Empatia w pigułce

Poradnik edukacyjny

zawierający
scenariusze i narzędzia
do prowadzenia zajęć
empatyzujących,
przeciwdziałających
wykluczeniu społecznemu
dzieci z niepełnosprawnościami
w środowisku placówek
edukacyjnych

STRACH TO
NIE TYLKO LĘK
PRZED SKOKIEM, ALE TEŻ PRZED BYCIEM
INNYM.
MARTA ZABŁOCKA
I RAZEM MOŻEMY WSZYSTKO!

Empatia w pigułce

O projekcie str. 4
Ćwiczenia z empatii str. 5
O Design Thinking str. 10
Narzędzia Design Thinking str. 12
Scenariusze zajęć str. 19

O autorce

Katarzyna Halicka – projektantka warsztatów i szkoleń, absolwentka Kursu Moderatora Design Thinking w Design Thinking Institute. Od 4 lat przygotowuje i prowadzi warsztaty projektowe dla instytucji, firm i osób prywatnych. Pracuje z dziećmi, młodzieżą i dorosłymi przy projektach bazujących na fundamencie empatii. Szkoli wolontariuszy i wolontariuszki, osoby związane z kulturą, sportem i każdą formą kontaktu z klientem z zakresu savoir-vivre w stosunku do osób z niepełnosprawnościami i uniwersalnego projektowania usług i wydarzeń, tak by ich odbiorcy korzystali z nich z radością.

Prywatnie mama dwójki wspaniałych dzieci kochająca dobrą muzykę, przyrodę, książki i spokój.

Opracowanie merytoryczne:
Pokój, Katarzyna Halicka
Opracowanie graficzne, skład i łamanie:
My name is Asia, Mirek Śmieiński
Druk: Poligrafia KS
Nakład: 310 egz.

WIFOON
Wielkopolskie Forum Organizacji Osób z Niepełnosprawnościami

SAMORZĄD WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO

O projekcie

Pokój zaczyna się od empatii. Każdy i każda z nas może rozsiewać jej ziarna wokół siebie.

Uczmy się razem żyć

Od 2010 roku w ramach projektu „Uczmy się razem żyć" popularyzujemy w naszym kraju edukację włączającą, zakładającą integrację dzieci i młodzieży z różnymi typami niepełnosprawności w szkołach ogólnodostępnych.

Prowadzimy warsztaty w szkołach podstawowych oraz ponadpodstawowych wykorzystując między innymi metodę Design Thinking.

W przedszkolach organizujemy interaktywne spotkania z aktorami animującymi lalki-pacynki. Przedszkolaki poznają Marka z dziecięcym porażeniem mózgowym, poruszającego się na wózku oraz jego pełnosprawną koleżankę Tolę.

Szkolimy nauczycieli w zakresie włączania elementów edukacji empatyzującej w program zajęć szkolnych.

Wydaliśmy dwie bajki edukacyjne – "Jaś Lis" oraz "Szkoła Potworów Imienia Doktora Wiktora Frankensteina" autorstwa Maliny Prześlugi.

We współpracy z uczniami wielkopolskich szkół oraz znanymi polskimi rysownikami stworzyliśmy serię zabawnych plakatów oswajających dzieci i młodzież z tematyką niepełnosprawności.

Nagraliśmy piosenkę i teledysk „Razem radę damy!", w którym wzięły udział dzieci pełnosprawne oraz z różnymi niepełnosprawnościami.

Empatia w pigułce – poradnik edukacyjny

W 2018 roku przeprowadziliśmy serię pilotażowych warsztatów dla nauczycieli i nauczycielek z wielkopolskich szkół.

Broszura, którą trzymasz w ręku jest wynikiem rozmów i diagnozy potrzeb osób pracujących z dziećmi. Znajdziesz tu podstawowe informacje o metodzie Design Thinking, narzędzia, które możesz wykorzystać w trakcie zajęć, przykłady ćwiczeń empatyzujących i prostych symulatorów różnych niepełnosprawności.

Mamy nadzieję, że niniejsza publikacja pomoże Ci w prowadzeniu zajęć dla dzieci i młodzieży, przybliżających im życie osób z niepełnosprawnościami.

Jeśli masz pytania lub chcesz zaprosić nas na warsztaty, skontaktuj się z nami za pośrednictwem strony www.dzieciakizpodworka.pl lub www.facebook.com/dzieciakizpodworka

Ćwiczenia z empatii

Na kolejnych stronach znajdziesz propozycje ćwiczeń empatyzujących.

Celem tych ćwiczeń jest danie dzieciom możliwości „wejścia w buty" osoby z niepełnosprawnością. Spojrzenia na świat jej oczami i zmysłami. Bo to, czego doświadczamy własnym ciałem, dużo mocniej zapada nam w pamięć.

Jak to zrobić?

Można je wykonywać niezależnie od wieku.

Do ćwiczeń możesz wykorzystać zaproponowane przez nas symulatory – ich przygotowanie jest całkiem proste.

Na stołach rozłóż pomoce do konkretnych ćwiczeń. Dzieci mogą krążyć między stanowiskami, tak, żeby mogły spróbować każdego z nich.

Zanim zaczniecie, poproś dzieci, żeby podczas ćwiczeń były uważne. Żeby zapamiętywały wrażenia, uczucia i emocje.

Po zakończonych ćwiczeniach omówcie je wspólnie. Dobrze działa rundka, w trakcie której każda osoba może się wypowiedzieć.

Przykładowe pytania:
Co było trudne?
Jakie uczucia / emocje pojawiały się w tej trudnej sytuacji?
Co mogłoby Ci pomóc w tej sytuacji?
Co było zaskakujące?

