

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«БАШКИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМ. М.АКМУЛЛЫ»

Методические рекомендации

**«Использование технологии «дизайн-мышление» в процессе
обучения обществознанию»**

Автор - составитель: Голубева Анна Владимировна

Уфа 2022

Аннотация

Данные методические рекомендации посвящены проблеме использования инновационной технологии «дизайн-мышление» в образовательном процессе и проведения уроков по обществознанию по данной технологии.

Рекомендации могут быть полезны преподавателям вузов, студентам педагогических направлений подготовки для комплексного представления о технологии «дизайн-мышление» в обучении обществознанию, а также применения на практике для совершенствования учебного процесса.

Методический продукт разработан на основе теоретических исследований таких педагогов и методистов, как Коньшева Н.М., Барсукова Т.И., Журавлева Н.И., Кутенева И.Н., Х.Н. Альмахони, Т.Ю. Быстрова, в работах которых раскрыты понятие, задачи, этапы реализации и условия применения технологии «дизайн-мышление» в сфере образования.

Материалы методических рекомендаций могут быть использованы при подготовке и организации уроков по обществознанию.

Оглавление

Пояснительная записка.....	4
Раздел 1. Что такое «дизайн-мышление»?	5
Раздел 2. Алгоритм построения урока в соответствии с технологией «дизайн-мышление»	8
Раздел 3. Реализация технологии «дизайн-мышление» в обучении (на примере 7 класса)	11
3.1 Примерные темы уроков по технологии «дизайн-мышление» в	11
3.2. Разработка урока в соответствии с технологией «дизайн-мышление».....	12
3.3. Рабочие листы на уроки по технологии «дизайн-мышления».....	15
Заключение	20
Список использованной литературы.....	22
Список рекомендуемой литературы.....	23
Приложения	24

Пояснительная записка

Современная система образования ориентируется на формирование и развитие у детей так называемых «навыков XXI века», к которым прежде всего относятся: soft skills (в переводе с англ. «мягкие навыки») - коммуникативные навыки, гибкость мышления, творческая изобретательность; hard skills (в переводе с англ. «жесткие навыки») - функциональная грамотность и информационная компетентность.¹ Перечисленные ключевые навыки зафиксированы в ФГОС ООО, как требования к условиям реализации программы основного общего образования.² В связи с выше обозначенным, в настоящее время в образовании возникает потребность в технологиях, позволяющих формировать данные навыки. Одной из инновационных технологий, поставленной под обозначенную задачу, является технология «дизайн-мышление».

Однако основе обобщения практического опыта, анализа научной литературы, современных требований к организации учебного процесса было выявлено противоречие между методикой организации и условиями реализации технологии дизайн-мышления на уроке обществознания. Отсутствие систематизированного теоретического материала для учителей (например, в виде методического пособия с конкретными примерами и рекомендациями) по применению технологии «дизайн-мышления» в обучении создает проблему его использования.

Цель составления данных методических рекомендаций состоит в том, чтобы оказать методическую помощь педагогам в применении технологии «дизайн-мышление» при подготовке уроков по обществознанию.

Применение технологии «дизайн-мышление» в процессе обучения обществознания является актуальным и востребованным в настоящее время, поскольку посредством ее использования происходит формирование всесторонне активной и творческой личности, мыслящей креативно, как это заложено в воспитательном компоненте ФГОС ОО.

Овладение опытом использования технологии «дизайн-мышление» в процессе обучения обществознанию способствует повышению мотивации учителя к постоянному творчеству, а также личностному и профессиональному самосовершенствованию.

¹ Саидов, З.А. Навыки XXI века в контексте современных образовательных реалий / З.А. Саидов, Н.У. Ярычев, Н.И. Соколова // МНКО.2021. №2.

² Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» // Официальный интернет-портал правовой информации. Режим доступа: URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/401333920/> 14.03.2022.

Раздел 1. Что такое «дизайн-мышление»?

Дизайн является достаточно молодой отраслью науки, непрерывно развивающейся и подстраиваемой под реалии современного общества. В первую очередь, дизайн ориентирован на потребности человека. Однако для работы в сфере дизайна иметь знания о технологии его применения совершенно недостаточно, главное здесь – особое видение и особый взгляд на объект.³ В связи с этим в обиход постепенно внедряется такое понятие, как «дизайн-мышление».

«Дизайн-мышление» – это метод, а также способ мышления, учитывающий интересы конкретного человека, его потребности, и предполагающий создание инновационных объектов под задачи пользователя.

Специфика дизайн-мышления состоит в том, что данная технология позволяет изучать проблему многогранно, рассматривая каждый ее аспект постепенно.

«Дизайн-мышление» определяют прежде всего направленностью на интересы пользователя, т.е. антропоцентризмом. В этом и состоит основное отличие дизайн-мышления от других проектных методик.

Можно выделить следующие задачи дизайн-мышления: способствует созданию совершенно новых взглядов на решение задач; раскрывает творческие способности, развивает креативное мышление; активизирует работу каждого участника команды в процесс работы.

