

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ Г. РЕУТОВ
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Московская область, 143966
г. Реутов, ул. Строителей, д.11

телефон (факс) (495) 528-55-62
e-mail: info@ddt-reutov.ru

«Согласовано»

Педагогический совет МБУ ДО «ДДТ»
Протокол № 1
от «25» августа 2020 г.



«Утверждено»

Директор МБУ ДО «ДДТ»
Кивва Н.Ю.
Приказ № 31 от 28 августа 2020 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ»**

Направленность: социально-педагогическая
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 11-17 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Воронич Татьяна Ивановна,
педагог дополнительного образования

г. Реутов
2020 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Дизайн-мышление» способствует развитию анализировать, систематизировать и интерпретировать собранную информацию. Основной акцент курса — это поиск инновационных решений, которые не лежат на поверхности. Игровой подход и принцип co-creation (совместного созидания), позволяющие максимально использовать потенциал командной работы, способствуют развитию креативного мышления и навыков эффективной коммуникации. Изучение пользовательского опыта, определение идеи на основании потребностей общества, маркетинговые исследования рынка и конкурентов помогут участнику курса создать свой индивидуальный бизнес проект.

Нормативно-правовые основания:

1. Конвенция о правах ребенка. Принята Генеральной Ассамблеей Организации Объединенных Наций, 20 ноября 1989 г. – ЮНИСЕФ, 1999.
2. Конституция РФ.
3. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".
5. Концепция развития дополнительного образования детей на период до 2020 года включительно (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

7. Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 N 06-1844 "О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей".
8. Общие требования к определению нормативных затрат на оказание государственных (муниципальных) услуг в сфере образования, науки и молодежной политики, применяемых при расчете объема субсидии на финансовое обеспечение выполнения государственного (муниципального) задания на оказание государственных (муниципальных) услуг (выполнения работ) государственным (муниципальным) учреждением (утверждены приказом Министерства образования и науки РФ от 22.09.2015 № 1040).
9. Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 14.12.2015 № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ».
10. СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".
11. «Об изучении правил дорожного движения в образовательных учреждениях Московской области».
12. Устав МБУ ДО «Дом детского творчества».

Курс направлен на развитие креативного и эмоционального интеллекта человека.

Направленность дополнительной образовательной программы «Дизайн-мышление» - социально-педагогическая.

Новизна, актуальность программы.

Современное состояние общества поставило перед педагогами задачу перестройки общего характера обучения, которое предполагает развитие детей «навыков XXI века». Одним из главных навыков XXI века является творческое мышление, умение общаться, умение работать в коллективе.

Задача программы в том, чтобы поддержать и поощрять творческое отношение к учению, внутреннюю мотивацию и активность у обучающихся.

Важно создать в школьном возрасте креативный базис в поведении и отношениях, а потом уже совершенствовать его, используя различные методики. Умение пересмотреть привычный взгляд на вещи, быстро сориентироваться и найти неожиданный выход из ситуации в школе и дома – огромное преимущество.

Педагогическая целесообразность.

Отличительные особенности данной дополнительной общеобразовательной программы.

В настоящее время проектная деятельность стала повседневной в процессе школьного обучения. Однако в большинстве случаев используется типовая форма создания проекта: актуальность, цель, задачи, объект, план, предполагаемый результат.

Инструменты дизайн-мышления прекрасно ложатся на образовательную практику и помогают придумывать новые, креативные и эффективные образовательные форматы.

Технология программы «Дизайн мышление» может быть использована на этапе изучения или закрепления нового программного материала, при знакомстве с избыточной информацией, для организации совместной деятельности педагога с учениками при решении задач образовательных областей в том числе.

Цели программы: ознакомление учеников с методикой дизайн-мышления, ее основными этапами (эмпатия, фокусировка, генерация идей, выбор идеи, прототипирование, тестирование) на примере командного и индивидуального проектов.

Программа «Дизайн-мышление» предполагает использование таких техник, как карта стейкхолдеров (карта пользователя), глубинное и экспертное интервью, карта эмпатии, кластеризация, мозговой штурм, прототипирование для создания продукта или услуг, ориентированных на человека.

Развитие предпринимательских способностей в процессе

проектирования различных продуктов и сервисов, а также знакомство с основами бизнес-моделирования помогут учащимся составить свой бизнес-проект.

Задачи дополнительной образовательной программы «Дизайн-мышление»:

Обучающими задачами программы являются:

- научить работать с информацией (получение навыков самостоятельного сбора и обработки информации, подталкивающие обучающегося к самостоятельному анализу данных и принятию собственных решений)
- познакомить с техникой составления анкет и интервьюирования;
- сформировать навыки работы с техниками дизайн-мышления и применение их на практике, работая над проектами;
- обучить создавать прототипы изобретений из подручных материалов или с помощью инструментов быстрого прототипирования;
- расширить знания в таких современных направлениях как: биомимикрия, интернет-вещей и другие.
- познакомить с основами предпринимательской деятельности, экономическими и юридическими особенностями;
- научить анализировать интересующую отрасль и выявлять конкурентные преимущества продукта/сервиса/компании;
- обучить техникой составления лаконичной презентации и защиты проделанной работы;

Развивающим задачами программы являются:

- сформировать конструктивный подход к трудностям, который развивает способность обозначать разницу между проблемой и задачей;
- расширить объективное принятие информации (воспринимать именно ту информацию, которую собеседник пытается донести, и не домысливать за него и не искажать его посыл у себя в голове);
- поддержать навыки самоконтроля, самооценку, способность принимать решения и осуществление осознанного выбора в учебной и

- познавательной деятельности;
- сформировать коммуникативные навыки делового общения;
 - развить воображение и расширить словарный запас;
 - сформировать чувство уверенности при выступлении перед большой аудиторией;
 - развить чувство эмпатии по отношению к другим людям, наблюдательность и способность погрузиться в ситуацию, в которой они оказываются;
 - расширить возможность творчески интерпретировать и переосмысливать привычный взгляд на вещи и задачи;

Воспитательными задачами программы являются:

- расширить навыки командной работы, помогающие спокойно воспринимать критику и точки зрения, которые серьезно отличаются от собственной.
- сформировать умение слышать других и понимать человека, а также культуры ведения спора;
- воспитать настойчивость и упорство в достижении поставленной цели;
- сформировать устойчивую мотивацию к интеллектуальному труду и труду в целом;
- воспитать чувства порядочности, аккуратности, честности.

