

Дизайн-мышление. Сценарий занятия.

Онлайн

| | | | |
|---------------------------------|--|-----------------------|---|
| Название | Дизайн-мышление | | |
| Смысл | Дизайн-мышление - полезный инструмент для будущего предпринимателя, настоящий фундамент для инновационной компании и улучшения собственной жизни. Принципы дизайн-мышления применимы в самых разных областях: от планирования отпуска до ракетной промышленности, от школьных до международных проектов. | | |
| Ключевые смыслы, слоганы | Дизайн мышление – полезный навык для предпринимателя | | |
| Возраст: | 8-11 классы | | |
| Число участников | 10-30 | | |
| Этап и время | Что делает организатор? | Что делают участники? | Ресурсное обеспечение, необходимое оборудование, необходимые реактивы |

| | | | |
|-----------------------------|---|--|--|
| <p>0.Подготовка к уроку</p> | <p>Для проведения урока потребуется ноутбуки или другие устройства, поддерживающие ZOOM, воспроизведение видео, надежный интернет на обеих сторонах - у ведущего и участников.</p> <p>Подготовка конференции в Zoom</p> <ul style="list-style-type: none"> • Регистрация и скачивание Zoom доступно по ссылке https://zoom.us/signin • Подготовьте онлайн-конференцию в Zoom, предоставьте участникам ссылку на конференцию, идентификатор и пароль. • Проверьте, работает ли демонстрация вашего экрана - показывается ли видео, стоит ли галочка “Совместный доступ к звуку”. • После того, как подключатся участники - проверьте видео, аудио. • Создайте четыре сессионных зала для активности “Фокусировка и генерация идей”. <p>Более подробно о работе в Zoom смотрите в документе “Настройка Zoom”.</p> | <p>Скачивают ZOOM, переходят в конференцию по ссылке преподавателя</p> | <p>Скачанные видеоролики или работающие ссылки на них, презентация - приложение Приложение 1, скачанные картинки Приложение 2-5 для активности «Фокусировка и генерация идей». Скаченное приложение Zoom, подготовленная презентация в сервисе Mentimeter.</p> |
|-----------------------------|---|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>У ведущего на ноутбуке во время занятия должны быть открыты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • сценарий урока, • в случае скачивания видео - все необходимые видеоролики для проведения занятия. Видеоролики можно не скачивать, и включать в онлайн сразу по ходу занятия, кликая по ссылке в сценарии. Заранее проверьте, открывается ли видео по ссылкам. • презентация Приложение 1 - для активности “Фокусировка и генерация идей”, • открыта презентация для анонимного голосования в menti.com - для проведения рефлексии. Зарегистрируйтесь на сайте https://www.mentimeter.com/signup?referral=homepage Заранее создайте презентацию со слайдами, на которых написано “Продолжи фразу: Было интересно узнать, что...”, “Продолжи фразу: Мне захотелось...”, “Продолжи фразу: Было трудно, ...”. При настройке используйте тип ответа “Word Cloud” - тогда у вас получится облако из ответов участников, повторяющиеся слова будут больше, чем другие, или “Open | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|-----------------------|--|---|---|
| | Ended” - для больших ответов. Более подробно о работе в Mentimeter смотрите в файле “Настройка Mentimeter” | | |
| 1. Эмпатия (10 минут) | <p>Дает возможность потренироваться вычленять проблему из уже разработанного решения.</p> <p>Педагог. Тема сегодняшнего урока “Предприимчивость”. Как вы понимаете этот термин? <i>Предоставьте подросткам возможность ответить.</i></p> <p>Педагог. Предприимчивый - это и находчивый, и инициативный, и способный изобрести новое или решить проблему. Предприниматель и предприимчивость - неспроста однокоренные слова. Предприимчивые люди часто обладают дизайн-мышлением. Давайте, попробуем научиться ему сегодня. Дизайн-мышление - это и способ мышления, и метод решения задач, включает в себя несколько этапов: эмпатия, фокусировка на проблеме, генерация идей решения проблемы, прототипирование и тестирование решения.</p> <p>Давайте посмотрим несколько видеороликов, которые покажут нам решение проблемы, которое придумали с помощью метода дизайн-мышления.</p> | Смотрят видео, формулируют собственные вопросы и отвечают на вопросы педагога | Скаченное видео или работающие ссылки, Zoom (общий зал, демонстрация экран) |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>После просмотра каждого ролика попробуйте ответить, в чем суть проблемы? Чья это проблема?