

Design thinking-modalitate eficientă de stimulare a gândirii creative

Când vorbim de design thinking în sensul literal, nu ne gândim la o metodă, ci mai degrabă la un întreg proces de inovare și dezvoltare de produse sau servicii, în funcție de domeniul de aplicație.

Este o metodologie folosită drept catalizator pentru dezvoltarea unei gândiri mai creative, mai colaborative și mai bine organizate. Am putea spune că, dacă vrem să îmbunătățim ceva deja existent, apelăm la design thinking.

E foarte dificil, dacă nu aproape imposibil, să găsim o definiție unică conceptului de Design thinking. Interesul manifestat pentru această filosofie a dus la multe încercări și rezultate, bucurându-ne astăzi de o amplă conceptualizare, care contribuie la înțelegerea extinsă a acestui proces.

Prin urmare, design thinking e o modalitate de a identifica nevoile umane și de a găsi soluții mai creative, utilizând instrumente și abordând mentalități ale designerilor practicieni. Această gândire prin proiectare, într-o traducere forțată, funcționează cel mai bine atunci când o problemă nu este clar definită. În general, problemele nu au o singur răspuns, sau mai bine zis, ar fi bine să se găsească mai multe soluții, care pot fi la fel de valabile, dar nu la fel de desirabile.

Gândirea prin proiectare este o abordare colaborativă și în mod ideal multidisciplinară, ea nu poate fi limitată la simpla cooperare. Pentru a înțelege această metodologie, este necesar să evidențiem cele trei aspecte esențiale pe care se bazează:

- **Atenție sporită la oameni-** un design centrat pe om e aproape sinonim cu design thinking. Această atitudine are în centru două aspecte: focusarea pe echipă dar, în același timp și pe grupul țintă.

- **Concentrarea pe spațiul de lucru-** acesta e necesar să fie flexibil, creativ, stimulat, cu materiale inspiraționale puse la dispoziție și instrumente care să faciliteze găsirea de soluții.

- **Concentrarea pe proces-** multe organizații aplică această filosofie din nevoia de inovare. Dacă echipa sau un membru al acesteia știe rezultatul la care trebuie să ajungă, atunci nu se impune utilizarea design thinking-ului. Este foarte important ca toți membrii echipei să-și înțeleagă poziția în acest proces de gândire prin proiectare și să fie confortabili cu ideea că nu știu sau nu e nevoie să știe care va fi rezultatul final al procesului, ci mai degrabă să dea frâu liber creativității.

Această filosofie a pătruns tot mai profund în mediul educațional, poate din dorința de inovare și obținere de rezultate academice înalte prin dezvoltarea de competențe înalte tuturor actorilor

educație. Pentru a face față unei piețe a forței de muncă în schimbare, procesul de identificare a competențelor ce vor fi solicitate pe viitor de angajatori elevilor noștri peste ani fiind aproape imposibil, există tendința de a îi pregăti pe aceștia în direcția formării unei set de competențe de supraviețuire așa cum l-a identificat și numit Tony Wagner în lucrarea sa ”The Global Achievement Gap”. Acest set cuprinde:

1. Gândire critică și rezolvare de probleme
2. Colaborare între rețele și învățare prin influență
3. Agilitate și adaptabilitate
4. Inițiativă și antreprenoriat
5. Comunicare eficientă în scris și oral
6. Capacitate de a evalua și analiza informațiile
7. Curiozitate și imaginație

Însă pentru a reuși echiparea elevilor de azi cu acest set de supraviețuire, se impune schimbarea modului în care educația este livrată și primită de către elevi, iar accentul cade pe asumarea de riscuri pentru a putea inova. Cu alte cuvinte, rolul de facilitator al profesorului să fie mult accentuat, să predea conducerea elevului, să-l determine să se implice activ în propria învățare, să-și asume eșecul și reușita deopotrivă. Profesorul să fie cel care pregătește scena pe care să strălucească elevul, să fie cel care îl poate ridica pe elev atunci când eșuează, sugerându-i direcții de revenire, din care să aleagă singur.

