

DESIGN- GONDOLKODÁS AZ ISKOLÁBAN I.

MÓDSZERGYŰJTEMÉNY · TANÁRI KÉZIKÖNYV

A kiadvány az EFOP 3.2.6-16-2016-00001 azonosítószámú „A tanulók képesség-kibontakoztatásának elősegítése a köznevelési intézményekben” című projekt részeként jött létre.

A projekt a Széchenyi 2020 program keretében valósul meg.

Szerzők: Pais Panni
Csernátony Fanni

SZÉCHENYI  2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

Designgondolkodás az iskolában I.

Szerzők:

**Pais
Panni**

**Csernátony
Fanni**

Designgondolkodás az iskolában I.

MÓDSZERGYŰJTEMÉNY • TANÁRI KÉZIKÖNYV

A Játékgyűjtemény "A tanulók képesség-kibontakoztatásának elősegítése a köznevelési intézményekben" című képzési program keretében készült (EFOP 3.2.6-16-2016-00001)

Szerzők: Pais Panni
Csernátony Fanni

Sorozatszerkesztők: Béneyi Judit
Illés Anikó
Pallag Andrea
Schmidt Andrea

Designgondolkodás az iskolában II.
MÓDSZERGYŰJTEMÉNY • TANÁRI KÉZIKÖNYV
Szerzők: Pais Panni, Csernátony Fanni
© MOME 2018

Felelős kiadó: Fülöp József, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem rektora

A kötet létrejöttében közreműködött: Bényei Judit, Erhardt Miklós,
Kozák Zsuzsa, Lipták Ildikó, Lódi Virág, Pallag Andrea, Schmidt Andrea

Szakmai lektor: Trencsényi László
Lektor: Wenszky Nóra

Kiadványterv: Erdélyi Sarolta Ágnes
Fotók: Rácmolnár Milán
Betű: Westeinde Caption / Katyi Ádám

Készült a PRIME-RATE KFT Nyomdában, 300 példányban.
Kiadó: Moholy-Nagy Művészeti Egyetem

ISBN 978-615-5134-20-3

Tartalomjegyzék

Designgondolkodás	8–19
Miért releváns téma ez az iskolában?	8
A pedagógus szerepe a tervezési feladatokban	10
Tervezési projektek előkészítése	10
– Tervezési feladatok meghatározása	14
– Tématár – Tantárgyak szerint csoportosított témaötletek	16
– Tervezési folyamat felépítése	17
– Tervezési feladatok facilitálása	18
– Tervezési feladatok értékelése	19
Tervezői Módszergyűjtemény	20–70
FELTÁRÁS	22–36
– Gondolattérkép (<i>Mindmap</i>)	23
– Interjú	26
– „5 Miért”	29
– Kérdőív	31
– Terepszemle (<i>Szafari</i>)	33
– Gyűjtés	36
ÉRTELMEZÉS	37–48
– Perszóna	38
– Empátiatérkép	41
– Víziómontázs	44
– Pontosított feladatkiírás	46
ÖTLETELÉS	49–60
– Közös ötletelés (<i>Brainstorming</i>)	50
– Csendes ötletelés (<i>Brainwriting</i>)	54
– Örült 5-ös	55
– Ötletmixelés	56
– Mi lenne ha...? – Inspiráló kérdések	57
– Ötletek csoportosítása	59
KIDOLGOZÁS	61–69
– Pöttyszavazás	62
– Konceptió-képregény	63
– Prototípus	66
– Tesztelés	68

A programban részt vevő pedagógusok visszajelzései:

„Meglepően önállóak voltak a tervezés során, olyan ötletekkel és játékokkal álltak elő a gyerekek, amik nekem eszembe se jutottak volna.”



„Az együttműködés leghasznosabb elemei, hogy nő az önismeret, erősödik az együttműködés, összeadódik és bővül a tudás, mindenki számára hasznos új produktumok születnek.”



„Egyes gyerekeket sikerült kimozdítani a komfortzónájukból. Találkozhattunk olyan helyzetekkel, amelyekben képesek voltak azon gyermekek is sikerélmény elérésére, akiknek más szituációban erre nem nyílik lehetősége.”



A programban részt vevő diákok visszajelzései:

„Én nagyon élveztem, és olyan jó érzés, hogy egy iskolai programot mi magunk vihettünk végbe.”



„Az előkészületek (programok kitalálása, plakátok elkészítése) összekovácsolták az osztályt.”



Ez a tanári kézikönyv „A tanulók képesség-kibontakoztatásának elősegítése a köznevelési intézményekben” című projektben (EFOP 3.2.6-16-2016-00001) részt vevő tanárok számára kidolgozott HEAD (Holisztikus, Együttműködés-Alapú, Design) program részeként jött létre. A kézikönyv két kötetből áll, a Módszergyűjteményből és a Játékgyűjteményből. Ezek együttesen a projekt keretében megvalósult pedagógusképzések tudásanyagát tartalmazzák.

A Módszergyűjtemény részletesen leírja a designgondolkodás⁰¹ folyamatának négy lépését és minden szakaszhoz javasol konkrét módszereket, amelyek a kreatív feladatok megoldását segítik elő. Ezek felhasználásával és kombinálásával bármilyen pedagógus képes lehet arra, hogy pedagógiai gyakorlatába beépítsen designprojekteket bizonyos tananyagrészek átadására (bármelyik tantárgy esetében), ezzel együtt fejlesztve a tanulók kreatív problémamegoldási képességét és más, a tervezéshez szükséges kompetenciáit. A módszergyűjteményben ismertetett technikák a designszakmában és azon kívül is egyre szélesebb körben elterjedő „Design Thinking” módszertanban alkalmazott modellek iskolai közegre értelmezett formái, amelyek változatosan felhasználhatók az oktatási gyakorlatban, és segítik, hogy a tanulók – kisebb csapatokban dolgozva⁰² – eljussanak a problémafelvetéstől a kidolgozott megoldási javaslatig, és közösen megvalósítsanak vala-

milyen kézzelfogható végeredményt. A játékgűjteményben olyan feladatokat találunk, amelyek a designgondolkodás alapelvei szerint megvalósuló projektek programját egészíthetik ki csapatalakító, lazító és képességfejlesztő játékokkal. Ezek a gyakorlatok szabadon beilleszthetők az óravázlatokba, amikor ezeknek szükségét érezzük. A játékgűjtemény a drámapedagógiában, a kooperatív tanulásban, a művészeti és művészettel nevelésben, valamint a konstruktivista pedagógiai eljárásokban alkalmazott gyakorlatokból válogat játékokat olyan módon, hogy az mindenki számára érthető és könnyen alkalmazható legyen, akármilyen tantárgy tananyagának feldolgozásáról van szó.

A bemutatott módszerek és játékok önmagukban is jól használhatók oktatási helyzetekben, tanórák, táborok vagy más általános és középiskolai foglalkozások részeként, hiszen segítik a vizuális gondolkodást, az összefüggések megtalálását és a tanulók közötti interakciókat, kombinálásukkal pedig különböző nehézségű és hosszúságú, strukturált tervezési projektek építhetők fel, amelyek több tanórán is átívelhetnek⁰³. A módszertani gyűjteményben található foglalkozástervező séma segítségével a pedagógusok komplex, játékokból és módszerekből álló óravázlatokat építhetnek fel.

⁰¹ A designgondolkodás (ejtsd: dizájngondolkodás) vagy tervezői gondolkodás a kreatív problémamegoldás különböző szakterületeken átívelő módszertanát jelenti. A szó a Design Thinking angol kifejezés magyarosított változata. Az írásmódot a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem oktatási programjainak szóhasználatával összhangban választották ki a szerzők.

⁰² A gyűjteményben a csapat szót használjuk arra a 3–5 fős formációra, amelynek tagjai egy-egy tervezési folyamatban végig együttműködnek, a projekt teljes időtartama alatt egy közös célért dolgoznak. A csoport kifejezés a teljes osztályt vagy a nagyobb közösséget jelenti, akik részt vesznek a projektben. A kiscsoportok egy-egy játék vagy részfeladat idejére megalakuló, a teljes csoportnál kisebb létszámú társaságok, akik csak rövidebb feladatok megoldásán, ideiglenesen működnek együtt.

⁰³ A módszerleírásokat a szerzők saját gyűjteményükből válogatták, egyetemi és közoktatási közegben, különböző korú és összetételű csoportokkal szerzett tapasztalataink alapján. Ezek között vannak a designszakmában közkézen forgó, hasonló tartalmú forrásokból átvett (*Design Thinking for Educators*, ©2012 IDEO LLC. All rights reserved. <http://designthinkingforeducators.com/>) és saját fejlesztésű technikák is. A módszertani kézikönyv felhasználóbarát szerkesztése miatt a szövegben ezeket nem különítettük el. (2018.09.01.)

Design- gondolkodás

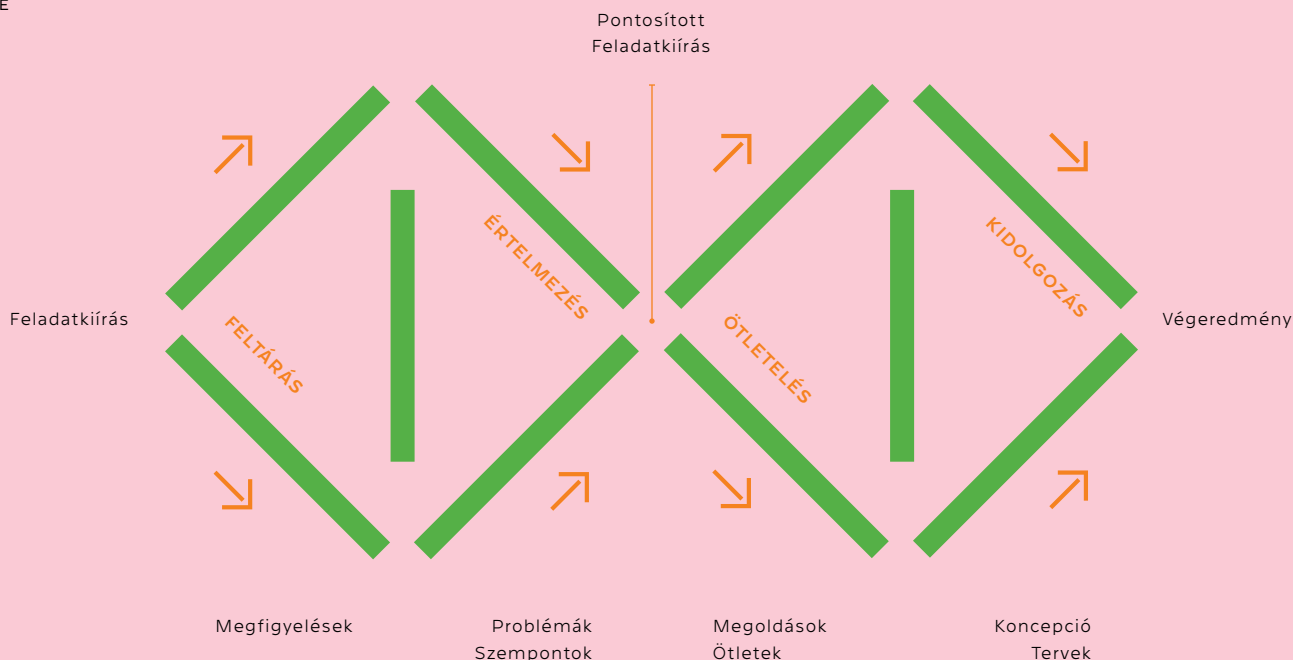
A designgondolkodás vagy tervezői gondolkodás olyan kreatív problémamegoldási folyamat, amelynek során megértjük a környezetünkben felmerülő jelenségeket, fejlesztési lehetőségeket ismerünk fel, és tudásunkat felhasználva olyan újszerű megoldásokat javasolunk, amelyek minden érintett igényeit figyelembe veszik. Ez a módszer sok olyan helyzetben felhasználható, ahol adott egy komplex, soktényezős probléma, és a cél nem a helyes végeredmény megtalálása, hanem egy működőképes, megvalósítható megoldás

kidolgozása, amely pozitív hatással van a környezetünkre. Ehhez szükség van arra, hogy kreatívan gondolkodjunk, együttműködjünk és kísérletezzünk.

A designgondolkodás nevű módszertan a tervezői szakmákban (formatervezés, divattervezés, grafikai tervezés, digitális terméktervezés, építészet stb.) alkalmazott lépéseket, technikákat és különböző játékos és vizuális feladatokat gyűjt össze, hogy ezeket használva bárki, bármilyen területen jobban ki tudja használni a kreativitását problémák megoldására, hatékonyabban dolgozzon csapatban, és minél jobb dolgokat tervezzen és hozzon létre – legyenek azok fizikai tárgyak, terek, események vagy éppen mindennapi gyakorlatok.

8

MOME



A tervezés négy fő lépésre bontható, amelyeket végigkövetve bárki képes lehet kreatív eredményeket létrehozni. A folyamat minden esetben a lehetőségek és problémák feltárásával kezdődik, a kutatómunka eredményeinek értelmezésével folytatódik, majd ezt követi az ötletelés szakasza, ahol lehetséges megoldásokat sorolunk fel, hogy ezek közül végül a legjobbat válasszuk és dolgozzuk ki. Ezek a tervezési szakaszok körkörösén ismétlődhetnek, ahogy tervünket továbbfejlesztjük. Ezeket az ismétléseket nevezzük iterációnak.

A tervezés során divergens és konvergens szakaszok követik egymást. A feltárás és az ötletelés divergens (széttartó) szakasz, hiszen ilyenkor az információk, illetve az ötletek halmazáról van szó. Ezekben a szakaszokban a mennyiség fontosabb, mint a minőség: a célunk az, hogy kiszélesítsük a lehetőségek spektrumát. Az értelmezés és a kidolgozás konvergens (szűkítő) szakaszok, amelyek egy konkrét megoldásra szűkítik a rengeteg lehetőséget. Ezekben a szakaszokban döntéseket kell hozni és konklúziókat levonni. Ilyenkor a kritikus gondolkodás kerül előtérbe, hogy a felhalmozott ismereteket és ötleteket rendezni és értékelni tudjuk.

Fontos kiemelni, hogy a problémamegoldás nem az ötleteléssel indul. A probléma helyes definiálása és a kiindulási helyzet minél több szempontból való megismerése nagyon fontos, ha bármilyen változást akarunk előidézni. Ez gyakran több időt vesz igénybe, mint maga az ötlet kidolgozása, így fontos, hogy mindig szánjunk rá időt.

Miért releváns téma ez az iskolában?

A designgondolkodást a közelmúltban sok cég kezdte el tudatosan alkalmazni, hogy minél jobb termékeket és szolgáltatásokat nyújthasson ügyfeleinek. De akár mindennapi

helyzetekben is jól jöhet, ha képesek vagyunk a minket érintő problémákra megfelelő módon reagálni. A kreatív problémamegoldási képesség éppen ezért mind a szakmai, mind a személyes fejlődésben kulcsszerepet kap – egyrészt segíti az elhelyezkedést a munkaerőpiacon, másrészt lehetővé teszi, hogy a saját életünket tudatosan tervezzük és alakítsuk. A gyorsan változó és fejlődő világban csak így lehetünk képesek rugalmasak maradni, alkalmazkodni a körülményekhez, és előrelépni.

A tervezés lépéseinek megtanulását, tudatos alkalmazását, és a kreatív gondolkodáshoz szükséges képességek fejlesztését nem lehet elég korán elkezdni. Napjainkban az oktatásban nagy hangsúlyt kap minden olyan pedagógiai módszer és technika, amely megpróbálja feloldani a frontális tanítás korlátozott lehetőségeit, és a tudásátadás mellett a képességfejlesztést is előtérbe helyezi. A tervezői gondolkodás oktatására használt technikák ehhez nyújtanak konkrét, gyakorlati segítséget, és jól kiegészítik a cselekvő tanulás vagy a projekt módszer elméleteit és eszköztárát. A designgondolkodás tehát jól működhet a projektalapú tanulás során a projektek megvalósítását strukturáló módszerként.

Az iskolában a módszer előnyei két szinten is megjelenhetnek: egyrészt a tananyag átadását segítheti különböző, a témához kapcsolódó projektek megvalósításán keresztül⁰⁴, másrészt abban is jó szolgálatot tesz, hogy az iskolai környezetben rendszeresen előforduló problémákra és helyzetekre (iskolai környezet kialakítása, programok megszervezése, tananyagok és szemléltetőeszközök

⁰⁴ A designgondolkodás pedagógiai célkitűzései összhangban vannak a Nemzeti Alaptantervben megfogalmazott fejlesztési célokkal és az Európai Unió által megfogalmazott élethosszig tartó tanulást elősegítő kulcskompetenciákkal is. A NAT-ban többször előfordul a designgondolkodás folyamatában is hasznosuló és fejleszthető speciális képességekre, attitűdökre való hivatkozás, úgy mint: kritikai gondolkodás, kreativitás, empátia, szociális kompetenciák, együttműködésre való hajlam stb. (NAT, 2012, 10643–10645, 10652)

kidolgozása stb.) újszerű válaszokat adjunk, amelyek jobban megfelelnek a diákok változó igényeinek.