</p> <p><i>Включите демонстрацию своего экрана в Zoom. Не забудьте нажать “Совместный доступ к звуку”, чтобы участники хорошо слышали звук видео.</i></p> <p>1. https://www.youtube.com/watch?v=SzqA57BFND https://www.youtube.com/watch?v=SzqA57BFNDA</p> <p><u>Важные заметки:</u> Суть проблемы - постоянно ездить в шлеме на велосипеде или байке неудобно, а без него — опасно. Проблема - людей, которые ездят на велосипедах или мотоциклах.</p> <p>2. https://www.youtube.com/watch?v=cYfSKGjHBKght https://www.youtube.com/watch?v=cYfSKGjHBKg</p> <p><u>Важные заметки:</u> Суть проблемы - пожилые люди не могут начать пользоваться смартфонами из-за слишком сложных руководств для пользователя.</p> <p>3. https://www.youtube.com/watch?v=b8dxl8w0X4c https://www.youtube.com/watch?v=b8dxl8w0X4c</p> <p><u>Важные заметки:</u></p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|---|---|---|---|
| | <p>Суть проблемы - на парковках автомобилисты расходуют слишком много бензина в поисках свободного места, тем самым теряют деньги и вредят экологии.</p> <p>4. https://www.youtube.com/watch?time_continue=48&v=phdeprKdVwU https://www.youtube.com/watch?time_continue=48&v=phdeprKdVwU</p> <p>Важные заметки: Суть проблемы - обычные зонтики не удобны: занимают много места при сушке, переносятся только в сложенном виде, с них не стекает вода, их не поставишь на землю.</p> | | |
| <p>2. Фокусировка и генерация идей (15 минут)</p> | <p>Способствует осознанию проблем и выработке их решения.</p> <p>Педагог в общем зале в Zoom. <i>Покажите слайд 2 (см. Приложение 1). Во время объяснения вы можете показать слайды 3-6 с кейсами, скажите, что каждый кейс команда получит в своем сессионном зале.</i></p> <p>Как вы могли догадаться из предыдущих роликов, компании изучили опыт своих клиентов, поняли их боли и выработали решение. Именно изучение опыта и осознание боли человека составляют</p> | <p>Подростки смотрят презентацию в общем зале, в сессионных залах обсуждают кейсы и генерируют решения.</p> | <p>Приложение 1, Приложение 2-5, Zoom (общий зал и сессионные залы, демонстрация экрана, чат)</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>первый этап дизайн-мышления – эмпатию. Сейчас каждая из команд получит выдержки из разных источников. Ваша задача – понять, кто испытывает неудобства в связи со сложившейся ситуацией, и сформулировать проблемы. Проблемы пишите в чате в Zoom. У вас есть на это 5 минут.</p> <p><i>Распределите участников по сессионным залам на 5 минут. В каждом сессионном зале отправьте участникам картинку с кейсами (см. Приложение 2-Приложение 5).</i></p> <p>Педагог (когда все вернулись в общий зал). <i>Покажите слайд 7 (см. Приложение 1).</i></p> <p>А теперь, выберите одну проблему из написанных вами в чате и устройте мозговой штурм по поводу того, как эту проблему можно решить. Решения проблемы записывайте в чате. Учтите, что школа не может профинансировать ваши проекты, поэтому вам стоит полагаться только на свои силы и изобретательность. У вас есть на это 5 минут.</p> <p><i>Распределите участников в те же сессионные залы на 5 минут.</i></p> <p>Педагог (когда все вернулись в общий зал). <i>Покажите слайд 8 (см. Приложение 1).</i></p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|------------------------------|---|--|---|
| | <p>Итак, вы сгенерировали несколько решений. Выберите одно из них и презентуйте его другим командам. В самом начале обозначьте проблему, которую вы сформулировали, объясните, кто из участников процесса испытывает неудобства в связи с наличием данной проблемы, и расскажите о том, как ее можно решить. У каждой команды будет время на подготовку - 2 минуты, на презентацию - 1 минута.</p> <p><i>Распределите участников в те же сессионные залы на 2 минуты. Далее во время выступлений команд следите за таймингом.</i></p> <p><u>Важные заметки:</u> Если несколько команд выбрали одну и ту же ситуацию и сформулировали разные проблемы, обратите на это внимание команд. Обсудите, почему так вышло.</p> | | |
| <p>3. Прототипирование и</p> | <p>Способствует пониманию необходимости тестирования.</p> | <p>Подростки смотрят видео, формулируют свои вопросы и отвечают на вопросы преподавателя</p> | <p>Видео, ZOOM (демонстрация экрана, чат)</p> |

