

**METRYCZKA LEKCJI:**Data: **23.05.2023 r.** Nauczyciel: **Katarzyna Kruk-Babik**Przedmiot: **zajęcia artystyczno-dekoracyjne w Internacie** klasa: **wychowankowie Internatu**Czas trwania: **1 godz. lekcyjna** Realizacja projektu: Sala terapeutyczna Snoezelen w Internacie Zespołu Szkół Centrum Kształcenia Rolniczego w Oleszycach z użyciem metod i narzędzi Design Thinking.**CELE LEKCJI:****Cel główny:** Wybór wyzwania projektowego. Badanie Użytkownika – stworzenie i wizualizacja profilu.**Cele szczegółowe:**

Zapamiętać (znać)	Poziom wymagań/ kategoria celów	Rozumieć:	Poziom wymagań/ kategoria celów	Umieć:	Poziom wymagań/ kategoria celów
- pojęcia: Design Thinking (myślenie projektowe)	6) umiejętność samodzielnego docierania do informacji, selekcja informacji	- pojęcie sali terapeutycznej Snoezelen  - problemy i motywacje Użytkownika, które mają wpływ na ludzkie wybory i zachowania	1) myślenie 3) umiejętność komunikowania się w języku ojczystym	- wymieniać etapy metody Design Thinking  - stworzyć wizualizację sali terapeutycznej Snoezelen w aplikacji Genially  - wymienić działania na poszczególnych etapach metody Design Thinking  - stworzyć mapę empatii na platformie Mentimeter oraz uzupełnić ją za pomocą smartfonów  -sformułować wyzwanie projektowe na podstawie mapy empatii  - opisać Użytkownika za pomocą narzędzia Design Thinking „PERSONA”, poznać jego cele, potrzeby, wartości	1) myślenie 2) czytanie 3) umiejętność komunikowania się w języku ojczystym 4) kreatywne rozwiązywanie problemów 5) umiejętność sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi 6) umiejętność samodzielnego docierania do informacji, selekcja informacji 8) umiejętność współpracy w grupie i podejmowania działań indywidualnych

				-stworzyć obraz Użytkownika (wyniki ankiety: Badanie Użytkownika na Tesportalu), kolaż z gazet	
Umiejętności zdobywane przez ucznia w trakcie kształcenia ogólnego w liceum ogólnokształcącym i technikum (podstawa programowa).					
<b>REALIZOWANE KOMPETENCJE KLUCZOWE:</b>					
1.Kompetencje społeczne i obywatelskie.					
2. Porozumiewanie się w języku ojczystym.					
2.Kompetencje informatyczne.					
3.Inicjatywność i przedsiębiorczość.					
<b>PRZEBIEG ZAJĘĆ:</b>					
<b>Faza</b>	<b>Planowane aktywności</b>			<b>Metody i formy pracy, środki dydaktyczne, literatura</b>	
I. Wstępna	<p>Nauczyciel wita się z uczniami. Następnie sprawdza obecność.</p> <p>Nauczyciel podaje uczniom temat lekcji: Realizacja projektu: Sala terapeutyczna Snoezelen w Internacie Zespołu Szkół Centrum Kształcenia Rolniczego w Oleszycach z użyciem metod i narzędzi Design Thinking.</p>			<p><b>Metody:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. aktywizująca</li> <li>2. ćwiczeniowa</li> <li>3. burza mózgów</li> </ol> <p><b>Formy pracy:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Praca z całą grupą</li> <li>2. Praca samodzielna</li> </ol>	
II. Właściwa	<p>Nauczyciel zadaje pytania wychowankom:</p> <p>Czy słyszeliście o Design Thinking (myśleniu projektowym)?</p> <p>„Design Thinking (myślenie projektowe) to zorganizowany i zespołowy proces tworzenia innowacyjnych rozwiązań akcentujący empatyczne zrozumienie potrzeb i motywacji Użytkownika.”</p> <p><i>Myślenie projektowe (Design Thinking) z Klasą, E. Kołowacik, M. Żmijńska)</i></p> <p>Wyróżniamy 7 etapów Design Thinking:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wybór wyzwania projektowego.</li> <li>2. Badanie Użytkownika.</li> <li>3. Redefiniowanie wyzwania projektowego.</li> <li>4. Generowanie pomysłów.</li> <li>5. Prototypowanie.</li> <li>6. Testowanie.</li> <li>7. Wdrożenie.</li> </ol> <p>Głównym celem naszej dzisiejszej lekcji będzie wybór wyzwania projektowego, badanie Użytkownika – stworzenie i wizualizacja profilu.</p>			<p><b>Środki dydaktyczne:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prezentacja w aplikacji Genially: <a href="https://view.genial.ly/646b82aa9300e00019d2e0d5/presentation-sala-terapeutyczna-snoezelen">https://view.genial.ly/646b82aa9300e00019d2e0d5/presentation-sala-terapeutyczna-snoezelen</a></li> <li>2. Karta pracy – narzędzie Design Thinking „PERSONA” (<a href="http://service-design.pl/toolbox/">http://service-design.pl/toolbox/</a>)</li> <li>3. Komputer</li> <li>4. Tablica interaktywna</li> <li>5. Smartfony, tablety szkolne</li> <li>6. Mapa empatii na platformie Mentimeter</li> <li>7. Słownik przysłów</li> <li>8. Gazety</li> <li>9. Nożyczki</li> <li>10. Klej</li> </ol>	

