

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КАЛИНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ
ГАУ КО ОО ШИЛИ

РАССМОТРЕНО

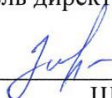
Заведующий кафедрой
естественных наук



Нефедова О.М.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора



Штранц Э.В.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Данилова М.В.

Приказ № 496
от «30» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Дизайн-мышление»

для обучающихся 11 классов

Разработчик:
Глазунова Э.О.

Калининград 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по предмету "Дизайн-мышление" на уровне основного общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы, представленных в ФГОС ООО, а также федеральной рабочей программы воспитания.

Программа по дизайн-мышлению направлена на формирование креативного и критического мышления обучающихся, а также организацию изучения данного предмета на деятельностной основе. В программе учитываются возможности учебного предмета в реализации требований ФГОС ООО к планируемым личностным и метапредметным результатам обучения, а также реализация межпредметных связей с другими учебными предметами.

В программе по дизайн-мышлению определяются основные цели изучения данного предмета на уровне основного общего образования, планируемые результаты освоения программы: личностные, метапредметные и предметные. Предметные планируемые результаты даны для каждого года изучения дизайн-мышления.

Изучение дизайн-мышления развивает представления о процессе решения проблем и методах инновационного подхода, позволяет сформировать систему знаний о проектировании и разработке решений, а также умения применять эти знания в практической деятельности.

Дизайн-мышление обеспечивает понимание обучающимися принципов работы в команде, креативного подхода к решению задач и важности учета потребностей пользователей.

Целями изучения дизайн-мышления на уровне основного общего образования являются:

- Формирование системы знаний о принципах и этапах дизайн-мышления.
- Развитие умений применять методы дизайн-мышления для решения реальных задач.
- Формирование навыков работы в команде и эффективной коммуникации.
- Развитие креативного мышления и способности к инновациям.
- Ознакомление с примерами успешных проектов, реализованных с использованием дизайн-мышления.

Достижение целей программы по дизайн-мышлению обеспечивается решением следующих задач:

- Приобретение обучающимися знаний о процессе дизайн-мышления и его значении в различных сферах.
- Овладение умениями проводить исследования и анализировать потребности пользователей.
- Освоение методов генерации идей и прототипирования.

- Воспитание креативной личности, готовой к поиску инновационных решений.

Общее число часов, отведенных для изучения дизайн-мышления, составляет 33 часа (1 час в неделю) в 11 классе

Предлагаемый в программе по дизайн-мышлению перечень практических заданий является рекомендательным; учитель делает выбор проведения занятий с учетом индивидуальных особенностей обучающихся и специфики учебного процесса.

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

11 КЛАСС

Предмет и структура философии

- Философия как система знаний. Основные разделы философии: онтология, гносеология, социальная философия, философия человека.
- Связь философии с другими науками и практическими дисциплинами, такими как дизайн-мышление. Влияние философских подходов на процессы создания и креативного мышления.
- Проблемы философии и их роль в формировании мировоззрения, что находит отражение в процессах поиска решений в дизайн-мышлении.

История философии

- Основные этапы развития философской мысли. Влияние исторических философских учений на современные подходы к дизайну и инновациям.
- Античная философия: Философские школы Древней Греции и Рима, идеи Сократа, Платона и Аристотеля, которые заложили основу логического мышления, используемого в дизайн-мышлении.
- Средневековая философия: Влияние религиозных идей на подходы к созданию и решению проблем, поиск истины и порядка.
- Философия эпохи Возрождения: Возврат к гуманизму и усиление роли рационального мышления в креативных процессах, что перекликается с исследовательским этапом в дизайн-мышлении.
- Философия Нового времени: Вклад рационализма и эмпиризма в подходы к систематическому поиску решений и разработке новых идей.
- Философия эпохи Просвещения: Идеи свободы и рациональности, которые важны при разработке инновационных решений в дизайн-процессах.
- Немецкая классическая философия: Диалектика и системность мышления как основа для решения сложных проблем в процессе дизайна.
- Философия XIX-XX вв.: Экзистенциальные и постмодернистские подходы, способствующие созданию уникальных пользовательских опытов и новых концепций.
- Русская философия конца XIX-начала XX вв.: Этические и социальные проблемы, отраженные в философии, находят отклик в гуманистической составляющей дизайн-мышления.

Онтология

- Бытие и небытие. Понятие субстанции и проблема единства мира: Понимание сущности бытия и его применение в проектировании и создании продуктов через дизайн-мышление.
- Материальное бытие. Категория материи. Атрибуты материи: Философские концепции материального мира и их интерпретация в создании физических объектов и взаимодействиях в дизайне.

- Проблема идеального. Виды идеального бытия. Сознание: сущность и происхождение: Работа с абстрактными концепциями и идеями, их материализация через прототипы и визуализацию в дизайн-процессах.

