

Онлайн-образование

Африканова Я.В.
Исаева. Н.В.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ МОТИВИРУЮЩЕЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ

Практикум



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



МОСКОВСКИЙ
МЕЖДУНАРОДНЫЙ
САЛОН ОБРАЗОВАНИЯ

#ММСО2016



Растим счастливых взрослых

Надежда Исаева +7 916 909-30-68

Яна Африканова +7 903 101-87-85

platforma9-15@yandex.ru

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



ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ В ШКОЛЬНОЙ СРЕДЕ

ВРЕМЯ
ПОЛУЧЕНИЕ
ПОЗИТИВНОГО
ПОДХОДА
ФИДБЕК

Неизвестно
решить?

должен
должен
должен

загрузка

должен
должен

КАК УСПЕШНО
ДЕЛАТЬ
РАБОТУ

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-МЫШЛЕНИЕ

ЭТО ТВОРЧЕСКИЙ И ЭМПАТИЙНЫЙ ПОДХОД
К РЕШЕНИЮ ЗАДАЧ



ДИЗАЙН ЭТО ПРОЕКТИРОВАНИЕ

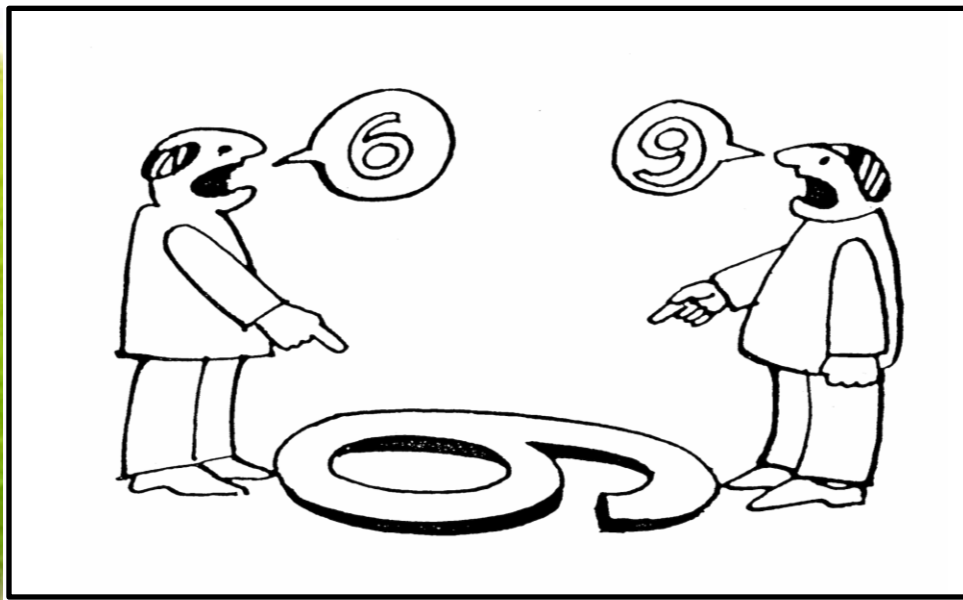
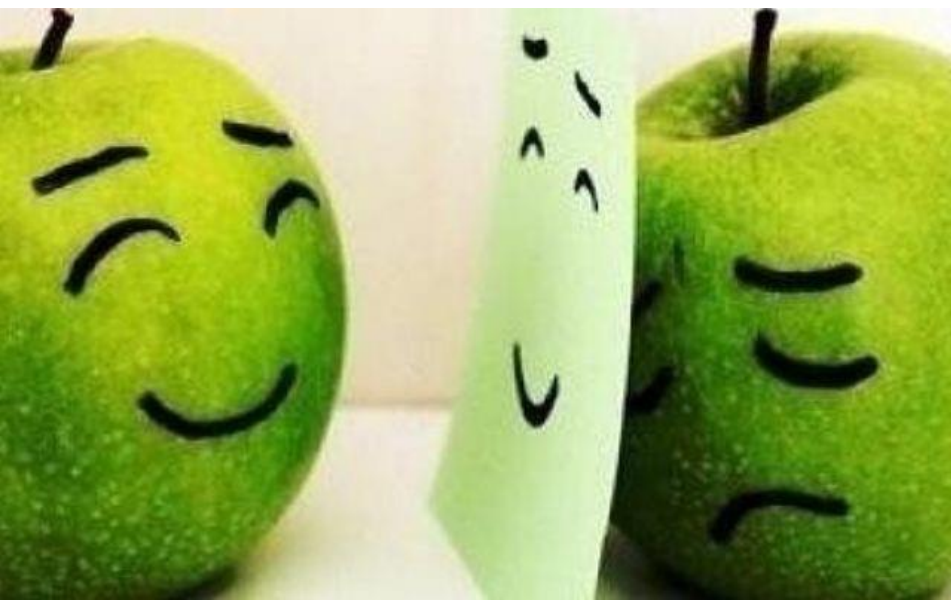
Предметов, процессов, среды



