

Polskie badania pokazują postępujący problem uwikłania dzieci i młodzieży w szkodliwe zachowania związane z internetem, mediami społecznościowymi, smartfonami.

Nawet dzieci z domów, gdzie obowiązują określone zasady poruszania się w przestrzeni wirtualnej mogą mieć poważne problemy – np. napotykać na pornografię, treści przemocowe, czy stając się zaocznie ofiarami cyberprześladowań.

Jednocześnie brakuje skutecznych narzędzi docierania do młodych z przekazem, iż nie wystarczy technicznie opanować posługiwania się nowymi technologiami, lecz trzeba od samego początku kształtować zdrowe nawyki korzystania z nich oraz ochrony swoich danych i wizerunku w sieci.

Badania pokazują jednoznacznie:

- im więcej świata wirtualnego, tym więcej nastrojów depresyjnych, poczucia samotności, prób samobójczych
- niektóre z błędów popełnianych z świecie wirtualnym są nie do naprawienia (co raz zostanie upublicznione w internecie, nigdy z niego nie znika).
- nowe technologie mają silny potencjał uzależniający, na wzór narkotyków

Dlatego zwracamy się do Państwa z prośbą o uczestnictwo w sesji Design Thinking, której rezultatem będzie wypracowanie nowych pomysłów na dotarcie do młodzieży z przekazem przeciwdziałającym zachowaniom ryzykownym i uzależnieniom świata wirtualnego (przede wszystkim takim jak seksting, oglądanie pornografii, zdradzanie danych wrażliwych).

## DESING THINKING + PLANNING

**czas trwania:** cały czas konferencji 5-6 godz.

Uczestnicy warsztatu pracują w oparciu o metodologię Desing Thinking, w trakcie którego wypracowują rozwiązania:

- pożądane przez użytkowników [w tym przypadku - młodzież]
- wykonalne technologicznie
- ekonomicznie uzasadnione

Uczestnicy stanowią zespół interdyscyplinarny, osób z wielu środowisk, co stanowi największe bogactwo procesu DT. Pracują oni w kiluosobowych zespołach, niezależnie wypracowując koncepcje. Następnie je prototypują i wdrażają najlepszą.

### **Co to jest Design Thinking?**

Design Thinking to metoda tworzenia innowacyjnych produktów i rozwiązań w oparciu o głębokie zrozumienie problemów i potrzeb użytkowników.

### **Założenia Design Thinking:**

Koncentracja na końcowym odbiorcy – zrozumienie jego uświadomionych i nieuświadomionych potrzeb.

Interdyscyplinarny zespół – spojrzenie na problem z wielu perspektyw

Eksperymentowanie i częste testowanie hipotez – budowanie prototypowych rozwiązań i zbieranie informacji zwrotnych od odbiorców.

**Proces DT obejmuje pięć etapów:**

- 1. Empatia - 'wejście w buty' konkretnego odbiorcy, tak by spojrzeć na zagadnienie z innej perspektywy*
- 2. Definiowanie problemu - poświęcenie czasu na zdefiniowanie, a może zredefiniowanie problemu i potrzeby może przynieść zmianę perspektywy, nastawienia.*
- 3. Generowanie pomysłów - mając dyspozycję kilkanaście modeli burz mózgów, generujemy najbardziej szalone pomysły, by jeszcze bardziej podnieść poziom energii i kreatywności grupy.*
- 4. Prototypowanie - nawet najbardziej szaloną koncepcję, da się sprawdzić w 'domowych warunkach'. Będąc na miejscu, tworzymy na papierze, w powietrzu, z plasteliny, z teatru - ze wszystkiego co jest pod ręką! Ważne by w jakiś sposób to zwizualizować.*
- 5. Testowanie. Badamy i obserwujemy co i jak działa.*

---

**TRENER**

**Dawid Radomski** – załączony plik z biogramami