

Стригуль В. С.

група 6173м, Національний університет кораблебудування імені адмірала
Макарова (Миколаїв), vladastrigyl@gmail.com

Трибулькевич К. Г.

д-р пед. наук, професор кафедри соціально-гуманітарних дисциплін,
Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова
(Миколаїв), tribulkevich@gmail.com

СУЧАСНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ. МЕТОДОЛОГІЯ ДИЗАЙН-МИСЛЕННЯ НА ПРИКЛАДІ МАЙНД-КАРТ

У статті здійснено аналіз поняття «soft skills». Обґрунтовано методологію дизайн-мислення на прикладі майнд-карт, як шлях до оволодіння інноваційними методами сучасних ефективних технологій пізнання, аналізу та синтезу, що є умовою успішного професійного зростання.

Ключові слова: *освіта, інновації, розвиток, навички, дизайн-мислення, майнд-карта.*

The article analyzes the concept of «soft skills». The methodology of design thinking based on the example of the mind maps which are substantiated as a way to master the innovative methods of modern effective technologies of knowledge, analysis and synthesis, which is a condition for successful professional growth.

Keywords: *education, innovation, development, soft skills, design thinking, mind maps.*

На сьогоднішній день, у сфері вищої освіти в рамках діючих реформ, є популярною думка про студентоцентровані та компетентнісні підходи до розробки освітніх програм. Іншими словами, курси та дисципліни мають будуватися так, аби студенти могли чітко розуміти, які знання та вміння вони отримають після випуску. Такі інтегровані завдання відповідають сучасному запиту ринку праці – мультидисциплінарності. Адже на сьогодні, найбільш проривні та далекоглядні проекти складаються із фахівців із різних дисциплін.

Разом із тим, реалії сучасності, підтверджені дослідженням Світового банку на тему «Навички для сучасної України», відзначають тенденцію до неспівпадіння вмінь вітчизняних студентів з очікуваннями потенційних працедавців. Серед переліку недоліків навчальних програм (на думку працедавців) відзначено надмірну затеоретизованість, відсутність внутрішнього погляду на сутність професії через відсутність зв'язку університету з бізнесом та, як наслідок, відсутність *soft skills* у студентів. Дослідження доводять, що наявність диплому ще не гарантує розуміння молодим спеціалістом практичного боку обраної спеціальності та виграшної позиції в умах конкурентного середовища на ринку праці.

Дослідженням питань *Soft Skills* займалися: Марія Текуч, бізнес-партнер сайту *Rabota.ua*; Тетяна Салахієва-Талал, психолог, гештальт-терапевт, тренер з особистісного розвитку; Олена Владимирська, керівник агентства *PRUFFI*, спеціаліст сфери рекрутингу; Артем Гиневський, директор «Лабораторії інвестиційних технологій»; Дмитро Зінов'їв, керівник сфери ІТ-індустрії.

Методологію дизайн-мислення розробляли: Жана Лідтка, професор менеджменту Віргінського Університету; Тім Олігві, CEO компанії *Peer Insight*, консультант з інновацій; Марія Стащенко, засновник лабораторії «Wonderful»; Олександр Ненашев, дизайн-дослідник креативних команд; Мар'яна Онисько, проект-менеджер.

Проте, проблема потребує подальшого дослідження. Метою статті є здійснення аналізу поняття «*soft skills*», обґрунтування методології дизайн-мислення на прикладі майнд-карт.

Пояснюючи суть терміну *Soft Skills*, можна сказати, що він базується на доцільних варіантах поведінки, що допомагають людям бути успішними у всіх сферах життя незалежно від специфіки діяльності та напрямку, у якому працює людина : від роботи (зокрема командної) до соціалізації та приватного життя.

Soft Skills можна традиційно віднести до базових соціальних навичок, таких як:

- Міжособистісне спілкування;
- Робота в команді;

- Вміння переконувати;
- Ерудованість;
- Здатність до лідерства;
- Особистісний розвиток;
- Креативність;
- Управління часом та ін.

Крім зазначеного вище, оновлена програма навчання потребує сучасного погляду на вирішення професійних проблем. Необхідним нововведенням може стати методологія дизайн-мислення, що поєднує вміння досліджувати проблеми та створювати новітні креативні ефективні рішення.

Дизайн-мислення (Design Thinking) – це комплекс установок світосприйняття та методології, сформований на рубежі тисячоліть як реакція на виникнення нового економічного устрою з неминучою переоцінкою цінностей старої економіки.