| | | | |
|------------------------|--|--|--|
| <p>тест (10 минут)</p> | <p>Педагог. Итак, вы на практике попробовали использовать некоторые этапы метода дизайн-мышления, а именно эмпатию - когда мы выделяли проблему, фокусировку, генерацию идей и выбор одной из них. Последние 2 этапа, прототипирование и тест, мы не можем воспроизвести в данный момент, однако, мы можем понять, как они работают на практике.</p> <p>Давайте посмотрим видео. Задача участников этого ролика за отведенное время построить устойчивую башню с маршмеллоу на вершине. Для этого им дается 20 спагетти, 91 см скотча, 91 см веревки и 1 маршмеллоу.</p> <p>https://youtu.be/xy54jxC_Z6A</p> <p><i>Включите демонстрацию своего экрана в Zoom. Не забудьте нажать “Совместный доступ к звуку”, чтобы участники хорошо слышали звук видео.</i></p> <p>Педагог. Итак, вы увидели, как команды подошли к решению задачи, а как бы на их месте поступили бы вы? К какому выводу можно прийти? Какую тактику можно выбрать для успешного выполнения этого задания? Предоставьте подросткам возможность ответить.</p> | | |
|------------------------|--|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p><u>Важные заметки:</u> Лучшая тактика – сразу приступить к созданию прототипа. Ведь практические ошибки и неудачи, которые сложно предугадать теоретически, позволяют нам быстро внести необходимые изменения.</p> <p>Педагог. Давайте посмотрим, как метод дизайн-мышления используют на практике.</p> <p><u>Важные заметки:</u> В самом начале видео расскажите подросткам немного о данном кейсе: работники компании Wonderful решили улучшить свою переговорную, для этого они посадили людей в первоначальную переговорную комнату и наблюдали за тем, как те себя ведут в той или иной ситуации. Затем они создали картонный прототип новой переговорной, который был несколько раз протестирован и улучшен.</p> <p>https://youtu.be/arWX8BDpPOw (для экономии времени можно показать в ускоренном варианте). Включите демонстрацию своего экрана в Zoom. Не забудьте нажать “Совместный доступ к звуку”, чтобы участники хорошо слышали звук видео.</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|---------------------------------------|--|---|--|
| | <p>Педагог. Какие проблемы испытывали работники в изначальной переговорной комнате? Какое решение было выработано для устранения каждой из проблем? Какие задачи решало прототипирование из бумаги? После каждого вопроса делайте паузу, чтобы желающие могли ответить.</p> <p><u>Важные заметки:</u> Если подростки затрудняются ответить - работники испытывали проблемы из-за неудобного пространства: его было мало, было трудно перемещаться, доступ к флипчарту был ограничен, не было места для личных вещей и зарядок. Пространства стала больше за счет уменьшения стола, стульев, которые можно компактно поставить друг на друга. Флипчарт заменили шкафами, на поверхностях которых можно писать маркером. Появилось пространство для личных вещей - в стуле и на крючках. Зарядки расположили на столе. Прототипирование из бумаги позволяло быстро вносить изменения, помогало дизайнерам быстрее договариваться о виде комнаты.</p> | | |
| <p>4. Рефлексия (5 минут)</p> | <p>Дает возможность подросткам оценить сложность урока, полезность метода дизайн-мышления</p> | <p>Подростки формулируют ответы в сервисе menti.com</p> | <p>Презентация в Mentimeter, подготовленная педагогом заранее,</p> |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <p>Педагог. Итак, сегодня мы говорили о дизайн-мышлении и как он соотносится с предприимчивостью. Давайте каждый продолжит фразы на слайдах. Пройдите по ссылке на экране, введите код и ответьте на вопросы. Голосование будет анонимное.</p> <p><i>Включите демонстрацию результатов голосования в Menti (должна быть открыта презентация с результатами голосования, включена демонстрация экрана в Zoom). Если останется время, обсудите результаты.</i></p> <p>Если вам интересно узнать больше о развитии предприимчивости, и о том, как можно изменять мир вокруг – вы можете скачать приложение «Мой выбор». В приложении не только собраны ответы на вопросы, что такое осознанное потребление, стоит ли идти на риск, как организовать буккроссинг во дворе и сколько денег нужно для счастливой жизни, но и просто узнать себя получше и прокачиваться в развитии своей личности.</p> | | <p>ZOOM (демонстрация экрана), Приложение 1</p> |
| <p>Планируемый предметный результат:</p> <ul style="list-style-type: none"> • подросток знакомится с методом дизайн-мышления и применением этого метода на практике; | | | |

- подросток может перечислить основные этапы дизайн-мышления.

Планируемый «компетентностный» результат::

- подросток способен вычленить проблему посредством эмпатии;
- подросток разрабатывает варианты решения проблемы;
- подросток понимает необходимость тестирования прототипа;
- подросток самостоятельно оценивает возможности применения метода дизайн-мышления и его эффективность.