

# DESIGN THINKING

DOBRE PRAKTYKI 2023/24



## SPIS TREŚCI

1. Jak poprawić relacje w naszej klasie?	3
2. Przyjaciele jeży	4
3. Święto Piernika	6
4. Aktywne sposoby na lektury	7
5. Jak dokarmiać ptaki zimą?	8
6. Walka z potworami	9
7. Lektury w Minecrafcie	10
8. Dzień Pupila	11
9. Aktywna przerwa	13
10. Kopciuszek udowodnił, że zmiana butów może odmienić życie	14
11. „Spokój i cisza w klasie!” – czy to zrobić da się?	16
12. Wspierające fiszki z matematyki	18
13. Wielkanocne warsztaty	19
14. Uwierzyć we własne siły	20
15. Skrzynka życzliwości	21
16. Różnorodność w kadrze: fotograficzna podróż z Design Thinking	23
17. Projekt klasowy <i>Śladami Wokulskiego</i>	25



POLSKO-AMERYKAŃSKA  
FUNDACJA WOLNOŚCI

Materiał powstał w ramach programu Szkoła z Klasą realizowanego dzięki wsparciu Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności



## JAK POPRAWIĆ RELACJE W NASZEJ KLASIE?

W klasie często rozmawiamy o relacjach między dziećmi, starając się, aby były one jak najlepsze i analizując wszystkie przypadki niepowodzeń w tym zakresie. Na początku dzieci tworzyły plakat „Ciastka”, rysując i pisząc na temat swoich zainteresowań i pasji. Następnie każde dziecko pisało na karteczce, co chciałoby zmienić w klasie, co sprawia mu przykrość, co je „boli”. W trzecim kroku dzieci pisały pozytywne przykłady wzajemnych relacji. Na koniec wspólnie analizowaliśmy wpisy na kartkach i metodą burzy mózgów wymyślaliśmy pomysły na poprawę relacji. Zebraliśmy bardzo dużo pomysłów działań, wybraliśmy do zrealizowania trzy z nich:

1. Skrzyneczka, do której dzieci wrzucają kartki z wszelkimi sprawami dotyczącymi wzajemnych relacji.
2. Wspólna doniczka, w której dzieci „zasadzają” (rysują) kwiatek za każde działanie na rzecz poprawy relacji.
3. „Zielone krzesła” – to miejsce, w którym dzieci siadają naprzeciwko siebie, wyjaśniają sobie wszelkie nieporozumienia i rozwiązują konflikty.

**” Nauczyłam się tego, że warto zaufać dzieciom i pozwolić im „przejść pałeczkę” w pewnych działaniach. – nauczycielka koordynująca projekt**

Szkoła Podstawowa nr 2 w Legionowie



## PRZYJACIELE JEŻY

Nasza szkoła jest usytuowana w bliskim sąsiedztwie Puszczy Niepołomickiej. Idąc na spacer, zobaczyliśmy bardzo przykry widok – potraconego jeża. Uczniowie i uczennice klasy pierwszej bardzo to przeżywali. Pojawiła się potrzeba spotkania w kręgu. Z rozmowy naturalnie wyniknęło, że musimy zaopiekować się okolicznymi jeżami. Wtedy pojawił się pomysł zastosowania metody Design Thinking i w jej duchu poprowadziliśmy kolejne aktywności.

Aby działania na rzecz jeży były skuteczne, trzeba dobrze poznać ich życie i zwyczaje. Zaprosiliśmy do klasy jako ekspertkę panią uczącą przyrody w klasach starszych. Opowiedziała nam o tych cudownych ssakach. Wyświetliła też prezentację i film, wykonaliśmy książeczki z najważniejszymi informacjami. Na koniec zajęć był quiz, który dzieci rozwiązały bez problemu.

Wyposażeni w wiedzę wróciliśmy do naszego pomysłu zaopiekowania się okolicznymi jeżami. Dzieci zdecydowały, że są w stanie pomóc jeżom. Wybraliśmy kilka najważniejszych obszarów do działania.

Uczniowie i uczennice zastanawiali się, co można zrobić. Padały przeróżne propozycje. Spotkanie było bardzo twórcze. Wszystkie pomysły zostały spisane. Dzieci same szybko doszły do wniosku, że wszystkiego nie da się zrobić i trzeba wybrać to, co najważniejsze :) Wybrane zostały następujące zadania: domki dla jeży, znak drogowy, kampania informacyjna.

Dzieci podzieliły się swoimi pomysłami z rodzicami, zrobiliśmy plakat, na mapie okolicy zaznaczyliśmy, gdzie planujemy zbudować nasze domki dla jeży.

Rodzice bardzo pozytywnie zareagowali na pomysł, postanowili nas wesprzeć i kupili nam trzy domki oraz znak: „Uwaga jeże”.

W grupach uczniowie i uczennice zrobili kilka plakatów edukacyjnych, rozwiesiliśmy je w szkole. a zgodą pana dyrektora znak wbiliśmy

przy ogrodzeniu szkolnym, jest bardzo dobrze widoczny z drogi. Domki wyścieliliśmy sianem i zanieśliśmy w okolice szkoły, wybraliśmy ciche i bezpieczne miejsca.

