



# Растим счастливых взрослых

Надежда Исаева +7 916 909-30-68

Яна Африканова +7 903 101-87-85

[platforma9-15@yandex.ru](mailto:platforma9-15@yandex.ru)

## «У ДЕТЕЙ ОТСУТСТВУЮТ НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ»

- Низкая концентрация внимания
- НЕТ ИНТЕРЕСА , несмотря на большое количество возможностей
- Следуют за сиюминутными импульсами
- Проблемы коммуникации между ровесниками и со взрослыми
- Не хватает уверенности в своих силах
- Не умеют конструктивно переносить ситуации, когда все складывается не так, как хочется



# О чем говорят эксперты?

- Не умеют слушать других, повышают голос. В спорах отсутствует аргументация
- Две позиции – «так» или «не так», без оттенков. Что именно «не так» не могут объяснить
- Рассеянное внимание, необходимо периодически возвращать в рабочий процесс
- Не умеют делать выводы. Получив информацию, не анализируют ее
- Поверхностное суждение. Что услышали, то и передают.
- Отсутствие эмпатии в отношениях, не замечают потребности и неудобства других
- Не могут распознать и назвать свои эмоции

\* Основание: наблюдения за детьми и подростками при групповой работе над проектами



# О чем говорят дети?

## «МНОГО ТЕОРИИ, НЕТ ПРАКТИКИ»

- Я не знаю что делать!
- Я не понимаю, что чувствую
- Много теории, нет практики
- Скууучно!
- Взрослые нас не слышат
- От нас ничего не зависит
- Хотим делать то, что приносит пользу другим



## ОСВОЕНИЕ НАВЫКОВ ЧЕРЕЗ ПРОЕКТНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

- Успешный опыт: более 200 часов проектной практики со школьниками и студентами
- Авторские методики: развитие эмоционального интеллекта, освоение полезных социальных навыков
- Уникальные тематические программы, адаптированные под возраст участников



## **ТРАДИЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЕ:**

ПРОСЛУШАЛ/ПРОЧИТАЛ – ЗАПОМНИЛ – ПЕРЕСКАЗАЛ – ЗАБЫЛ

## **✓ ПРОЕКТНОЕ ОБУЧЕНИЕ:**

ПОСТАВИЛ ЗАДАЧУ – ИССЛЕДОВАЛ – СПРОЕКТИРОВАЛ – УСВОИЛ

# ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ В ШКОЛЬНОЙ СРЕДЕ

ВРЕМЯ  
ПОЛУЧЕНИЕ  
ПОЗИТИВНОГО  
ПОДХОДА ИГ-ОГО  
ФИДБЭКА

КАК УСПЕШНО  
ДЕЛАТЬ  
РАБОТУ

Создание  
продукта  
для себя  
и для  
других

Нужно  
решило!

дождь  
дождь  
дождь

загрузка

дождь  
дождь

## **ОСНОВЫ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ:**

- способность понимать и принимать другого человека, его потребности
- командная работа
- творческий поход

# ИГРОВЫЕ ИМПРОВИЗАЦИИ

отличный способ развития эмоционального интеллекта, навыков общения и творческого мышления



# ДИЗАЙН-МЫСЛИТЕЛИ

Создают продукты или услуги, ориентированные на человека.

Дизайн-мыслители знают, как проектировать то, что будет полезно людям.



# ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

ЭТО ТВОРЧЕСКИЙ И ЭМПАТИЙНЫЙ ПОДХОД  
К РЕШЕНИЮ ЗАДАЧ



# ДИЗАЙН ЭТО ПРОЕКТИРОВАНИЕ

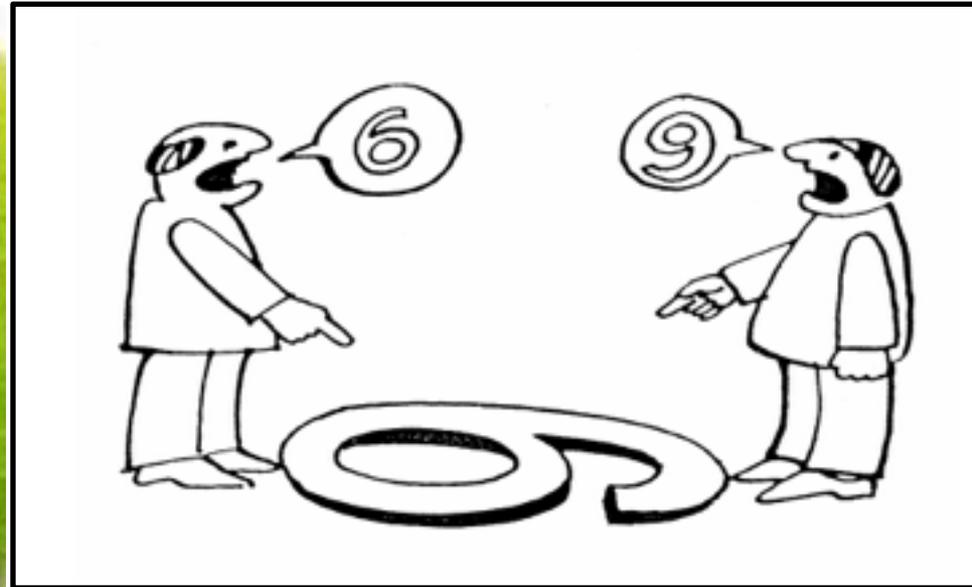
Предметов, процессов, среды



# ЭМПАТИЯ

Способность понимать и принимать эмоциональный настрой человека, видеть его истинные потребности. Умение поставить себя на место другого.

# ЧУТКОСТЬ





Как проектировать то,  
что будет востребовано?

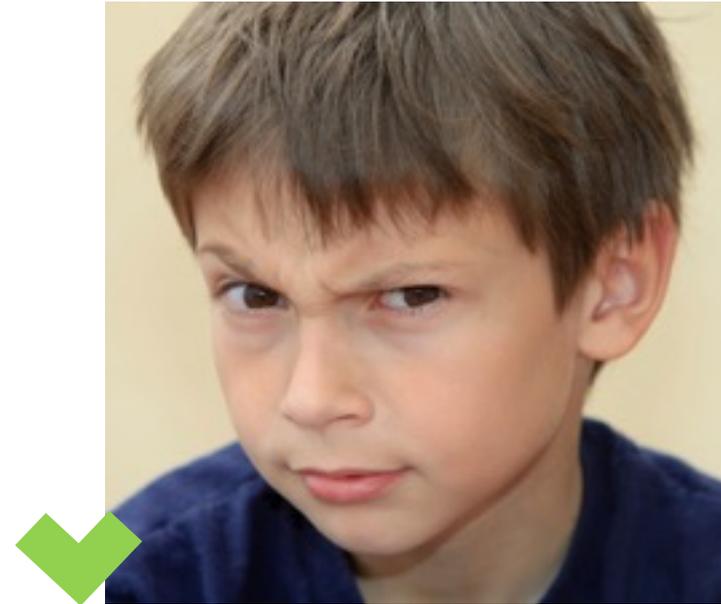
Нужно хорошо знать  
и понимать своего  
**ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ**



# ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ В ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИИ



Не группа лиц,  
имеющих  
схожие  
характеристики



Это всегда конкретный  
человек, со своим  
характером,  
привычками,  
предпочтениями...

**ПОЛЬЗОВАТЕЛИ** – это те, для кого мы создаем наш проект

 «всем людям», «для всех детей»  
«для нашей школы»  
«Для семьи с двумя детьми»

 «для моего друга Ильи»  
«для бабушки Лизы»  
«для нашей учительницы Елены Викторовны»

**ПОЛЬЗОВАТЕЛИ** – это те, для кого мы создаем наш проект

*«Для семьи с двумя детьми»*



# ПОРТРЕТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

## Умеет

- Водить авто
- помогать
- доставлять заказ во время

## Не понимает

- нумерацию домов
- систему навигации

## Не успевает

- проверить заказ
- спокойно пообедать
- общаться с близкими

## Боится

- заблудиться
- безответственных клиентов
- «корочка станет не хрустящей»
- дорожных пробок



**Сергей**

49 лет, курьер

## Любит

- чтобы все было предельно понятно
- работать (на велосипеде)
- общаться с людьми
- бельгийский шоколад
- путешествовать
- узнавать новое
- романтику
- чувствовать себя в своей тарелке

## Мечтает о

- удобной функциональной сумке
- компактный навигатор
- детализации / конкретизации заказа

## Уверен, что

- нужно приезжать заранее
- люди должны помогать друг другу
- пицца должна быть приготовлена правильно

# КОМАНДНАЯ РАБОТА

Командная работа – естественная и продуктивная форма деятельности. Хорошо когда команда состоит из людей имеющих разный опыт, точку зрения и компетенции.



