НА ПЕЧАТЬ / А · ВИДЕТЬ ВСЕМ

Жители Марса: открытые задачи

Разрежьте на три карточки. Инженеры видят только эту страницу, а жителям выдаётся отдельный секретный лист.

А НОВЫЙ ЖИТЕЛЬ

Я недавно приехал на станцию. Мне трудно находить нужные помещения. Помогите придумать понятные указатели.

Сначала спросите жителя, что именно ему неудобно. Не начинайте делать модель до разговора.

Б ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Я теряю инструменты и долго ищу их. Помогите организовать хранение так, чтобы нужное быстро находилось.

Сначала спросите жителя, что именно ему неудобно. Не начинайте делать модель до разговора.

В ГОСТЬ СТАНЦИИ

Я хочу отправить друзьям с Земли понятное сообщение, но пока не знаю, как его оформить.

Сначала спросите жителя, что именно ему неудобно. Не начинайте делать модель до разговора.

Карточки допускается копировать для работы в группе. Не вкладывайте секретную страницу в общую раздачу.

НА ПЕЧАТЬ / Б · ВЫДАВАТЬ ТОЛЬКО ЖИТЕЛЮ

Секреты жителей

Разрежьте. Житель отвечает на вопросы, а не зачитывает всю информацию сразу. Ведущий может прочитать карточку ребёнку.

А НОВЫЙ ЖИТЕЛЬ

ТОЛЬКО ДЛЯ ЖИТЕЛЯ. Я читаю медленно; мне легче ориентироваться по крупным изображениям. Особенно путаю склад и лабораторию.

Если меня спросят, я покажу, где именно теряюсь.

Б ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

ТОЛЬКО ДЛЯ ЖИТЕЛЯ. Я работаю в перчатках и не могу легко взять мелкий предмет. Часто нужный инструмент лежит на самом дне.

Если меня спросят, я покажу, какие инструменты использую чаще.

В ГОСТЬ СТАНЦИИ

ТОЛЬКО ДЛЯ ЖИТЕЛЯ. Мне удобнее короткие сообщения с рисунками. Иногда я могу сказать нужное слово на другом языке, но не могу быстро написать длинный текст.

Если меня спросят, я объясню, кому отправляю сообщение.

НА ПЕЧАТЬ / В · КОМАНДНЫЕ РОЛИ

Распределить ответственность

Разрежьте и дайте по одной роли. В маленькой группе дети могут совмещать роли; при повторе роли меняются.

01 ИНТЕРВЬЮЕР

Задай минимум два вопроса.

«Когда это бывает?»; «Правильно ли я понял…?»

02 ПРОЕКТИРОВЩИК

Предложи два варианта решения.

«Можно сделать…»; «А если…?»

03 МАСТЕР

Собери простую модель для проверки.

«Эта часть нужна, чтобы…»

04 ИСПЫТАТЕЛЬ

Попроси жителя попробовать модель.

«Тебе удобно?»; «Что изменить?»

05 НАБЛЮДАТЕЛЬ

Запиши важное замечание и изменение.

«Житель сказал…»; «Мы изменим…»

06 РАССКАЗЧИК

Представь общее решение команды.

«Мы помогали…»; «Мы выбрали… потому что…»

НА ПЕЧАТЬ / Г · РЕЧЕВЫЕ ПОДСКАЗКИ

Слова, которые запускают действие

Разрежьте полоски. Давайте столько поддержки, сколько нужно ребёнку для участия в общей задаче.

01 СПРОСИТЬ

Что именно неудобно? • Когда это бывает? • Покажи, пожалуйста.

02 УТОЧНИТЬ

Правильно ли я понял, что…? • Ты имеешь в виду…?

03 ПРЕДЛОЖИТЬ

Мы можем сделать… • Я предлагаю… • Давай попробуем…

04 ДОГОВОРИТЬСЯ

Я согласен, потому что… • А можно другой вариант?

05 ПОЛУЧИТЬ ОТЗЫВ

Что тебе было удобно? • Что осталось непонятно?

06 ИЗМЕНИТЬ

Мы сначала думали…, а теперь… • Мы изменим…, потому что…

НА ПЕЧАТЬ / Д · ОДИН НА КОМАНДУ

Лист интервью

Заполните до изготовления прототипа. Минимум два вопроса должны помочь раскрыть настоящую потребность.

Наша команда и наш житель

ВОПРОС 1

Что спросили?

Что узнали из ответа?

ВОПРОС 2

Что спросили?

Что узнали из ответа?

ВОПРОС 3

Что спросили?

Что узнали из ответа?

Главная проблема жителя своими словами

Наше предложение: что сделаем и зачем

НА ПЕЧАТЬ / Е · ОДИН НА КОМАНДУ

Модель и её проверка

Планируйте сначала пользу, а потом оформление. На первый прототип выберите не больше пяти видов материалов.

НАЗВАНИЕ РЕШЕНИЯ

НАРИСУЙТЕ ПРОТОТИП: ЧТО И КАК ДОЛЖНО РАБОТАТЬ?

Что житель попробовал сделать?

Какая часть оказалась неудобной или непонятной?

Одно изменение: что и почему мы переделаем?

НА ПЕЧАТЬ / Ж · ПРЕПОДАВАТЕЛЮ

Наблюдение за речью

Отмечайте действия, а не количество ошибок. «Спросил» — один содержательный вопрос партнёру; «уточнил» — попытка понять ответ.

Ребёнок	Спросил	Уточнил	Объяснил	Учёл отзыв
_____				
_____				
_____				
_____				
_____				
_____				

Какой вопрос реально помог команде?

Кто остался вне общего решения? Как дать ему роль в следующий раз?

Что изменилось в прототипе после обратной связи?

НА ПЕЧАТЬ / 3 · БОНУС ДЛЯ СУББОТНЕЙ ШКОЛЫ

Составим план праздника вместе

Рабочий шаблон к примеру проектного обсуждения. Это новая методическая адаптация, а не копия реального детского плана.

УСЛОВИЕ ИГРЫ

Планируем праздник-квест. Есть 45 минут и можно включить только три пункта. Каждая команда получает собственные пожелания: задания, музыку, просмотр короткого фрагмента, угощение, игру, награждение.

Что предлагает наша пара? Почему это важно?

Что предлагает другая пара?

Наш общий компромисс: три пункта и причина выбора

Кто за что отвечает? О чём ещё нужно спросить?