**”Metoda pozwala dzieciom tworzyć i poczuć odpowiedzialność za swoje pomysły i działania. Buduje to w nich poczucie sprawczości i wzmacnia samoocenę – nauczycielka koordynująca projekt**

Szkoła Podstawowa nr 4 w Niepołomicach



## ŚWIĘTO PIERNIKA

W naszej szkole metoda Design Thinking posłużyła do przygotowania dużej imprezy środowiskowej – Święta Piernika.

Na początku pracy gromadziliśmy informacje o imprezie, która na stałe wpisała się w kalendarz naszej szkoły. Zarówno uczniowie, uczennice, rodzice, jak i przedstawiciele instytucji współpracujących z placówką bardzo pozytywnie wypowiedzieli się o tej inicjatywie, wskazali, że jednoczy środowisko, łączy pokolenia i buduje świąteczny klimat.

Koordinatorzy zaprosiły do współpracy wszystkich chętnych uczniów i nauczycielki. Następnie utworzyły się zespoły, uczniowie zapytali społeczność szkolną i rodziców o ich potrzeby i zebrali pomysły na organizację imprezy.

Etap generowania pomysłów odbywał się już w mniejszych grupach tematycznych. Ze wszystkich zebranych pomysłów wybrano te możliwe do realizacji. Jedna grupa zajmowała się kiermaszem, druga kawiarenką, trzecia wystrojem i dekoracjami, a czwarta występami. Gdy zespoły wybrały pomysły i zadania, które chcą zrealizować wspólnie, powstał scenariusz imprezy z zaplanowaną dekoracją, występami uczniów, listą zaproszonych gości, pomysłem na kawiarenkę i planem kiermaszu. Uczniowie przygotowali zaproszenia i plakaty.

Impreza była bardzo udana. Odbyły się występy uczniów i uczennic, wizyta Mikołaja, pojawiła się fotobudka 360°, działała kawiarenka, a uczniowie wszystkich klas pracowali przy swoich straganach. We wszystko zaangażowali się też rodzice.

Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi w Zblewie



## AKTYWNE SPOSOBY NA LEKTURY

Po zapoznaniu się z metodą Design Thinking postawiliśmy na ciekawe sposoby omawiania lektur w klasach 1-3. Nasze aktywne działania są odpowiedzią na niechęć uczniów i uczennic do czytania i nudnego omawiania lektur.

Zaproponowaliśmy uczniom i uczennicom aktywne czytanie poprzez jednoczesną ciekawą zabawę. Podczas czytania gromadziliśmy różne rzeczy: przedmioty, notatki, rysunki związane z tematem czytanego tekstu (np. w pudełku, na wieszaku, w rulonie, w lapbooku). Tworzyliśmy gry planszowe, wykonywaliśmy albumy, makiety, które potem chętnie prezentowaliśmy rodzicom, kolegom i koleżankom z innych klas, na wystawach na szkolnym korytarzu.

Omawiając lekturę *Zaczarowana zagroda*, prowadziliśmy również bardzo ciekawą zabawę w rozprawę sądową na temat ochrony pingwinów przed przymusowym zamykaniem ich przez polarników w zagrodzie. W trakcie takich zabaw dzieci mają możliwość zaprezentować efekty swojej pracy, kształcą umiejętności retoryczne i autoprezentacji. Dzielimy się swoimi pomysłami, ale przede wszystkim lepiej przyswajamy i zapamiętujemy treść omawianych lektur.

Taka forma czytania i poznawania lektur pokazuje, że lektura nie musi być nudna i straszna, choć czasami ilość stron może przerażać młodego czytelnika.

Szkoła Podstawowa nr 1 w Sztumie



## JAK DOKARMIAĆ PTAKI ZIMĄ?

Projekt *Jak dokarmiać ptaki zimą* był realizowany z klasą pierwszą w ramach zajęć w świetlicy szkolnej. Dzieci zauważyły problem braku pożywienia dla ptaków zimą i postanowiły go rozwiązać. Postawiliśmy sobie pytanie, jak robić to dobrze. Uczniowie i uczennice sami podzielili się na zespoły, jedna z dziewczynek wykonała z tatą domek dla ptaków, który zaopatrujemy regularnie w pokarm.

Przeprowadziliśmy cykl zajęć o działaniu zespołowym, o gatunkach ptaków zimujących w Polsce, o rodzajach pokarmu dla nich. Uczennice i uczniowie wykonywali plakaty informacyjne o dokarmianiu, a także prace plastyczne przedstawiające ptasią stołówkę.

Poszerzyliśmy naszą wiedzę z zakresu przyrody, a także uczyliśmy się pracy zespołowej i konsekwencji w działaniu. W miłej atmosferze uczymy się i tworzymy, a to jest dla nas najcenniejsze.

**” Nauczyłam się spokojnie przyjmować to, co się nie udaje i elastycznie dobierać działania do aktualnych zdarzeń.  
– nauczycielka koordynująca projekt**

Szkoła Podstawowa nr 84 w Warszawie





## WALKA Z POTWORAMI

Klasa piąta zastanawiała się, kto w naszej szkole może mieć jakiś problem, kłopot, komu możemy pomóc. Uczniowie i uczennice skupili się na najmłodszych osobach, pomyśleli, że one mogą mieć sporo obaw i lęków. Następnie w klasie pierwszej przeprowadzona została lekcja biblioteczna na temat uczuć i emocji. Badano, czy uczniowie i uczennice rzeczywiście mierzą się z takimi problemami. Okazało się, że różnych lęków

jest mnóstwo, pierwszaki nazwały je potworami.

