

УДК 37.015.3:159.928.235

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/59-2-50>**Світлана МУДРА,***orcid.org/0000-0002-7524-2026*

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри мовної підготовки

Київського інституту Національної гвардії України

(Київ, Україна) *szasidatel@i.ua***Людмила ЗУБКОВА,***orcid.org/0000-0002-8020-9167*

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри іноземних мов професійного спрямування

Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна

(Харків, Україна) *l.m.zubkova@karazin.ua***Еліна БЄЛЯЄВА,***orcid.org/0000-0002-0058-3790*

старший викладач кафедри іноземних мов професійного спрямування

Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна

(Харків, Україна) *e.f.belyayeva@karazin.ua*

ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ DESIGN THINKING ДЛЯ РОЗВИТКУ УСНОГО МОВЛЕННЯ СТУДЕНТІВ НЕМОВНИХ ФАКУЛЬТЕТІВ

Вивчення іноземних мов є необхідним компонентом сучасної освіти, тому педагоги постійно працюють над вдосконаленням освітнього процесу та впровадженням нових або удосконалених методів викладання. Метою публікації є висвітлення використання методу *Design Thinking* для розвитку мовлення студентів немовних факультетів. З'ясовано, що вперше цей метод було використано у 1969 році у США для опису роботи дизайнерів. З часом його почали застосовувати і в викладанні іноземної мови. На основі узагальнення наукової літератури переставлено визначення методу *Design Thinking* (підхід до проектування інноваційних рішень, які орієнтовано на особистість. Він заснований на інструментах, які використовуються дизайнерами з метою інтегрування потреб людей, бізнесу та технологічних можливостей). Визначено основні етапи цього методу викладання (емпатія; розуміння проблеми в ситуативному контексті; визначення можливих шляхів вирішення проблеми; створення прототипів; перевірка). На етапі емпатії студенти мають зрозуміти, що відчували би у реальній ситуації ті чи інші учасники процесу, як і що вони б робили, їх фізичні та емоційні потреби тощо. На етапі розуміння навчальної проблеми відбувається формулювання постановки проблеми, кінцевої мети, яку необхідно досягнути, формулювання власної точки зору учасників, розуміння критеріїв оцінювання дій та визначення можливих дій. Останнє є переходом до наступного етапу: етапу визначення можливих шляхів вирішення проблеми, який присвячено активному обговоренню можливих рішень тієї чи іншої ситуації. На цьому етапі студенти генерують ідеї для того, щоб перейти від виявлення проблем до створення рішень. На етапі прототипування відбувається створення моделей з метою тестування отриманих ідей, тоді як останній етап присвячено їх тестуванню та обговоренню. Проілюстровано використання цього методу зі студентами немовних факультетів.

Ключові слова: метод *Design Thinking*, студенти немовних спеціальностей, заняття з англійської мови.

Svitlana MUDRA,

orcid.org/0000-0002-7524-2026

*Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor;
Associate Professor at the Department of Language Training
Kyiv Institute of the National Guard of Ukraine
(Kyiv, Ukraine) szasidatel@i.ua*

Liudmyla ZUBKOVA,

orcid.org/0000-0002-8020-9167

*Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor at the Department of Foreign Languages for Professional Purposes
V.N. Karazin Kharkiv National University
(Kharkiv, Ukraine) l.m.zubkova@karazin.ua*

Elina BIELIAIEVA,

orcid.org/0000-0002-0058-3790

*Senior Lecturer at the Department of Foreign Languages for Professional Purposes
V.N. Karazin National University
(Kharkiv, Ukraine) e.f.belyayeva@karazin.ua*

USE OF THE DESIGN THINKING METHOD FOR ORAL SKILLS DEVELOPMENT OF STUDENTS OF NON-LANGUAGE DEPARTMENTS

Learning foreign languages is a necessary component of modern education, therefore teachers constantly work on improving the educational process and introducing new or improved teaching methods. The purpose of the publication is to highlight how to use the Design Thinking method for the oral skills development of students of non-language departments. It turned out that this method was first used in 1969 in the USA to describe the work of designers. Over time, it began to be used in foreign language teaching. Based on the generalization of the scientific literature, the definition of the Design Thinking method is given (an approach to the design of innovative solutions that is person-oriented; it is based on the tools used by designers and is used to integrate the needs of people, business and technology). The main stages of this teaching method are defined (empathy; understanding the problem in a situational context; determining possible ways to solve the problem; creating prototypes; testing). At the stage of empathy, students should understand how certain participants in the process would feel in a real situation, how and what they would do, their physical and emotional needs, etc. At the stage of understanding the educational problem they should formulate the problem, final goal, understanding the criteria for evaluating actions and the determination of possible actions. The latter is a transition to the next stage: the stage of determining possible ways to solve the problem, which is devoted to the active discussion of possible solutions to a particular situation. At this stage, students generate ideas to move from identifying problems to creating solutions. At the prototyping stage, models are created in order to test the received ideas, while the last stage is devoted to their testing and discussion. The use of this method with students of non-language departments is illustrated.

