

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества «Союз» Выборгского района Санкт-Петербурга

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ

«Технология Дизайн-мышления как инструмент ранней профориентации учащихся»

в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы

«Дизайн-старт: от идеи к профессии»

Авторы:

Давнюк Евгения Константиновна,
педагог дополнительного образования
Ильина Наталья Николаевна, методист

Актуальность ранней профориентации обусловлена требованиями Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ, закрепляющего за дополнительным образованием ведущую роль в развитии способностей детей, их профессиональном самоопределении и социальной адаптации. В контексте национальной молодежной политики, ориентированной на формирование у подрастающего поколения готовности к профессиональному будущему, особое значение приобретает такая образовательная практика, которая соединяет творческое развитие с формированием реальных профессиональных компетенций.

В программе «Дизайн-старт: от идеи к профессии» эта цель реализуется через технологию Дизайн-мышления - подход, который превращает профориентацию из случайного выбора в практико-ориентированный процесс. Учащиеся не просто осваивают графические редакторы, а проживают полный цикл работы дизайнера: от исследования потребностей пользователя и генерации идей до создания, тестирования и защиты проекта перед реальной аудиторией. В ходе этого процесса они учатся работать с «заказчиком», соблюдать авторские права, презентовать свои решения и корректировать концепции на основе обратной связи.

Обновление содержания учебной программы достигнуто за счёт системного внедрения технологии дизайн-мышления как сквозного методологического подхода на всех трёх годах обучения. Эта технология трансформирует традиционные учебные задания в живые, социально значимые проекты, в которых учащиеся решают реальные задачи - от разработки фирменного стиля для школьного клуба до создания инклюзивной навигации или экологических кампаний.

В результате освоения программы учащиеся приобретают предметные знания, умения и навыки, включая:

- понимание ключевых принципов графического дизайна (композиция, цвет, типографика, визуальная иерархия);
- владение профессиональными инструментами на уровне создания векторной и растровой графики, анимации, прототипирования интерфейсов;
- навыки разработки фирменного стиля и брендбука, подготовки макетов к печати и цифровой публикации;
- умение формировать и презентовать портфолио, отвечающее профессиональным стандартам;
- способность применять Дизайн-мышление для анализа пользовательских потребностей, генерации идей, тестирования решений и адаптации проектов под обратную связь.

В отличие от классической проектной деятельности, ориентированной на достижение заранее заданного результата, Дизайн-мышление ставит во главу угла человека - его потребности и контекст. Конечный продукт при этом не фиксируется изначально, а формируется поэтапно, что развивает гибкость мышления, критический анализ и способность к адаптации. Именно такая технология делает её особенно эффективной для ранней профориентации: учащийся не получает готовый ответ, а приходит к осознанному профессиональному выбору через личный опыт, оценивая свои склонности, сильные стороны и готовность к профессиональной деятельности.

Таким образом, программа создаёт условия для глубокого и осмысленного самоопределения, где профессия становится не абстракцией, а реальной, ощутимой практикой.

Основная суть реализации технологии Дизайн мышления заключается в прохождении пяти ключевых этапов:



Эмпатия: на этом этапе учащиеся проводят мини-исследования: интервьюируют потенциальных пользователей, наблюдают за их поведением, анализируют контекст. Цель - выявить скрытые потребности и «болевые точки» аудитории. Это формирует важное понимание: дизайн – это не просто создание визуальной красоты, а решение реальных проблем людей, что соответствует профессиональной этике и практике дизайнера.

Фокусировка (Определение проблемы): на основе собранных данных учащиеся анализируют информацию, выделяют главное и формулируют чёткое дизайнерское задание - «Как мы можем...?». Этап развивает аналитическое и критическое мышление, умение структурировать информацию и выделять ключевую проблему.

Генерация идей: Учащиеся предлагают множество визуальных решений одной и той же задачи в режиме «без критики». Этот этап стимулирует креативность, гибкость мышления и готовность к экспериментам. Затем, опираясь на потребности пользователя и критерии заказчика, отбираются наиболее жизнеспособные идеи для дальнейшей проработки.

Выбранные концепции реализуются в виде макетов: логотипов, плакатов, брендбуков, интерфейсов приложений и др. На этом этапе происходит отработка профессиональных навыков: способность быстро переводить абстрактные идеи в графические образы с помощью эскизов, схем и референсов, навык генерировать не одно, а несколько альтернативных подходов к одной задаче, что особенно востребовано при работе с заказчиками, способность генерировать идеи в рамках заданных рамок (тематика, целевая аудитория, технические требования), что формирует профессиональную дисциплину. Созданный прототип становится первым приближением к реальному продукту и служит основой для обратной связи.

Тестирование: готовый прототип представляется целевой аудитории или заказчику для получения обратной связи. Учащиеся учатся воспринимать критику как ресурс для улучшения, адаптировать свои решения и перерабатывать концепции. Этот этап формирует устойчивость к неудачам, культуру итеративной доработки и профессиональную рефлексия.