Po lekcji bibliotecznej klasa piąta zastanawiała się, w jaki sposób walczyć z "potworami". Postanowili uszyć potworki, które pomogą pierwszoklasistom w pokonaniu smutków, koszmarów, obaw, stresu i strachu. Szukali wśród przyjaciół i rodziny niepotrzebnych rękawiczek, aby dać im drugie życie i wykorzystać je do uszycia potworków. Potem było szycie, szycie, szycie... A przy tym nauka, jak się robi ściegi, jak nawleka igłę, jak robi się supeł na nitce, jak kończy się ścieg, jak przyszywa guziki.

Było to niesamowite doświadczenie, które pokazało, jak niezwykle ważne są zajęcia praktyczne. Działania połączone z empatią i chęcią sprawienia radości młodszym kolegom i koleżankom to wartość sama w sobie.

Następnie odbyły się zajęcia na temat lęków i emocji integrujące klasę piątą i klasę pierwszą. Posiłkowaliśmy się niezwykłą książką POP-UP Kolorowy potwór. Starsi koledzy i koleżanki pomagali pierwszacom wykonać potworkowe kubeczki na wszelkie potworne myśli, wspierali ich w wykonaniu zadania, byli mentorami i służyli dobrą radą.

Na koniec nasi najmłodsi zostali obdarowani kolorowymi potworkami własnoręcznie uszitymi przez piątoklasistów. Wspaniale było widzieć uśmiech na twarzach naszych maluchów. A jaka satysfakcja malowała się na twarzach piątoklasistów! Dobro jest potrzebne, takie gesty tego uczą.



## LEKTURY W MINECRAFTCIE

W naszej szkole realizowaliśmy projekt Design Thinking: *Lektury w Minecraftcie*. Uczniowie i uczennice chętnie podjęli to wyzwanie projektowe i generując pomysły podczas niejednej burzy mózgów, samodzielnie zdecydowali o składzie zespołów projektowych oraz o wyborze tematyki projektu i formie jego prezentacji.

Uczniowie i uczennice eksperymentowali z Minecraftem, tworząc coś w rodzaju cyfrowego zeszytu lektur szkolnych na poziomie klas 4-6 szkoły podstawowej. Zaprojektowali i stworzyli ilustracje filmowe do opisów miejsc i krajobrazów z ulubionych książek omawianych na lekcjach j. polskiego. Dzięki ich kreatywności i pasji tworzenia zakwitł na nowo ogród z *Tajemniczego ogrodu*, ożyły budynki szkolne z *Mikołajka* i *Akademii Pana Kleksa*, Plac Broni w trakcie bitwy bohaterów lektury *Chłopcy z Placu Broni* i świat fantasy z *Opowieści z Narnii*.

Efekty pracy próbnie testowali z nauczycielką, a potem prezentowali je swoim koleżankom i kolegom z innych klas w formie projekcji multimedialnej z ustnym komentarzem. Ewaluacja projektu wykazała, że uczniowie i uczennice mieli wielką frajdę i satysfakcję z tej formy nauki przez zabawę.

**”Design Thinking to jedna z najskuteczniejszych metod edukacji, gdyż wymaga od uczniów samodzielnego opanowania wiedzy z zakresu wielu przedmiotów, zaciera granice między życiem szkolnym i pozaszkolnym, rozwija umiejętność pracy zespołowej i uczy odpowiedzialności za działania własne oraz grupy.**  
– nauczycielka koordynująca projekt

Szkoła Podstawowa nr 30 w Lublinie



## DZIEŃ PUPILA

Wykorzystując metodę Design Thinking w naszej szkole, wspólnie z Samorządem Uczniowskim, Szkolnym Kołem Wolontariatu, nauczycielkami i nauczycielami

zrealizowaliśmy dwumiesięczny projekt *Dzień Pupila*. W pierwszym etapie uruchomiliśmy naszą empatię i zbadaliśmy potrzeby. Skontaktowaliśmy się ze schroniskiem dla zwierząt, przeprowadziliśmy ankietę na temat potrzeb. Te działania przyniosły wskazówki do dalszej pracy. Określiliśmy nasze zasoby oraz obszar pracy. Zaplanowaliśmy zorganizowanie konkursu plastycznego pt. *Mój pupil* dla klas 1-8, zbiórkę darów na rzecz schroniska dla zwierząt w Żywcu, zorganizowanie *Dnia Pupila* w szkole. Opracowaliśmy sposoby podejmowania tematyki pomocy zwierzętom na innych lekcjach i zajęciach dodatkowych. Wszystkie zaplanowane działania udało się zrealizować. Na zakończenie naszego projektu odwiedziliśmy schronisko dla zwierząt, zyskując motywację i inspirację do dalszej pracy.

