

**Дизайн-мышление как инструмент разработки  
психологических настольных игр для подростков-билингвов:  
дидактический потенциал дисциплины  
«Иностранный язык в профессиональной деятельности»**  
**Design thinking as a tool for developing psychological board  
games for bilingual teenagers:  
the didactic potential of the discipline  
"Foreign language in professional activity"**

**Авторы статьи**

**Волкодав Татьяна Владимировна**,  
кандидат филологических наук, доцент кафедры ан-  
глийской филологии ФГБОУ ВО «Кубанский государ-  
ственный университет», г. Краснодар, Российская Фе-  
дерация  
tatianavolkodav@mail.ru  
ORCID: 0000-0003-3129-3638

**Волкодав Елизавета Владимировна**,  
студент ФГБОУ ВО «Кубанский государственный уни-  
верситет», г. Краснодар, Российская Федерация  
volkodav@rgf.kubsu.ru  
ORCID: 0009-0007-9189-7085

**Authors of the article**

**Tatiana V. Volkodav**,  
Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,  
English Philology Chair, Kuban State University, Krasno-  
dar, Russian Federation  
tatianavolkodav@mail.ru  
ORCID: 0000-0003-3129-3638

**Elizaveta V. Volkodav**,  
Student, Kuban State University, Krasnodar, Russian Fed-  
eration  
volkodav@rgf.kubsu.ru  
ORCID: 0009-0007-9189-7085

**Конфликт интересов**

Конфликт интересов не указан

**Conflict of interest statement**

Conflict of interest is not declared

**Для цитирования**

Волкодав Т. В., Волкодав Е. В. Дизайн-мышление как ин-  
струмент разработки психологических настольных игр  
для подростков-билингвов: дидактический потенциал  
дисциплины «Иностранный язык в профессиональной  
деятельности» // Научно-методический электронный  
журнал «Концепт». – 2023. – № 08. – С. 92–105. – URL:  
<https://e-koncept.ru/2023/231074.htm>. DOI  
10.24412/2304-120X-2023-11074

**For citation**

T. V. Volkodav, E. V. Volkodav, Design thinking as a tool for  
developing psychological board games for bilingual teenag-  
ers: the didactic potential of the discipline "Foreign language  
in professional activity" // Scientific-methodological elec-  
tronic journal "Koncept". – 2023. – No. 08. – P. 92–105. –  
URL: <https://e-koncept.ru/2023/231074.htm>. DOI:  
10.24412/2304-120X-2023-11074

Поступила в редакцию <i>Received</i>	26.06.23	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	27.07.23
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	27.07.23	Опубликована <i>Published</i>	31.08.23



**Аннотация**

Количество иностранных студентов в Кубанском государственном университете, обучающихся по направлению подготовки 44.04.02 «Психолого-педагогическое образование», растет ежегодно. Это мотивирует разработчиков рабочей программы дисциплины «Иностранный язык в профессиональной деятельности» постоянно совершенствовать предлагаемые методы обучения. Целью данной статьи является представление базового алгоритма разработки психологических настольных игр для подростков-билинггов с применением дизайн-мышления. В статье описывается авторский опыт методического сопровождения студентов магистерской программы «Психологическое консультирование в образовании» в процессе создания психологической настольной игры в рамках освоения дисциплины «Иностранный язык в профессиональной деятельности». Доказано, что использование дизайн-мышления в решении кейса в процессе освоения вышеупомянутой дисциплины является эффективным, поскольку студенты учатся анализировать психологические особенности подростков и выбирать наиболее эффективные психологические методы и техники консультирования как на родном, так и на иностранном языке путем креативного подхода к созданию уникального продукта с учетом потребностей аудитории. Научно-методическая ценность работы заключается в том, что впервые предложен базовый алгоритм создания настольных психологических игр с помощью дизайн-мышления. Практическая значимость опыта создания психологических настольных игр для подростков-билинггов заключается в том, что студенты магистратуры получают возможность сформировать и развить свои практические навыки для возможного участия в программе «Стартап как диплом». Кроме того, результаты данной работы можно учитывать при составлении учебных программ и учебно-методических рекомендаций к освоению иностранного языка для специальных целей и других смежных дисциплин для будущих педагогов-психологов с целью их использования в консультативной работе.

**Ключевые слова**

дизайн-мышление, кейс-технология, иностранные студенты, настольная психологическая игра, подростки-билингвы

**Благодарности**

Авторы выражают особую благодарность своему идейному вдохновителю Поповой Ольге Ивановне, заслуженному учителю Кубани, за ее педагогические инновации в образовательном процессе, а также за бесконечную любовь и преданность профессии.

**Abstract**

The number of foreign students enrolled in the *Psychological and Pedagogical Education* program at Kuban State University is increasing annually, prompting the educators of the "Foreign Language in Professional Activities" course to constantly improve their teaching methods. This article presents an innovative method based on design thinking, to support graduate students of the *Psychological Counseling in Education* master's program to create psychological board games thereby improving their language skills and professional competences through the "Foreign Language in Professional Activities" course. Design thinking case studies have proven effective as they help students to analyze the psychological characteristics of adolescents and choose the most appropriate and efficient psychological methods and counseling techniques in both their native and foreign languages, by using a creative and unique approach that accounts for the audience's needs. This work proposes a novel algorithm for designing psychological board games for bilingual adolescents to be used in counseling sessions, which adds to the scientific and methodological value of this research. The practical significance of creating such games is that graduate school students gain practical skills that may be useful for participation in the "Startup as a Diploma" program. Furthermore, these findings may be utilized when compiling curricula, educational and methodological recommendations for mastering a foreign language for special purposes and related disciplines of master's programs for future educational psychologists.

