



*Плохой учитель преподносит истину,
хороший учит её находить.*

А. Дистерверг

ЧТО ТАКОЕ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ?

ДДЮТ Выборгского района
Педагог дополнительного образования Ковалькова Л. В.
2017/2018 учебный год

Через 5 лет треть навыков, которые сегодня считаются важными, будут совсем другими.

Креативность будет входить в ТОП-3 навыков, которые будут максимально востребованы.

Эмоциональный интеллект станет самым главным навыком, необходимый всем.

World Economic Forums Futurt of Jobs study

Эмоциона́льный интелле́кт (ЭИ; [англ.](#) emotional intelligence, EI) — способность человека распознавать эмоции, понимать намерения, мотивацию и желания других людей и свои собственные, а также способность управлять своими эмоциями и эмоциями других людей в целях решения практических задач^[1].

Эмоциональный интеллект, в отличие от привычного всем понятия интеллекта, «является способностью правильно истолковывать обстановку и оказывать на неё влияние, интуитивно улавливать то, чего хотят и в чём нуждаются другие люди, знать их сильные и слабые стороны, не поддаваться стрессу и быть обаятельным»

Фасилитация ([англиц.](#) от facilitate – помогать, облегчать, способствовать) — стиль управления. Если при традиционных формах управления (например, группой) субъект побуждает её выполнять собственные инструкции и распоряжения, то в случае с **фасилитацией** её **субъект** должен сочетать в себе признаки не только функции руководителя, лидера, но и **участника групповой динамики**. Таким образом в случае фасилитации мы имеем дело с принципиально отличной управленческой ситуацией

Специалисты выделяют четыре компетенции, которые будут наиболее нужны детям в том мире, который наступает и уже наступил частично.

Их называют Четыре «К»:

✓ Коммуникация

социальные навыки общения в процессе групповых взаимодействий

✓ Кооперация

способность согласованно действовать вместе с другими людьми,

✓ Креативность

врожденные творческие способности человека, теряемые под воздействием сложившейся системы воспитания и образования

✓ Критическое мышление

способ мышления, при котором ставится под сомнение поступающая информация и собственные убеждения

Технология проектов с применением дизайн мышления развивает в детях эти компетенции.

ПОТРЕБНОСТЬ
ПРОБЛЕМА

Увидеть и сформулировать проблему, важную и значимую, близкую и понятную для ребенка – это первый этап работы и наша первая задача .

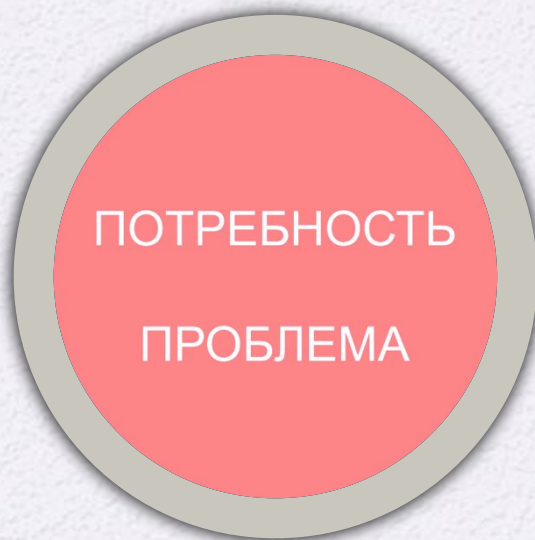
5 этапов дизайн-мышления



- Эмпатия** Понимание людей
- Фокус** Анализ информации и фокусировка на истинных потребностях
- Идея** Генерация идей
- Прототип** Прототипирование объектов, среды и процессов
- Тест** Тестирование с людьми

*Давайте попробуем найти потребности (или проблемы)
в нашем коллективе.*

*И попробуем найти для Ваших «проблем»
дизайнерские решения.*



На стикере любого цвета нарисуем себя
и напишем свое имя или придумаем себе псевдоним.

Найдите свой стиль
шрифта и рисунков.

Один рисунок стоит тысячи слов



Выбираем область наших потребностей:

- Дома, на кухне
- На улице, по дороге на работу
- В транспорте
- На работе, в кабинете, во время занятий
- Вспоминаем курьёзные случаи



На отдельных листах, стикерах нарисуем и напишем:

- проблемы, с которыми мы сталкиваемся.