Zatem naszym zadaniem będzie zrealizowanie dwóch pierwszych etapów Design Thinking.

Prowadzący na tablicy interaktywnej wyświetla prezentację w Genially:

<https://view.genial.ly/646b82aa9300e00019d2e0d5/presentation-sala-terapeutyczna-snoezelen>

Kim jest Użytkownik?

„Użytkownik to odbiorca lub grupa odbiorców, dla których projektujecie rozwiązanie. W środowisku szkolnym jest to np.: uczeń, nauczyciel, dyrektor, rodzic, administracja.”

*Myślenie projektowe (Design Thinking) z Klasą, E. Kołowacik, M. Żmijska)*

Określimy wyzwanie projektowe za pomocą mapy empatii na platformie Mentimeter.

Uczniowie za pomocą smartfonów bądź tabletów szkolnych skanują wyświetlony na tablicy interaktywnej kod QR i online uzupełniają mapę myśli.

Prowadząca wyświetla odpowiedzi uczniów na tablicy interaktywnej.

Przypomnijmy definicję sali terapeutycznej Snoezelen:

Sala terapeutyczna Snoezelen ma na celu rozwój Użytkowników przez poznawanie świata zmysłami wzroku, dotyku, słuchu i węchu.

Prowadząca na tablicy interaktywnej wyświetla wizualizację Sali terapeutycznej Snoezelen w Internacie Zespołu Szkół Centrum Kształcenia Rolniczego w Oleszycach, przygotowaną w aplikacji Genially:



Etap 2 to badanie Użytkownika, zwłaszcza Was – wychowanków internatu oraz wychowawców. W tym celu otrzymaliście kod QR do testu z 56

	<p>pytaniami na Tesportalu, którego wyniki zostaną przedstawione po uzupełnieniu karty pracy – narzędzia Design Thinking „PERSONA”.</p> <p>Waszym zadaniem będzie również wykonanie kolażu przedstawiającego Użytkownika. Do tego zadania będą Wam potrzebne gazety, nożyczki oraz klej. Słownik przysłów będzie potrzebny do najlepszego opisanie Waszej Persony.</p> <p>Prowadząca na tablicy interaktywnej udostępni ekran na którym wyświetli wyniki testu, podkreślając wybrane cele, potrzeby, wartości zarówno uczniów z Polski jak i z Ukrainy.</p>	
III. Końcowa	<p>Podsumujmy dzisiejsze zajęcia artystyczno-dekoracyjne. Zrealizowaliśmy dwa pierwsze etapy Design Thinking:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wybór wyzwania projektowego.</li> <li>2. Badanie Użytkownika.</li> </ol> <p>Odbyło się to w ramach realizacji projektu: Sala terapeutyczna Snoezelen w Internacie Zespołu Szkół Centrum Kształcenia Rolniczego w Oleszycach z użyciem metod i narzędzi Design Thinking.</p> <p>Sformułowaliśmy wyzwanie projektowe oraz opisaliśmy Użytkownika zwracając szczególną uwagę na styl życia, osobowość, zainteresowania, spędzanie wolnego czasu. Skupiliśmy się na potrzebach zarówno uczniów z Polski jak i z Ukrainy.</p> <p>Dziękuję i do zobaczenia podczas realizacji kolejnych etapów projektu :)</p>	

# Karta pracy – narzędzie Design Thinking „PERSONA”

Opisicie Waszego Użytkownika uwzględniając jak najwięcej szczegółów. Obserwujcie, rozmawiajcie, pytajcie by stworzyć profil Użytkownika jak najbliższy rzeczywistości. Możecie dodać informacje wykraczające poza poniższe zagadnienia. Nie musicie odpowiadać na wszystkie pytania, tylko na te istotne, powiążane z Waszym wyzwaniem projektowym, problemem. Wypiszcie HASŁOWO (chmura tagów, hasztagi), podawajcie konkretne przykłady, nazwijcie rzeczy, marki, zjawiska po imieniu (konkretne nazwy). Pytania służą tylko jako podpowiedź. Nie na wszystkie musicie odpowiadać i możecie dodawać więcej informacji niż sugerują pytania.

