

Дизайн-мислення новий погляд на освіту. Цифровий експірієнс.

Забезпечення освітнього процесу засобами скрайб-технологій

Якщо ж ми говоримо про використання в освітній діяльності експірієнс-технологій, то ми не можемо не згадати таку методику, як дизайн-мислення. Цей метод часто використовують у бізнесі, щоб зрозуміти потребу клієнта, не нав'язувати клієнту своє бачення, а запропонувати йому те, чого він потребує. Освіта — це теж послуга, яку надає держава. Але часто ми зовсім не запитуємо в користувача, тобто в учня, що йому дійсно потрібно. Головне — включити учнів у процес прийняття рішень щодо їхнього навчання. Якщо здобувачі освіти відчують себе співтворцями процесу, то готові самі пропонувати рішення і нести за них відповідальність.

Всі ми знаємо, що не тільки викладач може поділитися своїм досвідом і знаннями, але і учні також можуть показати педагогу, як працює якась програма або гаджет, а викладач може це поєднати зі своїм предметом. Тоді відбувається синергія.

Що ж таке синергія? Від грецького це "разом діяти". Це метод, який полягає у тому, що при взаємодії двох або більше факторів їхня дія суттєво посилюється та передбачає досягнення ефекту, тобто спільного результату. Основний принцип методу синергії: залишаю собі тільки те, що можу робити краще за інших, передаю іншому те, що він робить краще за мене, і надаю допомогу тому, хто її потребує, задля досягнення спільного результату.

Тож, технологія дизайн-мислення — що це? Це творчий спосіб мислення, націлений на створення нестандартних рішень та інновацій. Завдання дизайн-мислителів — генерувати нові рішення та знаходити креативні способи якісно забезпечити потреби іншої людини, освітніх інституцій та суспільства в цілому.

Тобто, коли ми працюємо в команді, ми маємо планувати і думати, для чого це потрібно. Наприклад, є конкурс, запит на втілення проєкту або можливість виграти грант. І якщо викладач зацікавлена прийняти участь, то лише її

зацікавленості мало. Викладач має запитати у всіх учасників освітнього процесу, наскільки це цікаво їм і чи буде це їм корисно.

Тому складові технології дизайн-мислення — це творчий підхід, це вміння ставити запитання, вміння працювати в команді, це зацікавленість, оптимізм і обов'язкова орієнтація на людей. Розглянемо дизайн-мислення, його поетапність, пройдемо по складовим і розглянемо різноманітні методики саме під час створення будь-якого проєкту на кожному із етапів.

Перший етап — це емпатія, здатність уявити себе на місці іншої людини, зрозуміти її почуття, бажання, ідеї та вчинки, зрозуміти її дії. Ми розуміємо, що емпатія — це дуже важлива якість, і це так звані *soft skills*, які ми маємо проявляти. Ми маємо подивитися на ідею проєкту очима всіх учасників освітнього процесу.

На цьому етапі ми використовуємо методи збору інформації.

Первинні методи — це безпосередня взаємодія, тобто інтерв'ю, спостереження, аудіо- або відеозаписи, карта стейкхолдерів, "парковка ідей".

Що таке "парковка ідей"? Так, наприклад, ви можете просто повісити QR-код у ЗП(ПТ)О або на сайті вашого закладу і збирати ідеї від батьків, здобувачів освіти, педагогів.

Коли первинна етапність пройдена, ми переходимо до вторинної, тобто збору інформації з відкритих джерел: це статистика, тренди, публікації, огляди. Тренди ми повинні кожен раз відстежувати і бути на крок попереду. Адже імідж закладу і сучасність розвитку дітей залежать напряму від подачі інформації та оснащення освітнього середовища нашого закладу.

Тут, до речі, вам у нагоді стане штучний інтелект, за допомогою якого ви можете згенерувати сучасні ідеї і разом із стейкхолдерами все це відстежувати та відслідковувати найкраще. Також стане в нагоді такий метод, як глибинне інтерв'ю.

