



Red Paper Plane

Наръчник
за навигатори

Първо издание

rpp.designthinking.bg

2015



Обща информация за въздушното движение

За дизайн мисленето

Дизайн мисленето е това, което най-често хората правим, когато искаме да постигнем дадена цел. Фокусираме мисълта си, за да удовлетворим дадени желания и нужди в дадена ситуация. Търсим и обработваме информация, релевантна към целта, обмисляме алтернативи, решаваме как ще действаме и действваме. След това определяме дали сме доволни от резултатите и ако не сме, ревизираме подхода и действваме смело, докато не получим желан резултат. Като през цялото това време учим чрез преживяване.

Това е дизайн. Процес за креативно решаване на проблеми, който стимулира най-важното качество в днешния свят - постоянно да променяш средата около себе си, като я подобряваш, воден от своето любопитство и творческа увереност. Дизайн мисленето не е ограничено до област или предмет, а е процес, който можем да приложим към всичко, което трябва да произведем, създадем или решим. Дизайн мисленето може и се използва в науката и изкуствата, креативността и технологията, спорта и политиката.

Дизайнът е процес, чрез който идеите се визуализират, затова и често мислим за него само като за крайния резултат, а не като за пълноценна поетапна методология. И както някои дизайнват прекрасни логота и обувки, други дизайнват поеми, самолети, молекулярни предястия, театрални постановки, устройства за пречистване на вода в бедствени зони, тактики за нападения на вражески територии, космически станции.

Дизайн мислене у дома

Red Paper Plane е игра със смисъл, базирана на дизайн мислене - метод, който помага на децата да организират информация и идеи, да вземат решения, да подобряват ситуации и да придобиват знания и умения. С всяка изпълнена мисия детето научава, че може да създава смислени решения за себе си и свиква, че има процес, който му съдейства.

Red Paper Plane или RPP идва от: **R** (real problem solving), **P** (project based learning) и **P** (process based learning). Всяка мисия е проектно базирана върху определена тема, провеждана по метода на дизайн мислене за деца и адресира реална ситуация от ежедневието.

Red Paper Plane е нашият напълно нов поглед както върху метода дизайн мислене, така и към отношенията между родителите и дете в тяхното съвместно свободно време. Адаптирали сме процеса като съдържание, времетраене и участие по начин, който го прави универсално приложим за всяка индивидуална ситуация. Може да бъде използван от всеки, игран навсякъде, според индивидуалните възможности, умения и възраст. Това не е пъзел, който има само един начин да бъде решен.

Дизайн мисленето у дома има много ясна и конкретна цел - 20 весели минути заедно. Не искайте повече от това, не очаквайте повече от това и само тогава ще получите прекрасни резултати за Вас и за детето. Няма програма минимум или максимум. Всяко дете, семейство, ситуация са различни, така че няма конкретен праг за преминаване.

Дизайн мисленето и пилотите

Чисто практически малкият пилот ще научи много. Ще подобри редица свои умения, ще придобие нови такива, както и ново знание. Дизайн мисленето използва всеки един познат принцип на организация на информацията (приоритет, признак, взаимовръзка, местоположение, време, величина или полезност) и ги обвързва към различните аспекти на процеса. Пилотът ще научи много за себе си, за другите и за света около него. А покрай него и Вие :)

Качествата, които можем да насърчаваме у детето в тази възраст са: наблюдателност и чувство към разминаване, самостоятелност, чувство за контрол, откриване и описване на разлики, нюанси, организираност, ред и последователност, езикови умения, комуникационни умения, социално-емоционална интелигентност - търпение, емпатия, упорство и приемане на разочарование. С процеса на дизайн мислене у дома ще повлияем върху всяко едно от тях. Включително и върху нашите собствени умения като родители, с акцент върху емпатията и търпението. Единственото, за което трябва да следим в процеса, е самостоятелността на детето, особено за нашето желание (съзнателно или не) "да помогнем" крайният резултат на пилота да стане по-добър.

Дизайн мисленето интегрира въображение и аналитично мислене. Стимулира откривателския дух, докато създава нужда от анализиране на дадена информация, нейното организиране, за да се достигне до крайна идея. Дизайн мисленето учи и как да боравим с нерелевантна информация и несигурност при постигането на крайната цел.

То е мотивиращ и окуражаващ процес, който изгражда самоувереност. Процесът е съпроводен с инициативи и неуспехи, желание за подобряване и последваща организация, отговорност и действия в реална ситуация. Резултатът на всеки един

етап може да бъде демонстриран, (само)оценен, коригиран при нужда. Откривателите изграждат усещане за последователност и прогрес спрямо поставената цел.

Дизайн мисленето насърчава коопериране, социализация и емпатия. То окуражава изразяването на различни перспективи, намерения, емоции, чувства. Дори и при най-малките деца, дизайн мисленето е добра основа за социални и емоционални умения - преговори, изразяване на позиция, комуникиране на желание, следване на идея, приемане на отказ, водене, презентирание. Поставени сред реални човешки нужди и желания, малчуганите научават етичните и морални ценности на средата си, осъзнават кое е удачно и ефективно.

Red Paper Plane и пилотите

Естествените реакции на ежедневните ситуации, в които децата попадат, въвличат много от уменията, които дизайн мисленето стимулира. Мотивация, езикови умения, знание, разбиране, поведение, увереност и социално емоционални умения са адресирани по време на различните етапи и видове мислене в процеса на дизайн.

Езиковите умения - всеки пилот има нужда да изрази толкова много различни неща: да изкаже намеренията си пред пътниците, да опише ситуацията на самолета и метеорологичната обстановка, да изрази какво разбира и какво не от напътствията на навигатора, да оцени дали е избрал правилната посока и височина и да представи изобретението си пред татко.

Когнитивната наука - всеки пилот има нужда да фокусира мислите си, да идентифицира критична информация за пътешествието, да си представи и анализира абстрактни неща, без значение дали съществуват или (все още) не. Налага се и внимание, концентрация и запаметяване.

Изкуствата - пилотите не са артисти. Те имат ясна мисия, условията на самолета са различни всеки ден, времето е променливо и непредвидимо, запасите се изчерпват. Въпреки това всеки пилот минават през същите етапи, през които трябва да мине и всеки един артист, за да създаде полета на живота си до дестинацията, което е избрал.

Науката - докато описва намеренията си, формулира най-прекия маршрут, експериментира в разнообразните мисии на пътешествието, събира информация за птиците, натрупва знание за облаците и накрая формулира изводи за турболенцията и солетите, пилотът ни трупа разнообразно знание за многото свят навън.

Обществото, културата и историята - най-често ние откриваме себе си, откривайки другите. Дизайн мисленето е базирано на емпатия. Дали работи самостоятелно, с роднина или в малка група, пилотът ни учи чрез преживяване - отчита външните фактори, интересите и мнението на другите, ограниченията на средата и културата си, емоционалните влияния върху избора и потребностите.



Обща информация за полетите

Преди да излетим

- ✈️ Пилотът трябва да получи ясни и точни инструкции каква е мисията на седмицата. Какво се очаква като цел в края на мисията и през какви етапи ще премине, за да стигне до там. Какво се очаква от него да прави всеки един ден. Трябва ли компас или само скафандър? Какви материали ще използваме? Задаваме си въпроси, за да се уверим, че всеки член на екипажа е ясно в какво се е забъркал. За татко ще има ли парашут? А накрая какво ще се случи и ще връщаме ли обратно индианеца?
- ✈️ След като като уточним всички аспекти от задачата, отваряме кутията със съкровищата на мама и правим дневник на мисията. Приготвяме си два листа формат А4, перфоратор и връвчица. Всеки път, когато решим да повторим мисията, вадим Дневника и слагаме всички материали вътре. Така създаваме колекции от мисии, които показват как детето ни расте и се развива. Проекти, които малкият пилот ще показва на гостите с гордост, ще разглежда вечер с интерес и ще има стимул да продължава да развива. Това са неговите Дневници, пълни с неговите приключения!
- ✈️ Разгледайте всички качени от нас материали за мисията. Материалите са направени така, че да могат и да се нарисуват от детето или родителя. Преценете сами, според вашите предпочитания и умения и тези на детето, дали да разпечатате готовите материали или да ги рисувате у дома.
- ✈️ Всяка мисия има определена продължителност. Тя има четири ясни елемента и на всеки елемент има за цел да стимулира определен тип мислене, което да породя действия у детето, които от своя страна да изградят, стимулират и осъвършенстват умения и знание.
- ✈️ Процесът е колаборация, което означава, че пилотът води :). Вие задавате ясно мисията, подготвяте средата и модерирате при нужда.

- ✈ Създайте ритуал. Мисията има място и час на провеждане, материали, времетраене и край. Пример: Всяка вечер от днес до петък, след вечеря, в своята стая на килима, в продължение на точно 20 мин. ще рисуваме с тези моливи и използваме тези листа. В края на процеса отделете 2 мин., за да подредите заедно пилотската кабина - приберете мисията в Дневника ѝ, поставете го на мястото му, върнете материалите обратно и така всичко да е готово за утре.
- ✈ Поздравете се за добре свършената работа.