КОМАНДА



ГРУППА ЛЮДЕЙ



В чем отличия?

# МЫ – КОМАНДА!

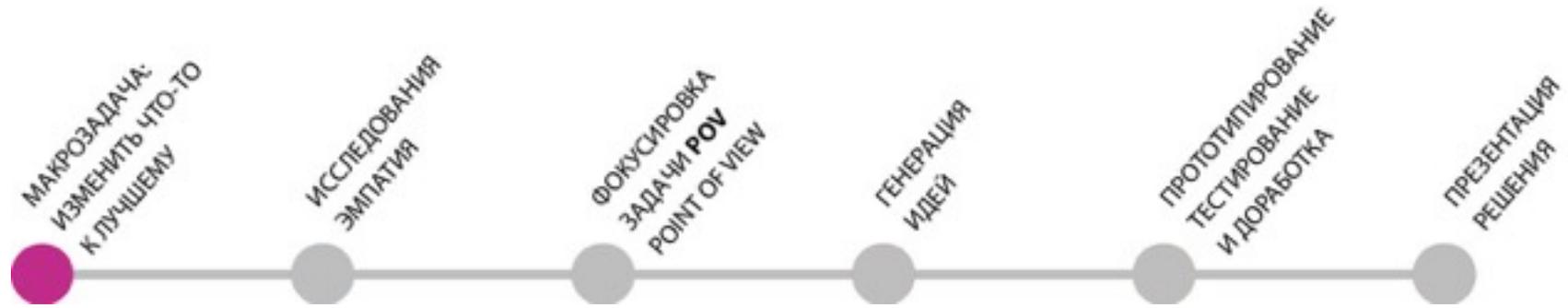
- ВСЕ ВМЕСТЕ, решаем одну задачу, создаем общий проект.
- Решения принимаем СООБЩА.
- Важен КАЖДЫЙ из УЧАСТНИКОВ. Раскрываем и задействуем даже скрытые способности!
- Неудачи команды делим на всех.

**УСПЕХ команды – это достижение каждого из участников!**



# МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ. ЭТАПЫ.





## ПОСТАНОВКА МАКРОЗАДАЧИ

Задачи могут быть разными - разработать продукт или смоделировать новые процессы, которые изменят что-то к лучшему.

### Примеры проектных задач:

- ✓ Изменения к лучшему в школьном сообществе.
- ✓ Обучение + развлечение. Разработка обучающей игры.
- ✓ Городской транспорт.
- ✓ Робототехника и дизайн-мышление. Проектирование полезного технического устройства (робота).