**Key words**

design thinking, case study, foreign students, psychological board games, bilingual adolescents

**Acknowledgements**

The authors express their special gratitude to their ideological inspirer Olga I. Popova, Honored Teacher of Kuban, for her pedagogical innovations in the educational process, as well as for her endless love and dedication to the profession.

**Введение / Introduction**

В рамках магистерской программы «Психологическое консультирование в образовании» студенты изучают психологические технологии, способы проведения консультаций и тренингов, проблемы социализации и адаптации детей и подростков в школе, психологию общения и т. д. Изучение дисциплины «Иностранный язык в профессиональной деятельности» направлено на формирование у магистрантов компетенций, которые позволят им оказывать квалифицированную помощь обучающимся, педагогам и родителям в различных образовательных учреждениях в соответствии с законодательством в образовательной сфере и нормами профессиональной этики, а

также внедрять современные методы и технологии в профессиональную деятельность, осуществляемую как на родном, так и на иностранном языке.

Основной задачей обучения является подготовка специалиста, который владеет иностранным языком достаточно хорошо, чтобы осуществлять научно-исследовательскую, образовательную, психолого-педагогическую, академическую и другие виды профессиональной деятельности на неродном языке. Кроме того, обучение призвано развивать коммуникативные компетенции студентов для эффективного поиска, анализа и обработки информации в различных сферах профессиональной и социокультурной жизни. Создание благоприятных условий для развития критического мышления, которое необходимо для психолого-педагогической деятельности, также является важным аспектом обучения иностранному языку студентов магистратуры. Именно по этой причине групповая проектная работа, предложенная в рабочей программе дисциплины по иностранному языку в профессиональной деятельности, предусматривает работу над кейсом по командной разработке психологических (трансформационных, диагностических, адаптационных и т. д.) настольных игр для подростков-билингвов "How to design a psychological board game?".

Будущим психологам-консультантам важно научиться работать с англоязычными диагностическими опросниками и их русскоязычными адаптациями, чтобы получить доступ к современным методам и инструментарию в области психологической диагностики и консультирования. Работа с диагностическими опросниками в процессе создания психологической настольной игры позволяет студентам развивать навыки анализа и интерпретации данных, а также формирует практико-ориентированный подход к освоению основных концепций в области психологии. Разработка и адаптация диагностических опросников часто требует совместной работы специалистов из разных областей, например психофизиологов, медиков, дефектологов, нейропсихологов, девиантологов и т. д. Участие в проектной деятельности, которое подразумевает работу в команде, помогает студентам улучшить коммуникативные компетенции, а также развить умение слушать и принимать решения в совместных проектах [1]. Эти навыки и компетенции будут востребованы в будущей профессиональной деятельности студентов, поскольку магистранты будут работать или уже работают с подростками, нуждающимися в психологической помощи и поддержке [2].

Кроме того, важно научить студентов разрабатывать свой особый продукт в области психологии, такой как психологическая игра, основанная на англоязычном опроснике, прошедшем научную экспертизу и валидацию. Дизайн-мышление в проектной деятельности заключается в том, чтобы создавать новые идеи и прототипы, исследуя поставленную задачу во всех ее аспектах и осуществляя оптимальный путь ее решения. Результатом такой работы может стать создание нового, уникального продукта, который найдет практическое применение в диагностировании психологических проблем и развитии личности [3]. Магистранты благодаря развитым навыкам и компетенциям будут обладать всеми необходимыми инструментами и знаниями для того, чтобы быть успешными и эффективными в своей профессиональной деятельности. Опыт участия в кейсовом задании, в основе которого лежит технология дизайн-мышления, позволяет магистрантам увидеть синергию теоретического и эмпирического познания посредством креативного мышления [4]. Процесс создания психологической настольной игры для подростков-билингвов помогает студентам не только углубить свои знания в области диагностики и консультирования, но и развить свое творческое мышление и инновационные способности.

**Обзор литературы / Literature review**

Проектная деятельность, в основе которой лежит дизайн-мышление, используется в педагогике и образовании как метод развития творческого и критического мышления, а также умений решать проблемы и работать в команде. В последние годы этот подход получил широкое распространение в образовании и педагогике, о чем свидетельствуют труды американских ученых Л. Афлатуни, Р. Уаккари, К. Нойштедтер [5] и тайваньских исследователей К. Лин, И. Ву и И. Хсу [6], где методологию дизайн-мышления используют для развития креативности, коммуникационных и коллаборативных навыков и развития критического мышления у студентов. Зарубежные авторы Г. Линтон, М. Клинтон [7], С. Лю, И. Ли [8], И. Цай, И. Ян [9], С. Ченгиз, Д. Гюлер, И. Гюлер, С. Тунджел [10] рассматривают применение дизайн-мышления в образовательном процессе и приводят конкретные примеры успешного применения данного подхода в педагогической практике.

Профессор Стефани Панке из Университета Северной Каролины (США) в своем исследовании «Дизайн-мышление в образовании: перспективы, возможности и вызовы» [11] акцентирует внимание на том, что эмпатия, снижение когнитивного искажения, игровое обучение, командная работа, нестандартные решения и творческий подход являются достаточно убедительным основанием для включения дизайн-мышления в учебный процесс, чтобы стать источником вдохновения для педагогических инноваций. Стефани Панке выделяет следующие характеристики человека с дизайн-мышлением: человекоцентричность, способность визуализировать, склонность к мультифункциональности, системное мышление, умение использовать язык как инструмент, склонность к командной работе, избегание необходимости делать выбор.

