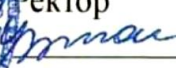


Краевое государственное автономное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Хабаровский краевой институт развития образования имени К.Д. Ушинского»



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

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

**Основы дизайн-мышления как инструмент проведения урока**

Разработчик программы:

Новикова Е.А., начальник отдела развития образования в сфере креативных  
индустрия 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
Проводит обучение обучающихся в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов. Обеспечивает достижение и подтверждение обучающимися уровней образования (образовательных цензов). 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. 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.	Ключевые принципы и модели процесса дизайн-мышления Техники креативной генерации идей	Подбирать и адаптировать конкретные инструменты дизайн-мышления под цели и содержание урока Создавать быстрые и простые прототипы решений

**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 дизайн-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	
<b>1.</b>	<b>Раздел 1 Введение в дизайн-мышление</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>		
1.1.	Тема 1.1. Понятие и основы дизайн-мышления	2	2	-		
<b>2.</b>	<b>Раздел 2 Генерация идей и создание прототипов</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>		
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
<b>3.</b>	<b>Раздел 3 Применение дизайн-мышления на уроках</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>6</b>		
3.1.	Тема 3.1. Интеграция дизайн-мышления в учебный процесс	2	-	2		Практическая работа
3.2.	Тема 3.2. Разработка образовательных проектов на основе дизайн-мышления	4	-	4		Разработка образовательного проекта или урока

<b>4.</b>	<b>Раздел 4 Грантовое финансирование для образовательных проектов</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		
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
<b>5.</b>	<b>Итоговая аттестация</b>					<b>По совокупности выполненных практических работ</b>
		<b>16</b>	<b>5</b>	<b>11</b>		

## 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 дизайн-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 дизайн-мышления на уроках

#### Тема 3.1. Интеграция дизайн-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 «Безумый 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 ЧУВСТВУЕТ?

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 дизайн-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