Гносеология

- Проблема познаваемости мира: Философские дискуссии о том, как познается мир, могут быть перенесены в процесс исследования и анализа в дизайн-мышлении.

- Понятие истины. Основные концепции истины: Определение истинности идей и решений в контексте дизайн-мышления через тестирование и обратную связь.

- Чувственное и рациональное познание: Роль интуитивного и логического подходов в процессе поиска решений и креативного мышления, ключевых для дизайн-мышления.

Социальная философия

- Общество, его сферы и структура: Философский анализ общества помогает глубже понимать социальные контексты, в которых применяются дизайн-решения, ориентированные на пользователей.

- Формация. Цивилизация. Культура: Понимание культурных и социальных различий как важного элемента в создании инклюзивных и ответственных дизайнов.

- Общество в истории: Социальные изменения и их отражение в дизайнерских практиках. Применение философских концепций для предвосхищения глобальных изменений через дизайн.

- Глобальные проблемы современности: Вызовы, с которыми сталкивается человечество (экология, устойчивое развитие), и их решение через дизайн-мышление.

Философия человека

- Сущность человека: основные концепции: Философские учения о человеке помогают понять его потребности и поведение, что критически важно при разработке пользовательских решений в дизайн-мышлении.

- Соотношение в человеке биологического и социального: Человек как биосоциальное существо в фокусе гуманистических подходов к дизайну и его взаимодействию с продуктами.

- Основные проблемы человеческого существования: Экзистенциальные вопросы и вызовы, с которыми сталкивается человек, могут быть решены через философски обоснованный и человеко-ориентированный дизайн.

Дизайн-мышление и философия

- Введение в дизайн-мышление. Этапы процесса: эмпатия, формулирование проблемы, генерация идей, прототипирование, тестирование.

- Философия как основа для критического мышления в дизайн-процессах. Как философские идеи помогают дизайнерам задавать правильные вопросы и находить ответы.

- Этические аспекты дизайн-мышления, основанные на философских учениях: ответственность за конечного пользователя, общественные и глобальные проблемы.

- Применение философских концепций в дизайн-мышлении: решение этических вопросов, работа с неопределенностью, социальная ответственность дизайнера.

Практические занятия

- Исследование философских концепций через применение дизайн-мышления.

- Лабораторные работы: создание прототипов на основе философских идей и их тестирование на реальных кейсах.

- Применение философских идей в решении сложных проблем через дизайн-мышление: поиск альтернативных решений и их проверка на практике.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Освоение учебного предмета «Дизайн-мышление» на уровне основного общего образования должно обеспечить достижение следующих обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты освоения программы по биологии основного общего образования должны отражать готовность обучающихся руководствоваться системой позитивных ценностных ориентаций и расширение опыта деятельности на ее основе и в процессе реализации основных направлений воспитательной деятельности, в том числе в части:

1) гражданского воспитания:

готовность к конструктивной совместной деятельности при выполнении исследований и проектов, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи;

2) патриотического воспитания:

отношение к биологии как к важной составляющей культуры, гордость за вклад российских и советских учёных в развитие мировой биологической науки;

3) духовно-нравственного воспитания:

готовность оценивать поведение и поступки с позиции нравственных норм и норм экологической культуры;

понимание значимости нравственного аспекта деятельности человека в медицине и биологии;

4) эстетического воспитания:

понимание роли биологии в формировании эстетической культуры личности;

5) физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

ответственное отношение к своему здоровью и установка на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиенических правил и норм, сбалансированный режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность);

осознание последствий и неприятие вредных привычек (употребление алкоголя, наркотиков, курение) и иных форм вреда для физического и психического здоровья;

соблюдение правил безопасности, в том числе навыки безопасного поведения в природной среде;

сформированность навыка рефлексии, управление собственным эмоциональным состоянием;

б) трудового воспитания:

активное участие в решении практических задач (в рамках семьи, образовательной организации, населенного пункта, края) биологической и

экологической направленности, интерес к практическому изучению профессий, связанных с биологией;

7) экологического воспитания:

ориентация на применение биологических знаний при решении задач в области окружающей среды;

осознание экологических проблем и путей их решения;

готовность к участию в практической деятельности экологической направленности;

8) ценности научного познания:

ориентация на современную систему научных представлений об основных биологических закономерностях, взаимосвязях человека с природной и социальной средой;

понимание роли биологической науки в формировании научного мировоззрения;

развитие научной любознательности, интереса к биологической науке, навыков исследовательской деятельности;

9) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной среды:

адекватная оценка изменяющихся условий;

принятие решения (индивидуальное, в группе) в изменяющихся условиях на основании анализа биологической информации;

планирование действий в новой ситуации на основании знаний биологических закономерностей.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения программы по предмету «Дизайн-мышление» основного общего образования, должны отражать овладение следующими универсальными учебными действиями:

Познавательные универсальные учебные действия

1) Базовые логические действия:

- Выявлять и характеризовать существенные признаки философских и дизайнерских подходов.

