusest palju inspiratsiooni ning kasutas seda kogemust oma lõplikus disainiversioonis.

Õppige ekspertidelt

Eksperdid võivad anda konkreetse teema kohta põhjalikku informatsiooni ning on eriti abiks siis, kui teil on vaja lühikese aja jooksul palju infot hankida.

⌚ 1-2 tundi

💬 Suhtlemine

👤 2-3 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Juurdepääsu põhjalikumatele teadmistele mingis konkreetses valdkonnas.

PANGE TÄHELE

Leidke lisaks ekspertide kasutamisele hetkelukorra kohta ülevaate saamiseks ka aega, et olemasolevatest mudelitest väljapoole mõelda.

Valige osalejad

Valige eksperdid oma eesmärgist lähtuvalt: kas soovite nende uurimisteema kohta infot saada? Kas teil on vaja oma teema kohta arvamust kelleltki, kes on selle valdkonnaga hästi kursis?

Tehke ettevalmistused tulemuslikuks vestluseks

Valmistage vestluse käik hoolikalt ette. Kaaluge võimalust paluda eksperdi abi esialgse kontseptsiooni väljatöötamise juures.



⌚ 45-90 minutit

✋ Praktiline

👤 2-3 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Põhjaliku tutvumise
kasutaja vajaduste ja
motivatsiooniga.

PANGE TÄHELE

Välitöö tegevused on
võimalus näha asju uuest
perspektiivist. Suhtuge
oma vestluspartnerisse
kui eksperti. Püüdke
mitte jätta osalejatele
muljet, et teie teate
asjast rohkem kui nemad,
eriti siis kui vestlete
lastega.

Õppige kasutajatelt

Kasutajatelt õppimiseks on mitmeid võimalusi, näiteks individuaalsed vestlused, inimeste ülestähenduste lugemine, rühmaintervjuud ning kolleege jälgivate kolleegide tähelepanekutest õppimine. Iga kasutajauuring nõuab erinevat ettevalmistust, selleks et kohtumine oleks tulemuslik ning kasutaja tunneks end mugavalt ja oleks suhtlemisaldis. Valige järgmistest kategooriatest ja juhtnööridest need, mis teie uurimust toetaksid.

Õppige üksikisikutelt

Isiklikud vestlused võimaldavad inimestega põhjalikult suhelda ning neilt õppida. Juh-tige vestlust nii, et teil tekiks arusaam nende mõtetest ja käitumisest.

Looge usalduslik õhkkond

Alustage vestlust igapäevastel teemadel. Rääki-ge asjadest, mis ei ole uurimisteemaga seotud, selleks et vestluspartner end mugavalt tundma hakkaks. Arvestage selle ruumiga, kus te viibite ning jälgige, et oleks tagatud piisav privaatsus.

Pöörake tähelepanu vestluse keskkonnale

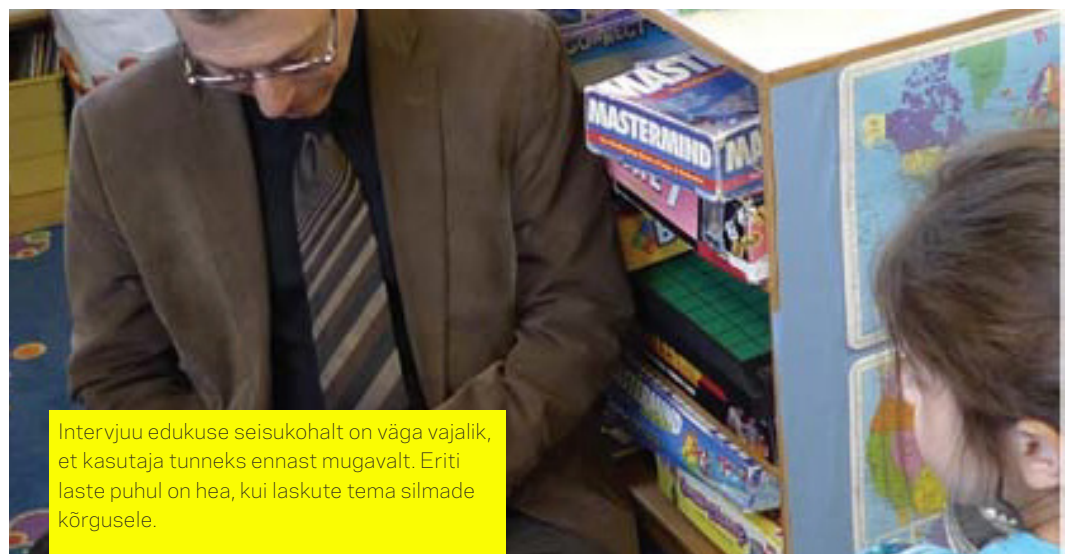
Võimaluse korral viige vestlus läbi osalejale tuttavas keskkonnas – tema klassiruumis, kodus, kontoris või töökohas. Vestluse ajal jälgige ümb-rust. Esitage küsimusi teid huvitavate esemete või ruumide kohta ning paluge ringkäiku vestluse toimumiskohas.

Salvestage oma vahetud märkamised

Tehke palju kiireid ülestähendusi, kasutades vest-luspartneri sõnu. Kirjutage huvitavad tsitaadid üles. Ärge muretsege nende tõlgendamise pärast. Üritage salvestada oma märkamised selles hetkes.

Küsige pidevat tagasisidet

Kaaluge võimalust paluda mõnel uuringus osalejale teie meeskonnaga liituda ning hakata teile regulaar-selt tagasisidet andma ning ideid välja pakkuma.



Intervjuu edukuse seisukohalt on väga vajalik, et kasutaja tunneks ennast mugavalt. Eriti laste puhul on hea, kui laskute tema silmade kõrgusele.



PANGE TÄHELE

Teismeliste ja noorte jaoks on enesevaatlev või -analüüsiv tegevus vähem heidutav kui täiskasvanute jaoks ning neile meeldib enese väljendamiseks uusi viise kasutada.

Õppige inimeste vaatlustulemustest

Paluge osalejaid vaadelda ja jäädvustada oma tegevusi, mõtteid ja emotsioone pikema aja jooksul. Kogemuste selline kaardistamine annab teile väärtuslikku informatsiooni.

Planeerige vaatlustegevused

Alustage vestlust igapäevastel teemadel. Rääkige asjadest, mis ei ole uurimisteenuga seotud, selleks et vestluspartner end mugavalt tundma hakkaks. Arvestage selle ruumiga, kus te viibite ning jälgige, et oleks tagatud piisav privaatsus.

Kutsuge osalejad ning andke juhised

Andke osalejatele töövahendid ja juhised oma tegevuse jäädvustamiseks paari päeva või nädala jooksul. Selgitage üksikasjalikult, miks ja kuidas oma tegevust salvestada.

Üheskoos materjali läbivaatamine

Vaatlusperioodi lõpus vaadake materjal koos osalejatega läbi. Küsige mitte ainult seda, mis need dokumenteeritud asjad on, vaid ka seda, miks nad just need detailid valisid ja mis tundeid need tekitasid.



Kui õpilane dokumenteerib oma päeva, aitab see sul mõista nende mentaalset mudelit oma koolipäevast. See aitab aru saada nende prioriteetidest ja valikutest.

PANGE TÄHELE

Rühmasessioonid annavad teemast hea ülevaate. Kui aga soovite inimeste motivatsiooni sügavamalt mõista, otsustage pigem individuaalse intervjuu kasuks. Laste puhul võib rühmaintervjuu olla suureks abiks, et panna neid end rühma täiskasvanute juuresolekul mugavalt tundma.

Õppige rühmadelt

Rühmade kokku kutsumine võimaldab vaadelda nende omavahelist suhtlust, mõista kogukonna dünaamikat ja probleeme ning erinevatest arvamustest aru saada.

Valige osalejad

Mõelge hoolikalt, mida te saada tahate: kui tahate, et osalejad tunneksid end piisavalt mugavalt, et oma kirest rääkida, siis kutsuge kokku sarnase mõtteviisiga inimesed. Kui soovite erinevaid arvamusi kuulda, kutsuge vastandlike seisukohtadega inimesed

Looge vestlust soodustav õhkkond

Valmistage ruum ette mitteformaalseks aruteluks söögi ja joogiga. Alustage vestlust igapäevastel teemadel. Et osalejad end mugavalt tunneksid, rääkige alustuseks oma uuringuga mitte seotud teemadel.

Kuulake rühma vestluseid

Julgustage osalejaid omavahel rääkima ning kaaluge võimalust neid väiksematesse rühmadesse jaotada, et arutelusid soodustada.

Jäädvustage oma vahetuid tähelepanekuid

Tehke palju kiireid ülestähendusi osalejate jutust esimeses isikus. Kirjutage huvitavad tsitaadid üles. Ärge muretse nende tõlgenduse pärast. Üritage salvestada oma märkamisi selles hetkes.

Küsige pidevat tagasisidet

Kaaluge võimalust moodustada osalejatest töörühm, kellega te kogu oma projekti vältel suhtlete ning kes teie ideede kohta pidevalt tagasisidet annab.

**PANGE TÄHELE**

See meetod on eriti kasulik siis, kui soovite teadmisi saada rühma kohta, kuhu te ise ei kuulu. See võib aidata laste uurimisel: nad jagavad üksteisega hoopis teistsugust informatsiooni kui täiskasvanutega.

Vaadake ette, et ei jääks muljet, et teie uurimises osalejad on oma kolleegide seas spioonid!

Õppige kolleege jälgivatelt kolleegidelt

Samasse kollektiivi kuuluvatel inimestel on teatud vastastikune mõistmine, mida väljaspool olev vaatleja ei pruugi kohe mõista. Kutsuge väljavalitud osalejad oma uurimismeeskonda. Paluge neil oma kolleege/rühmakaaslast jälgida.

Valige oma uuringupartnerid

Valige inimesed, keda nende kolleegid või eakaaslased usaldavad ja austavad ning kes on samas hea väljendusoskusega ning soovivad osaleda. Kutsuge neid oma uurimismeeskonda.

Otsustage hüvitamisviis

Otsustage, kuidas te oma uuringupartnereid tänate ja tehke vastavad ettevalmistused.

Suunake nende uurimust

Koos meeskonnakaaslastega otsustage, mille kohta soovite rohkem teada saada ning mõelge, millised tegevused aitavad seda informatsiooni hankida ja salvestada.

Kohtuge sageli

Leppige kokku regulaarsed kohtumised oma uurimismeeskonnaga ning integreerige need korrastatud kujul oma projekti.



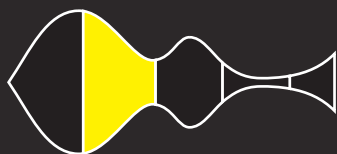
Etapp

2

Tõlgendamine



KUI KAUGELE OLETE SELLE PROTSESSI KÄIGUS JÕUDNUD



SELLE ETAPI TEEMAD

2-1 Rääkige lugusid

41

2-2 Tähenduste otsimine

43

2-3 Kaardistage võimalused

46



Etap

2

Tõlgendamine muudab teie lood mõtestatud teadmiseks. Vaatlused, välitööd, või ka lihtne vestlus võivad olla suurepäraseks inspiratsiooniallikaks, kuid selles tähenduse leidmine ja selle muutmine teostatavaks disainivõimaluseks ei ole lihtne ülesanne. See hõlmab lugude jutustamist, mõtete sorteerimist ja tihendamist, kuni olete leidnud mõjuva vaatenurga ja selge suuna ideeloomeks.



Märkmete arendamine

Kogu tõlgendamise etapi vältel toimub teie vaatenurga muutumine ja arenemine. Sedamööda, kuidas te oma vaatlustulemustest paremini aru saada hakkate, suudate neid oma väljakutsega seostada ning saate neid inspiratsiooniks kasutada. See osa protsessist võib olla segadust tekitav. Kasutage allpool olevaid näiteid orienteerumaks oma märkmete kujundamisel esialgsetest mõtetest lõplike ideedeni.

vestlused teiste
õpetajatega toi-
muvad peamiselt
koridoris.

Ruum
õpetajate
jaoks

Õpetajate
ruumivajadusele
ei pöörata tähele-
panu

KUIDAS ME
SAAKSIME LUUA
KOOIS RUUME, MIS
VÕIMALDAKSID
ÕPETAJATEL
KOOSTÖÖD TEHA?



MÄRKAMISED

Märkamised on tähelepanekud ja meenutused sellest, mis vestluse või vaatluse käigus silma torkas: otsetsitaadid, lood, märkmed helide, lõhnade, tekstuuri, värvi jne. kohta. Märkamised on kirja pandud täislausetega, et lugu edasi anda.

TEEMAD

Teemad luuakse peale seda, kui olete oma välitöödel kogutud lood kategoriseerinud. Teemad on sarnaste märkamiste pealkirjad.

Õpetajate ruumivajadusele ei pöörata tähelepanu.

TAIPAMISED

Taipamine on kokkuvõtlik väljendus sellest, mida välitöö tegevuse käigus teada saadi. Taipamine pakub alati uue perspektiivi, isegi kui tegemist pole uue avastusega. Taipamised on teie väljakutse seisukohast olulised ja inspireerivad.

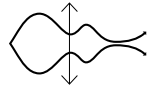
Kuidas me saaksime luua koolis ruume, mis võimaldaksid õpetajatel koostööd teha?

