

Дизайн-мышление

Дизайн-мышления – это методика, помогающая найти решения задачи, ориентированные на интерес и потребности пользователя.

Нужно отметить, что впервые идея дизайн-мышления была сформулирована в 1969 году Гирбертом Саймой в книге: «Наука об искусственном». В своей основе дизайн-мышление базируется на принципе антропоцентризма, то есть на идее того, что человек - это цель всех совершающихся вокруг него событий.

Процесс решения поставленной задачи состоит из пяти основных этапов: эмпатия, фокусировка, генерация идей, прототип, тест.

Метод дизайн-мышления можно использовать в ходе совместной деятельности педагога и обучающихся, как способ решения педагогической задачи.

В процессе анализа своей деятельности, и ориентируя себя на восприятие ее глазами учащегося, дизайн-мышление позволяет реконструировать весь образовательный процесс, ориентируя его на конкретные изменения, способствующие решению поставленных задач.

Отвечая интересам и конкретным запросам развития, педагог формирует образовательный процесс таким образом, чтобы трансляция конкретных знаний и опыта отвечала личностным особенностям восприятия как каждого ребенка отдельно, так и группы в целом.

При этом метод дизайн-мышления дает возможность оценить основные трудности при внедрении новых форм и методик, и сделать этот реконструкции образовательного процесса более гибким.

В силу того, что в настоящее время обучение, как образовательный процесс, перешло от трансляции знаний к формированию и развитию навыков и компетенций, мы говорим о необходимости формирования таких навыков как: работа в команде, развитие коммуникативной гибкости и эмоционального интеллекта, развитие дивергентного мышления.

Важно отметить, что дизайн-мышления – это методика, помогающая найти решения задачи, ориентированные на интерес и потребности пользователя.

В своей основе дизайн-мышления базируется на принципе антропоцентризма (человек - есть цель всех совершающихся вокруг него событий).

Иными словами, базовым принципом дизайн-мышления является интеграция потребности людей и возможностей технологий для достижения успеха и удовлетворения потребностей человека.

Главная идея дизайн-мышления – выйти за рамки сложившихся стереотипов и шаблонных методов решения задачи.

Рассмотрим работу дизайн-мышления немного подробнее.

Процесс решения поставленной задачи состоит из пяти основных этапов: эмпатия, фокусировка, генерация идей, прототип, тест.

1.Эмпатия- это уникальная особенность, заключающаяся в умении переживать опыт других людей, понимании того, что их волнует в настоящий момент времени. Эмпатия – одно из главных качеств дизайн-

мышления, т.к. именно она позволяет абстрагироваться от своих субъективных предположений и убеждений, давая возможность увидеть проблемную ситуацию глазами пользователя.

2. Фокусировка- это этап систематизации полученной с помощью эмпатии информации. Основная цель фокусировки состоит в том, чтобы сформулировать основной вопрос, на решение которого будет затрачен основной ресурс по решению задачи, на что и направлен следующий процесс.

3. Генерация идей - это тот самый момент, когда наступает время «мыслить вне шаблонов».

В процессе генерации идей важно отступить от привычного нам критического мышления. Критика идей может полностью остановить процесс зарождения новой идеи решения поставленной задачи. Самое важное в процессе генерации идей- фиксация каждой, даже самой бредовой мысли, и уже, позже, когда будет набрано оптимальное количество идей, можно будет отобрать самые жизнеспособные из всех представленных

4. Прототипирование - это процесс оценки жизнеспособности идей на практике.

На этапе прототипирования, в случае нахождения и принятия самого оптимального решения, можно обнаружить все его недостатки, и приступить к финальному этапу. В случае отсутствия варианта решения - опровергнуть гипотезу, и вернуться на этап определения проблемы.

5. Тестирование. Это финальный этап, на котором происходит анализ жизнеспособности готового продукта деятельности. Несмотря на то, что тестирование представляет собой финальный процесс, дизайн-мышления – это повторяющийся процесс, дающий возможность использования результатов тестирования для решения других проблем.

Метод дизайн-мышления, как одной из форм развития обучающих навыков, можно использовать и в ходе совместной деятельности педагога и обучающихся как способ решения педагогической задачи.

Одним из таких продуктов можно рассматривать процесс обучения и взаимодействия в образовательной среде. Задача педагога ДООУ состоит в том, чтобы не только обеспечить высокое качество образовательного процесса, но и сделать его более привлекательным для воспитанников, родителей и коллег.

Одной из ключевых задач обучения является личностное развитие ребенка.

Отвечая интересам и конкретным запросам развития, педагог формирует игровой процесс таким образом, чтобы трансляция конкретных знаний и опыта отвечала личностным особенностям восприятия как каждого ребенка отдельно, так и группы в целом.