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

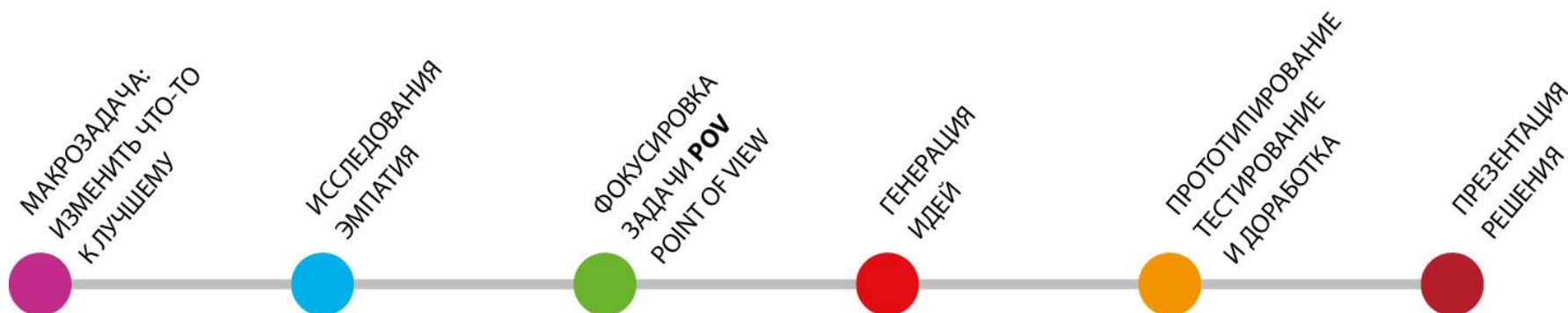


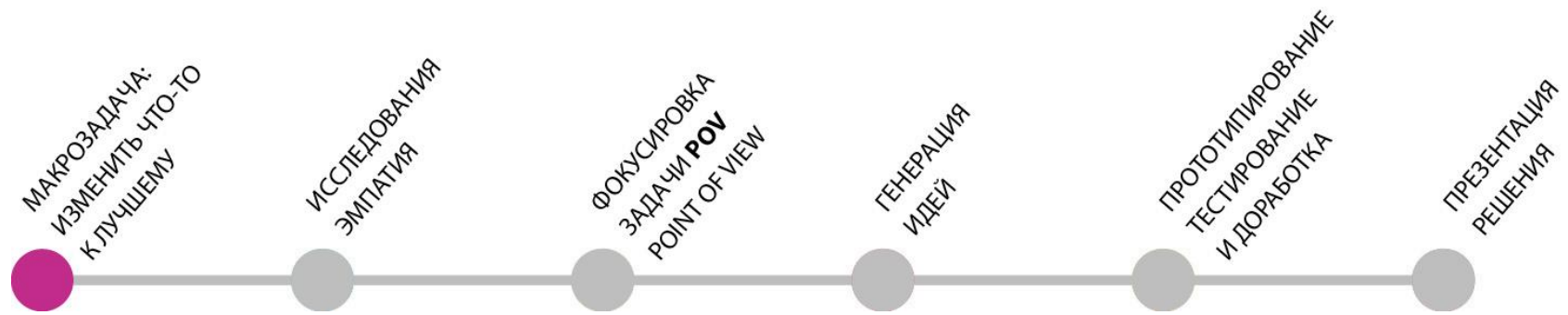
Не группа лиц,
имеющих схожие
характеристики



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

МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ. ЭТАПЫ.