В основе дизайн-мышления лежат следующие принципы, которые в дальнейшем составляют основу этапов его реализации: 1. Эмпатичность – т.е. умение чувствовать и понимать мир человека, распознавать его запросы. Создание нового объекта или улучшение уже существующего должно быть направлено на решение запроса или проблемы обратившегося; 2. Нестандартное мышление – способность думать неординарно, проявляя индивидуальность; 3. Использование прообразов – умение создавать прототипы собственных решений; 4. Разумный минимализм – умение отметить лишнее и фокусировать внимание конкретной задаче или проблеме, требующей решения; 5. Бесстрашие перед ошибками – любая ошибка или недочет воспринимаются как урок, возможность с другой стороны взглянуть на проблему, построить новую траекторию решения проблемы; 6. Ориентир на опыт использования – умение преобразовывать технические характеристики объекта в достоинства; 7. Непрерывность процесса – процесс дизайн-мышления непрерывен, через некоторое время появляется потребность в усовершенствовании объекта, поэтому все этапы проходятся вновь от начала до конца.

В основе дизайн-мышления лежат следующие принципы, которые в дальнейшем составляют основу этапов его реализации: 1. Эмпатичность – т.е. умение чувствовать и понимать мир человека, распознавать его запросы. Создание нового объекта или улучшение уже существующего должно быть направлено на

³ Стрельникова В.Э. Дизайн-мышление как современный метод проектирования // Бизнес и дизайн ревю. 2019. № 4 (16). С. 13.

решение запроса или проблемы обратившегося; 2. Нестандартное мышление – способность думать неординарно, проявляя индивидуальность; 3. Использование прообразов – умение создавать прототипы собственных решений; 4. Разумный минимализм – умение отметить лишнее и фокусировать внимание конкретной задаче или проблеме, требующей решения; 5. Бесстрашие перед ошибками – любая ошибка или недочет воспринимаются как урок, возможность с другой стороны взглянуть на проблему, построить новую траекторию решения проблемы; 6. Ориентир на опыт использования – умение преобразовывать технические характеристики объекта в достоинства; 7. Непрерывность процесса – процесс дизайн-мышления непрерывен, через некоторое время появляется потребность в усовершенствовании объекта, поэтому все этапы проходятся вновь от начала до конца.

В качестве условий формирования дизайн-мышления выступает практическая деятельность, направленная на преобразование объектов окружающей предметной среды путем создания их образов и процессов.⁴ Использование художественно-творческих задач повышает развитие эффективность развития дизайнерского мышления.

Реализация «дизайн-мышления» проходит через такие этапы, как «Эмпатия», «Фокусировка», «Генерация идей», «Прототип», «Тестирование». Процесс реализации является циклическим.

Первый этап – «Эмпатия». Суть данного этапа состоит в том, чтобы изучить и понять желания и опыт других людей, проанализировать их проблемы.

Следующий этап процесса «дизайн- мышления» – фокусировка. На данном этапе информация, полученная в результате первого этапа «дизайн-исследования» обобщается и анализируется. Цель данного этапа – сформулировать значимую и ориентированную на практическое применение задачу, которая будет являться основой для разработки будущего объекта.

Этап генерации идей. На данном этапе идеи формулируются в рамках установленной проблемы и сформулированных задач. Если на этапе фокусировки определяется конкретная проблема, задача, то на данном этапе происходит поиск решений данной проблемы.⁵

На следующем этапе – прототипирование – происходит отбор идей для создания прототипов этих идей. Главная задача — проверить реализуемость и функциональность отобранных идей на опыте.

Следующий этап – тестирование. Созданный прототип проходит тестирование в реальных условиях. По итогам тестирования полученные результаты подвергаются анализу и делаются выводы.

⁴ Магомедова А.А. Дизайнерское мышление и способы его формирования / А.А. Магомедова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. №7. С.54.

⁵ Что такое дизайн-мышление и как его применять? [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: https://skillbox.ru/media/design/chto_takoe_dizayn_myshlenie/. Дата обращения: 25.02.2021.

По итогам проведенного тестирования и анализа полученных результатов исследователи могут перейти на любой ранее пройденный этап.

Допустим, если созданный объект не представляет значимость для его пользователя, не отвечает его первоначально сформулированным запросам, необходимо вернуться на этап «Эмпатии», или же, если возникают проблемы при использовании объекта, целесообразно перейти вновь к этапу «Прототипирования» и т.д.

Таким образом, сущность технологии «дизайн-мышление», как особого метода, а также способа мышления, состоит в создании инновационных объектов, отвечающих запросам и интересам конкретного человека или же группы людей. Ее специфика и главное отличие от других современных методов и технологий – глубокое понимание проблемы.⁶ Содержание данной технологии успешно раскрывается на основе ее ключевых принципов: эмпатичность, нестандартное мышление, использование прообразов, решительность, разумный минимализм, ориентир на опыт использования, непрерывность процесса. Сфера применения технологии «дизайн-мышления» в настоящее время многогранна.