Szkolne Koło Wolontariatu i Samorząd Uczniowski zorganizowały akcję zbiórki darów. Uczniowie i uczennice wykonali plakaty promujące wydarzenie, które zawisły na szkolnych korytarzach. Kilukrotnie przypominali o akcji za pomocą szkolnego radia. Przygotowali pojemniki na dary: koce, ręczniki, podkłady higieniczne oraz karmy dla psów i kotów. Zbierali pieniądze do specjalnej puszeki, przygotowanej przez schronisko. Następnie pojechali do Żywca, by osobiście przekazać pracownikom schroniska zebrane dary i puszkę z pieniędzmi. Mieli wtedy okazję, by na własne oczy przekonać się, jak cenna jest ich pomoc. Wyjazd ten uwrażliwił dzieci na krzywdę zwierząt, był też inspiracją do kolejnych działań. Na lekcjach wychowawczych oraz przedmiotowych odbywały się rozmowy o konieczności pomagania zwierzętom.

Następnie odbył się zorganizowany przez Szkolny Klub Wolontariatu oraz Samorząd Uczniowski *Dzień Pupila*, w czasie którego uczniowie i uczennice przyprowadzili do szkoły swoje zwierzaki: koty, chomiki, króliki, rybki, żółwie, papugi, pająki, patyczaki oraz jeża pigmejskiego. Na tę okoliczność sala gimnastyczna zamieniła się w mini zoo. Uczniowie

i uczennice podjęli wyzwanie zaprezentowania swojego ulubieńca przed pozostałymi uczestnikami spotkania i przedszkolakami, opowiedzenia o jego zwyczajach, przysmakach i higienie. Dzieci, które z różnych względów nie mogły przynieść swoich ulubieńców do szkoły, przygotowały prezentację na ich temat i przedstawiły ją innym uczniom. Przekonaliśmy się, jak wielka odpowiedzialność ciąży na właścicielach, nauczyliśmy się, jak należy dbać o zwierzęta i dobrze je traktować oraz poznaliśmy wiele ciekawostek na ich temat. Dzieci, które nie mają w swych domach zwierzątek, miały możliwość obejrzenia, dotknięcia czy przytulenia zwierząt różnych gatunków. Dzieci zadawały też pytania. Każdy po swoim wystąpieniu otrzymywał medal „Przyjaciela zwierząt”.

Projekt edukacyjny *Dzień Pupila* był okazją do ukazania problematyki m.in. bezdomnych zwierząt. Wykonanie poszczególnych zadań sprawiało dzieciom dużo radości i frajdy. Była to również wspaniała lekcja odpowiedzialności za zwierzęta, a także przykład, że możemy wspólnie dobrze i mądrze się bawić i współpracować ze sobą: przedszkolaki, uczniowie i uczennice szkoły podstawowej, rodzice i nauczycielki.

Zespół Szkolno-Przedszkolny w Słotwinie



## AKTYWNA PRZERWA

Postanowiliśmy popracować metodą Design Thinking nad tematem nudy na przerwach. Określiliśmy problem: jak zorganizować czas podczas przerw? Zebraliśmy różnorodny zespół składający się z przedstawicieli i przedstawicielek samorządów klas 4. i 5. oraz nauczycieli zaangażowanych w projekt. Powie-

dzieliśmy „Stop” automatyzmowi, pobyliśmy chwilę w chaosie, niepewności i wreszcie... generowanie pomysłów!

Uczniowie i uczennice na zajęciach z wychowawcą zebrali różne propozycje, jak można ciekawie spędzać długie przerwy. Pomysłów było co niemiara. Na spotkaniu zespołu spadł deszcz karteczek z pomysłami, od zupełnie banalnych, jak granie na telefonach, do trudniejszych do zrealizowania, jak np. warsztaty kulinarne czy zabawa w basenie z kulkami.

Pogrupowaliśmy pomysły tematycznie ze względu na ich popularność, a później ze względu na możliwość realizacji. Wybrano te, dla których znaleziono miejsce do realizacji (korytarz, świetlica, sala gimnastyczna i komputerowa). Kryterium było też znalezienie osoby koordynującej przestrzeń i działanie (uczniów i nauczycielki).

Został sporządzony harmonogram aktywnych przerw, każdy znalazł coś dla siebie. Czego u nas nie było! Zaproponowaliśmy zagadki matematyczno-logiczne, rozgrywki sportowe, przerwy w sali komputerowej, wspólne tańce, oglądanie bajek bielskiego Studia Filmów Rysunkowych czy wreszcie spędzenie czasu w pokoju ciszy i gier planszowych, gdzie można było po prostu odpocząć od zgiełku.

Pojęcie nudy na przerwach w naszej szkole jest nam zupełnie obce!

**”Metoda ta pozwala na popełnianie błędów, które są czymś dobrym, rozwijającym, są pewnym etapem nauki, działania.**  
– nauczycielka koordynująca projekt



# KOPCIUSZEK UDOWODNIŁ, ŻE ZMIANA BUTÓW MOŻE ODMIENIĆ ŻYCIE

## KROK 1: EMPATYZACJA

1. Obserwacja i rozmowy z uczniami: zbieranie informacji na temat bieżących problemów związanych z funkcjonowaniem szatni poprzez obserwacje oraz rozmowy z uczniami i uczennicami, nauczycielami i nauczycielkami oraz pozostałym personelem szkolnym.
2. Tworzenie persony: Stworzenie wyobrażeń o różnych typach uczniów i uczennic, z ich różnymi potrzebami i problemami związanymi z korzystaniem z szatni.

