

Pakiet szkoleniowy dla osób pracujących z młodzieżą

Moduł: Metodologie myślenia projektowego i praktyczne arkusze robocze dla osób pracujących z młodzieżą

SPIS TREŚCI

1. WSTĘP
2. EFEKTY KSZTAŁCENIA
3. ODNIESIENIA DO POLITYK UE
4. ROZDZIAŁ I: Myślenie projektowe w pracy z młodzieżą
 - 4.1. Czym jest myślenie projektowe?
 - 4.2. Rola pracowników młodzieżowych we wzmacnianiu pozycji młodzieży
 - 4.3. Korzyści z zastosowania myślenia projektowego w pracy z młodzieżą
5. ROZDZIAŁ II: Proces myślenia projektowego
 - 5.1. Empatia: zrozumienie potrzeb i wyzwań młodzieży
 - 5.2. Definiowanie: Określanie problemu i wyznaczanie celów
 - 5.3. Pomysły: Burza mózgów: Kreatywne rozwiązania
6. ROZDZIAŁ III: Praktyczne arkusze robocze dotyczące myślenia projektowego w pracy z młodzieżą
 - 6.1. Arkusz roboczy: Tworzenie mapy empatii w celu zrozumienia perspektyw młodzieży
 - 6.2. Arkusz roboczy: Formułowanie stwierdzenia problemu
 - 6.3. Arkusz roboczy: Generowanie pomysłów i burza mózgów
7. PODSUMOWANIE/WNIOSKI
8. ŹRÓDŁA

1. WSTĘP

W tym module znajdziesz informacje na temat myślenia projektowego dla osób pracujących z młodzieżą. Myślenie projektowe stało się bardziej popularne w ostatnich latach ze względu na swoje innowacyjne i oddolne podejście, które niektórzy postrzegają jako przydatne narzędzie do wykorzystania w złożonych sytuacjach, w których wydaje się, że nie ma rozwiązania problemu. Od decydentów politycznych po osoby pracujące z młodzieżą, myślenie projektowe jest teorią, ale także zestawem praktycznych narzędzi, które mogą pomóc w zrozumieniu i zdefiniowaniu problemu, przed wymyśleniem i wypróbowaniem rozwiązań.

Myślenie projektowe zachęca ludzi do posiadania otwartego umysłu i kreatywnego ducha, ponieważ duża część pracy polega na zrozumieniu problemu danej osoby, jej sytuacji i kontekstu, aby spróbować znaleźć możliwe rozwiązanie. Zrozumienie jest pierwszym krokiem, po którym następuje określona struktura faz: obserwacja, definiowanie, ideowanie, prototypowanie, testowanie i refleksja. Aby to zrobić, istnieje kilka narzędzi, które można wykorzystać, niektóre z nich podsumowano w tym module, ale zachęcamy do przeczytania więcej, aby mieć szerszy zestaw narzędzi podczas stosowania myślenia projektowego w pracy z młodzieżą.

W pracy z młodzieżą myślenie projektowe może być przydatne, ponieważ jest skoncentrowane na człowieku, co pomogłoby osobom pracującym z młodzieżą mieć młodzież w centrum uwagi. Jest to ważne ze względu na kluczową rolę pracowników młodzieżowych we wzmacnianiu pozycji młodzieży, co robią poprzez wspieranie ich, słuchanie ich, nadawanie znaczenia ich zmaganiom i pytaniom oraz kierowanie nimi w złożonych sytuacjach. Mamy nadzieję, że moduł i to krótkie wprowadzenie do myślenia projektowego dla osób pracujących z młodzieżą może być inspirujące i otworzy okno na nowe ramy pracy z młodzieżą.

2. CELE KSZTAŁCENIA

Efekty kształcenia tego modułu są następujące:

- Zapoznanie się z koncepcją myślenia projektowego
- Poznanie definicji myślenia projektowego i jego faz
- Zrozumienie, w jaki sposób myślenie projektowe może być stosowane przez osoby pracujące z młodzieżą
- Zastanowienie się nad rolą osób pracujących z młodzieżą we wzmacnianiu pozycji młodzieży
- Poznanie związku między tworzeniem polityki a myśleniem projektowym
- Zrozumienie korzyści płynących z zastosowania myślenia projektowego w pracy z młodzieżą
- Posiadanie praktycznych arkuszy roboczych gotowych do wykorzystania w pracy z młodzieżą
- Zapoznanie się z przykładami myślenia projektowego w pracy z młodzieżą
- Zdobywanie nowych narzędzi i inspiracji do wykorzystania myślenia projektowego w pracy z młodzieżą

3. ODNIESIENIA DO POLITYK UE

Dla wielu osób zajmujących się polityką, myślenie projektowe stanowi podejście "oddolne", w którym przepaść między projektantami a obywatelami jest zmniejszana poprzez informowanie o decyzjach, a czasem nawet kierowanie nimi przez osoby, na które polityka ma wpływ. To partycypacyjne podejście do projektowania wywodzi się z koncepcji demokratycznej, w której wszystkie osoby "dotknięte decyzjami projektowymi powinny być zaangażowane w proces podejmowania decyzji". W szczególności rozwijanie bardziej opartych na współpracy podejść, które angażują wielopodmiotowe sieci interesariuszy publicznych i prywatnych, jest postrzegane jako kluczowy imperatyw.