„KUIDAS ME SAAKSIME“-KÜSIMUSED

„Kuidas me saaksime“-küsimused on ajurünnakute lähtekohad. Nad luuakse otsese reaktsioonina taipamistele. Need küsimused kõlavad optimistlikult ja põnevalt ning aitavad kohe ideid looma hakata.

IDEED

Ideid luuakse ajurünnakute käigus. Need võivad olla väga lihtsad ja praktilised või hullud ja metsikud – koosolekul ei anta hinnanguid, sest eesmärgiks on esitada nii palju ideid kui võimalik. Ideede esitamiseks on parim viis kiirete visualiseerivate pildikeste tegemine.

**TÖLGENDAMINE****ETAPP****2-1****Rääkige lugusid**

Jäädvustage, mida olete teada saanud
Jagage inspireerivaid lugusid

TÖÖLEHT

Selle sammu töölehed (Disaineri töövihik, lk 18-19) aitavad teil meeskonnaga lugusid jutustada..



20-30 minutit



Refleksiivne



2-3 inimest

RASKUSASTE**SEE ANNAB TEILE**

Autentse meenutuse uurimistegevuse käigus saadud teadmistest.

PANGE TÄHELE

Kui olulisemate asjade jäädvustamine siis, kui nad veel värselt mees on, muutub harjumuseks, on hiljem palju lihtsam kogutud informatsiooni-ga suhtestuda ning seda töödelda.

Jäädvustage, mida olete teada saanud

Kui vaatluse kohast lahkute, olete kindlasti saadud informatsioonist üleküllastunud. Võtke pool tundi, et kohe peale sessiooni kuuldut-nähtut talletama hakata.

Leidke koht ja aeg

Planeerige aeg selleks, et oma mõtteid ja muljeid kohe peale vaatlust teistega jagada. See võib toimuda kohvikus või ka tagasiteel.

Jagage oma muljeid

Jagage meeskonnaliikmetega oma kõige huvitava- maid tähelepanekuid. Praegu pole vaja muretseda nende lugude tõlgendamise pärast. Kuulake üksteise meenutusi vaatlusest. Võrrelge oma kogemusi ja muljeid.

Kõige olulisemate teemade kajastamiseks võib kasutada järgmisi teemapunkte:

- » Isikuandmed: kellega kohtusite (elukutse, vanus, koht jne.)?
- » Huvitavad lood: milline oli kõige meeldejäävam ja üllatavam lugu?

- » Motivatsioon: mis sellele osalejale kõige olulisem oli? Mis teda motiveerib?
- » Frustratsioon: mis talle pettumust valmistab?
- » Suhtlemine: mis tundus huvitav tema suhtlemises oma keskkonnaga?
- » Õhkujäänud küsimused: mis küsimusi tahaksite küsida järgmisel kohtumisel?

Dokumenteeri oma mõtted

Talletage oma tähelepanekud märkmikku või Post-it paberitele. Post-it paberitele kirjutamine muudab nende ümber paigutamise lihtsamaks. Illustreerige oma mõtteid joonistustega.

**TÖLGENDAMINE**

30-60 minutit



Praktiline



2-3 inimest

RASKUSASTE**SEE ANNAB TEILE**

Ühtse arusaama lugudest, mida teie meeskond kogus.

PANGE TÄHELE

Rääkige lugusid kordamööda.

Kasutage värvikaid detaile ja kirjeldage oma vahetut kogemust. Praegu pole aeg üldistusteks või hinnanguteks.

Jagage inspireerivaid lugusid

Jagage välitööde käigus nähtut-kuuldut lugude kaudu, mitte lihtsalt üldistavate väidetega. See loob ühiste teadmiste baasi, mida meeskond saab kasutada, et võimalusi ja ideid välja mõelda.

Valmistage koht ette

Planeerige lugude jutustamise sessioon ruumi, kus on piisavalt seinaruumi. Jagage kõigile Post-it paberid ja markerid. Pange valmis pabertahvel või suured paberilehed ning ka kleeplint, mille abil need paberid seinal kleepida.

Rääkige kordamööda

Kirjeldage inimesi, kellega kohtusite ning nende kohtumiste toimumispaiku. Rääkige detailselt ning kirjeldage, mis juhtus. Kasutage märkmeid, mida kohe peale vaatlust tegite. Printige fotod välja ning kasutage neid oma lugude illustreerimiseks.

Rääkige iga inimese lugu, järgides neid teemapunkte:

- » Isikuandmed: kellega kohtusite (elukutse, vanus, koht jne.)?
- » Huvitavad lood: milline oli kõige meeldejäädavam ja üllatavam lugu?
- » Motivatsioon: mis sellele osalejale kõige olulisem oli? Mis teda motiveerib?
- » Takistused: mis talle pettumust valmistab?
- » Suhtlemine: mis tundus huvitav tema suhtlemises oma keskkonnaga?

» Õhkujäänud küsimused: mis küsimusi tahaksite arendada järgmisel kohtumisel?

Kuulake aktiivselt

Üksteist kuulates võrrelge ja kõrvutage oma märkamisi. Arutage neid teemasid, kus teil on erinevad arvamused ja vastuolud. Hakake otsima korduvaid teemasid.

Talletage info väikeste kildudena

Kirjutage lugu kuulates oma märkmed ja tähelepänekud Post-it paberitele. Kasutage kokkuvõtvaid täislauseid, et kõik meeskonnaliikmed neist aru saaksid. Kirjutage tsitaadid üles – need esindavad võimsalt uuritava häält.

Ümbritsege end lugudega

Kirjutage piisavalt suurelt, et kõik teie märkmeid lugeda saaksid. Kinnitage Post-it paberid seinal olevatele suurtele lehtedele. Kasutage iga loo jaoks eraldi lehte, nii tekib ettekujutus kõikidest kohtumistest ning inimestest.



Kui jagate oma lugusid, tehke seda nii, et igaüks tunneb, et ta saab panustada.

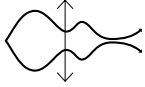


TÖLGENDAMINE



ETAPP

2-2

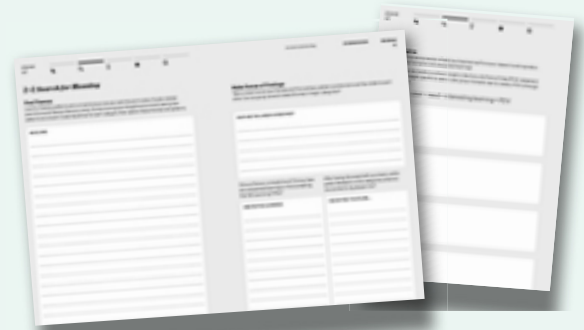


Tähenduste otsimine

Leidke teemad
Kogutud andmete mõtestamine
Sõnastage taipamised

TÖÖLEHT

Selle sammu jaoks on töölehed (Disaineri töövihikus lk 20-21), mis aitavad koos meeskonnaga tähendust otsida.



20-50 minutit



Refleksiivne



2-5 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Uuringu käigus leitud suuremate teemade ülevaate.

PANGE TÄHELE

Grupeerimine võib olla keeruline, kui selles osaleb mitu inimest. Kaaluge, kas moodustada mitu väikest rühma või teha nii, et kõigepealt töötab teemade kallal väiksem grupp ja siis nad teevad sellest kõigile kokkuvõtte ja järgneb arutelu.

Leidke teemad

Peale välitöölugude kogumist ja nende jagamist, hakake kogu seda informatsiooni ja inspiratsiooni tõlgendama. See võib küllalt kaua aega võtta. Esimese sammuna oleks hea teemad paika panna.

Eri teemadega seotud informatsioon

Grupeerige oma välitööl kogutud info kategooriatesse ehk ämbritesse. Alustuseks paluge igal meeskonnaliikmel valida kolm teda kõige enam huvitavama infoga Post-it paberit. Pange iga märkmepaber eraldi suurtele paberilehtedele ning hakake veel selle teemaga seotud infot otsima. Kas mõnda asja mainis mitu inimest? Kas keegi märkis vastupidist? Kas oli korduvaid käitumismustreid? Millised probleemid olid ilmselged? Jaotage märkmepaberid nendesse uutesse ämbritesse.

Leidke pealkirjad

Andke leitud teemadele pealkirjad, nagu näiteks „ruumipuudus“. Jätkake sorteerimist ja lehtede ringitõstmist, kuni tunnete, et huvitavamad infokillud on välja sõelutud

Muudke pealkirjad väideteks

Uurige põhjalikumalt teemasid ning neid toetavaid lugusid ja sõnastage need mõtestatult, näiteks „Õpetajatel pole piisavalt ruumi oma töö tegemiseks.“ Kirjutage täislausetega. Kasutage Post-it pakereid ja pange need väited teemade pealkirjadeks.

**TÖLGENDAMINE**

25-60 minutit



Refleksiivne



2-5 inimest

RASKUSASTE**SEE ANNAB TEILE**

Arusaamise, mida uurimuses kogutud märkamised tegelikult tähendavad.

PANGE TÄHELE

See osa protsessist võib tunduda ebamugav kuna peate korduvalt küsima, mida olete teada saanud, selleks et oma uurimistulemustest päriselt aru saada. Selle ebaselge perioodi lõpuks saate järgmiste sammude jaoks selge suuna ning eesmärgi.

Kogutud andmete mõtestamine

Kui olete oma uurimistulemused teemadeks jaotanud, hakake vaatama, mida need tähendavad. Sorteerige ja analüüsige neid nii kaua, kuni tekib selge vaatenurk.

Otsige teemade vahel seoseid

Uurige oma teemasid ning otsige nendevahelisi kattuvusi, mustreid ja pingeid. Kas omavahel seotud teemad saaks panna ühe suurema kategooria alla? Milliseid vastuolusid märkate? Mis on üllatav ja miks?

Jätkake Post-it paberite ja märkmete uurimist. Paigutage abstraktsete teemade alla kindlasti ka neid toetavad lood.

Kaevake sügavamalt

Tõmmake korraaks koos meeskonnaga hinge ja arutage, mida olete teada saanud. Kas on teemasid, mille puhul teil on eriarvamusi? Mis teid kõige rohkem erutab? Kas hakkate oma väljakutse tähtsust mõistma?

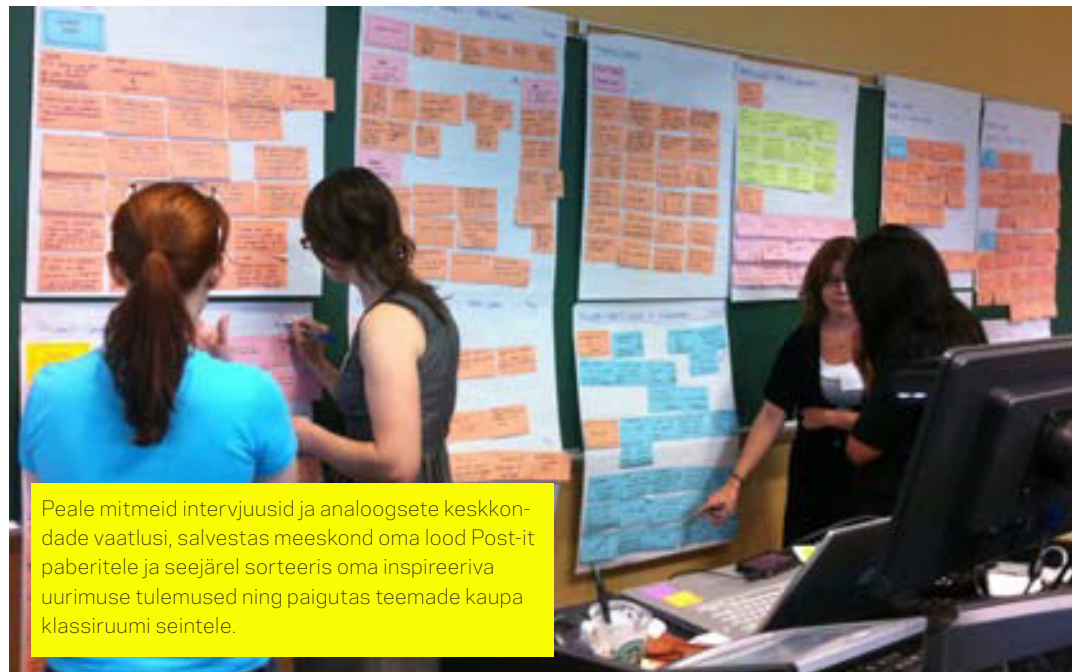
Paigutage informatsiooni ringi ning lisage uusi pealkirjade versioone, kuni nad tunduvad tabavad. Näiteks võite grupeerida teemad „õpetajatel pole piisavalt ruumi oma tööd teha“ ja „õpetajate tuba ei soodusta koostöö tegemist“ pealkirja alla „õpetajad vajavad koostöö tegemiseks paindlikku ruumi.“

Otsige sisendit väljastpoolt

Selgitage oma teemasid kellelegi, kes ei kuulu teie meeskonda. Kuulake nende tagasisidet ja proovige infokilde uuel viisil grupeerida.

Olege valmis loobuma

Jätke kõrvale need lood, mis ei tundu olulised. Tehke sein puhtaks ja jätke alles ainult see info, mida jätkuvalt kasutate.



Peale mitmeid intervjuusid ja analoogsete keskkondade vaatlusi, salvestas meeskond oma lood Post-it paberitele ja seejärel sorteeris oma inspireeriva uurimuse tulemused ning paigutas teemade kaupa klassiruumi seintele.