A tanulók számára a designgondolkodással megközelített feladatok nem csak szórakoztatóbbak, hanem motiválóbbak is a hagyományos módszereknél, hiszen az órákon elsajátított tudást rögtön a gyakorlatban is tudják alkalmazni, megtapasztalhatják az alkotás sikerélményét, és hatással lehetnek a saját környezetükre.

A pedagógus szerepe a tervezési feladatokban

A designgondolkodás szellemiségében megvalósított projektekhez fontos, hogy a vezető pedagógus facilitátorként működjön – tehát ne elmondja a megoldásokat, hanem segítse a tanulókat a megismeréshez és az alkotáshoz

vezető úton azzal, hogy izgalmas projekteket talál ki, megteremti a tervezéshez szükséges kreatív környezetet, a feladatmegoldás folyamatát megfelelően strukturálja, és az elkészült megoldásokra konstruktív visszajelzéseket adva tereli a csapatokat. Eközben fontos, hogy a csapatdinamikát megfelelően irányítsa, az átmeneti elakadásokat és a csapattagok között esetlegesen felmerülő konfliktusokat pedig segítsen kezelni különböző ráhangoló játékokkal és a megfelelő tervezői módszerek kiválasztásával.

Tervezési projektek előkészítése

A kreatív feladatokat fontos megfelelően előkészíteni. Mindig készítsünk foglalkozástervet a következő séma alapján. Ebben határozzuk meg a projekt célját, a feladatot és az egyes alkalmak menetét.

FOGLALKOZÁS CÍME				
Pedagógus neve:				
Iskolatípus / intézményforma:				
Osztály (évfolyam) / korosztály:				
Feldolgozott téma / altémák:				
Kiinduló problémahelyzet:				
Projekt végeredménye:				
Időtartam:				
Tervezési szakasz	Tevékenységek / Feladatok	Idő	Produktum	Eszközök
FELTÁRÁS				
ÉRTELMEZÉS				
ÖTLETELÉS				
KIDOLGOZÁS				

FOGLALKOZÁS CÍME		Állatvédelmi kampány (MINTA)		
Pedagógus neve:		Csernátóny Fanni, Pais Panni		
Iskolatípus / intézményforma:		középiskola		
Osztály (évfolyam) / korosztály:		11. évfolyam (30 fő)		
Feldolgozott téma / altémák:		állatvédelem, veszélyeztetett állatok (biológia)		
Kiinduló problémahelyzet:		A természet védelme közös feladatunk. Mindenki tehet érte, de sokan nem ismerik fel saját felelősségüket és lehetőségeiket.		
Projekt végeredménye:		Kampány, ami felhívja az iskola diákjainak figyelmét az állatvédelem fontosságára és egyszerű szabályaira!		
Időtartam:		3x45 perc		
Tervezési szakasz	Tevékenységek / Feladatok	Idő	Produktum	Eszközök
FELTÁRÁS	– Veszélyeztetett állatokról szóló előadás felidézése	5 perc	Jegyzetek	–
	– Projekt céljának, felépítésének ismertetése	5 perc	Jegyzetek	–
	– Képességfejlesztő játékblokk – Pillecukor-bajnokság (lásd a Játékgyűjteményben)	10 perc	Egy spagettikből álló torony	Csapatonként egy darab pillecukor, 20 szál spagetti, 1 méter előre kimért ragasztószalag, 1 méter vékony zsinór, üres asztalfelület szükséges
ÉRTELMEZÉS	– Gyűjtés és gondolattérkép – Milyen eszközei lehetnek egy kampálynak? (videó, kiállítás, plakát, szórólap stb.)	10 perc	Gondolattérkép a KAMPÁNY szó köré	Csomagolópapír és post-itek
	– Gyűjtés és gondolattérkép – Mit tehetünk mi diákok az állatvédelemért? (pl. ne szemeteljünk, tegyünk ki madáretetőt stb.)	10 perc	Gondolattérkép a MIT TEHETÜNK? kérdés köré	Csomagolópapír és post-itek
	– Pontosított feladatkiírás – Minden csapat válasszon ki egy lehetséges eszközt és egy témát a gondolattérképekről (pl. plakát & ne szemeteljünk) és ezekből fogalmazzon meg egy-egy mondatos feladatkiírást	5 perc	Feladatkiírás (pl.: Hogyan tudnánk motiválni a diáktársainkat arra, hogy ne dobják el a rágójukat az udvaron, mert azt a madarak megehetik és elpusztulhatnak tőle?)	Papír, ceruza
	HÁZI FELADAT Jó példák felkutatása az interneten			

Tervezési szakasz	Tevékenységek / Feladatok	Idő	Produktum	Eszközök
ÖTLETELÉS	– Képességfejlesztő játékblokk – „Igen, és...” játék (lásd a Játékgyűjteményben)	5 perc	–	–
	– Csendes ötletelés – Ötletek felsorolása egyénileg, hogyan lehetne átadni a kiválasztott üzenetet (pl.: Ne szemetelj!)	10 perc	Ötletgyűjtemény	Post-it
	– Közös ötletelés – Egyéni ötletek megosztása, új ötletek felsorolása csapatban	10 perc	Ötletgyűjtemény	Post-it
	– Ötletmixelés – Ötletek kombinálása párokban	10 perc	Továbbfejlesztett ötletek	Post-it
	– Pöttyszavazás – Ötletek értékelése és a legjobb kiválasztása	10 perc	Kiválasztott ötletek külön lapon elhelyezve	Matricapöttyök
Tervezési szakasz	Tevékenységek / Feladatok	Idő	Produktum	Eszközök
KIDOLGOZÁS	– Prototípus – Kampányeszközök vázlatos elkészítése	10 perc	Vázlatrajzok, képregények vagy plakáttervek	Papír, ceruza
	– Tesztelés – Kampányeszközök megmutatása a szomszédos csapat tagjainak, akik leírják, hogy szerintük mi a kampány fő üzenete	10 perc	Jegyzetek arról, hogyan a másik csapat miket mondott	Papír, ceruza
	– Kidolgozás – A kampányeszközök végleges elké- szítése a visszajelzések alapján	20 perc	Végleges plakátok, szórólapok és videók	Papír, ceruza, filctollak, csomagolópapír, nyomtatott képek, magazinok, amiket szét lehet vágni, mobiltelefon (fotózáshoz, videózáshoz)
	Az elkészült prototípusok kihelyezése az iskola folyosóján	5 perc	Végleges plakátok, szórólapok és videók	Ragasztószalag, rajzszög, zsinór
	HÁZI FELADAT Milyen élmény volt számodra a csapatmunka? Mit figyeltél meg, hogyan viszonyultak a diáktársaid a kihelyezett alkotásokra? Mennyire értékeled hatékonyak a munkát?			

Tervezési feladatok meghatározása

A tervezői gondolkodás útján egy nyitott kérdésként megfogalmazott feladat indít el minket, amelyre választ keresünk. A kérdés akkor jó, ha felkelti a kíváncsiságot, meghatározza a kutatási irányt, de nem szabja túl szűkre a feladat kereteit. A feltárást követő értelmezési fázis során ugyanis a csapatok saját maguknak pontosítják majd a feladatkiírást annak alapján, hogy mit tartanak érdekes kihívásnak a témán belül. Fontos, hogy ne kész ötletből induljon ki a feladat, amit csak meg kell valósítani, hanem problémafelvetésből, hiányból vagy lehetőségből.

Ha a tervezői gondolkodást egy tantárgy oktatásához szeretnénk felhasználni, először válasszunk ki egy tananyagrészt, amelynek a feldolgozása nehézséget jelent. Ezen belül érdemes olyan projekttemát találni, amelynek kibontásához szükség van konkrét tárgyi

tudásra, amelynek ismerete és megértése nélkül nem lehetne a projektet elkészíteni. Ezzel a tanulókat motiváljuk a tananyag elsajátítására, amely az értelmezési folyamat során jobban be is épül – a tanulók jobban megjegyzik, a vizuálisan feldolgozott információkat pedig később könnyebben hívják elő.

A jó problémafelvetés sok megoldási lehetőséget hordoz magában, de nem sugallja azt, hogy bármit lehet csinálni. A túl tágan meghatározott témák esetében a csapat az ideje nagy részét azzal fogja tölteni, hogy eldöntse, mit csináljon; ha a cél nem világos, a végén sem lesz sikerélmény. Túl szűk téma esetén viszont a feladat igazából nem fogja fejleszteni a kreativitást akkor sem, ha a végén alkotni kell valamit, mivel a csapatok végeredményei nem sokban fognak különbözni egymástól.

Néhány példa:

TÚL SZŰK	PONT JÓ	TÚL TÁG
Kevés jó megoldási lehetőséget enged meg; a feladatban már meg vannak határozva a terv részletei	Világosan definiálja, hogy kinek, hova és miért tervezünk, de nem mondja ki, hogyan	Nem ad kellő támpontot ahhoz, hogy el tudjuk kezdeni a feltárási szakaszt, mert a meghatározott cél túl komplex vagy homályos
Tervezzetek egy A1-es méretű térképet az aulába, ami segíti az eligazodást az iskolában!	Hogyan segíthetnénk az iskolába újonnan érkezőket a tájékozódásban?	Tervezzétek újra az iskola kommunikációs rendszerét!
Tervezzetek fára szerelhető madáretetőt az iskolaudvarra PET palackból!	Hogyan érhetnénk el, hogy az iskolaudvaron a madarak ételt és biztonságos pihenőhelyet találjanak?	Tegyétek állatbaráttá az iskola környékét!
Tervezzetek egy kiállítást, amiben egy terepasztal és az azt körülvevő plakátok bemutatják a tanult történelmi kor használati tárgyait, viseletét és a fontosabb történelmi eseményeket!	Hogyan ismertethetnénk meg a többi osztállyal is a tanult történelmi kor legfontosabb jellemzőit úgy, hogy az felkeltse az érdeklődésüket?	Dolgozzátok fel a tanult történelmi kort vizuális formában!

A feladat lehet egészen egyszerű (például egy tárgy vagy egy játék megtervezése) vagy komplex (például egy több elemből álló kiállítás vagy egy esemény megtervezése). Ha kevés idő áll rendelkezésre vagy fiatalabb korosztállyal dolgozunk, válasszunk inkább egyszerű feladatokat.

Téma: Egészséges és fenntartható étkezés

Tervezz komposztálót az iskolába!	Tervezz egy vegetáriánus menüt és készítsd el!	Tervezz kampányt, amely az egészséges életmódot népszerűsíti a diákok körében!	Tervezz egy egészséges ételeket kínáló iskolai büfét, ahol semmilyen hulladék nem keletkezik!	Tervezz közösségi kertet a városba!
EGYSZERŰ → KOMPLEX				

Tématár – Tantárgyak szerint csoportosított témaötletek

A designfeladatok bármilyen tantárgy esetében alkalmazhatóak. Az alábbiakban néhány példát mutatunk inspirációképpen, hogy a feladatokat hogyan lehet egyes tantárgyakhoz hangolni.⁰⁵ Ha olyan témát választunk, amely több tantárgyat is érint, érdemes a különböző területeken oktató pedagógusokkal együttműködni a program kidolgozásakor. A vizuális képességek szükségessége miatt a rajz- és vizuális kultúra vagy a technika tantárgyat oktató kollégákat mindenképpen érdemes bevonni. A kooperáció abban is segíthet, hogy magasabb óraszámokban foglalkozhassunk a projektekkel.

MAGYAR

– **Könyvillusztráció** – Válasszatok ki egy kötelező olvasmányt, és készítsetek hozzá illusztráció- és borítóterveket, amelyek kifejezik a történet fő mondanivalóját!

– **Olvasónapló** – Az elolvasott könyvről készítsetek beszámolót vizuális vagy mozgóképes formában, valamelyik szereplő nézőpontjából! A beszámolóból derüljenek ki a főbb események és az érintett szereplők!

MATEMATIKA

– **Építőkocka-tervezés** – Készítsetek egyszerű téri elemekből újszerű építőjátékot gyerekek számára! Adjátok meg, mennyi papírra és festékre lesz szükség ezek elkészítéséhez, és készítsetek mérethű modelleket!

– **Bútorok újragondolása** – Válasszatok ki egy bútort az iskolában, és találjatok ki hozzá fejlesztési lehetőségeket! Kinek milyen problémái vannak a bútorral? Készítsetek méretarányos rajzokat a jelenlegi és a felújított állapotról! Készítsetek árkalkulációt, hogy mennyibe kerülne a felújítás!

⁰⁵ A témákat a megvalósult pedagógusképzések során a résztvevők által felvetett és kidolgozott ötletek közül választottuk ki. A résztvevők olyan párokban dolgoztak, ahol az egyik tag a felsorolt tantárgyak valamelyikét, a másik vizuális művészeti tantárgyat oktat.

tott állapotról! Készítsetek árkalkulációt, hogy mennyibe kerülne a felújítás!

TÖRTÉNELEM

– **Korhű játékok** – Találjatok ki népi játékokat, amelyekkel a honfoglalás korában játszhattak a gyerekek! Vegyétek figyelembe, hogy milyen anyagok és technológiák álltak abban a korban rendelkezésre!

– **Római vacsora** – Rendezetek római vacsorát! Készítsétek el a terem berendezését, a használt eszközöket és a felkínált ételeket!

– **Viselettörténeti divatbemutató** – Hozzatok létre egyszerű anyagokból olyan ruhákat, amilyeneket a francia felvilágosodás korában hordhattak az emberek! Válasszatok ki egy történelmi szereplőt, és készítsétek el a ruhátárát! A ruhák tükrözzék a kiválasztott karakter személyiségét és szokásait! Hogyan nézett volna ki abban az időben egy divatbemutató?

BIOLÓGIA

– **Anatómiai kiállítás** – Tervezzetek az aulába olyan kiállítást, amely bemutatja az emberi test működésének egyes részleteit! Az installációk szemléltessék érthetően az egyes szervek működését! Az installációk lehetőség szerint legyenek interaktívak és mozgásba hozhatók!

– **Fiktív állatok** – Készítsetek 5 perces áldokumentumfilmet egy kitalált élőlényről!

– **Madáretető** – Készítsetek madáretetőt az iskola udvarára!

FÖLDRAJZ

– **Utazási iroda** – Tervezzetek egy prospektust, ami különböző utazásokat kínál a Föld izgalmas helyszíneire! Találjatok ki programajánlatokat is, amik az adott térség legfontosabb természeti kincseit mutatják be!

– **Interaktív térkép** – Tervezzetek egy interaktív, háromdimenziós térképet az aulába, amin minden országnál különböző információk jeleníthetők meg valamilyen ötletes módon!

NYELVÓRA

– **Nyelvtani társasjáték** – Készítsetek nyelvtanulást segítő társasjátékot kezdőknek, ami segít megérteni egyes nyelvtani szabályokat vagy megtanulni bizonyos szavakat!

– **Cégalapítás** – Alapítsatok egy képzeletbeli vállalkozást – találjátok ki a nevet, a logót és a tevékenységet! Adjatok fel álláshirdetést! Válasszatok egy másik párost! Írjatok az ő cégüknek panaszlevelet!

INFORMATIKA

– **Logótervezés** – Alapítsatok valamilyen egyesületet és készítsetek neki olyan logót, amiből kiderül, hogy mi a közösség célja! Készítsetek táblákat és plakátokat, és toborozzatok embereket egy általatok szervezett programra!

– **Videókészítés** – Írjatok meg egy egyoldalas történetet! Minden csapat cserélje ki a történetét egy másik csapattal! A húzott történetet egy videóban mondjátok el!

EGYÉB TÉMÁK

– **Menza** – Tervezzetek újra a menzát, hogy kellemesebb legyen ott étkezni!

– **Szelektív hulladékgyűjtés az iskolában** – Tervezzetek a szelektív gyűjtésre felszólító kampányt és hulladékgyűjtőket az iskolába és környékére, és készítsétek el a prototípusokat egyszerű anyagokból! Teszteljétek, hogy egy nap alatt melyik típusból mennyi szemet gyűlik így össze!

– **Egészségnap kampány** – Tervezzetek kampányt, amiben tájékoztatjátok a diáktársaitokat az egészséges életmód fő szabályairól, és motiváljátok őket azok betartására!