Abordarea gândirii prin proiectare presupune cinci etape, în care atât profesorul cât și elevul își joacă propriul rol. În urma unei discuții cu elevii, unde se identifică câteva provocări comune, se votează cea mai mare provocare, asupra căreia se va acționa pentru găsirea unei soluții:

1. **Empatizarea**-Gândirea prin design este un proces de proiectare centrat pe grupurilor țintă potențiale, dincolo de membrii echipei, iar empatia care vine din observarea acestor categorii de utilizatori le permite gânditorilor de design să descopere profunzimi și nevoi semnificative (atât evidente, cât și latente). Empatia, prin definiție, reprezintă capacitatea intelectuală de identificare sau trăire indirectă a sentimentelor, gândurilor sau atitudinilor altei persoane. Pentru a obține empatizarea cu provocarea, se folosesc trei tehnici principale: interviul, observarea, imersiunea. Scopul Empatiei este și de a descoperi diferența dintre ceea ce oamenii fac și ceea ce spun că fac, iar aceste decalaje reprezintă oportunități de proiectare.

2. **Definirea problemei** este cea de-a doua etapă. Este văzută ca o etapă de ”îngustare” a procesului. După colectarea volumelor de date de la potențialii utilizatori este momentul să se reducă la o singură categorie de grup țintă, să se analizeze nevoia acestora și înțelegerea din spațiul

acestei nevoi, astfel încât să unifice și să inspire echipa. Scopul acestui mod este de a veni cu cel puțin o declarație de problemă care poate fi pusă în practică (adesea menționată ca punct de vedere (POV)) care se concentrează pe perspectivele pe care le-ați descoperit din experiențele reale ale acestor utilizatori

3. **Ideația** este etapa în care se generează idei. La nivel mental, reprezintă un proces de "extindere" în ceea ce privește conceptele și rezultatele. Această etapă furnizează combustibilul pentru construirea de prototipuri și pentru a conduce soluții inovatoare. După colectarea informațiilor de la mai multe posibile categorii de grupuri țintă, echipa se concentrează pe nevoile unui singur grup țintă.

4. **Prototiparea** reprezintă etapa ce implică "construirea", testarea și iterația și este, în sine, atât un proces de extindere, cât și unul de restrângere. Extinderea reprezintă o proliferare a produselor de joasă rezoluție prototipuri dezvoltate pe măsură ce diferite aspecte ale prototipului sunt evaluate. Restrângerea reprezintă rafinarea modelelor de rezoluție mai mică în modele din ce în ce mai complexe, bazate pe feedback, care conduce la o înțelegere și mai bună a nevoilor grupului țintă ales.

5. **Evaluarea** este cea de-a cincea etapă a procesului de gândire prin proiectare. Acum echipele prezintă produsul și colectează feedback-ul celorlalți participanți. Această etapă le permite să îmbunătățească prototipul.