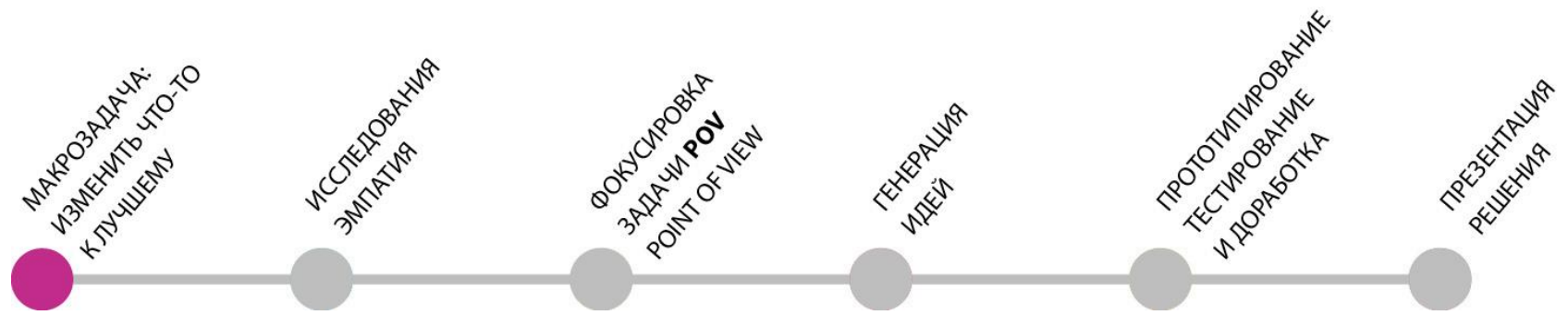


ПОСТАНОВКА МАКРОЗАДАЧИ

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).



МАКРОЗАДАЧА

ПРОЕКТИРОВАНИЕ МОТИВИРУЮЩЕЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ

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.

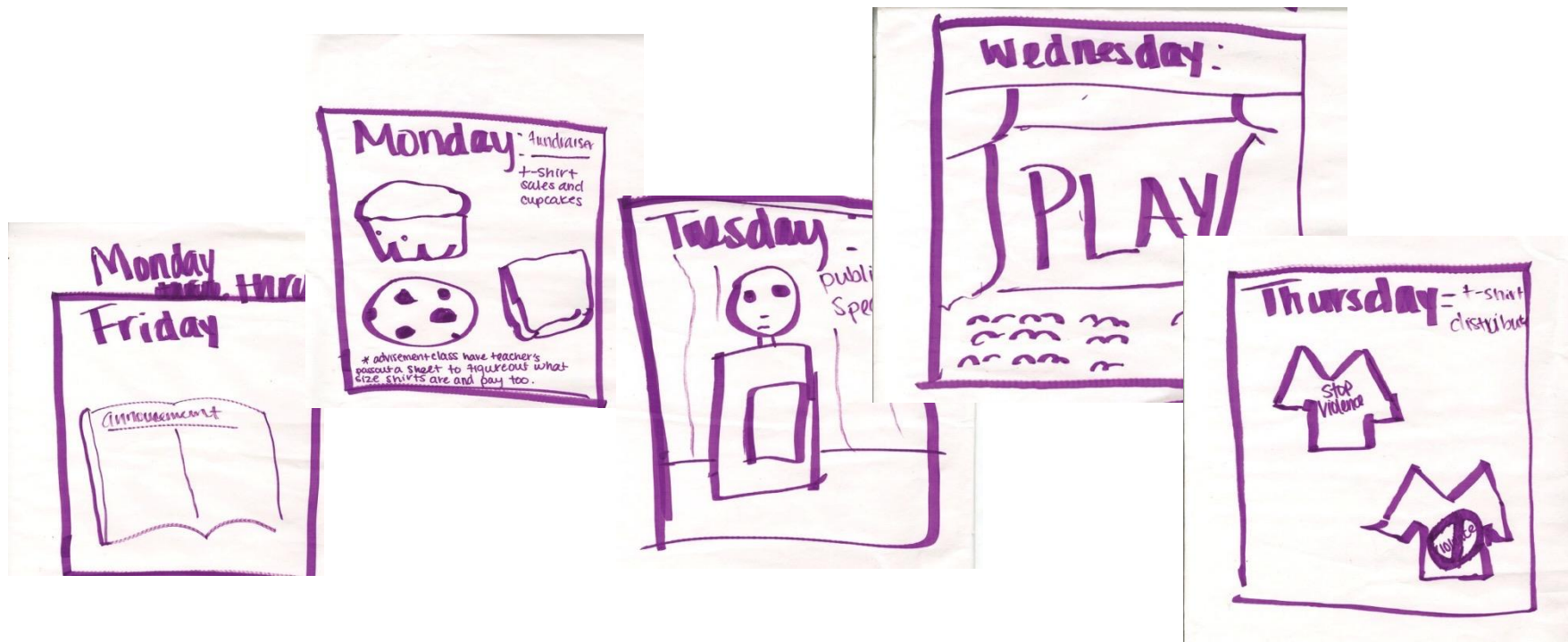
Были запланированы различные мероприятия:
показ фильмов и телепередач, проведение игр, создание видеороликов, поощрение людей, проведение интервью по этой теме с преподавателями и студентами.



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, интересное.



ПОЛЕЗНЫЙ НАВЫК. ПЕРЕВОД ПРОБЛЕМЫ В ЗАДАЧУ.

Нет проблем – есть задачи!

ЗАДАЧА - это то, что можно
решить.

ПРОБЛЕМА - то, на что можно
пожаловаться.



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



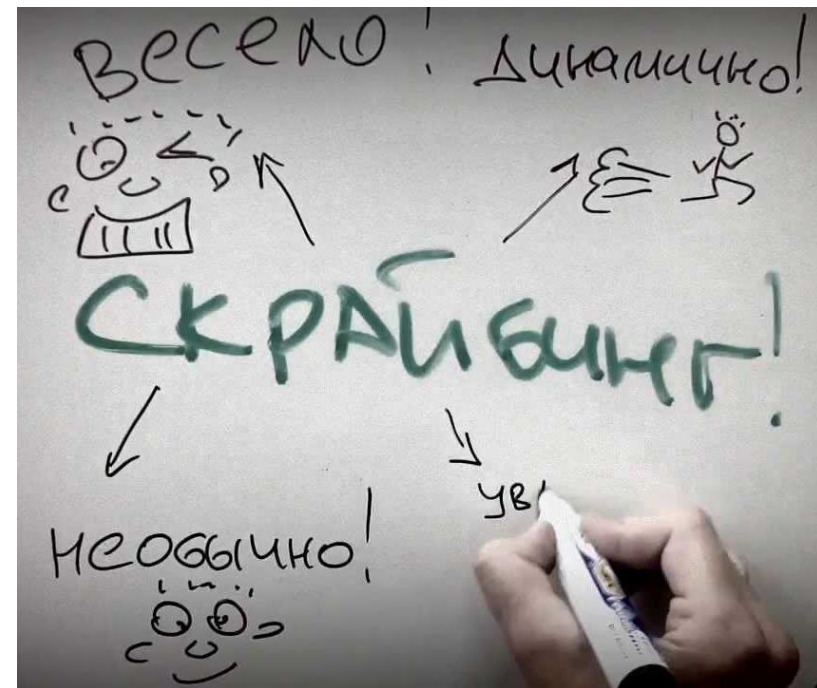


ПОЛЕЗНЫЙ НАВЫК. СКРАЙБИНГ.

Прекрасный способ передачи и запоминания информации.

Помогает более точно доносить смысл.