Kiedy konwencjonalne rozwiązywanie problemów zawodzi, skupienie się na problemie jako takim musi zostać najpierw zdekonstruowane, zanim będzie można go rozwiązać. Z tych powodów jego zwolennicy twierdzą, że zastosowanie podejścia opartego na myśleniu projektowym pomaga wygenerować "zupełnie inny model podejmowania decyzji dla polityki".

Myślenie projektowe, traktowane tutaj jako równoległe tworzenie rzeczy i sposobu jej działania, popycha proces podejmowania decyzji politycznych w kierunku "zasadniczo kreatywnej formy deliberacji, która działa w oparciu o inne procesy decyzyjne niż te związane z racjonalnym wyborem". Wiąże się to z iteracyjnym i "samokorygującym się" podejściem do kształtowania polityki, które przebiega poprzez powiązane ze sobą procesy określania zakresu, definiowania i przeformułowywania problemów, tworzenia pomysłów, prototypowania i testowania rozwiązań oraz uczenia się przez działanie. Iteracyjny charakter tworzenia polityki z perspektywy myślenia projektowego wynika z postrzegania procesu projektowania jako "oddolnego" podejścia do rozwiązywania problemów publicznych, które jest zabawne, kreatywne, a czasami nawet nielogiczne.

Jednym z najważniejszych sposobów, w jaki myślenie projektowe jest wykorzystywane w praktyce w ramach systemów politycznych, jest rozprzestrzenianie się laboratoriów PSI. W 2016 r. szacowano, że w samych państwach członkowskich UE istniało ponad 60 laboratoriów innowacji polityki publicznej, podczas gdy inni szacowali, że na całym świecie utworzono około 100 laboratoriów PSI na różnych szczeblach rządowych, a nowe laboratoria są tworzone w tempie co najmniej jednego miesięcznie'.

Jednak myślenie projektowe jest dalekie od bycia częścią konkretnych polityk UE. Można znaleźć podobne podejścia w różnych inicjatywach innowacyjnych z UE i państw członkowskich UE, które próbują znaleźć bardziej efektywne sposoby podejmowania decyzji.

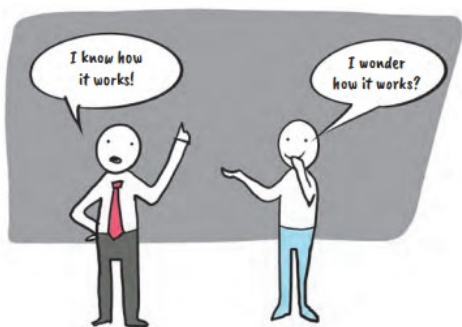
4. ROZDZIAŁ I: Myślenie projektowe w pracy z młodzieżą

4.1. Czym jest myślenie projektowe?

Myślenie projektowe to nieliniowy, innowacyjny proces, który może być wykorzystywany do zrozumienia złożonych sytuacji, kwestionowania założeń, redefiniowania problemów i tworzenia innowacyjnych rozwiązań do prototypowania i testowania. Składający się z pięciu faz - empatii, definiowania, tworzenia pomysłów, prototypowania i testowania - jest najbardziej przydatny do rozwiązywania problemów, które są źle zdefiniowane lub nieznanne.