Адресность дополнительной образовательной программы «Дизайн-мышление» - на программу принимаются все желающие в разновозрастные группы:

- в возрасте 11-12 лет;
- в возрасте 13-14 лет;
- в возрасте 15-17 лет;

Формы и режим занятия дополнительной образовательной программы «Дизайн-мышление». Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 учебных часа. Рекомендуемый состав группы до 12 человек.

Срок реализации программы дополнительной образовательной программы «Дизайн-мышление» составляет 72 учебных часов.

Ожидаемые результаты дополнительной образовательной программы «Дизайн-мышление» для групп возраста 11-12 лет являются, что учащиеся:

- смогут ориентироваться в профессиях современности и требования к ним;

- овладеют инструментами для полевых исследований (анкетирование, интервьюирование) и смогут использовать это для получения необходимой информации в своей проектной деятельности;

- смогут с помощью методов дизайн-мышления сформулировать исследуемую проблему в рабочую задачу как одно предложение, создать и протестировать прототип решения;

- овладеют инструментами составления презентаций, и используя различные техники изложения материала, смогут защитить свой проект перед аудиторией;

- познакомятся с особенностями деятельности предпринимателей, экономическими, юридическими и маркетинговыми аспектами, и смогут применять полученные знания для составления бизнес-плана;

- смогут, используя техники коммуникативного общения, проводить переговоры на уровне делового нетворкинга.

Ожидаемые результаты дополнительной образовательной программы «Дизайн-мышление» для групп возраста 13-14 лет являются, что учащиеся:

- смогут ориентироваться в профессиях современности и требования к ним;

- овладеют инструментами для полевых исследований (анкетирование, интервьюирование) и смогут использовать это для получения необходимой информации в своей проектной деятельности;

- смогут с помощью методов дизайн-мышления сформулировать исследуемую проблему в рабочую задачу как одно предложение, создать и протестировать прототип решения;

- овладеют инструментами составления презентаций, и используя различные техники изложения материала, смогут защитить свой проект перед аудиторией;

- познакомятся с особенностями деятельности предпринимателей, экономическими, юридическими и маркетинговыми аспектами, и смогут применять полученные знания для составления бизнес-плана;

- смогут, используя техники коммуникативного общения, проводить переговоры на уровне делового нетворкинга.

Ожидаемые результаты дополнительной образовательной программы «Дизайн-мышление» для групп возраста 15-17 лет являются, что учащиеся:

- смогут ориентироваться в профессии современности и требования к ним;
- овладеют инструментами для полевых исследований (анкетирование, интервьюирование) и смогут использовать это для получения необходимой информации в своей проектной деятельности;

- смогут с помощью методов дизайн-мышления сформулировать исследуемую проблему в рабочую задачу как одно предложение, создать и протестировать прототип решения;

- овладеют инструментами составления презентаций, и используя различные техники изложения материала, смогут защитить свой проект перед аудиторией;

- познакомятся с особенностями деятельности предпринимателей, экономическими, юридическими и маркетинговыми аспектами, и смогут применять полученные знания для составления бизнес-плана;

- смогут, используя техники коммуникативного общения, проводить переговоры на уровне делового нетворкинга.

Метапредметные задачи программы: освоение учащимися видов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении программы «Дизайн-мышление», являются:

- развитие аналитического мышления в ходе усвоения таких приёмов мыслительной деятельности, как умение анализировать, синтезировать, планировать действия.
- владение основными универсальными умениями технического характера: выбор наиболее эффективных способов решения;
- творческая интерпретация и переосмысливание взглядов на привычные задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- развитие коммуникативных навыков.

Формы подведения итогов и реализации программы. Мониторинг качества обучения осуществляется в ходе занятий-дискуссий, деловых тренингов и различных групповых соревнований.

Подведение итогов о проделанной работе происходит в два этапа: после определения задачи – презентация проекта на идейном уровне, и итоговый – презентация бизнес - проекта.

Возраст обучающихся – 11-17 лет.

Сроки реализации программы – 1 год (72 часа)

**РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ
группа 11-12 лет**

№	Название раздела, темы	количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	2	1	1	Диагностика обучающихся.
2	Раздел 1. Эмпатия.	10	3	7	Диспут.
3	Раздел 2. Фокусировка.	10	2	8	Дискуссия.
4	Раздел 3. Идея.	4	2	2	Дискуссия.
5	Раздел 4. Прототипирование.	6	2	4	Творческий отчёт
6	Раздел 5. Тестирование.	4	1	3	Урок - интервью
7	Раздел 6. Презентация.	4	2	2	Презентация проекта
8	Раздел 7. Основы предпринимательской деятельности. Начало.	4	2	2	Дискуссия.
9	Раздел 8. Конкурентный анализ	4	2	2	Дискуссия
10	Раздел 9. Экономические и правовые особенности	10	2	8	Презентация бизнес-плана
11	Раздел 10. Продвижение проекта	10	2	8	Деловой игра
12	Раздел 11. Культура делового общения	2	0	2	Деловой тренинг
13	Раздел 12. Подведение итогов	2	0	2	Защита бизнес-проекта

	Всего часов	72	24	48	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ
группа 13-14 лет

