DIZAINO MĄSTYMAS PABĖGIMO KAMBARIUOSE: ĮGALINTI STUDENTUS KAIP KŪRYBIŠKUS PROBLEMŲ SPRENDĖJUS

Šiandienos sparčiai besikeičiančiame pasaulyje gebėjimas kūrybiškai spręsti sudėtingas problemas nebėra pasirenkamas – jis yra būtinas. Tradiciniai švietimo modeliai dažnai sutelkia dėmesį į „teisingų“ atsakymų paiešką. Bet kas, jei vietoj to mokytume mokinius užduoti geresnius klausimus? Kas, jei mokymasis labiau primintų tyrinėjimą, eksperimentavimą ir išradimus?

Čia dizaino mąstymas susitinka su įtraukiu edukacinių pabėgimo kambarių pasauliu – galingas derinys, paverčiantis studentus kūrybingais problemų sprendėjais.

Kas yra dizaino mąstymas?

Dizaino mąstymas yra į žmogų orientuotas, iteracinis procesas, naudojamas kūrybiškai ir efektyviai spręsti problemas. Jis plačiai naudojamas verslo, technologijų ir inovacijų sektoriuose, o vis dažniau – ir švietimo srityje. Procesas paprastai vyksta penkiais etapais:

1. **Įsijausti** – suprasti naudotojų poreikius
2. **Apibrėžti** – aiškiai suformuluokite problemą
3. **Idėjų generavimas** – sukurti įvairius kūrybinius sprendimus
4. **Prototipas** – sukurkite modelius testavimui
5. **Testas** – bandykite, suklyskite, mokykitės ir tobulėkite

Toks požiūris skatina mokinius priimti netikrumą, vertinti grįžtamąjį ryšį ir ugdyti atsparumą nesėkmėms – įgūdžius, kurių sunku išmokyti tradicinėje klasėje.

Pabėgimo kambariai kaip gyvoji dizaino mąstymo laboratorija

Edukaciniai pabėgimo kambariai suteikia unikalią erdvę pritaikyti dizaino mąstymo procesą praktiškai. Kai mokiniai žengia į pabėgimo kambarį, jie patenka į iššūkių pasaulį, reikalaujantį empatijos (situacijos supratimo), apibrėžimo (kokia tikroji problema?), idėjų generavimo (kaip galime tai išspręsti?) ir greito eksperimentavimo (bandymo, testavimo, koregavimo).

Pabėgimo kambariai yra suskirstyti į šias schemas:

- **Laiku apribotas problemų sprendimas**
- **Bendradarbiavimas ir komandos dinamika**
- **Kūrybinis mąstymas esant spaudimui**
- **Iteracinis mokymasis bandymų ir klaidų būdu**

Šios savybės puikiai atspindi dizaino mąstyseną, teoriją paverčiančią veiksmais.

Kaip pabėgimo kambariai įgalina kūrybiškus problemų sprendėjus?

1. **Praktinis mokymasis**
   Pabėgimo kambariuose besimokantieji turi sąveikauti su fizinėmis ar skaitmeninėmis medžiagomis, mąstyti erdviškai ir tikrinti hipotezes – tai ideali aplinka prototipų kūrimui ir idėjų testavimui realiuoju laiku.
2. **Bendradarbiavimas ir komunikacija**
   Niekas neištrūksta vienas. Studentai mokosi dalytis idėjomis, aktyviai klausytis, derėtis ir palaikyti vieni kitus – tai pagrindiniai bet kokio dizaino mąstymo proceso elementai.
3. **Nesėkmė kaip mokymosi priemonė**
   Kai dėlionė neveikia arba komanda atsiduria aklavietėje, jie turi išbandyti naują strategiją. Tai sustiprina mintį, kad nesėkmė nėra pabaiga – tai kelionės dalis.
4. **Kūrybiniai apribojimai**
   Pabėgimo kambariai siūlo pakankamai taisyklių ir apribojimų, kad paskatintų inovacijas. Susidūrę su netikėtomis užuominomis ar neįprastais įrankiais, studentai turi mąstyti netradiciškai – tiesiogine ir perkeltine prasme.
5. **Refleksija ir metakognicija**
   Po patirties struktūrizuota refleksija padeda studentams išanalizuoti, kokios strategijos pasiteisino, kaip jie bendradarbiavo ir ką jie darytų kitaip kitą kartą – tai yra pagrindinis dizaino mąstymo komponentas.

Kodėl tai svarbu?

Tyrimai rodo, kad mokiniai, kurie mokosi problemomis grįstą ir patirtinį darbą, labiau linkę įsiminti informaciją, išlikti motyvuoti ir lavinti perkeliamus įgūdžius. Kartu su dizaino mąstymu pabėgimo kambariai moko ne tik išspręsti galvosūkį, bet ir kūrybiškai spręsti iššūkius tiek mokykloje, tiek už jos ribų.

Pasaulyje, kuriam reikia lanksčiau mąstančių žmonių, empatiškų dizainerių ir drąsių pokyčių kūrėjų, šis metodas suteikia studentams galių vadovauti su smalsumu ir pasitikėjimu savimi.

Baigiamosios mintys

Pabėgimo kambariai ne tik smagūs – jie ir funkcionalūs. Integruoti su dizaino mąstymu, jie transformuoja mokymąsi iš pasyvaus į aktyvų, iš įsiminimo – į inovacijas.

Naujoji kūrybingų problemų sprendėjų karta gali atsirasti ne iš paskaitos – jie gali atsirasti iš pabėgimo kambario. Ir būtent tai ir yra esmė.

Nuorodos

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. ir Wood, O. (2017). EscapeD: edukacinių pabėgimo kambarių patirčių kūrimo sistema. Tarptautinis rimtų žaidimų žurnalas, 4(3), 73–86. https://doi.org/10.17083/ijsg.v4i3.180

Razzouk, R. ir Shute, V. (2012). Kas yra dizaino mąstymas ir kodėl jis svarbus? „Review of Educational Research“, 82(3), 330–348. https://doi.org/10.3102/0034654312457429

Veldkamp, A., van de Grint, L., Knippels, M.-C. ir van Joolingen, W. (2020). Pabėgimo kambariai: sisteminė pabėgimo kambarių švietime apžvalga. Educational Research Review, 31, 100364. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364

Šis straipsnis buvo parengtas kaip „Erasmus+“ jaunimo iniciatyvos projekto „Pabėgimo kambariai skaitmeniniam verslumui“, Nr. 2023-2LT02-KA220-YOU-000183156, finansuojamo Europos Sąjungos, dalis. Turinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Nacionalinė agentūra bei Europos Komisija negali būti laikomos atsakingomis už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga