

Креативний підхід до вирішення проблеми.

Дизайн-мислення в освіті.

Про те, як дизайн-мислення змінює систему освіти на краще. Ви чули коли-небудь про дизайн-мислення?

Найчастіше цей метод використовують у своїй діяльності дизайнери, PR-менеджери та бізнесмени.

Слово «дизайн» означає «проектувати, створювати, конструювати», а слово «мислення» розуміють як особливий процес пізнавальної діяльності людини.

Вперше озвучив ідею дизайн-мислення Герберт Саймон у своїй праці «Науки штучного» («Sciences of the Artificial»), яку було опубліковано в 1969 році. Він визначив, що дизайн-мислення – це процес, орієнтований на створення кращого майбутнього через пошук нових рішень. Згодом цю ідею підхопили та розвинули вчені Стенфордського університету. Було створено Стенфордський інститут дизайну, або d.school, який просуває метод дизайн-мислення як процес, для вирішення комплексних проблем у будь-якій галузі.

Дизайн-мислення – це найуспішніша світова методика для створення інновацій.

Це особливий спосіб мислення.

Його суть полягає в тому, щоб дати відповіді на такі питання:

1. Що хоче замовник?
2. Що ми хочемо отримати в результаті?

Перший хто використав дизайн-мислення – це компанія Apple, вона розробила продукт з чітким уявленням чого хоче людина, чого вона очікує. І тому він вийшов якісний та конкурентно спроможний. Samsung також взяли за основу дизайн-мислення. Такі компанії як Facebook, Google, Procter&Gamble та ін. також використовують у роботі цей метод.

Дизайн-мислення – це процес під час якого дослідники намагаються зрозуміти користувача.

Як можна адаптувати цей метод у сфері освіти?

Що таке дизайн-мислення?

Це творчий процес генерації та реалізації ідей. Головна мета – вийти за межі стереотипів і звичних способів вирішення завдань. Це спосіб нелінійного вирішення проблеми.

Дизайн-мислення в освіті – вміння педагога створювати ефективно навчальне середовище. Педагоги, які прагнуть зробити систему освіти сучаснішою, постійно оновлюють методи і прийоми навчання. Викладання, що базується на дизайн-мисленні, пробуджує в дітях зацікавленість, ентузіазм, креативність та винахідливість

Завдання методу: не нав'язувати свою думку чи ідею, а спонукати

зосереджуватися, уявляти, прототипувати, аналізувати та демонструвати.

Принципи дизайн-мислення:

- не використовувати слова там, де можна візуалізувати матеріал;
- фокусувати увагу на загальнолюдських цінностях (людиноцентризм);
- прагнути до прозорості викладення думок;
- експериментувати та не боятися помилятися;
- обмінюватися досвідом зі своїми колегами.

Розвиваються такі навички і компетенції, як: формування вмінь роботи в команді, розвиток емоційного інтелекту, критичного і творчого мислення.

Отже, **дизайн-мислення** – це метод створення продуктів (освітніх продуктів) та послуг, що орієнтовані на людину (на споживача – вихованця). Це також напрям думок, світогляд, який дозволяє людині вірити, що вона може досягти чогось більшого.

Дуже незвично і цікаво використовувати цю методику у роботі гуртків художньо-естетичного напрямку.

У роботі гуртків важко визначитись, що є важливішим і цікавішим – кінцевий продукт чи сам процес. Бо кінцевий продукт – це результат цілого процесу – це виступ на сцені під час концерту, шоу, участь у конкурсах, фестивалях, виставках... А підготовка до нього – це великий, захоплюючий процес пошуку ідеї, музичного матеріалу, розроблення дизайну та пошиття костюмів, постановкою номеру... набуття нових вмінь, взаємодія вихованців з керівником гуртка, спілкування з однолітками-однодумцями.

Все це можна вважати проектом, який включає в себе **п'ять етапів процесу дизайну-мислення:**

I. Емпатія.

II. Фокусування.

III. Генерація ідей.

IV. Прототипування.

V. Тестування.

I. Емпатія – це етап занурення та дослідження проблеми користувача.

Застосовують такі методи:

- **метод рефреймінг** – (у перекладі з англійської) – «зміна рамки», погляд на ситуацію з іншого боку, під іншим кутом зору. За допомогою рефреймінгу можна знайти нове розв'язання проблеми, побачити позитивне навіть у найнесприятливішій ситуації (наприклад міняємо слово «проблема» на «завдання»);
- **деск-дослідження** – кабінетні дослідження або пошук інформації з різних джерел на основі надійних посилань в Інтернеті;

- **метод кубування** – це метод навчання, який полегшує розгляд різних сторін теми. Цей підхід передбачає використання кубика із написанням на кожній грані вказівки щодо напрямку мислення.