№	Название раздела, темы	количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	2	1	1	Диагностика обучающихся.
2	Раздел 1. Эмпатия.	8	2	6	Диспут.
3	Раздел 2. Фокусировка.	14	4	10	Дискуссия.
4	Раздел 3. Идея.	4	1	3	Дискуссия.
5	Раздел 4. Прототипирование.	6	2	4	Творческий отчёт
6	Раздел 5. Тестирование.	4	1	3	Урок - интервью
7	Раздел 6. Презентация.	4	1	3	Презентация проекта
8	Раздел 7. Основы предпринимательской деятельности. Начало.	4	2	2	Дискуссия.
9	Раздел 8. Конкурентный анализ	4	2	2	Дискуссия
10	Раздел 9. Экономические и правовые особенности	10	4	6	Презентация бизнес-плана
11	Раздел 10. Продвижение проекта	6	2	4	Деловой игра
12	Раздел 11. Культура делового общения	4	2	2	Деловой тренинг

13	Раздел 12. Подведение итогов	2	0	2	Защита бизнес-проекта
	Всего часов	72	24	48	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ
группа 15-17 лет

№	Название раздела, темы	количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	2	1	1	Диагностика обучающихся.
2	Раздел 1. Эмпатия.	2	1	1	Диспут.
3	Раздел 2. Фокусировка.	12	2	10	Дискуссия.
4	Раздел 3. Идея.	4	1	3	Дискуссия.
5	Раздел 4. Прототипирование.	6	2	4	Творческий отчёт
6	Раздел 5. Тестирование.	4	1	3	Урок - интервью
7	Раздел 6. Презентация.	4	1	3	Презентация проекта
8	Раздел 7. Основы предпринимательской деятельности. Начало.	4	2	2	Дискуссия.
9	Раздел 8. Конкурентный анализ	4	2	2	Дискуссия
10	Раздел 9. Экономические и правовые особенности	10	2	8	Презентация бизнес-плана
11	Раздел 10. Продвижение проекта	10	2	8	Деловой игра

12	Раздел 11. Культура делового общения	2	0	2	Деловой тренинг
13	Раздел 12. Подведение итогов	2	0	2	Защита бизнес-проекта
	Всего часов	66	17	49	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Группа 11-12 лет

Вводное занятие. 2 часа

Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с педагогом и правилами поведения на занятиях; знакомство друг с другом (игра «Прозвища»);
Игра «Тимбилдинг». Разговор о современных и профессиях будущего.

Раздел 1. Эмпатия.

Тема 1.1. Что такое дизайн мышление 2 часа

Теория Знакомство с методом «Дизайн-мышление». Исторические примеры интуитивного применения дизайн-мышления молодых изобретателей (батут, калькулятор Паскаля, водные лыжи, зимние наушники).

Практика Игра – придумать как можно больше применений для обычных вещей (2 команды – одноразовый стаканчик, две шпажки).

Тема 1.2. Этапы эмпатии – «наблюдение» и «вовлечение» 4 часа

Теория Что такое эмпатия. Общение с пользователем. Интервьюирование и анкетирование. Понятие закрытые и открытые вопросы. Кластеризация и упорядочивание вопросов для интервью.

Практика Игра «Я табурет». Составление вопросов для интервью, анкеты. Проведение интервью друг у друга.

Тема 1.3. Этап эмпатии – «погружение». Анализ истории пользователя. 2 часа

Теория Обнаружение скрытых потребностей. Метод Лэддеринг. Метод «Пять почему?».

Практика Проведение глубокого интервью для выявления связи между свойствами продукта и убеждениями потребителей.

Тема 1.4. Этап эмпатии – «погружение». Анализ фотографий. 2 часа

Теория Метод «Что? Как? Почему?» или как анализировать фотографию. Метод «Жизнь сквозь камеру».

Практика Игра-расшифровка «Друдлы». Метод «Что? Как? Почему?»-анализируем фотографии школьников с рюкзаками.

Раздел 2. Фокусировка.

Тема 2.1. Карта эмпатий. Карта пути пользователя. 2 часа

Теория Как понять сложный пользовательский опыт? Карта пути пользователя.

Практика Составление карты пути взаимодействия школьника с рюкзаком. Применение карты для анализа, где улучшить текущий опыт.

Тема 2.2. Рефрейминг. 2 часа

Теория Метод Рефрейминг. Переформулирование задачи, изменяя её в сторону более широкой и абстрактной концепции.

Практика Командам необходимо выбрать один аспект для конкретной задачи, который может быть изучен в разных масштабах (как в сторону увеличения, так и в сторону уменьшения).

Тема 2.3. Метод матрица 2x2. 2 часа

Теория Обнаружение новых инсайтов и областей, которые требуют более глубокого изучения с помощью метода матрица 2x2.

Практика Применение матрицы для решения конкретных задач.

Тема 2.4. Метод лестница «Почему и как». 2 часа

Теория Как с помощью вопросов «почему» и «как» добраться до глубинных потребностей пользователей и найти золотую середину между желаемым и реализуемым.

Практика Составление иерархии потребности пользователя.

Тема 2.5. POV-формула. Метод POV- аналогий. 2 часа

Теория Зачем нужна POV-формула и как её сформулировать. Как применять метод POV- аналогий.

Практика Создание несколько вариантов формулы с разными переменными и комбинациями. Поиск оптимальной POV-формулы.

Раздел 3. Идея.

Тема 3.1. Биомимикрия. 2 часа

Теория Понятие «Биомимикрия». Примеры использование биомимикрии: крыло самолёта, застёжка-липучка, эхолокация. Основные направления биомимикрии (техническое, дизайн, маркетинг)

Практика Игра «Что общего между...». Анализ специфики животного (на примере: слон, кошка, улитка) и разработка технической идеи, основываясь на поведении или физических особенностях животного.

Тема 3.2. Кластеризация идей. 2 часа

Теория Диаграмма сродства. Метод наилучших идей.

Практика Игра «Сочетания». Аргументировано отбираем лучшие идеи из придуманных. Метод Дзиро Кавакиты.

Раздел 4. Прототипирование.

Тема 4.1. Модернизация. Тренды. 2 часа

Теория Как усовершенствовать или изменить существующий продукт для нового пользователя. Современные тренды.