Key words: *Design Thinking method, students of non-language departments, English classes.*

Постановка проблеми. Сучасний світ неможливо уявити без спілкування іноземними мовами. Це пов'язано із глобалізацією процесів, що відбуваються у сучасному суспільстві, розвитку міжнародних зв'язків та спільних проєктів. Саме тому, на будь-якому ступені освіти вивченню іноземної мови приділяється велика увага. Але якщо у закладах середньої освіти основний акцент робиться на вивчення іноземної мови загального вжитку, то викладання на рівні бакалаврату та магістратури студентів немовних факультетів спрямовано на вивчення іноземної мови професійного спрямування. Відомо, що молодий фахівець, який має ґрунтовні знання не тільки за фахом, але й з іноземної мови, є набагато цікавішим для ринку праці. Володіння іноземною мовою професійного спрямування дозволяє також ознайомлюватися із

новітніми доробками, які представлені у міжнародних журналах, та приймати участь у наукових конференціях та інших заходах, що проводяться іноземною мовою.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз наукової літератури засвідчив, що науковці досліджували шляхи розвитку креативного мислення у студентів (М. Батей), розвиток творчості через діалогічне мовлення (П. Чапел), вплив соціально-економічних факторів на розвиток творчості (Р. Готліб, І. Дженер, С. Кауфнам), навички, якими мають володіти студенти у ХХІ столітті (К. Кауфман), шляхи вдосконалення викладання іноземної мови (М. Кобаяші, Н. Кові, Т. Клемінсон).

Мета. Разом із тим, вважаємо, що у науковій літературі недостатньо висвітлено використання методу Design Thinking для розвитку мовлення

студентів немовних факультетів, що і є метою публікації.

Для досягнення мети вважаємо за необхідне вирішити наступні завдання:

- узагальнити визначення методу Design Thinking;
- висвітлити основні етапи цього методу;
- представити власний досвід використання методу Design Thinking зі студентами немовних факультетів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Як зазначають деякі науковці, креативність у мові спостерігається не тільки у літературних творах, але й у повсякденному уживанні. Вивчення мови сприяє розвитку творчості, адже вона водночас керована правилами та неоднозначна, соціально ситуативна та діалогічна (Batey, 2012: 57). Завданням викладача є довести студентів до творчого використання мови як під час усного, так і письмового спілкування. З досвіду роботи можемо стверджувати, що цьому значною мірою сприяє використання методу Design Thinking, який сприяє розвитку креативності у студентів та формує у студентів навички роботи у команді.

Зазначимо, що вперше термін Design Thinking було використано американським науковцем Г. Саймоном у 1969 році у праці «Наука про штучне». З того часу це поняття активно розвивалося і сьогодні його можна визначити як підхід до проектування інноваційних рішень, які орієнтовано на особистість. Метод засновано на інструментах, які використовуються дизайнерами і використовуються з метою інтегрування потреб людей, бізнесу та технологічних можливостей (IDEO URL).

У ході педагогічної діяльності ми переконалися, що цей метод є ефективним під час викладання англійської мови, адже під час його використання з'являються оригінальні та ефективні освітні формати. Центральне місце в творчому процесі і діалозі має на увазі, що Design Thinking може бути формою творчої діяльності, що полегшує спілкування англійською мовою та розвиває навички, які є необхідними у XXI столітті. Уявленню та розумінню проблеми сприяє соціально-емоційна уява та когнітивні здібності студентів, що у свою чергу дозволяє побачити різні точки зору. Ідеї потребують застосування конвергентного мислення, під час якого студенти мають застосовувати різні комунікативні техніки, які відкривають шлях до обміну нетрадиційними та експериментальними ідеями (Gotlieb, 2016: 25; Kobayashi, 2003: 340).

В основі цього методу є створення інноваційних рішень реальних проблем, які можуть виник-

нути під час професійної діяльності. Цей метод складається з декількох етапів:

- емпатія;
- розуміння проблеми в ситуативному контексті;
- визначення можливих шляхів вирішення проблеми;
- створення прототипів;
- перевірка.