Емпатія – це усвідомлення почуттів іншого, це найголовніша, відмінна від інших методів, риса дизайн-мислення, оскільки саме емпатія дозволяє зануритись у проблему, побачити її очима користувача, абстрагуватися від своїх припущень та переконань.

Існує така метафора: «Постояти в чоботях іншого». Головне на цьому етапі – зрозуміти, як і чому люди роблять певні вчинки у своєму житті, чим вони живуть і які речі є цінними для них. Ми маємо зрозуміти, що хоче споживач – наш вихованець. Це дуже важливо, бо протягом усього процесу проектування буде тісний зв'язок між дослідником та споживачем (вихованцем).

На цьому етапі: ми вивчаємо, опитуємо, слухаємо, спостерігаємо.

Вчимося мислити!

II. Фокусування – це етап визначення проблеми (завдання). Найкраще формулювати такими словами: «Як ми можемо допомогти?»

На цьому етапі потрібно сфокусуватися на розумінні та потребах споживача (вихованця). На основі зібраних даних **аналізуємо, систематизуємо та інтерпретуємо зібрану на першому етапі інформацію** щоби зрозуміти, які методи викладання популярні серед вихованців, що їх цікавить, що подобається, а що категорично не подобається.

III. Генерація ідей – формування ідеї та вибір найкращого рішення для вирішення завдання.

Необхідно зібрати всю інформацію, яка є, і придумати максимальну кількість сценаріїв чи варіантів вирішення завдання. Створіть список ідей на тему «Як допомогти споживачам (вихованцям)?».

На цьому етапі **застосовують методи:** мозковий штурм, велике коло, майдмепінг, вправа «30 кружечків» та ін.

Ці методи допоможуть відшукати ідеї для розв'язання певного завдання. До генерації рішень можна і потрібно залучати і колег і вихованців, це залежить від того, яке ви вирішуєте завдання.

На цьому етапі опановуються способи позитивної взаємодії (налагоджуються партнерські відносини), якщо ми працюємо з дітьми, то вони навчаються розвивати свої ідеї, виходячи з думок та знахідок інших.

Розглянемо **вправу «30 кружечків»**.

Потрібно намалювати 30 кружечків. Включити таймер на 3 хвилини і наповнити за цей період кожен кружечок змістом. Це може бути будь-що, і смайлики і годинник і природа, фрукти, овочі, їжа, рослини, спорт, посуд...

Є три рівні щоб розшифрувати цей тест.

1. Це швидкість, з якою ви генеруєте ідеї. Скільки кружечків заповнили?

Якщо за 30 хвилин ви заповнили 30 кружечків, то це дуже добре, це супер, ви молодці, ви швидко генеруєте ідеї.

2. Якщо подивитися на ваші ідеї, можна побачити скільки є тем, які ви залучили? (Є одна ідея і варіації – наприклад: якщо є 30 фруктів чи 30 овочів – то вашим ідеям характерна одноманітність, а потрібно, щоб вони були контрастні. Якщо вони одноманітні, то з них буде важко обрати найкращу). Добре коли є 5, 6, 7 тем.

3. Скільки систем ви створили? Чи є у вас об'єднані образи (наприклад фрукти – 3 кружечки, смайлики – 4 кружечки...)?

Тож, генеруючи ідеї важливі швидкість, якість та вміння створювати певні системи (для того, щоб ми могли втілювати у життя наші ідеї).

IV. Прототипування – створення моделі, макету (прототипу) нашого продукту.

У нас було завдання. У нас виникли різні ідеї, щоб реалізувати це завдання і далі ми продумуємо і створюємо прототип, щоб створити продукт.

Основним інструментом на цьому етапі – є візуалізація.

Під час прототипування відбираються найкращі ідеї і створюються моделі (прототипи) для тестування (перевірки продукту на практиці). Ними можуть бути найрізноманітніші засоби й матеріали: сценарій, малюнок, модель, постановка номеру, рольова гра та ін.

