

## Образовательное занятие "Дизайн-мышление"

**Место:** ДСООЦ "Салют".

**Время:** 90 минут.

**Участники:** участники областной смены "Перспектива" в ДСООЦ "Салют" (25 человек)

**Автор-составитель:** Дементьева Ю.С., педагог-организатор ГБУДО ЦЭВДНО.

### ХОД ПРОВЕДЕНИЯ

1. Вступительное слово. Приветствие (7 минут).
2. Введение в дизайн-мышление (15 минут).
3. Задание "Найди взаимосвязь" (4 минут).
4. Задание "50 вариантов" (7 минут).
5. Инфографика, как способ подачи информации (22 минуты).
6. Задание "Визуальный портрет в инфографике" (15 минут).
7. Задание "Почему?" (15 минут).
6. Подведение итогов. Рефлексия (5 минут).

### СОДЕРЖАНИЕ

#### ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО. ПРИВЕТСТВИЕ

Приветствие. Прежде чем начать, познакомимся со словом – "Дизайн и мышление". Как вы думаете, что может означать это слово? (*обсуждение с участниками, 1 минута*). Спасибо за варианты. Дизайн-мышление – это способ решения задач, метод создания каких-либо продуктов и услуг, ориентированных в первую очередь на интересы пользователя. Договоримся с вами о принципах работы:

– не боимся ошибок: чем больше ошибок совершила команда, тем вероятнее будет найдено работоспособное решение.

– в ходе генерации идей не стесняемся высказываться — чем больше идей будет предложено, тем вероятнее найти ту самую.

– вместо долгих обсуждений — воплощаем идею. Достаточно нарисовать её на бумаге или собрать из подручных средств.

– делаем вместе! Разные взгляды и идеи — не проблема, а преимущество: чем больше разных, даже и противоположных мыслей будут высказывать участники команды, тем интереснее получится результат, тем комплексное будет решение.

– не критикуем чужие идеи. Даже если не согласны — попробуйте поддержать автора идеи и дать ему возможность развить её, сказав простую фразу: "Да, и ещё можно сделать вот так...". Стараемся усиливать идеи, а не отвергать, не разобравшись.

И итогом будет формула: Командная работа + ориентация на пользователя + постоянный сбор обратной связи и доработка + отсутствие критики = отличный результат (ведущий записывает формулу на флипчарте).

## **ВВЕДЕНИЕ В ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ**

Мы живем с вами в современном мире и должны уметь подстраиваться под его изменения. Сегодня наш диалог практически невозможно выстроить без технических средств коммуникации: без телефонов, планшетов, компьютеров, без интернета. Мы получаем информацию, делимся ей, комментируем, отмечаем, что она нам понравилась, используем ее для своей работы, учебы, для жизни.

Чаще всего мы проводим время в социальных сетях. Наверняка у каждого из вас, у ваших детских общественных объединений, актива РДШ, есть информационные ресурсы.

Скажите, пожалуйста, когда вы читаете какую-либо информацию в группе, вам интереснее прочитать ее текстом в посте или же интереснее посмотреть визуально на то, о чем содержится информация в посте? *(ответ участников, что*

*визуально воспринимается лучше*). Визуализация - общее название приёмов представления числовой информации или явлений/событий в виде, удобном для зрительного наблюдения и анализа.

Первое что приходит на ум при слове "дизайн" – это творческий человек, который сидит за столом, что-то рисует, проектирует, чертит, а потом воплощает нарисованное в виде красивых заданий, комнат, автомобилей и т.д. Главная задача дизайн-мышления заключается в том, чтобы выйти за пределы стереотипов и создать что-то по-настоящему ценное.

В основе дизайн-мышления лежат следующие принципы:

1. Эмпатия. Умение сопереживать, "залезать в голову" понимать мысли и чувства другого человека.
2. Нестандартное мышление. Способность придумывать новые интересные идеи.
3. Использование прообразов. Умение создавать прототипы решений.
4. Разумный минимализм. Отметание лишнее.
5. Любовь к неудачам. Навык легко справляться с неудачами и выносить из них уроки.
6. Ориентация на пользовательский опыт. Умение преобразовывать технические характеристики продукта в достоинства.

Впервые идея о том, что дизайн может быть способом мышления, была озвучена Гербертом Саймоном в книге "Мысли об искусственном" в 1969 году.

### **ЗАДАНИЕ "НАЙДИ ВЗАИМОСВЯЗЬ"**

Предлагаю нам выполнить одно задание. Это упражнение можно делать в паре. Для начала необходимо случайным образом выбрать 2 слова. Для этого нужно взять книгу, закрыть глаза и ткнуть пальцем в 2 слова. Затем нужно найти их взаимосвязь, и использовать в одном предложении. Задание можно усложнить, попробовав составить небольшой рассказ, используя 5 случайных слов.

### **ЗАДАНИЕ "50 ВАРИАНТОВ"**

Предлагаю сделать одно задание. Это упражнение делается в паре или в компании друзей. Для начала необходимо случайным образом выбрать 2 слова. Для этого нужно взять книгу, закрыть глаза и ткнуть пальцем в 2 слова. Затем нужно найти их взаимосвязь, и использовать в одном предложении. Задание можно усложнить, попробовав составить небольшой рассказ, используя 5 случайных слов (*работа в парах*).

