

ТЕХНОЛОГІЯ «ДИЗАЙН-МИСЛЕННЯ» ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ ФАХІВЦІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Постановка проблеми. Нестримні зміни, які відбуваються нині у світовій економіці, науці, техніці та технологіях, ставлять перед сучасною освітою важливі й складні завдання: виховати всебічно розвинену, самостійну, самодостатню особистість, яка керуватиметься в житті власними знаннями і переконаннями, зможе жити та ефективно діяти в умовах змінних координат, спрямовувати свої зусилля на постійне самовдосконалення, пошук оптимальної траєкторії власного розвитку та професійного вдосконалення, здійснювати інноваційну діяльність в умовах динамічного розвитку суспільства.

У зв'язку з вищезазначеним, сьогодні в умовах суспільних трансформацій значно змінюються ролі педагога. Наразі його сприймають не як єдиного наставника та джерело знань, а як **коуча, фасилітатора, тьютора, модератора** в індивідуальній освітній траєкторії дитини. Тому сучасний педагог має постійно здобувати й узагальнювати нові знання з різноманітних джерел і володіти технологіями їх передачі у такий спосіб, щоб в дітей формувалися вміння відшуковувати інформацію, виробляти (продукувати) нові знання, співставляти, систематизувати, використовувати їх у житті. Зазначене вимагає від педагогів нового способу мислення, нового сприйняття педагогічного процесу. Педагогам необхідно навчитися використовувати сучасні інформаційні і педагогічні технології, які забезпечують комфортність навчання, багатоаспектність можливостей самоосвіти.

Вагомим інструментом реалізації завдань підвищення кваліфікації фахівців дошкільної освіти через самоосвіту є технологія «Дизайн-мислення». «Дизайн-мислення» – це унікальний світогляд, який дозволяє людині вірити, що вона здатна зробити неможливе і здійснити необхідні трансформації» [1].

Дизайн (англ. design) – оформлення інтер'єрів, художнє конструювання предметів, проектування зовнішнього вигляду виробів тощо [3, с. 757]. **Мислення** – це передусім психічний процес самостійного пошуку й відкриття суттєво нового, тобто процес міркування, зіставлення явищ дійсності й формулювання висновків [3, с. 1623].

Один із засновників філософії дизайн-мислення – видатний американський учений соціолог Герберт Саймон (1916–2001), у 1969 році у книзі «Науки про штучне» визначив дизайн як процес перетворення існуючих умов у бажані. Отже, дизайн-мислення може тлумачитись як «Методологія вирішення проблем, яка ґрунтується на прикладному людино-центричному підході. Процес, завжди орієнтований на створення кращого майбутнього і пошук нових рішень для комплексних проблем у різних сферах» [2].

У педагогічну науку технологія «Дизайн-мислення» прийшла, завдячуючи компанії IDEO, яка випустила в 2012 році посібник «Дизайн-мислення» для педагогів». Презентую арсенал інструментів «Дизайн-мислення», які доцільно використовувати у професійній педагогічній діяльності.

Ключові питання «Дизайн-мислення».

1. «Що є?» – оцінка сьогодення – ознака дизайн-мислення. Увага до наявного стану допомагає з'ясувати потреби, знайти рішення.
2. «Що – якщо?» – дослідження проблеми, пошуки шляхів вирішення. Що – якщо можливо все?
3. «Що вражає?» – розгляд кожної концепції, їх аналіз, вибір тих, що вразили – шанс до прогресу (зона здивування) – вибір концепцій для експериментування.
4. «Що працює?» – перевірка ідеї на практиці. Мінімізація затрат [2].

Процес дизайн-мислення являє собою набір конкретних кроків (етапів). Шість етапів, з яких складається дизайн-мислення, логічно витікають один з одного: **емпатія → фокусування → генерування ідей → вибір ідеї → прототипування → тестування.**

1. **Емпатія** – глибоке занурення в проблему, досвід користувачів.
 2. **Фокусування** – формулювання конкретної, значимої проблеми, яка підлягає вирішенню.
 3. **Генерування ідей** – генерування ідеї.
 4. **Вибір ідеї** – вибір найкращої ідеї з точки зору корисності для людини і технічної реалізації.
 5. **Прототипування** – створення моделі для тестування отриманих рішень.
 6. **Тестування** – отримання зворотного зв'язку і вибір найкращого рішення.
- У разі потреби можна повторювати одну стадію або всю процедуру необхідну к