Ця «релігія» прийшла до нас з Кремнієвої долини, де вона була визначена такою, що дозволяє:

- Відпрацьовувати рішення та ідеї, орієнтовані на клієнтів (високий рівень емпатії);
- Швидко знаходити вірні рішення;
- Будувати моделі та прототипи;
- Комунікувати та разом досягати мети;
- Відзначати цінність знання кожного учасника процесу.

Технологія дизайн-мислення може допомогти у редизайні навчальних програм та забезпечити необхідний баланс знань та практичних потреб сучасного ринку.

Дизайн-мислення часто називають різновидом *out-of-the-box thinking* – нестандартного мислення, що змушує розум вийти за межі відомого. За словами декана однієї з провідних західних бізнес-шкіл Rotman School of Management в Канаді Роджера Мартіна, «стиль мислення, прийнятий в традиційній організації, здебільшого, індуктивно-дедуктивний. В дизайнерській

компанії до цієї пари додають абдуктивне бачення, яке передбачає, що щось може бути і це щось можна досліджувати».

10 інструментів дизайн-мислення:

- Візуалізація: використання візуальних образів, щоб представити можливості і втілити їх в життя;
- Карта емпатії: оцінка відчуттів і вражень з точки зору користувача;
- Аналіз ланцюжка створення цінностей: оцінка поточного ланцюжка створення цінностей, що супроводжує враження і відчуття користувача;
- **Майнд-карти**: генерація ідей на основі проведених досліджень і використання їх для створення критеріїв дизайну;
- Брейнштурмінг: генерація нових можливостей і нових альтернативних бізнес-моделей;
- Розробка концепцій: збір інноваційних елементів в зв'язне альтернативне рішення, яке можна дослідити і оцінити;
- Тестування гіпотез: виділення і тестування ключових гіпотез, які приведуть до успіху або провалу концепції;
- Гаряче прототипування: втілення нової концепції в фізичній формі для дослідження, тестування і поліпшення;
- Ко-дизайн з користувачами: залучення користувачів до участі в створенні рішення, яке буде найкраще відповідати їх потребам;
- Тестовий запуск: підготовка доступного експерименту, який дозволяє користувачам застосовувати нове рішення протягом тривалого періоду. Таким чином ключові гіпотези перевіряються даними ринку.

Складно зараз знайти людину, яка б нічого не чула про інтелект-карти, також звані mind maps, «карти мозку», «карти розуму». Технології майнд-менеджменту радикально полегшують працю, роблять її більш приємною і ефективною.

Майнд-карта (інтелект карта) – це графічне вираження процесу радіантного мислення і тому є природним продуктом діяльності людського мозку. Це потужний графічний метод, що дає універсальний ключ до вивільнення потенціалу, прихованого в мозку. Метод майнд-карт може знайти

застосування в будь-якій сфері життя, де б не було потрібно вдосконалювати інтелектуальний потенціал особистості, що досягається навчанням, або вирішувати різноманітні інтелектуальні завдання.

Майнд-карти винайшов Тоні Бьюзен в 70-і рр. минулого століття, після чого вони стали звичним інструментом роботи багатьох інтелектуальних працівників країн Західної Європи і США (Рис. 1).

Цікаво, що при роботі з інтелект-картами задіюється кора правої півкулі головного мозку, що відповідає за сприйняття наочних і кольорових образів і творчу діяльність. Завдяки цьому візуалізована інформація сприймається набагато швидше і на довше запам'ятовується.

Наш мозок сприймає і обробляє інформацію асоціативно, намагаючись створити на основі отриманої інформації прообраз, щоб зрозуміти її. Адже, практично вся інформація в головному мозку зберігається у вигляді образів.

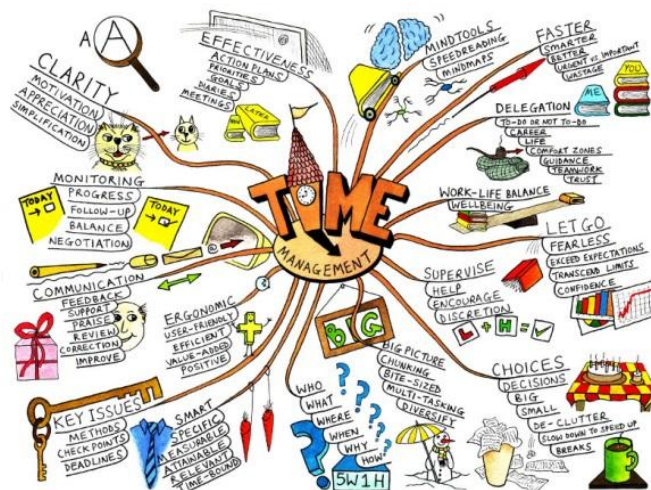


Рис. 1. Приклад майнд-карти

Переваги полікатегоріальних майнд-карт для анотування і конспектування:

