

ФОРМАТ РАБОТЫ

Кейс по развитию эмпатии

Название/Тема: «Эмпатия в дизайн –мышлении»

Автор: Воронцова Ксения Александровна

Направленность: техническая

Цель: познакомить с понятием эмпатия, как с ключевым этапом метода дизайн-мышления, и одним из его инструментов – карта эмпатии, научить составлять и применять ее в решении проектной задачи.

Задачи:

Образовательные:

- Формирование знаний о понятии эмпатия и его значении в дизайн – мышлении;
- Знакомство с инструментом карта эмпатии.

Развивающие:

- Развитие умения задавать вопросы;
- Развитие мыслительных операций – анализ и сравнение.

Воспитательные:

- Развитие навыка рефлексии собственной и коллективной деятельности;
- Формирование культуры речи и этики общения с окружающими.

Артефакт: заполненная карта эмпатии, разработанный дизайн предмета до взаимодействия с пользователем и после.

ПАСПОРТ ПРАКТИКИ	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ		
	Время	Форма	Методы
	Одно занятие, 2 академических часа	Работа в малых группах	Словесный (объяснение, беседа), практический метод с применением дизайн-мышления (заполнение и анализ карты эмпатии).
	КАТЕГОРИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ		
	Возраст	Особенности	Количество участников в рабочей группе
	10 – 13	Не адаптирована для детей ТЖС, ОВЗ	12 человек
	РЕСУРСЫ		
	Оборудование и материалы	Базовые знания из других областей	Уровень сложности и Место в структуре курса
	бумага А3, флипчарт, стикеры, маркеры, шаблон для заполнения карты эмпатии, компьютер, интерактивный экран, принтер, интернет.	Обязательных требований нет, можно проводить после темы занятия «Глубинное интервью».	Подходит для использования в программах базового уровня при изучении тем жизненного цикла проекта.
	ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ		
	Hard-skills, предметные навыки	Soft-Skills, метапредметные навыки	Личностные
	Знание инструмента карта эмпатии и умение составлять при разработке продукта.	Освоение навыков связывать и анализировать получаемую информацию в ходе коммуникации.	Формирование культуры речи и этики общения с окружающими.
	ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ		
	Инструкции для педагога	Открытая информация о результатах	Участие в конкурсах
	Ссылка на раздаточный материал и инструкцию		

Этап 1. ПОСТАНОВКА ЦЕЛИ

Рекомендованное время: 7 минут

Задание/Активность: Приветствие всех участников учебного процесса, настрой на занятие, концентрация внимания, совместная постановка темы и цели занятия.

Риски этапа:

- отсутствие концентрации внимания

Варианты минимизации рисков:

- добавить интерактив в начале занятия, в игровой форме.

Этап 2. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Рекомендованное время: 65 минут

Задание/Активность:

10 минут – Рассказ наставника «Что такое эмпатия и зачем она нужна?» с демонстрацией презентации (приложение 1);

10 минут – Проведение интерактива «Чья это кружка?» (приложение 1)

10 – 15 минут – Практическая работа «Идеальный кошелек», обучающиеся в малых группах разрабатывают дизайн любого кошелька на свой вкус, разрабатывают дизайн в виде набросков со всеми возможными вариантами использования (приложение 2).

10 минут – Проведение подвижной игры «Карлики и великаны»

10 – 15 минут – Изучение карты эмпатии и её заполнение при общении с реальным пользователем (приложение 3)

10 – 15 минут – Разработка нового дизайна с опорой на карту эмпатии.

10 минут – А теперь сравним два дизайна кошелька. Получилось ли во втором эскизе найти интересное, прикольное или новаторское решение? Насколько легче и естественнее было генерировать идеи для конкретного человека? Действительно ли дизайн на втором рисунке больше подходит потребностям вашего пользователя? Если да, то вы испытали эмпатию в действии.

Риски этапа:

- непонимание термина «карта эмпатии»;

– недостаток времени на выполнение задания.

Варианты минимизации рисков:

- объяснить значение термина, разбить его на более простые понятия, привести примеры использования карты эмпатии;
- заранее подготовить и расположить все необходимые материалы на каждый этап, убирая самостоятельную подготовку рабочих мест обучающимися.

Этап 3. РЕФЛЕКСИЯ/ИТОГИ

Рекомендованное время: 8 минут

Задание/Активность:

Выявление качества и уровня овладения знаниями и умениями, через проведения устного опроса. Насколько жизнеспособен дизайн вашего продукта и изменилось ли ваше мнение о нём после общения с пользователем?). Методика незаконченное предложение: сегодня я узнал, что ..., больше всего мне запомнилось..., было трудно..., я понял, что....

Риски этапа:

- перегрузка обучающихся информацией;
- неадекватна оценка результатов занятия - рефлексия может вызвать у обучающихся чувство неудовлетворенности или разочарования.

Варианты минимизации рисков:

- поощрение обучающихся анализировать не только свои успехи, но и неудачи, обсуждать их с наставником и другими участниками группы, а также предлагать стратегии для улучшения своей работы в будущем.

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ РЕСУРСЫ

- Дизайн мышление. Рабочие материалы. Методическое руководство по применению человекоориентированного подхода к проектированию, Москва, 2017 г.
- <https://ux-journal.ru/empatiya-v-dizajn-myshlenii-i-pogruzheniya-v-opyt-polzovatelej.html>

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Для педагога:

- <https://ux-journal.ru/beginners-mind.html>
- <https://dzen.ru/a/XmeJC1nHswNk6zM9>

Для обучающихся:

- <https://fingers.by/blog/empathy-design>

ПРИЛОЖЕНИЕ 1


Основной этап 65 минут



Что такое эмпатия?
Зачем она нужна?

10 минут

Эмпатия — центральный элемент дизайн-процесса. На этом этапе работы дизайнера направлены на понимание людей.



Эмпатия — это основа дизайна. Без понимания того, что люди видят, чувствуют и переживают, дизайн теряет свой смысл.
Тим Бранкс, CEO

Дизайнер должен уметь сопереживать, чтобы создавать понятные для людей визуальные образы и пользовательские интерфейсы.



**А НА САМОМ ДЕЛЕ
ВЫ ПРИШЛИ ЗА
ДРУГОМ**

**ЧЬЯ ЭТО КРУЖКА?
ОПИШИТЕ ЭТОГО
ЧЕЛОВЕКА**



10 минут

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Идеальный кошелёк: дизайн

10 минут — на разработку дизайна
любого кошелька

Берём листочек бумаги и проектируем
идеальный кошелек
Постарайтесь в наброске наглядно показать
все возможные варианты использования
кошелька.

10 минут

Заполнение карты эмпатии