**TÖLGENDAMINE**

45-90 minutit



Refleksiivne



2-3 inimest

RASKUSASTE**SEE ANNAB TEILE**

Taipamised, mis kokkuvõtvalt teie uurimistöö käigus tehtud märkamisi kajastavad.

PANGE TÄHELE

Mitte iga arusaam ei ole täiesti uus informatsioon. Sageli leiate asju, mida te varem teadsite, kuid teie uurimus võis selle avada uuest perspektiivist. Ärge häbege neid lugusid siiski rääkida.

Sõnastage taipamised

Taipamine on kokkuvõtlik väljendus sellest, mida uurimuse ja inspiratsiooni tegevuste käigus teada saadi. Taipamine on ootamatu informatsioon, mis sunnib sind kõrvu kikitama ja tähele panema. Taipamised võimaldavad näha maailma uuel viisil ning nad on uute ideede katalüsaatoriteks.

Valige välja teid üllatanud asjad

Vaadake materjal teemade kaupa läbi ning valige välja infokillud, mis teid kõige rohkem üllatasid, tundusid huvitavad või väärt, et nendega edasi tegeleda. Mida sellist teada saite, mille peale varem polnud tulnud? Mis tundus kõige inspireerivam? Mis sütitas kõige enam ideid?

Seostage tehtud märkamisi oma väljakutsega

Minge tagasi nende küsimuste juurde, millega te oma väljakutset alustasite: kuidas on teie uurimustulemused seotud teie väljakutsega? Kitsendage kogutud informatsiooni nende taipamisteni, mis on asjaspuutuvad ning leidke uusi teemagruppe. Olge valmis loobuma vähem olulistest detailidest. Üritage piirduda kolme kuni viie kõige olulisema taipamisega.

Sõnastage osavalt oma taipamised

Katsetage oma taipamiste parimaks väljendamiseks erinevat sõnastust ja vormi. Koostage lühikesed ja meelde jäävad laused, mis asja olemuse täpselt kokku võtavad. Jälgige, et te taipamistes kajastuks uue perspektiivi või võimaluse tunne.

Kasutage välist vaatenurka

Paluge kedagi, kes pole teie meeskonnast, teie arusaamu lugeda, et saada teada, kas neil ka väljaspool kõlapinda on.

**NÄIDE**

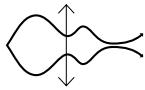
Rühm koolitajaid Blue Valley kutsekoolist (Center for Advanced Professional Studies = CAPS), hakkas tegelema väljakutsega, kuidas turundada oma uues hoones pakutavaid programme.

Nad läksid kohtuma inimestega kohalikes koolides, ülikoolides ja ettevõtetes. Protsessi käigus jõudsid nad arusaamisele, et vanemad kontrollivad seda, millele õpilased oma aega kulutavad. Kuigi see teadmine polnud sajaprotsendiliselt uus, aitas see meeskonnal siiski mõista, et sellega tuleb arvestada oma programmide reklaamimisel. Nad tegid oma turunduskavas muudatusi, viies fookuse vanematele. Nad olid teada saanud, et vanemate põhivajaduseks oli teadmine, et nad saavad seda kooli usaldada.

„Me avastasime, et oma silm on tõesti kuningas, eriti mis puutus kommunikatsiooni vanematega“. Korraldati igakuised ringkäigud ja avatud uste päevad, et vanemad saaksid ise näha, mida CAPS programmid pakuvad. Meie turundusstrateegia muutmine tõi endaga kaasa registreerunute arvu järsu kasvu 42% võrra ning tõi hoonesse üle 1000 osaleja“, ütles Scott Kreshel, CAPS meeskonna juht.

**TÕLGENDAMINE**

ETAPP

2-3***Kaardistage võimalused***

Koostage visualiseeriv kokkuvõte
Muutke taipamised tegudeks

TÖÖLEHT

Selle sammu jaoks on töölehed Disaineri töövihikus lk 21-22, mis aitavad teil meeskonnaga võimalusi sõnastada.



20-45 minutit



Praktiline



2-3 inimest

RASKUSASTE**SEE ANNAB TEILE**

Teie taipamiste visualiseeringu.

PANGE TÄHELE

Mitte iga taipamiste komplekti pole vaja esitada raamistikus või visualiseeritult. Kasutage neid meetodeid ainult siis, kui see teeb sõnumi edastamise lihtsamaks.

Koostage visualiseeriv kokkuvõte

Just nii nagu tundides kasutatakse visuaalseid vahendeid, et keerulist informatsiooni arusaadavaks teha, on pildid, diagrammid ja mõttekaardid suurepärased vahendid oma taipamiste edastamiseks.

Katsetage erinevate visuaalsete vahenditega

Püüdke tehtud tähelepanekuid väljendada erinevate süsteemide abil. Siinkohal mõned näited:

» Teekonnakaart on hea võimalus jälgida kogemust pikema aja vältel. See võimaldab inimeste meeleolu, kogemuste või vajaduste kaardistamist.

» Venni diagrammid aitavad väljendada mõningaid olulisi teemasid ning nende vahelisi seoseid.

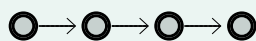
» Kaks koordinaattelge aitavad rõhutada pingeid ja luua erinevaid kategooriaid.

» Mõttekaardid aitavad elementide omavahelisi suhteid visuaalselt väljendada.

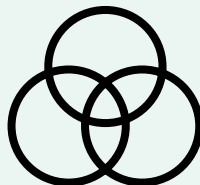
Testige oma raamistikku

Näidake oma visualiseeringuid kellelegi, kes teie meeskonda ei kuulu ning küsi, kas nad saavad neist aru.

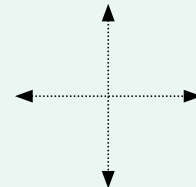
Teekonnakaart



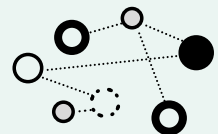
Venni diagramm



Kaks koordinaattelge



Mõttekaart





TÖLGENDAMINE



15-40 minutit



Refleksiivne



2-3 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Ajurünnaku küsimused, mis on ajendatud uurimistöö käigus kogutud taipamistest.

PANGE TÄHELE

Vältige ajurünnaku küsimusi, mis juba sisaldavad vastust. Küsige endalt: „Miks me seda teha tahame?“ See aitab teil küsimusi laiemalt sõnastada.

Muutke taipamised tegudeks

Taipamised on väärtuslikud ainult siis, kui nad inspireerivad tegutsema. Sõnastage taipamised ajurünnaku küsimustena, mis aitaksid ideid genereerima hakata.

Näiteks:

Küsimuses „Kuidas saaksime tekitada õpetajate puhkeruumi suurte diivanitega?“ peitub mõte, et lahenduseks on ruum kus on suured diivanid. „Miks me seda teha tahame?“ toob välja selle, miks õpetajatel tegelikult ruumi vaja on – et tundide vahepeal taastuda. Ajurünnaku küsimus kõlaks seega:

„Kuidas saaksime luua õpetajatele ruumi, kus tundide vahepeal taastuda?“

See näitab, et võimalusi on rohkem, kui ruum, kus on diivanid.

Arendage „kuidas me saaksime“-küsimusi

Koostage oma taipamistest lähtuvalt generatiivseid küsimusi. Alustage iga küsimust sõnadega „Kuidas me võiksime ...?“ või „Mis oleks, kui...?“, mis kutsuvad kaasa mõtlema, ettepanekuid tegema ja uurima. Koostage iga taipamise kohta mitu küsimust. Sõnastage need lihtsalt ja kokkuvõtlikult.

Valige ajurünnaku küsimused

Valige ajurünnakuks kolm kuni viis küsimust. Usaldage oma sisetunnet: valige need küsimused, mis tunduvad põnevad ja panevad kohe mõttet jooksma. Valikul lähtuge ka sellest, millised küsimused tunduvad olulised, isegi kui nende lahendamine tundub raske.



Rühm õpetajaid koostas rühmatöö käigus ajurünnaku jaoks palju küsimusi.



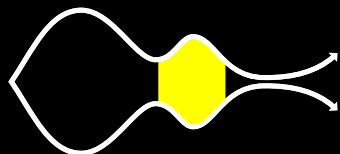
Etapp

3

Ideeloome



KUI KAUGELE OLETE SELLE PROTSSESSI KÄIGUS JÕUDNUD



SELLE ETAPI TEEMAD

3-1 Ajurünnak
3-2 Täiustage ideid

50
54

*Etap*

3

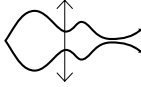
Ideeloome tähendab paljude ideede genereerimist. Ajurünnak julgustab avaralt ja ilma piiranguteta mõtlemat. Sageli sütitavad just metsikud ideed visioone loovaid mõtteid. Põhjaliku ettevalmistuse ja selgete reeglitega võib ajurünnak anda sadu värskeid ideid.



IDEELOOME

Etapp

3-1



Ajurünnak

Valmistuge ajurünnakuks
Viige ajurünnak läbi
Valige välja parimad ideed
Visualiseerige

TÖÖLEHT

Tööleht 3-1 on Disaineri töö-
vihikus lk 24-27. See aitab teil
meeskonnal ideid luua ja neid
dokumenteeri



- ⌚ 10-20 minutit
- ✋ Praktiline
- 👤 1-2 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Ettevalmistuse dūnaa-
miliseks ajurünnakuks

PANGE TÄHELE

Kui ajurünnak toimub
mingi teise tegevuse
raames, näiteks tunni või
koosoleku ajal, ärge un-
ustage, et ideeloomine on
tegevus, mis nõuab veidi
aega sisseelamiseks.
Leidke selleks aeg ja
ruum.

Valmistuge ajurünnakuks

Sageli arvatakse, et ajurünnak on metsik ja organiseerimata tegevus, kuid tegelikult on see fookuseeritud ja suurt distsipliini nõudev. Varuge aega põhjalikuks ettevalmistuseks, et ajurünnakust võimalikult palju kasu oleks.

Alustage selgelt sõnastatud teemast

Mõelge, mida te selle sessiooniga saavutada tahate.
Valige mitu fookuseeritud ajurünnaku küsimust.

Valige sobiv toimumiskoht

Broneerige ruum, kus on piisavalt seinaruumi ning
kus osalejad saavad toolidelt mugavalt püsti tõusta
ja ringi liikuda.

Varuge vahendeid ideede ülesmärkimiseks

Hankige töövahendid, nagu Post-it paberid, mar-
kerid, paber ja snäkid – ärge alahinnake suhkru
tähtsust ajurünnaku koosolekul.

Kutsuge erinevaid inimesi

Mõelge, kas võiks kutsuda ka inimesi, kes ei ole
meeskonna liikmed, sest nad näevad asju uuest
perspektiivist. Kutsu 6-8 inimest.

Planeerige ajurünnak 45-60 minutile

Pidage kinni 60-minuti ajalimiidist, et säiliks fookus
ja energia.



Ajurünnaku reeglid

Nende seitsme reegli järgimine muudab ajurünnaku fokuseerituks, efektiivseks ja lõbusaks. Tutvustage reegleid iga ajurünnaku alguses, isegi kui see on kogenud osalejate jaoks ainult meeldetuletuseks.

Jätke kritiseerimine hilisemaks.

Ajurünnakul ei ole ükski idee halb. Hiljem on küllalt aega parimad välja valida.

Julgustage pööraseid ideid.

Isegi kui mõni idee ei tundu realistlik, võib see kelleski teises suurepärase mõtte tekitada.

Arendage teiste mõtteid edasi.

Mõelge pigem „ja“-, mitte „aga“-stiilis.

Ärge kaotage fookust.

Ajurünnak on kõige tulemuslikum, kui keskendute konkreetse ajurünnaku küsimusele.

Üks arutelu korraga. Kõik ideed tuleb ära kuulata, et neid saaks edasi arendada.

Visualiseerige. Kasutage oma ideede esitamiseks pigem joonistusi kui sõnades väljendatud üleskirjutusi. Kriipsujukud ja lihtsad kritseldused võivad öelda rohkem kui mitu sõna.

Võtke sihiks kvantiteet. Püstitage pööra-
ne eesmärk ja siis ületage see. Parim viis hea
idee saamiseks on luua väga palju ideid.



IDEELOOME



45-60 minutit



Praktiline



6-10 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Palju uusi värskeid ideid

PANGE TÄHELE

Ajurünnak on kiire ja dünaamiline tegevus. Lubage tiimil püsti tõusta ja ruumis liikuda ning julgusta neid oma ideid välja paiskama ning väga konkreetset väljenduma: ühe idee jaoks kulugu vaid mõni sekund.

Viige läbi ajurünnak

Ajurünnak on suurepärane viis uute mõtete loomiseks ja uue energia tekitamiseks. Tekitage mõnus ja positiivne atmosfäär, et tiim saaks kõikmõeldavate pööraste ideedega lagedale tulla.

Valige läbiviija

Otsustage, kes ajurünnaku tegevusi korraldab. Tutvuge ajurünnaku põhimõtetega.

Esitlege teemat

Tutvustage põgusalt käsilolevat väljakutset. Rääkige mõned põnevad lood avastamise etapist.

Tutvustage ajurünnaku reegleid

Selgitage iga reeglit ja selle eesmärgi, et osalejaid õigesti häälestada. Ajurünnaku reeglid on toodud selle osa alguses.

Varustage kõik osalemiseks vajalike vahenditega

Kutsuge tiimi liikmed seina või pabertahvli juurde. Andke kõigile Post-it märkmeplokk ja marker. Julgustage neid joonistama ja näitlikustama. Paluge kirjutada suurte tähtedega ning kasutada iga idee jaoks eraldi märkmepaberit.