Zastanówcie się wspólnie, co jest ważne kiedy chcemy pomóc osobie z daną niepełnosprawnością.

Ćwiczenia z empatii
Obniżona sprawność zmysłowa

Przygotuj:

maseczki na oczy (jak do spania) lub ciemne chustki do zawiązania oczu, proste puzzle (10-12 elementów), skrzynię skarbów (pudełko z różnymi figurkami, np. Duplo, Playmobil, zwierzątka, żołnierzyki itp.), laskę dla niewidomych (można kupić w sklepie ze sprzętem rehabilitacyjnym, w Internecie, lub pożyczyć od kogoś, kto na co dzień jej nie używa), link do fragmentu filmu z audiodeskrypcją (np. Harry Potter na youtube), okulary z wadami wzroku (instrukcję przygotowania znajdziesz na stronie 7), nauszniki ochronne i stopery do uszu

Krok po kroku:

Powiedz dzieciom, że celem ćwiczeń jest zrozumienie, jak mogą doświadczać świata osoby niewidome lub słabowidzące.

Wytłumacz na czym polegają ćwiczenia.

1.
Film z audiodeskrypcją – poproś dzieci o zamknięcie oczu. Włącz 3-5 minutowy fragment filmu. Tak właśnie osoby niewidome mogą „oglądać" filmy, spektakle i obrazy.

2.
Układanie puzzli z zasłoniętymi oczami, skrzynia skarbów – osoby z zasłoniętymi oczami losują elementy i próbują odgadnąć co to jest.

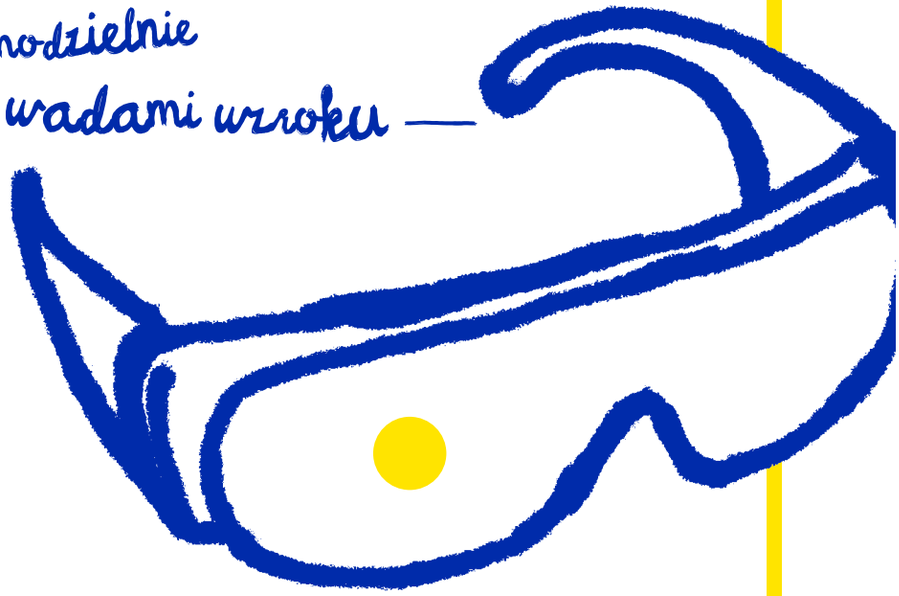
3.
Okulary z wadami wzroku – opis ćwiczeń znajdziesz na stronie 7.

4.
Spacer z laską – jedna osoba z zasłoniętymi oczami próbuje dojść np. do toalety, druga osoba asystuje – prowadząc ją pod rękę i opisując przeszkody. W spacerze powinna brać udział osoba dorosła, by zapewnić dzieciom bezpieczeństwo.

5.
Nauszniki ochronne – jedna osoba zakłada nauszniki. Dla utrudnienia można wcześniej umieścić w uszach stopery. Nie wygłuszy to całkowicie otoczenia, ale symuluje znaczny niedosłuch. Poproś by dzieci rozmawiały ze sobą, sprawdźcie, jak może czuć się osoba słabosłysząca na przerwie, kiedy jest duży hałas. Co w takiej sytuacji jest ważne? Czy osoba lepiej słyszy kiedy stoimy przed nią i zachowujemy kontakt wzrokowy? Jak przyciągnąć uwagę takiej osoby, żeby wiedziała, że mówimy właśnie do niej?

Ćwiczenia z empatii
Obniżona sprawność zmysłowa

zrób to samodzielnie
— okulary z wadami wzroku —



Potrzebne materiały:

okulary ochronne (do nabycia w marketach budowlanych), folia maskująca lub matowa taśma klejąca, dziurkacz, nożyczki.

Jeśli folia jest trudna do zdobycia, możesz spróbować zamalować szkła niezmywalnym markerem, zamiast naklejać na nie folię.

Symulatory dla wybranych zaburzeń widzenia:

Zaburzenia ostrości lub zwyrodnienie barwnikowe siatkówki
Zaklej jedno lub oba szkła całkowicie folią.

W ten sposób można sprawdzić, jak widzą osoby z poważnymi zaburzeniami ostrości lub zwyrodnieniem barwnikowym siatkówki, poważną jaskrą lub zaćmą. Tego typu problemy często dotyczą osób starszych.

Ubytki w polu widzenia z prawej strony
Każde ze szkieł zaklej folią z prawej strony, lewą pozostawiając odsłoniętą.