W coraz szybciej zmieniającym się świecie kluczowe jest rozwijanie i doskonalenie umiejętności rozumienia i radzenia sobie z szybkimi zmianami w środowisku i zachowaniach ludzi. Świat stał się coraz bardziej połączony i złożony, odkąd naukowiec kognitywista i laureat Nagrody Nobla Herbert A. Simon po raz pierwszy wspominał o myśleniu projektowym w swojej książce z 1969 roku, *The Sciences of the Artificial*, a następnie wniósł wiele pomysłów do jego zasad. Specjaliści z różnych dziedzin, w tym pracy z młodzieżą, następnie rozwinęli ten wysoce kreatywny proces, aby zaspokoić ludzkie potrzeby w dzisiejszych czasach. W dwudziestym pierwszym wieku organizacje z wielu różnych dziedzin uważają myślenie projektowe za cenny sposób rozwiązywania problemów użytkowników ich produktów i usług. Zespoły projektowe wykorzystują myślenie projektowe do rozwiązywania złożonych problemów, ponieważ mogą przeformułować je w sposób zorientowany na człowieka i skupić się na tym, co jest dla niego najważniejsze. Spośród wszystkich procesów projektowych, myślenie projektowe jest prawie na pewno najlepszym sposobem na "myślenie nieszablonowe". Dzięki niemu osoby pracujące z młodzieżą mogą lepiej radzić sobie z młodymi ludźmi, rozumiejąc, kształtując i wymyślając nowe sposoby zaspokajania ich potrzeb.

Dobrym punktem wyjścia do zrozumienia podejścia opartego na myśleniu projektowym jest wyobrażenie sobie siebie z umysłem początkującego. Z "umysłem początkującego" chcemy zachęcić ludzi do zadawania pytań tak, jakbyśmy nie mieli najmniejszego pojęcia o ich odpowiedziach. Jak kosmita z kosmosu, który po raz pierwszy stawia stopę na Ziemi i zadaje sobie pytanie, dlaczego wyrzucamy plastik do oceanów, pracujemy w ciągu dnia i śpimy w nocy, dlaczego nosimy krawaty aż do rytuałów, które wydają się naprawdę dziwne dla osoby z zewnątrz, takich jak szukanie jajek w czasie Wielkanocy.



How we behave in order to apply design thinking successfully:

- We bid farewell to prejudices on "how things work."
- We put aside expectations about what will happen.
- We strengthen our curiosity to understand facts and problems in depth.
- We open ourselves up to new possibilities.
- We ask simple questions.
- We try things out and learn from it.

4.2. Rola pracowników młodzieżowych we wzmacnianiu pozycji młodzieży

Kluczowym celem pracy z młodzieżą jest umożliwienie młodym ludziom holistycznego rozwoju, praca z nimi w celu ułatwienia ich rozwoju osobistego, społecznego i edukacyjnego, umożliwienie im rozwijania głosu, wpływu i miejsca w społeczeństwie oraz wykorzystania ich potencjału.

Wzmocnienie pozycji młodych ludzi oznacza zachęcanie ich do przejścia odpowiedzialności za własne życie. Obecnie młodzi ludzie w różnych społecznościach stoją przed różnymi wyzwaniami, a praca z młodzieżą we wszystkich jej formach może służyć jako katalizator wzmocnienia pozycji. Pracując nad wzmocnieniem pozycji młodych ludzi, osoby pracujące z młodzieżą koncentrują się na umiejętnościach i potencjale młodzieży do działania, a także na dawaniu młodym ludziom czasu na dzielenie się swoimi poglądami i opiniami na temat ich zainteresowań i zmagañ.

Osoby pracujące z młodzieżą mogą wzmacniać jej pozycję na wiele sposobów, na przykład angażując ją w różne działania społeczne i rekreacyjne. Stosując podejście oparte na współpracy i angażując młodych ludzi i organizacje młodzieżowe, osoby pracujące z młodzieżą mogą wspierać ich w większym zaangażowaniu w życie społeczne. Ma to kluczowe znaczenie dla młodzieży, aby rozwijać możliwości odgrywania aktywnej roli w swoich społecznościach, co może oznaczać obronę swoich praw, mówienie o tym, co im się podoba, a co nie, oraz reagowanie na niesprawiedliwe sytuacje.

Inny sposób na wzmocnienie pozycji młodych ludzi idzie w parze z postacią mentora: kogoś, kto poprowadzi młodzież i pomoże im poradzić sobie z trudnościami, przed którymi stoją. Pracownicy młodzieżowi mogą poprowadzić młodzież i zrozumieć ich obawy, aby mogli zrobić krok naprzód i zacząć tworzyć zmiany, których potrzebują w swoich społecznościach.