В своей статье «Дизайн-мышление в организации проектной работы студентов» российские исследователи и преподаватели Российского экономического университета им. Г. В. Плеханова С. М. Максимова и Н. С. Пулявина [12] приходят к выводу, что применение дизайн-мышления оправданно в решении кейсов, которые предлагаются студентам для работы над реальными запросами бизнес-сообществ, поскольку дизайн-мышление требует от студентов способности смотреть на задачу не только в контексте ее технического решения, но и в контексте ее экономической, социальной и культурной значимости. Вслед за ними болгарские ученые и преподаватели Университета библиотековедения и информационных технологий Евгения Ковачева и ее коллеги в своем исследовании «Дизайн-мышление в высшем образовании» эмпирическим способом также доказали эффективность внедрения дизайн-мышления в реальные бизнес-кейсы [13].

Российские ученые Е. О. Назарова и Т. В. Волкодав [14] также отмечают, что использование дизайн-мышления в кейсах для психологов помогает студентам быть готовыми к условиям, с которыми они столкнутся после окончания обучения. В ходе работы могут возникать неожиданные трудности и риски, которые могут подорвать уверенность студентов в своих способностях. Однако благодаря множеству техник и приемов, которые используются в дизайн-проектах, студенты учатся быстро приспосабливаться к новым условиям и находить новые, более эффективные способы решения возникающих проблем.

В своем интервью для научно-исследовательской статьи Дэвида Данна «Дизайн-мышление и как оно изменит управление образованием: интервью и дискуссия» декан Ротманской школы менеджмента Университета Торонто (Канада) Роджер Мартин [15] рассказывает о концепции дизайн-мышления и ее потенциальном влиянии

на образование менеджеров. По словам Роджера Мартина, внедрение дизайн-мышления в образовательный процесс может устранить многие недостатки, которые сейчас наблюдаются в MBA-программах. Дизайн-мышление включает в себя индуктивное, дедуктивное и абдуктивное мышление, в то время как существующие программы MBA учитывают индуктивное и дедуктивное мышление, однако недостаточно уделяют внимание абдуктивному мышлению. Важным элементом дизайн-мышления является системное мышление, то есть представление проблемы как системы структур, паттернов и событий, а не просто отдельных явлений, что позволяет понимать влияние изменений в одной части на другие и на всю систему в целом.

В статье «Дизайн-мышление: творческий подход к решению проблем» профессор Мэри К. Фостер из Государственного университета Моргана (Балтимор, США) [16] также отмечает целесообразность внедрения дизайн-мышления в учебные планы бизнес-школ в рамках отдельного курса или в рамках всего учебного плана, поскольку кейсы, в основе которых лежит дизайн-мышление, развивают у студентов бакалавриата и магистратуры навыки, необходимые для решения сложных проблем.

В 2017 году международная исследовательская команда ученых также пришла к выводу о том, что дизайн-мышление представляет собой эффективный способ решения сложных задач. В статье «Важность дизайн-мышления в медицинском образовании» исследователи Базил Бадван, Рошит Ботхара, Мике Латинхоуэрс, Алисдэр Смитис и Джон Сандарс [17] отмечают, что участники проектов, в основе которых лежит метод дизайн-мышления, приобретают навыки, необходимые для непрерывного образования, в частности те, которые связаны с коллективной работой в условиях неопределенности.

Анализ зарубежных исследований за последние пять лет показал, что дизайн-мышление активно используется в проектной работе при подготовке студентов медицинских специальностей, поскольку данный метод развивает умение находить нестандартные решения задач и адаптироваться к неожиданным ситуациям, с которыми медсестры, врачи и медики часто сталкиваются в своей работе. Выводы ученых, занимающихся исследованиями внедрения дизайн-мышления в учебные программы медицинских вузов (Дж. Сандарс, П. С. Го [18], Дж. Е. Маклафлин, М. Д. Уолкотт, Д. К. Хаббард, К. А. Амстед, Т. Р. Райдер [19], И. Квеон, Дж. Парк [20]), актуальны для программ подготовки и педагогов-психологов, поскольку и медики, и психологи занимаются исследованием и анализом состояния человека, а также в некоторых случаях они сталкиваются с критическими ситуациями, которые требуют творческого подхода и скорости реакции.

Это подтверждается и исследованием американских ученых Даны Хенриксен, Сары Греттер и Кармен Ричардсон [21], которые не только отмечают важную роль эмпатии для представителей помогающих профессий, но и приводят объяснение, почему дизайн-мышление готовит студентов быть невосприимчивыми к неопределенности и даже рискам: чтобы развить способность изобретать, делать открытия и создавать инновации, необходимо научиться быть готовым к неизвестности, терпеть неудачи, извлекать из них уроки для будущего.

Согласно современным исследованиям С. Эйсинг-Дун, Х. М. Сковбьерг [22] и Д. Хенриксен, С. Греттер, К. К. Ричардсон, Р. Мэхта [23], проектная деятельность, организованная с использованием дизайн-мышления, способствует развитию рефлексии, критического мышления студентов, умения выслушивать альтернативные точки зрения и высказывать свои доводы. Это означает, что дизайн-мышление заставляет



студентов выходить за пределы зоны комфорта и искать нестандартные подходы к решению проблем.

Таким образом, мы видим, что дизайн-мышление как подход находит применение в различных областях знаний, включая гуманитарные, общественные и технические дисциплины. Такое многообразие теоретических и практико-ориентированных работ по вопросам внедрения дизайн-мышления в образовательную среду свидетельствует о растущем интересе к этой теме со стороны как отечественных, так и зарубежных исследователей, а также указывает на потенциал и широкий спектр возможностей применения дизайн-мышления в проектной деятельности.