Понимание потребностей – ключ к инновациям.

Важно различать желания и потребности.

Если бы в конце 19-го века человека спросили, что он хочет, скорее всего сказал бы:

- Хочу что бы лошади были помощнее.

Если отталкиваться от этого,
то нужно вывести новую породу лошадей.

А если понять, что ему нужно **перемещаться быстрее**,
то есть шанс **придумать автомобиль**.

**Брэд Питт
(Brad Pitt)**
актер



за 2 недели до окончания
высшего образования
увидел, что быть
актером лучше,
чем выпускником

**Бен Силберман
(Ben Silberman)**
основатель Pinterest



сделал 50 вариантов
одной и той
же сетки
изображений

**Ник Вудман
(Nick Woodman)**
основатель GoPro



не смог
сфотографировать
себя на серфе

**Брайан Чески
(Brian Chesky)**
основатель
Airbnb



зарабатывал,
сдавая в аренду
свой надувной
матрас

**Сара Блейкли
(Sara Blakely)**
основатель Spanx



придумала
корректирующее
белье, продавая
факсовые аппараты

**Семюэль Морзе
(Samuel Morse)**
изобретатель
телеграфа



письмо с известием
о болезни жены
пришло, когда она
уже была мертва

Ян Кум (Jan Koum)
основатель WhatsApp



не мог позволить себе
звонок отцу на Украину

**Дитрих Матешиц
(Dietrich Mateschitz)**
основатель Red Bull



попробовал в Таиланде
местный напиток для
снятия дискомфорта
после перелетов

**Дональд Фишер
(Donald Fisher)**
основатель
Gap



не мог найти
магазина с джинсами,
которые бы
хорошо сидели

**Чип Уилсон
(Chip Wilson)**
основатель
Lululemon



заметил,
что у женщин
нет специальной
одежды для йоги

**Момофуку Андо
(Momofuku Ando)**
изобретатель лапши
быстрого приготовления



увидел, что
в холодный день
люди выстраиваются
в очередь за супом

**Каресс Кросби
(Caresse Crosby)**
изобретатель бюстгалтера



не могла вместить
свои пышные формы
в корсет

**Билл Гейтс
(Bill Gates)**
основатель Microsoft



понял, что ему нужно
продавать свой продукт
до того, как его делать

**Стив Джобс
(Steve Jobs)**
основатель Apple



хотел, чтобы интерфейс
его компьютера
выглядел так же приятно,
как каллиграфия
на постерах в колледже