Практика Модернизация существующего продукта (ручка, штора, сковородка, очки). Создание прототипа на бумаге (техника скетчинг).

Тема 4.2. Научно-фантастический прототип. 2 часа

Теория Вайерфреймы. Создание структурного и функционального каркаса.

Практика Беспилотный транспорт (визуальный интерфейс, интегрированный в беспилотный автомобиль) и/или космическое путешествие (интерфейс сайта бронирования полетов на Марс).

Тема 4.3. Умный город. 2 часа

Теория Умный город, как город мечты. Что уже есть, к чему стремимся.

Практика Прототипирование в группах (группа 1 – «Умный» транспорт,

безопасность;

группа 2 – экология, «умная» энергетика).

Раздел 5. Тестирование.

Тема 5.1. Тестирование прототипа. 2 часа

Теория Как можно протестировать прототип. Тестирование с пользователем.

Практика Игра «Ночной гость». Создание сценария (сторителлинг).

Репетиция с персонами.

Тема 5.2. Концепция минимально жизнеспособного продукта. MVP продукта. 2 часа

Теория Проверка гипотез с помощью MVP. Инструкция по MVP.

Практика Создание MVP идеи. Разбор кейсов оффлайн-продуктов.

Раздел 6. Презентация.

Тема 6.1. Основы презентации и подготовка к защите. 2 часа

Теория Как грамотно построить план презентации (решений/прототипов/концепций). Рекомендации по оформлению презентации проекта.

Практика Игра-шутка «Инструкция». Создание презентации. Подготовка к презентации в Microsoft PowerPoint.

Тема 6.3. Защита проекта. 2 часа

Практика Защита получившихся проектов. Рефлексия о проделанной работе.

Раздел 7. Основы предпринимательской деятельности. Начало.

Тема 7.1 Предприниматель 2 часа

Теория Качества, необходимые предпринимателю. Виды деятельности предпринимателей. Условия предпринимательской деятельности. 26 советов начинающим стартаперам.

Практика Разбор кейсов на тему «Ошибки при старте бизнеса с нуля».

Тема 7.2 Бизнес-план 2 часа

Теория Понятие «бизнес-план». Основные разделы бизнес-плана. Что значит найти наилучшую бизнес-модель.

Практика Экономическая игра-стратегия «Что важнее прибыль или репутация».

Раздел 8. Конкурентный анализ

Тема 8.1 Определение рынка. 2 часа

Теория Общий уровень внутриотраслевой конкуренции. Позиционирование. Понятие «конкуренты». Базовые особенности: цена, качество. Специфические особенности конкретного сектора.

Практика Карты позиционирования.

Тема 8.2 Конкурентный анализ. 2 часа

Теория Анализ конкурентной среды. Формулировка конкурентного и неконкурентного преимущества. Поиск сильных и слабых сторон конкурентов.

Практика SWOT анализ оценка конкурентных преимуществ. Матрица лидерства.

Раздел 9. Экономические и правовые особенности

Тема 9.1 Юридические основы. 2 часа

Теория Правовые аспекты ведения предпринимательства. Определения и законодательные нормы для ИП и ООО. Что выбрать ИП или ООО? Пакет официальных документов для запуска проекта. Налоговый режим. Чем отличается режим «самозанятости» от ИП и ООО.

Практика Деловая игра «Создай фирму». 1 этап – «Придумай!» (формирование бизнес-идеи); 2 этап – «Организууй» (создание фирмы).

Тема 9.2. Финансовая модель проекта 4 часа

Теория Основные понятия финансовой грамотности: кредит, депозит, инвестиции, прибыль и др. Крайндфандинговая платформа «Активы и

проекты».

Практика Игра «Инвесторы».

Тема 9.3. Экономические основы проекта 4 часа

Теория Экономика проекта. Основные аспекты финансов проекта. Построение бизнес-модели проекта. Выбор модели монетизации. Юнит-анализ, SAS. CCP (cost client profit) калькулятор.

Практика Деловая игра «Создай фирму». 3 этап – «Планируй!» (создание бизнес-плана);

Раздел 10. Продвижение проекта

Тема 10.1. Основы маркетинга 2 часа

Теория Определение основных каналов привлечения пользователей/потребителей продукта/сервиса. Особенности работы основных рекламных площадок. Оффлайн и онлайн -каналы продвижения. Маркетинговые показатели.

Практика Настройка первой кампании в Яндекс.Директ.

Тема 10.2. Маркетинг и реклама 2 часа

Теория Инструменты нестандартного маркетинга. Нейромаркетинг. Использование юмора в рекламных кампаниях: акции, которые имели успех.

Практика Разбор кейсов использования нестандартного маркетинга.

Тема 10.3. Брендинг 2 часа

Теория Контент-маркетинг. Понятие «бренд». Основы формирования персонального бренда. Нативная реклама. Брендирование. Инструмент tone of voice.

Практика Деловая игра «Создай фирму». 3 этап – «Планируй!» (создание бизнес-плана);

Тема 10.4. Сбыт 2 часа

Теория Понятия сбыт организации и стимулирование сбыта. Инструменты стимулирования сбыта (потребители, посредники, торговый персонал)

Практика Деловая игра «Создай фирму». 4 этап – «Заработай!» (сбыт продукции);

Тема 10.5. Продвижение бизнес-продукта 2 часа

Практика Деловая игра-тренинг «Продвижение бизнес-продукта». Работа в командах по предложенным кейсам (производственные предприятия города).

Раздел 11. Культура делового общения

Тема 11.1. Деловые коммуникации 2 часа

Практика Тренинг «Культура делового общения». Имитация деловых переговоров с представителями различных государственных, коммерческих и общественных структур при создании малого бизнеса.

