

День 2

Что будет происходить?

1. Рассказываем про анализ кластеров и про то, как генерировать идеи. Рассказываем про метод Киплинга.
2. Рассказываем про брейншторминг. Отправляем ребят на мозговой штурм. Не забываем правильно засечь время.
3. Рассказываем про то, как выбрать конечную идею. Отправляем их выбирать.
4. Рассказываем про прототипирование и тестирование. Отправляем ребят делать прототипы. Представляем прототипы перед залом.
5. Рефлексия.

Слайд 1.

Проанализируйте те кластеры, что получились у вас на прошлом занятии. Какие из них представляют важность для большего количества людей?

Слайд 2.

Генерация идей. Озвучивайте абсолютно все идеи, что приходят к вам в голову. Не бойтесь быть абсурдными: иногда даже самые сумасшедшие идеи находят применение! Не критикуйте идеи других, просто дайте волю фантазии!

(Помогите командам отделить этап генерации идей от выбора идей. **На этом этапе надо просто предлагать идеи без критики.** Выбор идеи будет происходить позже.)

Слайд 3.

Принцип «Да, а ещё...». Если нам есть, чем дополнить идею другого человека или мы знаем, как ее подкорректировать, мы не говорим «Ты не прав, надо вот так...», мы говорим «Да, ты прав, а ещё можно...». Поддерживайте и развивайте чужие мысли, а не рубите сгоряча своей категоричностью.

Слайд 5.

Сущность метода Киплинга

Есть у Редьярда Киплинга рассказ, который называется «Слоненок». И в этом рассказе есть стихотворение:

Есть у меня шестерка слуг,
Проворных, озорных.
И все, что вижу я вокруг, все
Знаю я от них.
Они по зову моему
Являются в нужде.
Зовут их **Как? и Почему?**
Кто? Что? Когда? и Где?
Я по горам и по лесам
Гоняю верных слуг.
Потом работаю я сам,
А им даю досуг.
(Перевод С.Маршака)

Углубленный анализ поставленной проблемы, генерация и развитие новых идей осуществляется с помощью заданного списка вопросов. Суть метода сводится к последовательной постановке вопросов: Кто?, Что?, Когда?, Где?, Как?, Почему?

Подробные, развернутые, конкретные и оригинальные ответы на поставленные вопросы позволяют осуществить более полный анализ проблемы, открыть дополнительные возможности и достичь существенного прогресса в ее решении.

Основные этапы

1. Определить проблему или сформулировать задачу.
2. Последовательно задавать и давать расширенные ответы на стандартные вопросы.
3. Фиксировать все возникающие идеи, обобщать и выбирать наиболее удачные.
4. При необходимости задать ряд дополнительных и расширенных вопросов из подготовленного списка.

Используйте этот метод в процессе генерации идей. Но помните, что нельзя упускать некоторые вопросы, нельзя лукавить и вдаваться в мельчайшие детали. Будьте конкретны и мыслите критически.

Слайд 6.

Используйте знания в различных областях и креативное мышление

участников вашей команды для создания максимально возможного количества идей и решений задачи.

Как только команда четко определила задачу проекта (сформулировала вопрос: «Как помочь...?»), появилась необходимость установить дополнительное поле для поиска идей.

Слайд 7.

Мозговой штурм

(4 этапа по 10 минут: на этапе «Поиск решений» участники изолируются и генерируют идеи самостоятельно. На этапе «Обсуждение» идёт разбор придуманных идей этапа «Поиск решений»)

1. Можно сочетать индивидуальную и командную работу: в течение 10 минут каждый участник придумывает 10 идей, после чего можно дополнять и развивать идеи друг друга.
2. Никакой критики. Участники должны чувствовать себя свободно в выражении своих мыслей.
3. Принцип «Да, а ещё...». Не забывайте про него.
4. Поощряйте сумасшедшие идеи. Даже если они не реалистичны, это может воодушевить на другую идею.
5. Визуализируйте свои идеи. Один простой эскиз может сказать больше, чем множество слов.
6. Держите фокус на поставленной теме.
7. Стремитесь к наибольшему количеству идей. Хороший результат — 10 идей от каждого члена команды

Слайд 8.

После мозгового штурма и кластеризации вам предстоит должны выбрать самые удачные идеи, которые вы можете сгруппировать и создать по ним проект.

Слайд 9.

Как выбрать идею для проекта из предложенных вами?

Ваш список с идеями должен пройти несколько «расчёсок»:

1. Выберите идеи, которые будут приносить пользу людям.

2. Выберите идеи, которые можно технически осуществить
3. Выберите идеи, которые больше всего соответствуют параметрам (вышеуказанным)
4. Голосование. У каждого члена команды есть два голоса

Слайд 10.

Выбираем конечную идею.

Слайд 11.

Что такое прототип? (Вопрос в зал)

— это простейший макет вашей идеи, который вы создаете для представления будущим пользователям и получения обратной связи.

Слайд 12.

Цель: собрать (склеить, нарисовать, создать в онлайн, смоделировать) работоспособный прототип, отражающий основные функции проекта, используя подручные средства.

Слайд 13.

Виды прототипов: **(найдите примеры, которые будут близки вам и понятны школьникам!)**

1. Сториборды
Представляют собой рисунок - изображение того, как работает идея в конкретной ситуации по шагам.
2. Цифровые прототипы
Использование простых инструментов интерактива. Например: POP, InVision, Marvel помогут создать переключающиеся экраны из картинок. У пользователя будет ощущение, что это настоящий сайт или приложение.
3. Прототипы опыта
Представляет собой сценарий, по которому проходит пользователь: что/кто его окружает? Какие приспособления он использует, что несет с собой?
4. Макетирование
Использование любых материалов, которые помогут проверить вашу идею. На тестировании пользователь пройдет свой путь с помощью ваших макетов. Они помогут ему погрузиться в процесс и оценить — решил ли он свою проблему.

Слайд 14.

Зачем нужно тестирование? (Вопрос в зал)

Слайд 15.

Чтобы получить обратную связь от пользователей о своем проекте и составить план: как улучшить его дальше.

Задача: определить сценарий тестирования, составить список вопросов, которые вы хотите проверить, и на основе ответов делать выводы о том, как улучшить идею дальше.

Слайд 16.

Прототипируем!

Прототипы надо будет показать перед залом, либо же протестировать их в индивидуальном порядке.