### Методологическая база исследования / Methodological base of the research

Эффективное обучение происходит тогда, когда студенты принимают активное участие в учебном процессе. С 2021 года в рамках освоения дисциплины по иностранному языку в профессиональной деятельности студентам предлагается кейс по созданию психологической настольной игры для применения теоретических знаний при решении практических задач. Дизайн-мышление, которое является стратегическим подходом к разработке инновационных идей и проектов, было положено в основу проектной деятельности по созданию такого продукта, как настольная психологическая игра для подростков-билингвов.

Методологическая основа проектной деятельности, в структуру которой внедрен метод дизайн-мышления, определяет рамки и принципы его применения в конкретной области (педагогика) и дисциплине (иностранному языку в профессиональной сфере), то, как именно должны разрабатываться дизайн-проекты, какие принципы и подходы следует использовать в процессе разработки двуязычной психологической настольной игры для подростков.

Основные принципы методологии дизайн-мышления в процессе проектирования и разработки двуязычной психологической настольной игры для подростков включают следующие аспекты: человекоцентричность, итерация, коллаборация, эмпатия, язык как инструмент, широта мышления и интерес к эксперименту, что позволяет охватить проблему в целом, а не только в деталях.

Человекоцентричность (от англ. human-centricity), т. е. принцип, что все решения должны быть ориентированы на конечных пользователей, то есть игроков-участников: подростков, психологов, педагогов и других заинтересованных специалистов, подразумевает анализ потребностей и ожиданий пользователей, их привычек, ценностей и способов взаимодействия с продуктом (игрой) [24].

Итерация, т. е. процесс повторения, который включает итеративные циклы создания, тестирования и улучшения идей и концепций, позволяет не только исследовать идеи, но и подтверждать их в работе с реальными пользователями. Итерации помогают придерживаться гибкого подхода к разработке игры, позволяя команде быстрее и точнее реагировать на изменения, которые могут возникать в процессе работы [25].

Коллаборация предусматривает работу в коллективе, что позволяет использовать множество ресурсов и опыт команды для того, чтобы подойти к решению проблемы со всех сторон [26].

Принцип «язык как инструмент» означает, что язык (и родной, и иностранный) является средством коммуникации и инструментом для достижения конкретных целей и задач в проекте. Язык позволяет команде объяснять свои мысли, выражать свои чувства и передавать информацию другим. Язык используется для презентации и

продвижения продукта, для обмена идеями и результатами исследований, опросов, интервью и т. д. Студенты учатся использовать язык эффективно в соответствии с контекстом и задачами.

В проектной работе студентов преподавателю необходимо правильно распределить роли и задачи, а также поставить цель и объяснить критерии оценки, чтобы достичь успеха. Команда должна содержать несколько ключевых участников, каждый из которых вносит свой вклад в общий результат: лидер; разработчик-технолог; коммуникатор; визуализатор; психолог; дизайнер; экономист. Оптимальное количество участников в команде – семь человек, чтобы каждый мог внести свой весомый вклад.

Для оценки эффективности проектной работы, в основе которой лежат этапы дизайн-мышления, исследователи Дженни Мофетт, Рут Литтл, Ян Иллинг, Марко Антонио де Карвальо Филью и Гарольд Бок [27] предлагают студентам отразить свой опыт проектирования с использованием дизайн-мышления, ответив на следующие вопросы:

Что вам больше всего понравилось в дизайн-проекте?

Что вам меньше всего понравилось в участии в дизайн-проекте?

Узнали ли вы что-нибудь новое о ... (указать исследуемые явления)? Если да, то что именно?

Вы чувствовали себя неуверенно в чем-либо, когда принимали участие в проекте? Если да, то опишите подробно.

Как бы вы описали командный климат или атмосферу в этом проекте?

Как бы вы описали общение в команде во время этого проекта?

Как устранялись ошибки во время этого проекта?

Как решались проблемы или сложные вопросы во время этого проекта?

Как решались разногласия во время этого проекта?

Вы чувствовали себя в достаточной безопасности, чтобы рисковать в этом проекте? Если да, то что помогало?

Вы чувствовали себя в достаточной безопасности, чтобы попросить о помощи, когда она требовалась? Если да, то что помогло?

Работая с членами этой команды, считаете ли Вы, что ваши уникальные навыки и таланты ценились и учитывались в работе? Если да, то каким образом?

Что еще Вы хотели бы рассказать нам об этом опыте в целом?

Таким образом, и преподаватели, и студенты могут оценить, насколько хорошо удалось участникам проекта продемонстрировать и улучшить свои креативные, аналитические, диагностические и оценочные навыки, а также научиться работать в команде для нахождения наиболее эффективного решения проблемы.

## Результаты исследования / Research results

Проектная деятельность по разработке настольных психологических игр для подростков-билингвов состоит из нескольких этапов. Студенты делятся на команды из 6–7 человек и работают под супервизией преподавателя на протяжении трех учебных недель по разработанному нами базовому алгоритму.

Этап 1. Эмпатия:

– обзор литературы и анализ уже существующих настольных психологических игр для подростков, а также изучение не только аналогов, но и инновационных разработок для генерирования новых идей;

- определение/уточнение целевой аудитории настольных игр, возможных возрастных и иных ограничений (культурные, социальные, гендерные и прочие особенности);
- исследование требований и потребностей подростков как будущих конечных потребителей, а также других заинтересованных сторон (психологов, педагогов, вожаков, наставников, тренеров, коучей и т. д.) посредством проведения фокус-групп с потенциальными пользователями игры с целью выявления их ожиданий, потребностей и «болей» [28].