**КАК ЛЮДИ
ПОНИМАЮТ,
ЧЕМ
ЗАНИМАТЬСЯ
В ЖИЗНИ**

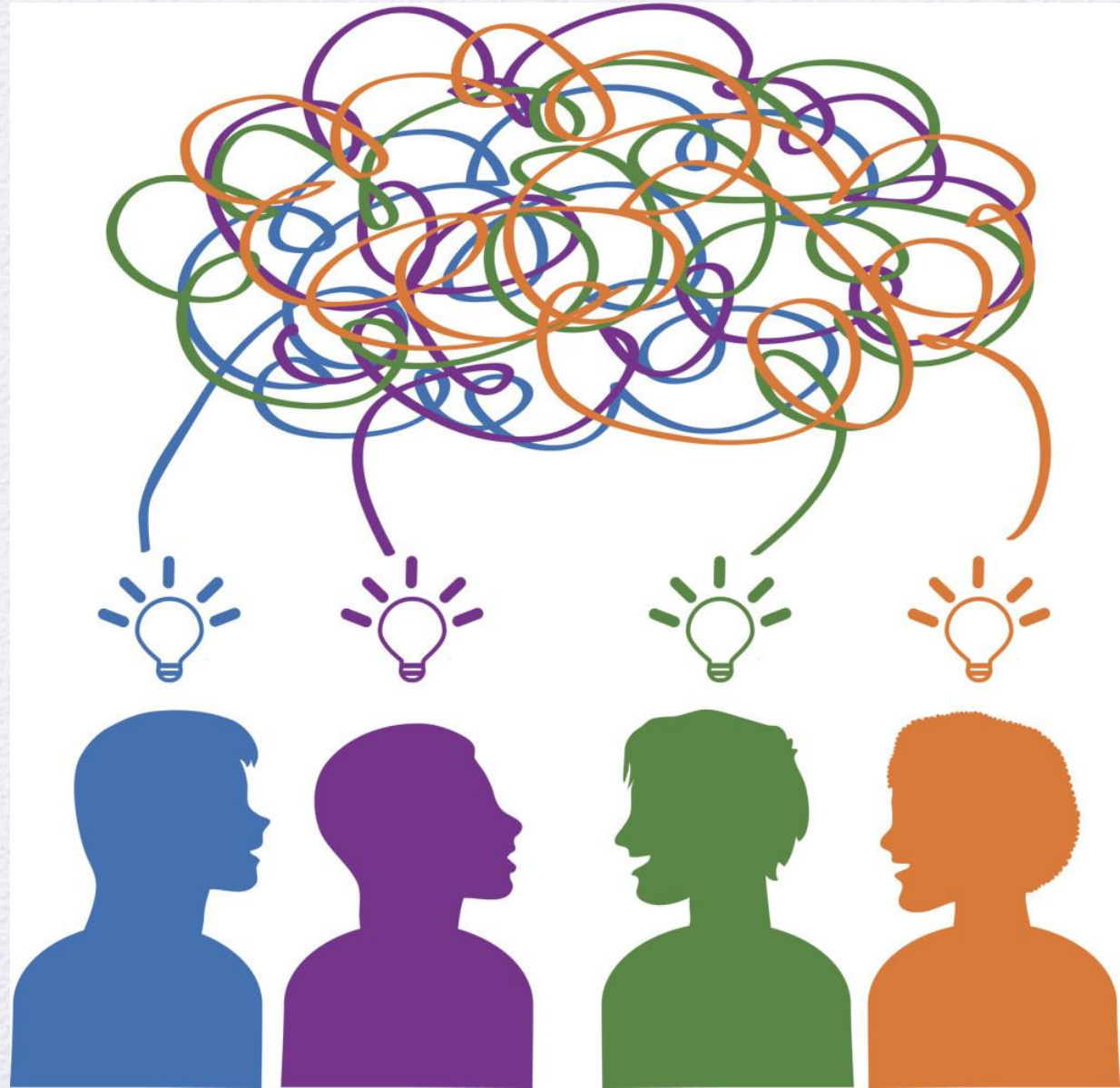
Возраст

19 20 22 23 27 29 34 37 40 42 47

старт

1. Озвучиваем, обсуждаем и выбираем проблему, над которой будем работать.

2. Начинаем изучать потребителя



Эмпатия

– один из основных этапов в дизайн мышлении.



Эмпатия – способность представить себя на месте другого человека и понять его чувства, желания, идеи и поступки.

Эмпатия очень многое определяет в творческой индустрии. Невозможно сделать проект, если нет понимания того, для кого он предназначен.

Вот пример работы на этом этапе технологии дизайн мышления:

Эмпатия для медицины

Лондонский Институт профессионального обучения использует костюм для развития эмпатии у медицинских работников, которым предстоит работать с пожилыми людьми. Будущие врачи и медперсонал на собственном опыте могут прочувствовать все ограничения и трудности, с которыми сталкиваются их подопечные в повседневной жизни.

Костюм эмпатии GERT

Костюм симуляции возраста GERT позволяет вам испытать все сложности, с которыми сталкивается пожилой человек

Специальные акустические наушники отфильтровывают более высокие частоты, которые не могут быть услышаны пожилыми очень хорошо

Жилет весом 14-15 кг ограничивает подвижность и гибкость тела

Уменьшение подвижности рук и затруднение захвата и переноса вещей

Утяжелители для ног имитируют трудности в поднятии ног

Очки имитируют последствия различных глазных заболеваний, включая такие распространенные расстройства, как глаукома, катаракта

Воротник ограничивает подвижность шеи и головы

Уменьшение подвижности локтевых суставов

Перчатки уменьшают чувствительность и мелкую моторику рук — следствие таких заболеваний, как диабет

Уменьшение подвижности коленных суставов



Сбербанк

В декабре 2016 года глава Сбербанка России Герман Греф посетил в костюме GERT одно из отделений, чтобы ощутить на себе все неудобства, которые испытывают люди с ограниченными возможностями. В России проживает более 12 миллионов человек с инвалидностью, порядка 40 миллионов маломобильных людей, и большая часть из них является клиентами Сбербанка.

Проявляем эмпатию к герою выбранной проблемы.

