



XXIAdults

**Dostosowanie systemu kształcenia dorosłych
do wymogów XXI wieku**

Szablon dobrych praktyk



INSTITUTE for
ROMA and
MINORITIES
INCLUSION



DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID



E-SCHOOL
EDUCATIONAL GROUP



EMPODERAR
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL, SOCIAL, PROFSSIONAL E PESSOAL



Co-funded by
the European Union



Nazwa dobrej praktyki

Innowacje zorientowane na człowieka poprzez myślenie projektowe (Szkola Myślenia Projektowego HPI, Poczdam)

Podsumowanie praktyki

Krótkie, łatwe do zrozumienia streszczenie: Czym jest ta praktyka, dla kogo jest przeznaczona i w jakim celu?

Ta dobra praktyka to kreatywny model uczenia się, który umożliwia dorosłym uczniom, w tym profesjonalistom, nauczycielom i innowatorom, rozwiązywanie złożonych problemów świata rzeczywistego przy użyciu metodologii Design Thinking. Program, oferowany przez Instytut Hasso Plattnera, zapewnia mieszane, praktyczne doświadczenie edukacyjne, w ramach którego uczestnicy pracują w zróżnicowanych zespołach, aby wspólnie tworzyć rozwiązania dla wyzwań związanych z biznesem, edukacją lub społeczeństwem obywatelskim.

Dzięki ustrukturyzowanemu procesowi empatii, generowania pomysłów, tworzenia prototypów i testowania uczestnicy zdobywają kluczowe kompetencje XXI wieku, takie jak umiejętności cyfrowe, innowacyjność, współpraca i przedsiębiorczość. Celem jest budowanie kreatywnej pewności siebie oraz wyposażenie dorosłych w narzędzia i sposób myślenia niezbędne do wprowadzania innowacji w ich społecznościach, organizacjach i karierach.

Opis praktyki – min. 2000 znaków

1) Kontekst / Tło

Jaka była początkowa potrzeba lub problem?

Kto był grupą docelową?

Czy było to częścią większego programu lub projektu?

W miarę jak społeczeństwa i rynki pracy stają się coraz bardziej złożone i cyfrowe, dorosłym w kontekście zawodowym i obywatelskim coraz bardziej brakuje kreatywnych i opartych na współpracy umiejętności rozwiązywania problemów, niezbędnych do radzenia sobie z niepewnymi, szybko zmieniającymi się wyzwaniami. Tradycyjne modele kształcenia dorosłych często kładą nacisk na naukę teoretyczną i indywidualne wyniki, nie przygotowując uczących się do rzeczywistych, opartych na pracy zespołowej środowisk innowacyjnych, które można znaleźć w dzisiejszej gospodarce i społeczeństwie.

Główną grupą docelową są dorośli uczniowie, tacy jak specjaliści, nauczyciele, przedsiębiorcy i pracownicy sektora publicznego z różnych dziedzin. Program jest też skierowany do osób w połowie kariery lub tych, które zmieniają branżę i chcą rozwinąć zdolności innowacyjne oraz umiejętności współpracy cyfrowej.

Tak. Szkoła Design Thinking HPI jest pierwszą instytucją akademicką w Europie opartą na modelu d.school Uniwersytetu Stanforda i jest częścią Instytutu Hasso Plattnera ds. Inżynierii Cyfrowej (). Szkoła oferuje programy w niepełnym wymiarze godzin, oparte na semestrach, oraz kształcenie ustawiczne dla profesjonalistów w ramach szerszej międzynarodowej sieci promującej myślenie projektowe.





2) Cele

Jakie były cele tego działania?

Co miała ona na celu poprawić lub zmienić?

Główne cele:

- Wyposażenie dorosłych w narzędzia i sposób myślenia niezbędne do kreatywnego, zorientowanego na człowieka rozwiązywania problemów.
- Rozwijanie kompetencji cyfrowych i współpracy niezbędnych do innowacji.
- Zachęcanie do współpracy międzysektorowej i interdyscyplinarnej.
- Wypełnienie luki między myśleniem akademickim a praktycznym zastosowaniem.

Planowane zmiany:

- Przejście uczestników od myślenia linearnego, skoncentrowanego na rozwiązaniach, do podejścia iteracyjnego, zorientowanego na użytkownika.
- Kulturowanie kultury eksperymentowania i empatii w kontekście zawodowym i edukacyjnym.
- Promowanie nowego podejścia do pracy zespołowej i porażki jako części procesu uczenia się.

3) Wdrożenie / Metodologia

Jak krok po kroku realizowano tę praktykę?

Jakie działania lub metody zostały wykorzystane?

Jak długo to trwało?





Wdrażanie krok po kroku:

1. **Wybór uczestników:** Wybiera się zróżnicowaną grupę na podstawie motywacji, różnorodności doświadczeń (sektor, wiek, dziedzina) oraz otwartości na nowe modele uczenia się.
2. **Wdrożenie i szkolenie:** Wstępne warsztaty wprowadzają uczestników w ramy myślenia projektowego oraz narzędzia do współpracy (zarówno fizyczne, jak i cyfrowe, takie jak Miro, Zoom i zestawy do prototypowania).
3. **Tworzenie zespołów:** Tworzone są małe, interdyscyplinarne zespoły składające się z 5–6 osób, którym przypisuje się rzeczywiste wyzwania zgłoszone przez organizacje partnerskie.
4. **Praca nad projektem:** Zespoły przechodzą przez pięć faz design thinking — **empatię, definiowanie, generowanie pomysłów, prototypowanie i testowanie** — wykorzystując metody agile i kreatywne.
5. **Coaching i refleksja:** Zespoły są wspierane przez przeszkolonych coachów i facylitatorów, którzy kierują procesem oraz zachęcają do meta-uczenia się i refleksji.
6. **Prezentacje końcowe i iteracja:** Wyniki są udostępniane zewnętrznym interesariuszom; informacje zwrotne prowadzą do dalszego udoskonalenia lub wdrożenia w praktyce.

Kluczowe stosowane metody:

- Szybkie prototypowanie
- Wywiady z użytkownikami i mapowanie empatii
- Techniki burzy mózgów
- Cykle informacji zwrotnej
- Cyfrowe tablice i narzędzia do współpracy

4) Wyniki / Efekty

Jakie były konkretne wyniki?

Jak praktyka wpłynęła na uczestników?

Konkretne wyniki:

- Od momentu rozpoczęcia programu przeszkolono ponad 3000 specjalistów w zakresie myślenia projektowego i współpracy cyfrowej.
- Opracowano liczne praktyczne rozwiązania w dziedzinie opieki zdrowotnej, mobilności miejskiej, edukacji i zrównoważonego rozwoju środowiska.
- Uczestnicy zgłaszają znaczny wzrost pewności siebie w zakresie kreatywności, umiejętności współpracy oraz chęci do podejmowania inicjatyw.

Wpływ na uczestników:

- Uczestnicy poczuli się na siłach, by podchodzić do złożonych wyzwań z kreatywnym nastawieniem.
- Wielu z nich odnotowało przetomowe zmiany w podejściu do przywództwa i pracy zespołowej w swoich miejscach pracy.
- Absolwenci wprowadzili myślenie projektowe do swoich instytucji, zwielokrotniając jego wpływ.

5) Historie uczestników – opcjonalnie

Krótkie cytaty, osobiste refleksje lub doświadczenia uczestników





6) Czynniki sukcesu

Co sprawiło, że praktyka była skuteczna lub innowacyjna?

Czy były jakieś wyjątkowe lub kreatywne elementy?

Co sprawiło, że praktyka była skuteczna lub innowacyjna:

- Ustrukturyzowana, ale elastyczna metodologia, która dobrze dostosowuje się do potrzeb dorosłych uczniów.
- Nacisk na „**uczenie się przez działanie**” — uczestnicy pracują nad prawdziwymi problemami w prawdziwych zespołach.
- Środowisko zapewniające **poczucie bezpieczeństwa psychicznego**, które zachęca do podejmowania ryzyka i eksperymentowania.
- Interdyscyplinarny skład zespołu sprzyja bogatym i zróżnicowanym punktom widzenia.

Unikalne/kreatywne elementy:

- Włączenie **empatii i opowiadania historii** do procesu rozwiązywania problemów.
- Wykorzystanie narzędzi blended learningu i współpracy zdalnej jeszcze przed pandemią COVID-19.
- Rola profesjonalnych trenerów projektowania w każdym zespole.

7) Możliwość przeniesienia / Zalecenia

Czy praktykę tę można zastosować gdzie indziej?

Jakie warunki są niezbędne do pomyślnego wdrożenia?

Czy praktykę tę można zastosować gdzie indziej?

Tak. Myślenie projektowe to model, który można przenieść na skalę globalną i dostosować do ośrodków kształcenia dorosłych, organizacji pozarządowych, administracji publicznej oraz środowisk korporacyjnych.

Warunki pomyślnego wdrożenia:

- Wykwalifikowani facylitatorzy lub trenerzy przeszkoleni w zakresie design thinking
- Elastyczna przestrzeń edukacyjna (fizyczna lub wirtualna) sprzyjająca eksperymentowaniu
- Prawdziwe wyzwania zaczerpnięte z lokalnego kontekstu
- Gotowość instytucji do przyjęcia otwartych, nieliniowych procesów uczenia się

8) Wskazówki / porady dotyczące wdrożenia – opcjonalne

Listy kontrolne, lekcje lub porady dla osób pragnących wdrożyć tę praktykę.