PRZEMIDYWANY  
CZAS PRACY:  
30-45 minut

## PERSONA

”  
POWIĘDZENIE CITAT, KTÓRY NALEPIEJ ILLUSTRUJE WASZĄ PERSONĘ TO:  
”

### KIM JEST TA OSOBA?

- + CO JĄ CIESZY, A CO IRYTUJE?
- + W JAKIM MIEJSCU WYKONUJE SWOJĄ PRACĘ? JEDNA OSOBA? GRUPA?
- + W CZYM JEST DOBRA?
- + JAK ZACHOWUJE SIĘ GDY JEST ZDENERWOWANA?
- + JEST AUTENTYCZNA, CZY PRZEGIERA JAKĄS POZĘ, GRA, MÓGŁOŚĆ?
- + CO JE CIESZY, A CO IRYTUJE?
- + CO JE OSOBIŚCIE, LUBI, NIE?
- + CO KTO JĄ INSPIRUJE?
- + CO LUBI? CZEGO UNIKA? CZEGO SIĘ BOI?
- + JAKI MA STOSUNEK DO LUDZI, DO ŻYCIA?
- + JAKI MA STOSUNEK DO WYKONAWANYCH PRAC?
- + DO CZEGO PODOPCZYWA DZIEŃ?
- + JAK KONCZY DZIEŃ?
- + ULUBIONA KSIĄŻKA, FILM

### STYL ŻYCIA

- + RODZINA? KTO, JAK, LICZBA, IMIĘNA, WIEK?
- + CO DOŁĄCZA WY? JAKIE KANAŁY? PROGRAMY?
- + CZYM SIĘ INTERESUJE?
- + JAKIE JEDZENIE LUBI?
- + JAK SIĘ UBRZA? SUKCHA?
- + JAKIE MARKI LUBI? JAKIE NALEPIEJ JĄ CHARAKTERYZUJĄ?
- + CZY JEST WRAŻLIWA NA MARKI?

### CZAS WOLNY

- + JAK SPĘDZA WIEKENDY?
- + Z KIM SPĘDZA CZAS WOLNY? W JAKI SPOSOB? GDZIE?
- + CO POWIĘDZE O JEJ AKTYWNOŚCI PRZYZCIEŃ?
- + DO KĄD JEJDE? A DO KĄD CHYBA? JECHAĆ NA WAKACJE?
- + JAKI JEST JEJ WYBÓR? JAKI WYBÓR?
- + JELI LUBIŁA PROWENIĄ TO...
- + SERIALE, FILMY, KSIĄŻKI, KTÓRE LUBI...
- + JAKIE MA ULUBIONE STRONY WWW?
- + JAKI MA WYBÓR W WYBORZE WYKONAWCÓW?
- + JAKA POLE W JEJ ŻYCIU ODBIERWIAJĄ MEDIA SPOŁECZNOŚCIOWE?

### CO MYŚLI I CZUJE?

- + JAKI MA STOSUNEK DO LUDZI? DO ŻYCIA?
- + O CZYM MARZY?
- + JAKI MIEZYT SUKCESY? KASKI? LANIST? OSJĄGNIĘCIA?
- + CO JĄ CIESZY, A CO IRYTUJE?
- + JAKI MA WYBÓR W WYBORZE WYKONAWCÓW?
- + CO MÓWIĄ O NIEJ? BŁYSK? PRZYJACIELE?

- + IMIĘ I NAZWISKO  
(NIE PODAWAJCIE IMIENI I NAZWISK WASZYCH ZNAJOMYCH)
- + WKLEJAJCIE ZDJĘCIE Z GAZETY LUB INARYSUJCIE CAŁĄ POSTĄĆ ORAZ UNIEŚCIE PRZEDMIOTY, JEJ BŁYSKIE I JĄ CHARAKTERYZUJĄCĄ



OPRACOWANE NA BAZIE:  
<http://ser-ice-design.pl/toolbox/>