⁶ Магомедова А.А. Дизайнерское мышление и способы его формирования / А.А. Магомедова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. №7. С.55.

Раздел 2. Алгоритм построения урока в соответствии с технологией «дизайн-мышление»

Применение технологии «дизайн-мышление» в образовательном процессе в настоящее время является достаточно актуальным и востребованным.

Подходы «дизайн-мышления» практикуют не только обучающиеся для того, чтобы научить себя учиться (по ФГОС метапредметные умения) и достигать высоких результатов, но и педагоги для улучшения качества преподаваемых ими дисциплин и совершенствования всего образовательного процесса.

С точки зрения педагогики, это очень эффективное средство для развития творческих способностей и креативного, критического мышления. Что является очень важным для современного информационного общества. Способности ученика легко и быстро адаптироваться к новым условиям, умело находить нестандартные варианты решений поставленных задач, саморазвиваться, создавать что-то новое – это заложено в характеристику будущего портрета выпускника, отражающегося во ФГОС.

К тому же, технология дизайн-мышления представляет собой модель совместной командной деятельности, способной вести активный диалог (находить проблему, ставить цели и задачи и решать их). Обществу востребована личность, легко вступающая в коммуникации, готовая к продуктивному сотрудничеству.

Ключевыми условиями реализации технологии «дизайн – мышление» на уроках обществознания являются, во-первых, комфортная творческая обстановка; во-вторых, максимальное личностное включение ученика в процесс; в-третьих, организация самостоятельной продуктивной деятельности учащихся

Рассмотрим алгоритм построения урока в соответствии с технологией «дизайн-мышление» опираясь на этапы ее реализации.

Первый этап, с которого начинается реализация технологии «дизайн-мышление» - «Эмпатия». Данный этап технологии соответствует в большинстве своем этапу постановки цели и задач, мотивации учебной деятельности учащихся на уроке.

На уроке на данном этапе необходимо определить с какой целью создается будущий объект, для кого он будет предназначен. Важно проанализировать поставленные вопросы, вникнуть в мир будущего пользователя, создав условия, для максимального погружения в мир человека, для которого создается объект. Развитие такого качества как эмпатия очень важно для школьников, поскольку каждый день он находится во взаимодействии с множеством людей. Эмпатия позволяет умело ориентироваться в обществе, находить общий язык, осуществлять продуктивное сотрудничество.

Второй этап – «Фокусировка». Данный этап технологии соотносится с таким этапом урока, как актуализации знаний. Как правило, данный этап характеризуется отбором и систематизацией знаний, формулируется ключевая цель урока.

Для лучшего понимания проблемы свои идеи можно представить в виде ключевых слов или выражений, записать их на стикерах или доске-планере. Или

представить значимые моменты в визуальном изображении. Важно, чтобы информация была отражена в полном виде, а также доступна и понятна всем членам команды. Верное представление о содержании будущего объекта позволяет верно выбрать фокус и задачу, а также воодушевляет на дальнейшие шаги. Умение фокусироваться или концентрироваться на определенной задаче также имеет непременно важное значение в жизни школьника. Данное качество сформировать достаточно не просто, требуется время и практика, однако владением данными навыками несомненно важно. Это позволяет с легкостью игнорировать ненужную информацию и сэкономить время, повышает работоспособность и продуктивность выполняемых действий.

Третий этап- «Генерация идей». Данный этап технологии соотносится с этапом урока - обобщение и систематизация знаний. На данном этапе идеи создаются в границах поставленной проблемы и выделенной задачи. Как креатив кончится, необходимо отобрать наиболее жизнеспособные идеи и можно переходить к следующему этапу.⁷

Этап генерации идей по своей сущности является таким же важным и ценным в условиях образовательного процесса. Здесь развиваются навыки коммуникации и сотрудничества, умения кооперироваться, слушать и понимать команду.

Четвертый этап – «Прототипирование». Данный этап соотносится с этапом урока - применение знаний и умений в новой ситуации. Учащиеся создают прототип объекта, реализуя идеи на практике.

В случае успешной реализации прототипа происходит переход на заключительный этап – тестирования. Однако не всегда прототипы оказываются удачными и легко применяемыми, в данном случае возвращаются к определению проблемы и все этапы проходят заново. Стоит отметить, что прототипы могут быть разных видов: прототип бумажный (нарисован на бумаге, от руки), макет или «живой» прототип, прототип созданный с помощью онлайн-программ. Относительно школьных условий применения данного этапа, можно отметить, что создание прототипов равноценно такой популярной форме работы как проектная деятельность. Создание проектов является обязательной формой учебной работы для обучающихся на уровне основного общего образования. Это позволяет формировать такие ключевые компетенции, как: умения планировать свою деятельность, работать с информационными источниками, представленными в различных видах, умения продуктивно сотрудничать, преобразовывать собранную информацию в необходимую форму, умение представить результат и провести рефлексию собственных действий.