Sprawdźcie czy łatwo w takich okularach określić odległość różnych przedmiotów? Z asekuracją spróbujcie zejść lub wejść na schody.

Mroczki rozproszone
Jedno ze szkieł możesz całkiem zasłonić, a na drugim naklej wycięte za pomocą dziurkacza kropki.

Obejrzyjcie książeczkę z obrazkami. Jak wyglądają ilustracje dla osoby, która ma tego typu zaburzenie widzenia?

Mroczek centralny
Jedno ze szkieł możesz całkiem zasłonić, drugie zaklej folią, w której wcześniej wytniesz za pomocą dziurkacza jedną małą dziurkę.

Jak wygląda świat oglądany w ten sposób? Usiądźcie w grupie, na przykład w kręgu – spytaj dziecko, które ma założone okulary jakie uczucia się pojawiają, co jest trudne? Czy widzi wszystkich kolegów i koleżanki, które siedzą dookoła?

Ćwiczenia z empatii
Obniżona sprawność komunikacyjna

Przygotuj:

kolorowe klocki w różnych kształtach (np. Tangram, drewniana mozaika, klocki drewniane), tablica i kreda lub papier i marker, pianki marshmallow

Krok po kroku:

1.
Powiedz dzieciom, że celem ćwiczeń jest przećwiczenie alternatywnych do słów form komunikacji. Takie umiejętności mogą się przydać w kontakcie z osobą niewidomą, słabosłyszącą lub posiadającą wadę wymowy.

2.
Wytłumacz na czym polegają ćwiczenia.

Układanie kształtów z klocków typu tangram – jedna osoba ma zasłonięte oczy. Druga przygotowuje jakiś "obrazek" z klocków i próbuje wytłumaczyć osobie, która nie widzi, jak ma ułożyć taki sam ze swoich klocków.

Kalambury rysunkowe – za pomocą rysunków dzieci przedstawiają zadane tematy. Pozostałe osoby próbują odgadnąć, co autor miał na myśli.

Kalambury teatralne – dzieci za pomocą ciała i gestów próbują opisać jakąś sytuację.

Pianki marshmallow – pozwalają przećwiczyć komunikację z osobą posiadającą poważną wadę wymowy. Jedno dziecko przykleja sobie piankę do podniebienia górnego i z pianką w buzi rozmawia z drugim dzieckiem. Poćwiczcie pytanie o drogę lub opowiadanie przepisu na sok z cytrusów. Myślenie o czymś kwaśnym dodatkowo uruchomi produkcję śliny.

Na youtube jest sporo filmików dotyczących polskiego języka migowego. Możesz pokazać któryś z nich dzieciom. A może nauczycie się razem podstawowych zwrotów?

Ćwiczenia z empatii
Obniżona sprawność ruchowa

Przygotuj:

małe pudełeczko z drobnymi pieniędzmi,
grube rękawice (do nabycia w markecie budowlanym),
wózek inwalidzki, kule lub balkonik, duży bristol + pisaki

Krok po kroku:

1.
Powiedz dzieciom, że celem ćwiczeń jest doświadczenie na własnej skórze barier w otoczeniu, z którymi mogą się spotykać osoby z niepełnosprawnością ruchową.

2.
Wytłumacz na czym polegają ćwiczenia.

Pudełko z pieniędzmi + rękawice – zadanie polega na wyciągnięciu w grubych rękawicach małych pieniążków. Można też rozsypać bilon na podłodze i spróbować go pozbierać. Zaproponuj też dzieciom, by w rękawicach spróbowały zapiąć guziki lub zawiązać sznurowadła. Ćwiczenie symuluje problemy ze stawami lub przykurcze mięśni rąk.

Wózek, kule lub balkonik – dzieci wykonują zadania polegające np. na dojechaniu w konkretne miejsce w szkole. Wybierz takie miejsce, które będzie miało bariery, np. toaletę. Poproś by osoba na wózku / o kulach spróbowała sama otworzyć drzwi, umyć ręce itp. Stańcie na szczycie schodów. Jakie to uczucie? Pamiętaj o bezpieczeństwie. Powiedz dzieciom, że ważne, by bez pytania nie dotykać czyjegoś wózka.

Mapa szkoły z barierami – narysujcie lub wyklejcie mapę szkoły z uwzględnieniem barier dla osób z niepełnosprawnościami. Zadawaj dzieciom pytania, które pokażą, jak ważne jest dla tych osób planowanie dotarcia w jakieś miejsce, a co za tym idzie – informacje o dostępności i utrudnieniach. Zastanówcie się, jakie kryteria wyboru szkoły np. ponadpodstawowej przyjmują dzieci z Twojej klasy, a jakie dzieci z niepełnosprawnościami. Czy to jest sprawiedliwe?

O Design Thinking

Design Thinking, czyli myślenie projektowe to metoda tworzenia innowacyjnych rozwiązań w oparciu o głębokie zrozumienie potrzeb osób (person), dla których je projektujemy. Metodę tę możemy wykorzystać przeprowadzając szybkie warsztaty lub realizując dłuższe, nawet wielomiesięczne projekty. Z powodzeniem sprawdza się też w edukacji.