Зазвичай у процесі створення прототипів генеруються нові ідеї або вдосконалюються старі.

V. Тестування – випробування нашого продукту та оцінка результатів.

Саме на цьому етапі здійснюється оцінка результатів; перевірка, чи все вийшло так, як планувалося. Тут вже можна застосувати свої ідеї на практиці та проаналізувати їх: що не було враховано, як можна удосконалити даний продукт (прототип) тощо.

Зверніть увагу не те, що процес дизайн-мислення є ітераційним. Ітерація – це повторне застосування операції (зі зміненими даними), яке дає можливість поступово наблизитися до правильного результату.

Отже, на етапі тестування ми спочатку робимо діагностику наскільки актуальний продукт, наскільки має попит, наскільки він буде корисний, цікавий споживачу.

Тестуємо прототип, обов'язково отримуючи зворотній зв'язок від колег та споживачів (вислуховуємо зауваження, пропозиції щодо вдосконалення прототипу).

Після тестування аналізуємо недоліки, робимо висновки, удосконалюємо прототип. На базі прототипу створюємо кінцевий продукт.

Може здатися, що процес дизайн-мислення суворо структурований, але насправді він доволі гнучкий. Ви можете поєднувати компоненти цієї технології, можете повертатися до вже пройдених етапів або, якщо потрібно, почати все з початку. Усе залежить від ваших цілей!

Тому, готуючись до занять, педагог повинен ставити перед собою такі актуальні питання:

Як зробити кожне заняття цікавим?

Які методи доцільно обрати?

Як сформувати креативну особистість?

Як розвивати творчі здібності вихованців?

Як досягти творчої співпраці керівника і вихованця?

Та найголовніше – зацікавити дітей, використовуючи різноманітні форми, методи і прийоми навчання, зокрема і з розвитку дизайн-мислення. А це передбачає, перш за все, партнерські відносини. Адже ви всі добре знаєте, що у вихованців більше виникає бажання навчатися тоді, коли вони є активними співучасниками освітнього процесу.

Є такий відомий вислів: «Змініть мислення, і тоді воно змінить вас!»

Ми переконані: цей метод відкриє для педагогів інструменти, за допомогою яких можна розвивати свої здібності, таланти, креативне та творче мислення. І також важливим є те, що дизайн-мислення можна застосовувати у всіх сферах нашого життя, щоб зробити його кращим, комфортнішим та яскравішим.

Головне в цій методології – діяти, набувати досвіду і знову діяти!

Використані джерела:

1. <https://naurok.com.ua/post/dizayn-mislennya-dlya-vchiteliv-virishuemo-problemi-kreativno>
2. <https://www.google.com/search?q=%D0%9E%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B8+%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD-%D0%BC%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F%2C+%D0%B2%D0%B5%D0%B1%D1%96%D0%BD%D0%B0%D1%80+%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%BD%D0%B0&oq=%D0%9E%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B8+%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD-%D0%BC%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F%2C+%D0%B2%D0%B5%D0%B1%D1%96%D0%BD%D0%B0%D1%80+%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%BD%D0%B0&aqs=chrome>
3. <https://ed.poippo.pl.ua/bitstream/022518134/997/1/%D0%94%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD-%D0%BC%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20%D0%9F%D0%BE%D0%BB%D1%82%D0%B0%D0%B2%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0%20%D0%9B.%D0%9F..pdf>
4. [https://theses.oa.edu.ua/DATA/164/%D0%9C%D0%B0%D0%B3%D1%96%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B0%20%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0-%D0%BC%D0%B0%D0%BC%D1%87%D1%83%D1%80%20\(1\).pdf](https://theses.oa.edu.ua/DATA/164/%D0%9C%D0%B0%D0%B3%D1%96%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B0%20%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0-%D0%BC%D0%B0%D0%BC%D1%87%D1%83%D1%80%20(1).pdf)
5. <https://naurok.com.ua/stattya-rozvitok-dizayn-mislennya-v-osviti-63870.html>
6. <https://vseosvita.ua/library/zastosuvanna-metodu-dizajna-mislennya-z-dosvidu-roboti-pedagoga-zakladu-pozaskilnoi-osviti-315453.html>

**Матеріал підготувала
завідуюча методичним відділом**

Алла СЛОБОДЯН