- У процесі вивільняється величезний потенціал здатності асоціювати, що сприяє ефективному пошуку потрібної інформації.
- Навчальні цілі досягаються в значно коротші терміни.
- Майнд-карта легко і швидко переводиться у форму твору, презентації або будь-яку іншу форму творчої або комунікативної природи.
- Забезпечується високоякісний аналіз тексту.
- Зростає задоволення від отримання нових знань.

– Майнд-карта являє собою надійне і легко використовуване джерело інформації про колишній навчальний досвід.

Переваги майнд-карт при підготовці презентацій, написанні творів, складанні іспитів, проектних, курсових, дипломних робіт та звітів:

– Дозволяють позбутися від стресу і незадоволеності собою, в основі яких лежить неорганізованість інформації, а також від страху перед невдачею і від «творчих тупиків».

– Дають можливість в повній мірі використовувати асоціативні «гачки», що дозволяють здобувати нові знання та генерувати ідеї; допомагають в повній мірі проявити творчий потенціал і оригінальність мислення.

– Дозволяють значно скоротити час, необхідний на підготовку, структурування і редагування презентації або письмової роботи.

– Забезпечують безперервний контроль над аналітичним і творчим процесом.

– Забезпечують створення тематично відточених, добротних презентацій, творів, проектних робіт та звітів.

Крім ознайомлення студентів із теорією і практикою майнд-карт, викладач може використовувати майнд-карти у вирішенні низки власних практичних завдань, роблячи викладання і, відповідно, навчальний процес більш легким і приємним заняттям.

Переваги викладання за допомогою майнд-карт:

– Привертають увагу аудиторії, тим самим роблячи її більш сприйнятливою і готовою до співпраці.

– Роблять заняття і презентації більш органічними, натхненними і приносять радість як викладачу, так і студентам.

– Замість того, щоб залишатися незмінним з року в рік, лекційний матеріал на основі майнд-карт є гнучким і легко пристосовується до мінливих умов. У наш час швидких змін і розвитку всіх сфер життя, викладач повинен із легкістю і без значних витрат часу вносити корективи в свої лекції.

– Оскільки майнд-карти ілюструють лише ту інформацію, що безпосередньо відноситься до предмету лекції, студенти краще засвоюють матеріал і досягають більш високих результатів на іспитах.

– На відміну від лінійного тексту, майнд-карти не тільки висвітлюють факти, а й демонструють взаємозв'язок між останніми, тим самим забезпечуючи більш глибоке розуміння предмета студентами.

– Фізичний обсяг лекційного матеріалу викладача значно зменшується.

Таким чином, у статті здійснено аналіз поняття «soft skills», обґрунтовано методологію дизайн-мислення на прикладі майнд-карт. Роблячи висновок, варто зазначити, що однією з найкращих рис випускників університету є готовність і бажання продовжувати вчитись все своє життя. Такі молоді спеціалісти спрагли до нового досвіду та активно намагаються реалізувати себе в багатьох серйозних ініціативах. Для того, щоб вітчизняні випускники змогли успішніше втілити свої плани в життя, важливо, щоб університети посилювали навички взаємодії із зовнішнім світом та самостійного навчання шляхом використання більшої кількості інноваційних інструментів проектної та групової роботи.

Список використаних джерел

1. Браун Т. Дизайн-мышление: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / Т. Браун ; пер. с англ. Хозинский В. – М. : Издательство Ман, Иванов и Фербер, 2012. – 256с.

2. Бьюзен Т. Руководство по развитию памяти и интеллекта / Т. Бьюзен ; пер. с англ. Жулаева Н. – М. : Издательство Попурри, 2012. – 144 с.

3. Бьюзен Т. Супермышление / Т. Бьюзен, Г. Бьюзен ; пер. с англ. Самсонов Е. – М. : Издательство Попурри, 2011. – 320 с.

4. Лидтка Ж. Думай как дизайнер / Ж. Лидтка ; пер. с англ. Хозинский В. – М. : Издательство Ман, Иванов и Фербер, 2015. – 305 с.

5. Новиков Ф. М. Методология / Ф. М. Новиков. – М. : Российская Академия Наук. Институт проблем управления, 2007. – 326 с.