## KROK 2: DEFINIOWANIE PROBLEMU

1. Sformułowanie wyzwania: Określenie konkretnego problemu, który chcemy rozwiązać: „Jak zreorganizować szatnię, aby zwiększyć komfort funkcjonowania uczniów i uczennic i utrzymać porządek?”.
2. Określenie celów: Zdefiniowanie konkretnych celów, które chcemy osiągnąć w ramach reorganizacji, takich jak zwiększenie dostępu do szafek, poprawa estetyki szatni czy też wprowadzenie ekologicznych rozwiązań.

## KROK 3: GENEROWANIE POMYSŁÓW

1. Brainstorming (ang. Burza mózgów): Zorganizowanie sesji burzy mózgów, podczas której uczniowie i uczennice mogą wymieniać pomysły na poprawę szatni. Zachęcanie do myślenia kreatywnego i proponowania nietypowych rozwiązań.
2. Mapowanie doświadczeń: Uczestnicy projektu tworzą mapy doświadczeń, identyfikując różne etapy korzystania ze szatni i wskazując na potencjalne problemy.

## KROK 4: PROTOTYPOWANIE

---

1. Wybór pomysłów: Wybranie kilku najbardziej obiecujących pomysłów, które mogą rozwiązać wyznaczone problemy.
2. Tworzenie prototypów: Uczniowie i uczennice pracują nad stworzeniem prototypów rozwiązań (np. własnoręcznie szyte siatki, ozdabiane siatki) ułatwiające korzystanie ze szatni.

## KROK 5: TESTOWANIE

---

1. Prezentacja prototypów: Przedstawienie stworzonych prototypów społeczności szkolnej, aby uzyskać informację zwrotną od uczniów, uczennic, nauczycieli i nauczycielek.

## KROK 6: WDROŻENIE

---

1. Planowanie działań: Opracowanie planu wprowadzenia nowych rozwiązań uwzględniających budżet, zasoby oraz harmonogram działań.
2. Realizacja zmian: Wdrożenie zaproponowanych rozwiązań, takich jak ekologiczne siatki z autorskimi rysunkami, a także sprawdzenie ich skuteczności w praktyce.

## KROK 7: MONITOROWANIE I DOSTOSOWYWANIE

---

1. Śledzenie skuteczności: Regularne monitorowanie wprowadzonych zmian i zbieranie opinii użytkowników, aby dostosowywać rozwiązania do zmieniających się potrzeb.
2. Kontynuacja, dopracowywanie: W procesie Design Thinking ciągle zbieranie informacji zwrotnej i dostosowywanie rozwiązań jest kluczowe dla utrzymania optymalnego funkcjonowania szatni.

Tak wyglądał nasz plan działania metodą Design Thinking. Teraz musimy zweryfikować skuteczność wspólnego pomysłu, czy się sprawdzi, czy trzeba go będzie modyfikować albo wprowadzić inne rozwiązanie, aby utrzymać klasową szatnię w należytym porządku, by uczniowskie buty się nie gubiły i nie były niszczone.





## „SPOKÓJ I CISZA W KLASIE!” – CZY TO ZROBIĆ DA SIĘ?

Podczas tegorocznej edycji programu Szkoła z Klasą szukaliśmy sposobów na poprawę funkcjonowania naszego zespołu klasowego, który na skutek różnych

zdarzeń, w tym losowych, przestał „dobrze działać” w warunkach wymagań szkolnych. Wykorzystaliśmy do tego celu metodę Design Thinking.

Pracę zaczęliśmy od autodiagnozy, czyli zbadania potrzeb wszystkich uczniów i uczennic. Nie zapomnieliśmy o uczących ich nauczycielach i nauczycielkach. Do zebrania opinii wykorzystaliśmy „ścianę opinii” („gadającą ścianę”). Okazało się, że zarówno jedna i jak druga grupa badanych „potrzebuje ciszy i spokoju podczas zajęć”.

Analizując swoje zasoby w kontekście problemu, uczniowie i uczennice doszli do wniosku, że odpowiedzialność leży głównie po ich stronie i że to oni muszą dołożyć starań, aby zdiagnozowane potrzeby zostały zaspokojone. Określiliśmy kryteria sukcesu naszych działań: „W czasie zajęć panują cisza i spokój. Wszyscy uczniowie i uczennice pracują na miarę swoich możliwości”. Ustaliliśmy harmonogram prac nad projektem, ilustrując go graficznie na plakacie otrzymanym od Fundacji Szkoły z Klasą. Zdefiniowaliśmy problem w postaci pytania: „Co zrobić, aby w naszej klasie w czasie zajęć panowały cisza i spokój?”.