A tervezési folyamat felépítése

A téma és a feladat definiálása után határozzuk meg, milyen formában kell majd bemutatni a terveket. Ez lehet prezentáció, videó, plakát, makett vagy modell, amely bemutatja a tervezés folyamatát és eredményét, de lehet maga az eredmény megvalósulása is (esemény, kiállítás, társasjáték, térátalakítás stb.). Fontos, hogy mindenképpen kelljen valamit készíteni, írni vagy rajzolni, az eredmények pedig legyenek vizuálisak vagy kézzelfoghatók. A projektek kivitelezéséhez sokszor anyagi és emberi erőforrás és támogatás szükséges az iskolák részéről, de ez nem feltétele annak, hogy sikeresen alkalmazzuk a módszertant. A fiktív feladatok esetében, ahol a terveket nem kell a megvalósítás fázisáig elvinni, ugyanúgy teljes értékű lehet a tervezési folyamat és a gondolkodásmód átadása. Ilyen esetben az egyszerű anyagokból elkészített prototípusok^{o6} lehetnek a folyamat végtermékei, amelyeket prezentáció vagy kiállítás formájában mutatnak be a csapatok.

Ha már a folyamat kezdő- és végpontjait meghatároztuk, fel kell építenünk egy feladatsort a tervezési folyamat négy szakasza szerint. Ez segíti a csapatokat abban, hogy eljussanak az elvárt eredményekig. Ezt különböző részfeladatok meghatározásával érhetjük el, amelyeket az módszergyűjteményből válogathatnak ki a projektet vezető oktatók aszerint, hogy melyik feladatok illeszkednek a legjobban a témájukhoz és az időkeretükhöz.

Az önálló tervezést segíti, ha a feladatokat egészen kis lépésekre bontjuk le – így biztosíthatjuk, hogy a tanulók ne vesszenek el a részletekben. A csapatok hajlamosak a fél óránál hosszabb feladatok esetén elkalandozni. A szűk időkeretek inspirálók lehetnek, és elősegítik az aktív és intenzív munkát. Ezért

^{o6} Egy kezdetleges ötlet vagy koncepció egyszerűsített, kézzelfogható és kipróbálható modellje.

mindig adjuk meg, mennyi idő van egy-egy feladatra. Ha azt látjuk, hogy kevéssel a megadott idő lejártá előtt minden csapat távol áll még a befejezéstől, természetesen adhatunk pluszperceket.

Segíti a haladást és az értékelést is, ha minden egyes feladat és szakasz végén be kell mutatni az eredményeket a teljes csoport előtt valamilyen vizuális vagy kézzel fogható formában. A csapatok így betekintést nyerhetnek egymás munkájába, és motiválja őket, ha látják, hogy a többiek már előrébb tartanak. Minden részfeladat elkészítése sikerélmény lehet, és teret adhat a visszajelzéseknek is, ami új lendületet ad a munka következő szakaszához.

Szempontok a foglalkozástervek felépítéséhez:

18
–
MOME

01. Van-e benne kutatásra, önálló tájékozódásra lehetőség? (interjú, megfigyelés, terepmunka, szakirodalmi tájékozódás stb.)

02. Van-e benne csapatmunka? (közös ötletelés, közös alkotás)

03. Van-e lehetőség kreatív ötletelésre, divergens gondolkodásra? (Nyitott végű-e a feladat? Fontos, hogy ne egy vagy kevés megoldás legyen lehetséges – ne egy előre meghatározott dolgot kelljen megvalósítani, hogy a megoldások minden csapat esetén különbözzenek egymástól.)

04. Megjelenik-e a tervezés négy fázisa (feltárás, értelmezés, ötletelés, kidolgozás)?

05. Van-e konkrétan elkészülő végeredmény csapatonként? (Plakát, társasjáték, előadás, videó, modell, tárgy stb.)

06. Kötődik-e egy vagy több tantárgy tananyagához a választott projektfeladat?

07. Meg lehet-e határozni konkrét célcsoportot, amely számára készülnek a tervek? (osztálytársak, iskolatársak, szülők, városlakók stb.)

Tervezési feladatok facilitálása ⁰⁷

Ha megvan a megfelelő struktúra, akkor nincs más dolgunk, mint biztosítani a tanulók számára a munkához szükséges információkat, eszközöket és körülményeket.

01. Ismertessük előre a feladatot rövid, világos instrukciókkal, és mondjuk el előre az értékelés szempontjait! Legyen világos a csoport számára, hogy a feladatok aktív részvételt igényelnek. Győzzük meg a tanulókat, hogy bízzanak a folyamatban, mondjuk el nekik, hogy ha a részfeladatokat megoldják, biztosan jutnak valamilyen értékelhető eredményre. Hangsúlyozzuk, hogy a feladat mindenki számára megoldható, nem kell hozzá különleges adottság vagy ügyesség, viszont fontos a csapatmunka, a nyitottság és az optimizmus.

02. Alakítsunk ki kisebb csapatokat! A tervezésben kiemelten fontos szerepet kap a kooperáció. A 3-4 fős csapatok tudnak a legjobban működni, mind a kreativitás, mind a hatékony csapatmunka szempontjából. Ilyen esetben több szempont tud érvényesülni, a feladatokat meg lehet osztani, de még mindenki beleszólhat a végeredmény kialakításába. A páros munkában könnyen kialakulhat véleménykülönbség, és két fél között nehezebben oldható fel a konfliktus. Az 5-6 fős csapatoknál már előfordulhat, hogy valaki kivonja magát a munkából és hagyja, hogy a többiek dolgozzanak helyette is. Ennél nagyobb számú csapat esetén pedig már nehézséget okoz a csapattagok számára, hogy végighallgassák egymást, érvényesítsék saját szempontjaikat és közösen döntést hozzanak,

⁰⁷ Facilitálás: egy csoport munkafolyamatának vezetése, irányítása, segítése

így mindenképpen ennél kisebb csapatok kialakítását javasoljuk. A projekt közben ne változtassunk a csapatok összetételén, csak ha feloldhatatlan feszültség alakul ki.

03. Biztosítsuk a megfelelő környezetet és eszközöket! A berendezést úgy alakítsuk, hogy minden csapattag hozzáférjen az asztalhoz. Mindenki előtt legyen papír és rajzeszköz, hogy meglátásaikat és ötleteiket papírra tudják vetni. Használjunk nagy csomagolópapírt és lehetőség szerint színes post-iteket, hiszen ezek segítik az információk rendezését és az ötletek csoportosítását. Javítja a kísérletezési hajlandóságot, ha az asztalon folyamatosan van színes filc, olló, ragasztó és más egyszerű anyag. A folyamatot megkönnyíthetjük azzal, hogy projektfüzetet készítünk olyan módon, hogy a módszergyűjteményből kimásoljuk a kiválasztott feladatokhoz a sémákat és ezeket egybefűzzük. A csapatoknak segít, ha átlátják, miként épülnek egymásra a feladatok és vissza tudják nézni a korábbi munkáikat. Ez főleg olyan esetben hasznos, ha egy-egy alkalom között több idő telik el, hiszen a tanulóknak ilyenkor újra meg újra rá kell hangolódni a tervezésre.

04. Tisztázzuk előre a játékszabályokat! Csapatmunkában a normálisnál nagyobb lehet a hangzavar. Ezért jó, ha előre kitalálunk valamilyen egyezményes jelet (hangjel, kézfeltartás stb.), amire mindenki köteles megszakítani a munkát, akkor is ha még nincs kész, és csendben figyelni, amíg elmondjuk a következő instrukciót.

05. Felügyeljük a munkát! A csapatmunka során járunk körbe, hallgassunk bele az asztalnál folyó beszélgetésekbe. De csak abban az esetben lépünk közbe, ha a csapat nem a témáról beszél, vagy ha azt látjuk, hogy nem értették meg a feladatot. A facilitátornak nem feladata ötleteket és megoldási javaslatokat adni vagy döntéseket hozni a csapat helyett, de feltehet inspiráló kérdéseket és javasolhat módszereket, amelyek a döntéshozást segítik.

06. Legyünk empátikusak és türelmesek a tanulókkal! A csapatmunka nehéz dolog, és a kreatív folyamat rengeteg bizonytalansággal jár, amit sokan nehezen kezelnek, főleg azok a tanulók, akik még nem voltak ilyen helyzetben. Konfliktus még a legjobban működő, összehozott csapatoknál is felmerül. Ne lepődjünk meg, ha ilyesmi történik! Inkább segítsünk, hogy a csapat túllendüljön a nehézségeken. A projektek végén mindig beszéljük meg ezeket a személyes tapasztalatokat!

Tervezési feladatok értékelése

A kreatív feladatok esetében fontos, hogy ne az ötletet vagy a végeredmény esztétikai minőségét értékeljük, hanem a folyamatot, az eredményességet és a gondolati tartalmat. Ha egy-egy csapat eredményeit negatívan értékeljük, hosszú időre elvehetjük a tanulók kedvét a kreatív projektektől és a csapatmunkától. A kreativitás feltétele a kísérletezés, hiszen ha új dolgokat akarunk létrehozni, kénytelenek vagyunk ismeretlen terepre merészkedni, ahol gyakran hibázunk először, másodszor, harmadszor is. Fontos, hogy tanuljunk ezekből, és a tanulságokat beépítsük. A kísérletezéshez meg kell teremtenünk azt a biztonságos környezetet, ahol a hibázás lehetőségét mindenki elfogadja – nem úgy, mint egy matekdolgozatnál vagy egy történelemfelelésnél.

Számoljunk vele, hogy a tanulók számára eleinte szokatlan lehet ez a felállás, és mindig kommunikáljuk előre az értékelés módját és szempontjait. Magyarázzuk el, hogy ebben az esetben nincs rossz megoldás, csak az, ha valaki nem csinál semmit, vagy nem veszi ki a részét megfelelően a közös munkából.

Ez nem jelenti azt, hogy semmiféle kritikát vagy visszajelzést nem tudunk adni a tervezett megoldásokra. De az értékelésnél és az osztályzásnál inkább a részfeladatok

megvalósítását vegyük figyelembe, ne a vég-eredményeket. A folyamat közben több ilyen értékelési pontot is beiktathatunk (például az egyes szakaszok végén), hogy a csapatoknak legyen lehetőségük beépíteni a kapott visszajelzéseket.

A projektek lezárásakor az eredményeket szóban értékeljük, több szempontból. Hasznos lehet az önkritika megfogalmazása, a csapattagok egymásnak szóló visszajelzései, vagy a prototípusok tesztelésekor felmerülő fejlesztési lehetőségek. Utóbbi esetekben viszont tájékoztassuk a tanulókat arról, hogy hogyan kell úgy visszajelzést adni egymásnak,

hogy az ne legyen bántó. A „Nekem tetszik / nem tetszik” jellegű visszajelzéseket zárjuk ki, hiszen ezek nem konstruktívak. Kérjük meg a diákokat arra, hogy véleményüket – akár pozitív, akár negatív – mindig indokolják és egészítsék ki fejlesztési javaslatokkal, lehetőség szerint mondjanak a projektekről jót és rosszat is.

A projektek végén mindig vonjuk le közösen a tanulságokat, tegyük világossá, hogy legközelebb mit lehetne jobban csinálni, és biztassuk a diákokat személyes tapasztalataik megosztására.

Tervezői módszergyűjtemény

A következő fejezetben a tervezési folyamat négy fázisához találunk konkrét módszereket. Válasszunk ezek közül olyanokat, amelyek a projekttema feldolgozását a legjobban segítik. A módszereket úgy válogassuk össze, hogy azok eredményei egymásra épüljenek – a feltárás során különböző technikákkal összegyűjtött információkat az értelmezési

szakaszban felsorolt módszerek segítségével rendezzük, csoportosítsuk. Az így megértett problémákból formáljuk meg a pontosított feladatkiírást. Erre próbáljunk az ötletelési technikákkal válaszokat találni, és a kidolgozás során ezekből gyúrjuk össze azt a koncepciót, amit modellezünk, kipróbálunk és továbbfejlesztünk.

FELTÁRÁS

Hogyan segítsük a csapatokat abban, hogy minél több tudást, ismeretet és inspirációt halmozzanak fel a témával kapcsolatban, ami segíteni fogja a meghatározott probléma megoldását?

Mi történik ebben a szakaszban?

- Információgyűjtés
- Inspirációszerzés
- Kontextus megismerése
- Tananyag elsajátítása
- Önálló kutatómunka
- Megfigyelések
- Empatizálás

A feltárás divergens fázis, amely során a tanulók elmélyülnek a feladatkiírásban szereplő témában, és felhalmozzák a témával kapcsolatos, elérhető információkat. Ebben a szakaszban a csapatok először összegyűjtik, hogy mi az, amit már tudnak a témáról. Ezt követően elkezdik bővíteni a tudásukat, minél több irányba, különböző forrásokat felhasználva. Nem csak a tárgyi tudást megszerzése, megértése és elmélyítése a cél, hanem az érintettek igényeinek és problémáinak megismerése és átérzése is.





Feltárás

Gondolattérkép (Mindmap)

DEFINÍCIÓ – A gondolattérkép az asszociációk, fogalmak és meglévő ismeretek rendezését segítő ábra, amely egy központi fogalom köré épül fel. A közepre felírt téma köré ahhoz szorosan kapcsolódó altémákat írunk fel, majd ezeket is kiindulási pontként tekintve tovább bővítjük a szerteágazó ábrát.

FUNKCIÓ – A gondolattérkép segít az egyén és a csapat gondolatait a központi téma köré rendezni. Segítségével könnyebben átláthatjuk a témához kapcsolódó fogalmakat és ezek egymáshoz való viszonyát. Az ábra további gondolatokat inspirálhat, és segít abban, hogy kiszélesítsük a látókörünket, és akár távoli asszociációkat is meg tudjunk jeleníteni, ezzel is serkentve a divergens gondolkodást.

MIKOR HASZNÁLJUK? – A gondolattérkép használata a tervezés több fázisában is ajánlott. Nagyon jó kezdőfeladat, hiszen a csapatok így egy nagyobb témát rögtön kisebb egységekre bonthatnak, ami segít abban, hogy átlássák a feladatot. Később kibővíthetjük a térképet a feltáró fázis során gyűjtött új információkkal. A gondolattérkép az értelmezési fázis során használható a problémák (problématérkép), ötleteléskor pedig a megoldási javaslatok rendszerbe foglalására is (ötlettérkép).

IDŐ – A gondolattérkép elkészítése a téma méretétől függően 10–30 percet vehet igénybe, de gyakorlatilag bármeddig bővíthető.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. Nagyobb méretű lapokat készítünk elő, amelyek közepén bekarikázva szerepel a fő téma.

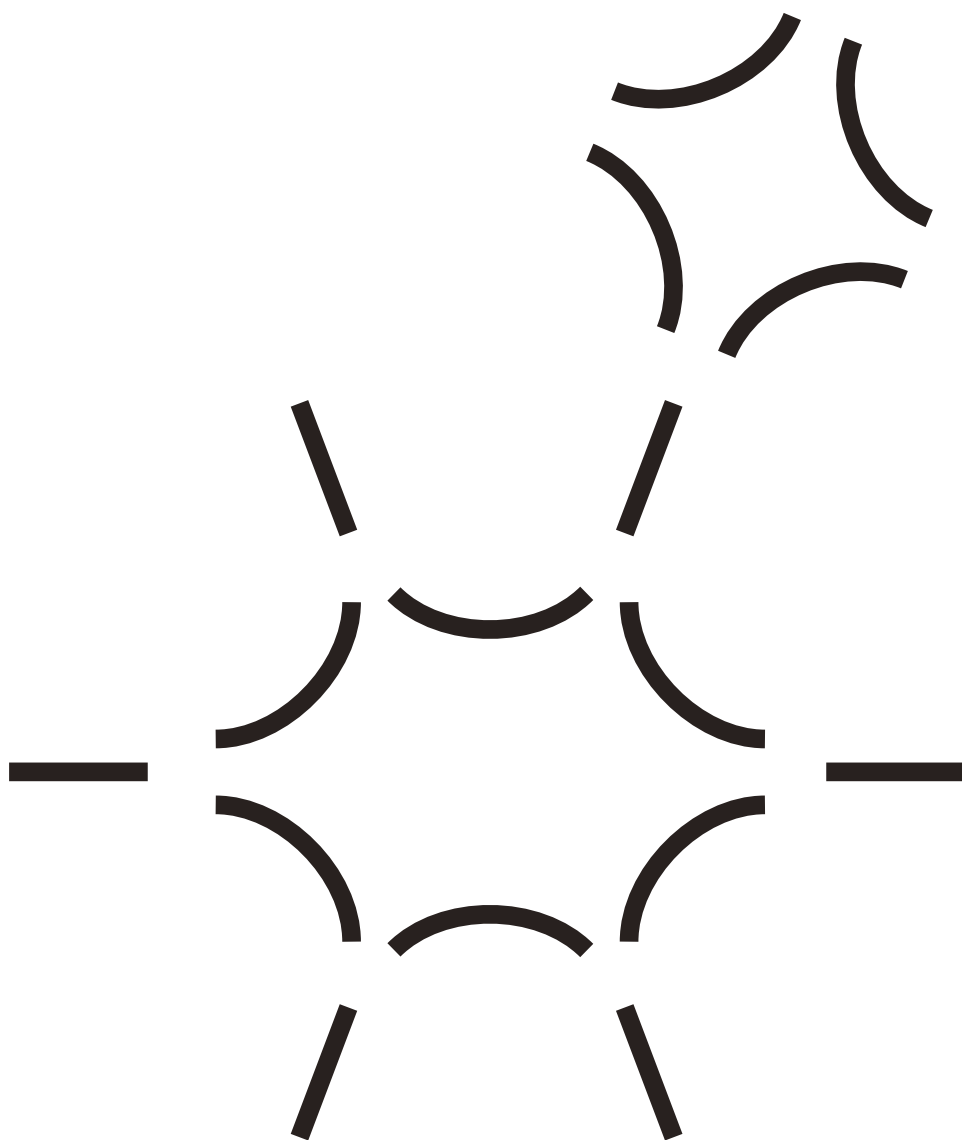
02. A csapatok felírják a témához közvetlenül kapcsolódó fogalmakat.

