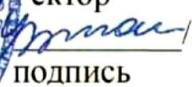


Краевое государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Хабаровский краевой институт развития образования имени К.Д. Ушинского»

УТВЕРЖДЕНО:
на заседании Учёного совета
КГАОУ ДПО ХКИРО
Протокол № 4
от «01» ноября 2024 г.
Ректор

подпись
/E.V. Гузман/



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

Основы дизайн-мышления как инструмент проведения урока

Разработчик программы:

Новикова Е.А., начальник отдела развития образования в сфере креативных
индустрий КГАОУ ДПО ХКИРО им. К.Д. Ушинского

Хабаровск, 2025 г.

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы

Цель реализации программы – совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области применения методологии дизайн-мышления для проектирования и проведения уроков, ориентированных на развитие креативного мышления

1.2. Планируемые результаты обучения:

педагоги среднего профессионального образования

Должностные обязанности по ЕКС	Знать	Уметь
<p>Проводит обучение обучающихся в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов.</p> <p>Обеспечивает достижение и подтверждение обучающимися уровней образования (образовательных цензов).</p> <p>Оценивает эффективность обучения предмету (дисциплине, курсу) обучающихся, учитывая освоение ими знаний, овладение умениями, применение полученных навыков, развитие опыта творческой деятельности, познавательного интереса, используя компьютерные технологии, в т.ч. текстовые редакторы и электронные таблицы в своей деятельности.</p> <p>Разрабатывает рабочие программы учебных дисциплин (модулей) по своей дисциплине и другие материалы, обеспечивающие воспитание и качество подготовки обучающихся, несет ответственность за реализацию их в полном объеме в соответствии с учебным планом и графиком учебного процесса, а также за качество подготовки выпускников.</p>	<p>Ключевые принципы и модели процесса дизайн-мышления</p> <p>Техники креативной генерации идей</p>	<p>Подбирать и адаптировать конкретные инструменты дизайн-мышления под цели и содержание урока</p> <p>Создавать быстрые и простые прототипы решений</p>

1.3. Категория слушателей: педагогические работники среднего профессионального образования

1.4 Форма обучения: очно-заочная с применением ДОТ

1.5. Трудоемкость обучения – 16 часов

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1 Учебный план

№	Наименование разделов/модулей	Всего часов	Очно часов		Самостоятельная работа	Форма контроля
			Лекции	Практические занятия		
1	Раздел 1. Введение в дизайн-мышление	2	2			
2	Раздел 2. Генерация идей и создание прототипов	4	1	3		Практическая работа
3	Раздел 3. Применение дизайна-мышления на уроках	6		6		Практическая работа
4	Раздел 4. Грантовое финансирование для образовательных проектов	4	2	2		Практическая работа
5	Итоговая аттестация	0	0			По совокупности выполненных практических работ
		16	3	11		

2.2 Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов/модулей и тем	Всего часов	Из них			Форма контроля
			лекции час.	практика час.	С/Р	
1.	Раздел 1 Введение в дизайн-мышление	2	2	-		
1.1.	Тема 1.1. Понятие и основы дизайна-мышления	2	2	-		
2.	Раздел 2 Генерация идей и создание прототипов	4	1	3		
2.1.	Тема 2.1. Формулировка проблем и задач для решения	1	1	-		Разбор кейсов
2.2.	Тема 2.2. Мозговой штурм – генерация идей	1	-	1		Разбор кейсов
2.3.	Тема 2.3. Прототипирование – создание простых моделей решений	2	-	2		Создание прототипов учебных проектов их тестирование и улучшение
3.	Раздел 3 Применение дизайна-мышления на уроках	6	-	6		
3.1.	Тема 3.1. Интеграция дизайна-мышления в учебный процесс	2	-	2		Практическая работа
3.2.	Тема 3.2. Разработка образовательных проектов на основе дизайна-мышления	4	-	4		Разработка образовательного проекта или урока

4.	Раздел 4 Грантовое финансирование для образовательных проектов	4	2	2		
4.1.	Тема 4.1. От идеи урока к заявке на грант, как дизайн-мышление помогает найти ресурсы		2			
4.2.	Тема 4.2. Прототип грантовой заявки, от проблемы к бюджету			2		Практическая работа
5.	Итоговая аттестация					По совокупности выполненных практических работ
		16	5	11		

2.3 Календарный учебный график

Календарные даты проведения обучения по программе	Срок проведения обучения по программе (в днях)	Продолжительность учебного времени, час. в день
17.11-19.11	3 дня	6-8 часов

2.4 Рабочая программа по разделам

Раздел 1 Введение в дизайн-мышление

Тема 1.1. Понятие и основы дизайна-мышления

Лекция – 2 часа Знакомство участников с теорией дизайн-мышления, его этапами и значением для образовательного процесса. Что такое дизайн-мышление. 5 ключевых этапов: Эмпатия, формулировка проблемы, генерация идей, прототипирование, тестирование. Примеры успешного применения в образовании.

