

УДК 373.3.091.33-027.22:005.51

*Маріанна Швардак*, доктор педагогічних наук,  
професор, професор кафедри педагогіки дошкільної,  
початкової освіти та освітнього менеджменту  
*Марина Вотканич*, здобувачка другого (магістерського)  
рівня вищої освіти спеціальності АЗ Початкова освіта,  
Мукачівський державний університет, м. Мукачево, Україна

## ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ДИЗАЙН-МИСЛЕННЯ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ ТА НАВИЧОК ВИРІШЕННЯ ПРОБЛЕМ

**Анотація.** У роботі досліджено потенціал технології дизайн-мислення як інструменту розвитку творчого потенціалу та когнітивної гнучкості молодших школярів. Проаналізовано п'ятиетапну модель дизайн-процесу та її роль у формуванні інноваційної компетентності учнів у контексті Нової української школи. Визначено роль учителя як фасилітатора, що сприяє створенню людиноцентрованого освітнього середовища через практичну проєктну діяльність.

**Ключові слова:** дизайн-мислення, початкова школа, креативність, вирішення проблем, емпатія, Нова українська школа.

**Abstract.** The paper explores the potential of design thinking technology as a tool for developing creativity and cognitive flexibility in primary school students. The five-stage model of the design process and its role in the formation of students' innovative competence in the context of the New Ukrainian School are analyzed. The role of the teacher as a facilitator who contributes to the creation of a human-centered educational environment through practical project activities is defined.

**Keywords:** design thinking, primary school, creativity, problem solving, empathy, New Ukrainian School.

Сучасна парадигма початкової освіти в умовах цифрової трансформації потребує впровадження методів, що готують учнів до викликів майбутнього, де більшість професій 2030 року ще не винайдені. Традиційні моделі навчання, зосереджені на пасивному засвоєнні знань, поступаються місцем людиноцентрованим ітеративним підходам, серед яких дизайн-мислення постає як фундаментальна технологія для розвитку критичного мислення, колаборації та

комунікації. Дизайн-мислення в освітньому середовищі визначається не просто як метод проектування предметів, а як особливий спосіб мислення, що поєднує уяву, аналітику та здатність до генерації інноваційних ідей для задоволення реальних людських потреб. Ця технологія дозволяє перетворити класну кімнату на динамічний простір, де теоретичні знання переплітаються з практичним досвідом через конструктивістський принцип навчання через дію, допомагаючи дітям ідентифікувати проблеми та перетворювати їх на можливості для вдосконалення світу [2; 4].

Ефективність впровадження дизайн-мислення в початковій школі базується на психології розвитку, зокрема на тому, що цей вік є сенситивним для розвитку креативності та здатності до продукування оригінальних ідей [Мовчан, Федоренко, 2025]. Дизайн-мислення трактується як інтегрований ітераційний підхід, спрямований на пошук нестандартних рішень, що базується на глибокому розумінні потреб користувача та емпатії [4]. Застосування цієї технології в НУШ сприяє формуванню інноваційної компетентності, розвиваючи допитливість, уяву та здатність перетворювати ідеї в конкретні продукти [1]. Дослідження підтверджують, що успішність у завданнях із дизайн-мислення є значущим предиктором розвитку креативних навичок, оскільки здатність дитини виражати ідеї в матеріальній формі безпосередньо впливає на якість розробки рішень для життєвих ситуацій.

Методологія дизайн-мислення зазвичай реалізується через п'ятиступеневу модель, яка починається з емпатії – глибокого дослідження потреб та досвіду іншої людини. На цьому етапі школярі вчаться спостерігати та взаємодіяти з оточуючими, щоб зрозуміти їхні емоції та труднощі, що є критичним для подолання природного егоцентризму та розвитку емоційного інтелекту. Після занурення в досвід іншого настає етап визначення або фокусування проблеми, де учні синтезують отримані дані для формулювання чіткого та дієвого завдання. Важливо, щоб на цьому кроці вчитель стимулював дітей використовувати

позитивну мову, орієнтовану на пошук рішень, перетворюючи виклики на можливості через запитання «Як ми можемо допомогти?» [3].

Наступний етап – генерація ідей або ідеяція – передбачає фазу дивергентного мислення, де заохочується максимальна кількість варіантів без обмежень чи передчасної критики [4]. Для молодших школярів особливо корисно використовувати техніки мозкового штурму та візуалізацію, що дозволяє повноцінно брати участь у процесі всім дітям, незалежно від рівня їхніх вербальних навичок [1]. Обрані кращі ідеї втілюються на етапі прототипування, де учні створюють швидкі та грубі моделі з підручних матеріалів, таких як картон, пластилін або конструктор Lego. Основна філософія тут полягає в можливості швидко помилитися, щоб навчитися на ранніх етапах, адже прототип має бути функціональним для перевірки головної ідеї [4]. Завершальний етап тестування передбачає збір зворотного зв'язку від користувачів, що вчить дітей конструктивно сприймати критику та постійно вдосконалювати свій продукт [3].

Інтеграція дизайн-мислення в навчальні предмети, такі як математика, мистецтво чи мовно-літературна галузь, робить академічні знання релевантними до життя та поглиблює їх розуміння [2]. Наприклад, під час STEAM-проектів учні початкових класів мають можливість не лише створювати нове, а й змінювати та покращувати існуюче, руйнуючи стереотипи [1]. Використання дизайн-мислення для розробки освітніх проектів допомагає майбутнім вчителям та учням адаптуватися до умов невизначеності, розвиваючи інтелектуальну автономію та здатність діяти в кризових ситуаціях [3]. Такий підхід сприяє формуванню креативної впевненості – віри школярів у власну здатність впливати на зміни через інновації [4].

Роль педагога в цьому процесі трансформується від контролера знань до ментора та фасилітатора, який створює безпечне середовище для експериментів. Вчитель має демонструвати учням приклад інтелектуального творення та підтримувати їхні ініціативи, допомагаючи перетворювати ідеї на реальні проекти

[5]. Використання елементів дизайну в підготовці майбутніх вчителів початкової школи є необхідною умовою модернізації освіти, оскільки дизайн постає наскрізним чинником розвитку особистості від дитинства до професійної діяльності [2]. Застосування технології дизайн-мислення забезпечує цілісний розвиток дитини, поєднуючи когнітивне зростання з емоційним інтелектом та соціальною відповідальністю.

### Список використаних джерел

1. Мовчан В. І., Федоренко А. О. Формування інноваційної компетентності молодших школярів на уроках інтегрованого курсу «Дизайн і технології». *Наука і техніка сьогодні*. 2025. Вип. 2 (43). С. 792–800.
2. Пасько О., Кравченко М. Роль дизайну у розвитку творчої особистості й формуванні наукового мислення обдарованої молоді в умовах неперервної освіти та цифрового освітнього простору. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. Вип. 91, т. 2. С. 246–251.
3. Тесленко Т. В., Сенчило А. В., Мельничук Н. В. Підготовка майбутніх учителів до розвитку критичного та дизайн-мислення молодших школярів у процесі вивчення обов'язкових психолого-педагогічних та вибіркових дисциплін. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2025. Вип. 15. С. 115–122.
4. Тягур В. М. Дизайн-мислення – методологія інноваційного креативного розвитку майбутніх вчителів початкової школи. *Актуальні питання у сучасній науці*. 2023. № 8 (14). С. 919–932.
5. Zaporozhchenko T., Shvardak M., Stakhiv L., Kalyta N., Sadova I., & Illyash S. A Future Primary School Teacher Competence Building Model through Application of Innovative Technologies. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*. 2022. 14(4). 01-20. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.4/626>