Раздел 12. Подведение итогов

Тема 11.1. Защита бизнес-проекта. 2 часа

Практика Защита получившихся проектов. Голосование. Подведение итогов. Рефлексия командной работы.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Группа 13-14 лет

Вводное занятие 2 часа

Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с педагогом и правилами поведения на занятиях; знакомство друг с другом (игра «Прозвища»)

Игра «Тимбилдинг». Разговор о современных и профессиях будущего.

Раздел 1. Эмпатия.

Тема 1.1. Что такое дизайн мышление 2 часа

Теория Знакомство с методом «Дизайн-мышление». Исторические примеры интуитивного применения дизайн-мышления молодых изобретателей (батут, калькулятор Паскаля, водные лыжи, зимние наушники).

Практика Игра – придумать как можно больше применений для обычных вещей (2 команды – одноразовый стаканчик, две шпажки).

Тема 1.2. Этапы эмпатии – «наблюдение» и «вовлечение» 2 часа

Теория Что такое эмпатия. Общение с пользователем. Интервьюирование и анкетирование. Понятие закрытые и открытые вопросы. Кластеризация и упорядочивание вопросов для интервью.

Практика Игра «Я табурет». Составление вопросов для интервью, анкеты. Проведение интервью друг у друга.

Тема 1.3. Этап эмпатии – «погружение». Анализ истории пользователя. 2 часа

Теория Обнаружение скрытых потребностей. Метод Лэддеринг. Метод «Пять почему?».

Практика Проведение глубокого интервью для выявления связи между свойствами продукта и убеждениями потребителей.

Тема 1.4 Этап эмпатии – «погружение». Анализ фотографий. 2 часа

Теория Метод «Что? Как? Почему?» или как анализировать фотографию. Метод «Жизнь сквозь камеру».

Практика Игра-расшифровка «Друдлы». Метод «Что? Как? Почему?»-анализируем фотографии.

Раздел 2. Фокусировка.

Тема 2.1. Карта эмпатий. Карта пути пользователя. 2 часа

Теория Как понять сложный пользовательский опыт? Карта пути пользователя.

Практика Составление карты пути пользователя. Применение карты для анализа, где улучшить текущий опыт.

Тема 2.2. Бодисторминг. 2 часа

Теория Метод бодисторминг на генерацию идей.

Практика Бодисторминг ситуаций: визит к врачу, посещение ресторана.

Тема 2.3. Персона. 2 часа

Теория Создание персоны на основании анализа этапа интервьюирования.

Практика Создание персоны на основании проведенных исследований. Игра «Двадцать кругов».

Тема 2.4. Рефрейминг.2 часа

Теория Метод Рефрейминг. Переформулирование задачи, изменяя её в сторону более широкой и абстрактной концепции.

Практика Командам необходимо выбрать один аспект для конкретной задачи, который может быть изучен в разных масштабах (как в сторону увеличения, так и в сторону уменьшения).

Тема 2.5. Метод матрица 2x2. 2 часа

Теория Обнаружение новых инсайтов и областей, которые требуют более глубокого изучения с помощью метода матрица 2x2.

Практика Применение матрицы для решения конкретных задач.

Тема 2.6. Метод лестница «Почему и как». 2 часа

Теория Как с помощью вопросов «почему» и «как» добраться до глубинных потребностей пользователей и найти золотую середину между желаемым и реализуемым.

Практика Составление иерархии потребности пользователя.

Тема 2.7. POV-формула. Метод POV- аналогий. 2 часа

Теория Зачем нужна POV-формула и как её сформулировать. Как применять метод POV- аналогий.

Практика Создание несколько вариантов формулы с разными переменными и комбинациями. Поиск оптимальной POV-формулы.

Раздел 3. Идея.

Тема 3.1. Биомимикрия.2 часа

Теория Понятие «Биомимикрия». Примеры использование биомимикрии: крыло самолёта, застёжка-липучка, эхолокация. Основные направления биомимикрии (техническое, дизайн, маркетинг)

Практика Игра «Что общего между...». Анализ специфики животного (на примере: слон, кошка, улитка) и разработка технической идеи, основываясь на поведении или физических особенностях животного.

Тема 3.2. Кластеризация идей.2 часа

Теория Диаграмма сродства. Метод наилучших идей.

Практика Игра «Сочетания». Аргументировано отбираем лучшие идеи из придуманных. Метод Дзиро Кавакиты.

Раздел 4. Прототипирование.

Тема 4.1. Модернизация. Тренды. 2 часа

Теория Как усовершенствовать или изменить существующий продукт для нового пользователя. Современные тренды.

Практика Модернизация существующего продукта (ручка, штора, сковородка, очки). Создание прототипа на бумаге.

Тема 4.2. Научно-фантастический прототип. 2 часа

Теория Вайерфреймы. Создание структурного и функционального каркаса.

Практика Беспилотный транспорт (визуальный интерфейс, интегрированный в беспилотный автомобиль) и/или космическое путешествие (интерфейс сайта бронирования полетов на Марс).

Тема 4.3. Умный город. 2 часа

Теория Умный город, как город мечты. Что уже есть, к чему стремимся.

Практика Прототипирование в группах (группа 1 – «Умный» транспорт, безопасность; группа 2 – экология, «умная» энергетика).

Раздел 5. Тестирование.

Тема 5.1. Тестирование прототипа. 2 часа

Теория Как можно протестировать прототип. Тестирование с пользователем.

Практика Игра «Ночной гость». Создание сценария (сторителлинг). Репетиция с персонами.

Тема 5.2. Концепция минимально жизнеспособного продукта. MVP продукта. 2 часа

Теория Проверка гипотез с помощью MVP. Инструкция по MVP.

Практика Создание MVP идеи. Разбор кейсов MVP оффлайн-продуктов.

Раздел 6. Презентация.

Тема 6.1. Основы презентации и подготовка к защите. 2 часа

Теория Как грамотно построить план презентации (решений/прототипов/концепций). Рекомендации по оформлению презентации проекта.

Практика Создание презентации.