Получение эмпатического понимания решаемой проблемы невозможно без консультаций со специалистами с целью сбора интересующей информации посредством наблюдения, сопереживания людям для лучшего понимания их опыта, потребностей, болей и мотивации, а также погружения в их среду для более глубокого осознания затронутых проблем [29]. Эмпатия представляет собой способность сопереживать чувствам других и понимать, что стало причиной их возникновения [30]. Она помогает студентам представить себя на месте тех подростков, педагогов, психологов и других специалистов, для которых команда создает продукт. Эмпатия позволяет студентам отстраниться от собственных представлений о том, какие игры нужны подросткам или педагогам-психологам, и осознать реальные потребности всех возможных конечных потребителей продукта [31].

Этап 2. Определение проблемы:

- определение целей проекта и проблем, которые необходимо решить;
- анализ и обобщение наблюдений, выделение ключевых моментов проблем и их визуальное представление;
- анализ информации об общих требованиях и ограничениях;
- «распаковка» и структурирование полученной информации;
- фокусировка на конкретной проблеме, формулирование конкретного вопроса и определение узконаправленных задач для разработки более качественных решений на следующем этапе [32].

На этом этапе студенты в командах обсуждают, что именно и в каком игровом формате их настольная игра должна выявить, диагностировать или развить, например, определенные навыки и качества у игроков. При анализе информации студентам рекомендуется использовать такие инструменты дизайн-мышления, как доски в Miro (для сортировки информации по категориям). Выбор проблемы, для которой нужно найти решение, студенты могут осуществлять в формате POV Madlib от Стэнфордского института дизайна [33].

Этап 3. Генерация идей/идеация:

- разработка концепции игры (определение темы и цели игры, методологии, а также главных персонажей и элементов игры);
- проектирование структуры игры;
- создание описания игрового процесса, цепочки действий и механики игры;
- разработка дизайна игры.

На данном этапе происходит создание идей для решения проблем с помощью мозгового штурма, метода «наихудшей идеи», методики SCAMPER, обходных стратегий Брайана Ино и Питера Шмидта и т. д. [34]

Для создания новых решений требуется соблюдение следующих условий: уход от очевидных и банальных решений, нестандартный взгляд коллектива на идею, исключение критики, открытость, принятие и развитие даже абсурдных предложений (принцип «да и...»), гибкость и позитивная поддерживающая атмосфера в команде.



Студенты изучают современные опросники на английском языке (и их русскоязычные версии) и отбирают те, которые составят методологическую основу игры. Студенты знакомятся с тем, что из себя представляют новейшие психодиагностические методики как средство изучения социально-психологических и личностных явлений, их качества и степень развития. Далее они совместно обсуждают варианты адаптации и стилизации опросников под формат игры. На данном этапе также важно удостовериться, что вопросы или утверждения из опросников, которые будут размещены на карточках, понятны для подростков. Формируется окончательный вариант перечня вопросов или утверждений, относительно которых игроки будут высказывать свои суждения.

Студенты решают, какие правила будут в игре, какие элементы будут использоваться (карточки с вопросами и заданиями, кубики, фишки, игровое поле, доски и т. д.), определяют дизайн игровых элементов. Команда подробно расписывает сценарий игры и роль ведущего. На этом этапе студенты коллективно обсуждают не только схему игры, возраст и количество игроков, но и какое время отводится на каждый ход, как подсчитываются очки, как происходят перемещения игроков или их аватаров/фишек на игровом поле и т. д. Важно определить, каким образом будет замаскирована шкала оценивания утверждений или вопросов. Например, для ответов игроков студенты могут разработать фишки с эмодзи, где ответ «да» представлен улыбающимся смайликом, «нет» – грустным смайликом и т. д.

Русскоговорящие студенты выбирают реализацию игры через языковую пару русский/английский, в то время как иностранные студенты могут выбирать родной язык и русский или английский язык в качестве иностранного. Таким образом, в данном формате задания помимо английского языка рабочим языком дисциплины по иностранному языку в профессиональной деятельности психолога становится и русский язык как иностранный.

Этап 4. Прототипирование (создание прототипа с учетом ограничений) [35]:

- создание карточек с вопросами на иностранном и родном языках;
- создание правил в бумажном виде или в формате видеоинструкции.

Это экспериментальный этап, когда разрабатывается прототип в виде скетча, макета из бумаги/картона, сториборда (зарисованный покадровый сценарий) и т. д. [36] Сначала студенты должны определить, как они будут размещать вопросы на карточках, например, с одной стороны на английском языке, с другой – на русском, или это будут односторонние карточки. Далее студенты продумывают материал, из которого карточки будут изготовлены. Как правило, студенты выбирают ламинированный картон, поскольку такие карточки легко поддаются дезинфекции. Команда может делегировать производство карточек одному участнику.

Правила составляются на обоих языках, используется простой и понятный язык. Команда может назначить одного участника ответственным за создание правил.

Этап 5. Тестирование [37]:

- тестирование прототипа на целевой аудитории и сбор обратной связи о его работе;
- анализ полученных данных и оценка необходимости внесения в игру изменений;
- внесение исправлений и доработка игры (решение проблем, возникающих в процессе разработки);
- проведение финальных тестовых испытаний продукта;
- проверка всех элементов игры на соответствие друг другу.

На данном этапе команда студентов должна удостовериться, что все разработанные элементы игры могут быть использованы как на русском, так и на английском языках. Каждая команда собирает свою игру в удобный для хранения пакет или коробку.

Другие команды студентов играют в разработанную игру, делая заметки о том, что работает и что нужно улучшить, сократить и т. д. В конце игры они дают качественную обратную связь и делятся своими впечатлениями об игре. Члены команды-разработчика наблюдают за ходом игры и оценивают вовлеченность игроков, а также эффективность, удобство, избыточность или нехватку каких-либо игровых элементов и т. д.

