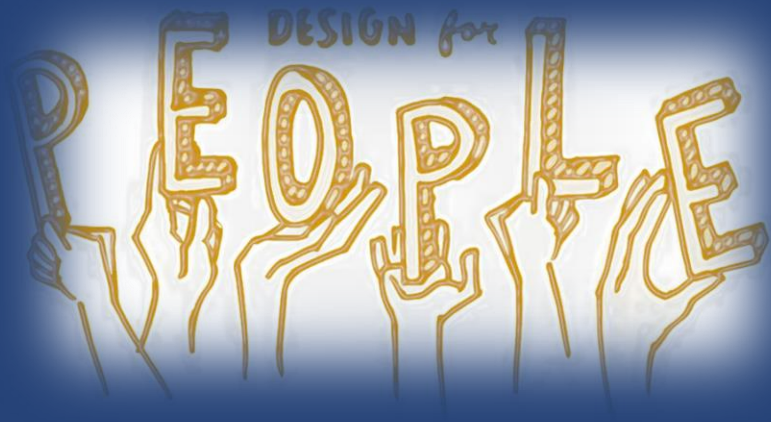


使用設計思考方法制定健康促進學校政策

Pr. Didier Jourdan

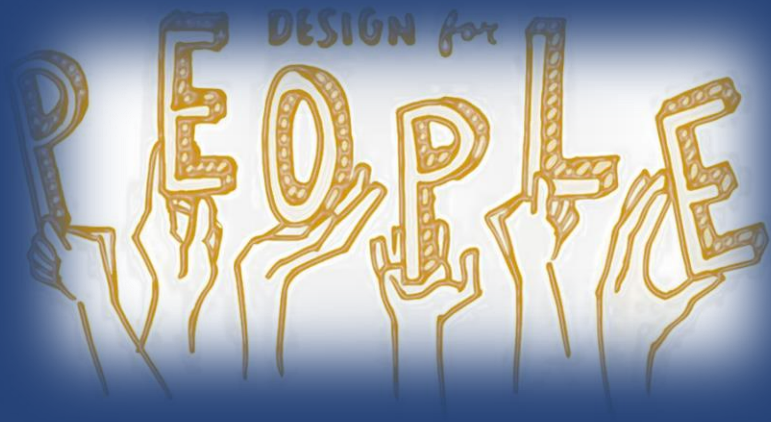
一個用於變革管理的工具





3個主題分享

1. 教育中的設計思考
2. 設計思考作為建立跨部門健康促進學校政策的工具
3. 根據我們的經驗，我們怎樣才能讓它發揮作用？



3個主題分享

1. **教育中的設計思考**
2. 設計思考作為建立跨部門健康促進學校政策的工具
3. 根據我們的經驗，我們怎樣才能讓它發揮作用？

教育中的設計思考



- 設計思考尋求“對使用者的深刻理解，挑戰正在進行的假設，重新定義問題”。
- 應用設計思考過程的第一個優勢是解決問題的有效性和創新性。
- 由於這種方法以使用者為中心，另一個主要好處是它如何很好地傾向於終端使用者。

For kids, MRIs are scary.



Not pirate vessels.

教育中的設計思考

- 塑造公共教育的公共政策很難正確實施，這在很大程度上是由於創建一個複雜、廣泛和強制性的系統所必需的一系列權衡；不同的潛在價值；以及影響年輕人的高風險。
- 良好的教育政策平衡了包括公平、公平和效率在內的多重目標；與其他政治優先事項協調；並回應他們旨在服務的人們的需求和願望。
- 更複雜的情況是，制定、告知和影響教育政策的人往往不是生活將受到最大影響的人。

教育中的設計思考

教育和公共衛生領導者可以使用設計思考方法

- 1) 闡明更準確的問題定義和更相關的解決方案，
- 2) 產生更多的潛在解決方案，從而實現創新，
- 3) 有意義地讓第三方成員參與制定影響他們的規則和法律。

教育中的設計思考

- 在政策專業人士的工作中已經可以找到設計思考的許多元素的證據，儘管經常使用其他名稱。
- 人類學民族誌研究、利益相關者訪談和頭腦風暴是常見的做法。
- 政策制定者通常會通過傾聽之旅、焦點小組和委員會來“吸引利益相關者”。
- 社區組織長期以來一直在深入傾聽社區需求並提升代表性不足的聲音以影響政策制定。
- 設計思考方法並不能取代這些實踐。相反，它們是相輔相成的。