03. A csapattagok megosztják egymással gondolataikat és asszociációikat, és ezekkel bővítik a térképet minden irányban.

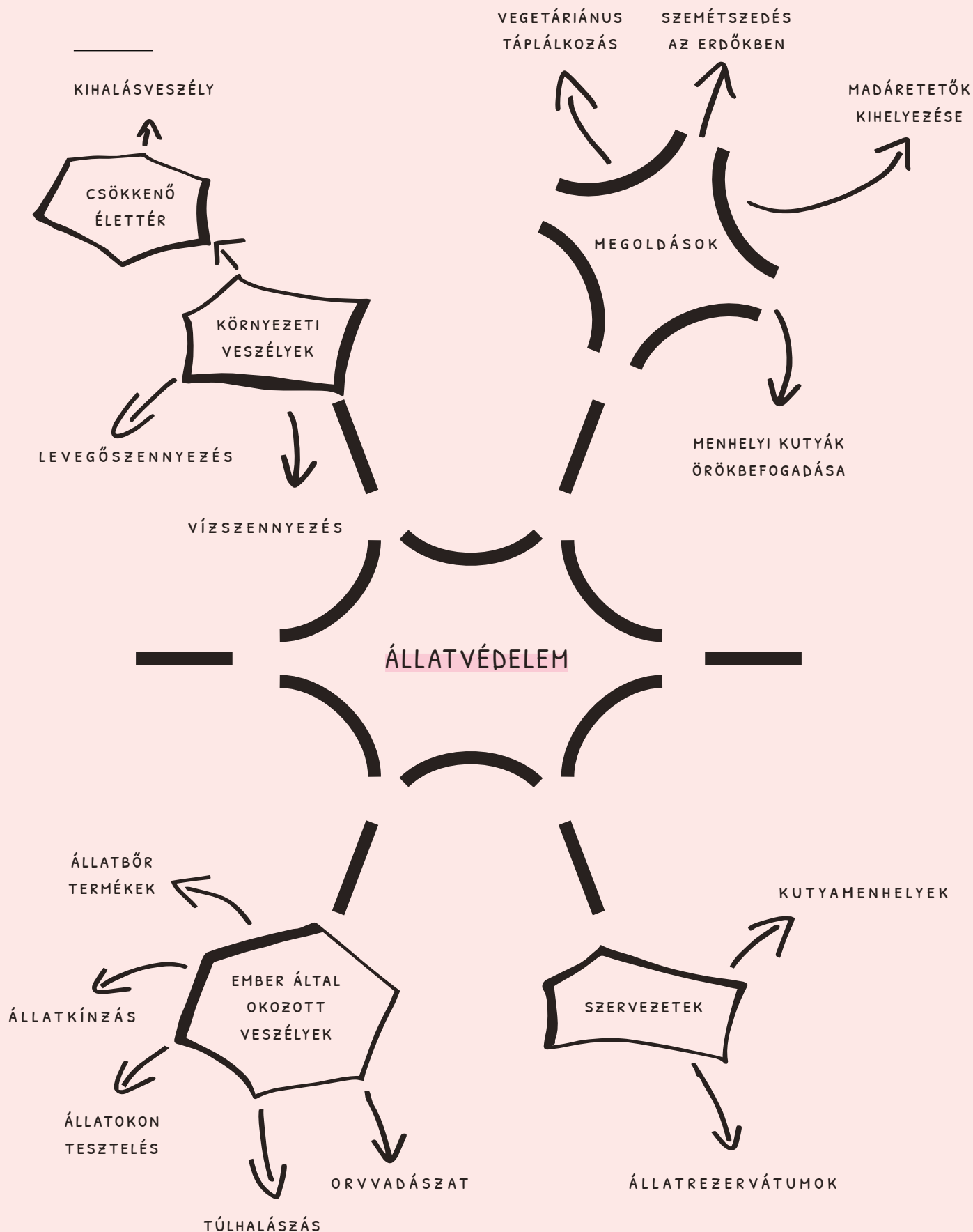
TIPP – Ha a csapatok számára post-iteket biztosítunk a feladathoz, és ezekre írják fel a kapcsolódó fogalmakat, akkor a gondolattérkép később könnyebben átrendezhető, bővíthető lesz.

KELLÉK – Nagy lapok, filctollak, post-it (opcionális).

Írjátok fel középre a témát és gyűjtsetek hozzá minél több asszociációt!



Írjátok fel középre a témát és gyűjtsetek hozzá minél több asszociációt!





Feltárás

Interjú

DEFINÍCIÓ – Az információszerzés közvetlen, verbális formája, ahol a diákok a témában érintett személyeket (pl. diáktársaikat, tanáraikat, iskolai dolgozókat, szüleiket, nagyszüleiket, járókelőket) személyesen megkérdezve juthatnak információhoz. Az interjú előre megírt kérdéssor alapján történik; ez adja a beszélgetés alapját.

FUNKCIÓ – A feltárás során fontos, hogy ne csak saját feltételezéseinkből induljunk ki, hanem minél több ember észrevételeit, szempontjait, személyes élményeit ismerjük meg a témával kapcsolatban. Az interjú során olyan embereket kérdezzük meg, akik valamilyen szempontból érintettek – készítői, használói, nézői vagy résztvevői lesznek a tervezett tárgynak, installációnak vagy programnak, vagy szakértői a vizsgált témának. Az így összegyűjtött történetekből fontos információkat és inspirációt szerezhetünk.

MIKOR HASZNÁLJUK? – A feltárás fázisában ez a módszer szinte elengedhetetlen ahhoz, hogy megértsük a témánkat. Az interjú történhet az órán, ahol a diákok párokat alkotva egymásnak tesznek fel kérdéseket, vagy házi feladatként minden csapattag interjút készíthet két-három emberrel.

IDŐ – Készülhetnek 5–10 perces villáminterjúk, ahol 3–5 kérdést teszünk fel. Idősebb korosztály esetén az interjú lehet részletesebb; ebben az esetben több időt kell rászánni a feladatra. Ilyenkor egy-egy interjú 20–40 perces is igénybe vehet.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. A csapat közösen megfogalmazza a legfontosabb interjúkérdéseket, amelyeket mindenki egyénileg felír egy-egy lapra.

02. A csapattagok válaszokat gyűjtenek a kérdésekre a kiválasztott interjúalanyoktól, és le is jegyzetelik azokat.

03. A csapattagok összegyűlnek és összevetik a kapott válaszokat.

04. A csapat közösen kiválasztja a legfontosabb mondatokat. A feladat során a leggyakoribb és a legmeglepőbb válaszokat érdemes kiemelni.

TIPP – Biztassuk a diákokat nyitott kérdések megfogalmazására, és a személyes történetek összegyűjtésére, mert ezek lesznek a legjobb inspirációforrások a tervezés során!

– Hosszabb interjúk esetén hasznos lehet, ha a beszélgetést hangrögzítővel felvesszük, így ezek később visszahallgathatók lesznek. Ilyen esetben kérni kell az interjúalanyok beleegyezését az interjú elején.

KELLÉK – Papír, ceruza.

Fogalmazzatok meg közösen három releváns kérdést a témával kapcsolatban.
Miután interjúztatok, jegyezzétek le a legfontosabb elhangzott válaszokat, kulcsszavakat.
(Pl: Számodra mit jelent az a szó, hogy játék? Te milyen játékokat szoktál játszani otthon?)

Interjú készítője: Interjúalany:

Interjú időpontja:

C:
:

KÉRDÉS:

.....

VÁLASZ:

.....

C:
:

KÉRDÉS:

.....

VÁLASZ:

.....

C:
:

KÉRDÉS:

.....

VÁLASZ:

.....

A LEGFONTOSABB TANULSÁGOK:

.....

.....

.....

.....

.....

Fogalmazzatok meg közösen három releváns kérdést a témával kapcsolatban.
Miután interjúztatok, jegyezzétek le a legfontosabb elhangzott válaszokat, kulcsszavakat.
(Pl: Számodra mit jelent az a szó, hogy játék? Te milyen játékokat szoktál játszani otthon?)

Interjú készítője: ANNA, 11.B. Interjúalany: LILI (3.OSZTÁLY)

Interjú időpontja: SZEPTEMBER 3.

KÉRDÉS: MI A KEDVENC ÁLLATOD ÉS MIÉRT?

VÁLASZ: A VIZSLA KUTYÁNK, FIFI, MERT JÓKAT LEHET VELE JÁTSZANI ÉS Ő

..... A LEGARANYOSABB KUTYA A VILÁGON. DE PERSZE A TÖBBI KUTYÁT IS SZERETEM.

KÉRDÉS: SZERINTED MILYEN VESZÉLYEK FENYEGETIK A KEDVENC ÁLLATODAT?

VÁLASZ: HA EGY KUTYA ELVESZIK ÉS NEM TALÁL HAZA, AKKOR ELÜTHETI EGY

..... AUTÓ, VAGY BEVIHETIK A MENHELYRE, AHOL ROSSZUL BÁNNAK VELE.

KÉRDÉS: HA LENNE NAGYON SOK PÉNZED, AMIT AZ ÁLLATOK VÉDELMÉRE FOR-

..... DÍTHATNÁL, AKKOR MIRE KÖLTENÉD?

VÁLASZ: CSINÁLNÉK EGY NAGYON MENŐ KUTYAMENHELYT, AHOL AZ ÁLLATOK

..... SZABADON SZALADGÁLHATNAK ÉS JÁTSZHATNAK.

A LEGFONTOSABB TANULSÁGOK:

..... AZ EMBEREK FŐLEG A SAJÁT HÁZIÁLLATAIKKAL TÖRŐDNEK, MERT

..... AZOKKAL ALAKUL KI KÖTŐDÉS.

..... SOKAN AZT FELTÉTELEZIK, HOGY A MENHELYEK ROSSZAK.

..... A LEGNAGYOBB VESZÉLYFORRÁSOK: AUTÓÚT, MÉRGEZŐ ÉTELEK, ROSSZ BÁNÁSMÓD,

..... MENHELYEK, AHOL KICSI A HELY ÉS UNATKOZNAK AZ ÁLLATOK.



Feltárás

„5 Miért”

DEFINÍCIÓ – Az „5 Miért” olyan interjútechnika, amely segít a valós okok és motivációk feltárásában. Az interjút készítő személy feltesz egy kérdést, majd a kapott válaszra visszakérdez: Miért? Ezt többször megismétli, amíg el nem jut a gyökérokokhoz. Ez általában öt kérdés után következik be.

FUNKCIÓ – A problémamegoldó gondolkodás egyik legfontosabb eleme, hogy nem a tüneteket kezeljük, hanem a valós problémát. Ehhez elengedhetetlenül fontos, hogy mélyebben megértsük azt, és feltárjuk a kiváltó okokat. Az öt kérdés után olyan válaszhoz juthatunk, amely még az interjúalany számára sem tudatosult.

MIKOR HASZNÁLJUK? – Az „5 Miért” technika lehet önálló játék, de bármelyik interjú során is használhatjuk, amikor úgy érezzük, hogy felületes választ kaptunk a feltett kérdésekre. Ez főleg olyan esetben fontos, amikor valakinek a belső motivációját szeretnénk megérteni.

IDŐ – 5–10 perc.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. A diákok párokat alkotnak. Az egyikük feltesz egy, a témához szorosan kapcsolódó kérdést.

02. A párja válaszol 1–2 mondatban.

03. A kérdező a válaszból kiindulva megfogalmaz egy „miért?”-tel kezdődő kérdést. Ezt összesen 5-ször megismétli, mindig a kapott válaszra kérdezve vissza. A válaszokat papírra jegyzeteli.

04. A párok cserélnek.

TIPP – A feladat egyszerűnek tűnik, mégis gyakorlást igényel. Érdemes előkészíteni egy ráhangoló játékkal, ahol a párok egyszerű kérdésekkel kezdenek. (Pl.: Mi a kedvenc tárgyad? Miért?.....)

KELLÉK – Papír, ceruza.

0. MIT TARTASZ A LEGFONTOSABB LÉPÉSNEK,
HA ÁLLATVÉDELEMRŐL BESZÉLÜNK?

— AZT, HOGY NE EGYÜNK ÁLLATOKAT, LEGYÜNK INKÁBB VEGETÁRIÁNUSOK.

1. **MIÉRT** GONDOLOD AZT, HOGY EZ FONTOS?

— MERT NAGYON SOK ÁLLAT EZÉRT SZENVED.

2. **MIÉRT** SZENVEDNEK?

— MERT ROSSZ KÖRÜLMÉNYEK KÖZÖTT TARTJÁK ŐKET
ÉS KEGYETLENÜL BÁNNAK VELÜK.

3. **MIÉRT** BÁNNAK VELÜK KEGYETLENÜL?

— MERT NEM ÉRTÉKELIK IGAZÁN, HOGY ŐK IS ÉLŐLÉNYEK,
CSAK KAJAKÉNT TEKINTENEK RÁJUK.

4. **MIÉRT** NEM ÉRTÉKELIK ŐKET?

— SZERINTEM NINCS RÁ IDEJÜK, HOGY IGAZÁN FOGLALKOZZANAK VELÜK.

5. **MIÉRT** NINCS IDEJÜK?

— MERT NAGYON SOK HÚST FOGYASZTUNK ÉS AZ ÁLLATTARTÓKNAK LÉPÉST
KELL EZZEL TARTANIUK. ÚGYHOGY LEHET, HOGY NEM KELLENE VEGETÁRIÁNUS-
NAK LENNI, CSAK MINDENKINEK KICSIT VISSZA KÉNE FOGNIA A HÚSFOGYASZ-
TÁSÁT ÉS MÁR AKKOR IS JOBB LENNE A HELYZET.



Feltárás

Kérdőív

DEFINÍCIÓ – Előre megírt, strukturált kérdéssor, amelynek célja, hogy nagyobb mennyiségű adatot gyűjtsünk össze. A kérdőív kitöltése általában írásban (papíron vagy digitálisan) történik.

FUNKCIÓ – A kérdőív jó módszer arra, hogy rövid idő alatt sok választ gyűjtsünk össze különböző emberektől. A nyitott kérdésekre inspiráló válaszokat kaphatunk, a zárt (feleletválasztós, skálázós) kérdések segíthetnek feltételezéseink igazolásában és alátámasztásában.

MIKOR HASZNÁLJUK? – Amikor szükségünk van arra, hogy sok embertől kapjunk információt.

IDŐ – A kérdések összeállítása és a kérdőív kiértékelése is 30–45 perc.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. A csapatok kérdéseket fogalmaznak meg a témával kapcsolatban.

02. A kérdéseket sorrendbe téve közösen összeállítják a kérdőívet.

03. A kérdőívet digitális formában vagy sokszorosítva, papíron, minél több emberhez eljuttatják.

04. A kitöltött kérdőíveket összegyűjtik és közösen átnézik.

05. Elkészítik a statisztikákat; az eredményeket ábrákkal és diagramokkal jelenítik meg. A nyitott kérdésekre kapott legérdekesebb válaszokat kiemelik.

TIPP – A kérdőívet érdemes először először néhány emberen tesztelni, aki visszajelzést tud adni arra vonatkozólag, hogy érthetőek-e a kérdések. A nem megfelelően feltett kérdések torzíthatják az eredményeket.

KELLÉK – Papír, ceruza, fénymásoló vagy digitális kérdőív-készítő felület.

