

FRI-2.205-1-PP-09

## APPLYING THE DESIGN THINKING METHOD IN INTEREST-BASED ACTIVITIES WITHIN THE CONTEXT OF THE ALL-DAY SCHOOL ORGANIZATION<sup>10</sup>

**Assist. Prof. Ekaterina Ivanova, PhD**

Department of Pedagogy

University of Ruse “Angel Kanchev”

Phone: +359 897 212 775

E-mail: eivanova@uni-ruse.bg

***Abstract:** The publication examines the opportunities for applying the innovative "Design Thinking" method in interest-oriented activities within the framework of all-day schooling. Emphasis is placed on the advantages of the method for the development of key competences in students.*

*A form of cooperation is presented between students and lecturers from the Department of Pedagogy at the Faculty of Natural Sciences and Education, University of Ruse "Angel Kanchev," and an educational institution in connection with an activity carried out under the innovative program "Design Champions."*

*The key role of involving students in the real educational process is highlighted, with a view to their professional development.*

***Key words:** design thinking, interest-based activities, primary education, creativity, problem-solving skills.*

### ВЪВЕДЕНИЕ

В доклада на Организацията за икономическо сътрудничество и развитие (OECD) от 2018 година се посочва, че в контекста на бързо променящата се социална и технологична среда, образователната система е изправена пред предизвикателството да подготви учениците за реалност, в която креативното мислене, сътрудничеството и уменията за решаване на проблеми са ключови за успешна реализация (OECD, 2018).

Целодневната организация на учебния процес в българското училище поставя акцент не само върху задължителните часове, но и върху разнообразни форми на извънкласна активност, които допълват и надграждат знанията и уменията на учениците. Заниманията по интереси в рамките на целодневното обучение се утвърждават като възможност за развитие на креативност, самостоятелност и социални умения, предоставяйки условия за интегриране на иновативни педагогически методи. Сред тях особено място заема методът „Дизайн мислене“ (Design Thinking), който насърчава активното учене и способства за развитие на уменията на XXI век, чрез участие в практически и проектни дейности (Razzouk, Shute, 2012).

В настоящата публикация е осъществен кратък обзор на литературните източници с оглед изясняване същността на метода „Дизайн мислене“ и възможностите за приложението му в заниманията по интереси в рамките на целодневната организация на учебния ден. Представа се и форма на сътрудничество между студенти и преподаватели от катедра „Педагогика“ при ФПНО на РУ „Ангел Кънчев“ с образователна институция, във връзка с проведена дейност по иновативната програма „Дизайн шампиони“.

### ИЗЛОЖЕНИЕ

Методът „Дизайн мислене“ (Design Thinking) представлява иновативен подход, при който решаването на проблеми се осъществява чрез съчетаване на емпатия, креативност и логическо

<sup>10</sup> Докладът е представен на 24 октомври 2025 г. в секция „Педагогика и психология“ с оригинално заглавие на български език: ПРИЛОЖЕНИЕ НА МЕТОДА „ДИЗАЙН МИСЛЕНЕ“ В ЗАНИМАНИЯТА ПО ИНТЕРЕСИ В РАМКИТЕ НА ЦЕЛОДНЕВНАТА ОРГАНИЗАЦИЯ НА УЧЕБНИЯ ДЕН. Докладът отразява резултати от работата по проект № 25-ФПНО-01 „Разработване на стратегии за усъвършенстване на социално-педагогическата работа съобразно съвременните поколенчески характеристики на потребителите на социално-образователни услуги“, финансиран от фонд „Научни изследвания“ на Русенския университет.

мислене. В исторически аспект е известно, че методът „Дизайн мислене“ води началото си от практиките на индустриалния и продуктов дизайн, утвърдили се през 60-те години на XX век, когато възниква потребността от съчетаване на систематично организирани и творчески ориентирани подходи за създаване на иновативни решения (Cross, 2001). През следващите десетилетия методът претърпява промяна, като в края на XX и началото на XXI век се свързва основно с дейността на консултантската компания IDEO и Института по дизайн към Станфордския университет – *d.school*. Именно тези институции допринасят за систематизирането на процеса в пет етапа – емпатия, дефиниране, генериране на идеи, прототипиране и тестване – и за разпространението му извън сферата на дизайна към бизнес управлението, социалните иновации и образованието (Brown, 2009; IDEO, 2015).

В педагогически план, „Дизайн мисленето“ съответства на конструктивистката теория за учене, според която знанието се изгражда чрез активно взаимодействие със средата. Учениците са активни участници в процеса на обучение, а новата информация се свързва с вече съществуващи знания и опит (Razzouk, Shute, 2012). В образователен контекст „Дизайн мислене“ се утвърждава като метод за активно, проектно-базирано и кооперативно учене, насочено към решаване на реални проблеми от близката среда на учениците (пак там). В началния етап това предполага адаптиране на учебния процес чрез игрови, визуално ориентирани и практически дейности, съобразени с познавателните възможности на обучаемите и насочени към развитие на креативност, критическо мислене и умения за работа в екип. Съществено предимство на метода е, че той е ориентиран към човека – процесът започва с разбиране на потребностите и преживяванията на конкретните хора, за които се създава решението (Liedtka, 2018). В образованието той функционира като педагогическа стратегия, която комбинира емпатия, колективно генериране на идеи и разработване на решения, приложими в реалния живот (Carroll et al., 2010).

Според международната консултантска компания IDEO, за да бъде интеграцията успешна, темите следва да бъдат близки до житейския опит на учениците, като се поставя акцент върху области като екология, училищна среда и здравословно хранене (IDEO, 2015). Ефективно прилагане на „Дизайн мислене“ се постига чрез проектно-базирано обучение, което насърчава работа в екип, взаимопомощ и създаване на идеи, които могат да се реализират на практика (Thomas, 2000).



Фигура 1. Основни етапи на Дизайн мисленето<sup>11</sup>

На фигура 1. е представен процесът в модела на IDEO и Института по дизайн към Станфордския университет – *d.school*., включващ пет взаимосвързани етапа:

1. **Емпатия (Empathize)** – изследване на нуждите и преживяванията на учениците или целевата група.
2. **Дефиниране (Define)** – формулиране на конкретен проблем за решаване.
3. **Формулиране на идеи (Ideate)** – създаване на широк набор от възможни решения.

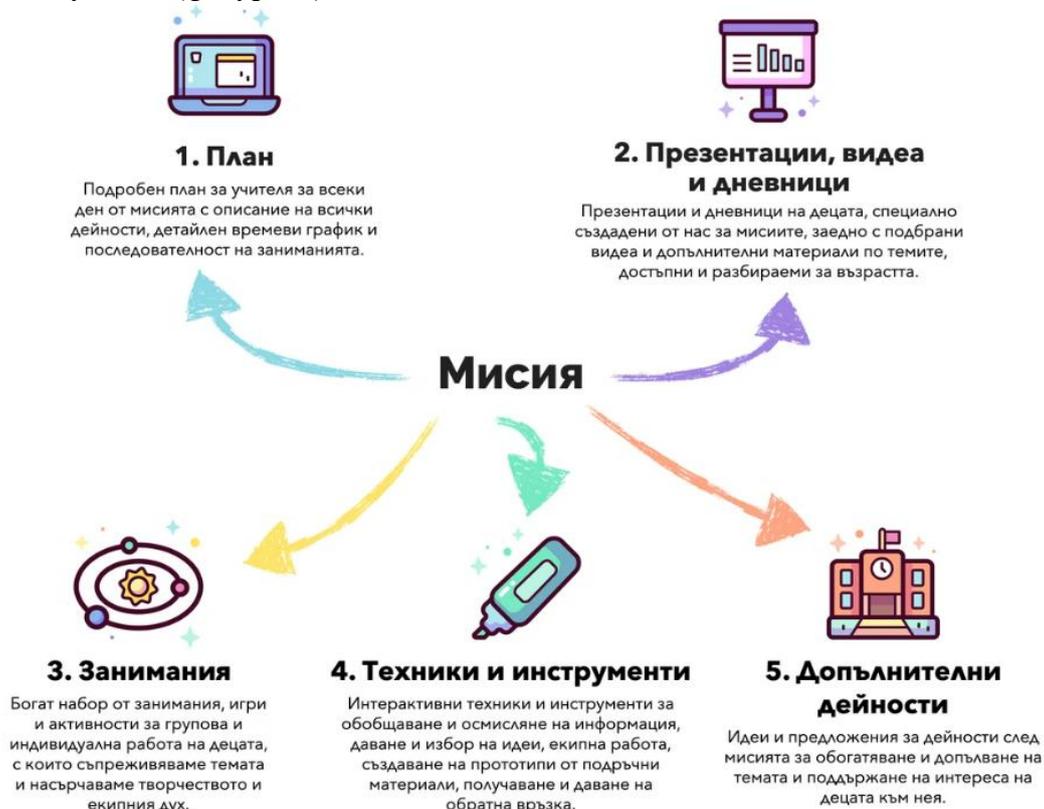
<sup>11</sup> <https://bg.rpplane.com/blog/experience>

4. **Прототипиране (Prototype)** – създаване на модел или пример на решението.