Пятый этап – «Тестирование». Данный этап практически не соотносится с определенными во ФГОС элементами структуры урока. В этом состоит его своеобразие и уникальность использования данной технологии в процессе обучения.

⁷ Что такое дизайн-мышление и как его применять? [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: https://skillbox.ru/media/design/chto_takoe_dizayn_myshlenie/. Дата обращения: 25.02.2021.

Здесь происходит проверка работоспособности созданного объекта, его эффективности.

Возможно два подхода к этапу тестирования: обычное наблюдение (без каких-либо манипуляций, действий с созданным объектом) и предметная деятельность (перед пользователем определяется задача, по решению которой определяется эффективность объекта). По итогам тестирования полученные результаты подвергаются анализу и делаются выводы.

Следующим, заключительным шагом, является защита, публичное выступление или рассказ о проделанной работе. Данный шаг можно соотнести с типично проводимым на уроке этапе рефлексии.

Ключевым элементом на данном этапе является задача определить временные рамки публичной защиты. Важно чтобы ученики смогли кратко изложить информацию всей своей работы, сделать выводы (провести рефлексию). Необходимо сконцентрировать внимание как на «позитивных» моментах в проделанной работе, так и «негативных», т.е. определить, что не удалось сделать, какие проблемы возникли на этапе создания прототипа или его тестировании. Педагогу важно определить сложности, которые возникали в процессе работы как в целом микрогруппы, так и отдельного каждого ученика. По итогам выступления подводятся общие выводы, даются возможные рекомендации для дополнения постера.

Поскольку процесс реализации технологии «дизайн-мышления» циклический, есть вероятность вернуться на несколько этапов назад, чтобы «доработать» или внести коррективы.

Вопрос о критериях отбора тем и учебников по применению технологии «дизайн-мышление» в обучении обществознанию представлен на примере школьных учебников в 7 классе и содержится в Приложении 1. Основным критерием, определяющим соответствие выбранного учебника постановке проблемы использования технологии «дизайн-мышление», является выражение ее этапов в той или иной форме.

Таким образом, применение технологии «дизайн-мышление» в образовательном процессе позволяет формировать и развивать у школьника ключевые компетенции, позволяющие свободно ориентироваться в современном информационном пространстве, строить и осуществлять продуктивное коммуникативное сотрудничество, а также создавать инновационные объекты.

Раздел 3. Реализация технологии «дизайн-мышление» в обучении (на примере 7 класса)

3.1 Примерные темы уроков по технологии «дизайн-мышление»

Анализируя примерную программу Российской Академии Образования, определим перечень тем, где целесообразно будет использовать технологию «дизайн-мышление» на уроках обществознания в 7 классе.⁸

Выбор тем осуществляется опираясь на структуру технологии «дизайн-мышления» и принципы его реализации..

Тематический блок «Социальные ценности» выбраны темы: Общественные ценности; свобода и ответственность гражданина.

Тематический блок «Социальные нормы» выбраны темы: Виды социальных норм.

Тематический блок «Мораль и моральный выбор. Право и мораль» выбрана тема: Право и мораль.

Тематический блок «Правоотношения» выбраны темы: Правоотношения и их особенности. Правовая норма. Правоспособность и дееспособность.

Тематический блок «Правонарушения и их опасность для личности и общества» выбраны темы: Правонарушение и юридическая ответственность. Проступок и преступление.

Тематический блок «Защита прав и свобод человека и гражданина» выбраны темы: Права и свободы человека и гражданина Российской Федерации. Конституционные обязанности гражданина Российской Федерации.

Тематический блок «Как устроено российское право» выбраны темы: Конституция Российской Федерации — основной закон. Законы и подзаконные акты. Отрасли права.

Тематический блок «Основы гражданского права» выбрана тема: Физические и юридические лица в гражданском праве.

Тематический блок «Основы семейного права» выбрана тема: Права и обязанности детей и родителей.

Тематический блок «Основы трудового права» выбрана тема: Особенности правового статуса несовершеннолетних при осуществлении трудовой деятельности

Тематический блок «Виды юридической ответственности» выбраны темы: Гражданско-правовые проступки и гражданско-правовая ответственность. Административные проступки и административная ответственность. Дисциплинарные проступки и дисциплинарная ответственность. Преступления и

⁸ Примерная рабочая программа основного общего образования предмета «Обществознание» [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: https://edsoo.ru/Primernaya_rabochaya_programma_osnovnogo_obschego_obrazovaniya_predmeta_Obschestvoznaniye_proekt_.htm/ 26.02.2022.

уголовная ответственность. Особенности юридической ответственности несовершеннолетних.

Тематический блок «Правоохранительные органы в Российской Федерации» выбрана тема: Структура правоохранительных органов Российской Федерации.

Определив перечень тем, где будет целесообразно применить технологию «дизайн-мышление», рассмотрим возможную структуру урока по конкретной теме по этапам применения технологии.

