

# 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

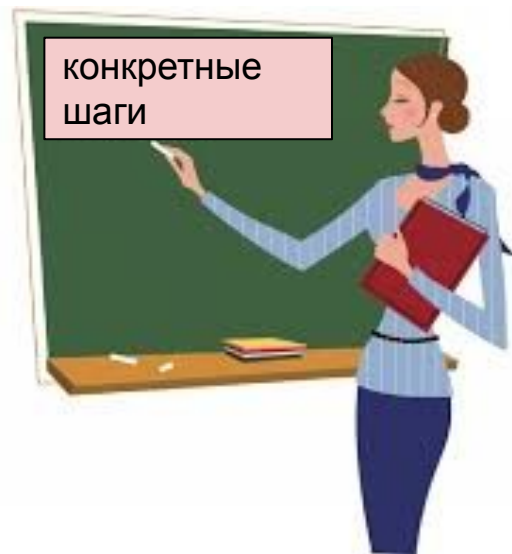
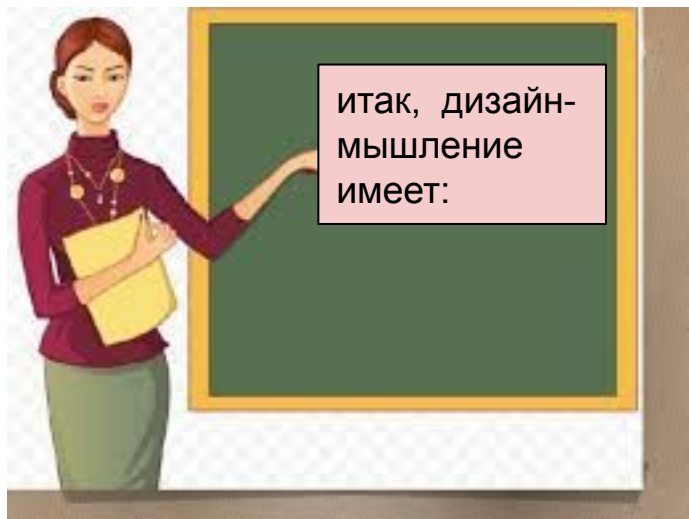
Процесс дизайн-мышления представляет собой набор *конкретных шагов*. В разных школах, обучающих этой методологии, набор и названия этапов могут незначительно отличаться друг от друга. Познакомившись с дизайн-мышлением ближе, вы сможете самостоятельно адаптировать методологию под конкретные образовательные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



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

Давайте разбираться



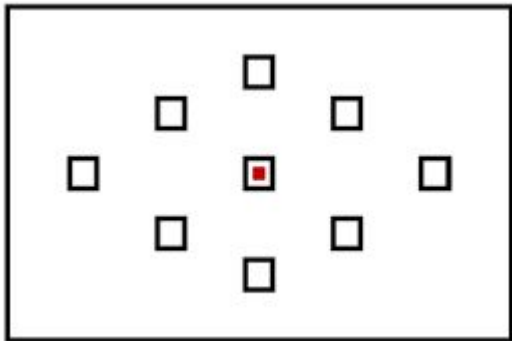






# ЭМПАТИЯ

**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.