Etap generowania pomysłów z wykorzystaniem „burzy mózgów” przyniósł wiele rozwiązań, co ciekawe: również wynikających z potrzeb uczniów i uczennic takich jak np. „lekcja krzyku” czy „zajęcia z animatorem cyrkowym”. Mimo entuzjastycznego nastawienia oni sami odrzucili te, które wymagają poniesienia kosztów finansowych. Jako wiodące wybraliśmy rozwiązanie, które nazwaliśmy: „Mapa celów”. Stworzyliśmy listę obserwowanych w zespole powtarzających się problemów w zachowaniu.

Uczniowie i uczennice dokonali autooceny i z pomocą narzędzia „Walizka i kosz” zdecydowali, „co zabierają w swojej walizce” – nad którymi zachowaniami chcą osobiście pracować, których korektę uznają za realną, słowem – za co biorą odpowiedzialność. Prototyp rozwiązania



stworzyliśmy w formie graficznej w postaci zdefiniowanych „Map celów” do pracy indywidualnej. Rozwiązania udoskonaliliśmy, słuchając ocen koleżeńskich.

Przygotowaliśmy ostateczne wersje „Map celów” w formie graficznej – jako punkt odniesienia do pracy. Zaprezentowaliśmy je sobie nawzajem i zaczęliśmy testować podczas wybranych zajęć. Ten etap pracy projektowej oparty był na autorefleksji, odpowiedzialności osobistej i autokorekcie dokonywanej sukcesywnie przez uczniów i uczennice. Ewaluacji projektu dokonaliśmy, wykorzystując narzędzie „Tarcza strzelecka”. Oceniając swoją skuteczność stwierdziliśmy, że nadal musimy pracować nad osiąganiem niektórych celów indywidualnych i że kryteria sukcesu spełniamy jako zespół częściowo, bo w ok. 40%. Uznaliśmy ten wynik za „ obiecujący” i ze zdecydowanie większą świadomością przygotowaliśmy rekomendacje do dalszej pracy.

Szkoła Podstawowa Specjalna nr 176 w Łodzi



## WSPIERAJĄCE FISZKI Z MATEMATYKI

Na matematyce w klasie ósmej postanowiliśmy pod koniec I półrocza zastanowić się, co zrobić, żeby lepiej przygotować się do egzaminu ósmoklasisty. Wykorzystaliśmy do tego metodę Design Thinking.

1. Stworzyliśmy personę: ósmoklasista przed egzaminem.

Uczniowie i uczennice, uzupełniając „ciastka”, podawali, co ósmoklasista widzi, co myśli, co czuje i czego potrzebuje, słysząc hasło „egzamin z matematyki”

2. Uczniowie i uczennice określili problem: „Jak możemy sprawić, żeby na egzaminie odczuwać mniejszy stres?”

3. Wykorzystując gadającą ścianę, uczniowie i uczennice podawali różne pomysły na rozwiązanie określonego problemu.

4. Z przedstawionych propozycji wybraliśmy te, które chcieliśmy zrealizować: postanowiliśmy stworzyć „wspierające fiszki”, które pomogą uczniom i uczennicom usystematyzować potrzebne przed egzaminem wiadomości i utrwalić je. Mając bardziej utrwalone pojęcia, uczeń może czuć się pewniej i mniej denerwuje się na egzaminie. Uczniowie i uczennice określili, co jest im potrzebne do wykonania fiszek. Zamieszczali na nich podstawowe wzory i własności z różnych tematów oraz przykład zadania egzaminacyjnego na ich zastosowanie (korzystali z arkusza rozwiązanego przez siebie).

Fiszki były na bieżąco rozbudowywane, co pozwalało uczniom i uczennicom na systematyczne utrwalanie podstawowych wiadomości i umiejętności. Młodzież może mieć te fiszki zawsze przy sobie.

Szkoła Podstawowa w Białośliwiu



## WIELKANOCNE WARSZTATY

W tym semestrze wraz z grupą wolontariuszy pracowaliśmy metodą Design Thinking podczas planowania i przygotowania wielkanocnych warsztatów dla

podopiecznych domu pomocy społecznej. W oparciu o pięć etapów tej metody najpierw powołaliśmy zespół projektowy, w skład którego weszli wolontariusze i wolontariuszki z naszej szkoły. Wybraliśmy grupę docelową, którą byli mieszkańcy DPD w Siemianowicach Śląskich. W trakcie naszej diagnozy stwierdziliśmy, że podopieczni i podopieczne najbardziej potrzebują kontaktu z drugim człowiekiem, akceptacji, poświęcenia czasu i uwagi, zaradzenia nudzie i monotonii życia codziennego.

W drugim etapie przeanalizowaliśmy nasze zasoby. Wykorzystaliśmy różnego rodzaju materiały techniczne, plastyczne oraz drobne środki pieniężne na zakup tego, czego nam jeszcze brakowało. W etapie trzecim zrobiliśmy burzę mózgów, gdzie padały różne pomysły, jakie ozdoby wielkanocne wykonać. Przeanalizowaliśmy również możliwości intelektualne oraz manualne mieszkańców domu. Zdecydowaliśmy się, że wykonamy proste, wiszące wianuszki z motywem wiosennym.