3.2. Разработка урока в соответствии с технологией «дизайн-мышление» (на примере урока в 7 классе)

Рассмотрим разработку урока в соответствии с технологией «дизайн-мышление» на примере урока обществознания в 7 классе.

Тема урока: «Права и свободы человека и гражданина Российской Федерации».

Учитель организует путем использования технологии «дизайн-мышление» создание постера на тему «Мои права и обязанности». Постер представляет собой оформленный плакат, с надписями, тематическими картинками, таблицами и графиками по исследуемой теме. Данная форма работы позволяет оценить уровень владения учащимися материалом, поэтому отлично подходит для применения на уроке систематизации и обобщения знаний и умений.⁹

Рассмотрим структуру урока на основе реализации этапов технологии дизайн-мышления: «Эмпатия», «Фокусировка», «Генерация идей», «Прототип», «Тестирование».¹⁰

Первый этап - «Эмпатия». На данном этапе, согласно требованиям к его содержанию, необходимо определить для какого контингента создается постер, с какой целью его будут использовать, что должно быть отражено в содержании. Необходимо, как ранее было отмечено, «проникнуть в мир» будущих пользователей, учитывая их возрастные и познавательные особенности.¹¹ Также на данном этапе происходит изучение и анализ литературы по исследуемой теме, определяется перечень и содержание нормативных актов, где закреплены права и свободы граждан. В качестве используемой литературы на уроке могут быть использованы учебник по обществознанию и Конституция РФ.

Целесообразно поставить перед учащимися такие проблемные вопросы, как: 1. Почему тема «Права и обязанности» гражданина является актуальной темой

⁹ Усольцев А. П. Наглядность и ее функции в обучении / А.П. Усольцев, Т.Н. Шамало // Педагогическое образование в России. 2016. №6.

¹⁰ Альмомани, Х.Н. Алгоритмы дизайн-мышления: теория и практика / Х.Н. Альмомани, Т.Ю. Быстрова // Преподаватель XXI века. 2019. №2. С. 92.

¹¹ Османова, В.П. Особенности использования технологии «дизайн-мышление» в образовательном процессе / В.П. Османова // Университетские чтения. Материалы научно-методических чтений 14-16 января 2016 г. Пятигорск: Изд-во ПГЛУ. С. 163.

для подростков? 2. Какую пользу может принести создание данного постера? 3. Что вы можете совершенно нового и оригинального внести в создание данного постера?

Второй этап – «Фокусировка». Здесь, во-первых, необходимо определить, какие группы прав человека существуют: личные, экономические, политические права и какие обязанности есть, в какие группы их можно условно объединить. По Конституции РФ учащиеся должны заранее ознакомиться с содержанием Главы 2 - Права и свободы человека и гражданина, чтобы на уроке лишь повторить содержание материала и приступить к работе. По запланированной теме возможно сформулировать следующую ключевую задачу - создать постер по теме «Мои права и обязанности».

Чтобы сложилось целостное представление о понимании учащимися исследуемой темы, учитель может на свое усмотрение задать ряд дополнительных уточняющих вопросов. Также, стоит отметить, что на данном этапе целесообразно разделить класс на несколько микрогрупп, оптимально по 4-5 человек. Групповая форма организации работы позволит, во-первых, охватить деятельностью одновременно весь класс, а, во-вторых, ускорить процесс работы, чтобы уложиться по времени в урок.

Третий этап- «Генерация идей». Путем применения метода мозгового штурма – продумываем форму, размер, композицию, цветовое содержание будущего постера. Актуальным и современным приемом может стать использование так называемого «QR-кода», где можно оставить сноску электронный ресурс-Конституцию РФ или же составить список литературных источников, посвященных теме прав и обязанностей человека. В целом же, главная цель этого этапа состоит в том, чтобы придумать большое количество самых различных идей, досконально разобрать самые мелкие детали планируемого постера. Интересны идеи, которые наиболее «близки по духу» подрастающему поколению, это примеры реализации прав или же обязанностей человека в практике работы в социальных сетях, популярных мессенджерах, таких как Вконтакте, Telegram и другие.

На данном этапе также рационально будет распределить обязанности между учащимися, это даст возможность каждому ученику проявить себя, развивать свои познавательные и коммуникативные навыки, а также ускорить процесс работы.

На этом же этапе учитель должен помочь микрогруппам отделить этап генерации идей от выбора идей.¹² После того, как созданы предложены самые уникальные, самые практичные идеи, необходимо дать группам «паузу» и позволить спокойно выбрать те идеи, которые кажутся наиболее перспективными или ценными для создания будущего постера.

Четвертый этап – «Прототипирование». На данном этапе осуществляется процесс создания «прототипа» объекта - постера «Мои права и обязанности». Все сгенерированные идеи воплощаются в практической деятельности школьников.

¹² Журавлева, Н.В. Дизайн-мышление. Думаем по-новому: Учебное пособие / Н.В. Журавлева, И. Кутенева. М.:АНО «Корпоративный университет Сбербанка», 2017. С.114.

