

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ – ИННОВАЦИЯ В ДЕЙСТВИИ

Существенные перемены в различных сферах жизнедеятельности общества неизбежно влекут за собой изменения в системе дошкольного образования: повышается качество организации образовательного процесса, вводятся новые технологии управления методическим процессом, создается инновационное пространство, которое становится одним из приоритетных направлений деятельности педагогического коллектива. Педагоги приобретают новый уровень профессиональной компетентности, с учетом целей и задач инновационной деятельности. С декабря 2018 года детский сад № 12 города Рудного осуществляет свою деятельность в режиме эксперимента по теме «Создание инновационного пространства по технологии дизайн-мышления».

Дизайн-мышление – это система координат, включенная в образовательный процесс, когда всем участникам предлагается вариативность в выборе методов и техник, дается набор инструментария для реализации детского замысла и творчества, где каждый ребенок определяет самостоятельно, что и из какого материала он будет создавать и получать результат своей деятельности. Главным звеном в дизайн-мышлении определена технология, направленная на создание продуктов и услуг, ориентированных на личность. Организация экспериментально-исследовательской деятельности по дизайн-мышлению имеет свои преимущества, так как в данную технологию заложены этапы реализации, которые не требуют больших ресурсов, суперпространства. Всё, что необходимо для проведения дизайн-сессий – это стикеры, маркеры, ножницы, пластилин и любые подручные средства.

Введение технологии дизайн-мышления в образовательное пространство детского сада начинали с определения управленческого и

методического инструментария, учета квалификационных характеристик педагогов, материально-технического оснащения и других составляющих, влияющих на получение качественного образовательного результата в условиях реализации эксперимента. Организация работы по экспериментально-исследовательской деятельности и создание определенных условий позволяют рационально распределить педагогический коллектив по направлениям деятельности: педагог одновременно становится не только исследователем, но и экспертом-аналитиком, проводником-практиком, а также вырабатывает свой алгоритм методического обеспечения образовательного процесса в соответствии с этапами дизайн-сессий.

Максимальное погружение педагогов в проблемную область, изучение инновационного опыта коллег, выделение наиболее продуктивных технологий позволяет пошагово реализовать поставленные цели и задачи.



Продукт дизайн-сессии эффективно вводится в образовательную практику участников эксперимента и дает импульс для разработки новых, развивающих форматов в деятельности самих педагогов и в организации развивающей среды для дошкольника.

По результатам этапов «эмпатия» и «фокусировка» были разработаны экспресс-вопросы, направленные на

активизацию проектной деятельности участников эксперимента. Педагоги собрали и систематизировали материал по теме эксперимента, выделили формы, через которые будет обобщен исследовательский опыт. Результат не заставил себя ждать, так образовательным продуктом стала модель (прототип) – апробированная и визуализированная технология первоначального пользовательского опыта. Педагогами были реализованы задачи по разработке методического материала, обеспечивающего практическую направленность эксперимента: информационные альбомы, лэпбуки, ментальные карты, тематические проекты, созданы краткие информационно-тематические образовательные кейсы.

Прототипом дизайн-сессии творческой группы педагогов стали методические рекомендации по внедрению тематических проектов, реализуемых через технологию «дизайн-мышление для детей старшего дошкольного возраста». Темы дизайн-сессий разнообразны и составлены в соответствии со сквозными темами перспективного плана. Это дает возможность педагогу рационально организовывать образовательно-развивающую среду на высоком уровне комфортности и включенности каждого ребенка в познавательный процесс. Работа над тематическими проектами в формате дизайн-сессии организуется в соответствии с этапами дизайн-мышления: эмпатия – фокусировка – генерация идей – прототипирование – тестирование.



На первом этапе детей знакомим с темой проекта.

Выбор темы не случаен и определяется сквозными темами перспективного плана. Для полноты понимания детьми задания используем мотивацию на основе формирования зрительного образа – визуализации наглядной информации, вызывающей интерес детей. С этой целью педагогами был создан игровой персонаж – мальчик Любознайка с волшебной сумкой – корзин, в которой находятся биты-вопросы с вариантами предметных, тематических картинок, где есть ответы на все детские «Почему?». Дети с помощью воспитателя «распаковывают» имеющуюся информацию, в зависимости от темы проекта, оформляют свои наблюдения в виде ключевых фраз, зарисовывают визуальное представление, моделируют основное наполнение будущего проекта. Глубокое погружение в тему проекта может поразить как педагога, так и детей, поскольку находки могут быть весьма неожиданными и оригинальными. На всех этапах экспериментально-исследовательской деятельности детей ведется информационный, познавательный диалог, организованный педагогом, который способствует не только развитию саморефлексии ребенка в области познания собственных интересов, но и дает оценку имеющихся и приобретенных новых знаний дошкольника: умению рассуждать, поиску правиль-

ных ответов, проявлению самостоятельности и индивидуальности в творческих предположениях.