5. **Тестване (Test)** – изпробване на прототипа и обратна връзка (Brown, 2009; IDEO, 2015)

В този процес учителят изпълнява ролята на фасилитатор, който насочва и подпомага учениците, без да предлага готови отговори, като по този начин стимулира креативността и самостоятелното мислене (Razzouk, Shute, 2012). От съществено значение е и интеграцията на знания и умения от различни области – език (изготвяне на презентации и текстови описания), математика (извършване на изчисления), технологии (изработване на модели ) и изкуства (визуализиране на идеи) (Thomas, 2000; Drake, Burns, 2004).

В българската образователна система, методът „Дизайн мислене“ набира популярност, когато през 2015 година стартира създадената от Цветелина и Георги Камови (Red Paper Plane) програма „Дизайн Шампиони“, комбинираща проектно-базирано обучение с дизайн мислене, адаптирано за най-малките ученици. Програмата осигурява готови структури и ресурси за мисии – готови за използване проекти, подходящи за прилагане в рамките на една учебна година, включващи разнообразни теми. Всяка мисия продължава 5 последователни дни по 90 минути на ден и съдържа 11 учебни часа (Red Paper Plane), които се провеждат в заниманията по интереси като част от целодневното обучение (фигура 2.).



Фигура 2. Структура на мисия по програма „Дизайн шампиони“<sup>12</sup>

Всяка мисия започва с информиране на родителите на учениците в съответната група ЦОУД, подготовка на предоставеният от организаторите летателен план, който преминава през следните фази: “Опознавам”, “Избирам”, “Създавам” и “Завършване на мисия”. Материалите и ресурсите са: план с подробно описание на избраните дейности, график, последователност на заниманията, презентации и дневници за учениците, тематични видеоклипове, разнообразие от техники, инструменти, игри както за индивидуална, така и за групови работи. Мисията завършва със съвместно създаване на продукт.

През изминалата учебна година, студентите, обучаващи се в специалност „Предучилищна и начална училищна педагогика“, имаха възможността да присъстват и участват в проведените в ГЦОУД – П Д на ОУ „Отец Пайсии“ практически дейности във връзка с мисия „Главен готвач“. В

<sup>12</sup> <https://bg.rpplane.com/schools>

първите три дни от мисията бъдещите педагози наблюдаваха осъществяването на дейностите от фаза „Опознавам“, в която учениците разширяваха знанията си по темата посредством презентация и видеоклип, а последващата дейност бе попълване на дневник, в който документираха етапите на мисията – от проучването и планирането, до създаването и представянето. Малките ученици записваха своите идеи, наблюдения и посочваха обратна връзка (трудности, лични впечатления, предложения и др.), предимно чрез рисунки и текстове.

В четвъртия ден студентите наблюдаваха дейности от втората фаза „Избирам“, в която бе предвидено участие на всички ученици в ролевата игра „Нашият ресторант“. Учителят постави задача на малките „готвачи“ да представят идеите си за „предложения за меню“ и осъществи разпределението на ролите – главен готвач, помощник-готвачи, хигиенист, мияч на чинии, сервитьори, клиенти. В тази дейност бе предвидена смяна на ролите, за да се предостави възможност на всеки ученик да премине през различните роли.

За петия ден бяха предвидени дейности във фаза „Създавам“ – приготвяне на здравословни бонбони и отпразнуване на завършването на мисията. Освен че бе подготвил необходимите продукти, материали и пособия, учителят имаше изненада за учениците – те

приготвиха бонбоните под вещото ръководство на професионален сладкар. Бъдещите педагози също имаха възможността да се включат във всички предвидени дейности – от смесване на основните съставки, до оформянето на сладките бонбони (фигура 3).



Фигура 3. Участие на бъдещите педагози във финалната фаза на мисията

За да отпразнуват успешното завършване на последната мисия, учениците се почерпиха с вкусните бонбони, които сами приготвиха.

„Съвременната образователна среда поставя редица предизвикателства пред педагогическите специалисти, които са свързани с приложението на подходи на обучение, ориентирани към транзакция на теоретична информация в практико-приложен контекст“ (Радославова, 2024, с. 92). В този смисъл особено значение придобива сътрудничеството между образователните институции, което създава реални условия за преодоляване на тези предизвикателства чрез включване на студентите в конкретни дейности. Ползотворното партньорство позволява бъдещите педагози не само да наблюдават организацията и управлението на образователната среда, но и да изграждат умения за общуване, както и положително отношение към професията. Освен това по време на посещението те имаха възможност да се запознаят с иновативния метод „Дизайн мислене“ и да видят неговото практическо приложение.