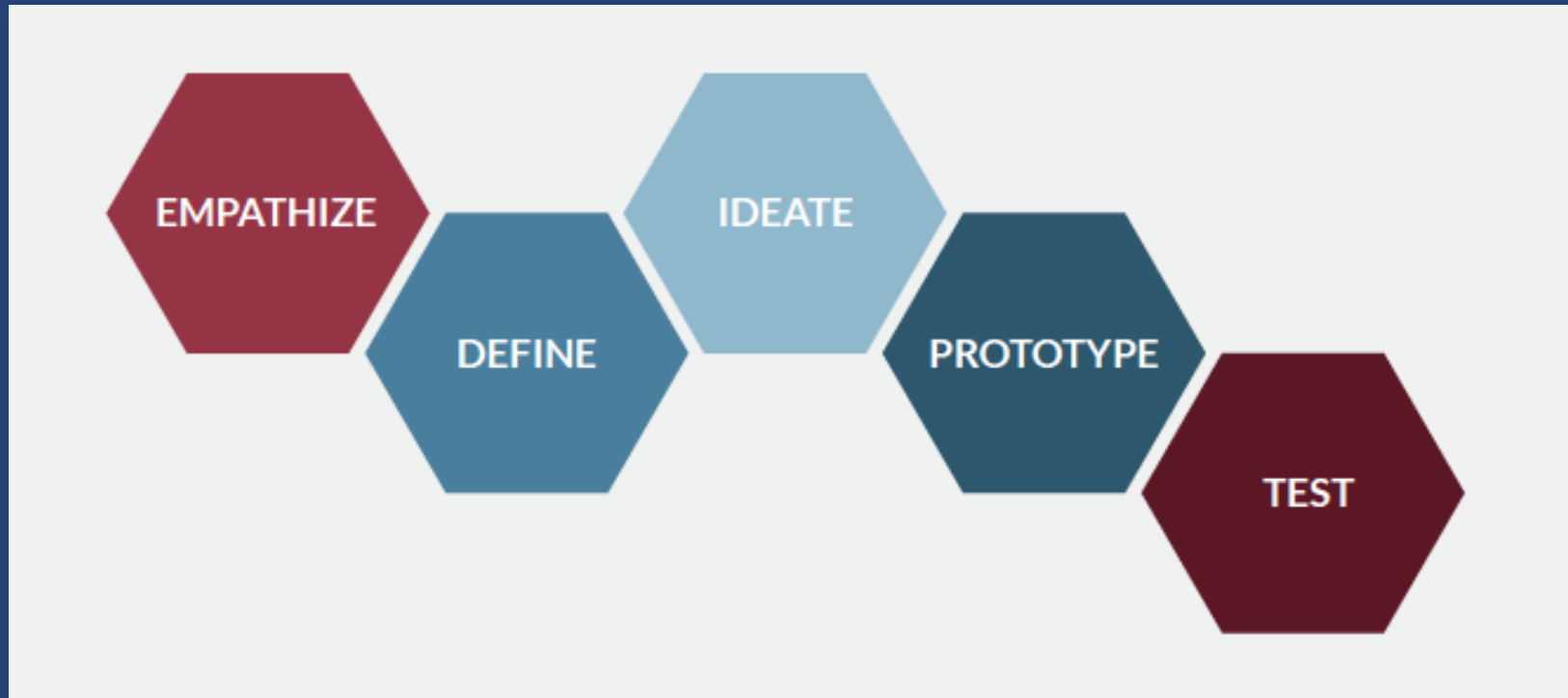
教育中的設計思考

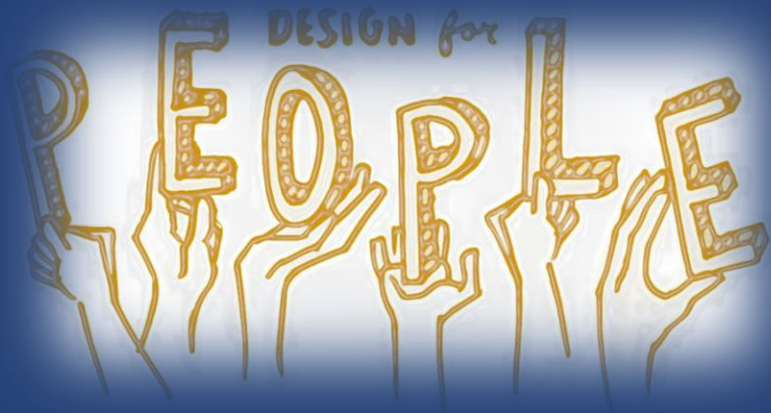
1. 它非常重視使用者/客戶的生活體驗作為專業知識；
2. 它試圖讓設計師“站在使用者的立場上”，了解他們面臨的挑戰以及他們採用的解決方案；
3. 它讓潛在的解決方案立即呈現在使用者面前，並快速對其進行改善（“快速迭代”）以產出最終產品、服務或體驗；
4. 它分配大量時間來定義問題，以確保解決方案能夠滿足使用者最重要的需求；