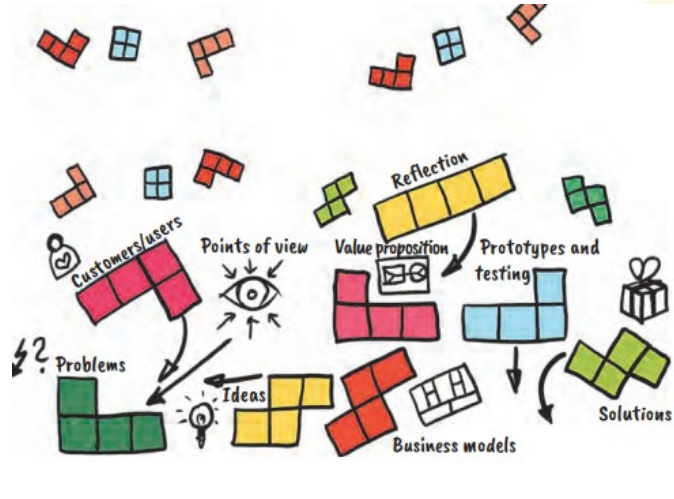
Aby przyjąć rolę zaangażowania i mentorowania młodzieży, osoby pracujące z młodzieżą potrzebują silnych umiejętności słuchania. Poprzez aktywne słuchanie tego, co młodzież ma do powiedzenia, co może ich martwić lub co starają się zrozumieć, pracownicy młodzieżowi dają młodzieży możliwość mówienia i bycia wysłuchanym. Jest to niezwykle ważne w szybkich czasach, gdy ludzie żyją w ciągłym pośpiechu, bez czasu na zatrzymanie się i wysłuchanie siebie nawzajem. Kiedy młodzi ludzie są słuchani z szacunkiem, ich opinie i uczucia stają się ważne i istotne. Jeśli młodzi ludzie postrzegają swoje opinie i uczucia jako ważne, mogą się nad nimi zastanowić, rozmawiać i działać z proaktywną postawą.

Wreszcie, ważne jest, aby wspomnieć o pracy z młodzieżą jako wskazówce dla młodych ludzi, aby znaleźli to, co lubią. Zrozumienie, czym jest pasja, zwłaszcza w młodym wieku, może być bardzo trudne. Osoby pracujące z młodzieżą mogą również odgrywać kluczową rolę w pomaganiu młodym ludziom w określeniu tego, co lubią i w dążeniu do tego. Młodzi ludzie zazwyczaj otrzymują wiele porad od rodziców i nauczycieli, które niekoniecznie muszą odpowiadać ich potrzebom. Ważne jest, aby zapewnić młodym ludziom przestrzeń, w której nie czują się oceniani i mogą odkrywać to, co lubią. Kiedy młodzi ludzie otrzymują narzędzia do realizacji swoich pasji, stają się bardzo produktywni i przyczyniają się do budowania bezpieczniejszych społeczności.

4.3. Korzyści z zastosowania myślenia projektowego w pracy z młodzieżą

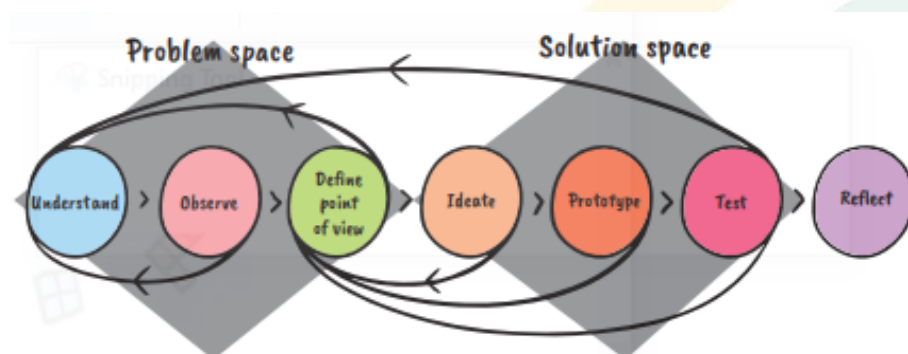
Korzyści płynące z zastosowania myślenia projektowego w pracy z młodzieżą wynikają z niektórych czynników sukcesu i podstawowych propozycji myślenia projektowego, które sprawiają, że jest to potężne narzędzie do wykorzystania w pracy z młodzieżą.