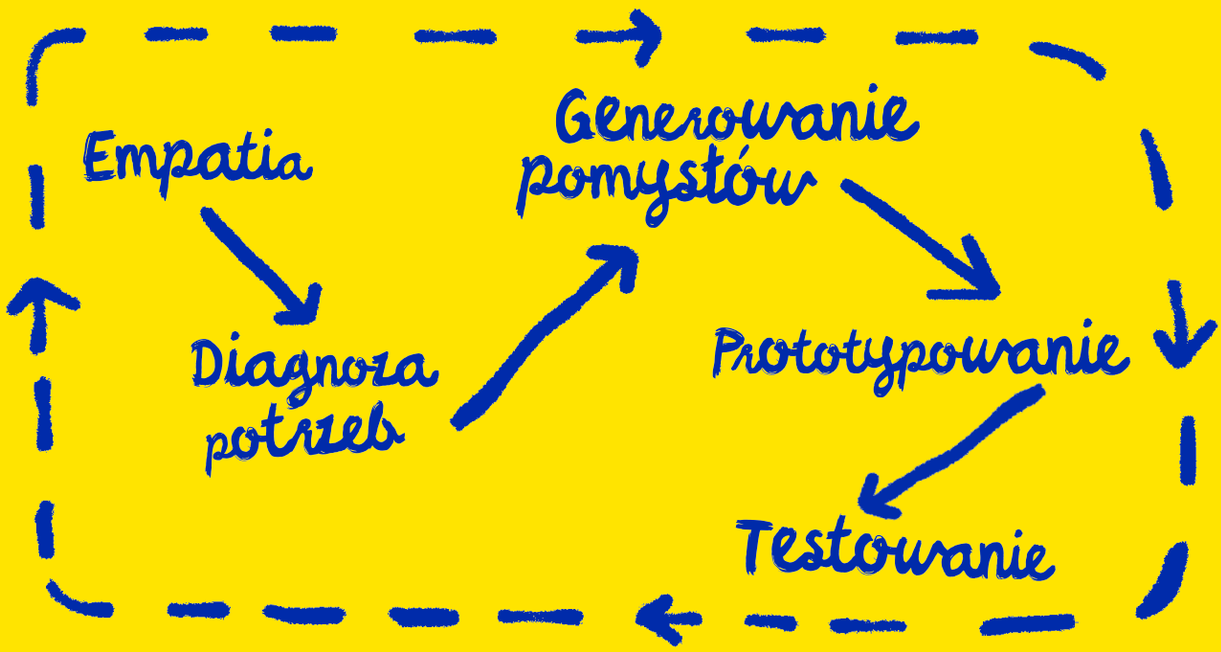
Warto pamiętać, że...

Punktem wyjścia w tej metodzie jest empatia, czyli „wejście w buty" drugiego człowieka i próba zrozumienia, jak on żyje i postrzega świat.

Istotą Design Thinking jest praca zespołowa i zróżnicowanie uczestników grup projektowych. Dzięki różnorodności możemy spojrzeć na problem i rozwiązania z różnych perspektyw.

Myślimy pozytywnie, nie koncentrujemy się na przeszkodach, ale zawsze testujemy nasze pomysły, zbierając informację zwrotną od potencjalnie zainteresowanych naszym projektem.

O Design Thinking



Etapy projektowania według metody Design Thinking

EMPATIA – dla kogo?
Poznajemy naszą personę. Zastanawiamy się dla kogo tworzymy. Kim jest ta osoba? Jak żyje, jak postrzega świat, co jest dla niej ważne? Jak spędza wolne chwile? Pytamy, rozmawiamy, obserwujemy, czytamy i zbieramy informacje.

Narzędzia:
szablon persony (strona 12-13)
oraz moodboard (strona 14).

DIAGNOZA POTRZEB – po co?
Szukamy ukrytych potrzeb. Wiemy już trochę o naszych personach, wiemy jak żyją i jakie mają problemy. Teraz zastanawiamy się jakie potrzeby persony za tym stoją. Pamiętaj o różnicy między potrzebą a rozwiązaniem. Jedną potrzebę można zaspokoić na wiele sposobów.

Narzędzia:
karta kluczowych obserwacji (strona 15-16).

GENEROWANIE POMYSŁÓW – co?
To intensywny etap burzy mózgów. Naszym celem jest wymyślenie ciekawych rozwiązań odpowiadających na potrzebę persony i zapewniających jej pozytywne doświadczenie. Na końcu tego etapu „przesiewamy" wszystkie pomysły przez „sito" naszych możliwości i wybieramy te najbardziej inspirujące.

Narzędzia: burza mózgów (strona 15).

PROTOTYPOWANIE – jak?
Jak najszybciej możemy pokazać innym co wymyśliliśmy? Naszym celem jest zaprezentowanie jak działa nasze rozwiązanie. Może to być schemat, plakat, fizyczny model lub scenka.

Narzędzia: kleje, kolorowe papiery, kartony – wszystko co mamy pod ręką oraz karta projektu (strona 17-18).

TESTOWANIE – czy?
Tym razem zadajemy pytanie czy nasze rozwiązanie działa? Co trzeba poprawić? Pytamy zainteresowanych co sądzą o naszym pomyśle. Nie bronimy pomysłu, nie tłumaczymy tylko słuchamy i notujemy wszystkie uwagi. Mogą one pomóc ulepszyć nasz projekt lub uniknąć porażki. Jeśli trzeba coś poprawić, wracamy do poprzednich etapów procesu projektowego!

Narzędzia: karta informacji zwrotnej (strona 17)

Narzędzia Design Thinking
Persona

Poniżej znajdziesz zestaw praktycznych narzędzi projektowych. Wykorzystaj je podczas warsztatów Design Thinking.

Narzędzia możesz skserować lub pobrać ze strony www.dzieciakizpodworka.pl z zakładki DO POBRANIA

Kto to jest?

To osoba, dla której projektujemy rozwiązania wykorzystując proces Design Thinking. To bardzo ważne by projektować dla konkretnej osoby. Jest to znacznie efektywniejsze niż wymyślanie pomysłów, które zadowoliłyby wszystkich.