Alustage soojendusega

Valige lõbus, lihtne või koguni teemaga mitte seotud tegevus, mis inimesi õigele lainele häälestaks.

»Soojenduseks ajurünnak teemal „Kuidas leida nõela heinakuhjast?“

»„Me ei suudaks kunagi ...“: mõelge välja asju, mida te koolis kunagi teha ei saaks.

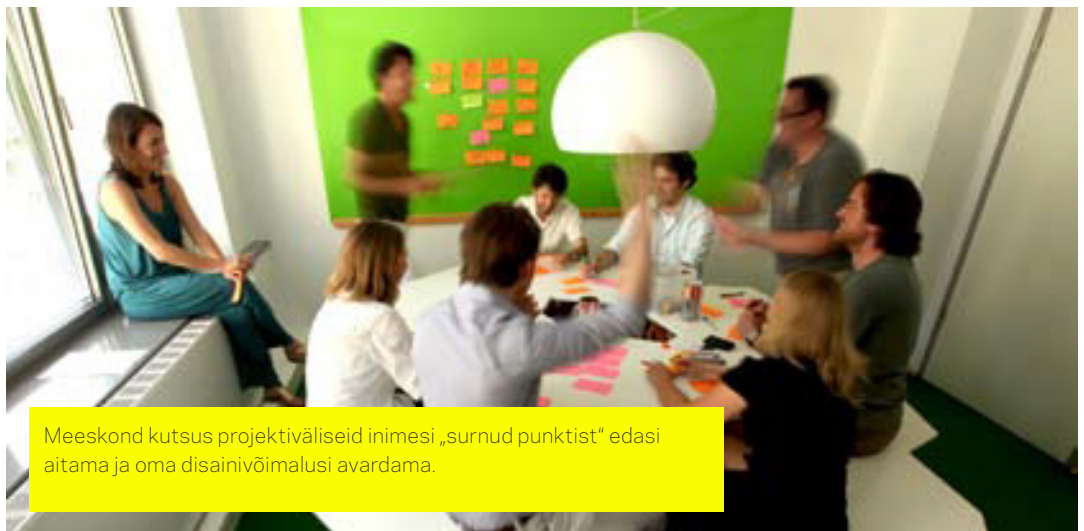
»Kasutage näitlikustamist: paluge kõigil joonistada ühe minutiga portree oma naabrist. Vaadake üksteise pilte.

Liikuge kordamööda

Hankige töövahendid, nagu Post-it paberid, markerid, paber ja snäkid – ärge alahinnake suhkru tähtsust ajurünnaku koosolekul. Kinnita ajurünnaku küsimus seinale, nii et kõik seda näeksid. Palu osalejatel paari minuti jooksul oma esimesed mõtted kirja panna, enne kui nad rühmana tegutsema hakkavad. Siis asuge ajurünnakut juhtima ning talletage iga idee.

Hoidke energiatase kõrgel

Kui ideede tulv raugneb, julgusta inimesi või paku alternatiivseid teemasid. Vaheta ajurünnaku küsimusi iga 15-20 minuti järel. Käige ka ise mõned pöörased ideed välja. Kui vaja, tuletage tiimile reegleid meelde. Püstitage eesmärk, mitu ideed te ajurünnaku lõpuks luua tahate.



Meeskond kutsus projektiväliseid inimesi „surnud punktist“ edasi aitama ja oma disainivõimalusi avardama.



⌚ 10-20 minutit
 ✋ Praktiline
 👤 6-10 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Väljalatitud ideed, mida kogu meeskond on õhinal valmis edasi arendama.

PANGE TÄHELE

Usaldage oma kõhutunnet: kui mõni idee tekitab elevust, siis on see edasiarendamiseks hea toormaterjal.

⌚ 15-25 minutit
 ✋ Praktiline
 👤 2-8 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Teie idee konkreetse väljenduse

PANGE TÄHELE

Idee konkretiseerumine, isegi väga algelises vormis, süstib meeskonna töösse entusiasmi ja energiat. See on võimalus katsetada ja lustida idee uurimise käigus.

Valige välja perspektiivikad ideed

Just meeskonna kirest ja energiast sõltub idee edasiarendamise edukus. Et näha, millised ajurünnaku käigus tekkinud ideed elevust tekitavad, laske kogu meeskonnal oma lemmikute poolt hääletada siis, kui nad on veel värskest meelest.

Grupeerige ideed

Kulutage paar minutit peale ajurünnaku lõppu sellele, et sarnased ideed grupeerida.

Hääletage oma lemmikideede poolt

Paluge ajurünnakul osalenutel valida oma isiklik lemmik, see, mida nad sooviksid edasi arendada, või see, mis neile tundub kõige perspektiivikam. Otsustage, mitu ideed igaüks valida võib. Laske neil kõigepealt iseseisvalt otsustada, teiste arvamusest sõltumatult. Märkige hääled otse ajurünnaku Post-it paberitele, kas klepsuringide abil või lihtsalt märget tehes.

Arutake tulemusi

Lugege hääled kokku ja valige kõige populaarsem idee. Koos meeskonnaga, võtke kõige rohkem hääli saanud ideed ning otsustage, milliseid edasi arendama hakata. Olge realistlikud valitavate ideede arvu suhtes - kolm ideed on alguseks paras.

Visualiseerige, et mõelda

Isegi väga lihtne idee visualiseerimine aitab teil palju detaile läbi mõelda. Tehke ajurünnak, et leida võimalusi oma kontseptsiooni visuaalselt mudeldada, et leida võimalikult varakult edasiarenduse kohti.

Valige idee

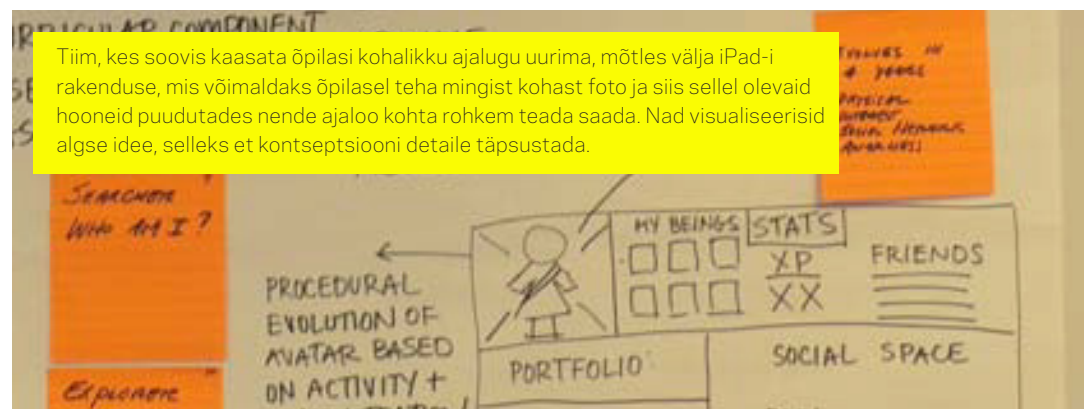
Kohe peale ajurünnakut moodustage kahe- kuni neljaliikmelised tiimid ning valige välja

Laiendage ideed

Nüüd, kus olete visualiseerimiseks idee välja valinud, tehke paariminutiline ajurünnak kontseptsiooni elluviimise jaoks lihtsate viiside leidmiseks. Leidke oma ideele lihtne väljendus. Keskenduge ainult kõige olulisematele aspektidele. On oluline, et tegeleksite ikka ajurünnakuga ja idee laiendamisega, mitte kritiseerimisega oma võimaluste piiramisega.

Jagage

Esitlege üksteisele oma ideid. Küsige teise rühma liikmetelt, millised osad teie visualiseeringust neile kõige rohkem meeldisid ja ka seda, kus nad arenguruumi näevad.





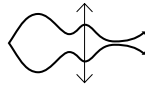
Etap



IDEELOOME



3-2



Täiustage ideid

Viige läbi reaalsuskontroll
Kirjeldage oma ideed

TÖÖLEHT

Tööleht 3-2 (Disaineri töövihikus lk 28-29) aitab teil meeskonnaga ideid täiustada.



- ⌚ 25-40 minutit
- 🧠 Refleksiivne
- 👤 2-4 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Esimese sammu oma idee elluviimise suunas.

PANGE TÄHELE

Reaalsuskontroll võib tunduda heidutav, sest see võib panna teid mõnest ideest loobuma. Entusiasmi üleva hoidmiseks keskenduge võimalusele oma idee pikas perspektiivis tegelikult ellu viia.

Viige läbi reaalsuskontroll

Seni olete (loodetavasti) oma ideed arendanud, mõtlemata eriti piirangutele, mis selle realiseerimise käigus võivad ette tulla. Praegu on hetk teha „reaalsuskontroll”: vaadake, mis on teie idee puhul kõige tähtsam ning leidke viise selle täiustamiseks ja edasi arendamiseks.

Selgitage välja oma idee tegelik sisu

Meeskonnaga koos uurige, mis on teie idee tuum: mis teid selle puhul erutab? Mis on kõige väärtuslikum teie sihtrühma jaoks? Millist tegelikku vajatust see rahuldab? Näiteks, kui teie idee on luua õpetajate puhkenurk suurte diivanitega, siis tegelik väärtus on võimaldada õpetajatel lõõgastuda.

Tehke piirangutest nimekiri

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? Pange nimekiri seinale, nii et kõik seda näeksid. Pidage meeles, et piirangud tulevad disainile kasuks... ärge laske end sellest nimekirjast liigselt heidutada!

Tehke ajurünnak uute lahenduste leidmiseks

Kõigepealt alustage sellest nimekirjast, mille koostasite selle meetodi esimeses sammus, kirjeldades oma idee põhiväärtusi. Mõelge välja lisavõimalusi, mis vastaksid nendele vajadustele, mille jaoks oma

idee genereerisite. Kaaluge ajurünnaku tegemist uute ideede loomiseks. Näiteks: kuidas saaksime luua õpetajatele kohti, kus tundide vahepeal lõõgastuda? Seejärel vaadake jälle oma piirangute nimekirja. Tehke ajurünnak, kuidas mõnedega neist toime tulla. Näiteks: kuidas koguda raha meie ühise puhketoa mööbli jaoks?

Arendage oma ideed

Arutage, kuidas saate nende uute ideede põhjal oma kontseptsiooni muuta. Kuidas saab seda vajadust teistmoodi rahuldada? Kuidas tulla toime olemasolevate piirangutega?

Arhiveerige ideed

Loobuge ideedest, mis tunduvad elluviimiseks liiga rasked, või mis teid ei eruta. Hoidke Post-it märkmepaberid alles, et nende juurde hiljem tagasi tulla.



IDEELOOME

⌚ 15-25 minutit
 ✋ Praktiline
 👤 2-3 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Teie idee kirjelduse, mis võtab kokku kõik olulised aspektid

PANGE TÄHELE

Kuigi alguses võid luua suure hulga mõtteid või küsimusi, muutub kontseptsiooni kirjeldus tugevamaks, kui kitsendad selle sisukaks kokkuvõtteks.

Kirjeldage oma ideed

Kui idee on arenema hakanud, võib olla kasulik oma mõtted korrastatud formaadis kirja panna. Koostage kontseptsiooni kirjeldus. Võtke seda pigem kui mõtete ja küsimuste hoidlat kui lõpetatud ettevõtmist.

Talletage oma mõtted

Meeskonnaga koos kasutage suurt paberilehte, et oma idee kokku võtta. Kasutage järgmist struktuuri kõige olulisemate aspektide kirjeldamiseks:

» Valige oma idee pealkiri

» Võtke idee kokku ühe lausega

» Kirjeldage, kuidas idee töötaks

» Nimetage need inimesed, keda see puudutab – nii elluvijad kui kasutajad

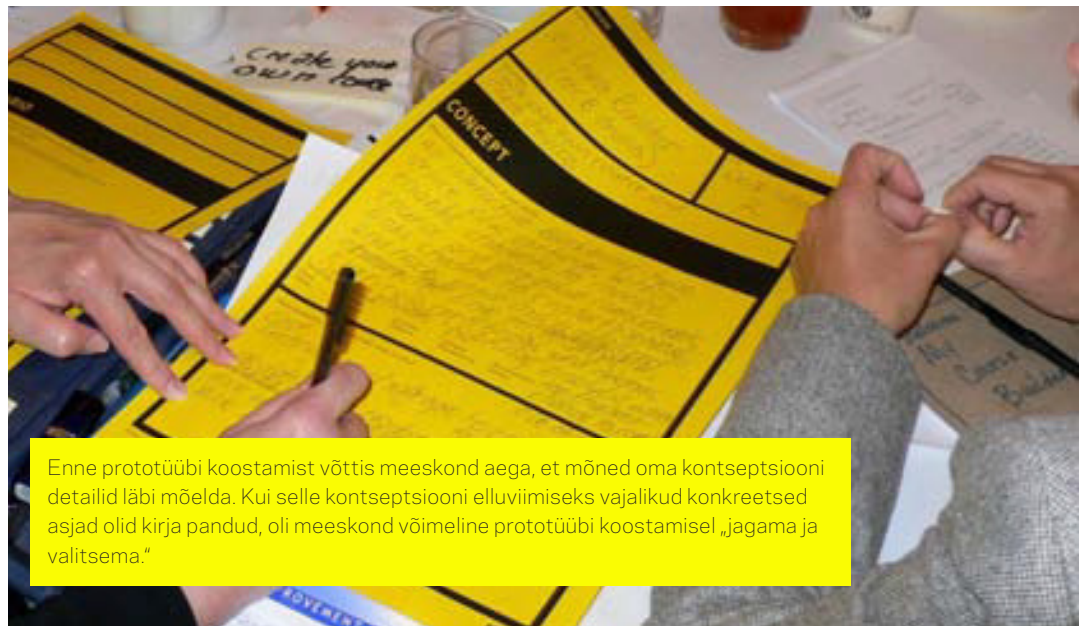
» Kirjeldage välitöö käigus selgunud vajadusi ja võimalusi

» Illustreerige oma idee väärtust ja kasutegureid asja-
ga seotud inimeste jaoks

» Tehke nimekiri küsimustest ja probleemidest

Arendage oma kokkuvõtet

Muutke ja kohendage oma kontseptsiooni kirjeldust pidevalt, sedamööda kuidas te prototüüpi loote ning oma ideed täiendate. Hoidke seda kõigile meeskonna-
liikmetele nähtavas kohas.