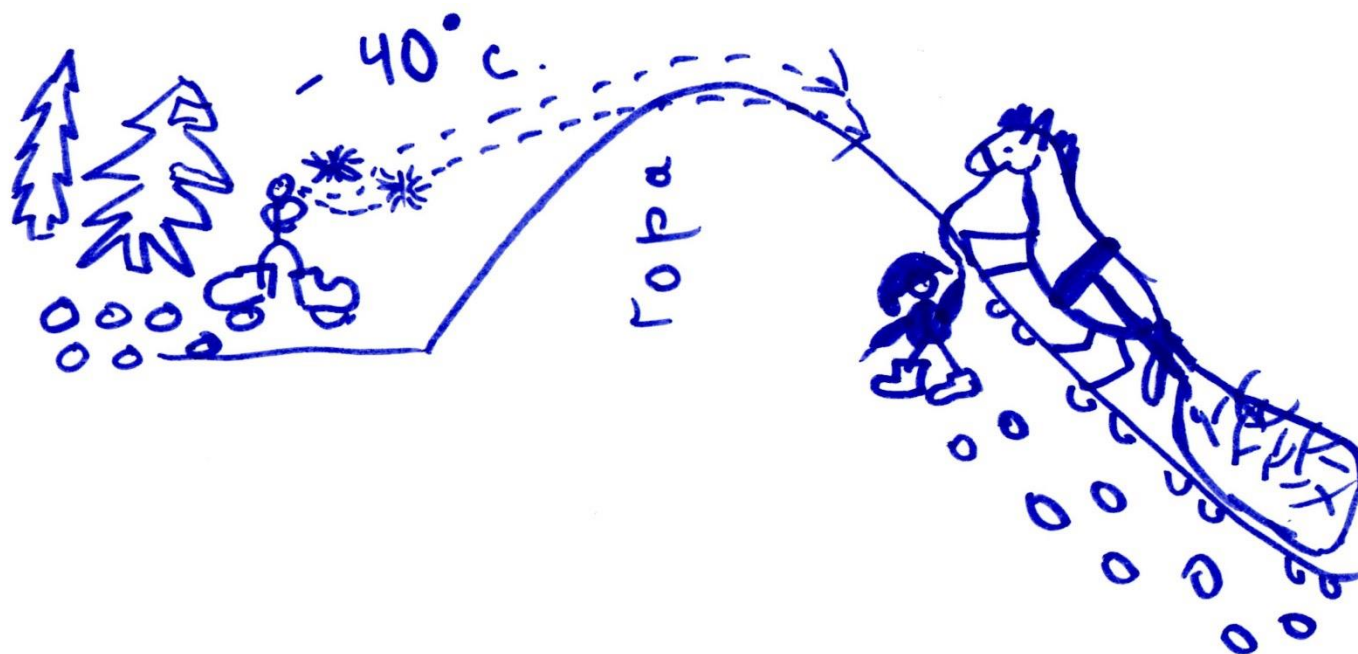
Помогает соединить разобщенные данные, выстроить все в единую систему.



ПОЛЕЗНЫЙ НАВЫК. СКРАЙБИНГ.

Н. А. Некрасов

Однажды в студеную зимнюю пору...

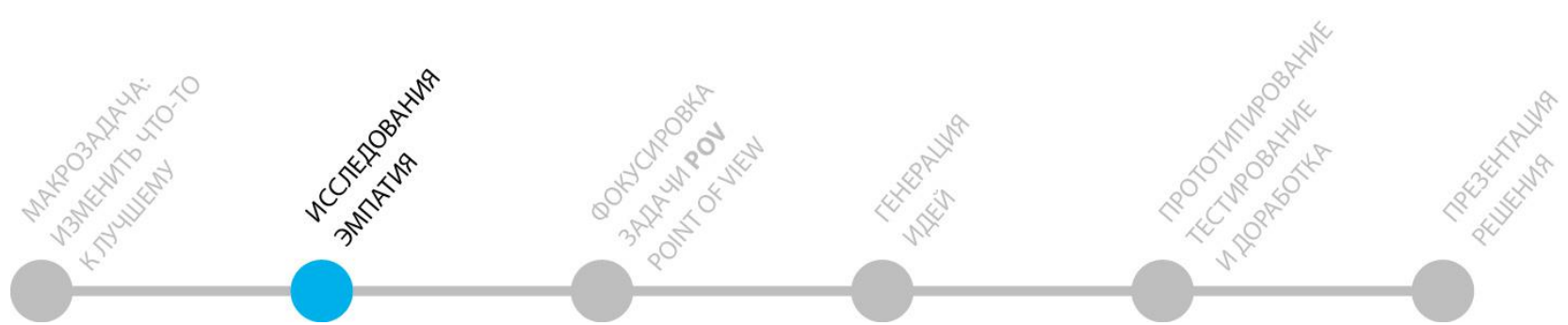




ПОЛЕЗНЫЙ НАВЫК. СКРАЙБИНГ.

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?





ВАЖНО ВЫЯСНИТЬ:

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

ХОРОШИЕ ВОПРОСЫ ДЛЯ ИНТЕРВЬЮ

- Расскажи, как проходит твой день?
- Что у тебя получается лучше всего? Почему?
- Что тебе дается труднее всего в школе/дома? ПОЧЕМУ?
- Что тебя больше всего беспокоит?
- Что тебе нравится и почему.
- В чем тебе нужна помощь?
- Какой твой любимый урок и почему.
- Идеальная школа, какая она?
- Если тебе дать «волшебную палочку», то изменение чего сделает тебя более счастливым?
- Расскажи о своей мечте
- Опиши идеального себя, что тебе нужно, чтобы стать таким?
- Что бы было, если бы ты получил те качества, о которых мечтаешь?