Как правило, чем конкретнее на предыдущих этапах были поставлены задачи, выделены интересные ключевые идеи, четко распределены обязанности между учащимися, тем проще будет на данном этапе создать прототип объекта.

И заключительный, пятый этап – «Тестирование». Здесь происходит апробирование созданного объекта в реальных условиях.¹³

В качестве примера, для апробации созданного объекта будет взята группа учащихся 6 класса. Целесообразно взять учащихся младше возраста, еще не знакомых с данной темой, чтобы сформировалось четкое представление об эффективности работы данного постера. Школьники 6 класса – это подростки, у которых на достаточно хорошем уровне развита логическая память. Изучить постер, включающий в себя яркие изображения и доступный текст не составит труда. После этого предлагается поставить перед испытуемой группой ряд проблемных вопросов, посвященных теме «Мои права и обязанности». Перечень примерных вопросов: 1. Что такое права человека? 2. Какие группы прав человека существуют? 3. Приведите примеры личных прав человека? 4. Какие политические права человека вам известны? 5) Каковы экономические права человека? 6) Что такое обязанности? 7) Какие обязанности перечислены в Конституции РФ? и др.

Данный перечень вопросов не является исчерпывающим, можно изменять, добавлять вопросы на свое усмотрение, в зависимости от возраста, а также уровня подготовки школьников. Главное проверить содержательную основу постера.

Удачное апробирование объекта (в данном случае правильные и полные ответы школьников) несомненно говорит о том, что его можно использовать непосредственно в практике обучения.¹⁴

Таким образом, на примере урока обществознания в 7 классе было рассмотрено поэтапное использование технологии «дизайн-мышления» в обучении обществознанию.

На протяжении урока соблюдены все необходимые условия, способствующие успешной реализации технологии дизайн-мышления: создана благоприятная, комфортная обстановка, способствующая включению каждого ученика в процесс работы, учитывающая возрастные и индивидуальные познавательные возможности учащихся; на уроке применяются методы, активизирующие познавательную деятельность учеников: задаются проблемные вопросы, ведется эвристическая беседа, применяется метод «мозгового штурма». По итогам занятия подводятся выводы, рефлексия и саморефлексия.

¹³ Османова, В.П. Особенности использования технологии «дизайн-мышление» в образовательном процессе / В.П. Османова // Университетские чтения. Материалы научно-методических чтений 14-16 января 2016 г. Пятигорск: Изд-во ПГЛУ. С. 166.

¹⁴ Журавлева, Н.В. Дизайн-мышление. Думаем по-новому: Учебное пособие / Н.В. Журавлева, И. Кутенева. М.:АНО «Корпоративный университет Сбербанка», 2017. С.156.

3.3. Рабочие листы на уроки по технологии «дизайн-мышления»

Рабочий лист №1. Тема «Структура правоохранительных органов Российской Федерации»

ФИО: _____ Дата: _____

1. Этап - «Эмпатия»

Прочитайте высказывание известного ирландского драматурга и философа Д.Б. Шоу и ответьте на вопрос.

«Самое большое преступление - это безнаказанность»

Как вы понимаете смысл данного высказывания? Каким образом безнаказанность влияет на развитие общества и отдельного человека?

2. Этап - «Фокусировка»

Какие органы власти компетентны заниматься правосудием? Перечислите их.

3. Этап - «Генерация идей»

Далее на основе анализа предлагаемых вопросов, данных из учебника и интернет-ресурсов, вам необходимо создать схему на тему «Структура правоохранительных органов РФ»

4. Этап - «Прототипирование»

Создание схемы «Структура правоохранительных органов РФ»

5. Этап - «Тестирование»

Публичная защита и проверка.

Рабочий лист №2. Тема «Особенности правового статуса несовершеннолетних при осуществлении трудовой деятельности»

ФИО: _____ Дата: _____

1. Этап - «Эмпатия»

Прочитайте данные представленные от Росстата и ответьте на предложенный вопрос.

С июля 2020 года по январь 2021-го самозанятыми зарегистрировались более 16 тысяч россиян в возрасте от 16 до 18 лет. Чаще всего встречаются представители IT-сферы, информационных, бытовых и ремонтно-строительных услуг. Кроме того, многие несовершеннолетние самозанятые работают в сфере общепита, фото и видеосъемок, торгуют продукцией собственного производства и занимаются репетиторством.

Подумайте, какие факторы влияют на начало трудовой деятельности несовершеннолетних?

2. Этап - «Фокусировка»

С какого возраста работник может заключить трудовой договор?

Каковы основные права и обязанности несовершеннолетнего работника?

3. Этап - «Генерация идей»

Ознакомьтесь с предложениями работы для несовершеннолетних на специализированных интернет-сайтах.

Какие вакансии предлагаются несовершеннолетним?

Далее на основе анализа предлагаемых вопросов вам предстоит создать стендовый доклад.

Продумайте его содержание, используя ст.265-272 ТК РФ.