Enne prototüübi koostamist võttis meeskond aega, et mõned oma kontseptsiooni detailid läbi mõelda. Kui selle kontseptsiooni elluviimiseks vajalikud konkreetsed asjad olid kirja pandud, oli meeskond võimeline prototüübi koostamisel „jagama ja valitsema.“



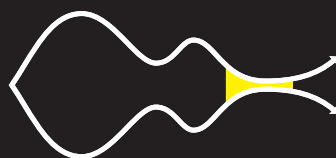
Etapp

4

Katsetamine



KUI KAUGELE OLETE SELLE PROTSSESSI KÄIGUS JÕUDNUD



SELLE ETAPI TEEMAD

4-1 Valmistage prototüübid

4-2 Küsige tagasisidet

58

60

*Etap*

4

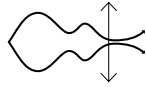
Katsetamine äratab teie ideed ellu. Prototüüpide valmistamine muudab ideed käegakatsutavaks, nende loomise ja teistega jagamise käigus saate palju teadmisi juurde. Isegi esialgsete prototüübi variantide puhul saate vahetut tagasisidet ning mõtteid oma idee edasiarendamiseks ja täiustamiseks.



KATSETAMINE

Etapp

4-1



Valmistage prototüübid

Valmistage prototüübid

TÖÖLEHT

Tööleht 4-1 (Disaineri töövihikus lk 31) aitab prototüüpe dokumenteerida.



45-90 minutit



Praktiline



2-4 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Teie idee käegakatsutaval kujul, mida on võimalik jagada ning seejärel tagasisidet saada.

PANGE TÄHELE

Talletage kõik küsimused, mis prototüübi valmistamise käigus tekivad, „hoidlasse“. Vaadake need uuesti läbi, kui hakkate ideed edasi arendama. Dokumenteerige prototüübi arendamise - muudatuste ja täienduste tegemise - käik.

Valmistage prototüübid

Prototüübid võimaldavad oma ideed teistele tutvustada ning arutada, kuidas seda täiustada. Prototüüpe saab valmistada iga asja kohta. Vali allpool toodud variantidest oma idee jaoks sobivaim vorm. arendamiseks.

Visualiseeritud lugu

Visualiseerige oma idee algusest lõpuni, kasutades kujundeid, visuaalseid motive, koomikseid või lihtsalt tekstiplokke. Kriipsujukud on väga hea võimalus – selleks ei pea tingimata kunstnik olema. Kasutage pildisarja joonistamiseks Post-it pabereid või üksikuid paberlehti – nii saate piltide järjestust muuta.

Diagramm

Kaardista oma idee struktuur, võrgustik ja areng. Katseta erinevate võimalustega.

Lugu

Rääkige oma ideest tuleviku perspektiivist. Kirjeldage, milline see kogemus võiks välja näha. Kirjutage ajalehe artikkel oma idee kohta. Koostage ametikoha kirjeldus. Koostage vanematele saadetav kiri. Kirjeldage oma ideed nii, nagu see ilmuks kooli kodulehel.

Reklaam

Koostage reklaamtekst oma idee parimate osade kohta. Võtke selle tegemist huumoriga ning liialdage nii palju kui jaksate.

Mock-up või näidis

Looge digivahendite ja veebisaitide näidised, joonistades paberile lihtsad ekraani kujutised. Esitluse ajaks kinnitage näidis arvuti või mobiiltelefoni ekraani peale.

Makett

Ehitage oma ideest lihtsad kolmedimensioonilised maketid. Kasutage paberit, pappi, piibuorke, kangast ja muud käepärast. Ärge kulutage aega viimistluse peale, parandusi ja täiustusi saab hiljem teha.

Rollimäng

Mängige oma idee läbi. Proovige nende inimeste rolle, keda teie idee puudutab ning mõelge, milliseid küsimusi nad võiksid esitada.

Prototüüpide koostamise viisid

Prototüüpide koostamisel ei ole oluline kohe kõike õigesti teha: parimad prototüübid muutuvad aja jooksul märkimisväärselt.

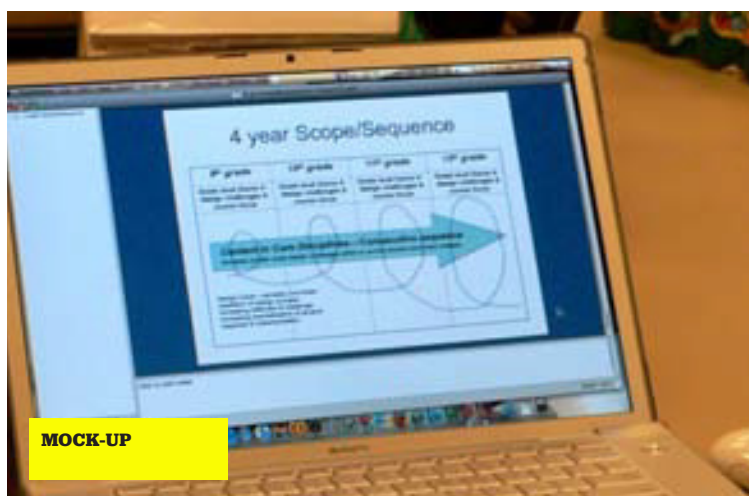
Proovige oma ideest luua vähemalt kolm versiooni, selleks et katsetada oma meeskonna poolt loodud lahenduste erinevaid aspekte.



DIAGRAMM



INTERAKTIIVNE ESITLUS



MOCK-UP



MAKETT

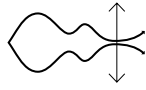


ROLLIMÄNG



Etap

4-2



Küsi tagasisidet

Otsustage, kellelt tagasisidet küsida

Valige tagasiside andjad

Koostage küsimustik

Viige läbi tagasiside vestlused

Salvestage tagasiside käigus saadud teadmised

Integreerige tagasiside

Tuvastage, mida on vaja

TÖÖLEHT

Tööleht 4-2 (Disaineri töövihikus lk 32-36) aitab teil koos meeskonnaga tagasisidet koguda.



⌚ 15-25 minutit
 ✋ Praktiline
 👤 2-4 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Tagasiside tegevuste plaani

PANGE TÄHELE

Esialgse tagasiside saamiseks läheb vaja vaid paari vestlust. Otsustage, millistelt inimestelt saaksite kõige kasulikumat tagasisidet.

Otsustage, kellelt tagasisidet küsida

Tagasiside on idee arendamise protsessis üks väärtuslikumaid vahendeid. Prototüüpide esitlemine võimaldab teil näha, mis inimeste jaoks tegelikult oluline on ja millised aspektid veel parandamist vajavad.

Mõelge toimumiskoht läbi

Otsustage, kus te soovite oma ideed esitleda. Kas oleks mõttekas tutvustada oma esialgset ideekavandit teile tuttavas aga mitteformaalses keskkonnas? Kas oleks kasulik näha oma prototüüpi selles kontekstis, kus seda kasutama hakatakse?

Defineerige, mida testitakse

Arutage meeskonnaga läbi, millist tagasisidet te tahate: kas esimest reaktsiooni teie ideele? Kas tahate teada, kas inimesed osaleksid teie poolt disainitud uues tegevuses?

Kas teid huvitab, kas teie kontseptsioon muudaks aja jooksul inimeste käitumist? Pange oma mõtted kirja ning tehke nimekiri, mis teile teie uuringu eesmärgi meelde tuletab.

Määratlege tagasiside tegevused

Planeerige tagasiside tegevused sõltuvalt sellest, mida teada tahate. Kui teid huvitab esmamulje, viige läbi vestlus. Kui soovite jälgida inimeste tegelikku käitumist, lavastage oma idee tegevus või teenus võimalikult tõetruult. Mõelge, kas võiksite lasta inimestel mõnda aega seda prototüüpi kasutada – et saaksite selle pikaajalist mõju näha.



KATSETAMINE

⌚ 20-45 minutit
 ✋ Praktiline
 👤 2-4 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Oma prototüübile tagasiside saamiseks korraldatavad tegevused ja kohtumised

PANGE TÄHELE

Tagasiside on kasulik, isegi kui idee on veel algusjärgus. Esiolgu prototüüpi on kasulik kõigepealt jagada sõprade ja kolleegidega mitteformaalses õhkkonnas ja alles siis hakata korraldama tagasiside sessioone. Ärge kartke skeptikuid: sageli saate kõige hüllemalt kriitikult kõige kasulikumat tagasisidet.

⌚ 20-30 minutit
 ✋ Praktiline
 👤 2-8 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Juhise tagasisidevestluste võimalikult tulemuslikuks läbiviimiseks

PANGE TÄHELE

Tekitage sessiooniks koostööne õhkkond, mille eesmärgiks on pigem prototüübi edasiarendamine kui kritiseerimine. Vältige jah/ei küsimusi ning paluge inimestel mõelda, kuidas prototüüpi võiks täiustada.

Valige tagasiside andjad

Inimesed, kes on teie idee arenguga kogu aeg kursis olnud, oskavad anda detailset tagasisidet, samas kui need, kes sellest kontseptsioonist esimest korda kuulevad, aitavad teil mõista, millised aspektid on kõige atraktiivsemad ja/või raskemad. Otsustage, millised perspektiivid teie jaoks kõige olulisemad on.

Otsustage, keda kaasata

Tehke nimekiri inimestest, keda tahate tagasiside protsessi kaasata. Vaadake uuesti läbi oma sihtgrupi ülevaade. Arutage meeskonnaga, kellelt oleks kõige rohkem õppida. Kaasake inimesi, kellega olete vältitööde ajal kohtunud ja ka uusi osalejaid.

Planeerige vestlused ja logistika

Otsustage tagasiside sessioonide toimumispaik ja ajakava. Ehk võiks paluda osalejatel enne kohtumisele tulekut prototüüpi kasutada.

Kutsuge osalejad

Võtke uuesti ühendust osalejatega, kellega selle protsessi käigus juba varem kohtunud olete. Tavaliselt on neil väga hea meel teie idee arendamise käiku jälgida. Otsustage meeskonnaga, kes võiksid olla uued osalejad nii teie võrgustikust kui ka väljastpoolt.

Koostage küsimustik

Hea vestlus tagasiside saamiseks on segu spontaansetest reaktsioonidest teie prototüübile ja struktureeritud küsimustest, mille eesmärgiks on võrrelda erinevate inimeste arvamusi sama teema kohta. Koostage küsimustik, mis aitab teil mõlemat suunda juhtida.

Valige lahtised küsimused

Vaadake uuesti läbi küsimused, mis tekkisid teie idee arendamise etapis. Valige need, mida tahate tagasiside sessioonis kasutada. Arutage meeskonnas, milliseid valdkondi võiks veel uurida.

Sõnastage küsimused, mis arendamist toetavad

Formuleerige küsimused nii, et nad võimaldaksid saada konstruktiivset tagasisidet ja julgustaksid osalejaid teie ideed arendama. Näiteks:

» „Palun kirjelda, mis sind selle idee juures kõige rohkem paelub ja miks?“

» Kui saaksid selle prototüübi juures ühte asja muuta, siis mis see oleks?“

» „Mida sa sooviksid selle idee juures muuta?“

Seadke küsimused kindlasse järjekorda

Pange küsimused sellisesse järjekorda:

» Alustage üldmuljetega. Küsige, mis olid osaleja esimesed mõtted teie kontseptsiooni kohta.

» Küsige oma idee kohta konkreetset tagasisidet.

» Algate arutelu ning julgustage üldisemat vestlust. Küsimustik peaks olema sellises formaadis, et seda saaks vestluse jooksul pidevalt vilksamisi vaadata. Jälgige ka vestluse ajalist piirangut.

**KATSETAMINE**

30-60 minutit



Suhtlemine



2-4 inimest

RASKUSASTE**SEE ANNAB TEILE**

Konstruktivse tagasiside teie prototüübile

PANGE TÄHELE

Laske osalejatel oma kontseptsiooni pigem kogeda kui sellest rääkida: las nad suhtlevad prototüübiga omaenda kontekstis, või kaasake nad rollimängu.

Viige läbi tagasiside vestlused

Kõige olulisem tagasiside vestluste puhul on ausus: inimesed võivad olla tagasihoidlikud oma arvamuse väljaütlemisega teie idee kohta, kui nad teavad, et te olete sellesse väga palju panustanud. Tekitage avameelset vestlust soodustav õhkkond.

Julgustage ausust ja avameelsust

Tutvustage oma prototüüpi kui visandit, mille kallal parajasti töö käib. Selgitage, et idee on alles arengujärgus ja et te pole prototüübi ehitamisele ja detailide viimistlemisele palju aega kulutanud.