Realizując projekt edukacji empatyzującej w oparciu o scenariusz „Nasi przyjaciele z niepełnosprawnościami" (znajdziesz go na stronie 21), znacznie łatwiej będzie pracować w oparciu o historie konkretnych postaci np. Natalii poruszającej się na wózku, niż tworzenie rozwiązań zaspokajających potrzeby wszystkich uczniów z ograniczoną sprawnością ruchową.

Dlaczego? Ponieważ poznając historię konkretnej osoby możemy lepiej zrozumieć jej punkt widzenia. Wyobrazić sobie co czuje, co myśli i jak żyje na co dzień. To podstawowe elementy pierwszego etapu Design Thinking – EMPATII.

Jak to zrobić?
Personę możesz przygotować na dwa sposoby:
–
przeprowadzając wywiad i tworząc ją w oparciu o prawdziwą historię jednej osoby,
–
tworząc podobną historię w oparciu o własną wiedzę dotyczącą życia dzieci z niepełnosprawnościami.

O co pytać podczas wywiadu?
Czym się interesujesz?
Co sprawia Ci radość/co lubisz robić?
–
Opisz swój "typowy" dzień.
–
Czynność, bez której nie wyobrażasz sobie dnia to...
–
Jak spędzasz wolny czas?
Z kim lubisz spędzać czas?
–
Kiedy czujesz, że ktoś Cię szanuje?
W jakich sytuacjach?
–
Najbardziej przykra sytuacja, która Cię spotkała, np. w szkole?
–
Najmilsza sytuacja, która przytrafiła Ci się w ostatnim czasie?

Jak prowadzić wywiad?

Pamiętaj, aby...

Nie polemizować i nie dyskutować
–
Nie ingerować w opinie i nie sugerować odpowiedzi
–
Nie mówić „to już wiem" i nie przerywać
–
Słuchać i delikatnie sterować rozmową
–
Nie bać się chwil ciszy
–
Dopytywać dlaczego i po co?

Narzędzia Design Thinking
Persona

Zdjęcie lub rysunek przedstawiający personę

Pamiętaj, aby – tworząc "prawdziwą" personę – zachować jej anonimowość i nie dodawać jej zdjęć. Zdjęcie możesz wyciąć z gazety lub znaleźć w Internecie.

Imię persony

Wpisz wymyślone imię persony

Krótka charakterystyka

Ile ma lat?
Gdzie mieszka?
Co lubi?

Najważniejsze cechy

Tu możesz wpisać do trzech słów, które charakteryzują personę

Historia persony

W zależności od tego, czego dotyczy projekt, w tym miejscu opisz kontekst sytuacji, w której znajduje się persona.

Jeśli uczniowie mają projektować rozwiazania dla osób z niepełnosprawnościami, tutaj możesz napisać trochę o tym jaką niepełnosprawność ma ta persona, jak to się stało, że ją nabyła itp.

W tym miejscu możesz opisać typowy dzień z życia persony.

Wydano w ramach projektu Uczmy się razem żyć 2018, realizowanego przez Wielkopolskie Forum Organizacji Osób z Niepełnosprawnościami, współfinansowanego ze środków PFRON będących w dyspozycji Samorządu Województwa Wielkopolskiego.

Narzędzia Design Thinking
Moodboard

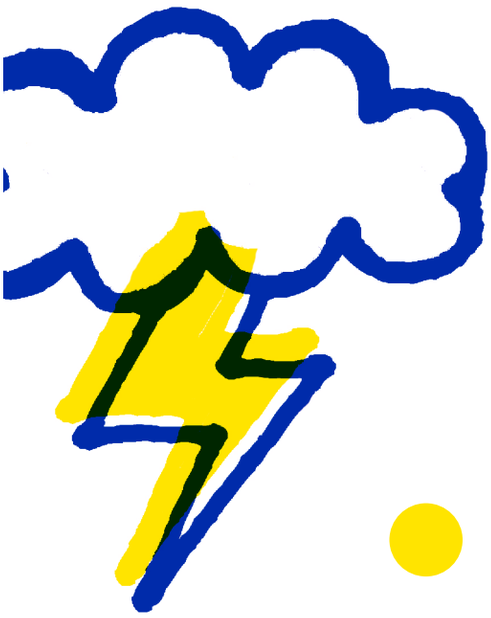
Przygotuj:

kolorowe gazety, pisaki i kredki, klej, taśmę klejącą, nożyczki, duży biały brystol

Co to jest?

To plakat, który ma pomóc zwizualizować kim jest persona, dla której projektujemy. Celem tworzenia moodboardów jest przełożenie informacji zapisanych w szablonie persony na język wizualny. W ten sposób uczestnicy warsztatu mogą łatwiej przyswoić sobie informacje dotyczące persony i wczuć się w jej świat.

Jak to zrobić?
Rozdaj wszystkie narzędzia uczniom i poproś o wykonanie plakatu przedstawiającego informacje, które wyczytali z opisu ich person. Mogą rysować lub wycinać obrazki i hasła z gazet kojarzące im się z fragmentami poznanej historii persony. Przedstawiają zadane tematy. Pozostałe osoby próbują odgadnąć, co autor miał na myśli.



Narzędzia Design Thinking
Burza mózgów

Co to jest?

To najbardziej dynamiczny etap projektowania. Celem jest wygenerowanie jak największej liczby pomysłów odpowiadających na wyzwanie warsztatowe.

Zastanawiamy się, co może rozwiązać nasz problem.