- Zaczynając od ludzi: młodzież z jej potrzebami, sytuacjami i możliwościami znajduje się w centrum myślenia projektowego. Idzie to w parze z opisanym wcześniej procesem upodmiotowienia, w którym osoby pracujące z młodzieżą angażują się, słuchają, mentorują i rozumieją młodzież.
- W myśleniu projektowym kluczowe znaczenie ma zrozumienie, nad czym pracujemy i jaką większą wizję należy realizować. Aby pracować z młodzieżą i pomóc im znaleźć rozwiązania ich problemów, osoby pracujące z młodzieżą mogą wykorzystać myślenie projektowe i jego dogłębne podejście do problemów. Aby znaleźć rozwiązanie, pracownicy młodzieżowi muszą zinternalizować problem i dogłębnie go zrozumieć. Pomoże im to w prowadzeniu i wspieraniu młodzieży.
- Współpraca między osobami pracującymi z młodzieżą ma kluczowe znaczenie dla całościowego rozpatrywania problemów. Praca z młodzieżą może korzystać z zespołów o różnych umiejętnościach i doświadczeniach, aby pomóc w procesie twórczym i refleksji nad pomysłami. Takie kreatywne i holistyczne podejście pomaga spojrzeć na problem z różnych perspektyw, co może również pomóc w ustaleniu sposobu jego rozwiązania.
- Myślenie projektowe ma silne podejście praktyczne, które pojawia się po zrozumieniu i wymyśleniu rozwiązań dla danych problemów. Osoby pracujące z młodzieżą mogą czerpać korzyści z tego podejścia, które nie wymaga ciężkiej teorii do pracy i które może zaoferować możliwość wypróbowania różnych prostych rozwiązań z młodzieżą (np. budowanie prototypów i interakcja z potencjalnymi użytkownikami).
- Niektóre problemy są dość złożone, ponieważ chcemy zintegrować różne systemy i reagować na wydarzenia w sposób zwinny i przemyślany. Myślenie systemowe staje się coraz bardziej krytyczną umiejętnością, na przykład w przypadku rozwiązań cyfrowych..



5. ROZDZIAŁ II: Proces myślenia projektowego

5.1. Empatia: zrozumienie potrzeb i wyzwań młodzieży



Proces myślenia projektowego można zorganizować w sześciu fazach: zrozumienie, obserwacja, określenie punktu widzenia, pomysł, opracowanie prototypu i testowanie. Na koniec możemy dodać fazę refleksji, która jest zwykle kluczowa dla wyciągnięcia wniosków z procesu. W tej sekcji chcielibyśmy pokrótce wyjaśnić fazy tego mikrocyklu. W modelu podwójnego diamentu British Design Council pierwsze trzy fazy obejmują przestrzeń problemu, a kolejne trzy przestrzeń rozwiązania.

Zrozum

W pierwszej fazie mikrocyklu myślenia projektowego chcemy dowiedzieć się więcej o młodej osobie, jej potrzebach i zadaniach, które musi wykonać. Jednocześnie dokładniej definiujemy kreatywne ramy, dla których chcemy zaprojektować rozwiązania. Do zdefiniowania wyzwania używamy na przykład pytań "DLACZEGO" i "JAK", aby poszerzyć lub ograniczyć jego zakres.

Obserwuj

Tylko rzeczywistość może pokazać, czy nasze założenia się potwierdzą. Dlatego też musimy udać się do miejsca, w którym znajduje się nasza potencjalna młodzież. Powinniśmy wzmocnić obserwację młodzieży w ich rzeczywistym środowisku lub w kontekście danego problemu. Analiza trendów może rzucić światło na trendy technologiczne i społeczne, które pomogą nam rozpoznać zmiany. Ustalenia z fazy "obserwacji" pomagają nam w następnej fazie rozwijać lub ulepszać osobowość i punkt widzenia. Kiedy rozmawiamy z młodymi ludźmi, aby dowiedzieć się więcej o ich potrzebach, powinniśmy zadawać pytania, które są jak najbardziej otwarte, na przykład pracując z krajobrazem pytań. Pomocny może być również ustrukturyzowany przewodnik po wywiadzie.

5.2. Definiowanie: Określanie problemu i wyznaczanie celów

W tej fazie koncentrujemy się na ocenie, interpretacji i ważeniu zebranych ustaleń. Wynik ostatecznie przechodzi w syntezę wyników (punkt widzenia).

Opowiadanie historii i mapowanie kontekstu to metody, które można wykorzystać do prezentacji wyników badań:

- Tworzenie mapy kontekstu: aby uzyskać lepszy obraz konkretnej sytuacji. Jakie są te doświadczenia dla innych? Kiedy przechodzą to doświadczenie? Z kim i w jakim kontekście? Można to wykorzystać do mapowania zebranych informacji w sposób wizualny, aby lepiej je zrozumieć jako całość.
- Opowiadanie historii: prezentowanie członkom zespołu spostrzeżeń, pomysłów i rozwiązań. Przydatne jest również podkreślanie nieoczekiwanych wyników i generowanie nowych perspektyw.

Punkt widzenia jest zwykle formułowany jako zdanie "Jak moglibyśmy...", na przykład, aby złożyć oświadczenie na podstawie ustaleń. Pomaga to sformułować pytanie, które umożliwi później, w fazie "ideacji", pracę w ukierunkowany sposób. Pytanie "jak moglibyśmy" używa specjalnego języka, który pomaga przełączyć się na inny sposób myślenia. "Jak" sugeruje, że istnieje więcej możliwych sposobów rozwiązania pytania. "Możemy" tworzy bezpieczną przestrzeń, w której wiemy, że potencjalny pomysł może zadziałać. "My" przypomina nam, że rozwiązujemy problem jako zespół. Przydatne jest wymyślenie kilku pytań. Przykład: jak możemy pomóc naszej grupie młodzieżowej połączyć się ze środowiskiem?