После обдумывания и рассуждений приступайте к работе.

4. Этап - «Прототипирование»

Создание стендового доклада «Трудоустройство несовершеннолетних»

5. Этап - «Тестирование»

Публичная защита созданного стендового доклада.

Рабочий лист №3. Тема «Административные проступки и административная ответственность».

ФИО: _____ Дата: _____

1. Этап - «Эмпатия»

Познакомьтесь со статистикой Министерства внутренних дел РФ и составьте аналитическую справку используя слова для справок.



В 2018 году большая часть преступлений, совершённых несовершеннолетними, пришлась на _____. На долю всех остальных преступлений, вместе взятых, приходится _____%. Остаётся высоким показатель грабежей – порядка _____%. Преступлений, связанных с причинением вреда здоровью совершенно меньше, чем преступлений, связанных с угоном транспортных средств без средства хищения.

Слова для справок: 21,4 (%) ; кражи; 36,2 (%) ; 9 (%).

2.Этап - «Фокусировка»

Ознакомьтесь с гл.20 Кодекса об административных правонарушениях.
Выделите какие административные проступки включены в данную группу?

Объясните кому причиняется вред за совершение данных проступков?

3.Этап - «Генерация идей»

Далее на основе анализа предлагаемых вопросов вам предстоит создать скетч.

Выберите одно из правонарушений из рассматриваемых в пункте 2 и создайте скетч, включающий в содержание два акта: действие совершение правонарушения и ответственность за совершенное правонарушение.

4.Этап - «Прототипирование»

Создание скетча.

5.Этап - «Тестирование»

Защита выполненных скетчей и проверка.

Содержание ответа должно содержать следующие элементы: 1. Название скетча; 2. Какое правонарушение совершено и какая следует ответственность за совершенное правонарушение;

Заключение

Современная образовательная система, базирующаяся на Федеральных государственных образовательных стандартах (ФГОС) нового поколения, предполагает переход от «знаниевого» образования к воспитанию личности, способной к оригинальным решениям, творчеству, самообучению. Именно от таких людей зависит будущее человека и общества. Изменение образовательной парадигмы приводит к появлению новых образовательных систем, технологий, активизирующих творческое, преобразующее познание мира. Одной из таких систем является технология дизайн-мышления, которая системно формирует творческую созидательную личность.

В представленных методических рекомендациях раскрыта сущность понятия «дизайн-мышление» (это метод проектирования, который ориентирован на поиск новых идей по удовлетворению интересов пользователя); определены задачи (способствует созданию инновационных, выполнимых и жизнеспособных решений проблем, раскрывает творческие способности, развивает креативное мышление, активизирует работу команды, повышает вовлеченность всех участников в процесс работы); проанализированы условия применения технологии «дизайн-мышление» (комфортная творческая обстановка, личностное включение ученика в процесс, самостоятельная поисковая деятельность учащихся с усвоением ими готовых выводов науки.).

Изучены и раскрыты этапы реализации технологии «дизайн-мышление»: «Эмпатия», «Фокусировка», «Генерация идей», «Прототип», «Тестирование».

Рассмотрено использование технологии «дизайн-мышление» на примере урока обществознания в 7 классе на тему «Права и свободы человека и гражданина Российской Федерации».

Таким образом, можно сделать вывод, что применение технологии «дизайн-мышление» в обучении обществознания позволяет организовывать современные активные творческие уроки, когда каждый ученик вовлечен в познавательный процесс.

Умелая организация взаимодействия обучающихся на основе учебного материала становится мощным фактором повышения эффективности учебной деятельности. Посредством создания конкретных «продуктов» своей деятельности (например, постера и др.) развиваются индивидуальные познавательные способности каждого ребенка, формируются такие личностные качества учащихся, как ответственность, инициативность, креативность, изобретательность, самостоятельность, способность к самоорганизации, самосовершенствованию, самореализации, способность принимать нестандартные решения, адаптироваться в современных сложных социально-экономических реалиях. К тому же улучшается эмоциональный климат в коллективе.

Преподавание, основанное на дизайн-мышлении, поощряет любопытство, энтузиазм, креативность и изобретательность.¹⁵

Использование технологии дизайн-мышления в педагогическом процессе побуждает и учителя к постоянному творчеству.¹⁶

Таким образом, технология “дизайн-мышление” направлена на формирование всесторонне активной и творческой личности, мыслящей креативно, а не стереотипами, поэтому ее применение в процессе обучения обществу является актуальным и востребованным.

¹⁵ Кротова А.С., Баркова А.А. Дизайн - мышление как средство развития креативности учащихся // International scientific review. 2016. №4. С. 15.

¹⁶ Горкуша А.В. К вопросу о креативности: понятие, типы и роль в современной организации / А.В Горкуша // Научные итоги года: достижения, проекты, гипотезы. 2016. №5. С.27.

Список использованной литературы

Нормативные правовые акты

1. Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» // Официальный интернет-портал правовой информации. Режим доступа: URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/401333920/> 14.03.2022.