Zasady burzy mózgów

jeden pomysł zapisujemy na jednej karteczce samoprzylepnej

–

myślimy szeroko, nie skupiamy się na ograniczeniach

–

nie krytykujemy, bo każdy pomysł jest dobry

–

nie dyskutujemy – to czas na strzelanie pomysłami

–

czytamy pomysły na głos – tak, żeby każda osoba w grupie je słyszała.

Narzędzia Design Thinking
Karta kluczowych obserwacji

Co to jest?

To narzędzie pomocne podczas etapu diagnozy potrzeb. Pomaga uporządkować informacje dotyczące persony.

Znajdziesz je na stronie 16.

Dlaczego warto wypełniać karty kluczowych obserwacji?

Uczestnicy warsztatów jeszcze raz mają okazję przeanalizować informacje dotyczące persony. Po kreatywnym etapie tworzenia moodboardów, pozwalającym wczuć się w jej historię, z pomocą karty kluczowych obserwacji można usystematyzować pozyskaną wiedzę. Wypisanie tych najważniejszych obserwacji otwiera drogę do trafnego zdiagnozowania jej potrzeb.

Narzędzia Design Thinking
Karta kluczowych obserwacji

Na podstawie analizy person podczas etapu empatii

Najczęściej pojawiający się temat

Najciekawsze

Najbardziej zaskakujące

Sprzeczności

Obawy/Bóle

Korzyści/Radości

Wydano w ramach projektu Uczmy się razem żyć 2018, realizowanego przez Wielkopolskie Forum Organizacji Osób z Niepełnosprawnościami, współfinansowanego ze środków PFRON będących w dyspozycji Samorządu Województwa Wielkopolskiego.

Narzędzia Design Thinking
Zbieranie informacji zwrotnej

Dlaczego warto zbierać informacje zwrotne?

Czasem pracując w grupie trudno nam spojrzeć krytycznie na to, co tworzymy. Przywiązujemy się do naszych pomysłów i koncepcji. Zebranie konstruktywnej krytyki od osób niezaangażowanych bezpośrednio w projekt, pomaga go usprawnić i sprawdzić czy będzie działał.

W Design Thinking stawiamy na konstruktywną krytykę. Chcąc uciec od bezproduktywnego negatywnego myślenia i hejtu, prosimy uczestników by informację zwrotną sformułowali w dwóch zdaniach:

1.
Podobało mi się....
Wymieniamy wszystkie plusy projektu,

2.
Chciałbym / chciałabym...
Wymieniamy pomysły na to, jak można ulepszyć projekt i usprawnić jego działanie oraz elementy niezrozumiałe (czego chcielibyśmy się dowiedzieć).

Taka forma informacji sprawia, że osoby, które jej udzielają mają poczucie, że jest ważna i może mieć pozytywny wpływ na projekt. Bo tak właśnie jest!

Narzędzia Design Thinking
Karta projektu

Co to jest?

Podsumowanie projektu, które pozwala uszczegółowić i uporządkować informacje na jego temat.

Dlaczego warto wypełniać karty projektu?
Karta projektu uczy tworzyć konkretne podsumowanie kreatywnej pracy.

Przypomina nam, że:
tworzymy rozwiązanie dla konkretnej persony
–
rozwiązanie powinno odpowiadać na jej realną i ważną potrzebę
–
nasz projekt powinien się czymś wyróżniać
–
trzeba przemyśleć kolejne kroki umożliwiające realizację projektu.

Narzędzia Design Thinking
Karta projektu

Nazwa projektu

Osoby w zespole

Dla kogo to robimy?
rysunek, zdjęcie, opis persony

Po co to robimy?
Jaki problem to rozwiązuje,
o padej personie?

Co będzie, jeśli tego nie zrobimy?
Czy i jak persona rozwiąże ten problem,
jakie emocje będą jej towarzyszyć?

Co to jest?
rysunek, zdjęcie, opis persony

Jak to działa?
Jak persona z tego korzysta, jaka jest ścieżka
klienta przed – w trakcie – po?

Cojest w tym wyjątkowego?
Co wyróżnia projekt, jakie niesie wartości?

Wydano w ramach projektu Uczmy się razem żyć 2018, realizowanego przez Wielkopolskie Forum Organizacji Osób z Niepełnosprawnościami, współfinansowanego ze środków PFRON będących w dyspozycji Samorządu Województwa Wielkopolskiego.

Scenariusz zajęć „Jaś Lis"

Grupa wiekowa: 5-7 lat
Czas: 2 godziny

Przygotuj książeczkę Maliny Prześlugi „Jaś Lis" (możesz pobrać ją w pdf ze strony www.dzieciakizpodworka.pl z zakladki Do pobrania).

Krok po kroku:

1.
Czytanie. Usiądźcie na dywanie lub w ławkach. Przeczytaj dzieciom książeczkę. Jeśli pracujesz z dziećmi ze szkoły, w tekście bajki możesz pominąć frazę o przedszkolu "takim jak wasze".

2.
Omówienie. Spytaj dzieci:
Jakie uczucia miał Jaś Lis kiedy przyjechał do przedszkola?
–
Co było dla niego najtrudniejsze?
–
Co czuły pozostałe dzieci, kiedy Jaś zaczął opowiadać swoją historię?
–
Jakie uczucia miał Jaś w czasie przerwy obiadowej?
–
Dlaczego dzieci były zaskoczone, kiedy Jaś skończył opowieść?