Хто ж такі стейкхолдери?

Це зацікавлені сторони — фізичні та юридичні особи, які мають легітимний інтерес щодо освітньої діяльності закладу, тобто певною мірою залежать від неї

або можуть на неї впливати. Це може бути засновник, громада, учні, батьківська спільнота.

Наступний етап дизайну-мислення — це фокусування. Це перехідний етап, на якому ми обробляємо отримані дані, щоб зрозуміти загальну картину та виокремити головне.

На цьому етапі ми організуємо отриману інформацію у вигляді ключових фраз, додаємо додаткові візуальні матеріали, документи. Тут у нагоді стане такий метод, як кластери, за допомогою якого ми розбиваємо інформацію на групи, які мають схожі проблеми та спільну тематику.

Наступний етап дизайн-мислення — це генерування ідей, створення якомога більшої кількості ідей чи сценаріїв вирішення проблеми. Важливо фокусувати всі ідеї — від примітивних до неможливих. На цьому етапі можна використовувати метод **Уолта Діснея**. Суть методу полягає в примірюванні ролей і вирішенні проблем з погляду на ці ролі.

Одна з них — це **роль мрійника**. Це можуть бути учні, педагоги або творча група закладу, яка "накидає" ідеї. Наступна роль — це **роль реаліста**. Це, наприклад, може бути методист або заступник директора. Суть цієї ролі — це реальний погляд на речі, щоб усі мрії мрійника "приземляти" і дивитися на них під реальним кутом. І третя роль — це **роль критика**. Наприклад, це заступник директора або сам директор. Завдання цієї ролі — не просто спростовувати чи відкидати ідеї, а саме конструктивною критикою оцінювати запропоновані ідеї.

Під час етапу генерування ідей обов'язково мають діяти правила: своєрідний **брейншторм**.

1. **Позитивна атмосфера.**
2. **Візуалізація.** Усе, що ви вирішуєте, обов'язково візуалізуйте: стікери, скрайбери, іконки, нотатки.
3. **Заохочуйте навіть безглузді ідеї.**
4. **Принцип "так, і", замість "але".** Коли ви почули якусь безглузду чи смішну ідею, ви не кажете: "Так, це класна ідея, але..." (бо це сприймається як

відмова). Якщо ми перефразуємо і скажемо: "Ідея цікава, і ми її зможемо зробити, і додамо до неї...", то таке формулювання не сприймається негативно.

5. **Різнопрофільна команда.** Учні, батьки, працівники, люди, які працюють у галузі, до якої стосується ваша ідея. Наприклад, якщо ідея пов'язана з творчістю, буде доречно запросити фахівців із мистецтва.

6. **Висловлюйтесь по одному і фокусуйтеся на проблемі.** Дуже важливо не відходити від суті проекту, який ви хочете втілити в життя.

7. **Ніякої критики.**

Наступний етап — коли ми згенерували масу ідей, це **вибір ідеї**. Тобто, вибір однієї дієвої ідеї, яка допоможе вам досягти бажаного результату.

На цьому етапі ми беремо ідею і аналізуємо її за такими кроками:

1. **По-перше** — це думка цільової аудиторії, тобто стейкхолдери, учасники освітнього процесу.

2. **По-друге** — це актуальність, тобто доцільність цього проекту чи ідеї.

3. **Третє** — це вартість і обов'язково таймінг. Проект потрібно розбити на певні етапи, щоб розуміти, на якому етапі ми маємо закінчити ту чи іншу частину.

Це все приводить нас до наступного етапу — **етап реалізації проекту**.

Прототипування — це створення декількох інтеграцій та візуалізації макетів, щоб знайти правильне рішення, упорядкувати хаос, вибрати найкращі ідеї та створити прототипи моделей для тестування. Тут можна використовувати малюнки, композиції, схеми, конструкції, ігри та інші подібні продукти.

І ось, коли в нас є певний прототип, ми переходимо на наступний етап — **етап тестування**.