Näidake mitmeid prototüüpe

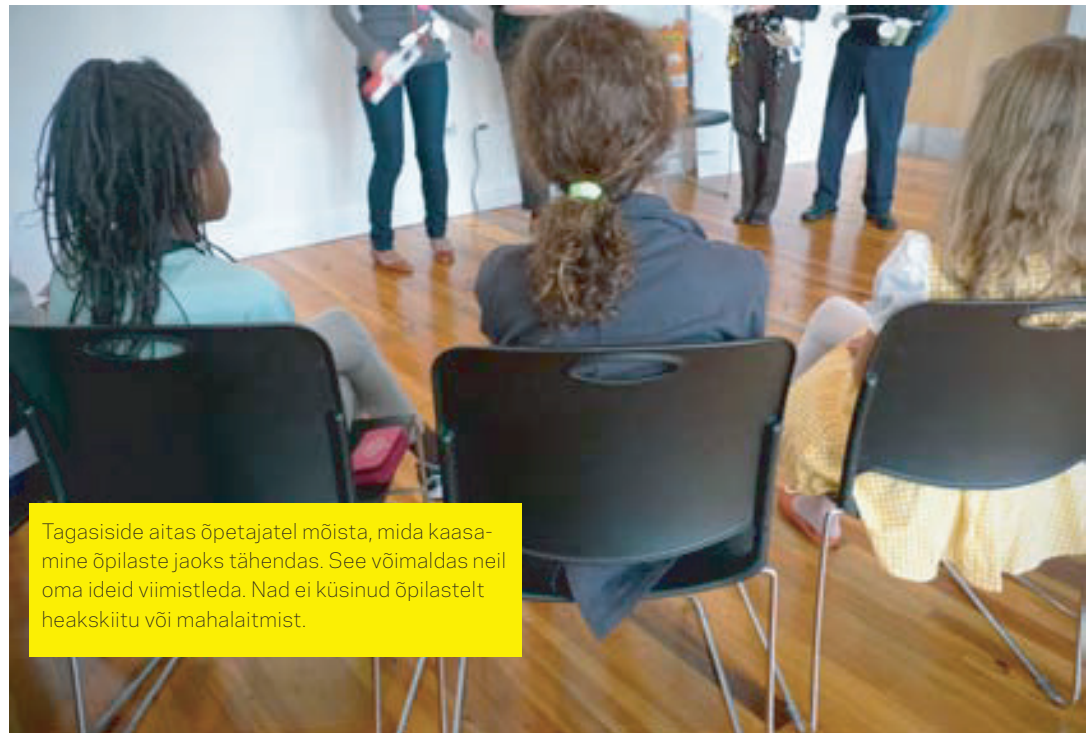
Tehke oma prototüübist erinevaid versioone, et julgustada inimesi võrdlema ja kõrvutama.

Jääge neutraalseks

Esitlege kõiki kontseptsioone neutraalselt. Ärge võtke kaitsepositsiooni – kuulake tagasiside lõpuni ja tehke märkmeid nii positiivsete kui negatiivsete kommentaaride kohta.

Kohandage käigu pealt

Julgustage osalejaid ideed arendama ja tehke prototüübis kohe muudatused. Olge valmis mõnest ideest osast loobuma või seda muutma.



Tagasiside aitas õpetajatel mõista, mida kaasamine õpilaste jaoks tähendas. See võimaldas neil oma ideid viimistleda. Nad ei küsinud õpilastelt heakskiitu või mahalaitmist.



KATSETAMINE



20-35 minutit



Refleksiivne



2-4 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Ülevaate uutest ideedest ja võimalustest oma kontseptsiooni arendamiseks.

PANGE TÄHELE

Ärge kartke oma prototüüpi tagasiside vestluste vahepeal muuta. Testige oma muudatusi kohe järgmises vestluses.

Analüüsi tagasiside käigus saadud teadmisi

Tagasiside vestlused on väga inforohked ja sageli on oluline mäletada oma muljeid osalejate reaktsioonidest. Leidke peale sessiooni aega, et oma märkamisi talletada.

Leidke aeg ja koht

Planeerige konkreetne aeg peale tagasiside sessiooni, mille jooksul vahetate muljeid oma vestlusest – siis, kui nad on veel värselt meeles.

» Mida osalejad kõrgemalt hindasid?

» Mis neid erutas?

» Mis neid selle idee puhul veenaks?

Talletage ideed ja disainis tehtud muudatused

Arutage, kuidas oma prototüüpi parandada ja kogu kohe ideid järgmiste muudatuste tegemiseks.

» Milliseid osi nad parandada sooviks?

» Mis ei töötnud?

Vahetage muljeid

Arutage vestlust oma meeskonnaliikmetega. Võrrelge oma tähelepanekuid. Tehke vestluse käigus märkmeid. Kasutage järgmisi küsimusi:

» Mida tuleks rohkem uurida?



Kohe peale oma prototüübi tutvustamist ühele kasutajale sai meeskond kokku, et tagasisidet arutada, kui see veel värselt meeles oli ning kiiresti, enne järgmist tagasiside sessiooni prototüüpi muudatused sisse viia.



⌚ 20-40 minutit
 ☝ Refleksiivne
 👤 2-4 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Tagasiside põhjal tehtud muudatused kontseptsioonis.

PANGE TÄHELE

Ärge võtke tagasisidet sõna-sõnalt. Iga ettepaneku põhjal ei pea muudatust tegema. Võtke tagasisidet kui inspireerivaks probleemilahendamiseks parimate viiside leidmiseks.

Integreerige tagasiside

Tagasiside on hindamatu idee arendamise seisukohalt, kuid see võib ka segadusse ajada. Tagasiside võib olla vastuoluline, või teie eesmärkidega mitte ühtida. Sorteerige saadud vastused ning otsustage, mida oma järgmises muudatuste plokis sisse viia.

Grupeerige tagasiside

Meeskonnas arutage oma prototüüpidele saadud reaktsioone. Alustage muljete vahetamisega kohe peale tagasiside-vestlust. Tehke märkmeid Post-it paberitele. Sorteerige saadud tagasiside ning jaotage teemade kaupa: mis sai positiivset tagasisidet? Mis muret tekitas? Millised olid ettepanekud ja teemaarendused?

Hinnake olulisust

Võtke hetk, et minna algusesse tagasi. Vaadake oma varasemaid tähelepanekuid ja ideid. Mis oli esialgne eesmärk? Kas tagasiside põhjal võib öelda, et see eesmärk on ikka veel sama?

Pange saadud tagasiside tähtsuse järjekorda: mis on õnnestumise seisukohalt kõige olulisem? Sorteerige märkmeid ja pange kirja, millise osaga tagasisidest te tahate edasi tegeleda.

Täiendage oma prototüüpi

Lisage kasulikust tagasisidest saadud mõtted oma kontseptsiooni. Tehke muudatusi seal, kus inimesed nägid takistusi. Rõhutage neid kohti, mis meeldisid. Seejärel koostage uus prototüüp, mida tagasiside saamiseks jagada. Käige tagasiside tsüklid korduvalt läbi ning täiustage oma kontseptsiooni pidevalt.

NÄIDE

Virginia osariigis Charlottesville'is tuli kokku Albemarle'i maakonna riigikoolide meeskond, mis koosnes väga erinevatest inimestest. Nad said kokku, et mõelda, kuidas muuta kooliraamatukogude ruumipaigutust. Nad arutlesid, kas teadmiste hoidla on tänapäeva õpilaste kõige pakilisem vajadus ja kaalusid järgmisi küsimusi: kuidas saaksime luua ruumi, kus lapsed saaksid otsida, võrgustuda, suhelda ja meisterdada? Tõlgendamise etapis selgitas tiim välja, et ligipääs, paindlikkus ja koostöö olid võtmeküsimused disainilahenduste edukuse jaoks. Nad ehitasid kiiresti ja odavalt prototüübid... muutes raamatukogusid, et katsetada uusi lahendusi ilma suuremate kulutusteta. Nad koostasid plaanid, mis aitasid saada tagasisidet õpilastelt ja teistelt huvirühmadelt koolides.

Koolide inspektor Pam Moran kiidab katsetamist ja prototüüpide tegemist, ning ütleb, et ükski disain ei ole staatiline. Nad kogusid õpilastelt ja töötajatelt tagasisidet ning viisid selle põhjal disaini muudatused sisse, püüdes tagada, et see oleks õpilaste jaoks parim ning vastaks kooli eripäradele. Pam tunneb „üks suurus sobib kõigile“-lähenemise ohtusid oma piirkonnas. Lahendused ulatuvad joonistusseintest masinapargi ja meedialaboriteni, kus lapsed saavad erinevaid projekte koostada – räppmuusikast dokumentaalfilmideni. Disainides tänapäeva õpilaste vajadustest lähtuvalt, arendab Abemarle oma koolides jagatud ruumilahendusi, kus on võimalik kombineerida vaikset mõtisklust ja entusiastlikku meisterdamist.





KATSETAMINE

⌚ 30-45 minutit

✋ Praktiline

👤 2-4 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Mida läheb vaja oma idee realiseerimiseks.

PANGE TÄHELE

Teie vajadused võivad olla suuremad kui kooli käsutuses olevad ressursid. Ärge sellepärast veel loobuge. Leidke võimalusi, kuidas oma kontseptsiooni loominguks ellu rakendada olemasolevate piirangute raames.

Selgitage välja, mida vaja läheb

Enamasti ei saa kontseptsiooni täielikult realiseerida vaid ühe prototüübiga. Oma kontseptsiooni pidev katsetamine ja muutmine nõuab erinevaid ressursse ja võimekust, nimelt raha, aega ja inimesi. Täpsustage, mida teie idee ellu viimiseks vaja läheb.

Täpsustage materjalid

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

Arvutage kulud

Hariduses on raha alati vähe. Ärge laske sellel asjaolul end heidutada. Mõelge loominguliselt, kuidas rahakogumisüritust korraldada. Kaaluge projekti kirjutamist. Uuri võimalusi olemasolevate eelarvete kasutamiseks. Kindlasti korralda ajurünnak leidmaks ideid oma kontseptsiooni realiseerimiseks piiratud rahaliste vahenditega.

Täpsustage ajakava

Kalkuleerige, kui palju aega kulub selle kontseptsiooni väljatöötamiseks. Kas on vaja ettevalmistusaega? Kas on vaja, et keegi koolituse läbiks? Kas soovite kasutada olemasolevaid koosolekuaegu?

Määrake kindlaks inimesed ja partnerid

Tehke ülevaade inimestest, kes saavad aidata teie ideed realiseerida. Millist võimekust te otsite? Kes on huvitatud selle kontseptsiooni toetamisest? Kas peate leidma kellegi, kes selle idee nimel võitlema hakkaks? Tehke kindlaks, milline võimekus on teie koolis olemas ja mida tuleb otsida väljastpoolt. Kasutage laiemat võrgustikku ja kaasake ka vanemad, vilistlased ja/või naabrid.

Valige tegevusstrateegia

Otsustage, millised tegevused aitavad teie kontseptsiooni arendamisele kõige paremini kaasa. Kas peate koostama teksti oma kontseptsiooni reklaamimiseks?

Kas peate kaasama partnereid?

Kuidas te oma lugu jagate?



Etapp

5

Arendamine



KUI KAUGELE OLETE SELLE PROTSSESSI KÄIGUS JÕUDNUD



SELLE ETAPI TEEMAD

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

68

70

*Etap*

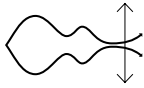
5

Arendamine tähendab teie kontseptsiooni muutmist aja jooksul. See hõlmab järgmiste sammude planeerimist, oma idee tutvustamist inimestele, kes saavad selle realiseerimisele kaasa aidata, ja selle protsessi dokumenteerimist. Muutused võtavad sageli aega ning ka väikesed märgid arengust on olulised.



Etapp

5-1

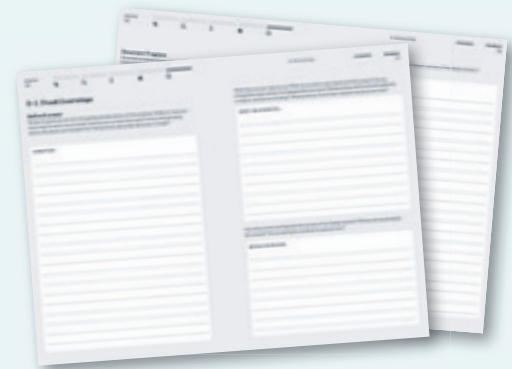


Jäädvustage kogutud teadmised

Hinnake edusamme
Dokumenteerige arengut

TÖÖLEHT

Tööleht 5-1 (Disaineri töövihikus lk 38-39) aitab teil meeskonnaga kogutavaid teadmisi jälgida.



- ⌚ 20-45 minutit
- 🧠 Refleksiivne
- 👤 2-4 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Teie kontseptsiooni edukuse hindamise kriteeriumid.

PANGE TÄHELE

Võtke oma edukuse kriteeriumeid kui vahendit, mis aitab teil kindlaks teha, millised osad parandamist vajavad. Ärge niisama lihtsalt ideedest loobu.

Hinnake edusamme

Sedamööda, kuidas teie kontseptsioon areneb, saate hakata selle mõju hindama. Defineerige kriteeriumid edukuse hindamiseks, mis aitavad teil idee lihvimise protsessis arengut suunata.