Емпатія є центральною частиною методу Design Thinking. На цьому етапі студенти мають зрозуміти, що відчували би у реальній ситуації ти чи інші учасники процесу, як і що вони б робили, їх фізичні та емоційні потреби тощо. На етапі емпатії студентів просять англійською мовою пригадати що люди зазвичай роблять в той чи іншій ситуації, як вони взаємодіють з навколишнім середовищем (Kaufman, 2016: 81).

На другому етапі відбувається формулювання постановки проблеми, кінцевої мети, яку необхідно досягнути, формулювання власної точки зору учасників, розуміння критеріїв оцінювання дій, визначення можливих дій. Останнє є переходом до наступного етапу: етапу визначення можливих шляхів вирішення проблеми. На цьому етапі відбувається активне обговорення можливих рішень тієї чи іншої ситуації.

На цьому етапі студенти генерують ідеї для того, щоб перейти від виявлення проблем до створення рішень. У цьому випадку ідеї розглядаються як можливість створення проблемного простору за допомогою використання власного уявлення, що сприяє знаходженню цікавих рішень. Цікавим є пропонування та обговорення багатьох ідей, які потім узагальнюються, синтезуються та таким чином з'являється неординарне нове рішення. Науковці зазначають, що під час мозкового штурму студенти використовують синергію групи для досягнення нових цілей. До інших методів відносять також складання карток пам'яті та створення ескізів.

Прототипування – це створення моделей (прототипів) для тестування рішень, що були знайдені. Прототипами можуть бути як малюнки та ескізи, так і рольова гра або сценарій. Головною ідеєю цього етапу є формування нових ідей або доопрацювання тих ідей, які вже були запропоновані. На етапі тестування відбувається отримання зворотного зв'язку та перевірка того, чи працює ідея так, як було задумано спочатку (Cleminson, 2021: 15).

Під час дизайн мислення команда працює за наступним алгоритмом: «Дивимося – міркуємо – робимо», що є основою будь-якої сесії дизайн-мислення, дозволяє вийти за межі стереотипів та почати міркувати поза зоною комфорту

(thinking outside the box). Важливо пам'ятати, що вищевказані етапи мають здійснюватися саме у тій послідовності, що приведено. Неможна переходити до наступного етапу, якщо не завершено попередній. Так, поки всі учасники не зрозуміли завдання, що необхідно виконати, недоцільно переходити до другого етапу генерації ідей (Charpell, 2016: 138).

Під час навчання в університеті студенти мають опановувати різні теми за фахом. Так, студенти фізичних спеціальностей вивчають терміни та працюють над темами «Тверде тіло», «Фізика плазми», «Основні закони фізики», «Чорнобиль та його наслідки» тощо. Студенти медичних факультетів вивчають такі теми як «Система охорони здоров'я в Україні», «Система охорони здоров'я в США», «Система охорони здоров'я в Англії», «Інфекційні хвороби», «Дитячі хвороби». Студенти юридичних спеціальностей працюють над вивченням таких тем як «Професії в галузі права», «Злочини та правопорушення», «Злочинці та правопорушники», «Судова робота», «Вердикти та вироки» тощо. Принципи методу дизайн-мислення можна використовувати з самого початку курсу, але більш ефективним цей метод є коли студенти опанують принаймні декілька тем.

Проілюструємо впровадження в освітній процес методу Design Thinking на прикладі студентів юридичного факультету. У таблиці нижче наведено етапи моделювання судового засідання. Завданням студентів у цьому випадку була моделювання судового процесу, де ролі розподілялися між підозрюваним, адвокатом, прокурором, суддею та свідками та визначення вироку на основі матеріалів «справи».

Оскільки метою підходу Design Thinking є перехід від усвідомлення проблеми до її вирішення за допомогою певної послідовності кроків, робота може суттєво відрізнятися на окремих етапах. В залежності від рівня групи основний акцент може робитися на правила прикладної комунікації, але не менш важливо складати короткі, конкретні тексти, використовуючи як набуті мовні знання, так і творчо мислячи, оскільки вони самі повинні сформулювати відповідь.

Висновки. Отже, можна зробити висновок, що використання методу Design Thinking для вдосконалення процесу викладання іноземної мови зі студентами немовних спеціальностей сприяє формуванню позитивної мотивації здобувачів освіти. Разом із тим, необхідно звернути увагу на той факт, що незважаючи на високу потенціальну ефективність застосування цього