Niniejsze wytyczne mogą być przydatne na początku:

Imię i nazwisko osoby (KTO):	
Potrzeby (CO jest potrzebne):	
Aby (cel, zadanie):	
Ponieważ (DLACZEGO):	

5.3. **Pomysły:** Burza mózgów: Kreatywne rozwiązania

Po zdefiniowaniu punktu widzenia rozpoczyna się faza ideacji. Ideacja jest krokiem w kierunku znalezienia rozwiązania dla naszego problemu. Zazwyczaj różne formy burzy mózgów i konkretne techniki kreatywności pomagają w wyborze i grupowaniu pomysłów, takich jak znajdowanie analogii i głosowanie kropkowe.

Faza ideacji jest kluczem do innowacji. Daje ona osobom pracującym z młodzieżą możliwość wykorzystania wszystkich swoich badań i wiedzy na temat przestrzeni problemowej i połączenia ich z wyobraźnią w celu stworzenia rozwiązań, których młodzież może potrzebować. Nie chodzi tu tylko o znalezienie jednej poprawnej odpowiedzi, ale także o zbadanie możliwości, dzięki czemu można wybierać spośród wielu realnych ścieżek w miarę postępu podróży.

Ideacja pozwala projektantowi wyjść poza oczywiste rozwiązania i odkryć kreatywne możliwości, aby odblokować najbardziej odpowiednią opcję.

Podczas ideacji eksperymentujemy z kreatywnymi technikami, aby stworzyć nowe ścieżki do innowacyjnych pomysłów. Bawimy się ograniczeniami, zmieniamy ramy wyzwania, powstrzymujemy się od osądów i opieramy się na wzajemnych pomysłach.

Po fazie tworzenia pomysłu, następujące kroki będą następujące:

- **Prototyp:** Tworzenie prototypów pomaga nam testować nasze pomysły lub rozwiązania, szybko i bez ryzyka, z ludźmi, z którymi pracujemy. Można to zrobić online za pomocą ankiet lub kwestionariuszy w mediach społecznościowych lub osobiście za pomocą konsultacji, grup fokusowych lub wywiadów.
- **Test:** Testowanie powinno odbywać się po każdym zbudowanym prototypie. Podczas testowania najważniejsza jest interakcja z potencjalnym użytkownikiem i udokumentowanie wyników. Testy dostarczają nam informacji zwrotnych, które pomagają w ulepszaniu naszych prototypów.
- **Refleksja:** Po zakończeniu cyklu myślenia projektowego powinniśmy poświęcić trochę czasu na fazę refleksji, aby ocenić proces. Można to zrobić za pomocą sesji, aby uzyskać informacje zwrotne od zaangażowanych stron, ale także za pomocą kwestionariusza lub grupy fokusowej. Celem jest znalezienie tego, co zadziałało, a co nie, aby ulepszyć przyszłe cykle myślenia projektowego.



6. ROZDZIAŁ III: Praktyczne arkusze robocze dotyczące myślenia projektowego w pracy z młodzieżą

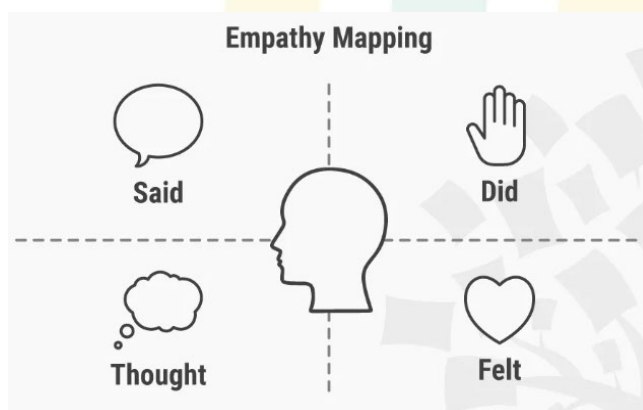
6.1. Arkusz roboczy: Tworzenie mapy empatii w celu zrozumienia perspektyw młodzieży

Czym jest tworzenie map empatii? Składa się z czterech kwadrantów ułożonych na tablicy, papierze lub stole, które odzwierciedlają cztery kluczowe cechy, które młodzież wykazuje podczas wywiadów lub pogłębionych rozmów w fazie zrozumienia.