Ми перевіряємо, чи працює наша ідея, аналізуємо, робимо висновки, удосконалюємо. Цей етап дуже важливий для отримання зворотного зв'язку, оцінки ефективності та внесення останніх коректив до проекту.

Тестування включає уважне спостереження за реакцією користувачів на створений прототип та аналіз їхньої взаємодії з продуктом або послугою. У процесі тестування виявляються можливі проблеми, неочевидні труднощі чи потреби, які могли бути втрачені на попередніх етапах. Зворотний зв'язок від

користувачів на цьому етапі відіграє ключову роль, оскільки він може призвести до додаткових покращень та оптимізації.

Тестування завершує цикл дизайн-мислення, готуючи шлях до подальшої реалізації продукту чи послуги.

Дизайн-мислення є потужним інструментом, що сприяє креативному вирішенню завдань і розробці інноваційних продуктів і послуг. Його сила полягає у глибокому розумінні потреб користувача, що є основою для розробки продуктів, здатних трансформувати та покращувати наш повсякденний досвід.

Наступне питання, метод роботи з опанування досвіду, який ми розглянемо, — це **цифровий експірієнс** забезпечення освітнього процесу засобами **скрайбтехнологій**.

Як нам вже відомо, експірієнс-технології — це практичне опанування досвіду, а в сучасних реаліях — це обов'язкова цифровізація освітнього процесу, бо став надзвичайно актуальним дистанційний та змішаний формат навчання. Це означає взаємодію між суб'єктами дистанційного навчання, за якою учасники взаємодіють між собою у власному темпі, у зручний для себе час і використовують для цього різноманітні навчальні віртуальні курси. Вони застосовують форуми, блоги, масові онлайн-курси та відповідний цифровий освітній контент.

Звісно, це і є надзвичайно висока перевага. Але в такому випадку людина має певну соціальну і психологічну ізольованість. І саме скрайбінг, як інноваційний метод активізації творчо-пізнавального потенціалу особистості, долає цю негативну обставину, оскільки він допомагає розвивати творчість, креативність і долучає до спільної активності, тому що візуальні моделі є відкритими системами, які здатні до трансформації і прийняття нестандартних рішень.

Скрайбінг виконує ряд цікавих функцій: це зорово-моторна координація, орієнтація у просторі, розвиток креативного мислення, розвиток уяви, аналіз, синтез, естетичне сприйняття та критичне мислення.

Професор психології Вайсман у 2012 році перевіряв ефективність скрайбінгу у порівнянні з відеозаписом. Він демонстрував одній групі відеоконтент за темою,

а іншій — скрайбінг. За результатами сприйняття матеріалу група, котрій демонстрували скрайбінг, отримала на 15% більше якості засвоєння матеріалу.

Що ж таке скрайбінг? Від слова *scribe* — робити ескізи або замальовки. Це спосіб донесення інформації через ілюстрацію ключових моментів, такий собі цифровий сторітелінг.

Види скрайбінгу:

1. **Мальований скрайбінг** — це замальовки на дошці, фліпчарті, папері. Це найпростіший спосіб.

2. **Графічний скрайбінг** — це створення малюнків на комп'ютері або графічному планшеті. Це спосіб найскладніший, бо для цього потрібно мати графічний планшет, Photoshop або інші професійні програми, а також аудіальні програми для роботи зі звуком і володіти цифровими навичками.

3. **Відеоскрайбінг** — це використання шаблонних програм для створення цифрових історій. У нагоді вам стануть такі програми, як Powtoon, Videoscribe, Animaker, GoAnimate. Це найпопулярніший спосіб в навчанні.

Інструменти для створення відеоскрайбінгу:

- [Power Point](#) – програма підготовки та перегляду презентацій, що є частиною базового пакету Microsoft Office, а також онлайн. За допомогою цього інструменту можна зробити найпростішу відеоанімацію: анімації на слайді будуть яскраво доповнювати усну розповідь, що допоможе слідувати головному принципу скрайбінгу – «ефекту паралельного наслідування».