- Устанавливать принципы классификации философских идей и дизайн-процессов, основания для обобщения и сравнения, критерии анализа философских концепций и их применимости в дизайн-мышлении.

- При решении поставленных задач выявлять закономерности и противоречия в данных философских учений и проектных решений, предлагать критерии для их анализа.

- Определять дефициты информации, необходимой для решения задач философского и дизайн-характера.

- Выявлять причинно-следственные связи между философскими теориями и их применением в реальной жизни, делать выводы на основе логических рассуждений, аналогий и гипотез.

- Самостоятельно выбирать способ решения задачи в сфере философии и дизайна, анализировать несколько вариантов, выделяя наиболее эффективный на основе выбранных критериев.

2) Базовые исследовательские действия:

- Использовать вопросы как инструмент для исследования философских идей и процессов в дизайн-мышлении.

- Формулировать вопросы, выявляющие разрыв между текущим состоянием проблемы и желаемым результатом, самостоятельно определять искомое и данное.

- Выдвигать гипотезы о возможных решениях, основанные на философских концепциях и методах дизайн-мышления, аргументировать свои позиции.

- Проводить исследования, наблюдения или эксперименты по плану, выявляя особенности применения философских подходов в контексте дизайн-мышления.

- Оценивать достоверность и применимость информации, полученной в процессе наблюдений и исследований.

- Самостоятельно формулировать выводы и обобщения по результатам исследования, владеть инструментами оценки их достоверности.

- Прогнозировать развитие проектных и креативных решений на основе анализа философских подходов и теорий.

3) Работа с информацией:

- Применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации, связанной с философскими концепциями и дизайн-мышлением.

- Анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию по философии и дизайну из различных источников и представлять её в структурированной форме.

- Находить аргументы, подтверждающие или опровергающие различные идеи или концепции, в разных информационных источниках.

- Выбирать оптимальные формы представления информации и иллюстрировать свои решения схемами, диаграммами и иными графическими элементами.

- Оценивать надежность и актуальность информации, исходя из критериев философского анализа и практических задач дизайн-мышления.

- Запоминать и систематизировать философские и проектные знания для их эффективного применения.

Коммуникативные универсальные учебные действия

1) Общение:

- Воспринимать и формулировать суждения и идеи в ходе обсуждения философских концепций и дизайн-проектов.
- Выражать свою точку зрения в устной и письменной форме, делая акцент на философскую обоснованность и креативное мышление.
- Распознавать невербальные средства общения, понимать социальные сигналы и применять их в коммуникации во время обсуждения проектов и идей.
- Проявлять уважение к мнению других, корректно формулировать свои возражения в процессе совместной работы над проектами.
- Участвовать в дискуссиях по существу обсуждаемых вопросов, задавать вопросы и предлагать идеи для решения философских и дизайн-задач.
- Сопоставлять свои идеи и мнения с другими участниками диалога, выявлять сходства и различия в подходах.
- Публично представлять результаты выполненных проектов или исследований, аргументировать свои решения на основе философских и дизайн-подходов.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты освоения программы к концу обучения 11 класса:

-Характеризовать систему знаний:

Объяснять основные разделы (онтология, гносеология, этика, социальная философия) и их связь с другими науками и прикладными дисциплинами, в частности с дизайн-мышлением.

Понимать взаимосвязь философских концепций и практического применения в процессе создания и проектирования.

-Применять философские термины и концепции:

Использовать философские термины и понятия (например: бытие, субстанция, сознание, истина, мораль, этика, познание) в контексте решения задач дизайн-мышления.

Умение интегрировать философские идеи в практическое проектирование для создания новых решений и подходов.

-Характеризовать историю философии и её ключевые периоды:

Определять ключевые этапы развития философии: античная, средневековая, философия Нового времени, немецкая классическая философия и их влияние на развитие мышления и методов решения проблем.

Приводить примеры вклада отечественных и зарубежных философов в развитие мировой философской мысли, а также их влияние на методы креативного мышления.

- Описывать основные принципы и этапы дизайн-мышления:

Объяснять этапы дизайн-мышления (эмпатия, определение проблемы, генерация

идей, прототипирование, тестирование) и их применение в решении практических задач.

Умение объяснять, как философские подходы могут применяться на каждом этапе для глубокого анализа и принятия обоснованных решений.

- Анализировать философские и этические аспекты в процессе разработки решений:

Умение выявлять философские и этические проблемы, возникающие в ходе проектной работы.

Понимание значения этических норм в процессе создания продуктов и решений, с акцентом на социальную ответственность, устойчивое развитие и моральные нормы.