.Тема 6.2. Защита проекта. 2 часа

Практика Защита получившихся проектов. Рефлексия о проделанной работе.

Раздел 7. Основы предпринимательской деятельности. Начало.

Тема 7.1 Предприниматель 2 часа

Теория Качества, необходимые предпринимателю. Виды деятельности предпринимателей. Условия предпринимательской деятельности. 26 советов начинающим стартаперам.

Практика Разбор кейсов на тему «Ошибки при старте бизнеса с нуля».

Тема 7.2 Бизнес-план 2 часа

Теория Понятие «бизнес-план». Основные разделы бизнес-плана. Что значит найти наилучшую бизнес-модель.

Практика Экономическая игра-стратегия «Что важнее прибыль или репутация».

Раздел 8. Конкурентный анализ

Тема 8.1 Определение рынка. 2 часа

Теория Общий уровень внутриотраслевой конкуренции. Позиционирование. Понятие «конкуренты». Базовые особенности: цена, качество. Специфические особенности конкретного сектора.

Практика Карты позиционирования.

Тема 8.2 Конкурентный анализ. 2 часа

Теория Анализ конкурентной среды. Формулировка конкурентного и неконкурентного преимущества. Поиск сильных и слабых сторон

конкурентов.

Практика SWOT анализ оценка конкурентных преимуществ. Матрица лидерства.

Раздел 9. Экономические и правовые особенности

Тема 9.1 Юридические основы. 4 часа

Теория Правовые аспекты ведения предпринимательства. Определения и законодательные нормы для ИП и ООО. Что выбрать ИП или ООО? Пакет официальных документов для запуска проекта. Налоговый режим. Чем отличается режим “самозанятости” от ИП и ООО.

Практика Деловая игра «Создай фирму». 1 этап – «Придумай!» (формирование бизнес-идеи); 2 этап – «Организуй» (создание фирмы).

Тема 9.2. Финансовая модель проекта 4 часа

Теория Основные понятия финансовой грамотности: кредит, депозит, инвестиции, прибыль и др. Крайндфандинговая платформа «Активы и проекты».

Практика Игра «Инвесторы».

Тема 9.3. Экономические основы проекта 2 часа

Теория Экономика проекта. Основные аспекты финансов проекта. Построение бизнес-модели проекта. Выбор модели монетизации. Юнит-анализ, SAS. CCP (cost client profit) калькулятор.

Практика Деловая игра «Создай фирму». 3 этап – «Планируй!» (создание бизнес-плана);

Раздел 10. Продвижение проекта

Тема 10.1. Маркетинг 2 часа

Теория Определение основных каналов привлечения пользователей/потребителей продукта/сервиса. Оффлайн и онлайн -каналы продвижения. Маркетинговые показатели. Контент-маркетинг. Понятие

«бренд». Основы формирования персонального бренда. Нативная реклама. Брендирование. Инструмент tone of voice.

Практика Деловая игра «Создай фирму». 3 этап – «Планируй!» (создание бизнес-плана);

Тема 10.2. Сбыт 2 часа

Теория Понятия сбыт организации и стимулирование сбыта. Инструменты стимулирования сбыта (потребители, посредники, торговый персонал)

Практика Деловая игра «Создай фирму». 4 этап – «Заработай!» (сбыт продукции);

Тема 10.3. Продвижение бизнес-продукта 2 часа

Практика Деловая игра-тренинг «Продвижение бизнес-продукта». Работа в командах по предложенным кейсам (производственные предприятия города).

Раздел 11. Культура делового общения

Тема 11.1. Деловые коммуникации 2 часа

Теория Нетворкинг. Коммуникативные навыки. Вербальные факторы, влияющим на эффективную коммуникацию.

Практика Тренинги на улучшение коммуникативных умений и знаний.

Тема 11.2. Тренинг «Культура делового общения».2 часа

Практика Тренинг «Культура делового общения». Имитация деловых переговоров с

представителями различных государственных, коммерческих и общественных структур при создании малого бизнеса.

Раздел 12. Подведение итогов

Тема 12.1. Защита бизнес-проекта. 2 часа

Практика Защита получившихся проектов. Голосование. Подведение итогов. Рефлексия командной работы.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Группа 15-17 лет

Вводное занятие. Что такое дизайн мышление. 2 часа

Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с педагогом и правилами поведения на занятиях; знакомство друг с другом (игра «Прозвища»)

Игра «Тимбилдинг». Разговор о современных и профессиях будущего.

Раздел 1. Эмпатия.

Тема 1.1. Этап эмпатии 2 часа

Теория Что такое эмпатия. Общение с пользователем. Интервьюирование и анкетирование. Понятие закрытые и открытые вопросы. Кластеризация и упорядочивание вопросов для интервью. Обнаружение скрытых потребностей. Метод Лэддеринг. Метод «Пять почему?». Метод «Что? Как? Почему?» или как анализировать фотографию. Метод «Жизнь сквозь камеру».

Практика Проведение глубокого интервью для выявления связи между свойствами продукта и убеждениями потребителей. Метод «Что? Как? Почему?» - анализ фотографии.

Раздел 2. Фокусировка.

Тема 2.1. Карта эмпатий. Карта пути пользователя. Бодисторминг. 2 часа

Теория Как понять сложный пользовательский опыт? Карта пути пользователя. Метод бодисторминг на генерацию идей.

Практика Составление карты пути. Применение карты для анализа, где улучшить текущий опыт. Бодисторминг ситуаций: визит к врачу, посещение ресторана.

Тема 2.2. Персона.2 часа

Теория Создание персоны на основании анализа этапа интервьюирования.

Практика Создание персоны на основании проведенных исследований.

Тема 2.3. Рефрейминг.2 часа

Теория Метод Рефрейминг. Переформулирование задачи, изменяя её в сторону более широкой и абстрактной концепции.

Практика Командам необходимо выбрать один аспект для конкретной задачи, который может быть изучен в разных масштабах (как в сторону увеличения, так и в сторону уменьшения).