3.
Działanie. Rozdaj dzieciom kartki A3. Poproś, żeby każde opowiedziało o własnej supermocy.

Dzieci, które umieją pisać, mogą na górze kartki umieścić napis Moja supermoc to... (np. bycie miłym).

Każde dziecko przygotowuje pracę plastyczną przedstawiającą jego / jej supermoc (technika dowolna – to miejsce na Twoją inwencję).

Pamiętaj, że celem tej pracy nie jest efekt plastyczny, tylko budowanie poczucia własnej wartości. Każda supermoc jest ważna. Jedyna zasada jest taka, że nie powinna robić krzywdy drugiej osobie. Kiedy dziecko czuje się ważne i wartościowe, istnieje mniejsze prawdopodobieństwo, że będzie komuś dokuczać, by zwrócić na siebie uwagę.

Scenariusz zajęć „Jaś Lis"

Propozycja dodatkowa: Porozmawiajcie o potrzebach
Grupa wiekowa: 5-7 lat
Czas: dodatkowa 1 godzina

Krok po kroku:

1.
Opowiedz dzieciom czym różnią się potrzeby od rozwiązań.

Potrzeba to na przykład bycie docenionym. Rozwiązań dla tej potrzeby może być wiele (nagrody, medale, pochwały, omawianie małych sukcesów, podziękowania za drobne rzeczy itd). Potrzeba to przedostanie się na drugą stronę rzeki, a rozwiązanie to most, szczudła, prom, samolot itd.

2.
Powiedz dzieciom, że każdy z nas ma potrzeby. Jeśli te potrzeby nie są zaspokajane – jest nam trudno i czujemy się źle.

3.
Porozmawiajcie chwilę o tym, jakie potrzeby miał Jaś Lis w bajce? Co pomogło je zrealizować, a co przeszkadzało.

4.
Powiedz dzieciom żeby wyobraziły sobie, że do Waszej klasy dołączy Marysia, która jeździ na wózku. Możesz opowiedzieć trochę o Marysi, możesz przygotować sobie kartę persony (znajdziesz ją na stronie 13)

5.
Zapytaj dzieci, jakie według nich potrzeby ma Marysia przychodząc do nowej szkoły. Zapisuj potrzeby na tablicy.

6.
Dla każdej z potrzeb, które wcześniej zapisaliście wymyślcie kilka rozwiązań. Możesz też podzielić dzieci na grupy. Każda grupa może wymyślać rozwiązania dla konkretnej potrzeby.

Pozwól dzieciom rozwinąć ich kreatywność. Tutaj każdy, nawet kosmiczny pomysł jest dobry.

Scenariusz zajęć „Nasi przyjaciele z niepełnosprawnościami"

Grupa wiekowa: 8-12 lat
Czas: warsztat przeprowadzamy w trzech modułach po 2 godziny lekcyjne
Cel: budowanie postaw empatycznych wobec osób z niepełnosprawnościami.

Moduł pierwszy teoretyczno-empatyzujący

Przygotuj:

kilka bloczków karteczek samoprzylepnych, pisaki oraz narzędzia do ćwiczeń empatyzujących (strony 6-9).

Krok po kroku:

1.
Ćwiczenie diagnostyczne. Przeprowadzamy je, aby zbadać stan dotychczasowej wiedzy uczniów dotyczącej niepełnosprawności **(10 minut)**.

Rozdaj uczniom karteczki samoprzylepne, poproś by wypisali na nich swoje skojarzenia związane z hasłem "niepełnosprawność". Jedno skojarzenie zapisujemy na jednej karteczce. Następnie niech wszyscy przyklejają karteczki na tablicy. Posegreguj hasła tematycznie i omów je.

2.
Część edukacyjna (20 minut).
Zadaj pytanie: Kto może mieć niepełnosprawność? Odpowiedź brzmi: każdy – omawiamy podział na niepełnosprawność wrodzoną i nabytą. Porozmawiajcie o różnych ograniczeniach sprawności (strony 6-9).
Zadaj pytanie: Czy znacie kogoś z niepełnosprawnością? Uczniowie wymieniają te osoby. Celem jest pokazanie, że prawie każdy z nas zna jakąś osobę z niepełnosprawnością. Dopytaj, czy dzieci kojarzą jakieś znane osoby z niepełnosprawnościami. Tutaj celem jest ukazanie, że niepełnosprawność nie musi oznaczać wyłączenia z życia społecznego i zawodowego.

3.
Ćwiczenia empatyzujące (45 minut).
Rozdaj pomoce do ćwiczeń i wykonajcie ćwiczenia opisane na stronach 6-9 pozwalające poczuć na własnej skórze różne formy niepełnosprawności. Uprzedź uczniów, by wykonując ćwiczenia zapamiętywali swoje uczucia i refleksje.

4.
Omówienie ćwiczeń i podsumowanie (15 minut)
Uczniowie siadają na miejsca. Każdy po kolei odpowiada na pytania:
Co było trudne?
–
Jakie uczucia / emocje pojawiały się w tej trudnej sytuacji?
–
Co mogłoby Ci pomóc w tej sytuacji?
–
Co było zaskakujące?

Omów refleksje uczniów.

Scenariusz zajęć „Nasi przyjaciele z niepełnosprawnościami”

Moduł drugi
warsztat design thinking cz. 1

Przygotuj:

pisaki, kredki, nożyczki, kleje i kilka bloczków karteczek samoprzylepnych dla każdej z grup (optymalna grupa to 5 osób), po jednym dużym bristolu dla każdej z grup, oraz stertę kolorowych gazet do przygotowania moodboardów, wydrukowane i uzupełnione szablony person. Stwórz wcześniej persony prezentujące rówieśników Twoich uczniów z różnego rodzaju niepełnosprawnościami (wzór znajdziesz go na stronie 13). Dla każdej grupy przygotuj inną personę.