**СПОСОБНЫ ЛИ ДЕТИ  
ИЗМЕНИТЬ ЧТО-ТО К ЛУЧШЕМУ?**

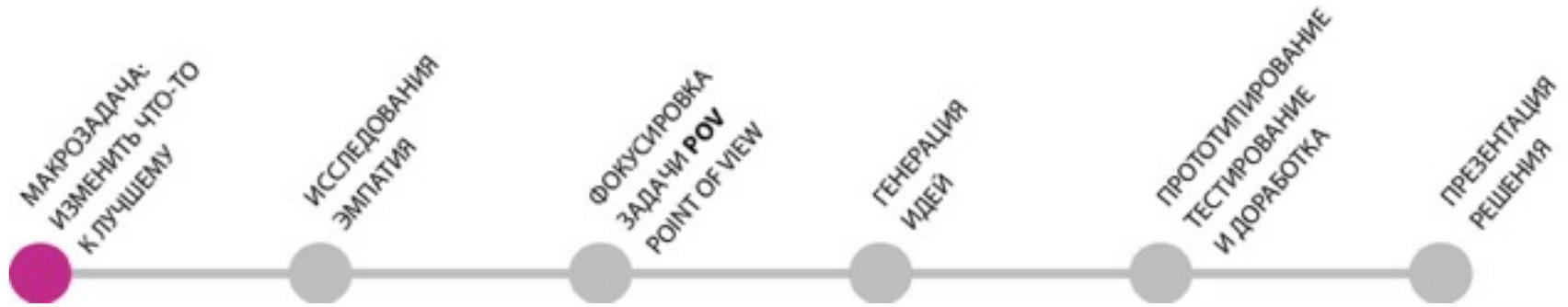
**ДА!**



## Джек Андрака, 15 лет

Изобрел простой тест на выявление рака на ранней стадии





МАКРОЗАДАЧА

# ИЗМЕНЕНИЯ К ЛУЧШЕМУ В ШКОЛЬНОМ СООБЩЕСТВЕ



# УСПЕШНЫЙ ОПЫТ. МИРОВАЯ ПРАКТИКА.



Студенты Savannah College of Art and Design подняли проблему насилия в школе.

Они задали себе вопрос:

Почему в школе происходит насилие? Что является причиной?

И поставили задачу искоренить его.



Для решения этой задачи они привлекли людей, живущих с ними в одном городе:

Церковь, Полицию, равнодушных к этой ситуации, учителей, родителей, уличные банды, сверстников и младшеклассников.

Были запланированы различные мероприятия: показ фильмов и телепередач, проведение игр, создание видеороликов, поощрение людей, проведение интервью по этой теме с преподавателями и студентами.