## **ИНФОГРАФИКА, КАК СПОСОБ ПОДАЧИ ИНФОРМАЦИИ**

Графический способ подачи информации, данных и знаний, целью которого является быстро и чётко преподнести сложную информацию является инфографика. Простыми словами, инфографика – это отсортированные, сгруппированные и представленные визуально данные.

Почему мы выбираем инфографику?

- Потому что она легко усваивается;
- Ей хочется делиться;
- Это интересная форма подачи информации.

Разберем типологию инфографики.

<b>По способу отображения</b>		
<b>СТАТИЧЕСКАЯ</b>	<b>ДИНАМИЧЕСКАЯ</b>	
одиночные изображения без элементов анимации	инфографика с анимированными элементами. Видео, презентации	
<b>Виды инфографики</b>		
<b>Числа в картинках</b>	<b>Расширенный список</b>	<b>Процесс и перспектива:</b>
позволяет сделать числовые данные понятными	статистические данные, линия времени, набор фактов, который может быть визуализирован	визуализация сложного процесса, представление перспективы.
<b>По типу источника/материала</b>		
<b>Аналитическая</b>	<b>Новостная</b>	<b>Реконструкция</b>
графика по аналитическим материалам.	графика под конкретную новость в оперативном режиме	графика, воссоздающая динамику событий в хронологическом порядке

**Главная цель инфографики:** наглядная подача материала с упором на визуализированный подход к обработке и представлению информации, увеличение эффективности коммуникации.

**ПРИЗНАКИ КАЧЕСТВЕННОЙ ИНФОГРАФИКИ:**

ДОСТОВЕРНОСТЬ	ЛАКОНИЧНОСТЬ
ПОНЯТНОСТЬ	СТРУКТУРИРОВАННОСТЬ
АКТУАЛЬНОСТЬ	ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННОСТЬ
ЗАГОЛОВОК	ЕДИНЫЙ СТИЛЬ
ЦЕННОСТЬ	ЧИТАБЕЛЬНОСТЬ

Ресурсы инфографики

<b>СЕРВИСЫ</b>	<b>ШАБЛОНЫ</b>
Easel.ly – сервис с гибкими настройками; piktochart.com – сайт с библиотекой шаблонов; venngage.com – содержит бесплатные макеты; creately.com – создает диаграммы; resumup.com – создает резюме;	ru.freepik.com design-mania.ru <a href="http://www.coolwebmasters.com">www.coolwebmasters.com</a> richbee.ru <a href="http://www.dejurka.ru">www.dejurka.ru</a> all-clipart.net

**ЗАДАНИЕ "ВИЗУАЛЬНЫЙ ПОРТРЕТ В ИНФОГРАФИКЕ"**

Ваша задача сейчас в группе, взять интервью, задаем вопросы (*работа в группах*)

Что любит?

Что хочет узнать?

К чему стремится?

Что не успевает?

Кто является его кумиром?

Когда раздражается?

О чем мечтает?

И составляем визуальный портрет в инфографике на белом листе, который находится у вас на столах (*работа в группах. Презентация*).

**ЗАДАНИЕ "ПОЧЕМУ?"**

Предлагаю выполнить последнее задание. Метод "Почему?" помогает раскрыть истинную причину поверхностно сформулированной задачи. Используя этот метод, вы снова и снова задаете вопрос "Почему?", чтобы глубже проникнуть в суть проблемы. В этом упражнении вы протестируете метод пяти "Почему?" и сформулируете задачу, используя полученную вами информацию.

1. Выберите изначальную постановку задачи и запишите ее.
2. Спросите себя, почему существует эта проблема, и запишите ваш ответ. Ответы должны быть длиннее одного слова, чтобы у вас было достаточно деталей для дальнейших вопросов.
3. Задайте вопрос "Почему?" во второй раз. Запишите ваш ответ ниже.
4. Задайте вопрос "Почему?" в третий раз. Запишите ваш ответ еще ниже.
5. Задайте вопрос "Почему?" в четвертый раз. Запишите ваш ответ.
6. Задайте вопрос "Почему?" в пятый раз. Запишите ваш ответ ниже всех ответов.
7. Когда вы почувствуете, что добрались до корня проблемы, подробно опишите ваше открытие и предложите какие-либо возможные решения.

### **ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ. РЕФЛЕКСИЯ**

*Каждому участнику раздается самоклеющийся стикер.*

Занятие подошло к концу. Предлагаю подвести итоги. Каждый получил самоклеющийся стикер. Задача участников ответить на 3 вопроса, поставив баллы по 10-ти бальной шкале. Где 0 баллов – ничего не понял. Мне не понравилось занятие, 10 баллов – занятие прошло отлично! Все очень понравилось. 4 вопрос – развернутый ответ.

1 вопрос: Как на занятии поработал "Я"?

2 вопрос: Как на занятии поработали "МЫ"?

3 вопрос: Получилось ли у нас общее "ДЕЛО"?

4 вопрос: Предложения и пожелания по занятию.

После того как участники ответили на вопросы, все стикеры клеятся на флипчарт.