Kérdőív az állatvédelemről

Kérjük, hogy töltsd ki ezt a rövid kérdőívet, hogy segítsd az órai munkánkat!
A kitöltött kérdőíveket dobd be a 11.b. osztály előtt található dobozba a 2. emeleten!

Hányadikos vagy? 6.

Jelöld be, hogy ezek közül az állítások közül melyikek igazak rád:

	IGAZ	NEM IGAZ
Egyáltalán nem eszem húst.		X
Van saját háziállatom.	X	
Van madáretetőnk otthon, amit rendszeresen feltöltünk élelemmel.		X
Sosem vennék állati szőrből vagy bőrből készült terméket.	X	
Szívesen örökbefogadnék kutyát menhelyről.		X

Tedd sorrendbe, hogy melyiket tartod ezek közül a legfontosabbnak.

Háziállatok védelme	3
Vadállatok védelme	2
Haszonállatok védelme	4
Veszélyeztetett állatok védelme	1

Írj le valamit, amit te magad tettél az állatok védelme érdekében!



EGYSZER MEGMENTETTÜNK EGY MADÁRFIÓKÁT A KERTBEN, AKI KIESETT A FÉSZEKBŐL.
APUKÁM ÚGY FOGTA MEG, HOGY NE ÉRJEN HOZZÁ CSAK PAPÍRZSEBKENDŐVEL, ÉN PEDIG
MEGKERESTEM A FÉSZKET, AHONNAN KIESETT, ÉS VISSZATETTÜK. UTÁNA FIGYELTÜK
MINDEN NAP, HOGY MIKOR REPÜL KI.



Feltárás

Terepszemle (Szafari)

DEFINÍCIÓ – A feltérési szakaszban alkalmazott, helyszíni megfigyeléseken alapuló módszer. A megfigyelő kívülről szemlél egy eseményt vagy egy helyszínt, az akkor és ott megforduló emberek viselkedését, a körülményeket. Ezekről rajzokat, fotókat és jegyzeteket készít.

FUNKCIÓ – Bizonyos esetekben úgy juthatunk releváns információhoz, ha megfigyeljük a környezetünket. Ez segíthet újabb problémák feltérésében és megértésében. Érdekes a témához kapcsolódó helyszíneket választani, ahol a csapattagok hosszabb időt tölthetnek el megfigyeléssel anélkül, hogy befolyásolnák a környezetüket.

MIKOR HASZNÁLJUK? – Ha konkrét helyszínt tervezünk, akkor ez a módszer nagyon fontos ahhoz, hogy megértsük a tér adottságait, működését. Ha a témánk valamilyen tevékenységhez kapcsolódik, akkor jó ha megfigyeljük az embereket az adott cselekvés közben, és dokumentáljuk a felfedezett szokásokat. Ezekből később fontos következtetéseket vonhatunk le, főleg az interjúk vagy a kérdőívek eredményeivel összevetve.

IDŐ – Helyszíntől és témától függően 15–30 perc kellhet a megfigyelésekhez, de szánjunk időt a helyszín és a nézőpontok kiválasztására, a megfigyelési szempontok egyeztetésére, és végül a megfigyelések megvitatására és dokumentálására is.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. A csapatok ötletelnek a terepszemle lehetséges helyszíneiről, majd kiválasztják a legmegfelelőbb nézőpontot.

02. A csapattagok összeírják a szempontokat, hogy mit akarnak megfigyelni.

03. A csapattagok elfoglalják a helyüket, megfigyeléseikről jegyzeteket, rajzokat és fotókat készítenek.

04. A csapattagok megosztják egymással a megfigyeléseiket, kiemelik ezek közül a legfontosabbakat.

TIPP – A fotódokumentáció segíthet a megfigyelések felidőzésében, megosztásában, azonban fontos, hogy az elkészült fotókat bizalmasan kezeljük!

KELLÉK – Papír, ceruza, fényképezésre alkalmas eszköz.

33

–

HEAD

Válaszd ki a helyszínt, ahol terepszemlét végezhetsz. Gyűjtsd össze azokat a szempontokat, melyek alapján megfigyeléseidet végzed. Készíts fotókat is!

HELYSZÍN:



.....

.....

.....

.....

.....

SZEMPONTOK:

Milyen frekvencián látogatsz a helyre? Pozitívumok, negatívumok?

Kik és mire használják általában?



.....

.....

.....

.....

.....

MEGFIGYELÉSEK:

Mit figyeltünk meg?



.....

.....

.....

.....

.....

Válaszd ki a helyszínt, ahol terepszemlét végezhetsz. Gyűjtsd össze azokat a szempontokat, melyek alapján megfigyeléseidet végzed. Készíts fotókat is!

HELYSZÍN:



AZ ISKOLA UDVARA ÉS KÖZVETLEN KÖRNYEZETE

SZEMPONTOK:

Milyen frekvencián látott ez a hely? Pozitívumok, negatívumok?

Kik és mire használják általában?



MILYEN ÁLLATOKAT FIGYELHETÜNK MEG?

MILYEN ÁLLATOKRA LESELKEDŐ VESZÉLYEKET FIGYELHETÜNK MEG?

MILYEN ÁLLATOK VÉDELMEVEL KAPCSOLATOS INTÉZKEDÉSEKET FIGYELHETÜNK MEG?

MEGFIGYELÉSEK:

Mit figyeltünk meg?



ÁLLATOK: LEPKE, PÓK, CINEGE, VERÉB, GALAMB, HANGYA, FECSKE, MÉH

VESZÉLYEK: SOK A SZEMÉT, AZ ELDOBOTT PALACK ÉS NEJLONZACSKÓ, NINCS ELÉG FA,

AMIN FÉSZKET LEHETNE RAKNI. ÁLLATVÉDELEM: SOK SZEMETES VAN KITÉVE, VAN EGY

RÉGI MADÁRETETŐ AZ UDVARON, DE NINCSEN BENNE ÉTEL A MADARAKNAK,

EZÉRT NEM IS REPÜLNEK ODA



Feltárás

Gyűjtés

DEFINÍCIÓ – A saját élményeken keresztül megszerzett információk, és a már elérhető tudásanyag feltárása jól kiegészítik egymást a kutatás során. Utóbbi forrásai lehetnek könyvek, előadások vagy az internet. Ezeket átnézve, kijegyzetelve és megtanulva megszerzhető a tervezéshez szükséges strukturált tudásanyag.

FUNKCIÓ – A szükséges tudás és a konkrét ismeretek megszerzése a témáról. Motiváló lehet, ha a diákok maguk választhatnak a források közül. A megértést biztosíthatjuk úgy, hogy az átnézett anyagok alapján plakát, gondolattérkép vagy prezentáció formájában kell a csapatnak bemutatni a megtalált összefüggéseket.

MIKOR HASZNÁLJUK? – A gyűjtés végigkísérheti a teljes tervezési folyamatot – megalapozza azt, és később, ha bármilyen kérdés felmerül, utána tudunk nézni a rendelkezésre álló forrásokban, ahol további információt és inspirációt is találhatunk.

IDŐ – A tananyag méretétől függően több órát is igénybe vehet.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. A csapatok meghatározzák, hogy milyen tudásra van szükségük a tervezéshez, és milyen kérdésekre keresik a választ.

02. Gyűjtenek lehetséges forrásokat, kulcsszavakat, amelyekre érdemes rákeresni.

03. Felosztják maguk között az átnézendő anyagokat, és azokat egyénileg tanulmányozzák, jegyzeteket készítve azokról a dolgokról, amelyek a tervezést segíthetik.

04. Jegyzeteik alapján megosztják egymással a megszerzett tudást.

05. Közösén ábrázolják az információkat gondolattérképen, plakáton vagy prezentációban.

TIPP – Érdemes nem csak a témához szorosan kapcsolódó irodalmat feltárni – sokszor a társterületekről szerezhetjük a legjobb inspirációt. Nézzünk utána, hogy a témánkat más tervezők, kutatók, művészek, írók vagy zenészek hogyan közelítették meg korábban.

KELLÉK – Könyvek, folyóiratok a témában, számítógép, internet

36

–

MOME

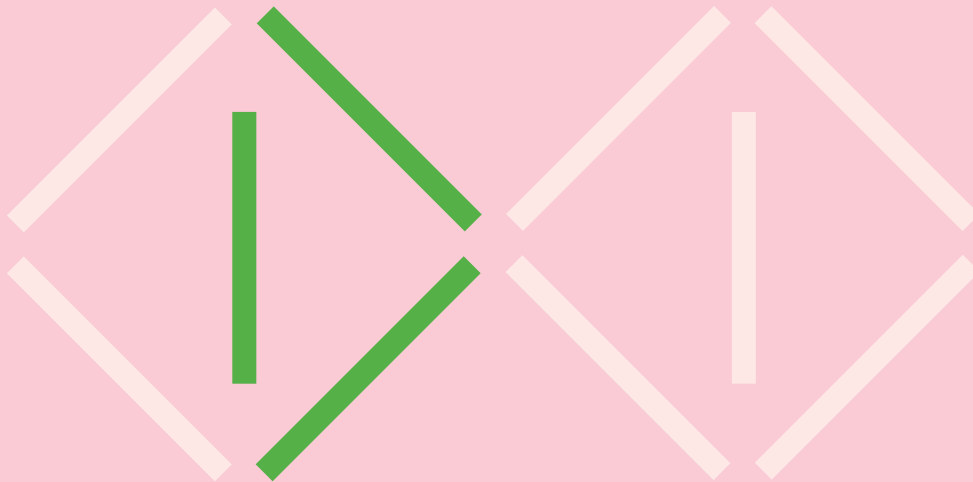
ÉRTELMEZÉS

Hogyan segítsük a csapatokat abban, hogy a feltárás során felhalmozott információkból következtetéseket vonjanak le a vizsgált témára és problémára vonatkozóan annak okairól és szereplőiről?

Mi történik ebben a szakaszban?

- Információk csoportosítása és elemzése
- Szintézis
- Konklúziók levonása
- Összefüggések keresése
- Problémák feltérképezése
- Okok megértése
- Tervezési szempontok kialakítása
- Célcsoport(ok) kiválasztása és jellemzése
- Tervezési feladat pontosítása

Az értelmezés a feltárást követő konvergens fázis, amelynek során a csapatok rendezik a felhalmozott információkat, és ezek alapján meghatározzák a célkitűzéseiket. Ez a szakasz akkor sikeres, ha történik valamiféle „megvilágosodás”, tehát igazán megértjük a probléma okait. A szakasz végére úgy fogalmazzuk át az eredeti feladatkiírást, hogy az már tartalmazza felismeréseinket és közösen meghatározott tervezési szempontjainkat is.





Értelmezés

Perszóna

DEFINÍCIÓ – Kitalált, fiktív karakterek, akik azokat a csoportokat szimbolizálják, amelyek számára tervezünk. A perszónákat egy-egy adatlap mutatja be, amelyen nevük, koruk, lakóhelyük mellett szokásaikat, igényeiket és tulajdonságaikat is megjelenítjük.

FUNKCIÓ – Amikor másoknak tervezünk, fontos, hogy megértsük az igényeiket. Könnyebben bele tudjuk képzelni magunkat egy-egy konkrét szerepbe, ha azt előre kidolgozzuk, nevesítjük és vizualizáljuk.

MIKOR HASZNÁLJUK? – Amikor a diákok nem saját maguknak terveznek. A kutatás során összegyűjtött információk segíthetik egy vagy több perszóna kidolgozását is.

IDŐ – perszónánként 15–20 percet érdemes adni a kidolgozásra.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. A csapatok meghatározzák, mely célcsoportokból szeretnének egy-egy perszónát kidolgozni (vagy előre megadjuk nekik)

02. Perszónánként egy-egy adatlapot töltenek ki – megadják az adatait, főbb személyiségjegyeit, leírják hétköznapi és hétvégi szokásait, valamint kitalálják, milyen céljai vannak.

03. Leírják a témához való viszonyát. (Például, ha játékot kell tervezni, akkor a játékhoz való viszonyát; szeret-e, szokott-e játszani, és ha igen, milyen típusú játékokkal, mik a kedvencei stb.).

04. Elkészítik a perszóna vizuális ábrázolását, és írnak egy jellemző idézetet, amely lehet a karakter mottója vagy egy, a témához való hozzáállására utaló mondat, úgy megfogalmazva, mintha ő maga mondaná.

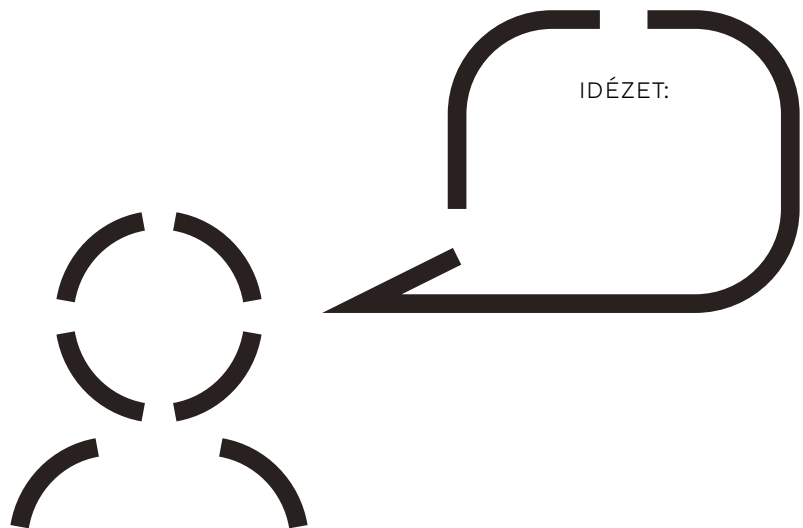
05. Bemutatják a kitalált perszónákat.

TIPP – Ha a téma megkívánja, az adatlapon szereplő kategóriákat lehet módosítani, kiegészíteni.

– Erősíti az empátiát, ha úgy kell a csapatoknak prezentálniuk az elkészült perszónákat, hogy valaki egyes szám első személyben mutatkozik be a nevében, vagy a csapat eljátszik egy rá jellemző szituációt.

KELLÉK – Nyomtatott adatlapok, filctoll, ceruza.

Válasszatok ki egy tipikus felhasználót, aki számára tervezni fogtok!
Ruházzátok fel az elképzelt karaktert reális tulajdonságokkal, szokásokkal és vágyakkal!



NEVE:

FOGLALKOZÁSA:

KORA:

Főbb személyiségjegyek



.....

.....

.....

Milyen egy átlagos hétköznapija?

.....

.....

.....

.....

A témához való viszonya

.....

.....

.....

.....

Milyen egy átlagos hétvégéje?

.....

.....

.....

.....

Céljai és álmai

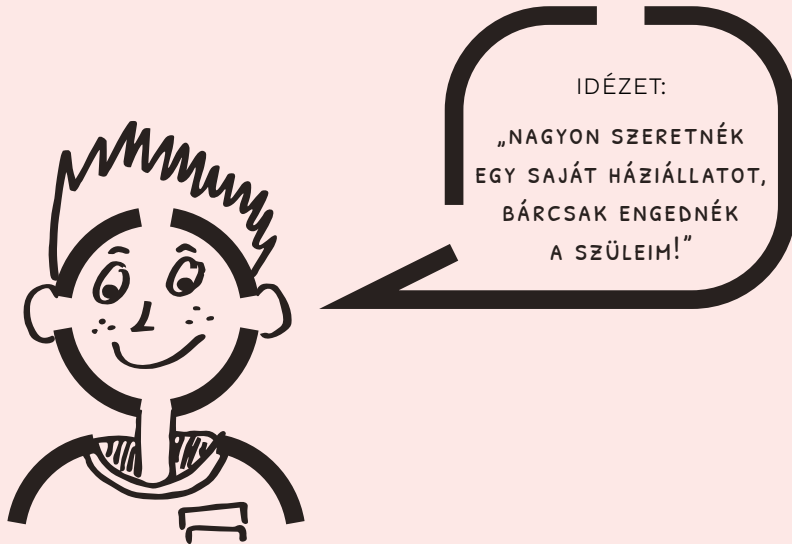
.....

.....

.....

.....

Válasszatok ki egy tipikus felhasználót, aki számára tervezni fogtok!
Ruházzátok fel az elképzelt karaktert reális tulajdonságokkal, szokásokkal és vágyakkal!



NEVE: VERÉB JAKAB

FOGLALKOZÁSA: 9.OSZTÁLYOS TANULÓ

KORA: 16

Főbb személyiségjegyek



CSENDES SZÉTSZÓRT

FIGYELMES FELEDÉKENY

SZORGALMAS ZÁRKÓZOTT

Milyen egy átlagos hétköznapija?

FELÉBRED. BEMEGY AZ ISKOLÁBA.

SZÜNETEKBEN BESZÉLGET AZ UDVARON

A LEGJOBB BARÁTJÁVAL. DÉLUTÁN

ÁLLATOS VIDEÓKAT NÉZ A YOUTUBE-ON.

A témához való viszonya

SZERETNE KUTYÁT VENNİ, DE

A SZÜLEI ELLENZIK. FONTOSNAK

TARTJA AZ ÁLLATVÉDELMET.

Milyen egy átlagos hétvégéje?

MEGSÉTÁLTATJA A SZOMSZÉD BÁCSI

KUTYÁJÁT. HÁZI FELADATOT ÍR.

SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOKKAL JÁTSZIK.

Céljai és álmai

LEGYEN EGY SAJÁT KUTYÁJA.

ELUTAZZON AUSZTRÁLIÁBA EGY

SZAFARIPARKBA.



Értelmezés

Empátiatérkép

DEFINÍCIÓ – A perszónához készíthető térkép, amelyen azt ábrázoljuk, hogy egy adott helyzetben a perszóna mit lát, mit hall, mit gondol és mit érez, valamint, hogy milyen igényei és problémái merülnek fel.

FUNKCIÓ – Mint az elnevezés is mutatja, abban segít, hogy valaki más helyzetébe bele tudjunk helyezkedni, és az ő nézőpontjából tudjuk végiggondolni egy szituáció minden tényezőjét.

MIKOR HASZNÁLJUK? – Különösen jól jöhet ez a módszer, ha olyan csoportot vizsgálunk a projektünk során, amelyről nincsen saját tapasztalatunk, és nem is tudunk könnyen ilyenre tapasztalatra szert tenni. (Pl. milyen érzés lehet mozgássérültnek, vaknak, madárnak, honfoglaláskori magyarnak vagy kínainak lenni?)

IDŐ – Perszónánként 15–20 percet érdemes adni a kidolgozásra.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. A csapatok kiválasztanak egy perszónát, akinek a helyébe bele akarják képzelni magunkat.

02. Kiválasztják a vizsgálandó szituációt (pl. első nap az iskolában).

03. Kitöltik az empátia térképet, az észlelési tapasztalatokkal kezdve (Mit lát? Mit hall?).

04. Folytatják a térkép kitöltését a gondolatok és érzések felírásával.

05. A végén megfogalmazzák a perszóna problémáit és igényeit.

TIPP – A feladatot megkönnyíti, ha a csapatok először eljátsszák a perszónát a kiválasztott helyzetben, és csak utána kell kitölteni a térképet, a fiktív karakter szempontjából leírva az eljátszott szituációt.

KELLÉK – Empátiatérkép lapok, ceruza, filctoll.

41

–

HEAD

Próbáljátok meg beleélni magatokat az átlalatok vizsgált perszóna helyzetébe az alábbi kérdések megválaszolásával!

EMPÁTIATÉRKÉP

MIT GONDOL?
motivációk, érzések, célok

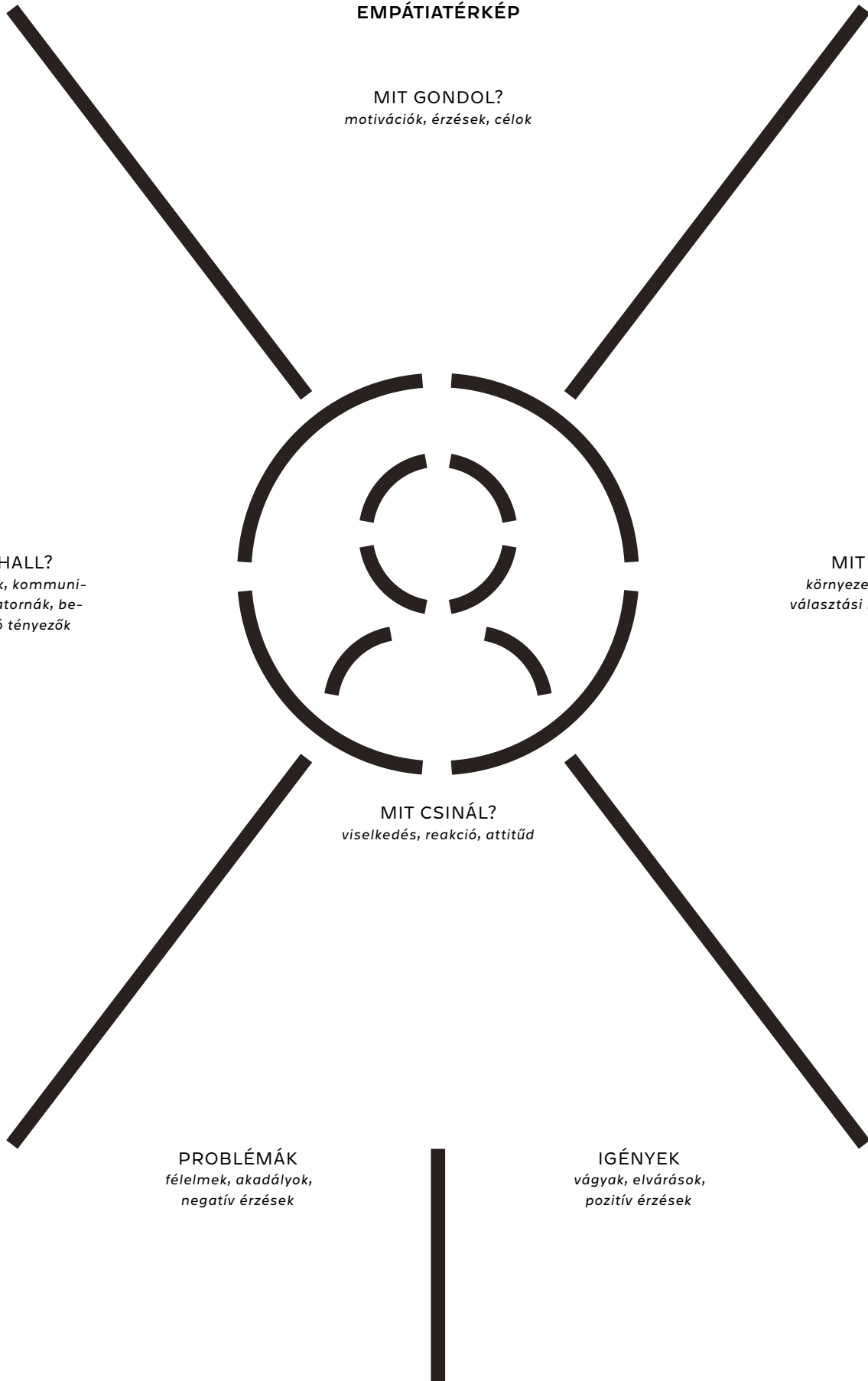
MIT HALL?
interakciók, kommunikációs csatornák, befolyásoló tényezők

MIT LÁT?
környezet, tárgyak, választási lehetőségek

MIT CSINÁL?
viselkedés, reakció, attitűd

PROBLÉMÁK
félelmek, akadályok, negatív érzések

IGÉNYEK
vágyak, elvárások, pozitív érzések



Próbáljátok meg beleélni magatokat az állatok vizsgált perszóna helyzetébe az alábbi kérdések megválaszolásával!

EMPÁTIATÉRKÉP

MIT GONDOL?
motivációk, érzések, célok

EGYEDÜL VAGYOK ÉS UNATKOZOM.
JÓ LENNE EGY TÁRS – EGY BARÁT VAGY
EGY HŰSÉGES KUTYA! JÓ LENNE, HA AZ
EMBEREK JOBBAN VIGYÁZNÁNAK
A KÖRNYEZETÜNKRE!

GYEREKEKET,
AKIK SZALADGÁLNAK

MIT LÁT?
*környezet, tárgyak,
választási lehetőségek*

KEVÉS FÁT
SOK SZEMETET
EGY ÜRES MADÁRETETŐT
VEREBEKET

MIT CSINÁL?
viselkedés, reakció, attitűd

EGYEDÜL ÜL AZ
ISKOLAPADON AZ UDVARON

PROBLÉMÁK
*félelmek, akadályok,
negatív érzések*

SZÍVESEN SEGÍTENE
AZ ÁLLATOKON, DE NEM TUDJA,
MIT TEHETNE.

IGÉNYEK
*vágyak, elvárások,
pozitív érzések*

KAPJON TANÁCSOT
ÉS LEHETŐSÉGET. SZERETNE
KAPCSOLATOT OLYAN DIÁKOKKAL,
AKIKET SZINTÉN ÉRDEKELNEK
AZ ÁLLATOK.





Értelmezés

Víziómontázs

DEFINÍCIÓ – A vízió olyan jövőkép, amely egy ideális helyzetet mutat be. A tervezés során jó inspirációs forrás lehet, de segíthet az igények, vágyak feltárásában is. A vízióalkotás során a csapatok közösen egy nagy képet készítenek el rajzok és magazinokból kivágott képek segítségével, amelyről leolvashatók a fő szempontjaik.

FUNKCIÓ – Segít abban, hogy a csapattagok közös célt tűzzenek ki, és megbeszéljék a legfontosabb kérdéseket a témával kapcsolatban. A vízióban sok ötlet megjelenhet párhuzamosan, hiszen mindenki hozzáteheti saját gondolatait.

MIKOR HASZNÁLJUK? – Az ötletelés előtt vagy után, olyan projektek esetében, ahol fontos a közös jövőkép, vagy érdemes távoli célokban is gondolkodni. (Pl. Milyen lesz a jövő iskolája? Hogyan képzeled el az iskolai menzát 20 év múlva? Milyen lenne a tökéletes osztálykirándulás? Milyen házakban fogunk élni 50 év múlva?)

IDŐ – 25–45 perc a víziók elkészítésére

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. Határozzuk meg, hogy pontosan miről és milyen időtávlatban kell jövőképet készíteni.

02. Minden csapat kap régi magazinokat vagy a témával kapcsolatos nyomtatott képeket.

03. A csapattagok kivágják azokat a képeket vagy képrészleteket, amelyek szerintük beleillenek a jövőképbe.

04. A kivágott képekből és szavakból elkezdnek összeállítani egy montázst, közösen alakítva a nagy kép struktúráját.

05. Amikor megegyeztek az elrendezésben, felragasztják a képeket, és ha szükséges, kiegészítik a kompozíciót saját rajzaikkal.

06. Minden csapat prezentálja az alkotását.

TIPP – Év közben érdemes közösen gyűjteni a reklámújságokat, magazinokat, hogy az ilyen feladatoknál sokféle kép álljon a rendelkezésünkre.

KELLÉK – Csapatonként 4–6 magazin, nyomtatott képek, rajzeszközök, nagy lap, stiftes ragasztó.

44

–

MOME

Pontosított feladatkiírás

DEFINÍCIÓ – A csapatok által a kutatás alapján kitűzött, röviden megfogalmazott, konkrét cél, amelyben leírják, hogy kinek, hova és miért fognak tervezni. Ez a mondat még nem tartalmazza az ötletet, csak a fő szempontokat, de már konkrétabb, mint az eredeti célkitűzés, hogy megfelelően szűkítse a feladatot.

FUNKCIÓ – A csapatmunka során a konfliktusok nagy részét az okozza, hogy a csapattagok nem ugyanazt tartják célnak, vagy nem értenek egyet abban, hogy mi a feladat. Ebben nagy segítség lehet, ha ezt egy mondatban le kell írniuk, és az ötletelés során ezt a célkitűzést tartják majd szem előtt. Érdemes a mondatot kérdés formájában megfogalmazni, hogy az ötletelés a válasz megtalálására irányulhasson.

MIKOR HASZNÁLJUK? – Az értelmezési fázis után, közvetlenül a brainstorming előtt mindenképpen érdemes használni. Ekkor a csapatok eldönthetik, hogy pontosan kinek terveznek, és mit akarnak elérni az ötlet megvalósításával.

IDŐ – Itt érdemes gyors döntéseket hozni és röviden, de pontosan fogalmazni, tehát 5–10 perc elegendő a megírásra.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. A csapatok kiválasztják a célcsoportot (vagy a perszónát), a helyszínt (ha releváns) és a problémát, amit meg akarnak oldani, vagy a célt, amit el akarnak érni.

02. A kérdésséma alapján megfogalmazzák a mondatokat, és felírják őket egy lapra.

03. Minden csapat felolvassa a mondatát.

TIPP – A megfogalmazásban lehetőség szerint használjunk igéket! Ne új székert kelljen tervezni az osztályterembe, hanem lehetőséget arra, hogy le tudjunk ülni. Ez a megfogalmazás kevésbé köti meg a gondolkodást, nem zár ki lehetőségeket. Az első esetben lehet, hogy nem merülne fel a babzsák mint ötlet, hiszen az nem szék, pedig lehetőséget ad a leülésre, és lehet, hogy ez oldja meg igazából a problémát.

– Ha ezután még mindig túl tág a kérdés, akkor biztassuk a csapatokat alkérdések megfogalmazására!

KELLÉK – Papír, ceruza, filctoll.

Példa:

Eredeti feladatkiírás	Megállapítások a feltárási szakaszban gyűjtött információk alapján	Pontosított feladatkiírás
Hogyan segíthetnénk az iskolába újonnan érkezőket a tájékozódásban?	A probléma leginkább az iskolakezdőket érinti. Az elsős tanulók még nem is tudnak olvasni, ezért főleg a vizuális jelek alapján tájékozódnak.	Hogyan segíthetnénk az iskolakezdő tanulókat abban, hogy minél hamarabb megismerjék az épületet, és könnyen tájékozódjanak akkor is, ha még nem tudnak olvasni?

Határozzátok meg a feltárási szakasz eredményei alapján
a saját projektetek pontos célját az alábbi mondat kiegészítésével!

HOGY ÉRHETNÉNK EL, HOGY



.....

.....

.....



(perszóna)

.....

.....

.....



(helyszín)

.....

.....

.....

(cél)

.....



Határozzátok meg a feltárási szakasz eredményei alapján
a saját projektetek pontos célját az alábbi mondat kiegészítésével!

HOGY ÉRHETNÉNK EL, HOGY



JAKAB



(perszóna)

AZ ISKOLA TERÜLETÉN



(helyszín)

KONKRÉT ÖTLETEKET ÉS LEHETŐSÉGET KAPJON ARRA,

HOGY KEDVENC ÁLLATAIN SEGÍTSEN ÉS KÖZVETLEN

ÉLMÉNYE IS LEGYEN VELÜK?

(cél)



ÖTLETELÉS

Hogyan segítsük a csapatokat abban, hogy minél nagyobb mennyiségű kreatív ötletet halmozzanak fel, amelyek újszerűek, és megoldást adnak az értelmezési szakaszban definiált problémára?

Mi történik ebben a szakaszban?

- Ötletek felsorolása
- Inspirálódás
- Ötletek kombinálása
- Csoportosítás
- Vizualizálás
- Ötletek értékelése

Az ötletelés szintén divergens fázis, de ezúttal már nem meglévő információkat, hanem újszerű ötleteket gyűjtenek a csapatok. Segítsünk a csapatoknak abban, hogy minél több megoldási javaslattal álljanak elő az értelmezési szakasz végén pontosított problémafelvetésre! Ebben a fázisban nagyon fontos a kreatív gondolkodás, de ne lepődjünk meg rajta, ha az első ötletek nem lesznek kimondottan újszerűek. Természetes, hogy először az ismert megoldások merülnek fel. Éppen ezért ne is ragadjunk le az első ötletnél, még akkor sem, ha az jónak tűnik. Hagyjunk időt a csapatoknak, és vessünk be különböző technikákat, hogy el tudjanak szakadni a megszokott, sztereotip válaszoktól!





Ötletelés

Közös ötletelés (Brainstorming)

DEFINÍCIÓ – A csapatok több megoldási javaslatot találnak ki a pontosított feladatkiírásban megfogalmazott problémára, amelyek közül később ki tudják választani a legjobbnak ítélt koncepciót. A klasszikus brainstorming szabályai a következők:

01. Ne kritizálj! – A brainstorming célja a mennyiség, nem a minőség.

02. Mondd ki az őrült ötleteidet is! – Az igazán újszerű gondolatok elsőre butaságnak tűnhetnek, mégis ezekből születnek a legkreatívabb megoldások.

03. Építs a másik ötletére! – Ami ötlet elhangzik, ahhoz tegyél hozzá, hogy szerinted hogyan lehetne még jobb!

04. Egyszerre csak egy beszéljen! – Fontos, hogy ne alakuljanak ki privát beszélgetések a csapaton belül.

05. Fókuszálj! – Ne tereld el a beszélgetést! Amit kimondasz, valóban a témához kapcsolódó ötlet legyen!

06. Dokumentálj! – Minden ötletet írjatok fel egy-egy post-itre, különben elvesznek a fontos gondolatok!

FUNKCIÓ – Minél több ötlet generálása egy intenzív beszélgetés során. Fontos, hogy a jól körülhatárolt feladatra minél több és minél többféle megoldás szülessen, hogy legyen miből kiválasztani a legjobbat!