Ползотворното сътрудничество между образователните институции създава условия студентите да се включват активно в конкретни дейности – наблюдение на учителя при организиране и управление на образователната среда, осъществяване на реален контакт с учениците и изграждане на собствен стил на общуване с тях. Този процес допринася за формиране на положително отношение към педагогическата професия.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Дизайн мисленето се утвърждава като ефективна стратегия за ангажиране на ученици от различни възрасти в значими учебни преживявания. „Дизайн мислене“ представлява подход, ориентиран към ученика, чрез който обучаемите, прилагайки творческо и критическо мислене, работа в екип и рефлексия, решават реални проблеми. Методът стимулира креативността, въображението и уменията за сътрудничество, като същевременно създава условия за игрово и проектно-базирано учене. Чрез него децата не само усвояват нови знания, но и формират положително отношение към ученето, изграждат социални и емоционални умения и се учат да правят връзка между училищния опит и реалния живот. По този начин „Дизайн мислене“ се утвърждава като ефективен инструмент за обогатяване на образователния процес в началните класове и за подготовка на учениците за предизвикателствата на XXI век.

Включването на студентите в реален учебен процес е съществена част от тяхното професионално изграждане. То не само създава условия за практическо приложение на знанията, но и насърчава развитието на личностни и професионални качества, които са от решаващо значение за успешната реализация на бъдещите педагози.

Наред с това, наблюдението и участието в прилагането на иновативни методи на обучение, като „Дизайн мислене“, предоставя на студентите ценен практически опит в използването на съвременни педагогически подходи. По този начин те се подготвят за работа в динамична образователна среда, която изисква креативност, гъвкавост и умения за решаване на проблеми (Razzouk, Shute, 2012; OECD, 2018).

## REFERENCES

- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harper Business. Retrieved at: [http://hozekf.oerp.ir/sites/hozekf.oerp.ir/files/kar\\_fanavari/manabe%20book/Thinking/Change%20by%20Design\\_%20How%20Design%20Thinking%20Transforms%20Organizations%20and%20Inspires%20Innovation%20.pdf](http://hozekf.oerp.ir/sites/hozekf.oerp.ir/files/kar_fanavari/manabe%20book/Thinking/Change%20by%20Design_%20How%20Design%20Thinking%20Transforms%20Organizations%20and%20Inspires%20Innovation%20.pdf)
- Carroll, M., Goldman, S., Britos, L., Koh, J., Royalty, A., & Hornstein, M. (2010). Destination, imagination and the fires within: Design thinking in a middle school classroom. *International Journal of Art & Design Education*, 29(1), 37–53. Retrieved at: [https://www.researchgate.net/publication/227714447\\_Destination\\_Imagination\\_and\\_the\\_Fires\\_Within\\_Design\\_Thinking\\_in\\_a\\_Middle\\_School\\_Classroom](https://www.researchgate.net/publication/227714447_Destination_Imagination_and_the_Fires_Within_Design_Thinking_in_a_Middle_School_Classroom)
- Cross, N. (2001). Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science. *Design Issues*, 17(3), 49–55. Retrieved at: <https://users.metu.edu.tr/baykan/arch467/Readings/Cross01.pdf>
- Drake, S. M., & Burns, R. C. (2004). *Meeting standards through integrated curriculum*. ASCD. Retrieved at: [https://repository.bbg.ac.id/bitstream/606/1/Meeting\\_Standards\\_Through\\_Integrated\\_Curriculum.pdf](https://repository.bbg.ac.id/bitstream/606/1/Meeting_Standards_Through_Integrated_Curriculum.pdf)
- IDEO.org. (2015). *The field guide to human-centered design*. IDEO.org. <https://www.designkit.org/resources/1>
- Liedtka, J. (2018). *Why design thinking works*. Harvard Business Review, 96(5), 72–79. Retrieved at: <https://hbr.org/2018/09/why-design-thinking-works>
- Radoslavova, L. (2024). Applicability of situational, substitutive, and super-leadership in the process of group learning. *Proceedings of University of Ruse*, 63(6.2), 92–99 (**Оригинално заглавие: Радославова, Л. (2024). Приложимост на ситуационното, заместващото и свръх-лидерството, в процеса на групово обучение PROCEEDINGS OF UNIVERSITY OF RUSE - 2024, volume 63, book 6.2, 92-99**) Retrieved at: <https://publications.uni-ruse.bg/publication/32484>
- Razzouk, R., V. Shute. (2012). What is Design Thinking and Why Is It Important? Review of Educational Research, 82(3), 330–348 Retrieved at: <https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/0034654312457429>
- Red Paper Plane. (2025). Retrieved at: <https://bg.rpplane.com/schools>

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk Foundation. Retrieved at: [http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL\\_Research.pdf](http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL_Research.pdf)