Etap czwarty to stworzenie prototypu naszych wianuszków. Kilkoro wolontariuszy i wolontariuszek podjęło próbę wykonania ozdób, żeby nauczyć się je wykonywać a później umieć nauczyć podopiecznych, jak się tworzy takie ozdoby. Ostatni etap to konkretne działanie. Po wcześniejszym uzgodnieniu terminu z opiekunami osób starszych wybraliśmy się na akcję wolontariatu do DPS, gdzie podopieczni i podopieczne wykonali z pomocą naszych wolontariuszy piękne wianuszki wielkanocne. Zarówno podopieczni jak i wolontariusze byli zadowoleni ze wspólnej pracy. Wiemy, że z pewnością jeszcze nieraz odwiedzimy DPS, a nasze działania oprzemy o metodę Design Thinking.

Szkoła Podstawowa nr 3 w Siemianowicach Śląskich



## UWIERZYĆ WE WŁASNE SIŁY

Tworzenie łańcucha choinkowego czy bombki z krepy to oczywiście tradycja, którą należy przekazywać. My, klasa Przysposabiająca do Pracy, postanowiliśmy spróbować swoich sił i stworzyć z pomocą nowoczesnej technologii prześliczne bombki i aniołki.

W trakcie zajęć w sali komputerowej uczniowie i uczennice wyszukali w mediach społecznościowych filmiki pokazujące, jak zrobić takie ozdoby świąteczne.

Linki przesłali do nauczycielki, która udostępniła filmiki na tablicy multimedialnej. W trakcie oglądania filmu uczniowie zapisali, jakie rzeczy należy przynieść. Na kolejnych zajęciach zabraliśmy się do tworzenia ozdób. Wyświetliliśmy film na tablicy i oglądając kolejne fragmenty przystąpiliśmy do działań.

Metoda Design Thinking pozwoliła na połączenie zajęć komputerowych z praktyczno-technicznymi. Uczniowie i uczennice wykonali szablony na przygotowany piankach brokatowych, następnie je powycinali. Do utworzenia bombek użyliśmy pistoletu z klejem na gorąco. Odtworzyliśmy ponownie film, próbując poskładać nasze ozdoby w całość. Na koniec utworzona bombka czy aniołek otrzymały swoją wisienkę na torcie w postaci ozdobnych koralików.

Efekt całej pracy było widać po minach uczestników. Choinka ubrana w niezwykle ozdoby cieszyła nasze oczy przez okres świąteczny.

Szkoła Podstawowa nr 5 w Inowrocławiu



## SKRZYNKA ŻYCZLIWOŚCI

Na zajęciach języka angielskiego, lekcjach wychowawczych czy podczas edukacji do kultury badamy potrzeby młodzieży. Stosujemy mapę potrzeb, przeprowadzamy warsztaty, pracujemy metodą dramy, co sprzyja otwartości i szczerości.

Idąc za potrzebami młodzieży i wraz z młodzieżą, wymyśliliśmy Szkolną Skrzynkę Życzliwości i Pozdrowień (Światowy Dzień Życzliwości obchodzimy 21 listopada), a metoda Design Thinking pomogła wcielić pomysł w życie szkoły.

Praca związana z przygotowaniem skrzynki, pocztówek, informacji w formie plakatu i ogłoszenia odbywała się w grupach. Podzieliliśmy się pracą, zgodnie ze swoimi pasjami i predyspozycjami. Zespół projektowy składał się z uczniów i uczennic z różnych klas i był zarządzany przez dwie uczennice-koordynatorki. Kolejne dwie osoby przygotowały skrzynkę, jeszcze inne osoby kserowały kolorowe pocztówki gdańskie – gotowe pocztówki, które rozdawaliśmy klasom, aby młodzież mogła napisać kartkę lub list (w języku polskim lub obcym). Często też wykonywaliśmy kartki samodzielnie.

Następnie każdy chętny uczeń, uczennica czy nauczyciel napisał kartkę lub list z pozdrowieniami. Można było zrobić to na lekcji języka polskiego, godzinie wychowawczej czy lekcjach języków obcych.

W ogłoszeniu o naszej szkolnej akcji zamieściliśmy wyjaśnienie zasad:

- Wyraż wdzięczność, przekaż miłe słowa osobie, którą cenisz, lubisz lub chciałbyś/-łabyś poznać.
- Korespondencję napisz w języku polskim lub obcym w ramach zajęć językowych (ćwiczymy sztukę pisaną, formy grzecznościowe, generujemy i przekazujemy dobrą energię, tworzymy dobre relacje w szkole).
- Zaadresuj kartkę.

- Możesz wysłać kartkę lub list życzliwości do dowolnej osoby ze szkoły: uczennicy, ucznia, nauczyciela, każdego pracownika szkoły – niech poczta będzie pełna słów wdzięczności, budująca.
- Kartki możecie wykonać samodzielnie, ozdobić je akcentem regionalnym, np. narysować symbol waszego miasta, sfotografować ciekawe lub zabytkowe miejsce.
- Możesz użyć pięknych już gotowych kartek z fotografią artystyczną (gdański postcrossing).
- Pozwól, aby zabawa trwała kilka dni, wśród różnych klas (to potrwa zwłaszcza, gdy będziecie wykonywać kartki samodzielnie).

Akcja trwała trzy tygodnie. Zebraliśmy i rozdaliśmy 403 kartki.

