

**Силабус навчальної дисципліни  
«ДИЗАЙН-МИСЛЕННЯ ТА РОЗРОБКА ОСВІТНІХ ПРОДУКТІВ»**

**Галузь знань:** 01 Освіта / Педагогіка

**Спеціальність:** 013 Початкова освіта

**Освітня програма:** Початкова освіта

**Рівень вищої освіти:** перший (бакалаврський)

**Курс:** III


**Семестр:** 5

<b>Факультет</b>	початкової освіти
<b>Кафедра</b>	теорії початкового навчання
<b>Викладач(-і)</b>	<b>ПШБ:</b> Кандиба Назар Русланович <b>Посада:</b> викладач-стажист кафедри теорії початкового навчання <b>E-mail:</b> nazar.kandyba@udpu.edu.ua
<b>Лінк на освітній контент дисципліни</b>	<a href="https://moodle.udpu.edu.ua/course/view.php?id=13814">https://moodle.udpu.edu.ua/course/view.php?id=13814</a>
<b>Статус дисципліни</b>	Навчальна дисципліна вибіркового компонента
<b>Загальний обсяг дисципліни: кредити ЄКТС / години</b>	<b>4 кредити / 120 годин</b>
<b>Обсяг дисципліни (години) та види занять</b>	<b>Денна форма:</b> лекції (8год.), практичні (52год.), самостійна робота (60год.) <b>Заочна форма:</b> лекції (2год.), практичні (10год.), самостійна робота (108год.)
<b>Політика дисципліни</b>	<b>Академічна доброчесність.</b> Здобувач вищої освіти повинен дотримуватися правил академічної доброчесності. <b>Відвідування занять.</b> Обов'язкове відвідування здобувачами вищої освіти усіх занять, недопустимість запізнень. Винятки можливі лише за поважних причин, а також для студентів із обмеженими можливостями. Студент повинен добросовісно готуватися до всіх видів поточного, модульного та підсумкового контролю. Усі контрольні заходи (з поважної причини або без неї) та пропущені заняття повинні бути відпрацьовані у консультативні години. <b>Креативна ініціатива здобувача вищої освіти.</b>
<b>Що будемо вивчати?</b>	Предмет вивчення дисципліни: основи дизайн-мислення, включно з його етапами (емпатія, визначення проблеми, ідея, прототипування, тестування), методи аналізу потреб освітніх користувачів, а також процеси створення та впровадження інноваційних освітніх продуктів. Студенти освоюють техніки генерації ідей, проектування навчального досвіду, тестування прототипів і впровадження сучасних технологій (гейміфікація, онлайн-платформи, адаптивні системи), щоб створювати ефективні й орієнтовані на користувача освітні рішення.
<b>Чому це треба вивчати?</b>	Мета вивчення дисципліни. Вивчення цієї дисципліни необхідне для підготовки фахівців, здатних створювати інноваційні та ефективні освітні продукти, що відповідають сучасним викликам і потребам суспільства. Дизайн-мислення допомагає глибше розуміти потреби учнів і викладачів, розробляти адаптивні та персоналізовані навчальні рішення, а також впроваджувати новітні технології в освітній процес. Це сприяє підвищенню якості освіти, розвитку креативного мислення та формуванню практичних навичок у проектуванні



	навчального досвіду, що є ключовим для модернізації системи освіти та підготовки до роботи в динамічному світі.
<b>Яких результатів можна досягнути?</b>	Програмні результати за ОП: Критично оцінювати достовірність та надійність інформаційних джерел, дотримуватися юридичних і етичних вимог щодо використання інформаційно-комунікаційних та цифрових технологій у перебігу педагогічної діяльності в початковій школі. Організувати освітній процес із використанням цифрових технологій та технологій дистанційного навчання молодших школярів, розвивати в учнів навички безпечного використання цифрових технологій та сервісів.
<b>Як можна використати набуті знання та уміння?</b>	Компетентності: Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт. Здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми. Здатність доносити до фахівців і нефахівців інформацію, ідеї, проблеми, рішення, власний досвід та аргументувати їх на засадах партнерської взаємодії в умовах початкової школи.
<b>Зміст дисципліни</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Вступ до дизайн-мислення: основи та етапи процесу.</li> <li>2. Формулювання проблеми: визначення викликів та можливостей.</li> <li>3. Генерація ідей: методи креативного мислення для пошуку рішень.</li> <li>4. Прототипування освітніх продуктів: інструменти та техніки.</li> <li>5. Тестування прототипів: збір зворотного зв'язку та ітерація.</li> <li>6. Дизайн освітніх продуктів: структура, зміст і користувацький досвід.</li> <li>7. Інновації в освіті: сучасні тренди та технології.</li> <li>8. Інтеграція цифрових інструментів у створення освітніх рішень.</li> <li>9. Презентація та комунікація ідей: дизайн-пітч для освітніх проєктів.</li> <li>10. Етичні аспекти створення освітніх продуктів.</li> <li>11. Управління проєктами у сфері освіти: планування та реалізація.</li> <li>12. Завершальний проєкт: створення та презентація освітнього продукту.</li> </ol>
<b>Обов'язкові завдання</b>	Виконувати аудиторні завдання, які передбачені планами практичних завдань і завдання, що виносяться для самостійного виконання та ІНДЗ.
<b>Міждисциплінарні зв'язки</b>	Інформатика та ІКТ
<b>Інформаційне забезпечення (з репозитарію, фонду бібліотеки УДПУ та ін.)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Барнет Б. Еванз Д. Дизайн-мислення. Спроєктуй своє життя. Київ : Наш формат, 2018. 224 с</li> <li>2. Психологія мислення : підручник / І. Д. Пасічник, Р. В. Каламаж, О. В. Матласевич та ін. Острог : Видавництво Національного університету «Острозька академія», 2015. 560 с.</li> </ol>
<b>Поточний контроль</b>	Виконання практичних, модульних контрольних робіт, ІНДЗ
<b>Підсумковий контроль</b>	Залік

Розробник



Назар КАНДИБА