Команда вносит все необходимые изменения в правила, дизайн или схему игры.

Этап 6. Релиз и продвижение:

- создание окончательного продукта;
- подготовка игры к релизу (создание маркетинговых материалов и стратегии продвижения игры посредством, например, рекламных видеороликов в социальных сетях, в частности в ВК);

- выпуск игры, продвижение игры через маркетплейсы Озон и/или Вайлдберриз.

Студенты размещают игру в кафедральной библиотеке игр или продвигают ее на маркетплейсах.

Анализ рефлексивных сочинений студентов магистерской программы «Психологическое консультирование в образовании» показал, что дизайн-мышление:

- представляя собой модель совместной командной/групповой деятельности, развивает у студентов умение работать в команде;
- позволяет студентам развивать свою творческую сторону, учит искать нестандартные решения проблем;
- помогает студентам развивать навыки создания уникальных продуктов;
- учит учитывать и оценивать потребности тех, с кем им предстоит работать в образовательном пространстве.

За период с 2021 по 2023 год было создано более 10 психологических настольных игр для подростков. Таким образом, мы на практике убедились в том, что предложенный нами базовый алгоритм разработки психологических игр с помощью дизайн-мышления является наиболее оптимальным.

В 2023 году был проведен онлайн-опрос среди 25 студентов магистратуры, обучающихся в 2021–2022 годы, с целью оценки эффективности кейса по созданию психологических игр с элементами дизайн-мышления. Согласно результатам опроса, 68% респондентов как минимум один раз применили разработанные настольные психологические игры в своей профессиональной деятельности, а 8% студентов разработали новые игры.

## Заключение / Conclusion

Опыт создания психологических настольных игр для подростков-билингвов играет важную роль в процессе формирования профессиональных компетенций студентов в области психологического консультирования, поскольку помогает учащимся приобретать более глубокое понимание роли иностранного языка в подготовке к профессиональной деятельности. Благодаря участию в кейсе по созданию психологических настольных игр для подростков-билингвов студенты магистратуры приобретают уверенность в своих профессиональных навыках, поскольку приходит понимание того, как можно применять свой опыт в работе с подростками, используя

игры в качестве психологического инструмента для улучшения коммуникации, разрешения конфликтов, снижения тревожности, улучшения самооценки и других задач консультирования.

Таким образом, использование дизайн-мышления в создании базового алгоритма разработки психологических настольных игр для подростков-билингвов в процессе освоения дисциплины «Иностранный язык в профессиональной деятельности» является эффективным инструментом улучшения качества подготовки студентов магистратуры к успешной профессиональной деятельности. Дизайн-мышление способствует развитию творческих способностей студентов, умению генерировать идеи, находить нестандартные решения задач и адаптироваться к неожиданным ситуациям. Кроме того, использование иностранного языка при создании психологических настольных игр позволяет студентам не только улучшить свои языковые навыки в профессиональной сфере, но и осуществлять работу с теми подростками, для которых русский язык является неродным. С другой стороны, иностранные магистранты получают возможность подготовиться к консультативной работе на русском языке как иностранном.

### Ссылки на источники / References

1. Luka I. Design Thinking in Pedagogy // The Journal of Education, Culture, and Society. – 2020. – 5. – P. 63–74.
2. Chen S., Benedicktus R. L., Kim Y., Shih E. C. Teaching Design Thinking in Marketing: Linking Product Design and Marketing Strategy in a Product Development Class // Journal of Marketing Education. – 2018. – 40. – P. 176–187.
3. Chin D. B., Blair K. P., Wolf R., Conlin L. D. et al. Educating and Measuring Choice: A Test of the Transfer of Design Thinking in Problem Solving and Learning // Journal of the Learning Sciences. – 2019. – 28. – P. 337–380.
4. Chon H., Sim J. From design thinking to design knowing: An educational perspective // Art, Design & Communication in Higher Education. – 2019. – URL: [https://doi.org/10.1386/adch\\_00006\\_1](https://doi.org/10.1386/adch_00006_1)
5. Aflatoony L., Wakkary R., Neustaedter C. Becoming a Design Thinker: Assessing the Learning Process of Students in a Secondary Level Design Thinking Course // International Journal of Art and Design Education. – 2018. – 37. – P. 438–453.
6. Lin K., Wu Y., Hsu Y., Williams P. J. Effects of infusing the engineering design process into STEM project-based learning to develop preservice technology teachers' engineering design thinking // International Journal of STEM Education. – 2021. – 8. – P. 1–15.
7. Linton G., Kinton M. University entrepreneurship education: a design thinking approach to learning // Journal of Innovation and Entrepreneurship. – 2019. – 8. – P. 1–11.
8. Liu S., Li C. Promoting design thinking and creativity by making: A quasi-experiment in the information technology course // Thinking Skills and Creativity. – 2023. – 49. – URL: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101335>
9. Cai Y., Yang Y. The development and validation of the scale of design thinking for teaching (SDTT) // Thinking Skills and Creativity. – 2023. – 48. – URL: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101255>
10. Cengiz C., Güler D., Güler Y., Tuncel S. The effect of design thinking on the creative thinking of physical education and sports teachers // African Educational Research Journal. – 2023. – 11(1). – P. 56–63. DOI: 10.30918/AERJ.111.23.009. ISSN: 2354-2160.
11. Panke S. Design Thinking in Education: Perspectives, Opportunities and Challenges // Open Education Studies. – 2019. – 1. – P. 281–306.
12. Максимова С. М., Пулявина Н. С. Дизайн-мышление в организации проектной работы студентов // Российское предпринимательство. – 2018. – № 4. – URL: <https://doi.org/10.18334/rp.19.4.38991>
13. Kovatcheva E., Campos J. A., Roman J. L. et al. Design Thinking in Higher Education // Design Science and Innovation. – 2019. – URL: <https://doi.org/10.21125/edulearn.2019.1450>
14. Назарова Е. О., Волкодав Т. В. О технологии проектного обучения языку // Актуальные вопросы современной филологии: теория, практика, перспективы развития: материалы IV Междунар. науч.-практ. конф. – Краснодар, 2019. – С. 212–214.
15. Dunne D., Martin R. Design thinking and how it will change management education: An interview and discussion // Academy of Management Learning and Education. – 2006. – 5(4). – P. 512–523.
16. Foster M. K. Design Thinking: A Creative Approach to Problem Solving // Management Teaching Review. – 2019. – 6. – P. 123–140.
17. Badwan B., Bothara R. K., Latijnhouwers M. et al. The importance of design thinking in medical education // Medical Teacher. – 2017. – 40. – P. 425–426.