Наша задача – разобраться:

- Что он делает?
- Зачем он это делает?
- Каким он видит в этот момент свое окружение?
- Что он ценит в данном действии?
- Какие испытывает эмоции?

Используем карту эмпатии:


www.lab-w.com

КАРТА ЭМПАТИИ



Заполните шаблон «Карты эмпатии» цитатами или яркими находками из интервью. Постоянно отвечайте себе на вопрос: «Какое отношение эта находка имеет к теме исследования?» Это поможет вам не сбиться с пути и сфокусироваться на индивидуальных потребностях человека.

Умеет:	Любит:	Мечтает о:
Боятся:	 Имя: Возраст:	Не понимает:
Не успевает:	Уверен(а) в том, что:	

На что вы обратили внимание, когда разговаривали с людьми и наблюдали за ними, что показалось вам интересным? Почему это интересно?

Простая версия: **как мы можем помочь конкретному человеку сделать что-то с помощью сервиса?** Совершить то действие, где возникают проблемы.

Пример

Как мы можем помочь

.....
имя/образ человека, который больше всего
соответствует выбранной потребности + основные
характеристики кратко

.....
Потребность, выраженная глаголом

каким образом

.....
инсайт

?

1

<https://www.youtube.com/watch?v=r3GvCAiO-t8>

2

<https://ppt-online.org/215779>

3

https://www.youtube.com/watch?v=8_zO8bYXVvc

4

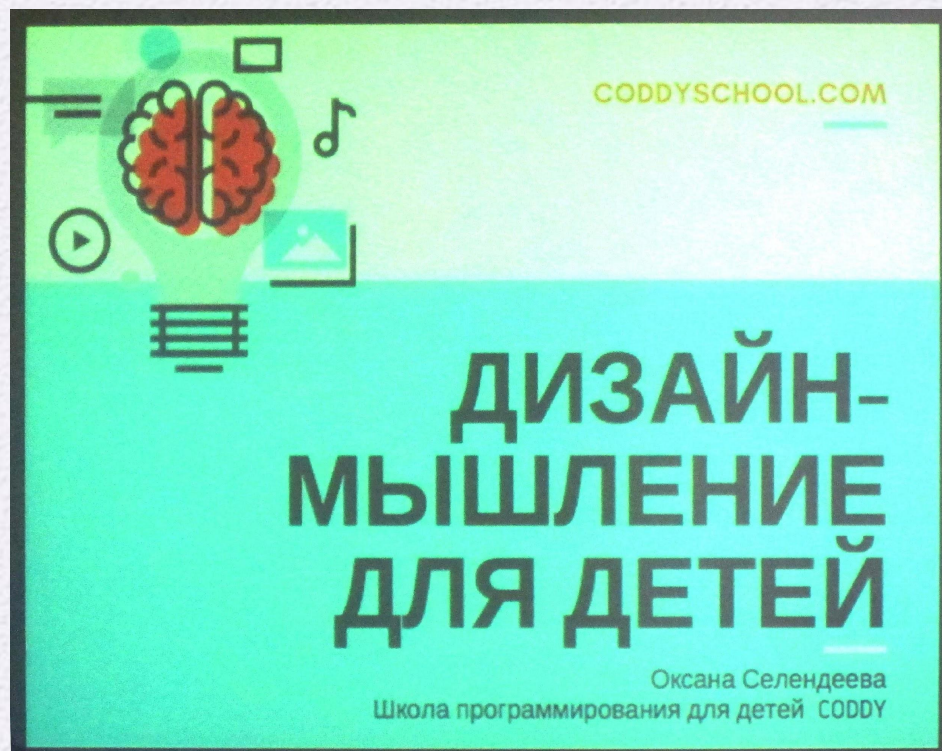
<https://theoryandpractice.ru/posts/10346-design-thinking>

5

<https://alekskondratyuk.com/shkolnoe-obrazovanie-proekty-protiv-urokov/>

«Наша задача – дать ребенку возможность задуматься, для чего ему нужен тот или иной продукт. Научить его задавать открытые вопросы и искать на них ответы: самостоятельно или в группе, команде единомышленников, которые интересуются той же проблемой – на уровне семьи, школы, друзей, а может быть, и общества в целом».

Николай Приходько,
преподаватель дизайн мышления



Школа программирования для детей **CODY**