教育中的設計思考

5. 它擅長於產生超出更傳統研究方法範圍的創新解決方案，因為它具有高度的協作性和創造性；
6. 它致力於人類體驗，因此它既是整體的，也是基於時間的。設計的不是一個單一的接觸點，而是隨著時間的推移和（通常）通過多個渠道發生的一系列與提供者的互動；
7. 它的產出是視覺和物質的。

教育中的設計思考





3個主題分享

1. 教育中的設計思考
2. **設計思考作為建立跨部門健康促進學校政策的工具**
3. 根據我們的經驗，我們怎樣才能讓它發揮作用？

步驟1：同理心 = 使用者/客戶是誰，他們的體驗如何？

- 在第一階段，“同理心”，設計師確定客戶或使用者是誰，並尋求深入了解他們的生活經驗。
- 同理心階段通常使用的一些方法，例如結構化訪談、焦點團體和緊隨觀察使用者特定行為，對政策執行者來說是熟悉的。
- 其他的，例如讓使用者創建照片日記、創建拼貼畫、帶領導遊、使用照片語音和照片語言技術或分類圖形卡，可能不太為人所知和使用。所有這些方法都旨在為一個人的生活中與健康促進學校政策相關的部分創建一個詳細而豐富的畫面。

步驟2：定義

第二階段“定義”是設計師綜合在同理心階段學到的經驗教訓，並定義一個足夠窄的問題陳述，以便它可以回答，但又足夠寬，以便為新的解決方案的出現留下空間。

設計師通常會將他們的發現直觀地組織成圖表、關係圖或2x2圖表。許多問題陳述通常被表述為“我們如何.....”的陳述。例如，“我們如何確保家長參與健康促進學校？？”

步驟3：發想

第三個階段，“發想”，是設計師試圖產生大量想法進行原型設計的階段。雖然“頭腦風暴”這個術語被廣泛使用，但設計師使用的實際頭腦風暴過程比您在典型會議室中發現的要結構化和嚴格得多。

它指的是一個有嚴格指導方針的促進過程，在這個過程中，參與者被期望推遲判斷，提出瘋狂的想法，建立在他人的想法之上，並追求數量。

發想的產出之後是聚焦，當創意根據可行性和潛在影響等標準進行組織和完善時。然後選擇一個或多個想法來製作原型。

步驟4：原型

第四個階段，“原型”，是設計師創造用戶可以與之互動以測試解決方案的階段。

早期的原型通常製作速度快且成本低，而隨著對解決方案的信心增加，會創建更複雜的原型。

對於產品，原型可以由紙板、膠帶和標記等廉價材料製成的物理對象，而體驗可以通過角色扮演來原型化。

步驟5：測試(回饋迴路)