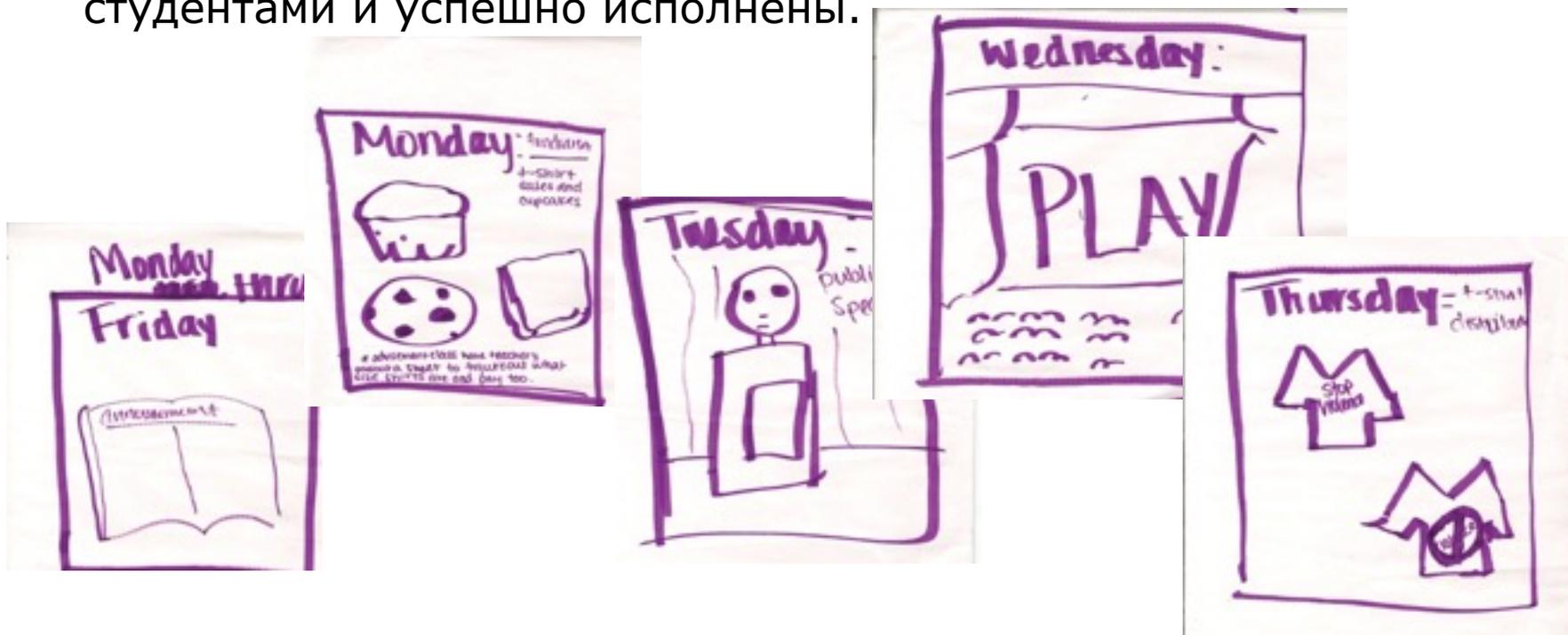


Их первым шагом было – провести Неделю толерантности.

План включал в себя различные мероприятия в течение пяти дней –

надписи на футболках, продажа выпечки, игры, публичные выступления.

Все полномочия по мероприятию были делегированы между студентами и успешно исполнены.



Студенты Savannah High School решали проблему плохой еды в школьной столовой.

Они задали себе вопрос:

Как сделать так, чтобы еда была вкусной и полезной?

Можем ли мы что-то предпринять для этого?

Провели исследование и начали действовать.



- Они составили петицию в позитивном ключе, поощряя изменения к лучшему.
- Написали о вещах, которые будут вызывать поддержку со стороны сверстников.
- Был организован процесс оповещения о положительных изменениях.
- Постили фотографии хорошей еды в социальных сетях и на других площадках. Сообщения вызывали реакцию сокурсников, это способствовало положительным действиям.



# КОМАНДА РАДУГА

Как мы можем помочь Петру  
найти единомышленников среди непохожих на него  
коллег?



## Решение: РЕАЛИТИ-ШОУ «ЧУЖАЯ ШКУРА».

На неделю один учитель начинает преподавать дисциплину своего коллеги, партнера по реальности-шоу.

Параллельно проводится дневная коуч сессия, где один учитель объясняет другому в чем суть его предмета, нюансы и трудности.

Поскольку учитель в рамках своего предмета мыслит конвергентно, паттернами и стереотипами, то новый взгляд на предмет поможет внести что-то ценное, свежее,



ПОЛЕЗНЫЙ НАВЫК. ПЕРЕВОД ПРОБЛЕМЫ В ЗАДАЧУ.

Нет проблем – есть  
задачи!

**ЗАДАЧА** - ЭТО ТО, ЧТО МОЖНО  
решить.

**ПРОБЛЕМА** - то, на что  
можно пожаловаться.

- Выявляем проблему: Задаем вопросы, чтобы понять, почему это действительно «проблема».
- Переводим проблему в задачу: Находим навык/способность, которые помогут вместо нежелательного делать что-то необходимое.

