



کمپ آموزشی

تفکر طراحی

طراحی برای تغییر



«پنج درصد از مردم واقعا فکر می‌کنند، ده درصد از مردم فکر می‌کنند که فکر می‌کنند و هشتاد و پنج درصد دیگر ترجیح می‌دهند بپایان فکر نکنند»

توماس ادیسون

اهداف برگزاری دوره‌های آموزش تفکر طراحی:

- یادگیری و تمرین عملی مهارت‌های ارتباطی نظیر گفتگوی موثر و همدلی
- آشنایی با تفکر خلاق و مهارت‌های حل مساله
- تجربه عملی برنامه‌ریزی، مشارکت و همکاری
- تقویت خودباوری و خودکارآمدی

چرا تفکر طراحی؟

تفکر طراحی (Design Thinking) فقط مخصوص طراحان نیست، بلکه همه مبتکران بزرگ ادبیات، هنر، موسیقی، علوم، مهندسی و تجارت آن را تمرین کرده‌اند. پس چرا آن را «طراحی» می‌نامیم؟ فرایندهای کاری طراحان، می‌توانند به ما کمک کنند تا روش‌های تفکر طراحی را به صورت سیستماتیک استخراج کنیم، آموزش دهیم، یاد بگیریم و استفاده کنیم تا بتوانیم مشکلاتی را که در طرح‌ها، تحصیل، شغل و زندگی‌مان وجود دارند، با خلاقیت حل کنیم.

دوره تفکر طراحی در نوآوری و حل مساله به صورت گام به گام، به مخاطبان آموزش می‌دهد که چگونه در فرآیند حل مساله‌ی خلاقانه و نوآوری به نتیجه دلخواه، امکان‌پذیر و با دوام برسند. این رویدادهای آموزشی در دنیا با عنوان طراحی برای تغییر برای کودکان و نوجوانان طراحی شده است. چارچوب این دوره به توسعه مهارت‌های مورد نیاز قرن ۲۱ در کودکان کمک می‌کند، شایستگی‌های اجتماعی و عاطفی آن‌ها را توسعه می‌دهد و مهارت‌های کارآفرینی را ارتقا می‌دهد. منحصر به فردترین ویژگی ابتکار طراحی برای تغییر این است که نه تنها ساده و سازنده است، بلکه مسائل روزمره، قابل دسترس، سازگار و قابل تکرار و حتی پیچیده و چندوجهی را نیز بسیار ساده و قابل حل می‌نماید.

بر اساس ارزیابی‌ها، نتایج شرکت در دوره به شرح ذیل گزارش شده است:

- مخاطبان شرکت‌کننده مهارت‌های خلاقانه به دست می‌آورند.
- مخاطبان شرکت‌کننده تصورات مثبت و مشارکت را عملاً آموخته‌اند.
- رفتار نوجوانان در جامعه و رفتار جامعه (والدین و مربیان) تغییر مثبت داشته است.
- تغییر مثبت پایدار قابل توجهی برای مخاطبان شرکت‌کننده رخ داده است.
- خودکارآمدی مخاطبان شرکت‌کننده به طور قابل توجهی افزایش یافته است.
- مخاطبان شرکت‌کننده با هم همکاری بیشتری می‌کنند.





اهمیت و ضرورت آموزش تفکر طراحی به دانش‌آموزان

رویدادهای آموزشی تفکر طراحی متناسب با نیاز نوجوانان برای آموزش و تجربه عملی تفکر طراحی، برنامه‌ریزی و طراحی شده است. محتوای دوره بر چهار گام ساده استوار است تا کودکان و نوجوانان «من می‌توانم» را در عمل تجربه کنند.

این چهار گام عبارتند از:

- ۱- احساس و نیاز: تجربه آنچه می‌خواهیم یا آنچه ما را آزار می‌دهد.
- ۲- تصور و خلق تصویر: راهی برای بهتر کردن آن بیابید.
- ۳- شروعی برای انجام: ایده خود را برای تغییر اجرا کنید.
- ۴- اشتراک تجربه: مستندسازی و اشتراک تجربه حاصل با همسالان، مدرسه، والدین و حتی همشهریان.



دنیا در حوزه آموزش و پرورش بر این باور بوده است که کودکان آینده هستند، «یک روز» آنها بزرگ خواهند شد و جهان را به مکانی بهتر تبدیل خواهند کرد، اما گویا این قول و باور در عمل کودکان و نوجوانانمان را به شهروندانی خلاق، فعال، همدل و مسئولیت‌پذیر تبدیل نکرده است و در آنها باور من نمی‌توانم را پررنگ کرده است.