При этом метод дизайн-мышления дает возможность оценить основные трудности при внедрении новых форм и методик, и сделать этот реконструкции образовательного процесса более гибким.

Регулярное применение метода дизайн-мышления помогает вывести на первый план личность человека, с его актуальными потребностями, что в

свою очередь, дает возможность упрощать процесс постановки задач и поиска путей их решения.

Как использовать дизайн-мышление в образовании

Процесс дизайн-мышления представляет собой набор конкретных шагов. В разных школах, обучающих этой методологии, набор и названия этапов могут незначительно отличаться друг от друга. Познакомившись с дизайн-мышлением ближе, вы сможете самостоятельно адаптировать методологию под конкретные задачи.

Дизайн-мышление на раз, два, три...

Содержание каждого из пяти шагов следующие:

1.Эмпатия. На этом шаге мы максимально погружаемся в проблемную область. Центральным объектом нашего исследования является человек (пользователь), его физические и эмоциональные потребности, поведение, мысли. Мы опрашиваем, слушаем и наблюдаем. Здесь мы можем научить детей формулировать вопросы и составлять анкеты, правильно вести беседу (интервью), пользоваться различными средствами фиксации и хранения аудио- и видеoinформации. На высоких уровнях освоения эмпатии мы учим детей способам понимания других людей, их опыта, потребностей, возможностей и ограничений.

2.Фокусировка. На этом шаге мы анализируем, систематизируем и интерпретируем собранную информацию – всё услышанное и увиденное преобразуем в конкретную, значимую и реализуемую задачу. Здесь мы учим детей аналитическому мышлению, способам выделять главное, формулировать находки и озарения в конкретные задачи.

3.Генерация идей. На этом этапе мы генерируем идеи, направленные на решение поставленной задачи. Основным инструментом данного шага является мозговой штурм. Это один из самых интенсивных и сложных процессов для команды. Здесь мы осваиваем способы позитивного взаимодействия, учимся генерировать и развивать свои идеи на идеях других.

4.Прототипирование. Здесь мы отбираем наиболее подходящие идеи и создаём модели (прототипы) для тестирования. Прототипами могут быть самые разные средства и материалы: рисунок, модель из картона и скотча, конструкция из элементов Lego, поделка из пластилина, элементы мебели, ролевая игра или сценарий. Главная задача – опробовать идею, получить первоначальный пользовательский опыт. Как правило, в процессе создания прототипов генерируются новые идеи или улучшаются старые. Здесь мы учим детей визуальному и физическому моделированию, использованию различных материалов, составлению сценариев.

5. Тестирование. На данном этапе мы получаем от пользователей обратную связь об уже созданных прототипах, проверяем, работает ли наша идея так, как мы её задумывали, получает ли пользователь ожидаемый опыт. Это шаг «проб и ошибок». Здесь мы осваиваем с детьми способы анализа своего опыта от взаимодействия с разработанными моделями, а также разрабатываем наилучшие методы тестирования прототипов.

Важно понимать, что процесс дизайн-мышления итерационный: мы выдвигаем идею, тут же её тестируем, получаем результат и используем полученный опыт для поиска ещё более лучшего решения.

Итерации – залог качественной разработки конечного продукта

И так, дизайн-мышление – это способ создания человеко-ориентированных продуктов и сервисов. Рассмотрим несколько примеров использования этой методологии в образовании.

Дизайн-мышление в практике педагога.

Пример:

Самая очевидная область применения дизайн-мышления в обучении детей – это проектная деятельность. Представьте, что вы погружаете детей в предметную область по экологии. И затрагиваете вопрос утилизации и переработки мусора. Пусть, проблемным вопросом станет: «Почему большинство людей не утилизируют и не сортируют мусор?» Тогда, ваша деятельность по этапам дизайн-мышления будет примерно следующей.

Эмпатия: Знакомим детей с предметной областью. Ставим вместе с ними проблемный вопрос. Как нам собрать информацию? Какие источники использовать? Какие вопросы помогут нам собрать информацию о пользовательском опыте (почему люди сортируют или не сортируют мусор, что мотивирует людей и т.п.)? Собираем информацию и погружаемся в пользовательский опыт.

Фокусировка: Систематизируем полученную информацию. Составляем портреты разных пользователей (или стейкхолдеров, в терминологии дизайн-мышления). Например, портрет того, кто заботится об экологии, и кто нет. Выделяем главное. Формулируем конкретные задачи. Например, может оказаться, что большинство людей не сортируют мусор, потому что не знают на сколько это позитивно влияет на экологию. Тогда, конкретная задача будет, возможно, звучать так: «Как рассказать людям о том, почему сортировать мусор – это нужно, просто и полезно?».