9) Wnioski – opcjonalnie

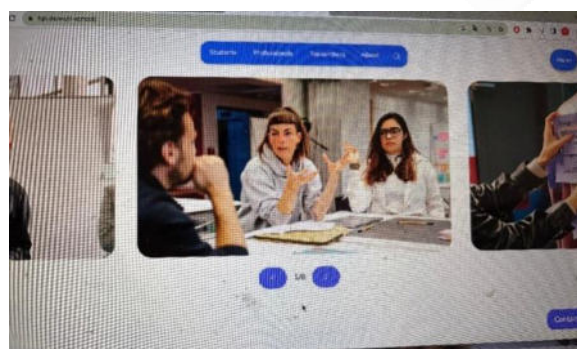
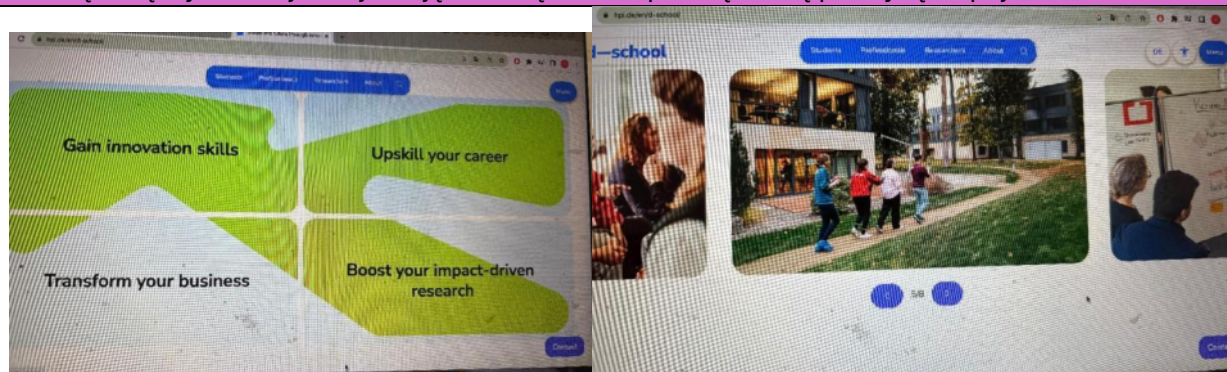
Największe niespodzianki, przeszkody lub kluczowe wnioski podczas wdrażania.





10) Zdjęcia ilustrujące opisaną praktykę

Proszę dołączyć co najmniej 3 zdjęcia związane z opisaną dobrą praktyką – opcjonalnie



Zdjęcia pochodzą ze strony internetowej <https://hpi.de/en/d-school/>

PROFIL GABINETU – LISTA KONTROLNA KLASYFIKACJI

Proszę zaznaczyć wszystkie kategorie, które odnoszą się do opisanego przez Państwa gabinetu. Można wybrać więcej niż jedną opcję.

RODZAJ DZIAŁANIA

- Uczenie się przez praktykę
- Uczenie się międzypokoleniowe





- Uczenie się w społeczności lokalnej
- Uczenie się cyfrowe / mieszane
- Uczenie się od rówieśników
- Mentoring / coaching
- Podejścia kulturowe / kreatywne
- Współpraca / partnerstwo
- Inne (proszę określić):

GRUPA DOCELOWA

- Dorośli o niskich kwalifikacjach
- Osoby nieuczące się, niepracujące i nieuczestniczące w szkoleniach (NEET)
- Migranci / uchodźcy
- Osoby starsze
- Kobiety
- Osoby niepełnosprawne
- Inne grupy szczególnie wrażliwe
- Ogólna populacja dorosłych

ŚRODOWISKO NAUKI

- Formalne
- Nieformalne
- Nieformalne

ROZWIJANE UMIEJĘTNOŚCI / KOMPETENCJE

- Umiejętności czytania i pisania (czytanie, pisanie, rozumienie tekstu)
- Umiejętności matematyczne (matematyka, myślenie logiczne)
- Umiejętności cyfrowe
- STEM (nauki ścisłe, technologia, inżynieria, matematyka)
- Umiejętności osobiste, społeczne i związane z uczeniem się
- Kompetencje obywatelskie
- Przedsiębiorczość
- Świadomość kulturowa i ekspresja
- Umiejętności językowe
- Umiejętności związane z pracą / zawodowe
- Kompetencje ekologiczne
- Inne (proszę podać):

POTENCJALNI UŻYTKOWNICY





- Nauczyciele / wychowawcy
- Pracownicy administracyjni
- Kierownictwo szkoły / ośrodka
- Decydenci polityczni / administracja publiczna
- Organizacje pozarządowe / organizacje społeczne
- Inne (proszę podać):