چقدر فوق‌العاده است اگر مأموریت هر روز سازمان‌های متولی تعلیم و تربیت این باشد که به هر کودکی قدرت دهند تا بگوید «من می‌توانم»

قدرت تفکر طراحی به کودکان و بزرگسالان این امکان را می‌دهد تا جهان را به شکلی که آن را تصور می‌کنند تبدیل کنند. قدرت ایجاد دنیایی دلسوزتر همدلان‌تر و مسئولانه‌تر از دستاوردهای دیگر این دوره است. کودکان به ما می‌گویند که برای اینکه دنیا را به مکانی بهتر تبدیل کنند به اجازه نیاز ندارند و از راه حل‌های آنها برای حل بزرگترین چالش‌ها می‌توانیم الهام بگیریم. در این دوره تلاش می‌کنیم تا این قابلیت را راهبری کنیم و به آنها کمک کنیم که توانایی‌های بالقوه خود که خداوند در فطرت‌شان به ودیعه گذاشته است را بروز دهند.





دوره تفکر طراحی یا طراحی برای تغییر (DFC) برای این هدف طراحی شده است تا امکانی فراهم کنیم که دنیا هرروز با پتانسیل فرزندانش بیدار شود.



سرفصل‌های آموزشی کمپ تفکر طراحی

کمپ تفکر طراحی، مجموعاً ۱۶ کارگاه تعاملی ۲ ساعته (جمعاً ۳۲ ساعت) با تعداد ۲۰-۲۵ نفر، برای دانش‌آموزان نوجوان ۱۲-۱۸ ساله (متوسطه اول و دوم) دختر و پسر است. دو جلسه آخر این کارگاه‌ها می‌تواند در یک روز برگزار شود. این برنامه، در هفت گام، بر اساس حداقل ساعت آموزشی و اصل بهیجگی دوره آموزش و منتورینگ برنامه‌ریزی شده است.

۱. در دو جلسه اول، دانش‌آموزان می‌توانند درباره ابرقهرمانان واقعی دنیا اطلاعاتی کسب کنند و بدانند که برای ایجاد تغییر در جهان نیازی به قدرت‌های خارق‌العاده نیست، آن‌ها همچنین درباره طراحی برای تغییر و اینکه چگونه کودکان در سراسر جهان، دنیای اطراف خود را به مکانی بهتر برای خود و دیگران تبدیل می‌کنند، مطالب، مشاوره‌ها، سرفصل‌ها و محتوایی تخصصی می‌آموزند.
 ۲. در این دو کارگاه دانش‌آموزان برای درک محیط اطراف خود و شناسایی فرصت‌ها و تهدیدها یا آنچه که آن‌ها را آزار می‌دهد، فرایند مشاهده‌گری را می‌آموزند و به ایده‌ای که می‌خواهند به‌عنوان یک تیم با هم کار کنند رای می‌دهند و تعامل‌سازنده با یکدیگر را بصورت عملی فرامی‌گیرند.
 ۳. در این دو جلسه دانش‌آموزان در فرصت انتخابی خود، ذی‌نفعان مختلف را در نظر می‌گیرند، برای درک رفتار آن‌ها عمیق‌تر می‌شوند و راه‌حلهایی را با طوفان فکری خلق می‌کنند.
 ۴. در این گام، دانش‌آموزان نحوه ایده‌پردازی صحیح را تمرین کرده و فرا می‌گیرند تا راه‌حلهایی را برای مشکل خود با در نظر گرفتن علت اصلی که شناسایی کرده‌اند، طرح کنند.
 ۵. در این دو جلسه، دانش‌آموزان برای اجرای راه‌حل‌های خود مشارکت می‌کنند و برای تغییری که می‌خواهند خلق کنند، آماده می‌شوند.
 ۶. در این جلسه، دانش‌آموزان برای اجرای نهایی و یادگرفتن مهارت برنامه‌ریزی و اجرای عملیات خلاقانه و نوآورانه آماده می‌شوند.
 ۷. در چهار جلسه آخر گام هفتم، دانش‌آموزان اقداماتی که در برنامه عملیاتی خود در نظر گرفته‌اند را اجرا می‌کنند.
- در نهایت دانش‌آموزان راه‌های مختلفی برای به اشتراک گذاشتن تجربه خود ارائه خواهند کرد. اکنون در نقطه‌ای خواهیم بود که نوجوانان معنی «من می‌توانم» را در عمل درک کرده‌اند.





 <https://khwarizmi-foundation.com>

 <https://termeh-house.ir>

 @khwarizmi_com

 @termehhouse