在這個階段，設計師會看到真實的使用者/客戶如何對他們的原型做出反應。它提供了一個了解原型和使用者的機會。

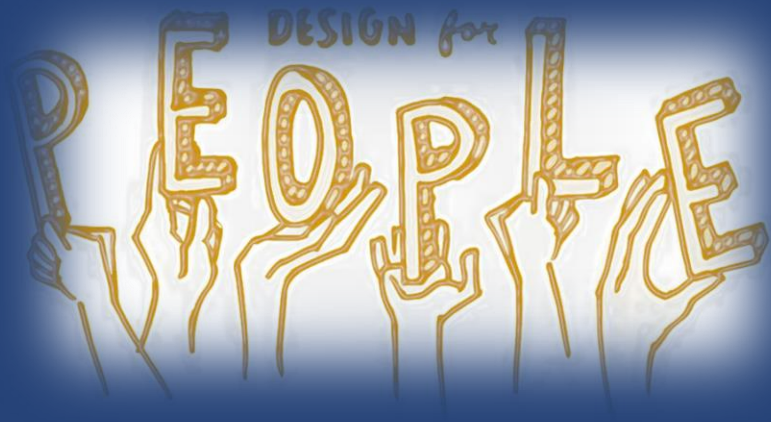
通常，設計師會多次重新設計和測試他們的原型以改進它，這個過程被稱為“迭代”。

在這個階段，組織回饋過程至關重要。

步驟6：體驗的辯論

然後進行開放性討論。正如您在回饋階段所做的那樣，保持開放並尋求批判性評估。進行這場辯論以引導您找到具體的、可操作的項目。

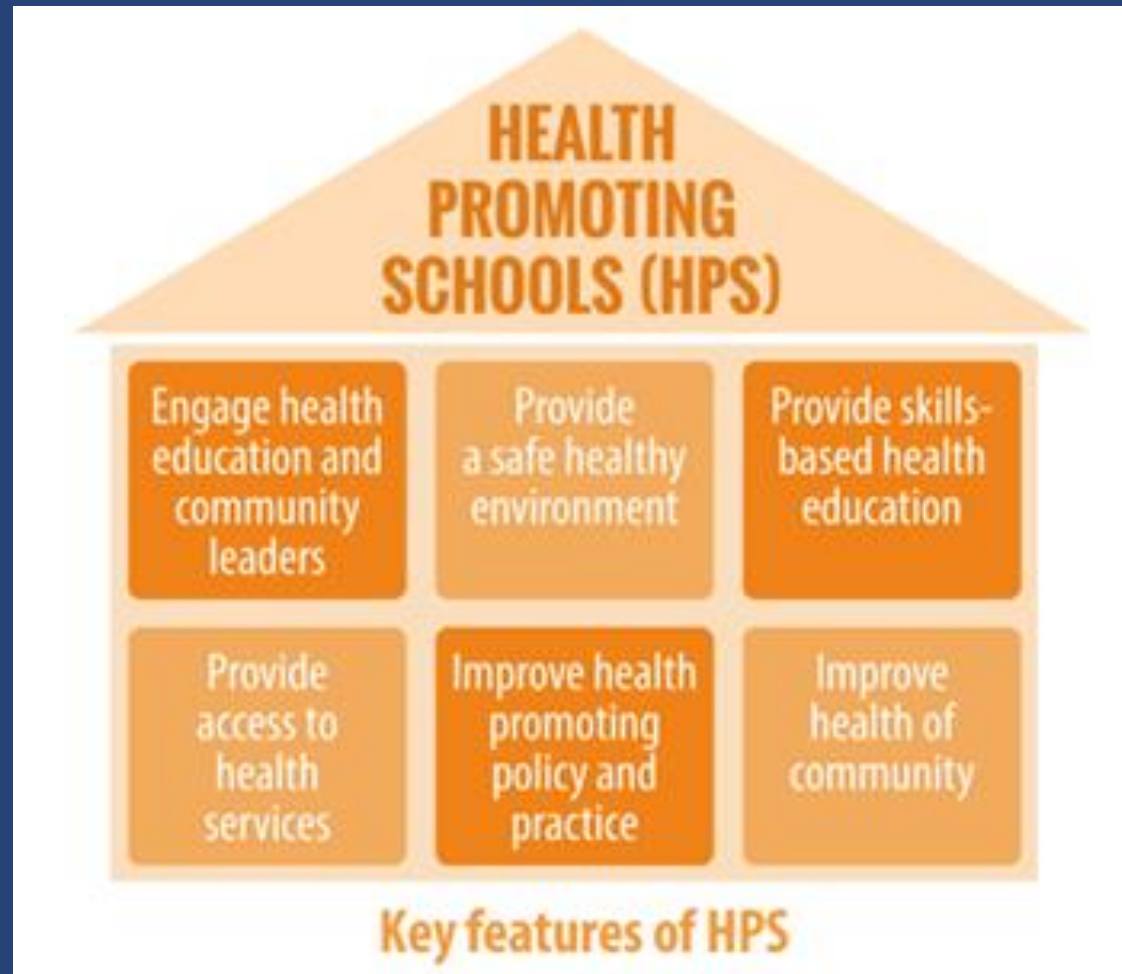
將建議分組，讓您在設計思考周期中無縫移動。



3個主題分享

1. 教育中的設計思考
2. 設計思考作為建立跨部門健康促進學校政策的工具
3. 根據我們的經驗，我們怎樣才能讓它發揮作用？

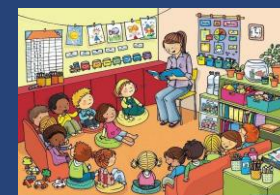
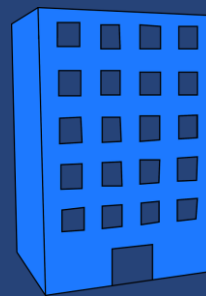
學校健康政策