***ПРОБЛЕМА:***

*Человек говорит на повышенных тонах, кричит*

***НАВЫК:***

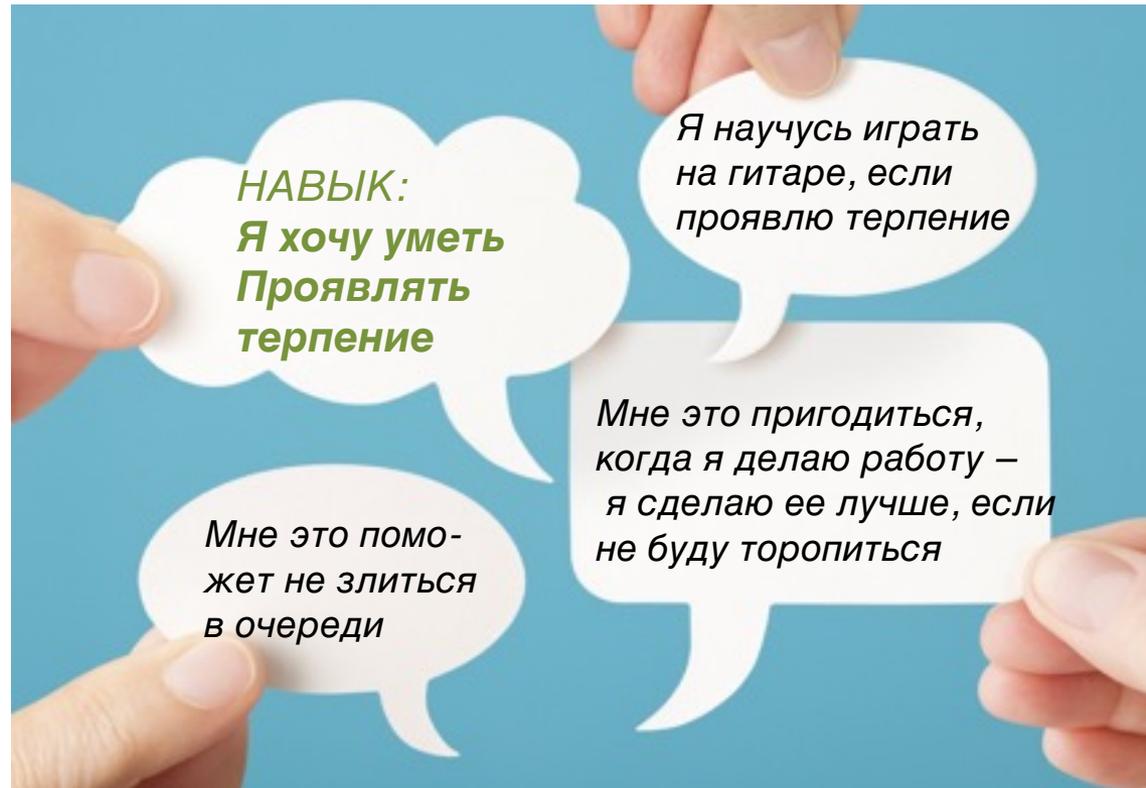
*Умение говорить спокойно*



# Как понять для чего необходимо развить определенный навык/умение/способность?

Найдите три примера ситуаций, где навык может пригодиться.

Хороший вопрос:  
*Как бы вы справились с этими ситуациями, если бы обладали желаемым навыком?*





## ИССЛЕДОВАНИЯ. СБОР ИНФОРМАЦИИ.

Фото, видео этнография  
Наблюдение и самонаблюдение  
Глубинное/экспресс интервью  
Анализ трендов

### Навыки:

- ЭМПАТИЯ
- Способность слушать и слышать
- Умение анализировать и находить взаимосвязи
- Умение делать выводы из собранной информации
- Умение наглядно представлять информацию





## ПОЛЕЗНЫЙ НАВЫК. СКРАЙБИНГ.

Прекрасный способ передачи и запоминания информации.

Помогает более точно доносить смысл.

Помогает соединить разобщенные данные, выстроить все в единую систему.