Докато летим

- ✈ Готови сме, когато сме готови! Всяка мисия е избрана така, че да е от интерес за детето. Така че да може да бъде лесно разбрана от него и то да разбере какво се очаква от него. Ако усетите, че пилотът е объркан, обяснете нещата отново, променете материалите. Ако усетите, че времето не стига или полетът е приключил след 5 минути, това не е проблем, дайте толкова време, колкото е нужно.
- ✈ Нека признаем грешките! Когато има грешки, е добре да говорим за това на момента. Когато нещо не се получава или не е редно да е така или просто е невъзможно да е така, детето трябва да знае. Обясняваме защо това е грешка или не е добър вариант за ситуацията. Ако пилотът не е сигурен в нашето обяснение, имаме нужда от подкрепление: питаме татко, проверяваме на компютъра, търсим в енциклопедията и едва тогава прием и наново.
- ✈ А за награда, още работа! Най-добрият начин да наградите и окуражите един пилот, е да го изпратите на нова мисия, по време на която, да демонстрира уменията си. Още следващата седмица можете да опитате същата мисия, като го оставите да прави повече неща сам, спрямо предния път.
- ✈ Да си спомним! Преглеждайте папките с мисиите. Дискутирайте ги, забелязвайте неща. Откривайте различия в еднакви мисии, правени по различно време. Татко може да направи една снимка, която да си принтираме и добавим в папката. Може и да прави по една снимка всеки ден от мисията и така да си създадем колаж. Дневниците са чудесни истории за лека нощ.
- ✈ Езиковите умения се придобиват и усъвършенстват най-лесно чрез смислен разговор и в диалог, по време на който грешките се коригират спокойно, в момента, в който възникват. Използвайте специфичния речник, който мисиите ще наложат, за да обогатявате езика на пилота. Не избягвайте терминологията. Напротив, повтаряйте думи и изрази, обяснявайте значението и при нужда показвайте непознатите неща.
- ✈ Капацитетът за комуникация е в основата на ученето. То е средство, чрез което децата опознават и разбират себе си, другите хора и ситуацията, които преживяват. А в основата на комуникацията е свободното изразяване, разграничаване и назоваване на чувствата, убежденията и идеите. Насърчавайте

пилота, като назовавате чувствата, които той може би не могат да изрази: "Сигурно си ядосан, че не можеш да нарисуваш тази къща. Няма проблем, нека опитаме пак.", "Сигурно си разочарован, че идеята ти не може да стане в реалността. Нека опитаме да я променим и направим приложима.", "Сигурно си тъжен, че татко не е у дома, за да види рисунката. Ще му я покажем, когато се прибере.". Когато виждате, че детето е афектирано, питайте го как се чувства и защо. Предположете вместо него, ако то не успее да каже и го накарайте да идентифицира кое е чувството, което изпитва.

- ✈ Пилотите учат най-добре, когато са свободни да откриват асоциации между нещата. Креативността, въображението и сравнителното мислене зависят от капацитета да разграничат реалност от фикция, правят аналогии, използват метафора, забелязват, разграничават и реорганизируют неща в свободен, но смислен порядък. Помагайте им, като ги използвате и Вие самите.
- ✈ Децата учат нови неща чрез ръцете си. Ученето чрез правене създава запомнящо се преживяване на действие в контекст. Успехът тогава е по-значим и грешките маркират какво да бъде избягвано в подобни обстоятелства. Дизайн мисленето има отделен цял етап за "прототипиране". Насърчавайте пилота да изразява себе си, емоциите си, идеите си именно така - чрез рисунки, пластелин, Лего, дървени кубчета. Не пропускайте прототипа в името на по-бързо стигане до финала.
- ✈ Възприятието за дадена ситуация на един пилот са напълно различни от тези на навигатора. Малчуганите учат от техните си преживявания, от това, което считат за интересно, необичайно, полезно и струващо да се запомни. А не това, което им се казва да запомнят или мислят. Питайте за неговото мнение за маршрута и само споделяйте Вашите впечатления. Пилотът може да е безкрайно въодушевен от облаците, които Вие да не сте и забелязали. Както и обратното :) И това е напълно естествено.
- ✈ Пилотите всеки ден се борят да опознаят, да се ориентират и да се адаптират към света и разнообразните му маршрути. Наша отговорност е да поставим ясно границите на реалния свят и на фантазиите и така да ги улесним. Когато откриват реални казуси от света около тях, търсят реални работещи решения и финално тези решения действително повлияват средата им, тогава децата придобиват самоувереност, че могат сами да се справят и контролират деня си. И те действително могат! Корижирайте ги, когато предложат футуристично или твърде измислено решение, което не може да бъде реализирано. Обяснете защо не може да се приложи (сега или по принцип).