為跨部門工作創造條件

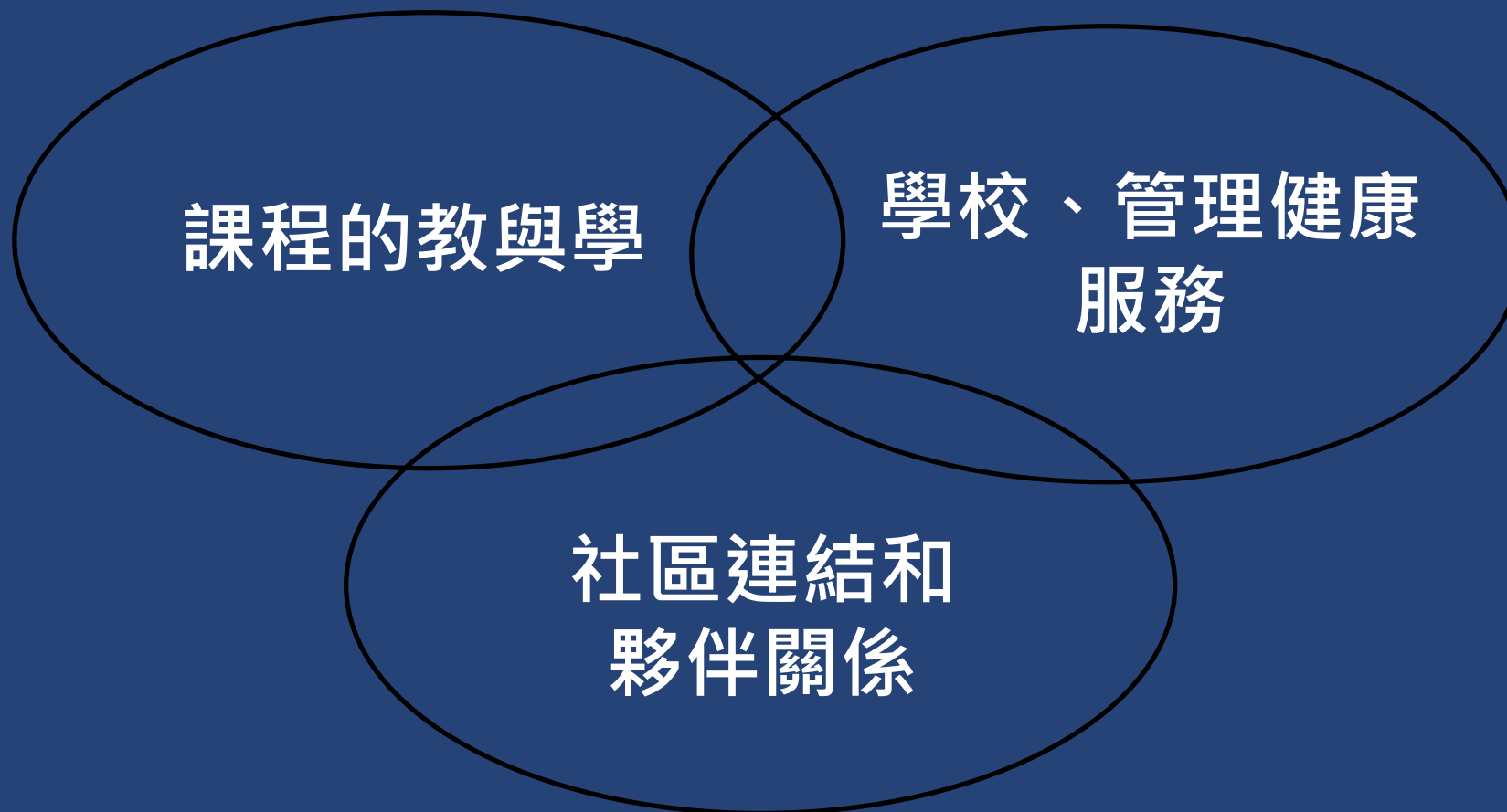
要一起工作，你需要有一個共同的目標！



主要原則

重視 → 分享 → 調整 → 改善

是什麼造成了差異？



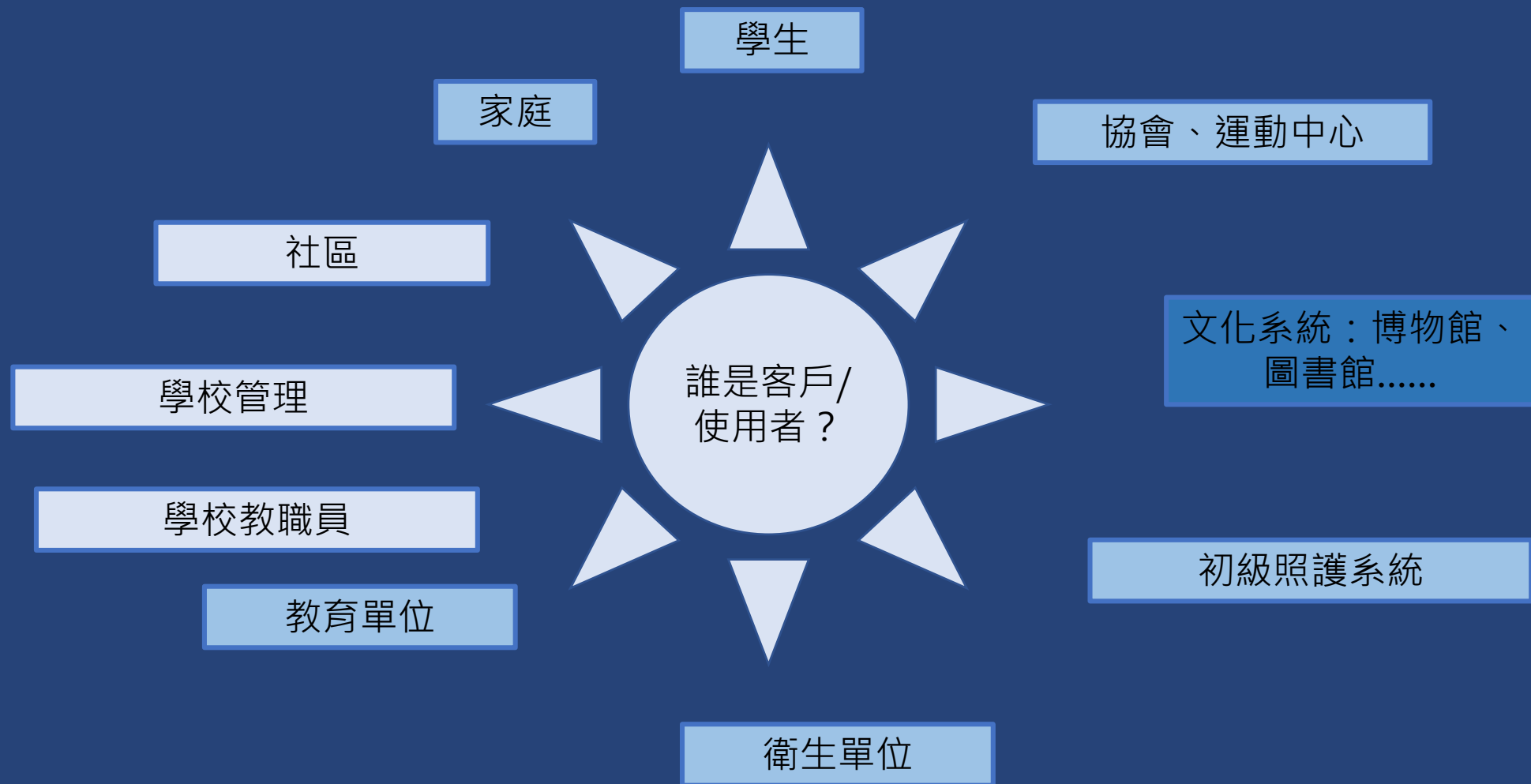
健康作為整個學校管理和規劃的一個組成部分

對現有對學生健康促進的
貢獻進行盤點

步驟1：同理心 =
使用者/客戶是誰，
他們的體驗如何？

1

誰是健康促進學校政策的客戶/使用者？





地方-數字 參與性

教育城市的參與者

Où les enfants et les jeunes acquièrent-ils des connaissances en santé ?