MIKOR HASZNÁLJUK? – A divergens fázisokban, amikor nagy mennyiségű ötlet generálása a fontos. Egy-egy ötlet kifejtésére ebben a fázisban nem érdemes időt szánni. Minden elhangzó ötlet kerüljön felírásra, de utána ugorjunk tovább egy következő megoldási javaslatra!

IDŐ – Általában kell legalább 30 perc arra, hogy a csapatok ráhangolódjanak a feladatra, és legyen idejük megbeszélni az ötleteket. Vegyük figyelembe, hogy az első néhány ötlet általában egysíkúbb és unalmasabb lesz: a kreativitás csak akkor indul be, ha kifogyunk az evidens válaszokból. Éppen ezért érdemes megszabni, hogy legalább 20–30 ötletig el kell jutni. Fél óra után azonban gyakran elfáradnak a csapatok, ezért ha tovább akarjuk folytatni, mindenképpen tartsunk szünetet, vagy adjunk segítséget valamilyen inspiráló játékkal, feladattal!

50

–

MOME

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

- 01.** Ismertetjük a közös ötletelés 6 szabályát (Ezeket akkor is elevenítsük fel, ha korábban már használtuk a technikát.)
- 02.** Az egyik csapattag felolvassa a pontosított feladatkiírást.
- 03.** Akinek van ötlete, az felírja egy post-itre, elmondja hangosan, és felteszi egy nagy lapra.
- 04.** A többiek ebből inspirálódva újabb ötleteket mondanak és írnak fel.
- 05.** Ha kifogytak az asszociációkból, új irányokat vetnek fel.
- 06.** Addig folytatják az ötletek szaporítását, amíg ki nem fogynak az időből.

TIPP – Érdeemes kiadni az ötletelés során különböző feladatokat az egyes csapattagoknak, hogy a csapat biztosan minden szabályt betartson:

- **Időfelelős** – nézi, hogy mennyi idő van még hátra, és ha kell, emlékezteti erre a többieket.
- **Fókuszfelelős** – szól, ha a csapattagok más témáról kezdenek beszélni, vagy ha túlságosan belemelegednének egy-egy ötlet kifejtésébe.
- **Jegyzetfelelős** – figyel rá, hogy minden ötlet fel legyen írva egy post-itre, és felkerüljön a nagy lapra.
- **Hangulatfelelős** – figyel rá, hogy mindenki résztvegyen a beszélgetésben és motiválja a többieket.

KELLÉK – Nagy lap, post-it, filctollak.

PLAKÁT,

AMI ARRA BIZTAT,
HOGY NE VEGYÉL KUTYÁT,
HANEM FOGADJ ÖRÖKBÉ!

MENHELYLÁTOGATÁS

AZ OSZTÁLYOKKAL

MADÁRETETŐFELELŐS

KINEVEZÉSE (PL. MINDEN
HÉTEN MÁS OSZTÁLYBÓL)

PERSELY

AZ ITALIAUTOMATA
MELLETT, AMIBE ADO-
MÁNYT LEHET DOBNI,
AMIT ÁLLATVÉDELEMRE
KÖLTÜNK EL

PLAKÁT,

AMI FELHÍVJA
A FIGYELMET ARRA,
HOGY NE SZEMETELJÜNK

HÁZIÁLLAT NAP

AZ ISKOLÁBAN, AMIKOR
MINDENKI BEHOZHATJA
AZ ÁLLATÁT AZ ÓRÁRA

ISKOLAI ÁLLATKERT

KÖZÖS AKVÁRIUM
ÉS TERRÁRIUM MINDEN
OSZTÁLYBA, AMIBEN
GONDOZNI KELL AZ
ÁLLATOKAT

RECEPTGYŰJTEMÉNY

FINOM VEGETÁRIÁNUS
ÉTELEKKEL

VIDEÓ

A MÉHEK PUSZTULÁSÁRÓL

MÉHBARÁT KERT

KIALAKÍTÁSA AZ UDVARON

A HÓNAP ÁLLATA

PROGRAM, AHOE EGY-EGY
OSZTÁLY SZERVEZ
ÁLLATVÉDELMI
PROGRAMOKAT

MADÁRETETŐ-ÉPÍTŐ

VERSENY, AHOE MINDEN
OSZTÁLY BENEVEZHET ÉS
A LEGJOBBAT KITESSZÜK
A RÉGI HELYÉRE

Vágd ki a kártyákat! A közös ötletelés előtt, minden csapattag húzzon egyet és a feladat során végig felügyelje a csapatmunkát a kártyán szereplő instrukció szerint. (Háromfős csapatok esetén a Hangulatfelelős szerepkör elhagyható.)

HANGULATFELELŐS



Figyelj a csapattársaidra! A te feladatod, hogy mindenki jól érezze magát és aktívan részt vegyen a beszélgetésben!

JEGYZETFELELŐS



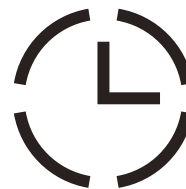
Figyelj rá, hogy minden fontos gondolat rögzítve legyen valamilyen formában! Jegyzeteljétek le és vizualizáljátok az összes felmerülő ötletet!

FÓKUSZFELELŐS



Figyelj rá, hogy a csapat ne kalandozzon el a témától! Mindenki konstruktív hozzászólásokkal segítse a hatékony munkát! Tisztázzátok előre a célokat!

IDŐFELELŐS



Figyeld az órát! Ha a csapatom túl sokat foglalkozik egy feladatrésszel, emlékeztess a társaidat, hogy még mennyi idő van hátra!



Ötletelés

Csendes ötletelés (Brainwriting)

DEFINÍCIÓ – A csapattagok egyénileg gondolkodnak és ötleteket írnak fel meghatározott ideig, majd ezeket megosztják egymással.

FUNKCIÓ – A csendesebb csapattagok számára ez a módszer biztosítja, hogy az ő ötleteiket is meghallgassák. A közös ötletelésnél előfordulhat, hogy valaki dominánsabb, és a többiek gondolatai így háttérbe szorulnak.

MIKOR HASZNÁLJUK? – Érdemes a csoportos ötletelés előtt vagy után alkalmazni.

IDŐ – 5–10 perc az ötletek felírására egyénileg, a csapaton belüli megosztásra 15–20 perc.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. Mindenki maga elé készít egy csomag post-itet és egy filctollat.

02. A rendelkezésre álló idő alatt igyekszik minél több ötletet felírni.

03. Minden ötletet külön post-itre ír fel, röviden, olvashatóan.

04. Ha lejárt az idő, az első csapattag felolvas egy ötletet, és felteszi egy nagy lapra. A többiek nem kommentálják, csak meghallgatják.

05. Utána a következő csapattag is felolvas egyet az ötletei közül, és szintén felteszi a lapra.

06. Így haladnak körbe, amíg mindenkinek elfogynak a lapjai.

07. Ezután mindenképpen érdemes egy második kört vagy egy közös ötletelést tartani, hogy tovább lehessen kombinálni és fejleszteni az első ötleteket.

TIPP – Érdemes már úgy feltenni a lapra az ötleteket, hogy a hasonlókat egymás mellé helyezzük el.

KELLÉK – Nagy lap, post-it, filctollak.



Ötletelés

„Örült 5-ös”

DEFINÍCIÓ – A csapattagok egyénileg 5 perc alatt 5 ötletet rajzolnak fel egy-egy post-itre.

FUNKCIÓ – Az ötletek sokszor nem szavak, hanem képek formájában jelennek meg először a fejünkben. Az egyszerű rajzok, firkák segítségével ezeket az ötleteket is meg tudjuk osztani másokkal. Az időkorlát pedig segít a gátlások felszabadításában, mivel nem ad lehetőséget arra, hogy értékeljük a saját ötleteinket. A képek a szabad asszociációkat is jobban segítik.

MIKOR HASZNÁLJUK – Az ötletelés fázisában bármikor – a közös ötletelés vagy a csendes ötletelés mellett is használhatjuk.

IDŐ – 5 perc.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. Mindenki maga elé készít 5 post-itet egymás mellé, és egy filctollat.

02. Elindítjuk a stopperórát, és jelezzük, ha letelik egy perc.

03. A jelzés pillanatában mindenki abbahagyja a rajzolást, és rátér a következő ötlethez.

04. Az 5 perc letelte után, a csendes ötleteléshez hasonlóan, a csapattagok megosztják egymással, ki mit rajzolt.

TIPP – Nagyobbakkal akár „Örült 8-ast” is lehet játszani, hasonló szabályokkal, csak 8 percig. Ez még a tapasztaltabbaknak is nehéz feladat!

KELLÉK – Nagy lap, post-it, filctollak, stopperóra.



Ötletelés

Ötletmixelés

DEFINÍCIÓ – A meglévő ötletek kombinálását, új, kreatív ötletek kitalálását segítő játékos technika. Lényege, hogy mindenki választ egy neki tetsző ötletet, amelynek – akár más ötletekkel kombinálva – elkészíti a különböző, továbbfejlesztett verzióit.

FUNKCIÓ – Az igazán kreatív ötletek általában meglepő párosításokból keletkeznek. Az agyunk képes összefüggést találni akár két teljesen különböző fogalom vagy ötlet között is – ezt a képességét használjuk ki. Az ilyen módon továbbfejlesztett ötletek egy része nem lesz használható, de nagy százalékban ezek közül kerül ki a végleges ötlet.

MIKOR HASZNÁLJUK? – Amikor minden csapattag kijelenti, hogy már kifogyott az ötletekből. Ez az érzés általában hamar elérkezik, de ahogy újabb ingerek és inspirációk érnek minket, képesek leszünk új ötleteket felvetni. Ez a technika ebben segít.

IDŐ – 5x1,5 perc az ötletelésre, 10 perc a megosztásra

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. Mindenki egyénileg választ egy post-itet, amin olyan ötlet szerepel, ami tetszik neki, és leveszi a nagy lapról.

02. Mindenki magához vesz egy csomag post-itet és egy filctollat.

03. Jelzésre mindenki keres egy párt (lehetőleg nem a saját csapatából), és megosztják egymással, milyen ötleteket választottak.

04. Megpróbálják együtt a két össze nem tartozó ötletet úgy összekombinálni, hogy abból egy harmadik ötlet szülessen. (Nem baj, ha erőltetett lesz, csak az a fontos, hogy az új ötlet mindkét eredeti ötletből legalább 1-1 elemet tartalmazzon.)

05. Ezt az ötletet mindketten felírják.

06. Másfél perc után mindenki új párt keres, és megismétli a lépéseket – az eredetileg kiválasztott ötletét most egy másik ötlettel kombinálja.

07. 5 kör után mindenki visszatér az eredeti csapatához, és megosztja a kombinációkat.

TIPP – A játékot úgy is játszhatjuk, hogy a kiválasztott ötleteket egy tetszőleges szóval vagy képpel kell kombinálni. Ebben az esetben nyomtassunk kis kártyákat különböző szavakkal vagy képekkel, amelyek közül minden körben újat kell húzni.

KELLÉK – Nagy lap, post-it, filctollak, stopperóra.

56
–
MOME

MADÁRETETŐFELELŐS
KINEVEZÉSE (PL. MINDEN
HÉTEN MÁS OSZTÁLYBÓL)

+

PERSELY
AZ ITALAUTOMATA
MELLETT, AMIBE ADO-
HÁNYT LEHET DOBNI,
AMIT ÁLLATVÉDELEMRE
KÖLTÜNK EL

=

MORZSAPERSELY,
AMIBE LEHET MORZSÁT
ÉS MAGOKAT ADAKOZNI,
AMIVEL FELTÖLTJÜK
A MADÁRETETŐT



Ötletelés

Mi lenne ha...? – Inspiráló kérdések

DEFINÍCIÓ – Ötletelést támogató módszer, amely segít abban, hogy újszerű és kreatív megoldási javaslatok szülessenek. Az ötletelés során a csapatoknak inspiráló kérdéseket kell megválaszolniuk.

FUNKCIÓ – Sokszor azért fogyunk ki hamar az ötletekből, mert a megszokott gondolkodási modelljeink akadályozzák a kreativitásunkat. Ilyen helyzetben el kell engednünk a fantáziánkat, meg kell kérdőjeleznünk a szabályokat, amelyek visszatartanak minket és el kell képzelnünk, hogy bármi lehetséges. Az így született ötletek elsőre lehet, hogy nem tűnnek megvalósíthatónak, de más ötletekkel kombinálva érdekes eredményekre vezethetnek.

MIKOR HASZNÁLJUK? – Amikor a csapatoknak nehézséget okoz kilépni a megszokott keretek közül, és kevés vagy túlságosan egy-síkú ötlet születik.

IDŐ – Kb. 10 perc.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. Mindenki maga elé vesz egy csomag post-itet és filctollat.

02. Valaki felolvas egy inspiráló kérdést egy kátyáról.

03. Mindenki leírja a választ egy post-itre.

04. Több körben megismételjük a gyakorlatot.

05. A csapattagok megosztják egymással az így született ötleteket.

TIPP – Lehet, hogy nem mindig relevánsak a kártyákra írt kérdések, ebben az esetben lehet passzolni. A kérdéseket ki lehet egészíteni más, a témához illő kérdésekkel is.

KELLÉK – Inspiráló kérdéskártyák, post-it, filctoll.

57

–

HEAD

MI LENNE a megoldás, ha
a múltban lennénk, 100 évvel ezelőtt?

MI LENNE a megoldás, ha
a jövőben lennénk, 100 év múlva?

MI LENNE, ha lenne egy varázspálcánk és
azzal oldhatnánk meg a problémát?

MI LENNE a megoldás, ha végtelen
sok pénzünk lenne?

MI LENNE a megoldás, ha
lenne egy szuperszámítógépünk?

MI LENNE a megoldás, ha
bárkitől kérhetnénk segítséget?

MI LENNE a megoldás, ha
a nagymamámnak kéne kitalálnia?

MI LENNE a megoldás, ha
apukámnak kéne kitalálnia?

MI LENNE a megoldás, ha
szuperhős lennék?

MI LENNE a megoldás, ha csak olyan
anyagokat használhatnánk fel, amik
megtalálhatóak most a teremben?







Ötletelés

Ötletek csoportosítása

DEFINÍCIÓ – A hasonló vagy összetartozó ötletek egy csoportba rendezése, a könnyebb átláthatóság érdekében.

FUNKCIÓ – A felhalmozott ötletek közül sok esetben nehéz kiválasztani a legjobbakat. Ezt segíthetjük azzal, ha az ötleteket valamilyen rendező elv szerint először csoportokra bontjuk. Ez a feladat segít abban is, hogy a résztvevők könnyebben meglássák az összefüggéseket, és rendszerben gondolkodjanak.

MIKOR HASZNÁLJUK? – Az ötletelési fázis közben vagy annak végén, amikor már 20-nál több post-it van a nagy lapokon. Ennél nagyobb mennyiség csoportosítás nélkül már átláthatatlan.

IDŐ – 10–15 perc

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. A csapatok előkészítik a több körös ötletelés során felhalmozott post-iteket és egy nagy üres lapot.

02. A csapattagok elkezdik áthelyezni egyik lapról a másikra a post-iteket, de már úgy, hogy egymás mellé kerüljenek, amelyek valamilyen szempontból összetartoznak.

03. A kialakult ötletcsoportokat bekarikázzák, hogy azok világosan elkülönüljenek egymástól.

04. Minden csoportnak adnak egy elnevezést, amely mutatja, hogy mi a közös az ötletekben. (pl. térhez kapcsolódó ötletek, eszközökhöz kapcsolódó ötletek, virtuális ötletek, játékos megoldások stb.)

TIPP – Ha kevés ötletcsoport van, azt jelenti, hogy a gondolkodás nem volt kellően szerteágazó. Ilyen esetben javasolhatunk egy újabb ötletelési kört, ahol mindenkinek olyan ötleteket kell felírnia, amelyek egyik meglévő csoportba sem tartoznak.

KELLÉK – Nagy lap, filctoll.

HÁZIÁLLATOK VÉDELME

PLAKÁT,

AMI ARRA BÍZTAT,
HOGY NE VEGYÉL KUTYÁT,
HANEM FOGADJ ÖRÖKBÉ!