Задача педагога – создать эффективные условия, которые позволят детям в процессе исследований находить несколько правильных ответов на один и тот же вопрос.

Данные умения лучше всего развивать в нестандартной, необычной обстановке, чтобы дети имели возможность рассказать о продукте своей деятельности, используя вербальные и невербальные возможности в процессе своего выступления перед сверстниками. Очень важно, чтобы в основу представления детей был положен материальный продукт, имеющий ценность для них. В процессе такого взаимодействия у ребенка развивается навык владения своей эмоциональной сферой, осуществляется обучение, воспитание и развитие, передается практический опыт от педагога к воспитаннику. В орбиту дизайн-мышления входят такие интересные техники, как глубинное и экспертное интервью, карта эмпатии, кластеризация, мозговой штурм, и самое увлекательное и креативное – это создание прототипа. Прототип создается на основе детских идей и воплощается в реальной деятельности. Им может стать все что угодно: стена в стикерах, игровая сцена,

интерфейс или сценарий поведения. Степень проработанности прототипа должна соответствовать прогрессу в детской деятельности. Первые прототипы, выполненные детьми, были грубыми и непроработанными, в результате тестирования и полученной обратной связи были найдены оптимальные варианты усовершенствования созданной модели.

Ценность технологии дизайн-мышления – это возможность научить детей практическим действиям при создании моделей на основе прототипов. Создание модели происходит в творческих мастерских: бодисторминг, сторителлинг, стоп-моушн, сториборд, макетирование, где через экспериментально-исследовательскую деятельность дошкольник получает конечный продукт – прототип.

Прототипы приносят больше пользы, если ребенок имеет возможность взаимодействовать с ними, выполнять простые манипуляции. Когда у детей есть возможность опробовать прототип вживую, можно получить качественную обратную связь об удачных и неудачных решениях, в том числе и новые знания, которые помогут глубже проникнуться эмпатией к пользователю.

На протяжении реализации проекта, на каждом этапе получаем обратную связь,

проверяем прототипы на практике, рефлекслируем полученный опыт. Дети учатся представлять и защищать свои интересные, необычные находки и решения в соответствии с поставленными задачами, рас-



сказывают истории и делятся полученным опытом. Исследовательская активность детей на данном этапе активизируется за счет проблемного обсуждения, которое помогает обнаруживать всё новые проблемы, использования операций сравнения и сопоставления, проблемного изложения информации педагогом, организации опытов и экспериментов.

На заключительном этапе тестирования через каждый проект идет апробация ранее созданных моделей (прототипов), через индикаторы достижения оценивается практический результат, определяются новые оригинальные, необычные идеи, прогнозируется новый образовательный результат. Насколько эффективно может быть реализован проект дизайн-мышления в условиях воспитательно-образовательного процесса детского сада, зависит от слаженных действий всех участников эксперимента.

Опыт работы педагогического коллектива по внедрению технологии дизайн-мышления был представлен широкой аудитории дошкольных работников.

Формат дизайн-сессии позволил на методическом мероприятии создать условия, которые дают возможность за небольшой промежуток времени организовать креативную команду педагогов-единомышленников, умеющих творчески и эффективно

находить необычное решение любой педагогической ситуации, создать инновационное пространство, организовать деятельность участников форума на высоком методическом уровне, показать мастер-класс в реальном времени, где маленькие творцы и гении в творческих мастерских реализовали на практике альтернативные продукты по технологии дизайн-мышления.

Ставить точку и подводить итоги еще рано. Педагогический коллектив продолжает исследовать технологию, ставя новые цели и задачи и точно зная, что новый этап расширит границы и уникальные возможности дизайн-мышления не только в теории, но и в практике дошкольных организаций.

Л. В. ИШБУЛТОВА,
заведующая детским садом № 12 города Рудного,
О. В. КОСТЕНКО,
методист,
Костанайская область

АННОТАЦИЯ

Бұл мақалада Рудный қаласы әкімдігінің «№ 12 балабақша» КМҚК педагогикалық ұжымының білім беру процесіне енгізу және инновациялық технология – дизайн-ойлауды әдістемелік сүйемелдеу бойынша оң жұмыс тәжірибесінен алынған материал ұсынылған.