Mõelge läbi, kes protsessis osalevad

Minge tagasi oma algse sihtgrupi defineerimise juurde. Mõelge, milliseid väärtusi teie kontseptsioon erinevatele rühmadele pakub: kas prototüüpi kasutavad need inimesed, kellele see mõeldud oli? Mida nad teie kontseptsiooni juures hindavad?

Sõnastage edukuse indikaatorid

Meeskonnana, arutage mida edukus teie jaoks tähendab:

- » Kas loodate, et sündmusel osaleb väga palju kolleege?
- » Milliseid lugusid sooviksite vanematelt kuulda?
- » Milliseid tulemusi tahaksite, et kooli aruanne välja tooks?

» Mida räägiksite kooli juhtkonnale, selleks et suuremat rahastust saada?

» Mida tahaksite kuulda õpilasi ütlemas teie idee kohta?

Jälgige toimuvat

Mõelge, kuidas tahaksite mõju hinnata. Kas küsite inimestelt otse? Kas tulete ise numbrite lugemisega toime? Kas usaldate teistelt saadud andmeid? Kavandage nende indikaatorite jälgimise protsess. Vaadeldge ja tehke märkmeid aja jooksul avalduva mõju kohta ning vaadake oma kriteeriumid aeg-ajalt üle.



⌚ 30-60 minutit
 ✋ Praktiline
 👤 2-4 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Tunnistuse mõjust, mida teie kontseptsioon aja jooksul avaldab

PANGE TÄHELE

Hoidke silmad lahti nii positiivsete kui soovimatute märkide suhtes oma kontseptsiooni mõjust. Sageli annavad just töötused ja kontseptsioonide tahtmatud kasutamised uusi ideid disainiväljakutseteks.

Dokumenteerige arengut

Kui idee on ellu viidud ja saanud igapäevaelu osaks, on kerge selle mõju unustada. Muutused toimuvad sageli aeglaselt ning ka väikesed edu märgid on olulised.

Jälgige märke muutustest

Kasutage oma uurimistöö tegemise oskusi, mille omandasid avastamise etapis, selleks et jälgida muutuste indikaatoreid aja jooksul. Kas olete märganud muutust käitumises? Kas inimestevahelised suhted on muutunud? Kas panite tähele, mida õpilased ütlesid? Küsige küsimusi, kuulake lugusid ja tehke märkmeid ning fotosid.

Jagage lugusid

Korraldage oma meeskonnaga koosolek, et muljeid vahetada. Rääkige üksteisele lugusid oma tähelepanekute kohta. Kirjutage üles tsitaadid ja märkamsed ning leidke ühised teemad.

Arutage mõju

Mõelge meeskonnaga, milliseid muutusi olete märganud. Võrrelge oma muljeid esialgse olukorraga. Vaadake uuesti läbi oma varaste avastuste märkmed. Mõelge, kas võiks koostada ülevaate põhimõttel „enne ja pärast“.

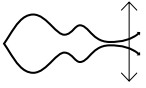
Tähistage saavutusi

Suurendage teadlikkust muutustest, mis on toimunud tänu teie kontseptsioonile. Isegi kui need pole suured, tähistage kolleegidega ja julgustage neid jätkuvalt selles protsessis osalema.



Etapp

5-2



Liikuge edasi

Planeerige järgmised sammud
Esitlege oma kontseptsiooni
Jagage oma lugu ja kaasake teisi
Moodustage kogukond

TÖÖLEHT

Tööleht 5-2 (Disaineri töövihikus lk 40-46) aitab teil oma meeskonnaga edasi minna.



⌚ 20-45 minutit
✋ Praktiline
👤 2-4 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Kalendri, kus on kirjas meeskonnaliikmete osalemine teie kontseptsiooni realiseerimises.

PANGE TÄHELE

Ideed muutuvad sageli oluliselt, kui inimesed neid kasutama hakkavad ja oma vajaduste järgi kohendavad. Võtke neid kohendusi kui veel ühte õppimisvõimalust. Koostage tugev meeskond ja võimaldage inimestel tunda, et nad on tõesti sellesse panustanud.

Planeerige järgmised sammud

Idee elluviimine nõuab teistsugust lähenemist kui idee loomine. Kui idee on arenenud tugevaks kontseptsiooniks, on aeg järgmisi samme planeerida. Partnerite ja meeskonna koostöös koostage ajajoon kontseptsiooni ellu viimiseks.

Tehke nimekiri ülesannetest

Koostage ülevaade kõigist tegevustest, mis on teie kontseptsiooni ehitamiseks vajalikud. Kirjutage need üles Post-it paberitele. Kasutage eri värvi Post-it pabereid lahtiste küsimuste kirjutamiseks.

Määrake eestvõitlejad

Määrake oma meeskonnast või partnerite seast üks inimene iga ülesande jaoks. Vaadake küsimused uuesti läbi. Otsustage, kes millise vastuse leidmisega tegelema hakkab. Kirjutage iga Post-it paberi peale konkreetse ülesande eest vastutava inimese nimi.

Leidke lüngad

Kas on tegevusi, mida kellelegi anda ei saa või lahtisi küsimusi, millele vastust ei leita? Koostage nimekiri ülesannetest, mille jaoks tuleb abi otsida.

Koostage ajakava

Kaardistage kõik ülesanded ajajoonele. Leppige kokku tähtaegades ning pidage kindlatest kuupäevadest kinni.

Kavandage regulaarsed infotunnid

Leppige meeskonnaga kokku aeg regulaarseteks mitteformaalseteks kokkusaamisteks (näiteks 30-minutiline hommikusöök kord nädalas), et mitte hoogu kaotada. Kasutage seda aega mõtete, ideede ja probleemide arutamiseks.



ARENDAMINE



30-60 minutit



Suhtlemine



2-4 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

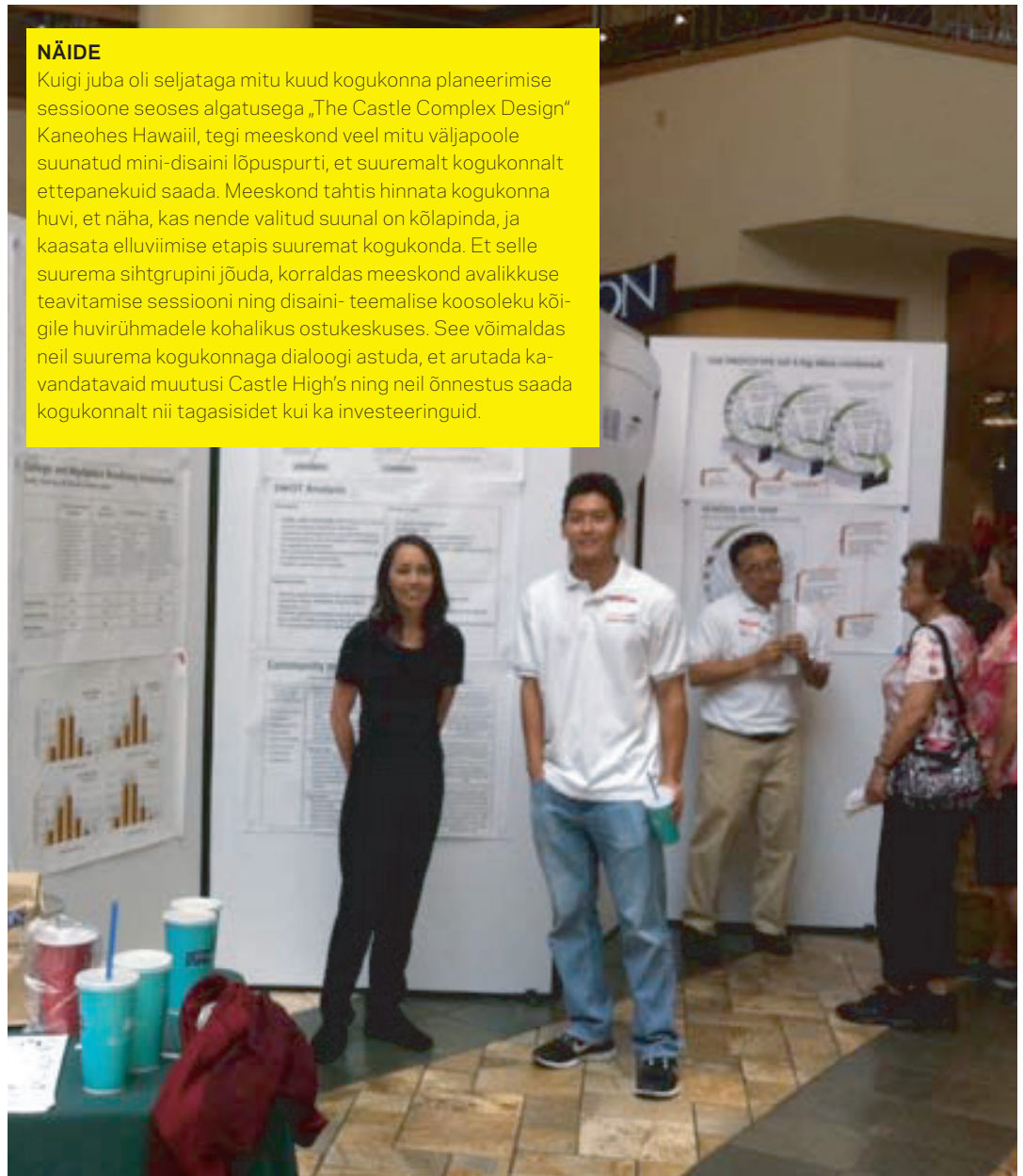
Sihtrühma-põhise viisi
kaasata teisi oma disaini-
väljakutsesse.

Kaasake teisi

Et oma uute disainide potentsiaali täielikult ära kasutada, tuleb neid lahendusi jagada väljaspool teie disainimeeskonna tuumikut olevate sihtrühmadega. Sõltuvalt nendest tulemustest, mida loodate oma lahendustega saavutada, võib teil olla vaja oma kontseptsiooni esitleda, partnereid kaasata või oma lugu teistega jagada. Valige kaasamiseks selline meetod, mis teie eesmäärke toetab.

NÄIDE

Kuigi juba oli seljataga mitu kuud kogukonna planeerimise sessioone seoses algatusega „The Castle Complex Design“ Kaneohe's Hawaiil, tegi meeskond veel mitu väljapoole suunatud mini-disaini lõpuspurti, et suuremalt kogukonnalt ettepanekuid saada. Meeskond tahtis hinnata kogukonna huvi, et näha, kas nende valitud suunal on kõlapinda, ja kaasata elluviimise etapis suuremat kogukonda. Et selle suurema sihtrühmini jõuda, korraldas meeskond avalikkuse teavitamise sessiooni ning disaini- teemalise koosoleku kõigile huvirühmadele kohalikus ostukeskuses. See võimaldas neil suurema kogukonnaga dialoogi astuda, et arutada kavandatavaid muutusi Castle High's ning neil õnnestus saada kogukonnalt nii tagasisidet kui ka investeeringuid.



**ARENDAMINE****PANGE TÄHELE**

Võtke seda lugu, mida tahate jagada või seda kontseptsiooni, mida hakkate esitlema, kui prototüüpe. Teil võib olla vaja rääkida oma lugu mitu korda või vestelda erinevate partneritega, enne kui leiате õige vormi. Iga kord, kui te kedagi kaasate, saad oma lugu täiustada.

Ärge laske end heidutada. Alustage sellest, mis teid kõige rohkem köidab – rääkige pigem võimalustest ja suurtest ideedest kui väikestest detailidest. See võimaldab teistel selle kontseptsiooni väärtust näha ning sellesse panustada.

PANGE TÄHELE

Ärge laske end heidutada oma partnerite teistsugustest tööstiilidest: igal haridusasutusel on oma iseloom, ettevõtte ja erafirmad tegutsevad erineval viisil. Võtke neid erinevusi kui õppimisvõimalusi.

Esitlege oma kontseptsiooni

Usutav ja inspireeriv lugu aitab veenda inimesi teie kontseptsiooni toetama. Koostage esitus selliselt, et see motiveeriks kuulajaid teie idee elluviimisele kaasa aitama.

Tundke oma kuulajaskonda

Mõelge, keda te tahate oma ideest vaimustuma panna. Pange end kuulaja asemele: mis paneks neid teie ideest huvituma? Mis neid motiveerib?

Näiteks:

- » Haridustöötajate jaoks: kuidas aitab see mul oma tööd teha? Kuidas see aitab kaasa minu õpilaste edule?
- » Administratiivtöötaja jaoks: Kuidas see mõjutab meie kooli imago?
- » Vanemate jaoks: Kuidas see aitab kaasa minu lapse õppeedukusele?
- » Õpilaste jaoks: Kuidas see õppimise lõbusamaks muudab?
- » Potentsiaalsete meeskonnaliikmete jaoks: Miks ma peaksin tahma selles osaleda? Mis kasu mina sellest saan?

Rõhutage potentsiaali

Koostage oma idee kohta provokatiivne väide. Innustage kuulajaskonda, rääkides neist võimalustest, mida te näete. Sõnasta see „mis oleks kui“ küsimusena.

Looge narratiiv

Rääkige lühike ja haarav lugu, keskendudes oma kontseptsiooni kõige olulisematele aspektidele. Kirjeldage, mis teie ideed inspireeris ja kuidas see vastab nendele vajadustele mille te välja selgitasite. Kirjeldage esialgset tagasisidet oma prototüübi kohta või katseprojekte, mis on läbi viidud.