Раздел 2 Генерация идей и создание прототипов

Тема 2.1. Формулировка проблем и задач для решения

Лекция – 1 час Целеполагание сформировать навык точной формулировки проблемы, которую можно решить. Формулировка гипотез. Использование вопросов «Как мы можем?».

Тема 2.2. Брейншторминг – генерация идей

Практическое задание – 1 час Использование методик креативного мышления при поиске решений. Проведение мозгового штурма в группах по поиску решений сформулированных ранее проблем.

Тема 2.3. Прототипирование – создание простых моделей решений

Практическое задание – 2 часа Виды прототипов (бумажные, цифровые, материальные). Зачем нужны прототипы в образовательной среде. Создание простого прототипа учебного материала.

Раздел 3 Применение дизайна-мышления на уроках

Тема 3.1. Интеграция дизайна-мышления в учебный процесс

Практическое задание – 2 часа Внедрение элементов дизайн-мышления в образовательную программу. Примеры успешных кейсов. Тезисное планирование уроков с использованием методов дизайн-мышления.

Тема 3.2. Разработка образовательных проектов на основе дизайн-мышления

Практическое задание – 2 часа Применение дизайн-мышления в проектной деятельности. В группах разработать проект для учеников, используя пройденные методы.

Раздел 4. Грантовое финансирование для образовательных проектов

Тема 4.1. От идеи урока к заявке на грант, как дизайн-мышление помогает найти ресурсы

Лекция – 1 час Разбор основы успешной грантовой заявки, проработка востребованной и инновационной идея с использованием инструментов дизайн-мышления.

Тема 4.2. Прототип грантовой заявки, от проблемы к бюджету

Практическое задание – 2 часа Применить этапы дизайн-мышления на практике для создания прототипа заявки на мини-грант для своего образовательного проект

3. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Текущий контроль осуществляется по окончанию модуля программы и определяется его содержанием. Слушателям предлагаются такие формы текущего контроля, как: презентация, защита и коллективная экспертиза продуктов практической творческой деятельности слушателей курсов.

Формы аттестации и оценочные материалы

Текущий контроль

Раздел 2 Генерация идей и создание прототипов

Тема 2.2. Мозговой штурм – генерация идей

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению: Практическая работа направлена на использование методик креативного мышления при поиске решений.

Критерии оценивания: Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

Примеры заданий:

Задание 1. Разминка «Безумный архитектор» (5 минут)

Освоить на практике инструменты классического и нестандартного мозгового штурма для генерации идей учебных занятий и отработать навыки модерации.

Работа в группах 3-4 человека, каждый участник команды по очереди пробует себя в роли модератора.

Инструкция: за 3 минуты каждая команда должна нарисовать проект школы будущего, используя только геометрические фигуры (треугольники, круги, квадраты). После этого – 2 минуты на создание оригинальных названий проектов.

Тема 2.3. Прототипирование – создание простых моделей решений

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению: Практическая работа направлена на создание простого прототипа учебного материала.

Критерии оценивания: Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

Примеры заданий:

Задание 1. Быстрое прототипирование

Освоить техники быстрого прототипирования для проверки педагогических гипотез и создания наглядных моделей учебных материалов.

Каждая команда за 7 минут создает физический прототип одного из понятий:

«Мотивация студента»

«Современный урок»

«Обратная связь»

Использовать можно только подручные материалы (бумага, скотч, ручки).

После создания – 2-3 минуты на презентацию прототипов.

Тема 3.1. Интеграция дизайн-мышления в учебный процесс

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению: Практическая работа направлена на внедрение элементов дизайн-мышления в образовательную программу.

Критерии оценивания: Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

Примеры заданий:

Задание 1. Эмпатия, портрет студента и его боль

Задача: понять пользователя вашего будущего урока – студента.

Целевая аудитория: Студенты 1-2 курса СПО по конкретной специальности (например, «Повар», «Сварщик», «Программист»).

Заполнение карты эмпатии. Необходимо ответить на вопросы и записать их на стикерах:

Что студент ВИДИТ на традиционном уроке?

Что он СЛЫШИТ?

Что он ДУМАЕТ и ЧУВСТУЕТ?

Что он ГОВОРИТ и ДЕЛАЕТ?

Результат этапа будет являться заполненная «Карта эмпатии», которая визуализирует ключевую проблему студента.

Тема 3.2. Разработка образовательных проектов на основе дизайн-мышления

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению: Практическая работа направлена на применение дизайна-мышления в проектной деятельности. В группах разработать проект для учеников, используя пройденные методы.