Krok po kroku:

Przypomnij co robiliście na poprzednich zajęciach. Wyjaśnij czym jest Design Thinking (strony 10 i 11) oraz jaki jest plan pracy.

1.
Etap empatii (60 minut)
Cel: poznanie persony, dla której będziemy tworzyć rozwiązania. Wyjaśnij czym są persony (strona 12). Rozdaj każdej z grup uzupełnione szablony person (strona 13) i poproś uczestników, by zapoznali się z tym materiałem. Rozdaj białe brystole dla każdej z grup oraz gazety, nożyczki, kleje i pisaki.
Zadanie: uczniowie mają wykonać moodboard (opis na stronie 14) z wycinków gazet, który przedstawiać będzie kim jest persona. Rozdaj karty kluczowych obserwacji do uzupełnienia (strona 16). Prezentacja. Każda z grup ma 3 minuty, żeby opowiedzieć o swojej personie na forum klasy.

2.
Etap diagnozy potrzeb (30 minut)
Cel: zdiagnozowanie najważniejszej potrzeby persony. W oparciu o moodboard oraz kartę kluczowych obserwacji, uczniowie zastanawiają się: czego persony potrzebują w relacjach z innymi ludźmi? Jak chcą się czuć?

Indywidualnie wypisują na karteczkach potrzeby ich person. Jedna potrzeba na jednej karteczce.

Karteczki przyklejają na stół warsztatowy. (Przykładowe potrzeby: bezpieczeństwo poruszania się w przestrzeni, samodzielność, równe traktowanie, szacunek innych, poczucie komfortu w sytuacjach pomocy.)

Uczniowie omawiają w swojej grupie, która z potrzeb jest najważniejsza dla persony.

Tworzymy wyzwania projektowe dla każdej z grup, w oparciu o wzór: „Jak moglibyśmy pomóc naszej personie (tu wstawcie jej imię), tak żeby mogła … (tu wstawiamy konkretną potrzebę, np. poczuć się bezpiecznie w przestrzeni naszej szkoły)?”

Zachowaj przygotowane moodboardy, karty kluczowych obserwacji oraz zapisane wyzwania każdej z grup na kolejne zajęcia.

Scenariusz zajęć „Nasi przyjaciele z niepełnosprawnościami”

Moduł trzeci
warsztat design thinking cz. 2

Przygotuj:

pisaki, kredki, nożyczki, kleje i kilka bloczków karteczek samoprzylepnych dla każdej z grup (optymalna grupa to 5 osób), po jednym dużym bristolu dla każdej z grup, karty projektu (strona 18) – po jednej dla każdej z grup, materiały do prototypowania, np. kartony, papierowe rurki, kolorowy papier, krepa, flamastry, taśma klejąca, plastelina, stertę kolorowych gazet itp, zachowane materiały z poprzednich zajęć (moodboardy, karty kluczowych obserwacji oraz zapisane wyzwania każdej z grup na kolejne zajęcia).

Krok po kroku:

Przypomnij co robiliście na poprzednich zajęciach.
Przedstaw plan dalszej pracy.

1.
Etap generowania pomysłów (20 minut)
Rozdaj białe brystole dla każdej z grup. Na górze uczniowie wypisują stworzone wcześniej w swoim zespole **wyzwanie projektowe**. Omów główne zasady **burzy mózgów** (strona 15). Uczniowie mają 15 minut na stworzenie jak największej liczby pomysłów – rozwiązań odpowiadających na wyzwanie projektowe. Po zakończeniu burzy mózgów, uczniowie przez głosowanie i dyskusję w zespole wybierają dwa najciekawsze pomysły, które mogliby zrealizować.

2.
Etap prototypowania część I (20 minut)
Cel: zaprezentowanie jak działają nasze rozwiązania. Może to być schemat, plakat, fizyczny model lub scenka. Na jednym stole rozłóż materiały do prototypowania. Uczniowie mają 20 minut, aby stworzyć z ich pomocą prototyp każdego z dwóch pomysłów.

3.
Etap testowania (20 minut)
Cel: zebranie informacji zwrotnych pomagających w ulepszeniu projektu. Każda grupa ma 3 minuty, aby przedstawić swoje projekty. Gdy jedna grupa zakończy swoje prezentacje, osoby z pozostałych zespołów przekazują jej informacje zwrotne mówiąc co im się podobało i co by chcieli / chciały (opis na stronie 17).

Grupa, która prezentowała prototypy nie tłumaczy i nie broni swoich pomysłów, tylko zapisuje uwagi.

4.
Etap prototypowania część II (20 minut)
Cel: analiza informacji zwrotnych i ulepszenie najlepszego z projektów. Każda grupa analizuje otrzymane informacje zwrotne. Każda grupa wybiera jeden z prezentowanych przez siebie wcześniej pomysłów. Uwzględniając uwagi ulepsza swój projekt oraz wypełnia kartę projektu.

Wszystkie zespoły kolejno przedstawiają finalną wersję projektu na forum klasy.

Omów wykonane zadania i podsumuj zrealizowany scenariusz zajęć.

Projekt „Uczmy się razem żyć 2018" jest współfinansowany ze środków PFRON będących w dyspozycji Samorządu Województwa Wielkopolskiego.

Przedstawione treści wyrażają poglądy realizatora projektu i nie muszą odzwierciedlać oficjalnego stanowiska Samorządu Województwa Wielkopolskiego.