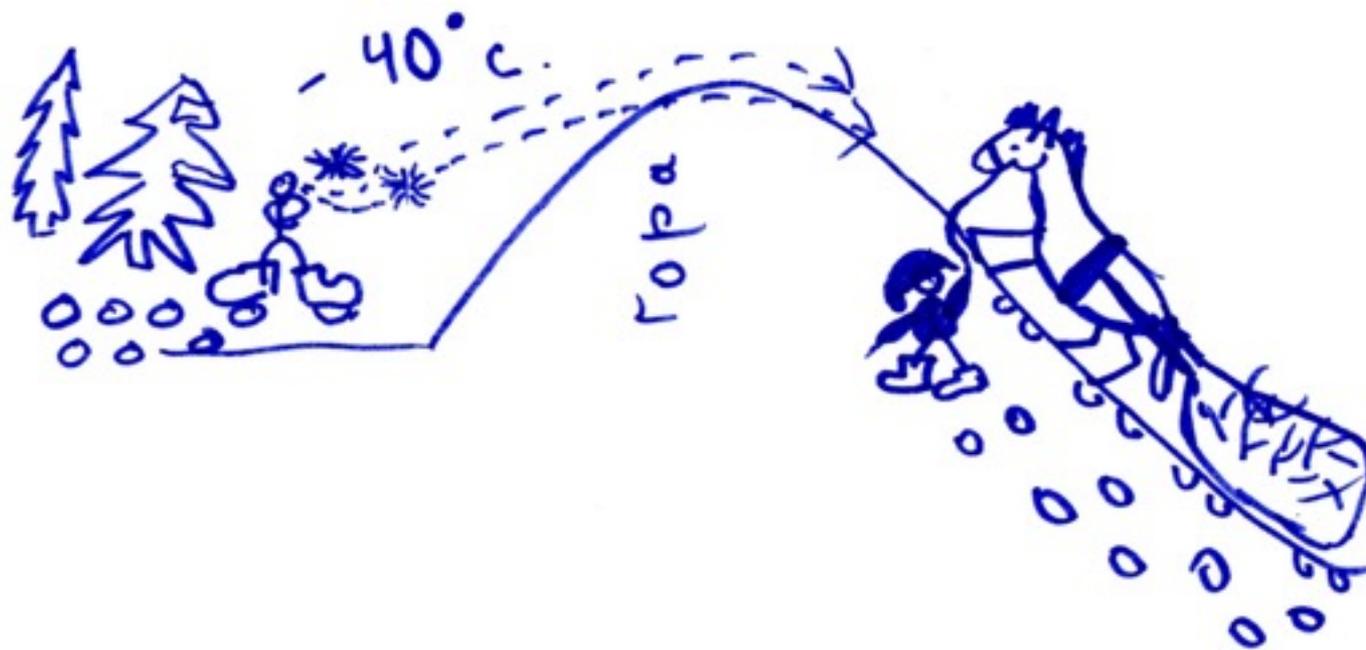




## ПОЛЕЗНЫЙ НАВЫК. СКРАЙБИНГ.

Н. А. Некрасов

Однажды в студеную зимнюю пору...

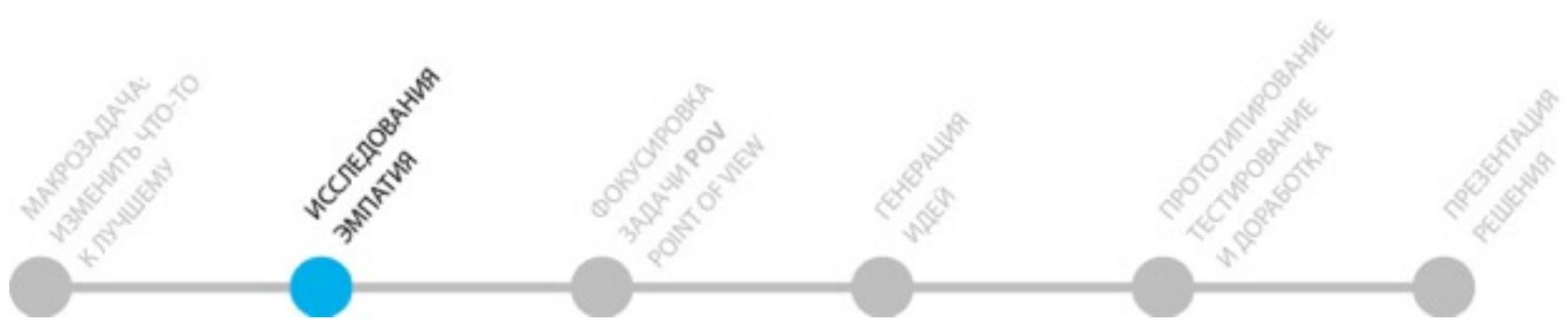




# ПОЛЕЗНЫЙ НАВЫК. СКРАЙБИНГ.

Нарисуйте свои навыки





## Исследования – ищем инсайты!

### **ИНСАЙТ** – ЭТО СКРЫТАЯ ПРАВДА

Это то, что вы  
вдруг увидели,  
услышали,  
поняли.



# ИНСАЙТ

Чтобы придумать что-то новое, не обязательно изобрести его.

Существует масса нерешенных проблем, к которым все привыкли и поэтому не замечают.

Их можно увидеть, наблюдая за действиями людей и находя истинные МОТИВЫ.





## Исследования

ИНТЕРВЬЮ

ПОРТРЕТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ПУТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ (CUSTOMER JOURNEY)

# ИНТЕРВЬЮ

- Стремитесь к тому, чтобы человек рассказал вам историю.
- Слушая ответы не давайте, даже мысленно, оценочных суждений.
- Больше вопросов начинайте со слова «Почему?»»
- Спросите про **ИДЕАЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ**. Если бы у тебя была волшебная палочка, как бы ты все изменил?