Презентация продукта: завершающим этапом становится защита проекта перед «заказчиком» или экспертной аудиторией. Учащиеся учатся аргументированно представлять

свою работу, объяснять логику решений, отвечать на вопросы, что напрямую соответствует профессиональной коммуникации в дизайнерской среде.

В программе «Дизайн-старт: от идеи к профессии» проектная деятельность выстраивается системно, с чётким поэтапным усложнением по мере накопления учащимися профессиональных компетенций. Каждый год обучения представляет собой качественный шаг от освоения базовых навыков компьютерного дизайна к решению реальных, социально значимых задач, что создаёт условия для осознанного профессионального самоопределения.

На первом году обучения основной акцент делается на освоение предметных навыков компьютерного дизайна и формирование первичного опыта взаимодействия по модели «заказчик-исполнитель». Например, в рамках интеграционного проекта учреждения [«Календарь добрых дел»](#) учащиеся работали с заказчиками - воспитанниками изостудии, которые сформулировали свои ожидания по визуальному оформлению календаря. Учащиеся обсуждали идеи, выбирали концепции и визуализировали добрые дела на каждый месяц года. Проект завершился общей защитой перед жюри и получил высокую оценку. Этот опыт стал важным мотивационным стимулом: учащиеся впервые увидели, как их творчество востребовано за пределами аудитории, и осознали себя как профессиональных исполнителей. В процессе они развивали коммуникативные навыки, учились договариваться, распределять задачи и работать в команде.



Защита проекта



Онлайн встреча с «заказчиками» - учащимися изостудии «Краски творчества»



В рамках проекта ребята не только создавали календарь Добрых дел, но и сами активно в них участвовали. Например, возлагали цветы у памятников и дарили открытки ветеранам ВОВ

На втором году обучения проекты приобретают исследовательский и проблемно-ориентированный характер. Так, в 2024-2025 учебном году учащиеся сотрудничали с заказчиками - объединением «Юные филателисты», создавая серию марок, посвящённых городам-героям Великой Отечественной войны. Заказчики сформулировали открытую проектную задачу: «Как средствами графического дизайна визуально передать историческую значимость и подвиг городов-героев?».



Ребята-филателисты рассказывают о городах героях учащимся-дизайнерам

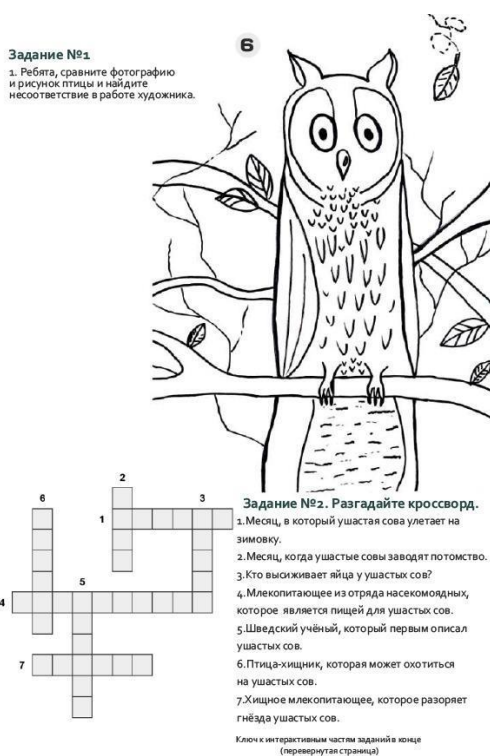
Юный дизайнер за работой

На каждом этапе от анализа образов до презентации прототипов использовался метод проблемного диалога, задавались направляющие вопросы: «Почему этот символ передаёт героизм?», «Какой визуальный язык будет понятен современным подросткам?». Готовые алгоритмы не предлагались, учащиеся самостоятельно выдвигали гипотезы, разрабатывали критерии исторической достоверности и аргументировали свои решения, опираясь на источники и принципы дизайна. Работа велась в смешанном формате с очными встречами и дистанционными обсуждениями, что позволило освоить разные формы профессиональной коммуникации.

Этот проект не только позволил усилить профессиональные навыки учащихся, но и способствовал формированию патриотизма, личностного отношения к подвигу народов через самостоятельное осмысление исторического контекста. Подробное описание этапов и

методических приёмов представлено [в методическом пособии «Дизайн-мышление в практике дополнительного образования детей»](#) (с. 67).

На третьем году обучения проекты учащихся приобретают характер социально значимых инициатив, в которых ребята выступают не просто исполнителями, а полноценными разработчиками продуктов для реальной аудитории. Так, в 2022–2023 учебном году в рамках сетевого экологического проекта «Скверы и парки Лесного» учащиеся создали [интерактивную раскраску «Зимующие птицы Санкт-Петербурга»](#) - методическое пособие для младших школьников, изданное тиражом 2000 экземпляров при поддержке Комитета по природопользованию Санкт-Петербурга.