- [PowToon](#) – англomовний онлайн-сервіс з набором готових шаблонів і можливістю створення відеопрезентацій. Безкоштовні можливості сервісу дещо обмежені: за готовим шаблоном можна створити відео до 45 секунд, а без шаблону – до 5 хвилин. Готові проекти можна безпосередньо завантажувати на YouTube, але безкоштовною версією можна користуватися лише 3 дні після реєстрації.

- [GoAnimate](#) – англomовний онлайн-сервіс, що дозволяє перетворити презентацію на мультиплікаційний фільм. Кожен елемент має стандартні налаштування (колір, розмір) та індивідуальні (настрій персонажа, декомпозиція фону тощо). Сервер пропонує велику колекцію дій з персонажами, у разі

виникнення проблем можна користуватися підказками. Термін дії безкоштовної версії 14 днів з моменту реєстрації.

- [Sparkol VideoScribe](#) – безкоштовна програма, яка дозволяє створювати якісні відеоскрайби. За допомогою цього інтернет-інструменту можна створити власну відеоанімацію всього за кілька хвилин. В процесі монтажу можна додавати власний текст, графічні, готові аудіо-файли чи записані з використанням мікрофону, змінювати фон та шрифти. Також можна вибирати зовнішній вид руки, яка робить малюнки. До кожного елемента добираються індивідуальні налаштування (час відтворення, розмір, положення на екрані тощо).

- [Animaker](#) – англomовний інструмент для створення 2D та 3D анімацій, інфографіки та відеоінфографіки. Програма має широкий ряд можливостей для роботи з текстовим оформленням. Перевагою цього інтернет-ресурсу є те, що він є сервісом-хмарою, тобто працювати над своїм проектом можна з будь-якого комп'ютера з власного акаунту, а створювати анімації до 2 хвилин можна безкоштовно.

Скрайбінг допомагає краще засвоювати зміст матеріалу: ідеї набувають матеріальних форм, встановлюються взаємозв'язки між певними поняттями та явищами. Він може використовуватися як для індивідуальних потреб викладача чи слухачів, так і для подання нового матеріалу.

Скрайбінг є корисним не тільки для конспектування, а й для розвитку креативності. Його також можна використовувати на різних видах занять та на різних етапах, наприклад, для пояснення матеріалу, фіксації певних ключових моментів, ілюстрування складних явищ та процесів, а також для активізації брейншторму.

За допомогою скрайбінгу можна:

- створити рекламний ролик про події, що відбуватимуться;
- зробити звіт або рейтинг групи;
- провести конкурс;
- організувати заходи, наприклад, з інформаційного або патріотичного виховання.

Також на уроках можна використовувати такий засіб, як узагальнення вивчення, давати дітям домашнє завдання у форматі дескрайбінгу, або провести мозковий штурм, рефлексію на уроці.

Дуже цікавою ідеєю є створення відеопортфоліо для викладачів або для своїх учнів. Залучення до спільної творчості у вигляді скрайбінгу активізує творчо-пізнавальну діяльність особистості, згуртовує і допомагає створити власні цифрові проекти.

Таким чином, експірієнс-технології забезпечують цілісну модель освітнього процесу та багатолінійну модель професійного розвитку. І саме це відповідає всьому, що відомо про те, як люди навчаються та розвиваються.

Зважаючи на освітні реформи та сучасні вимоги до педагога, використання інноваційних технологій зводиться до однієї мети — покращення якості освітнього процесу. І як результат — виховання сучасної, конкурентоспроможної, всебічно розвиненої особистості, яка відповідає вимогам суспільства.

Дякую за увагу. Сподіваюся, отримана сьогодні вами інформація стане у пригоді і ще більше наблизить вас до нашого сучасного підростаючого покоління — покоління мультимедії.

Я бажаю вам цифрової творчості і успіхів у вашій життєво-професійній діяльності. Дякую, що ви приєдналися і знайшли час!