Rääkige väärtustest

Selgitage, milliseid väärtusi teie idee asjaga seotud inimestele pakub. Rääkige selgelt ja tooge näiteid. Selgitage konkreetset oma vajadusi. Ütelge, mida tekuulajaskonnalt ootate. Tuginege oma vajaduste nimekirjale ning rääkige, milliste tuge te vajate.

Julgustage panustama

Kutsuge üles arutelus osalema või kontseptsiooni väljatöötamises kaasa lööma. Mõelge, kas võiks kuulajaskonda kaasata mõnda tegevusse, mis võimaldaks neil kogeda ja osaleda disainiprotsessis.

Looge partnerlussuhteid

Sageli ei ole teil kõiki neid oskusi või ressursse, mida idee realiseerimiseks vaja läheb. Vaadake väljapoole ning leidke partnereid, kes aitaksid teie kontseptsiooni ellu viia.

Täpsustage oma vajadused

Vaadake uuesti läbi vajaduste nimekiri, mille koostasite oma kontseptsiooni jaoks. Mõelge, millist vajaduste jaoks teil ressursse on ja millistega te ise hakkama ei saa.

Tehke kindlaks võimalikud partnerid

Koostage ülevaade organisatsioonidest või üksikisikutest, kellel on kompetents, mis teil puudub. Millised on teie omavahelised suhted? Kuidas saaksite neilt abi paluda? Tehke nimekiri inimestest, kes potentsiaalsete partneritega ühendust võtavad.

Struktureerige koostöö

Kohandage oma reklaamteksti selliselt, et see edastaks uutele partneritele teie entusiasmi oma idee suhtes ning teie lootust koostööks. Kirjutage üles eesmärgid, kohtumisajad ja võetud kohustused – selleks, et igaühe panus kõigile selge oleks.

Õppige üksteiselt

Kujundage oma suhted partneriga nii, et kogu aeg toimuks asjalik mõttevahetus. Pidage arengute osas avatud dialoogi, küsige palju küsimusi ning julgustage partnereid aktiivselt oma mõtteid jagama.

**ARENDAMINE****NÄIDE**

Albremale'i piirkonna koolid tulid välja oma disainiprojektiga, kui arutati kooli raamatukogude moderniseerimist. Peale kasutaja-uuringute tegemist ja õpilaste vajaduste väljaselgitamist oli raamatukogutöötajatel võimalik genereerida huvitavaid ideid, mille peale polnud tulnud ei konsultandid, osakondade juhid ega arhitektid. Piirkonna juhid ütlesid, et teatud mõttes on see projekt toonud kaasa rollide vahetumise – arhitektid ei osale mitte ekspertide, vaid kuulajatena. Raamatukogutöötajad ja õpetajad juhivad arhitektuuri-alaseid arutelusid, relvadeks raamatukogude kasutajate hääled. Neil õnnestus sisearhitektidele selgitada tänapäeva õppija unikaalset olemust ning ka oma koolide vajaduste eripärasid. Näiteks aitasid raamatukogutöötajad muuta arhitektide mõtteviisi nii, et kivistunud arusaam suurte laenutuslettide olulisusest, mis aheldavad raamatukogutöötajad leti taha, tuleks vahetada välja arusaama vastu tänapäeva raamatukogutöötaja vajadustest, mis põhinevad paindlikul laenutusel ning ajakohase otsingutehnoloogia integreerimisel.

**PANGE TÄHELE**

Kohandage oma lugu kuulajaskonnale vastavalt. Mida räägiksite direktorile? Mida peaksid vanemad sellelt kohtumiselt endaga kaasa võtma? Kuidas esitleksite seda kooli volikogule?

Jagage oma lugu

Lugude rääkimine on kõige mõjuvam viis disaini protsessi käigu edastamiseks. Looge lugu, mida saab laialt jagada.

Koguge mälestusi

Leidke aega, et koos meeskonnaga selle protsessi käiku meenutada. Meenutage kõige toredamaid hetki, üllatavaid kohtumisi ja kõige raskemaid päevi. Tehke märkmeid Post-it paberitele.

Looge narratiiv

Tehke oma kogemusest lugu. Kasutage oma mõtetele struktuuri andmiseks järgmisi teemapunkte.

Tehke ülevaade:

- » Millise väljakutse kallal tööle asusite?
- » Kes meeskonda kuulusid?
- » Milliseid partnereid kaasasite?
- » Millised vajadused said välja selgitatud?
- » Mida tegite kogutud infoga?
- » Milliseks kujunes teie kogemus?

Rääkige huvitavatest kogemustest:

- » Mis oli kõige huvitavam asi, mida inspiratsiooni otsides teada saite?

» Milline oli teie kõige absurdseim ajurünnakul tekkinud idee?

» Milline oli kõige loomingulisem prototüüp?

Jagage muljeid:

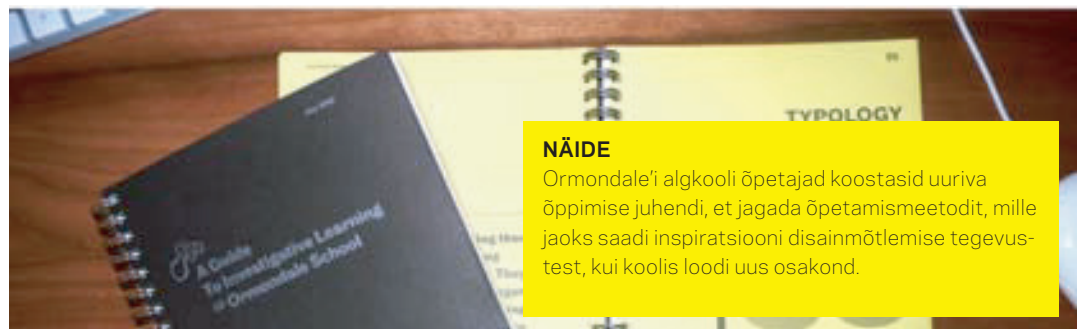
» Millised hetked selle kogemuse jooksul pakkusid kõige enam rahuldust?

» Milline osa protsessist oli kõige raskem?

Kasutage lugude illustreerimiseks fotosid.

Levitage oma lugu

Mõelge erinevaid meetodeid oma loo jagamiseks. Koostage materjale, mida meeskonnaliikmed saaksid lugu rääkides kasutada. Koostage e-kiri, mida saab edasi saata. Tehke lühike kirjeldus, mille saab lisada vanematele saadetavale kirjale või panna kooli veebilehe artiklisse.

**NÄIDE**

Ormondale'i algkooli õpetajad koostasid uuriva õppimise juhendi, et jagada õpetamismeetodit, mille jaoks saadi inspiratsiooni disainmõtlemise tegevusest, kui koolis loodi uus osakond.



- ⌚ 30-60 minutit
- 💬 Suhtlemine
- 👤 3-5 inimest

RASKUSASTE



SEE ANNAB TEILE

Disainerite võrgustiku, kellelt nõu küsida või kelle abil oma väljakutse kõlapinda laiendada.

PANGE TÄHELE

Parim viis uusi disainmõtlemise alaseid teadmisi ja kogemusi saada on uutele väljakutsetele lahenduste leidmine. Iga kord, kui protsess lõpule jõuab, olete midagi uut teada saanud.

Moodustage kogukond

Disainivõrgustik võib toetada teie disainitegevuse arendamist. Rajage võrgustik, kus saab kogemusi jagada ning oma väljakutsete jaoks nõu küsida.

Rajage võrgustik

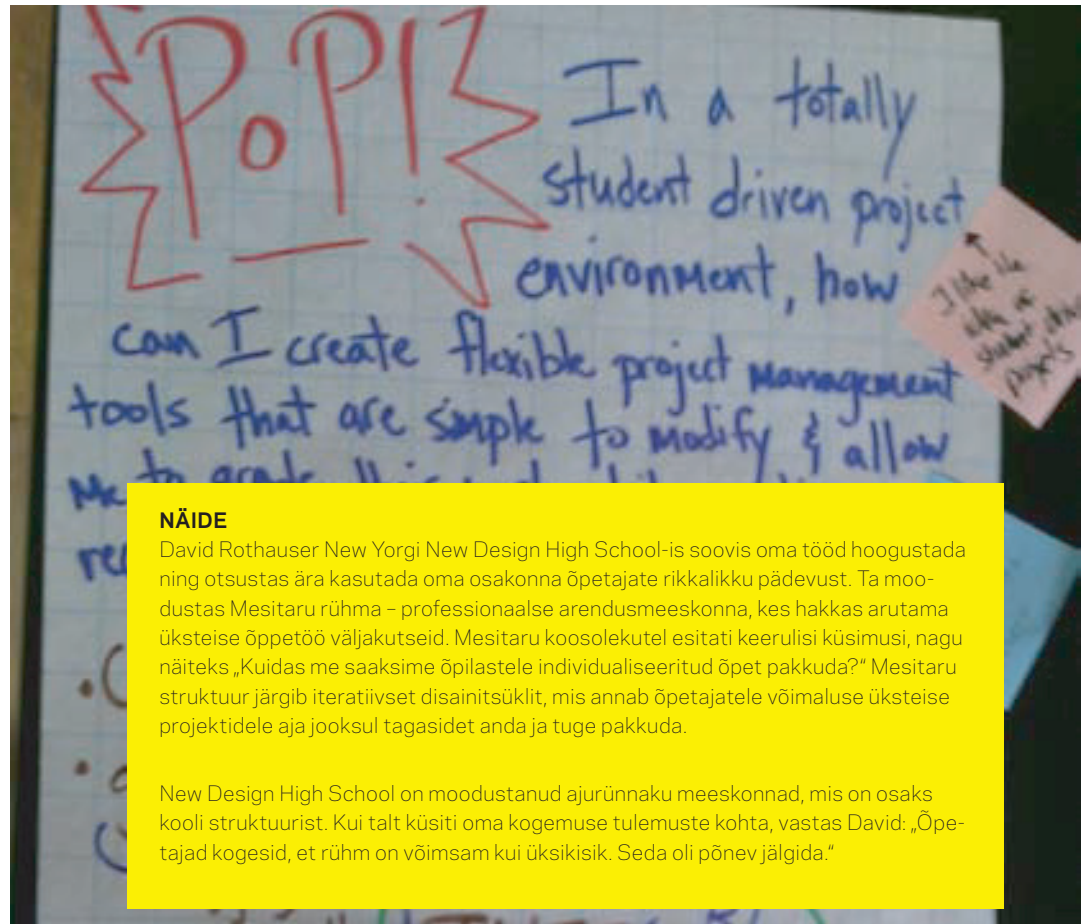
Kutsuge kolleege, eksperte ja sõpru oma disainikogukonnaga liituma. Osalejad võivad olla disainimõtlemise alal algajad või eksperdid, kuid nad peaksid olema inimesed, kellega te julgete uusi ideid ja ka pettumusi jagada.

Planeerige kokkusaamised

Leppige võrgustiku inimestega kokku kohtumiste sagedus, toimumiskoht ja kestvus. Kohtumised võivad olla virtuaalsed või füüsilised, kuid toimumisajad tuleb kindlaks määrata. Kasutage koosolekute kuupäevi oma tähtaegade paika panemiseks.

Õppige aja jooksul

Praeguseks olete tõenäoliselt juba vähemalt ühe disainiväljakutse lõpule viinud. Põhjalikum arusaamine disainimõtlemisest tekib ainult selle protsessi korduval kasutamisel. Sõnastage uus disainiväljakutse ning kasutage loodud disainikogukonda, et oma lahendustele laiemat kõlapinda leida.



NÄIDE

David Rothauser New Yorgi New Design High School-is soovis oma tööd hoogustada ning otsustas ära kasutada oma osakonna õpetajate rikkalikku pädevust. Ta moodustas Mesitaru rühma – professionaalse arendusmeeskonna, kes hakkas arutama üksteise õppetöö väljakutseid. Mesitaru koosolekutel esitati keerulisi küsimusi, nagu näiteks „Kuidas me saaksime õpilastele individualiseeritud õpet pakkuda?“ Mesitaru struktuur järgib iteratiivset disainitsükli, mis annab õpetajatele võimaluse üksteise projektidele aja jooksul tagasidet anda ja tuge pakkuda.

New Design High School on moodustanud ajurünnaku meeskonnad, mis on osaks kooli struktuurist. Kui talt küsiti oma kogemuse tulemuste kohta, vastas David: „Õpetajad kogesid, et rühm on võimsam kui üksikisik. Seda oli põnev jälgida.“

INFORMATSIOON SELLE TÖÖRIISTAKASTI KOHTA:

IDEO on sarnaseid protsesse, meetodeid ja vahendeid kasutanud juba aastaid, tegelemaks väga keeruliste väljakutsetega. 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 me 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 (inglisekeelne hääldus „eye-dee-oh“) on palju auhindu pälvinud globaalne disainifirma, mis kasutab inimkesket lähenemist, et aidata nii riigi- kui erasektori organisatsioonidel uuendusi sisse viia ning kasvada.

www.ideo.com

LITSENTS

Käesoleval 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-sa/3.0/>.

Selle litsentsi alusel on teil 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 – Käesolevat tööd ei tohi kasutada ärilistel eesmärkidel

JAGAGE SAMAMOODI – Kui teete käesolevasse töösse täiendusi, muudatusi või arendate seda edasi, võite lõpptulemust jagada ainult sama, Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported license (CC BY-NC-SA 3.0), litsentsi alusel.

Palun tutvuge 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



Erasmus+