## ХОРОШИЕ ВОПРОСЫ ДЛЯ ИНТЕРВЬЮ:

1. ПРОСИТЕ РАССКАЗАТЬ ИСТОРИЮ
2. Начинайте вопрос с «ПОЧЕМУ?» это позволит узнать детали
3. Спросите про ИДЕАЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ
4. Следите не только за тем, что человек говорит, но и *какие эмоции* при этом испытывает



## ВАЖНО ВЫЯСНИТЬ:

- 1. Что человек делает - факты**
- 2. Что он в это время чувствует - ЭМОЦИИ**
- 3. Почему? – детали, контекст, область инсайтов**

# ПУТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ/CUSTOMER JOURNEY

## ДЕЙСТВИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

1. Вышла из дома

2. Села в автобус

3. Ждала ребенка в школе

4. Зашли в магазин купить поесть

5. Выбирали и оплачивали еду

6. Едем в метро

7. Выступление в музыкальной школе

ШКАЛА ЭМОЦИЙ





## Фокусировка. Формулируем задачу (POV)

Как мы можем помочь

---

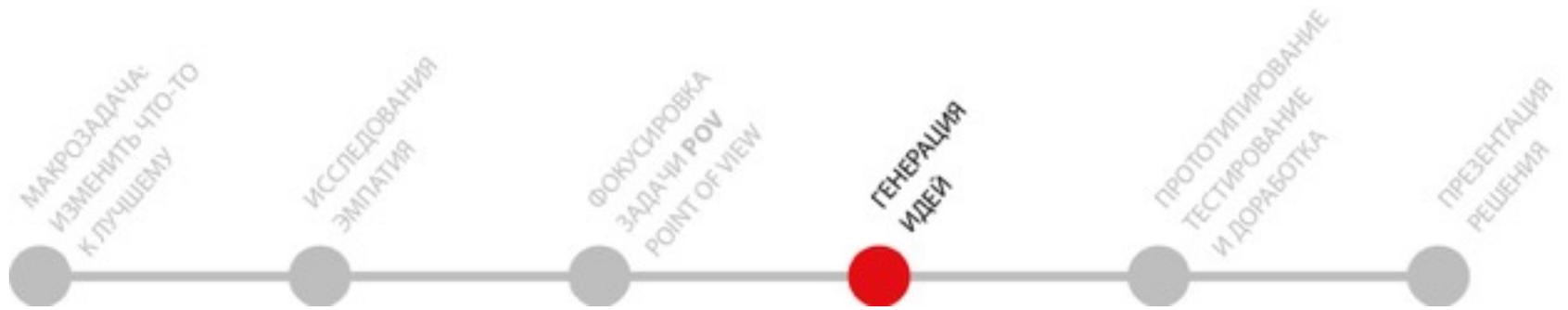
*Имя пользователя*

---

*Формулировка потребности*

---

*Почему это важно*



## Генерация идей





## ПРАКТИЧНЫЕ



## ЛЮБИМЫЕ



## БЕЗУМНЫЕ





## Прототипирование

- Делаем быстрый прототип - экономим время
- Тестируем прототип с пользователем - моделируем ситуацию, про-являем эмпатию
- Для демонстрации и тестирования прототипа можно использовать не только продукт, но и план/инсценировку действия

# МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ. ЭТАПЫ





## Прототипирование

- Делаем быстрый прототип - экономим время
- Тестируем прототип с пользователем - моделируем ситуацию, про-являем эмпатию
- Для демонстрации и тестирования прототипа можно использовать не только продукт, но и план/инсценировку действия





## ПРЕЗЕНТАЦИЯ

- Озвучиваете задачу над которой работали (ваш POV): «Как мы можем помочь...»
- Пара слов о ваших идеях (любимых, безумных)
- Демонстрируете прототип решения
- Отвечаете на вопросы из зала



# Растим счастливых взрослых

Мы способны изменить мир к лучшему  
и научить этому детей 😊

Надежда Исаева +7 916 909-30-68  
Яна Африканова +7 903 101-87-85

[platforma9-15@yandex.ru](mailto:platforma9-15@yandex.ru)