MENHELYLÁTOGATÁS

AZ OSZTÁLYOKKAL

ISKOLAI ÁLLATKERT

KÖZÖS AKVÁRIUM
ÉS TERRÁRIUM MINDEN
OSZTÁLYBA, AMIBEN
GONDOZNI KELL AZ
ÁLLATOKAT

PERSELY

AZ ITALAUTOMATA
MELLETT, AMIBE ADO-
MÁNYT LEHET DOBNI,
AMIT ÁLLATVÉDELEMRE
KÖLTÜNK EL

HÁZIÁLLAT NAP

AZ ISKOLÁBAN, AMIKOR
MINDENKI BEHOZHATJA
AZ ÁLLATÁT AZ ÓRÁRA

MÉHEK VÉDELME

MÉHBARÁT KERT

KIALAKÍTÁSA AZ UDVARON

VIDEÓ

A MÉHEK PUSZTULÁSÁRÓL

EGYÉB ÖTLETEK

PLAKÁT,

AMI FELHÍVJA
A FIGYELMET ARRA,
HOGY NE SZEMETELJÜNK

RECEPTGYŰJTEMÉNY

FINOM VEGETÁRIÁNUS
ÉTELEKKEL

MADÁRETETŐFELELŐS

KINEVEZÉSE (PL. MINDEN
HÉTEN MÁS OSZTÁLYBÓL)

A HÓNAP ÁLLATA

PROGRAM, Ahol EGY-EGY
OSZTÁLY SZERVEZ
ÁLLATVÉDELMI
PROGRAMOKAT

MORZSAPERSELY,

AMIBE LEHET MORZSÁT
ÉS MAGOKAT ADAKOZNI,
AMIVEL FELTÖLTJÜK
A MADÁRETETŐT

MADÁRETETŐ-ÉPÍTŐ

VERSENY, Ahol MINDEN
OSZTÁLY BENEVEZHET ÉS
A LEGJOBBAT KITESSZÜK
A RÉGI HELYÉRE

KIDOLGOZÁS

Hogyan segítsük a csapatokat abban, hogy a legjobb ötleteiket kiválasztva és kombinálva koherens koncepciókat hozzanak létre, és azokat tovább fejlesszék?

Mi történik ebben a szakaszban?

- A legjobb ötletek kiválasztása
- A koncepció meghatározása
- Modellezés
- Kipróbálás
- Visszajelzések begyűjtése
- Továbbfejlesztés
- Értékelés

A kidolgozás az egyik legaktívabb és legélvezetesebb szakasz. Ilyenkor az ötletek kézzelfoghatóvá válnak, és az alkotás öröme még a passzívabb tanulókat is cselekvésre ösztönzi. Ebben a fázisban a kiválasztott ötletekből koherens koncepciót kell kovácsolni, amelyet vizualizálni és modellezni kell. A legfontosabb ebben a szakaszban, hogy tesztelni tudjuk az ötleteinket, és a csapaton kívülről is érkezzen olyan visszajelzés, amely beépíthető a terv továbbfejlesztésénél.





Kidolgozás

Pöttyszavazás

DEFINÍCIÓ – A legjobb ötlet kiválasztását segítő demokratikus módszer, ahol a csapattagok egyénileg megjelölik a nekik legjobban tetsző ötleteket – azokat valósítják meg, amelyek a legtöbb szavazatot kapták.

FUNKCIÓ – A legjobb ötlet kiválasztása. A konvergens szakaszokban gyakori a konfliktus a csapattagok között. Ennek egyik forrása lehet a legjobb ötlet kiválasztása, hiszen itt eltérhetnek a vélemények. A pöttyszavazással világossá válhat mindenki számára, hogy mely ötletek a legnépszerűbbek.

MIKOR HASZNÁLJUK? – A tervezés során bármikor, amikor sok opció közül kell gyorsan kiválasztani egyet.

IDŐ – 5–10 perc

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. Minden csapattag kap 3–5 matricapöttyöt.

02. Mindenki felragasztja ezeket a neki legjobban tetsző ötletekre.

03. A legtöbb szavazatot kapott 3–5 post-itet kiemelik.

04. A csapattagok megbeszélik, hogy ezeket lehet-e valamilyen módon kombinálni. Ha igen, akkor felírják a végleges ötletet egy új post-itre.

05. Ha nem lehet kombinálni, akkor megbeszélik, melyiket tudják a legjobban megvalósítani, és ezt az ötletet választják ki.

TIPP – Segíthetünk a csapatoknak a döntésben, ha előre meghatározunk értékelési szempontokat. Ebben az esetben mindenkinek meg kell jelölnie egy-egy matricapöttyel azokat az ötleteket, amelyekre igazak a szempontok. Ilyen szempont lehet: az ötlet eredetisége, hasznossága vagy megvalósíthatósága.

KELLÉK – Matricapöttyök (vagy bármilyen más szavazó eszköz).

MORZSAPERSELY,
AMIBE LEHET MORZSÁT
ÉS MAGOKAT ADAKOZNI,
AMIVEL FELTÖLTJÜK
A MADÁRETETŐT



Kidolgozás

Koncepció-képregény

DEFINÍCIÓ – A koncepció a végleges ötlet alapján kidolgozott, részletes terv, amely választ ad a pontosított feladatkiírásra. A képregényben ezt a tervet működés közben kell ábrázolni.

FUNKCIÓ – A koncepció vizualizálása biztosítja a csapattagok közötti összhangot és elősegíti a részletek kidolgozását. A vizualizáláshoz már meg kell beszélni olyan dolgokat is, hogy a megoldás miből lesz, hogy fog kinézni, hogyan fog működni.

MIKOR HASZNÁLJUK? – Amikor már megvan a végleges ötlet, de a részletek még kidolgozásra szorulnak.

IDŐ – 25–45 perc.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. A csapatok egy mondatban megfogalmazzák a koncepciót.

02. Közösén végiggondolják a használat folyamatát, miközben kidolgozzák a szükséges részleteket.

03. A csapatok 4–8 képkockában készíténeek egy képregényt a használatról.

TIPP – Itt is segítség lehet a szerepjáték, ha a csapatok először eljátsszák a használatot, majd ezt illusztrálják a képregénnyel. Ha korábban készült perszóna a feladathoz, akkor ajánlott, hogy ő legyen a képregény főszereplője.

KELLÉK – Papír, rajzeszköz.

Egészítsétek ki a mondatot és készítsétek illusztrációt
a koncepciótok bemutatására!

Mi egy olyan -t fogunk tervezni, aminek segítségével
.....
.....

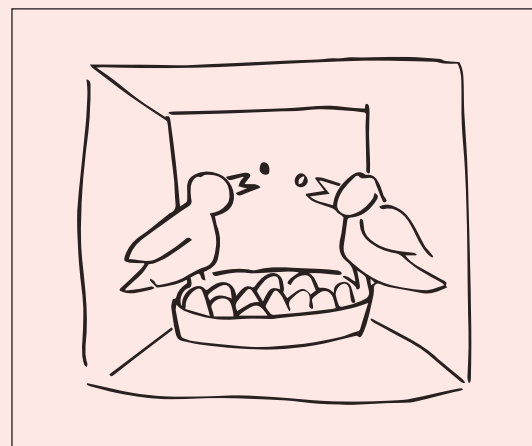
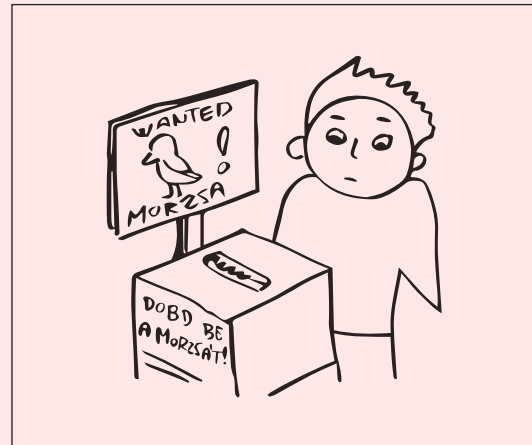
A következőképpen fog működni:



Egészítsétek ki a mondatot és készítsétek illusztrációt a koncepciótok bemutatására!

Mi egy olyan **MORZSAPERSELY** -t fogunk tervezni, aminek segítségével
MINDENKI AZ UZSONNÁJÁBÓL MARADT MORZSÁKAT, HAGOKAT ÖSSZEGYŰJTHETI......
EZZEL A PROGRAMMAL FELHÍVJUK A FIGYELMET A MADARAK VÉDELMEÉRE......

A következőképpen fog működni:





Kidolgozás

Prototípus

DEFINÍCIÓ – Olyan egyszerű anyagokból felépített, kézzelfogható eszköz, amely az ötletet valamilyen módon kipróbálhatóvá, tesztelhetővé teszi. A prototípus általában a tervezett eszköz első verziója, de lehet egy nagyobb tárgy kicsinyített modellje, egy rendszer elemeit ábrázoló térbeli építmény vagy egy jelenet eljátszását segítő tárgy-készlet is.

FUNKCIÓ – Az ötletek kézzelfoghatóvá tétele segíti, hogy még jobban kidolgozzuk a részleteket, a tesztelés során pedig visszajelzést kaphatunk arról, hogy az ötletünk valóban működőképes, hasznos és kielégítő a célcsoportunk számára. A tesztelés előtt viszont nem érdemes véglegesen kidolgozni a megjelenés formáját, hiszen a visszajelzések alapján akár a koncepció is változhat. Biztasuk a csapatokat arra, hogy ne az esztétikus megjelenésre, hanem a működőképességre fókuszáljanak!

MIKOR HASZNÁLJUK? – Amikor a csapatok kiválasztották az ötleteket. Nem baj, ha a koncepciónak még nincs minden részlete kidolgozva. A prototípus-készítés és a -tesztelés során erre is sor fog kerülni.

IDŐ – 30–60 perc

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. A csapatok eldöntik, hogy miről készítsenek prototípust, és meghatározzák, hogy mit akarnak megtudni a tesztelés során.

02. Begyűjtik a megfelelő anyagokat a modellek elkészítéséhez.

03. Közösén összeállítják a prototípusokat.

TIPP – A prototípusok modellezhetik a teljes ötletet vagy annak csak egy részét. Ha a tervezés eredménye valamilyen nem kézzelfogható dolog, akkor is érdemes kiválasztani egy megvalósítható részt (egy eseményről a plakát, a meghívó vagy a helyszín makettje lehet ilyen részlet).

KELLÉK – Megtisztított háztartási hulladék (Tetrapack doboz, PET-palack, műanyag flakonok, kupakok, parafa dugók, újságpapír, kartondoboz, fonal- és anyagmaradékok, tojástartó, szívószál, műanyag evőeszköz stb.), hurkapálca, zsinór, színes papír, olló, ragasztó, lyukasztó, tűzőgép, ragasztópisztoly, cellux, alkoholos filc.



Egy digitális megoldás is könnyen kézzelfoghatóvá tehető, ha a képernyőn szereplő dolgokat külön lapokra felrajzoljuk.



Egy-egy összetett vagy nagyméretű tervet kicsiben is modellezhetünk. A tesztelők ezt úgy tudják kipróbálni, hogy figurákkal eljátszák a működést.

Bármilyen tervet meg tudunk modellezni papírból és néhány egyszerű anyagból.





Kidolgozás

Tesztelés

DEFINÍCIÓ – A prototípusok kipróbálása működés közben. A tesztelők visszajelzést adnak, és javaslatokat tesznek a tervek továbbfejlesztésére.

FUNKCIÓ – A csapatok a tesztelés során konstruktív visszajelzést kapnak a munkájukra úgy, hogy azok alapján tovább tudják fejleszteni a terveket. Az első tesztelés mindig nagy élményt jelent a csapat számára, hiszen láthatják, hogy valami működőt alkottak.

MIKOR HASZNÁLJUK? – Amikor elkészül valami, ami már kipróbálható, érdemes minél hamarabb tesztelni a tervezési folyamat során. Minél korábban kapunk visszajelzést a munkánkról, annál nagyobb esélyünk van, hogy a jó úton maradunk a céljaink eléréséhez, és nem dolgozunk feleslegesen valami olyasmin, amire nincs szükség.

IDŐ – Egy prototípus tesztelése és a visszajelzések megbeszélése 10–20 perc lehet. Ez után a csapatok kaphatnak időt arra, hogy beépítsék a visszajelzéseket.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

01. A csapatok előre leírják a tesztlapra, hogy mit szeretnének megtudni a tesztelés során, és végig gondolják a tesztelés menetét is.

02. Megérkeznek a tesztelők az asztalhoz.

03. A csapatok röviden bemutatják a tervet, és elmagyarázzák a tesztelőnek, hogy mit kell tennie.

04. A tesztelő kipróbálja a prototípust, és kérdéseket tesz fel a csapatnak a használatról.

05. A csapatból egy ember jegyzeteli az elhangzott kérdéseket és a visszajelzéseket.

06. A csapat felteszi az előre megfogalmazott kérdéseket a tesztelőnek, és fejlesztési javaslatokat kér tőle.

07. A tesztelő megválaszolja a kérdéseket, majd távozik.

08. A csapat megbeszéli a tesztelés eredményeit, és ha szükséges, több körben megismétlik a próbát újabb tesztelőkkel.

09. A csapat a visszajelzések alapján legalább egy dolgot továbbfejleszt a prototípuson, átalakítva vagy kiegészítve azt.

TIPP – A csapatok tesztelhetik a prototípusokat nyilvánosan, a többi csapat előtt, így egymás hibáiból is tanulhatnak, és ötleteket leshetnek el egymástól. Szervezhetjük úgy, hogy minden csapatból egy-egy ember átmegegy a szomszédos csapathoz, és teszteli a prototípust. Ebben az esetben rövidebb idő alatt, párhuzamosan történnek a tesztelések. Küldhetünk két embert is, ahol az egyiknek az ördög szerepét adjuk, neki csak negatív szabad mondanía, a másik pedig az angyal lesz, aki dicsér és kiemeli a terv erősségeit. Így minden csapatnak biztosítjuk, hogy pozitív és negatív visszajelzéssel is gazdagodjanak. A legjobb, ha van rá lehetőség, hogy a csapatok kimenjenek az eredetileg meghatározott helyszínre a prototípusokkal, és a célcsoport tagjaival teszteljék azokat.

KELLÉK – Tesztlap, papír, toll.

Tervezzétek meg előre a prototípus kipróbálásának menetét, majd jegyzeteljétek le a tesztelők pozitív és negatív visszajelzéseit!

A PROJEKT CÍME:



A TESZTELÉS CÉLJA

Mit akarunk kipróbálni és miért?



A TESZTELÉS MENETE

Hogyan fogunk tesztelni?



KÉRDÉSEK A TESZTELŐHÖZ

Mit akarunk tőle megtudni a tesztelés után?



POZITÍV VISSZAJELZÉSEK

Mi tetszett a tesztelőnek?



FEJLESZTÉSI JAVASLATOK

Mit fejlesztene tovább?



Tervezzétek meg előre a prototípus kipróbálásának menetét, majd jegyzeteljétek le a tesztelők pozitív és negatív visszajelzéseit!

A PROJEKT CÍME:

MORZSAPERSELY

A TESZTELÉS CÉLJA

(Mit akarunk kipróbálni és miért?)

ÉSZREVESZIK-E AZ EMBEREK A BÜFÉBEN? ELOLVASSÁK-E, AMI RÁ VAN ÍRVA?

A TESZTELÉS MENETE

Hogyan fogunk tesztelni?

KITESSZÜK A KARTONDOBOZBÓL KÉSZÜLT PROTOTÍPUST.

AZ OLDALÁRA KINYOMTATJUK AZ UTASÍTÁSOKAT.

MEGFIGYELJÜK A MŰKÖDÉST A SZÜNETBEN.

KÉRDÉSEK A TESZTELŐHÖZ

(Mit akarunk tőle megtudni a tesztelés után?)

TETSZIK-E NEKED EZ A KEZDEMÉNYEZÉS? ÉRTHETŐEK VOLTAK-E AZ INSTRUKCIÓK?

HASZNÁLNA-D E RENDSZERESEN? ADÓDOTT-E BÁRMI PROBLÉMÁD A HASZNÁLAT KÖZBEN?

POZITÍV VISSZAJELZÉSEK

Mi tetszett a tesztelőnek?

TETSZIK AZ ÖTLET.

JÓ, HOGY A BÜFÉBEN VAN KIRAKVA, MERT ITT SOK MORZSA KELETKEZIK.

FEJLESZTÉSI JAVASLATOK

Mit fejlesztené tovább?

LEHETNE FELTŰNŐBB, SZÍNESEBB A DOBOZ. LEHETNE VALAMI TÖLCSÉRSZERŰ BEÖNTŐ

NYÍLÁS, MERT SOK MORZSÁT MELLÉSZÓRTAM. LEHETNE EGYÉRTELMŰBB, HOGY MILYEN

ÉTELEKET GYŰJTÜNK, AMI A MADARAKNAK IS EGÉSZSÉGES.

2018
—
MOME