Литература

2. Альмомани, Х.Н. Алгоритмы дизайн-мышления: теория и практика / Х.Н. Альмахони, Т.Ю. Быстрова // Преподаватель XXI века. 2019. №2. С. 92–97.

3. Горкуша, А.В. К вопросу о креативности: понятие, типы и роль в современной организации / А.В. Горкуша // Научные итоги года: достижения, проекты, гипотезы. 2018. №5. С.26-31.

4. Журавлева, Н.В. Дизайн-мышление. Думаем по-новому: Учебное пособие / Н.В. Журавлева, И. Кутенева. М.:АНО «Корпоративный университет Сбербанка», 2017. 200 с.

5. Кротова, А.С. Дизайн - мышление как средство развития креативности учащихся / А.С. Кротова, А.А. Баркова // International scientific review.2016. №4. С. 14-15.

6. Магомедова А.А. Дизайнерское мышление и способы его формирования / А.А. Магомедова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. №7. С.55-57.

7. Османова, В.П. Особенности использования технологии «дизайн-мышление» в образовательном процессе / В.П. Османова // Университетские чтения. Материалы научно-методических чтений 14-16 января 2016 г. Пятигорск: Изд-во ПГЛУ. С. 163-168.

8. Саидов, З.А. Навыки XXI века в контексте современных образовательных реалий / З.А. Саидов, Н.У. Ярычев, Н.И. Соколова // МНКО.2021. №2.

9. Стрельникова В.Э. Дизайн-мышление как современный метод проектирования // Бизнес и дизайн ревью. 2019. № 4 (16). С. 13.

10. Усольцев А. П. Наглядность и ее функции в обучении / А.П. Усольцев, Т.Н. Шамало // Педагогическое образование в России. 2016. №6.

Электронные ресурсы

11. Что такое дизайн-мышление и как его применять? [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: https://skillbox.ru/media/design/chto_takoe_dizayn_myshlenie/. Дата обращения: 25.02.2021.

12. Примерная рабочая программа основного общего образования предмета «Обществознание» [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: https://edsoo.ru/Primernaya_rabochaya_programma_osnovnogo_obschego_obrazovaniya_predmeta_Obschestvoznanie_proekt_.htm/ 26.02.2022.

Список рекомендуемой литературы

1. Быстрицкая, Е.В. Дизайнерское мышление как средство формирования эстетической культуры личности школьника / Е. В. Быстрицкая, А.А. Андропова // Современные проблемы науки и образования. 2018. № 1. С. 24-28.
2. Проценко, О.С. Дизайн-мышление как современное явление в современном обществе / О.С. Проценко // Творчество молодых: дизайн, реклама, информационные технологии. Сборник трудов XVI национальной научно-практической конференции студентов и аспирантов 21–22 апреля 2017 г. Омск: Изд-во ОГТУ. С. 49-53.
3. Ван Ян. Формирование дизайнерского мышления в школьной практике обучения / Ван Ян, Ю.Ф. Катханова // Преподаватель XXI век. 2019. №3. С. 22-26.
4. Дрягина, В.Б. О дизайн-образовании / В.Б. Дрягина // МНКО. 2020. №4. С. 83-84.
5. Камнева, О. А. Стратегии дизайн-мышления в образовательном процессе / О.А. Камнева // Весенние психолого-педагогические чтения. Материалы III Региональной научно-практической конференции 19 апреля 2019 г. Астрахань: Изд-во Астраханский университет. 2019 С. 61-65.
6. Кротова, А.С. Дизайн - мышление как средство развития креативности учащихся / А.С. Кротова, А.А. Баркова // International scientific review. 2016. №4. С. 14-15.

Приложения

Таблица 1. Соответствие школьного учебника технологии «дизайн-мышление»

Наименование учебника	Критерий отбора				
	Эмпатия	Фокусировка	Генерация идей	Прототипирование	Тестирование
Л. Н. Боголюбов, Иванова Л.Ф., Городецкая Н.И., издательства Просвещение, от 2019 года	-	«Вспомним», «Обсудим вместе»	-	-	-
Кравченко А.И., Певцова Е.А., Агафонова С.В., издательства «ДРОФА», от 2020 года	-	«Главный вопрос урока», «Высказывания выдающихся личностей»	«Познавая мир, делай его лучше»	«Твори, пробуй!»	выдумывай,
Котова О.А. и Лискова Т.Е., издательства «Просвещение», от 2019 года	-	«Вспомним»	-	«Мои исследования общества»	исследования
Ковлер А.И., Соболева О.Б., Чайка В.Н., Насонова	-	«Размышляю»	-	«Моя мастерская»	творческая

И.П., под ред. Тишкова В.А., издательства «Вентана-граф», от 2021 года				
Сорвин К.В., Ростовцева Н.В., издательства «Просвещение», от 2021 года.	-	«Главный вопрос урока», «Эпиграф к параграфу»		«Проектная деятельность»