Тема 2.4. Метод матрица 2x2. 2 часа

Теория Обнаружение новых инсайтов и областей, которые требуют более глубокого изучения с помощью метода матрица 2x2.

Практика Применение матрицы для решения конкретных задач.

Тема 2.5. Метод лестница «Почему и как». 2 часа

Теория Как с помощью вопросов «почему» и «как» добраться до глубинных потребностей пользователей и найти золотую середину между желаемым и реализуемым.

Практика Составление иерархии потребности пользователя.

Тема 2.6. POV-формула. Метод POV- аналогий. 2 часа

Теория Зачем нужна POV-формула и как её сформулировать. Как применять метод POV- аналогий.

Практика Создание несколько вариантов формулы с разными переменными и комбинациями. Поиск оптимальной POV-формулы.

Раздел 3. Идея.

Тема 3.1. Биомимикрия.2 часа

Теория Понятие «Биомимикрия». Примеры использование биомимикрии: крыло самолёта, застёжка-липучка, эхолокация. Основные направления биомимикрии (техническое, дизайн, маркетинг)

Практика Игра «Что общего между...». Анализ специфики животного (на примере: слон, кошка, улитка) и разработка технической идеи, основываясь на поведении или физических особенностях животного.

Тема 3.2. Кластеризация идей.2 часа

Теория Диаграмма сродства. Метод наихудших идей.

Практика Игра «Сочетания». Аргументировано отбираем лучшие идеи из придуманных. Метод Дзиро Кавакиты.

Раздел 4. Прототипирование.

Тема 4.1. Модернизация. Тренды. 2 часа

Теория Как усовершенствовать или изменить существующий продукт для нового пользователя. Современные тренды.

Практика Модернизация существующего продукта (ручка, штора, сквородка, очки). Создание прототипа на бумаге.

Тема 4.2. Научно-фантастический прототип. 2 часа

Теория Вайерфреймы. Создание структурного и функционального каркаса.

Практика Беспилотный транспорт (визуальный интерфейс, интегрированный в беспилотный автомобиль) и/или космическое путешествие (интерфейс сайта бронирования полетов на Марс).

Тема 4.3. Умный город. 2 часа

Теория Умный город, как город мечты. Что уже есть, к чему стремимся.

Практика Прототипирование в группах (группа 1 – «Умный» транспорт, безопасность; группа 2 – экология, «умная» энергетика).

Раздел 5. Тестирование.

Тема 5.1. Тестирование прототипа. 2 часа

Теория Как можно протестировать прототип. Тестирование с пользователем.

Практика Создание сценария (сторителлинг). Репетиция с персонами.

Тема 5.2. Концепция минимально жизнеспособного продукта. MVP продукта. 2 часа

Теория Проверка гипотез с помощью MVP. Инструкция по MVP.

Практика Создание MVP идеи. Разбор кейсов оффлайн-продуктов.

Раздел 6. Презентация.

Тема 6.1. Основы презентации и подготовка к защите проекта. 2 часа

Теория Как грамотно построить план презентации

(решений/прототипов/концепций). Рекомендации по оформлению презентации проекта.

Практика Создание презентации.

Тема 6.2. Защита проекта. 2 часа

Практика Защита получившихся проектов. Рефлексия о проделанной работе.

Раздел 7. Основы предпринимательской деятельности. Начало.

Тема 7.1 Предприниматель 2 часа

Теория Качества, необходимые предпринимателю. Виды деятельности предпринимателей. Условия предпринимательской деятельности. 26 советов начинающим стартаперам.

Практика Разбор кейсов на тему «Ошибки при старте бизнеса с нуля».

Тема 7.2 Бизнес-план 2 часа

Теория Понятие «бизнес-план». Основные разделы бизнес-плана. Что значит найти наилучшую бизнес-модель.

Практика Экономическая игра-стратегия «Что важнее прибыль или репутация».

Раздел 8. Конкурентный анализ

Тема 8.1 Определение рынка. 2 часа

Теория Общий уровень внутриотраслевой конкуренции. Позиционирование. Понятие «конкуренты». Базовые особенности: цена, качество. Специфические особенности конкретного сектора.

Практика Карты позиционирования.

Тема 8.2 Конкурентный анализ. 2 часа

Теория Анализ конкурентной среды. Формулировка конкурентного и неконкурентного преимущества. Поиск сильных и слабых сторон конкурентов.

Практика SWOT анализ оценка конкурентных преимуществ. Матрица лидерства.

Раздел 9. Экономические и правовые особенности

Тема 9.1 Юридические основы. 2 часа

Теория Правовые аспекты ведения предпринимательства. Определения и законодательные нормы для ИП и ООО. Что выбрать ИП или ООО? Пакет официальных документов для запуска проекта. Налоговый режим. Чем отличается режим “самозанятости” от ИП и ООО.

Практика Деловая игра «Создай фирму». 1 этап – «Придумай!» (формирование бизнес-идеи); 2 этап – «Организуй» (создание фирмы).

Тема 9.2. Финансовая модель проекта 4 часа

Теория Основные понятия финансовой грамотности: кредит, депозит, инвестиции, прибыль и др. Крайндфандинговая платформа «Активы и проекты».

Практика Игра «Инвесторы».

Тема 9.3. Экономические основы проекта 4 часа

Теория Экономика проекта. Основные аспекты финансов проекта. Построение бизнес-модели проекта. Выбор модели монетизации. Юнит-анализ, SAS. CCP (cost client profit) калькулятор.

Практика Деловая игра «Создай фирму». 3 этап – «Планируй!» (создание бизнес-плана);

Раздел 10. Продвижение проекта

Тема 10.1. Основы маркетинга 2 часа

Теория Определение основных каналов привлечения пользователей/потребителей продукта/сервиса. Особенности работы основных рекламных площадок. Оффлайн и онлайн -каналы продвижения. Маркетинговые показатели.

Практика Настройка первой кампании в Яндекс.Директ.