18. Sandars J., Goh P. S. Design Thinking in Medical Education: The Key Features and Practical Application // *Journal of Medical Education and Curricular Development*. – 2020. – 7. – URL: <https://doi.org/10.1177/2382120520926518>
  19. McLaughlin J. E., Wolcott M. D., Hubbard D. K. et al. A qualitative review of the design thinking framework in health professions education // *BMC Medical Education*. – 2019. – 19.
  20. Kweon Y., Park J. Using the design-thinking method to develop and validate a peer evaluation scale for team-based learning (PES-TBL) for nursing students // *Nurse Education Today*. – 2023. – 127. – URL: <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2023.105849>
  21. Henriksen D., Gretter S., Richardson C. C. Design thinking and the practicing teacher: addressing problems of practice in teacher education // *Teaching Education*. – 2018. – 31. – P. 209–229.
  22. Ejsing-Duun S., Skovbjerg H. M. Design as a Mode of Inquiry in Design Pedagogy and Design Thinking // *International Journal of Art & Design Education*. – 2018. – URL: <https://doi.org/10.1111/jade.12214>
  23. Henriksen D., Richardson C. C., Mehta R. Design thinking: A creative approach to educational problems of practice // *Thinking Skills and Creativity*. – 2017. – 26. – P. 140–153.
  24. Hews R., Beligatamulla G., McNamara, J. Creative confidence and thinking skills for lawyers: Making sense of design thinking pedagogy in legal education // *Thinking Skills and Creativity*. – 2023. – 49. – URL: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101352>
  25. Li Y., Schoenfeld A. H., diSessa A. A., Graesser A. C. et al. Design and Design Thinking in STEM Education. *Journal for STEM Education Research*. – 2019. – 2. – P. 93–104.
  26. Gottlieb M., Wagner E., Wagner A. M., Chan T. M. Applying Design Thinking Principles to Curricular Development in Medical Education // *AEM Education and Training*. – 2017. – 1. – P. 21–26.
  27. Moffett J., Little R., Illing J. et al. Establishing psychological safety in online design-thinking education: a qualitative study. *Learning Environ Res*. – 2023. – URL: <https://doi.org/10.1007/s10984-023-09474-w>
  28. Lichtenthaler U. Agile Innovation: The Complementarity of Design Thinking and Lean Startup // *Int. J. Serv. Sci. Manag. Eng. Technol*. – 2020. – 11. – P. 157–167.
  29. Sung E., Kelley T. R. Identifying design process patterns: a sequential analysis study of design thinking // *International Journal of Technology and Design Education*. – 2019. – 29. – P. 283–302.
  30. Волкодав Т. В. Профессионально-личностная готовность педагогов и образовательных менеджеров к работе с гетерогенными группами и организациями // *Научно-методический электронный журнал «Концепт»*. – 2015. – Т. 37. – С. 101–105. – URL: <http://e-koncept.ru/2015/95643.htm>
  31. Dell'Era C., Magistretti S., Cautela C. et al. Four kinds of design thinking: From ideating to making, engaging, and criticizing // *Creativity and Innovation Management*. – 2020. – URL: <https://doi.org/10.1111/caim.12353>
  32. Полякова А. И., Котова Е. В. Разработка системы корпоративного обучения в условиях цифровизации // *Современное педагогическое образование*. – 2022. – № 12. – С. 175–181.
  33. Kurtmollaiev S., Pedersen P. E., Fjuk A., Kvåle K. A. Developing Managerial Dynamic Capabilities: A Quasi-Experimental Field Study of the Effects of Design Thinking Training // *Academy of Management Learning & Education*. – 2018. – URL: <https://doi.org/10.5465/amle.2016.0187>
  34. Dobrigkeit F., Paula D. D., Uflacker M. InnoDev: A Software Development Methodology Integrating Design Thinking, Scrum and Lean Startup // *Understanding Innovation*. – 2018. – URL: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-97082-0\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-319-97082-0_11)
  35. Groeger L., Schweitzer J., Sobel L., Malcolm B. Design Thinking Mindset // *Conference Proceedings of the Academy for Design Innovation Management*. – 2019. – URL: <https://doi.org/10.33114/adim.2019.09.288>
  36. Thienen J. V., Clancey W. J., Meinel C. Theoretical Foundations of Design Thinking // *Understanding Innovation*. – 2018. – URL: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-60967-6\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-60967-6_2)
  37. Yeager D. S., Romero C., Paunesku D., Hulleman C., et al. Using Design Thinking to Improve Psychological Interventions: The Case of the Growth Mindset During the Transition to High School // *Journal of educational psychology*. – 2016. – 108(3). – P. 374–391.
- 
1. Luka, I. (2020). "Design Thinking in Pedagogy", *The Journal of Education, Culture, and Society*, 5, pp. 63–74 (in English).
  2. Chen, S., Benedictus, R. L., Kim, Y., & Shih, E. C. (2018). "Teaching Design Thinking in Marketing: Linking Product Design and Marketing Strategy in a Product Development Class", *Journal of Marketing Education*, 40, pp. 176–187 (in English).
  3. Chin, D. B., Blair, K. P., Wolf, R., Conlin, L. D. et al. (2019). "Educating and Measuring Choice: A Test of the Transfer of Design Thinking in Problem Solving and Learning", *Journal of the Learning Sciences*, 28, pp. 337–380 (in English).
  4. Chon, H., & Sim, J. (2019). "From design thinking to design knowing: An educational perspective", *Art, Design & Communication in Higher Education*. Available at: [https://doi.org/10.1386/adch\\_00006\\_1](https://doi.org/10.1386/adch_00006_1) (in English).
  5. Aflatoony, L., Wakkary, R., & Neustaedter, C. (2018). "Becoming a Design Thinker: Assessing the Learning Process of Students in a Secondary Level Design Thinking Course", *International Journal of Art and Design Education*, 37, pp. 438–453 (in English).