Критерии оценивания: Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

Примеры заданий:

Задание 1. Разработка учебного проекта

Разработайте учебный проект или урок для ваших учеников, используя методы

дизайн-мышления. Проект должен решать конкретную образовательную проблему, с которой вы сталкиваетесь на своих уроках. Представьте процесс работы по каждому этапу дизайн-мышления и создайте прототип решения.

Шаги выполнения задания:

1. Эмпатия. Проведите анализ ваших учеников (используя интервью, наблюдение или опросы) и определите их потребности, интересы и проблемы. Опишите процесс и выводы;

2. Формулировка проблемы. На основе полученной информации сформулируйте четкую проблему, которую вы будете решать с помощью вашего проекта;

3. Генерация идей. Проведите мозговой штурм, опишите разные идеи, которые могли бы помочь решить проблему;

4. Прототипирование. Разработайте прототип урока, учебного материала или процесса, который отвечает на выявленную проблему. Прототип должен быть простым и функциональным;

5. Тестирование. Протестируйте прототип с коллегами или учениками, соберите обратную связь, внесите изменения и улучшения.

Форма представления:

Презентация проекта. Письменное описание каждого этапа дизайн-мышления и выводов. Прототип (может быть в виде готового учебного плана, методических материалов или другого продукта).

Тема 4.2. Прототип грантовой заявки, от проблемы к бюджету

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению: Практическая работа направлена на

Критерии оценивания: Задание выполнено – зачтено. Задание не выполнено – не зачтено.

Примеры заданий:

Задание 1. Создать прототип заявки по готовому шаблону.

Шаблон грантовой заявки:

1. Проблема (на основе POV). Краткое описание проблемы, подтвержденное данными. Сформулировать ясную проблему и превратить её в возможность.

2. Решение (выбранная идея), конкретное описание проекта. Проведите мозговой штурм используя технику «10 идей за 10 минут».

Необходимо сформулировать: 5 реалистичных решений, 3 смелых решения, 2 фантастических решения. Из них выбрать 1 или 2 перспективных решения.

3. Целевая группа. Определить целевую группу (Кто и сколько человек?)

4. Цели и задачи.

- Цель: итоговый результат. Что изменится в долгосрочной перспективе

- Задачи: 3-4 конкретных измеримых шага.

5. Методы реализации. Описать какие инструменты дизайн-мышления будут использованы.

6. Результаты: количественные (цифры, показатели), качественные (навыки, компетенции)

7. Бюджет. Определить основные затраты, составить смету.

Итоговая аттестация

По совокупности выполненных практических работ.

4.ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1 Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

1. Нормативные документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

2. Федеральный закон от 08.06.2020 N 164-ФЗ "О внесении изменений в статьи 71.1 и 108 Федерального закона "Об образовании в Российской Федерации"

3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"

4. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17.01.2017 г N 40н "Об утверждении профессионального стандарта "Графический дизайнер"

2. Литература

1. Андреева, Н.В., Романова, Ю.Д. Дизайн-мышление в образовании: от теории к практике. — М.: Национальное образование, 2023.

2. Белозубова, А.В. Дизайн-мышление для педагогов: создание уроков будущего. — СПб.: Питер, 2022.

3. Гурулева, Т.Л., Иванова, Е.Ю. Проектная деятельность на основе дизайн-мышления: методика и кейсы. — М.: ИНФРА-М, 2023.

4. Карташова, К.К. Дизайн-мышление в профессиональном образовании. — Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2022.

5. Дизайн-мышление в высшей школе: российский опыт внедрения / Под ред. С.В. Коршунова. — М.: Высшая школа, 2023.

6. Практикум по дизайн-мышлению для педагогов / Сост. Т.П. Львова. — М.: Просвещение, 2023.

7. Сборник кейсов "Дизайн-мышление в российском образовании". — М.: Академия "Просвещение", 2023.

3. Электронные обучающие материалы

1. Платформа "Современная цифровая образовательная среда РФ" (Разделы, посвященные проектному обучению и дизайн-мышлению) [Электронный ресурс] URL: <https://online.edu.ru/public/promo>

4.2 Материально-технические условия реализации программы

Приводятся сведения об условиях проведения лекций, лабораторных и практических занятий, а также об используемом оборудовании и информационных технологиях.

Наименование раздела УТП	Вид занятия	Количество часов	Содержание задания
Раздел 3 Применение дизайн-мышления на уроках	Практическая работа	4	Выполнение практического задания согласно методическим указаниям, размещенным на сайте дистанционной поддержки Moodle
Итоговая аттестация			По совокупности практических работ

5. КАДРОВЫЕ УСЛОВИЯ

Составитель программы:

Новикова Е.А., начальник отдела развития образования в сфере креативных индустрий КГАОУ ДПО ХКИРО им. К.Д. Ушинского