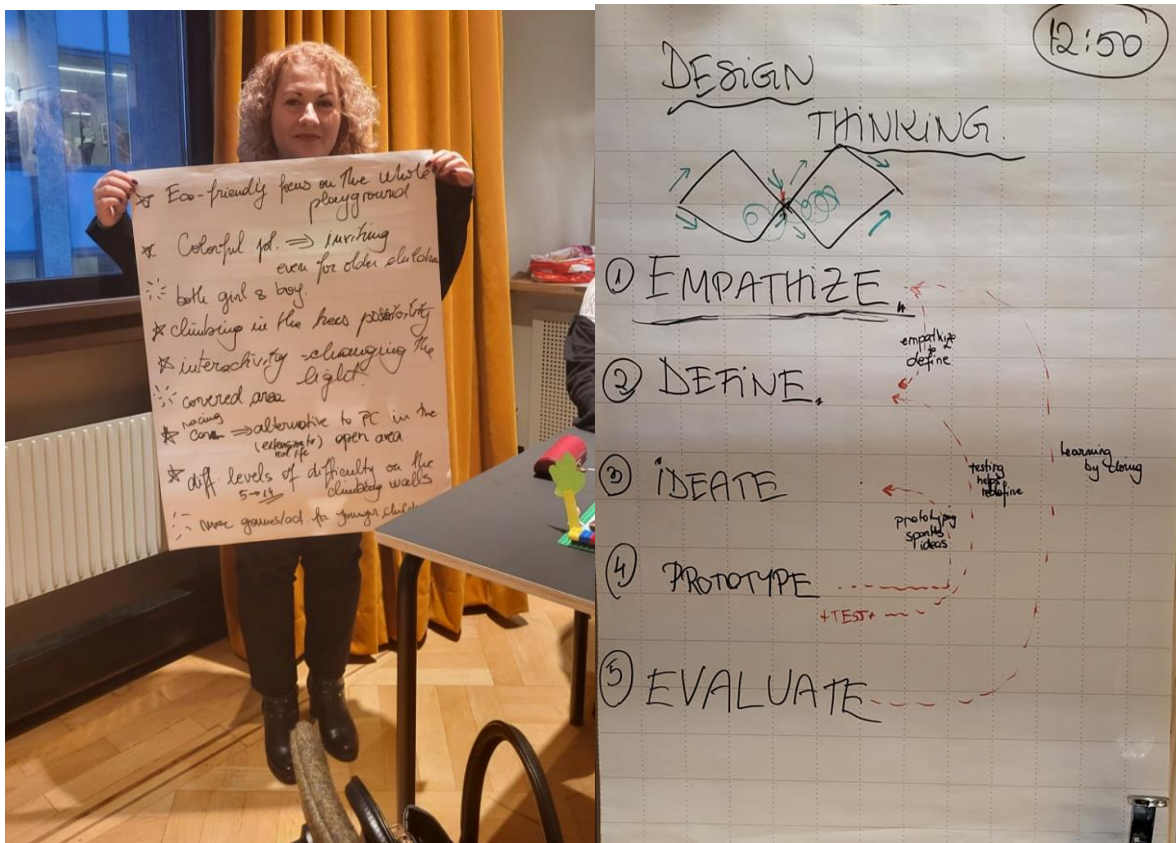
Familiarizarea cu această filosofie de inovare și găsim de soluții la provocările cu care ne confruntăm în sistemul de învățământ, mi-a fost facilitată prin participarea la cursul **"Design thinking in the Classroom"** organizat de Newschool, Oslo, Norvegia, în cadrul proiectului **„Rethink education and management approach for an Inclusive de Eemocratic learning Environment”- IDE ALL**, cod proiect 2021-EY-PMIP-0008, finanțat din Fonduri Norvegiene și SEE, alături de domniile inspectorii școlari generali adjuncți, din cadrul Inspectoratului Școlar Județean Tulcea- promotorul proiectului, finanțat din fonduri Norvegiene și SEE. Această mobilitate a încheiat seria celor trei prevăzute în proiect, celelalte două fiind organizate pentru participarea a trei inspectorii școlari la cursul **"Diverse Society. Diverse Classroom"** furnizat de InterCultural Iceland-ICI, Reykjavik, Islanda și a altor trei inspectorii la cursul **"Building inclusive and democratic school cultures"**, The European Wergeland Center, Oslo, Norvegia.

Prin acest proiect s-a urmărit dezvoltarea unui management democratic și incluziv, care să se reflecte în relațiile instituției cu colaboratorii și actorii naționali și locali: Ministerul Educației, managerii de școli, profesorii, elevii, părinții, comunitatea locală.



Scopul proiectului este crearea unei culturi organizaționale incluzive și democratice la nivelul Inspectoratului Școlar Județean Tulcea și la nivelul rețelei școlare locale prin implementarea de practici de dezvoltare a rezilienței și design thinking-ului și prin aplicarea principiilor de incluziune și democratice europene.

Proiectul a avut un impact substanțial. Pe lângă cei 9 inspectori școlari care au participat în mod direct la activitățile de formare, un număr de peste 300 de directori și directori adjuncți, cadre didactice, elevi și părinți au beneficiat în mod indirect de oportunitățile oferite de proiect prin participarea la atelierele de dezvoltare profesională, atelierele practice, sesiunile de comunicare organizate de Inspectoratul școlar atât pentru personalul de conducere, îndrumare și control, cât și pentru cadre didactice, elevi și părinți, asigurând astfel transferul de competențe și informații pentru a crea o cultură organizațională incluzivă și democratică în întreaga rețea școlară tulceană.



“Working together for a green, competitive and inclusive Europe”



Bibliografie:

1. Brown, Tim. *Change by design. How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Business, 2009.
2. Liedtke, Jeanne, Randy Salman, and Daisy Azer. *Design thinking for the greater good. Innovation in the Social Sector*. New York: Columbia University Press, 2017.
3. Moritz, Gekeler. *A practical guide to design thinking*, 2019.
4. Rustler, Florian. *Thinking tools for creativity and innovation: The little handbook of innovation methods*. Zurich: Midas Verlag, 2011.

Felicia Mihaela Rusu,
Inspector școlar pentru proiecte educaționale
Inspectoratul Școlar Județean Tulcea