Cztery ćwiartki odnoszą się do tego, co młodzież: Powiedziała, Zrobiła, Pomyślała i Poczuła. Określenie tego, co powiedzieli i zrobili, jest stosunkowo łatwe; jednak określenie tego, co myśleli i czuli, opiera się na uważnej obserwacji ich zachowania i reakcji na pewne działania, sugestie, rozmowy itp. (w tym subtelne wskazówki, takie jak język ciała i ton głosu).

Co można zrobić z tym narzędziem? Zbudować solidne zrozumienie potrzeb, emocji, motywacji i sposobów myślenia użytkownika. Uzyskać wgląd, który pozostałby ukryty w powierzchownych rozważaniach (np. frustracja młodzieży i głębsze motywy).

Kiedy używać tego narzędzia? To narzędzie jest zwykle używane na wczesnym etapie cyklu myślenia projektowego, aby zrozumieć kontekst, w którym działa osoba młoda. Dopiero wtedy można rozpocząć opracowywanie rozwiązania.



Jaki jest następny krok? Po stworzeniu mapy empatii należy podzielić się zebranymi informacjami z zespołem, aby przygotować się do fazy obserwacji i definiowania.

6.2. Arkusz roboczy: Formułowanie stwierdzenia problemu

Określenie problemu to krótki opis konkretnego zagadnienia, które należy rozwiązać. Służy do pomocy zespołom w zrozumieniu problemu, aby mogły pracować nad jego rozwiązaniem.

Dobre określenie problemu podkreśla lukę między tym, gdzie jesteś, a tym, dokąd chcesz dotrzeć. Kiedy osoby pracujące z młodzieżą chcą pomóc młodym ludziom w rozwiązaniu problemu lub poprawie sytuacji, określenie problemu mówi im, co jest nie tak i nad czym należy popracować. Pozwoli to na tworzenie pomysłów w sposób zorientowany na cel.

Określenie problemu pozwala uchwycić wizję projektu poprzez zdefiniowanie właściwego wyzwania, które należy podjąć podczas sesji ideacji. Wiąże się to z przekształceniem wyzwania projektowego w praktyczne stwierdzenie problemu. Możesz użyć tego narzędzia, łącząc swoją wiedzę na temat młodzieży, z którą pracujesz, ich potrzeb i spostrzeżeń, które poznałeś w fazie zrozumienia i obserwacji. Powinno to pomóc w przejściu do fazy ideacji.

Określenie problemu nie powinno mówić, jak rozwiązać problem lub jak podejść do jego rozwiązania; po prostu określa, na czym polega problem. Jeśli jest to duży, skomplikowany problem, napisanie dłuższego, bardziej opisowego opisu problemu jest w porządku. Jeśli jest to mały, prosty problem, wystarczy jedno lub dwa zdania.

Jeśli określenie problemu jest trudne do zrozumienia, nie zostanie on dobrze rozwiązany. Możesz skończyć rozwiązując niewłaściwy problem, więc pamiętaj, aby przejrzeć wyniki zastosowania narzędzia, aby upewnić się, że uzyskasz wyniki, których potrzebujesz. Dobre określenie problemu jest na tyle szerokie, że można zacząć myśleć o wielu różnych pomysłach i kierunkach, a jednocześnie na tyle wąskie, że można skupić się na tym, co ważne i pozostać na właściwej ścieżce.

Problem Statement Template

Who?	Who has the problem...
What?	What is the problem...
When?	When / where does the problem occur...
Why?	Why is it important to address for the customer...

6.3. Arkusz roboczy: Generowanie pomysłów i burza mózgów

Klasycznym sposobem tworzenia pomysłów jest burza mózgów. Burza mózgów jest stosowana w fazie "ideowania" na różne sposoby. Chodzi przede wszystkim o wygenerowanie jak największej liczby pomysłów (ideacji), zanim zostaną one posortowane, połączone lub zgrupowane. Wybór preferowanych pomysłów zwykle odbywa się w ramach oceny i głosowania w zespole. W tym celu można wykorzystać narzędzia takie jak głosowanie punktowe:

Głosowanie punktowe: podejmowanie jasnej decyzji o tym, które opcje powinny być realizowane w formie pomysłów lub koncepcji. Jest to przydatne do podejmowania wspólnych decyzji jako zespół oraz do ograniczania wyboru, upraszczania i ustalania priorytetów. Pomysł polega na tym, że zespół zbiera możliwe rozwiązania, zapisuje je na karteczkach samoprzylepnych na ścianie i głosuje na najbardziej odpowiednie rozwiązanie, rysując kropkę na karteczkach samoprzylepnych.