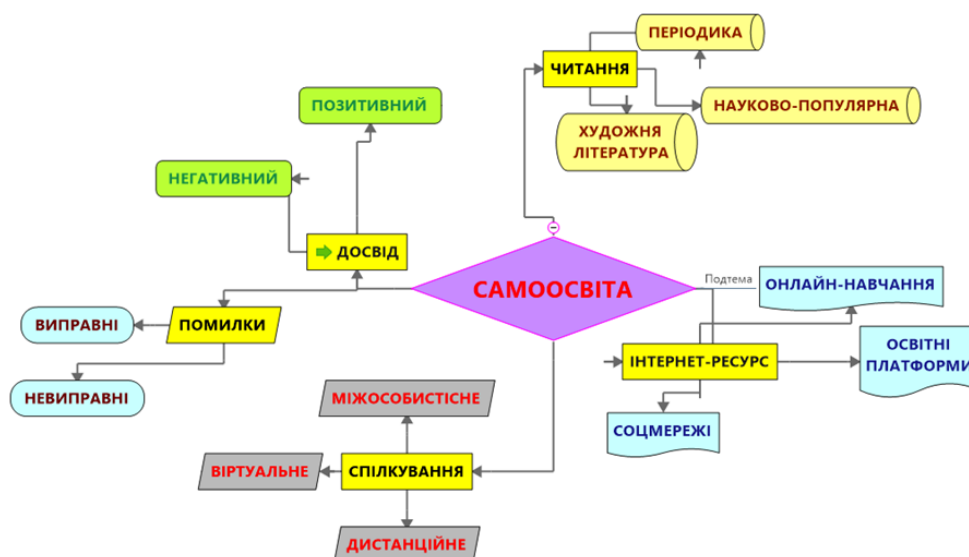
Розглянемо можливості реального використання педагогами технології «Дизайн-мислення» у процесі підвищення кваліфікації через самоосвіту.

На етапі «**Емпатія**» ключовим питанням виступає «**Що є?**». Центральним об'єктом дослідження в даній ситуації є безпосередньо сам педагог. Відбувається занурення у себе, під час якого увага спрямовується на аналіз особистісних досягнень. У такому ж ключі аналізуються професійні досягнення. Починати аналіз необхідно з відзначення позитиву. Продовженням роботи на етапі «Емпатія» є розмірковування про особистісні прагнення щодо підвищення самооцінки, авторитету тощо. Акцентуація має бути на найважливіших аспектах.

На етапі «**Фокусування**» питанням «**Що є?**» залишається пріоритетним. Педагог має провести моніторинг власного потенціалу щодо розвитку професійної компетентності, виокремити пріоритетні аспекти професійного розвитку. На цьому етапі доцільно використати технологію Майндмеппінг. Намалювати інтелект-карту, візуалізувавши свої сильні сторони і

[

конкретизувати ті, що бажано підсилити. Таким чином формулюється конкретна, значима проблема, яка підлягає вирішенню.



На етапі «Генерування ідей» основним питанням є «Що – якщо?». Зосередившись на пріоритетному напрямі професійного або особистісного розвитку, фахівець дошкільної освіти має здійснити пошук онлайн-ресурсів для самоосвіти. Генерування ідей має відбуватися покроково через призму питання «Що якщо?».

Крок 1. Що – якщо піти на знайомі сайти, наприклад, на сайт комунального навчального закладу «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників ЧОР» (<http://oipopp.ed-sp.net/>) і подивитися, чи є нові пропозиції щодо підвищення кваліфікації педагогічних працівників закладів дошкільної освіти?

Крок 2. Що – якщо, зафіксувавши всі цікаві і корисні спецкурси на знайомому сайті, зробити крок у невідоме і вивчити пропозиції інших освітніх сайтів, наприклад, тренінгового центру СУТО «Сертифіковані українські технології освіти», «Освіторія», «EdCamp», «EdEra», «На урок» тощо.

Крок 3. Що – якщо, поспілкуватися з колегами щодо їхнього досвіду онлайн-самоосвіти, звернутися до тих форми самоосвіти, які зацікавили колег.

На етапі «Вибір ідеї» актуалізується питання технології «Що вражає?». З метою забезпечення ефективного вибору фахівцем дошкільної освіти мають бути розроблені критерії відбору найбільш вдалих ідей. Спираючись на

критерії, педагог має змогу проаналізувати анонси, анотації, навчальні плани запропонованих курсів, тренінгів, конференцій тощо; інформацію про діяльність і здобутки спікерів; відгуки колег. Важливо дослухатися до своїх відчуттів: «це мене вразило...», «... саме це мені треба!», «... я почну з цього курсу!» тощо. Результатом діяльності на етапі «Вибір ідеї» є вибір першого курсу, тренінгу, вебінару тощо для самостійного онлайн-навчання і подальше його опрацювання.

Відповідь на питання «**Що працює?**» педагог готує на етапі «**Прототипування**», розробляючи алгоритм впровадження в практичну діяльність отриманої інформації, а отримує результат на етапі «**Тестування**». Під час тестування відбувається апробація педагогічних знахідок у професійній діяльності; отримується зворотній зв'язок; аналізується результативність діяльності і рівень досягнення мети. Якщо результат влаштовує, починається пошук нових можливостей для підвищення кваліфікації за технологією «Дизайн-мислення».

Висновки та перспективи подальших досліджень. Таким чином, маємо зазначити, що цілеспрямоване використання фахівцями дошкільної освіти технології «Дизайн-мислення» для підвищення кваліфікації сприятиме професійній самореалізації педагогів і стимулюватиме їхнє прагнення до навчання впродовж життя.

Список використаних джерел

1. Дизайн-мислення в школі. URL: https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:MIT+DTLL101+2018_T3/about (Дата звернення: 15.04.2020).
2. Дизайн-мислення для інновацій. URL: https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:Prometheus+DTI101+2017_T3/about (Дата звернення: 16.05.2019).
3. Словник української мови. Томи 1-12 (А-ПДКУРЮВАЧ), 2015–2022. с.757 URL: <https://services.ulif.org.ua/expl/Entry/index?wordid=185502&page=756> (Дата звернення: 08.06.2022).