- Характеризовать взаимосвязь философских идей с процессом инновационного мышления:

Раскрывать влияние философских концепций на развитие инновационного и креативного мышления.

Оценивать, как философские идеи и методы могут способствовать разработке новых концепций и улучшению качества решений через дизайн-мышление.

- Применять логические и критические методы анализа: Умение выявлять противоречия и закономерности в философских текстах и идеях, а также использовать критическое мышление для решения задач в дизайне.

Применять дедуктивные и индуктивные методы для анализа данных и выработки гипотез в процессе проектирования.

- Оценивать практическое применение философских концепций в проектной деятельности:

Способность анализировать и оценивать результаты применения философских идей в процессе разработки прототипов и их тестирования. Прогнозировать возможные результаты и последствия решений на основе философских подходов.

- Развивать навыки коммуникации и командной работы:

Умение применять философские методы и дизайн-подходы для эффективного взаимодействия в команде, аргументированного представления своих идей и решения задач в группе.

Развитие навыков ведения диалога, дискуссий и презентаций результатов проектной работы с использованием философских и дизайн-концепций.

- Создавать инновационные решения с опорой на философские идеи:

Умение применять философские принципы для поиска нестандартных подходов и креативных решений в дизайн-процессах.

Оценивать философские проблемы в контексте современных вызовов и создавать решения, ориентированные на социальные и этические нормы.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
11 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Введение в курс	2			
2	Античность и средний век	4			
3	Философия Нового времени	6	1		
4	Философия XIX и XX века	6		1	
5	Онтология и гносеология	5		1	
6	Социальная философия и философия человека	4		1	
7	Дизайн-мышление: практика и проекты	6	1		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33	2	3	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Введение в философию и дизайн-мышление	2			
2	История философии и её значение для современного мышления	4			
3	Философия Древней Греции: Сократ, Платон и Аристотель	6	1		
4	Философия стоиков и эпикурейцев	6		0.5	
5	Средневековая философия: Августин и Фома Аквинский	5		0.5	
6	Философия и наука в Средние века	4			
7	Рационализм: Декарт, Спиноза, Лейбниц	6	1		
8	Эмпиризм: Локк, Беркли, Юм				
9	Просвещение: Вольтер, Руссо, Кант				
10	Немецкая классическая философия: Кант и Гегель				
11	Практическое занятие: Философские идеи в дизайн-мышлении			0,5	
12	Обсуждение философских концепций через призму современных проблем				
13	Экзистенциализм: Сартр, Камю				
14	Марксизм и его влияние на социальную философию				

15	Прагматизм: Пирс, Джеймс, Дьюи				
16	Психоанализ и его влияние на философию и дизайн		1		
17	Постмодернизм: Деррида, Фуко				
18	Практическое занятие: Проектирование на основе философских идей XX века			0,5	
19	Бытие и небытие. Проблемы субстанции				
20	Материальное и идеальное: философия материи и сознания				
21	Проблема познаваемости мира				
22	Взаимодействие чувственного и рационального познания				
23	Практическое занятие: Применение онтологических и гносеологических принципов в дизайн-процессах			0,5	
24	Общество и его структура. Социальные институты				
25	Формы социальной жизни и культура				
26	Человек и его сущность. Соотношение биологического и социального				
27	Основные проблемы человеческого существования				
28	Эмпатия и исследование				
29	Формулирование проблемы и генерация идей				
30	Прототипирование и тестирование				
31	Обратная связь и улучшение решения				

32	Практическое занятие: Разработка собственного проекта с применением философских и дизайн-подходов			0,5	
33	Презентация итоговых проектов и обсуждение		1		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33	2	3	

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА
ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ
ИНТЕРНЕТ:**

Курс по дизайн-мышлению от Stanford d.school:

<https://dschool.stanford.edu/resources>

- Курс "Философия и дизайн" на платформе Coursera:

<https://www.coursera.org/learn/philosophy-design>

- Ресурсы по философии и дизайн-мышлению от IDEO:

<https://www.ideo.com/tools>

- Книга "Дизайн-мышление: методология для решения проблем" в формате PDF: <https://www.designthinking.eu/resources>

- Интерактивные лекции по философии и дизайну на YouTube:

https://www.youtube.com/results?search_query=philosophy+and+design+thinking

- Блог о философии и дизайне на Medium:

<https://medium.com/tag/design-thinking>

- Виртуальные семинары по дизайн-мышлению от Harvard Business School: <https://online.hbs.edu/courses/design-thinking/>

- Платформа для обмена идеями и ресурсами по дизайн-мышлению:

<https://www.designthinkingnetwork.com/>

- Онлайн-библиотека статей и исследований по философии и дизайн-мышлению: <https://www.researchgate.net/topic/Design-Thinking>