**Технология дизайн-мышления**

***Актуальность***

Президент России Владимир Владимирович Путин поставил задачу вывести Россию в десятку лучших стран мира по качеству образования к 2024 году. Такая планка поставлена в подписанном им указе "О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года", где стоит задача в необходимости обеспечения воспитания "гармонично развитой, творческой и социально ответственной личности».

Ежегодно, педагоги озвучивают одну и ту же мысль: «Нынешние дети значительно слабее детей предыдущего выпуска». Я слышала это будучи ученицей, слышу это и третий год, работая учителем. Я думаю, вы согласитесь со мной, что дети, несомненно, стали 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.

*Проблема*

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

*Цели, задачи, новизна, теоретические выкладки, основная идея*

Исходя из вышеизложенного, становится очевидным, что цель современных образовательных технологий - обеспечить эффективность образовательного процесса не только за счет внедрения технических новшеств, но и за счет использования педагогами приемов построенных на знаниях особенностей мышления современного поколения.

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 designthinking — 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.

*Технология реализации идеи (преимущества)*

В основе процесса дизайн - мышления лежат пять этапов: «Эмпатия», «Фокусировка», «Генерация идей», «Прототип», «Тестирование».

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

**1) Эмпатия**. Этот этап подразумевает доскональное изучение проблемы, сбор всей возможной информации.Например, тема урока по основам финансовой грамотности: создание собственного бизнеса: с чего начать. Учащиеся уже имеют некоторую информацию, наблюдая за своими родителями, родственниками, знакомыми, новостями в интернете, в социальных сетях. Проблема данного урока: Как найти правильный путь для создания успешного бизнеса.

**2) Фокусировка.**На этом этапе ученики структурируют полученные данные, анализируют проблему. Тема урока по основам финансовой грамотности: создание собственного бизнеса: с чего начать. Я знакомлю учеников с такими понятиями как бизнес, предпринимательство, стартап. Поясняю, как применять данные понятия в жизни.

**3) Генерация идей**. Здесь учащиеся в формате мозгового штурма ищут пути решения проблемы и предлагают различные варианты. Учителем же задаются критерии, обязательные для продукта. Учащиеся разделились на группы по интересам и им предстоит разработать идею, цель, этапы, задачи открытия собственного бизнеса.

**4) Прототип**. Этот этап подразумевает быстрое создание прототипа модели решения проблемы. На уроке, он может занимает большую часть, в нем и формируется некий образовательный продукт.Учащиеся, работая в группах, разработали три бизнес-идеи: 1) Название «Литературная лавка» (здесь учащиеся предложили открыть лавку по продаже книг местных писателей, ведь сейчас появился новый предмет «История Ставрополья» и это будет очень актуально); 2) Название «Веселая карусель» (здесь ребята предложили открыть новый парк аттракционов); 3) Название «Уличный стиль» (здесь ребята предложили открытие антикафе, где молодежь сможет культурно отдохнуть после учебного дня).

**5) Тестирование**. Здесь учащиеся представляют свое решение классу, получают рекомендации.Каждая группа представляет свои бизнес-идеи и в дальнейшем реализовывают их в проекты.

Кроме того, данные разработки были отправлены на конкурс индивидуальных проектов обучающихся Ставропольского края в рамках Международного форума «Северный Кавказ: стратегия региона и стратегии бизнеса». Проект «Уличный стиль» прошел в финал. Мы с учениками 11 класса поехали в город Пятигорск защищать свой проект, где заняли 3 место.

На мой взгляд, 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, творческий потенциал.

Таким образом, технология дизайн – мышления действительно очень актуальна в наши дни, и я думаю, что за этой технологией будущее и овладение ей в школе – позволит учащимся с легкостью решать последующие учебные задачи, а также применять их в жизни, а для учителя развивать его креативность.