Należy pamiętać, że dobre sesje burzy mózgów powinny stymulować kreatywność i umożliwiać wszystkim uczestnikom, niezależnie od ich hierarchii, wnoszenie swoich pomysłów.

Przed właściwą ideacją, burza mózgów jest często wykorzystywana jako "zrzut mózgów", aby każdy w zespole miał szansę przedstawić swoje pomysły i rozwiązania. Procedura ta pomaga ludziom oczyścić głowy. W późniejszych sesjach burzy mózgów można skupić się na danym problemie lub zadaniu.

Pamiętaj o poniższych zasadach burzy mózgów:

#1 Kreatywna pewność siebie #2 Ilość przed jakością #3 Wizualizuj pomysły #4 Używaj gestów #5 Opieraj się na pomysłach innych #6 Jedna osoba mówi w danym momencie #7 Brak uprzedzeń #8 Kontynuuj burzę mózgów #9 Porażki zdarzają się często i wcześnie.

Podczas organizowania sesji burzy mózgów można skorzystać z poniższego szablonu:

Sesja burzy mózgów	Grupowanie znalezionych pomysłów	Wnioski i kolejne kroki
“Jak moglibyśmy ...”		

8. PODSUMOWANIE/WNIOSKI

Podsumowując, niniejszy moduł ma na celu pokazanie specyficznego podejścia do rozwiązywania problemów przez młodzież, zwanego myśleniem projektowym. Podejście to charakteryzuje się pracą z otwartego i kompleksowego punktu widzenia, gdzie człowiek jest w centrum. Podczas korzystania z myślenia projektowego z młodzieżą, osoby pracujące z młodzieżą są zachęcane do rozpoczęcia od głębokiego zrozumienia młodej osoby i jej sytuacji. Po tym następuje proces definiowania, aby następnie praca nad kreatywnym procesem wymyślenia możliwego rozwiązania danego problemu. Na koniec pracownicy młodzieżowi wypróbują możliwe rozwiązanie i testują je, aby sprawdzić, czy działa, lub wracają i ponownie oceniają problem.

Kroki te należy wykonywać w aktywny i kreatywny sposób, dlatego też do modułu dołączono arkusze robocze. Aby postępować zgodnie z podejściem myślenia projektowego, osoby pracujące z młodzieżą będą musiały upewnić się, że wybierają działania i dynamikę, które mają sens dla osiągnięcia celów na każdym etapie. Tutaj możemy znaleźć kilka przykładów do naśladowania, ale osoby pracujące z młodzieżą są zachęcane do korzystania z odniesień i szukania większej liczby ćwiczeń w celu wdrożenia metodologii myślenia projektowego.

Ważne jest, abyśmy szukali nowych sposobów radzenia sobie z konfliktami w tych zmieniających się czasach, zwłaszcza w przypadku konfliktów, które trwają już od jakiegoś czasu i nie widać ich rozwiązania. Dlatego właśnie myślenie projektowe stało się popularne w ostatnich latach, zarówno na poziomie instytucjonalnym, jak i rządowym. Kreatywność jest narzędziem, którego nie należy lekceważyć, próbując rozwiązywać złożone konflikty, dlatego nasze zaproszenie skierowane jest do osób pracujących z młodzieżą i każdego, kto czuje się zaproszony do spróbowania zastosowania tej metodologii z otwartego, empatycznego i kreatywnego punktu wyjścia.

9. ŹRÓDŁA

Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2023, November 13). *Stage 2 in the design thinking process: Define the problem and interpret the results*. The Interaction Design Foundation.

<https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-2-in-the-design-thinking-process-define-the-problem-and-interpret-the-results>

How to write a problem statement for design thinking. MakeIterate. (n.d.-a).

<https://makeiterate.com/how-to-write-a-problem-statement-for-design-thinking/>

Interaction Design Foundation. (2023, October 13). *What is design thinking? - updated 2023*.

The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Lewis, J. M., McGann, M., & Blomkamp, E. (2020). When design meets power: Design thinking, public sector innovation and the politics of policymaking. *Policy & Politics*, 48(1), 111–130. <https://doi.org/10.1332/030557319x15579230420081>

Lewrick, M., Link, P., Leifer, L. J., & Schmidt, A. (2020). *The Design Thinking Toolbox: A Guide to mastering the most popular and valuable innovation methods*. John Wiley & Sons, Inc.

The Stanford Design Thinking process. MakeIterate. (n.d.-b). <https://makeiterate.com/the-stanford-design-thinking-process/>

What is youth work. NYA. (n.d.). <https://www.nya.org.uk/what-is-youth-work/>

What we do: Empowering young people. Shift Your Mindset. (n.d.).

<https://www.shiftingyourmindset.co.uk/empowering-young-people>