Специфична информация за пилотската кабина

Сложност

Можете да регулирате сложността на мисията, а така и да я пригледите за ранга на всеки пилот.

- ✈ колкото повече критерии, толкова по-лесно. Ако усетите, че става объркано, наложете критерии - само животни, само синьо, само неща за плажа, само растения от тундрата
- ✈ колкото по-обща формулировка, толкова по-трудно. Ако искате да качите нивото на трудност, махнете ограниченията или разширете хоризонта - нека включим и растения, мисли за животните на всички континенти, а на другите планети от Слънчевата система?
- ✈ повече материали при изработване на прототипа означават и повече трудност - нека изработим от пластелин, след това да го нарисуваме и опишем отдолу с текст. Най-лесно и бързо е, когато се използва само един вид материали - само пластелин, само рисуване с моливи, само изработване с ЛЕГО. Разбира се, ако детето Ви може, то ще изработи прецизен и детайлен прототип само от един материал. Насърчавайте това, а не многообразието чрез повече материали.

Продължителност

Можете да регулирате продължителността на всяка мисия. Оставете стъпките отделени една от друга с период от време. Не смесвайте стъпките, а варирайте с продължителността на паузите между тях. Една мисия, без да променят сложността ѝ, може да бъде направена за един, три или пет дни. По-продължителните мисии учат на търпение всички участници :)

Вариации на мисията

Можете да реализирате всяка мисия по Ваш начин. С Ваши специфични материали за прототип (акварели, тибешери, глина). Може да не използвате готовите образци, а да си ги изработват сами. Можете да използвате всякакви източници (без дигитални

технологии, само книги, интервюта, разговори, наблюдения в парка, разходка по плажа), за да съберете началната информация. Можете да промените крайната целта (не списание, а вечен пъзел), а да оставите само принципа (Сафари в Африка).

Участници

Ако играете с повече от едно дете, преценете според способностите на двете деца дали да работят върху общ проект (ако са на различно ниво в умения и знание) или всяко да си развива своята идея (ако са на сравнително еднакво ниво). Когато децата са на различна възраст и ниво на развитие, работата върху обща задача ще повлияе ползотворно на всички. Ако децата са на идентична възраст, нека всеки има поле за развитие на собствената си идея, без да се влияе от чуждите концепции. Ако това е невъзможно, то уверете се, че мнението на всяко едно от децата е чуто - изказано е своите наблюдения, формулирало е критерии за селекция, коментирало е прототипа и е учатвало в изработката. Не изисквайте насила участие (отчитайте различните темпераменти), но насърчавайте активно включванията ("Дани, повтори по-високо, че не те чух")

Генериране на идеи

И помнете, не съдете идеите, защото ще спрат да идват. Спокойно ги записвайте. Не им реагирайте бурно и не ги оценявайте. Идеите са много важни, защото водят до решения. Но решението идва, чак когато дадена идея - смешна, скъпа, странна, глупава, невероятна, бива рафинирана, обогатена, обсъдена и променена, отхвърлена, обмислена отново и ревизирана, прототипирана и реализирана.

Атмосфера

За да полетим на далеч, е необходима подготовка. Аксесоарите към всяка мисия включват малки хитрини, които ще зададат правилния тон на пътуването. Използвайте ги, за да изпитате пълноценно цялото преживяване.

Финал на мисията

Пилотът е въодушевен, иска да разкаже, да покаже какво е направил. Викаме екипажа и пътниците, отваряме Дневника и представяме **цялото пътешествие** - от къде сме тръгнали, кои земи сме минавали всеки ден, какво сме решили да изобретим и как изглежда изобретението. Стимулирайте детето да изговори и обобщи целия процес. Задайте въпроси, посочвайте елементи от Дневника. Използвайте гостуването на приятели или роднини, за да представите стара, любима, последна мисия, реализирана от великия пилот! Презентацията я прави пилотът - вие слушате и се радвате. В Дневника на мисията има цялата информация, която да позволи на детето да си спомни елементите.

Red Paper Plane

Наръчник
за навигатори

За допълнителни самолетни билети и карти, както и за случайно открити сандъци с богатство, моля пишете на rpp@designthinking.bg или ни посетете на rpp.designthinking.bg.

Успех на екипажа и приятен полет!