72 entretiens, 6 réunions de travail

CHARLES PERRAULT

Axe	Maternelle	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	
Education	Hygiène		Emotions				
	Dents						
	Alimentation						
	Ecrans			Ecrans			Ecrans : Projet EMC
	Connaissance de soi						
	Rapport au corps						
	Prendre soin de soi et des autres				Relations sociales		Education sexuelle
	Sommeil		Sommeil				
	Santé mentale : contenus violents						
	Gestion de stress et de conflit						
	Coopération			Projet cirque			
	Harcèlement						
	Culture						
	Environnement (tri déchets)						
Prévention	Relaxation				Relaxation et étirements		
	Atelier petit-déjeuner						
	M'T Dents						
	Bilan infirmier		Bilan infirmier		Bilan infirmier		Pauses actives (mais arrêtées)
	Sport						
	Porter secours						
Protection	Ergonomie						
	Mesures d'hygiène						
	Coin repos en classe				Eco-délégués		
	Environnement et jardinage						
	PMI						
	Cour végétalisée : démarche et label E3D						
	BCD						
	RASED et AESH						

構建健康促進學校政策的原型



步驟2：定義

步驟3：發想

步驟4：原型

2

Categorize the insights by **emergency (readiness to change)** and **severity (pain points)**



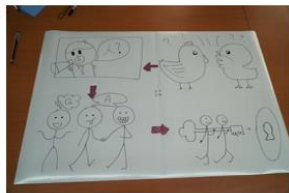
彰化縣

Step 3 Develop Ideas



嘉義縣

Group 1



Group 2



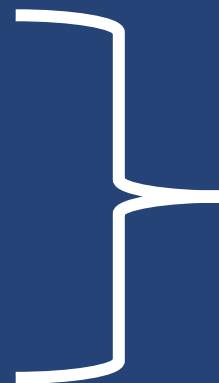
新北市

Solutions



台南市

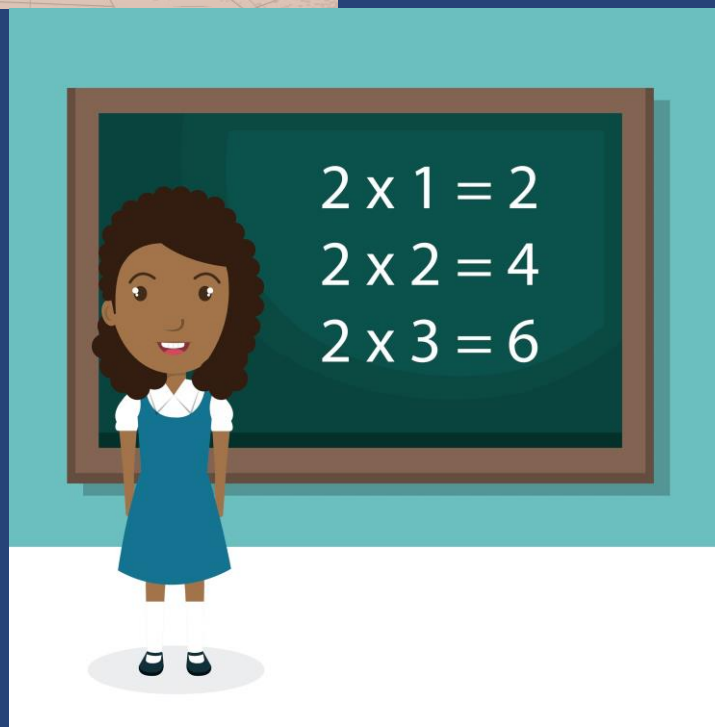
與利益相關者進行對話



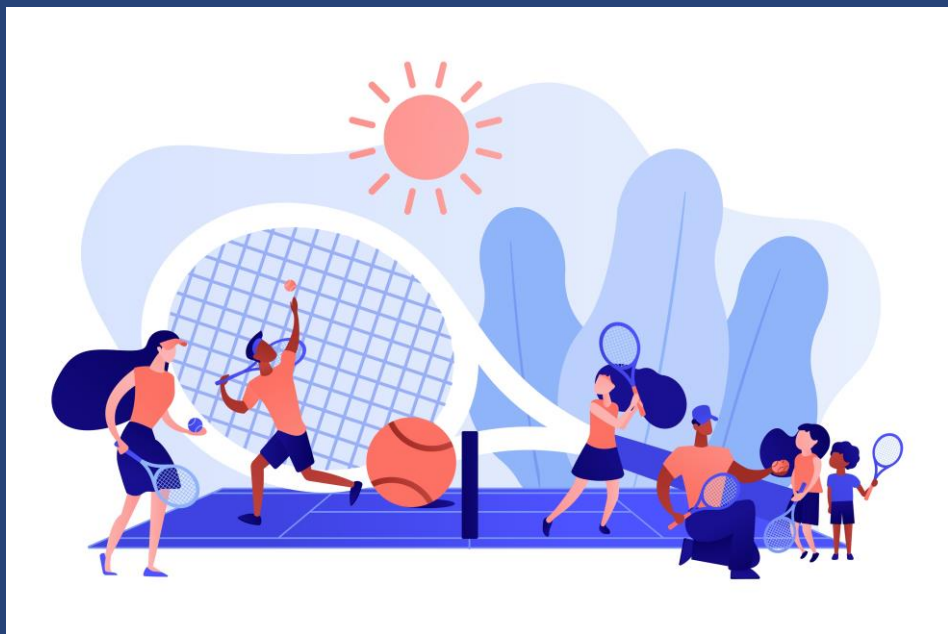
步驟5：測試

3

創建原型（學校政策的草案版本）並與使用者/客戶組織系統的回饋過程



障礙和 槓桿

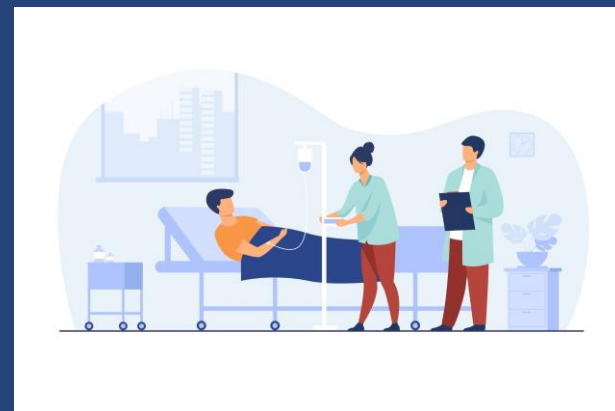


支持協會和運動中心發揮其教育作用



障礙和
槓桿

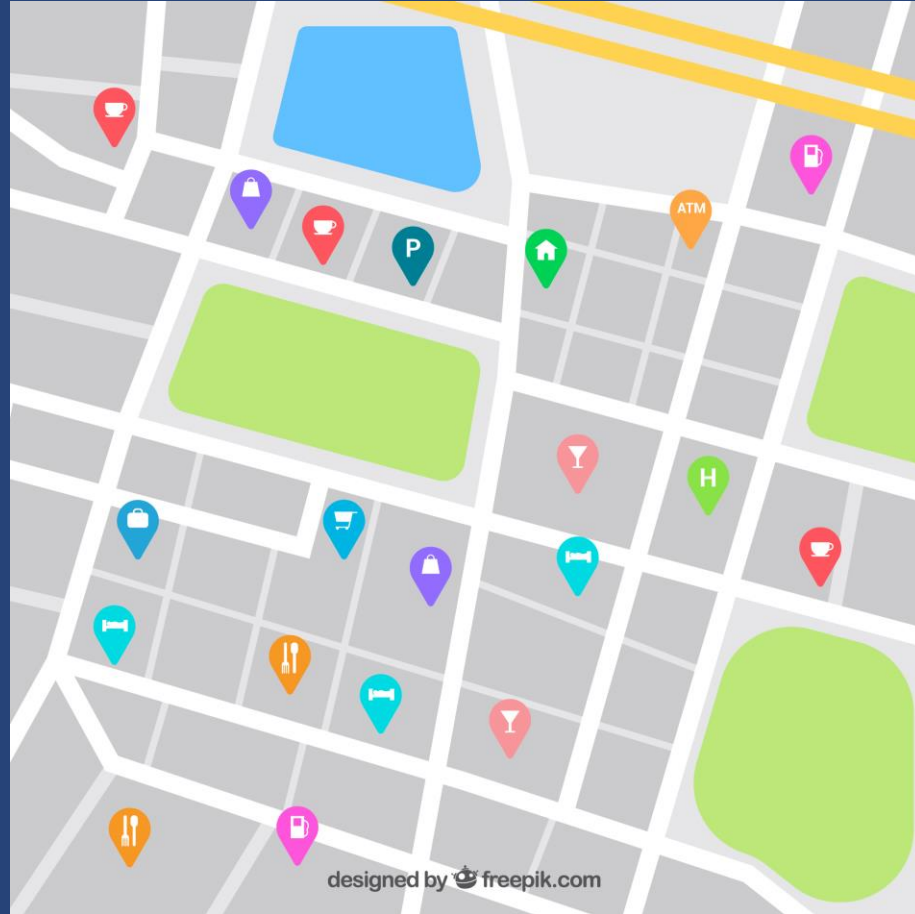
加強醫療保健和社會專業人士的教育使命





城市設計

繪製使健康成為可能的地圖，在城市中創建教育性的步道.....



- 綠化和美化
- 移動性和連接性
- 生活方式和運動