Таблиця 1

Метод Design Thinking під час роботи зі студентами юридичного факультету

| Моделювання ситуації | <i>Студенти повинні змодельовати процедуру судового розгляду. Їм належить зімітувати ролі підозрюваного, адвоката, прокурора, судді та свідків.</i> | |
|--|--|---|
| Етапи | Практична діяльність | Результат |
| Ознайомлення із ситуацією, емпатія | Викладач і студенти разом аналізують ситуацію. | У кожного є розуміння навчальної проблеми і свого завдання. |
| Розуміння проблеми в ситуативному контексті | Студенти індивідуально готуються до моделювання своїх ролей, добираючи відповідну юридичну термінологію. | Кожен студент усвідомив свою роль – причину вчинення злочину, яка його роль під час судового засідання, ознайомився із відповідною термінологією. |
| Визначення можливих шляхів вирішення проблеми; | Змодельована роль кожного учасника обговорювалася в групах. | Студенти закріплюють засвоєну юридичну термінологію, додають нові термінологічні одиниці, за необхідністю звертаючись за допомогою та порадою до викладача. |
| | У групі вирішено, над якими питаннями кожен із них працюватиме надалі. Основні 2 проблемні питання студенти записують на окремих аркушах та допомагають один одному. | Студенти презентують свої основні аргументи. |
| Групування ідей | Голосування за найкращі ідеї відбувається в групі (кожен учасник голосує за 2 ідеї, які вважає найкращими). | Студенти добирають термінологію для моделювання своїх ролей. |
| Створення прототипів та перевірка | Студенти готують презентацію, узагальнюючи лексичний матеріал і граматичні структури для формулювання відповідей. | Студенти підготували текст відповіді у презентації. |

методу в освіті до початку його використання необхідно підготувати учасників освітнього процесу, донести до них необхідність відкритого сприйняття інформації та позитивного відношення до можливих помилок та невдач.

У цьому випадку є стійкий продукт, що в контексті освіти виявляється у нових ефективних методах викладання, які дозволяють зробити процес навчання більш цікавим, корисним та результативним.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Batey, M. The measurement of creativity: From definitional consensus to the introduction of a new heuristic framework. *Creativity Research Journal*. 2012. 24(1), P. 55–65. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.649181>
2. Chappell, P. Creativity through inquiry dialogue. *Creativity in Language Teaching: Perspectives from Research and Practice*. 2016. P. 130–145. <https://doi.org/10.4324/9781315730936-9>
3. Cleminson, T., Cowie N. Using design thinking as an approach to creative and communicative engagement in the English as a Foreign Language (EFL) classroom. *Journal of University Teaching & Learning Practice*. 2021. 18(4). P. 1–22. <https://doi.org/10.53761/1.18.4.7>
4. Gotlieb, R., Jahner, E., Immordino-Yang, M., Kaufman, S. How social-emotional imagination facilitates deep learning and creativity in the classroom. In R. Beghetto & J. Kaufman (Eds.), *Nurturing Creativity in the Classroom* (2nd ed.) (pp. 308–336). 2016. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316212899.018>
5. IDEO. Офіційний сайт. URL: <http://designthinking.ideo.com/>
6. Kaufman, K. 21 ways to 21st century skills: Why students need them and ideas for practical implementation. *Kappa Delta Pi Record*. 2016. 49(2). P. 78–83. <https://doi.org/10.1080/00228958.2013.786594>
7. Kobayashi, M. The role of peer support in ESL students' accomplishment of oral academic tasks. *The Canadian Modern Language Review*. 2003. 59(3). P. 337–368. <https://doi.org/10.3138/cmlr.59.3.337>

REFERENCES

1. Batey, M. The measurement of creativity: From definitional consensus to the introduction of a new heuristic framework. *Creativity Research Journal*. 2012. 24(1), P. 55–65.
2. Chappell, P. Creativity through inquiry dialogue. *Creativity in Language Teaching: Perspectives from Research and Practice*. 2016. P. 130–145.
3. Cleminson, T., Cowie N. Using design thinking as an approach to creative and communicative engagement in the English as a Foreign Language (EFL) classroom. *Journal of University Teaching & Learning Practice*. 2021. 18(4). P. 1–22.
4. Gotlieb, R., Jahner, E., Immordino-Yang, M., Kaufman, S. How social-emotional imagination facilitates deep learning and creativity in the classroom. In R. Beghetto & J. Kaufman (Eds.), *Nurturing Creativity in the Classroom* (2nd ed.) (pp. 308–336). 2016. Cambridge University Press.
5. IDEO. Офіційний сайт. URL: <http://designthinking.ideo.com/>
6. Kaufman, K. 21 ways to 21st century skills: Why students need them and ideas for practical implementation. *Kappa Delta Pi Record*. 2016. 49(2). P. 78–83.
7. Kobayashi, M. The role of peer support in ESL students' accomplishment of oral academic tasks. *The Canadian Modern Language Review*. 2003. 59(3). P. 337–368.