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

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



GAPS. НЕТ, НО ХОТЕЛОСЬ БЫ.

НРАВИТСЯ



НЕ НРАВИТСЯ



НЕТ, НО ХОТЕЛОСЬ БЫ



Фокусировка. Формулируем задачу (POV)

Как мы можем помочь

Имя пользователя

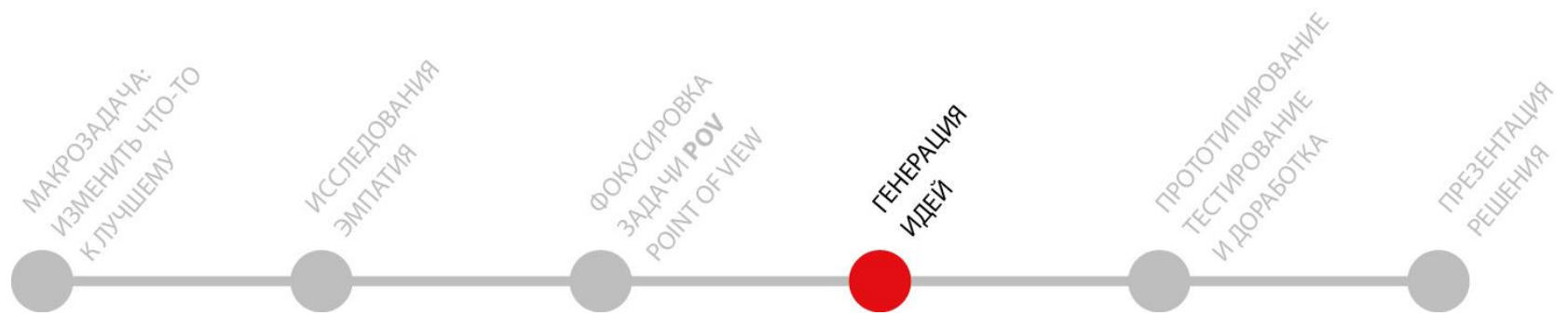
Формулировка потребности

Почему это важно



Генерация идей





ПРАКТИЧНЫЕ



ЛЮБИМЫЕ



БЕЗУМНЫЕ

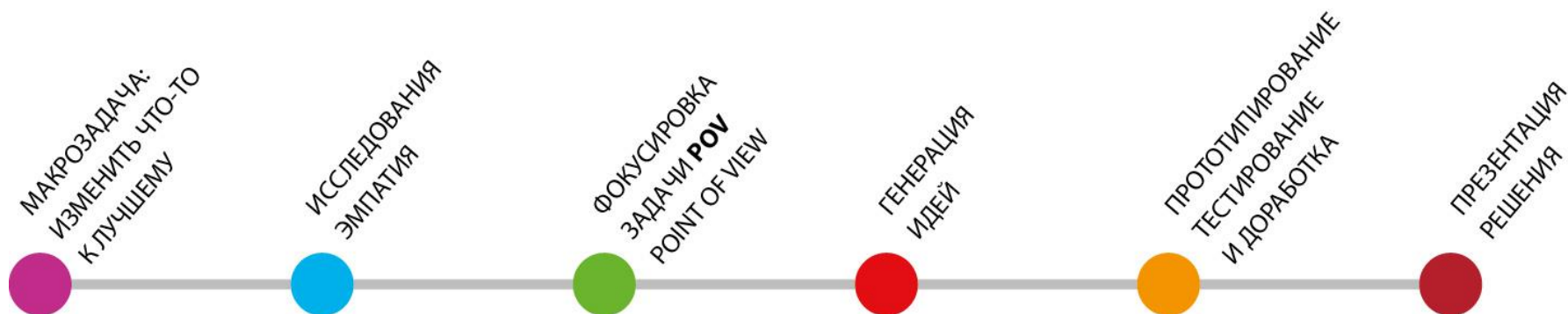




Прототипирование

- Делаем быстрый прототип - экономим время
- Тестируем прототип с пользователем - моделируем ситуацию, проявляем 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, проявляем 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