Ежегодно, педагоги озвучивают одну и ту же мысль: «Нынешние дети, значительно слабее детей предыдущего выпуска». Я слышала это будучи учащейся, слышу это и сейчас, став учителем. Невольно удивляешься, как до сих пор подобная «эволюция» не довела детей как минимум до уровня обезьян. Я думаю вы согласитесь со мной, что дети несомненно становятся другими. Изменяясь адекватно окружающему миру, просто стали иначе мыслить и говорить.

Их мышление стало клиповым. Оно характеризуется поверхностностью, образностью, интуитивностью. В связи с этим, наряду с ухудшением некоторых познавательных процессов, сегодня мы наблюдаем несформированность учебного мотива, отсутствие интереса к процессу учения, о чем говорит в своей работе «Психология современного подростка» Фельдштейн Давид Иосифович

Таким образом, возникает очевидный конфликт особенностей мышления разных поколений, приводящий в условиях образовательных систем к существенному снижению эффективности традиционных методов образования и стилей преподавания.

 В связи с этим очевидна необходимость поиска новых форм и методов преподавания, технологий, учитывающих актуальные особенности учащихся и повышение мотивация к обучению, которая играет важную роль в профессиональном и личностном самоопределении.

 Одной из таких технологий и является технология дизайн - мышления. Дизайн – мышление как направление деятельности возникает во второй половине XX века, в Стенфордском Университете и создавалась под запросы административного персонала и бизнес-сообществ.

Родоначальник современного типа дизайн - мышления Тим Браун акцентирует, что design thinking — новая эмпирическая модель принятия решений в нестандартных ситуациях, стремящимся не только потреблять, но и каким-то образом влиять на качество жизни. И, в отличие от аналитического мышления, использует не критический анализ, а творческий процесс.

 В основе стэнфордского процесса дизайн - мышления лежат пять этапов: «Понимание», «Фокус», «Идеи», «Прототип», «Тест»

Моим вкладом в применение технологии дизайн-мышление, стала адаптация этих стадий в классно-урочную систему для решения учебных задач и при процессе подготовки проекта, выделение необходимых правил групповой деятельности и установки к выполнению работы на каждом этапе.

1. **Понимание или Эмпатия**. Этот этап подразумевает доскональное изучение проблемы, сбор всей возможной информации.На этот этап может уйти неделя, если изначально нет никаких данных. На уроке же или при наличии узкой тематики проекта мы изучаем имеющиеся видео, результаты тестирований, выводы исследователей. Это этап совмещен с мотивацией.
2. **Фокус.** На этом этапе команда структурирует полученные данные, анализирует проблему. На уроке это был этап получения нового знания.
3. **Генерация идей**. Здесь учащиеся в формате мозгового штурма ищут пути решения проблемы и предлагают различные варианты. Учителем же задаются критерии, обязательные для продукта.
4. **Прототипирование**. Этот этап подразумевает быстрое создание прототипа модели решения проблемы. Он может занимает большую часть, в нем и формируется некий образовательный продукт.
5. **Тестирование**. Здесь учащиеся представляют свое решение, получают рекомендации.

**Такая деятельность обеспечивает не только успешное усвоение учебного материала всеми учениками, но и развитие самостоятельности, коммуникабельности. Воспитываются такие качества как интеллектуальность, широкий кругозор, ораторское искусство, уверенность в своих силах.**

Большую роль в реализации технологии дизайн-мышления является визуализация информации.Для выявления конкретных инструментов построения работы можно изучить работы Дэвида Сиббета «Визуализируй это!», Дэна Роэма «Визуальное мышление», Дмитрия Лазарева «Быстрое решение проблемы при помощи стикеров». По мнению Дэвида Сиббэта, благодаря визуализации мы начинаем осмысленно относиться к используемой нами информации, метафорам и начинаем генерировать новые идеи в ходе коллективного творческого процесса. Использование визуального метода, как основного в дизайн-мышлении, имеет ряд преимуществ:

1. Активное участие.
2. Панорамное мышление
3. Групповая память

 Итак, главными условиями реализации технологии дизайн – мышления является визуализация информации, использование всего пространства учебного кабинета, разнообразные источники информации и наличие средств для визуализации: плакаты, стикеры, цветная бумага, фломастеры и современные он-лайн сервисы и приложения. Конечно же, на начальном этапе, при подготовке к такой работе от учителя требуется немало усилий и затрат, как временных, так и материальных. Для учащихся, самым трудным является принятие структуры работы, четкое разделение обязанностей и личная ответственность за результат каждого участника группы. Однако сам процесс и итог воспринимается с большим интересом и выдает высокие результаты.

Главным измеримым результатом в дизайн - мышлении является создание прототипа продукта или услуг, ориентированных на человека. Начали мы с малого: сначала это были скетчи по теме «Виды экономических систем» в 10 классе, инфографика по теме «Общение» и «Конфликты» 6 класс, исторические макеты, выполненные на уроке и внеурочное время «В рыцарском замке», «Храм-памятник воинам, павшим при взятии Казани Иваном Грозным», «Сословия Руси», «Культура Руси 14-15 вв». Инфографика была вывешена на стенах, а макеты расставлены таким образом, что бы все учащиеся могли с ними познакомиться.

На уроке обществознания в 8 классе учащиеся пришли к выводу, что в помощи нуждаются не только люди, но и братья наши меньшие, и организовали акцию «Помоги птицам зимой». Важным для меня является то, что представляли ее учащиеся, которые раньше всегда избегали публичных выступлений и даже устных ответов на уроке. Проблема организации комфортной среды в кабинете переросла в реализацию своих дизайнерских и инженерных способностей. Учащиеся сконструировали камин для классного кабинета.

*Выводы, рекомендации.*

Применение этой технологии охватывает всю учебную деятельность школы, дизайн мышления не заканчивается на уроке. В Европе большое количество школ применяющих данную технологию: В Гданьске целый район был благоустроен на основе проектов учащихся.

В нашей стране, в Калиниграде, студентами магистратуры БФУ был реализован проект создание велодорожек в городе. Передовые ВУЗы страны, такие как НИУ ВШЭ и МГИМО, Школа № 1251 им. Шарля де Голля в Москве, Гимназия № 2 в Новосибирске активно применяют этот метод в образовательной деятельности.

**Применение технологии дизайн - мышления в образовании– это предоставление возможности творить. Но ребенок сам должен прийти к желанию искать, пробовать и ошибаться. А задача учителя заключается в том, чтобы мотивировать учащихся на это, помочь им совершать свои маленькие открытия.**

**Я думаю, что за этой технологией будущее и овладение им в школе – позволит учащимся с легкостью решать последующие учебные задачи, а так же применять его в жизни.**

**Ведь** современная школа должна готовить к будущей жизни, помогать жить в реальной действительности. Ну а я, лелею дерзкую мечту-помочь детям становиться людьми, которые смогут встроиться в этот мир, что бы потом его изменить!