Представление раскраски экспертному Совету

*Вручение раскрасок руководителям
школьных музеев и библиотек*

Заказчиком выступил Музей «Лесное: из прошлого в будущее», сформулировавший задачу: «Как средствами визуального дизайна и игровых форматов познакомить детей младшего школьного возраста с зимующими птицами родного города так, чтобы это было увлекательно, познавательно и способствовало бережному отношению к природе?»

На каждом этапе от эмпатии до тестирования применялась методология дизайн-мышления. Учащиеся провели интервью с младшими школьниками и учителями, чтобы понять: какие темы вызывают интерес, какой уровень сложности заданий оптимален, какие цвета и шрифты воспринимаются лучше всего. Затем они сформулировали пользовательские потребности и перешли к разработке: предложили различные варианты оформления, отобрали виды птиц, разработали типы заданий (викторины, «найди отличия», «угадай по силуэту»), протестировали макеты в начальных классах и внесли правки на основе обратной связи. Каждое решение аргументировалось с опорой на возрастную психологию, принципы экологического просвещения и графического дизайна.

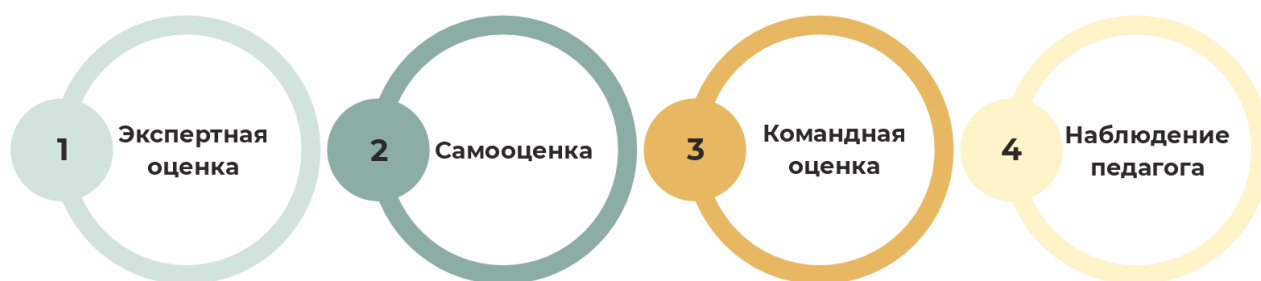
Этот проект не только укрепил дизайн- и проектные компетенции учащихся, но и сформировал у них осознанное экологическое мировоззрение: через самостоятельное исследование и создание продукта для общества они осознали, что их труд может влиять на окружающий мир – вдохновлять других, просвещать, менять отношение к природе.

Так, каждый проект в программе «Дизайн-старт: от идеи к профессии» выступает как профессиональная проба - практико-ориентированное задание, моделирующее реальные задачи графического дизайнера. Эти пробы не сводятся к выполнению технических

упражнений: они требуют от учащихся комплексного применения компетенций, а именно от анализа технического задания и исследования аудитории до презентации решения перед заказчиком. Через проживание полного цикла профессиональной деятельности учащийся не просто осваивает инструменты, а проверяет себя в роли дизайнера, что становится основой для осознанного профессионального самоопределения.

Каждая проба сопровождается рефлексией, защитой и обратной связью, что позволяет учащемуся не только оценить свои сильные стороны (например, склонность к исследованию, визуальному мышлению или коммуникации), но и сформировать первое профессиональное портфолио из реальных работ.

В процессе реализации проектов и профессиональных проб в программе применяется комплексная система диагностики, позволяющая оценивать не только конечный продукт, но и личностный, метапредметный и профессиональный рост каждого учащегося. Эта система включает несколько взаимодополняющих компонентов:



1. Экспертная оценка проекта осуществляется приглашенными практикующими специалистами и проводится по заранее объявленным критериям: оригинальность идеи, соответствие техническому заданию, качество технического исполнения и презентации. Такой подход формирует у учащихся понимание профессиональных стандартов и повышает ответственность за результат.
2. Самооценка на основе карты саморефлексии, где учащийся анализирует свой вклад в проект, трудности, с которыми столкнулся, и приобретённый опыт. Рефлексия помогает осознать не только успехи, но и собственные склонности к различным аспектам профессии, например, к типографике, брендингу или работе с клиентом.
3. Оценка командной работы через опросы, в которых учащиеся оценивают друг друга по критериям: коммуникация, надёжность, инициативность и способность к сотрудничеству. Это способствует развитию культуры взаимодействия и объективной оценки.
4. Наблюдение педагога за ходом работы, которое позволяет отслеживать динамику личностного и профессионального развития.

Такой многоуровневый подход к оценке позволяет не просто констатировать результат, а отслеживать индивидуальный прогресс, корректировать образовательную траекторию и формировать у учащегося целостное представление о себе как о начинающем профессионале. Таким образом, технология Дизайн мышления создает среду для глубокого и осмысленного самоопределения учащихся.