Генерация идей: Набрасываем идеи в формате мозгового штурма. Здесь мы учим детей взаимодействовать в команде. Определяем критерии выбора наиболее подходящих идей и осуществляем выбор.

Прототипирование: Создаём модели, генерируем новые идеи. Например, это могут быть агитирующие плакаты, акции, приложения для телефона и т.п.

Тестирование: Проверяем прототипы на практике. Для тестирования можно пригласить учеников другого класса и взрослых (родителей, педагогов, персонал). Получаем обратную связь. Рефлексируем полученный опыт.

В качестве заключительного этапа следует добавить шестой шаг – **презентация**. На этом шаге дети учатся представлять и защищать свои решения, рассказывать истории и делиться полученным опытом.

В этом процессе вы всегда сможете учесть возрастные особенности участников проекта. Для более младшей аудитории следует предложить

готовые вопросы для интервью и шаблоны. Можно предлагать детям протестировать готовые прототипы и сделать предложения по их улучшению.

Упражнения на развитие дизайн-мышления

Во время вынужденной самоизоляции наш **мозг** получает намного меньше свежей информации, чем раньше. Все из-за того, что мы не выходим из дома, не посещаем непривычные места и не встречаем новых людей.

Это приводит к «заморозке» мышления и негативно сказывается на работе и творчестве. К счастью, есть **упражнения**, которые помогут вашему мозгу развиваться даже в четырех стенах.

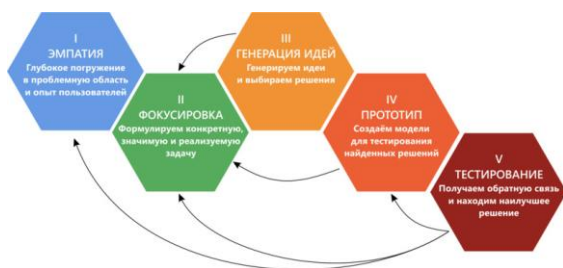
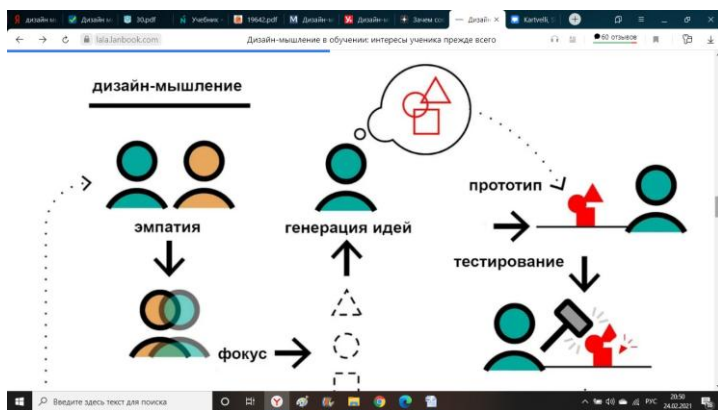
1. Продай мне эту ручку!

Наверно многие в фильмах (а может не только в фильмах!) видели такое задание во время собеседования на работу мечты. Суть упражнения в том, чтобы взять какой-то случайный предмет и придумать максимальное количество применений.

Усложнить задание можно созданием **логотипа**. Например, ручка, которая может превратиться в супергероя или специальную офисную чесалку. Придумать логотип можно в своей голове, но если вы сделаете наброски, то задание будет гораздо более эффективным.

2. ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ.

Предлагаю вам, написать небольшой рассказ, о любом предмете, который вы используете каждый день, носите с собой каждый день.



ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ НАСТРОЙ.

УПРАЖНЕНИЕ 1!

Давайте поздороваемся.

Дети по сигналу психолога начинают хаотично двигаться по комнате и здороваться со всеми, кто встречается на их пути (а возможно, что кто-либо из детей будет специально стремиться поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания).

Здороваться надо определенным образом:

1 хлопок - касаются друг друга локтями;

2 хлопка - касаются коленками.

Разнообразие тактильных ощущений, сопутствующих проведению этой игры, даст гиперактивному ребенку возможность почувствовать свое тело, снять мышечное напряжение. Смена партнеров по игре поможет избавиться от ощущения отчужденности. Для полноты тактильных ощущений желательно ввести запрет на разговоры во время игры.

УПРАЖНЕНИЕ 2!

«Каждый участник по очереди называет свое имя, и на первую букву своего имени называет блюдо и город (любимые или любые другие)».

ДЕЛЕНИЕ НА КОМАНДЫ!

Упражнение «Атомы и молекулы»

Упражнение на создание работоспособности и разделение на подгруппы.

Все участники - «атомы». Они двигаются по типу броуновского движения, иногда объединяясь в молекулы. Я буду называть количество АТОМОВ, а вы образовываться в МОЛЕКУЛУ.