**”Metoda Design Thinking sprzyja procesowi pracy w grupie, stawia na potrzeby młodzieży, przenosi sprawczość w stronę uczniów, a to buduje poczucie własnej wartości u uczniów.**  
– nauczycielka koordynująca projekt

Zespół Szkół Gastronomiczno-Hotelarskich w Gdańsku



# RÓŻNORODNOŚĆ W KADRZE: FOTOGRAFICZNA PODRÓŻ Z DESIGN THINKING

Projekt *Różnorodność w Kadrze: Fotograficzna Podróż z Design Thinking* stanowił wyjątkową inicjatywę skierowaną do uczniów i uczennic klasy pierwszej technikum fotografii i multimediiów. Celem projektu było stworzenie serii fotografii, które ukazywałyby różnorodność świata z perspektywy różnych tematów, od emocji i historii, po wzory i kolory. Pracując zgodnie z zasadami metody Design Thinking, uczniowie i uczennice mieli za zadanie nie tylko rozwijać swoje umiejętności fotograficzne, ale także eksplorować, analizować i wczuwać się w potrzeby potencjalnych odbiorców.

## CELE PROJEKTU:

1. Rozwijanie umiejętności fotograficznych: uczniowie i uczennice, pracując nad różnorodnymi tematami, mieli okazję poszerzyć swoje umiejętności w zakresie technik fotograficznych, kompozycji i wykorzystania światła.
2. Kreowanie unikalnej historii poprzez obrazy: każdy z tematów miał na celu skłonić uczniów i uczennice do tworzenia spójnej narracji za pomocą fotografii, zróżnicowanej pod względem emocji, historii czy formy artystycznej.
3. Zrozumienie różnorodności wspólnoty: projekt miał na celu zainspirowanie uczniów i uczennic do zrozumienia i docenienia różnorodności wokół nich, zarówno w kontekście otoczenia miejskiego, jak i różnic indywidualnych.

## SPOSOBY REALIZACJI:

1. Analiza wyzwań i definiowanie celu: uczniowie i uczennice rozpoczęli od identyfikacji wyzwań związanych z danymi tematami i precyzyjnego zdefiniowania celu swojego projektu.

2. Eksploracja różnych perspektyw: przez różnorodność tematów, uczniowie i uczennice byli zmuszeni zgłębiać różne perspektywy, ucząc się jednocześnie zrozumienia, jakie emocje i historie chcą przekazać.
3. Tworzenie persony: dla każdego tematu uczniowie stworzyli wirtualne „persony” reprezentujące potencjalnych odbiorców ich prac, co pomogło w lepszym dostosowaniu projektu do oczekiwań widzów.
4. Współpraca i wspólna analiza: praca była prowadzona w formie współpracy, podczas której uczniowie i uczennice dzielili się swoimi postępami, analizowali wyniki i udoskonalali swoje prace na podstawie udzielanej sobie informacji zwrotnej .
5. Prezentacja i podsumowanie: projekt został zakończony prezentacją prac, podczas której młodzież miała okazję podzielić się swoimi koncepcjami, opowiedzieć historie za pomocą zdjęć i podsumować, jakie wnioski płyną z tego doświadczenia.

Projekt Różnorodność w Kadrze nie tylko rozwijał umiejętności fotograficzne uczniów i uczennic, ale również inspirował ich do szerszego spojrzenia na świat i docenienia różnic wokół nich.

**”Dzięki zastosowaniu metody *Design Thinking* każdy temat stał się pretekstem do głębszej refleksji, eksploracji i kreowania sztuki, która łączy różnorodność w harmonię – nauczycielka koordynująca projekt**

Technikum Zakładu Doskonalenia Zawodowego w Katowicach



## Zagłosuj na podróż z Wokulskim

Niepowtarzalna szansa na spotkanie ze sztuką

Śladami Wokulskiego po warszawskich alejach



# PROJEKT KLASOWY ŚLADAMI WOKULSKIEGO

Podróż „Śladami *Lalki* Bolesława Prusa”

W ramach zajęć z wychowawcą powstała grupa projektowa, która dzięki wykorzystaniu metody Design Thinking chciała stworzyć coś nowego, co wywrze wpływ na ich edukację.

Na początku była przede wszystkim chęć działania, ale nie było określonego celu. Grupa zebrała się, by określić swoje potrzeby oraz podzielić się swoimi odczuciami dotyczącymi ich rozwoju. Na tej podstawie uczniowie i uczennice podjęli się stworzenia banku pomysłów, z których wspólnie został wytypowany projekt do realizacji.

Powstała inicjatywa opracowania wycieczki klasowej opartej na pogłębionej lekturze *Lalki* B. Prusa, rozgrywającej się w przeważającej części w przestrzeni Warszawy.

Praca z utworem literackim została połączona z generowaniem pomysłów na realizację założeń wyjazdu. Uczniowie i uczennice zainspirowani powieścią wspólnie dyskutowali i poszukiwali miejsc, których zwiedzanie byłoby dla nich ważne. W atmosferze odpowiedzialności za grupę, świadomości wspólnego celu, rozumienia siebie i dobrej zabawy powstała spójna, przemyślana i dopasowana do potrzeb grupy koncepcja.

Technikum Zespół Szkół Informatycznych w Słupsku

