

Дизайн-мышление педагога дополнительного образования



Дизайн-мышление как подход

Дизайн-мышление, или проектное мышление – это подход, который позволяет учителям приобретать знания, получать новый опыт, находить уникальные решения и идти в ногу с изменяющимися тенденциями и потребностями школы.



Современный педагог
должен владеть
дизайн-мышлением

Понятие дизайн-мышления в нашей сфере образования

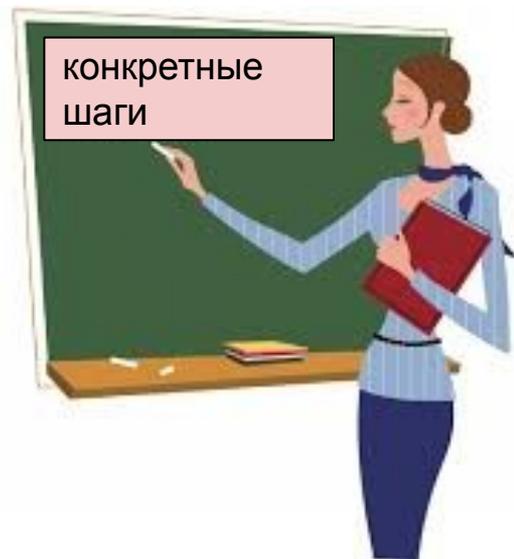
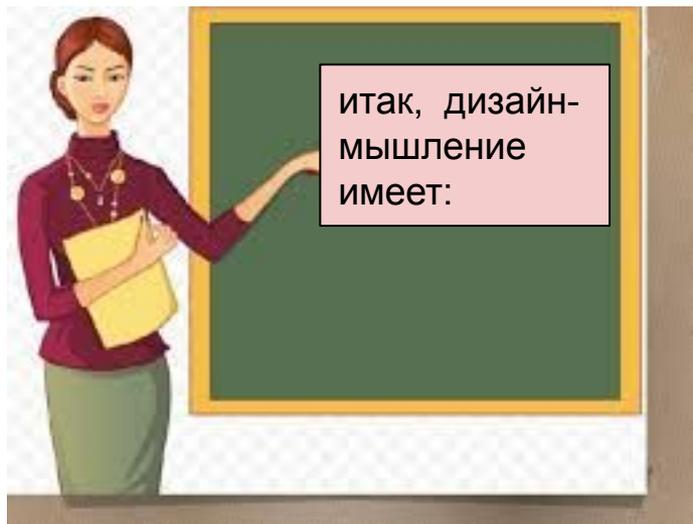
Процесс дизайн-мышления представляет собой набор *конкретных шагов*. В разных школах, обучающих этой методологии, набор и названия этапов могут незначительно отличаться друг от друга. Познакомившись с дизайн-мышлением ближе, вы сможете самостоятельно адаптировать методологию под конкретные образовательные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



Как освоить дизайн-мышление? Как применить на практике эту методику и сделать свою деятельность эффективной?

Давайте разбираться



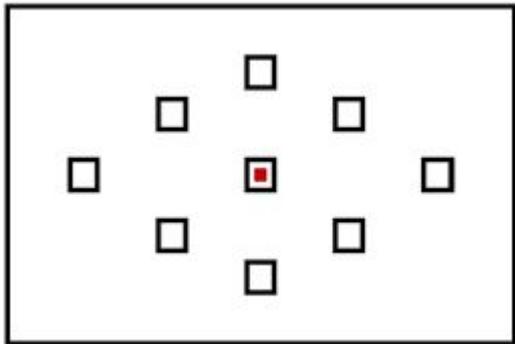






Э М П А Т И Я

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 видеоинформации. На высоких уровнях освоения эмпатии мы учим детей способам понимания других людей, их опыта, потребностей, возможностей и ограничений.



ФОКУСИРОВКА

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.

Генерация



ИДЕЙ





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.