Тема 10.2. Маркетинг и реклама 2 часа

Теория Инструменты нестандартного маркетинга. Нейромаркетинг. Использование юмора в рекламных кампаниях: акции, которые имели успех.

Практика Разбор кейсов использования нестандартного маркетинга.

Тема 10.3. Брендинг 2 часа

Теория Контент-маркетинг. Понятие «бренд». Основы формирования персонального бренда. Нативная реклама. Брендирование. Инструмент tone of voice.

Практика Деловая игра «Создай фирму». 3 этап – «Планируй!» (создание бизнес-плана);

Тема 10.4. Сбыт 2 часа

Теория Понятия сбыт организации и стимулирование сбыта. Инструменты стимулирования сбыта (потребители, посредники, торговый персонал)

Практика Деловая игра «Создай фирму». 4 этап – «Заработай!» (сбыт продукции);

Тема 10.5. Продвижение бизнес-продукта 2 часа

Практика Деловая игра-тренинг «Продвижение бизнес-продукта». Работа в командах по предложенным кейсам (производственные предприятия города).

Раздел 11. Культура делового общения

Тема 11.1. Деловые коммуникации 2 часа

Практика Тренинг «Культура делового общения». Имитация деловых переговоров с представителями различных государственных, коммерческих и общественных структур при создании малого бизнеса.

Раздел 12. Подведение итогов

Тема 11.1. Защита бизнес-проекта. 2 часа

Практика Защита получившихся проектов. Голосование. Подведение итогов. Рефлексия командной работы.

РАЗДЕЛ 3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

1. Просторная аудитория, в которой имеются не только столы и стулья, но и специальные зоны, где учащиеся могут играть в настольные и подвижные игры;
2. Аудитория, оборудованная компьютерной сетью Wi-Fi, школьной доской и проектором с экраном;
3. Набор настольных игр (развивающих воображение, предпринимательские и экономические навыки);
4. Инструменты для проведения занятий (маркеры, флипчарты, стикеры и др.);
5. Прочие расходные материалы для создания прототипов (цветная бумага, картон белый, пластилин, ножницы и др.).

Формы организации занятий:

В зависимости от цели, задач и содержания занятия, а также возрастных особенностей и возможностей учащихся используются следующие формы организации занятий:

- презентации с элементами обсуждения новых тем;
- просмотр и обсуждение коротких учебных фильмов (не более 5 мин),
- практические занятия, которые имеют творческую составляющую. Предлагаются все необходимые материалы и средства для выполнения такого типа заданий;
- занятия с настольными играми;
- деловые игры и тренинги для проверки и совершенствования знаний и навыков;
- занятия-конференции;

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса:

- создание творческой и дружеской атмосферы в группе;
- создание атмосферы бесконфликтных ситуаций;

- разрешение любых ситуаций коллективно, доброжелательно;
- поощрение добрых побуждений учеников;
- сплочение учащихся, выработка командного духа в группе учащихся;

Структура проведения занятий:

В зависимости от формы занятий структура может быть изменена:

1. Разминка: учащимся выдаётся задания для работы в парах или командах, рассчитанное не более, чем на 20 минут. Задания на развитие креативного мышления и с юмористическим подходом, для установления позитивного фона на последующую часть занятия.

2. Основная часть построена на изложение материала и/или практической составляющей, где учащиеся разрешают кейсы темы и/или выполняют задания подвижного характера (ролевые игры, выступления). А также практические задания на создание прототипа индивидуально или в группе.

3. В конце занятия подводятся итоги и рефлексия работы учащихся на занятии.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Том Келли, Дэвид Келли. Креативная уверенность. Как высвободить и реализовать свои творческие силы/ пер. с англ. Т.Землянской/-М.: Азбука бизнес, Азбука-Аттикус, 2015. – 288 с.
2. Кен Робинсон. Школа будущего. Как вырастить талантливую ребенка/ пер. с англ. О. Медведь/-М.: Манн, Иванов и Фебер, 2016. – 368 с.
3. Мартин Томич, Кара Ригли, Мадлен Бортвик, Насим Ахмадпур, Джессика Фроули, А. Баки Кокабалли, Клаудия Нуньес-Пачеко, Карла Стракер, Лиан Лок. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления/ пер. с англ. Е. Пономарева/-М.: Манн, Иванов и Фебер, 2019. – 208 с.
4. Тим Браун. Дизайн мышление в бизнесе/пер. с англ. В.Хазинский.-4-е изд.- М.: Манн, Иванов и Фебер, 2019. – 256 с.
5. Н.В.Беркова, Е.В.Новосёлов. Родитель-лучший учитель! –М.: КТК «Галактика», 2019. -202 с.
6. Лучшие игры в дорогу для развития и воображения. – Москва: Издательство «Э»,2017.-128с.
7. Руководство по дизайн-мышлению. На базе bootcamp и bootleg от d.school./пер. с англ. Андронов Д., Карпушина О., Молчанова Ю., Хлопова А.
8. Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров / Жанна Лидтка, Тим Огилви ; пер. с англ. Т. Мамедовой. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. — 240 с
9. Дизайн-мышление. От инсайта к новым продуктам и рынкам. Михаэль Леврик, Патрик Линк, Ларри Лейфер/ Санкт-Петербург, 2020-320 с.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, РЕКОМЕНДУЕМОЙ УЧАЩИМСЯ

1. Лучшие игры в дорогу для развития и воображения. – Москва: Издательство «Э», 2017.-128с.
2. Альтшуллер Г.С. "И тут появился изобретатель", ТРИЗ, 1989 г.
3. Воображайте! Школа креативного мышления/ А. Зусман — «ТРИЗ-профи», 2014
4. Е. Тончу. Большой бизнес для маленьких детей/М.: ИД Тончу, 2007
5. Энциклопедия для детей. Бизнес/М.: Аванта+, 2008
6. Игорь Манн. Номер 1. Как стать лучшим в том, что ты делаешь/