6. Lin, K., Wu, Y., Hsu, Y., & Williams, P. J. (2021). "Effects of infusing the engineering design process into STEM project-based learning to develop preservice technology teachers' engineering design thinking", *International Journal of STEM Education*, 8, pp. 1–15 (in English).
7. Linton, G., & Kinton, M. (2019). "University entrepreneurship education: a design thinking approach to learning", *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 8, pp. 1–11 (in English).
8. Liu, S., & Li, C. (2023). "Promoting design thinking and creativity by making: A quasi-experiment in the information technology course", *Thinking Skills and Creativity*, 49. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101335> (in English).
9. Cai, Y., & Yang, Y. (2023). "The development and validation of the scale of design thinking for teaching (SDTT)", *Thinking Skills and Creativity*, 48. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101255> (in English).
10. Cengiz, C., Güler, D., Güler, Y., & Tuncel, S. (2023). "The effect of design thinking on the creative thinking of physical education and sports teachers", *African Educational Research Journal*, 11(1), pp. 56–63. DOI: 10.30918/AERJ.111.23.009. ISSN: 2354-2160 (in English).
11. Panke, S. (2019). "Design Thinking in Education: Perspectives, Opportunities and Challenges", *Open Education Studies*, 1, pp. 281–306 (in English).
12. Maksimova, S. M., & Pulyavina, N. S. (2018). "Dizajn-myshlenie v organizacii proektnoj raboty studentov" [Design thinking in organizing student project work], *Rossij-skoe predprinimatel'stvo*, № 4. Available at: <https://doi.org/10.18334/rp.19.4.38991> (in Russian).
13. Kovatcheva, E., Campos, J. A., Roman, J. L. et al. (2019). "Design Thinking in Higher Education", *Design Science and Innovation*. Available at: <https://doi.org/10.21125/edulearn.2019.1450> (in English).
14. Nazarova, E. O., & Volkodav, T. V. (2019). "O tekhnologii proektnogo obucheniya yazyku" [About the technology of project-based language learning], *Aktual'nye voprosy sovremennoj filologii: teoriya, praktika, perspektivy razvitiya: materialy IV Mezhdunar. nauch.-prakt. konf.*, Krasnodar, pp. 212–214 (in Russian).
15. Dunne, D., & Martin, R. (2006). "Design thinking and how it will change management education: An interview and discussion", *Academy of Management Learning and Education*, 5(4), pp. 512–523 (in English).
16. Foster, M. K. (2019). "Design Thinking: A Creative Approach to Problem Solving", *Management Teaching Review*, 6, pp. 123–140 (in English).
17. Badwan, B., Bothara, R. K., Latijnhouwers, M. et al. (2017). "The importance of design thinking in medical education", *Medical Teacher*, 40, pp. 425–426 (in English).
18. Sandars, J., & Goh, P. S. (2020). "Design Thinking in Medical Education: The Key Features and Practical Application", *Journal of Medical Education and Curricular Development*, 7. Available at: <https://doi.org/10.1177/2382120520926518> (in English).
19. McLaughlin, J. E., Wolcott, M. D., Hubbard, D. K. et al. (2019). "A qualitative review of the design thinking framework in health professions education", *BMC Medical Education*, 19 (in English).
20. Kweon, Y., & Park, J. (2023). "Using the design-thinking method to develop and validate a peer evaluation scale for team-based learning (PES-TBL) for nursing students", *Nurse Education Today*, 127. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2023.105849> (in English).
21. Henriksen, D., Gretter, S., & Richardson, C. C. (2018). "Design thinking and the practicing teacher: addressing problems of practice in teacher education", *Teaching Education*, 31, pp. 209–229 (in English).
22. Ejsing-Duun, S., & Skovbjerg, H. M. (2018). "Design as a Mode of Inquiry in Design Pedagogy and Design Thinking", *International Journal of Art & Design Education*. Available at: <https://doi.org/10.1111/jade.12214> (in English).
23. Henriksen, D., Richardson, C. C., & Mehta, R. (2017). "Design thinking: A creative approach to educational problems of practice", *Thinking Skills and Creativity*, 26, pp. 140–153 (in English).
24. Hews, R., Beligatamulla, G., & McNamara, J. (2023). "Creative confidence and thinking skills for lawyers: Making sense of design thinking pedagogy in legal education", *Thinking Skills and Creativity*, 49. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101352> (in English).
25. Li, Y., Schoenfeld, A. H., diSessa A. A., Graesser A. C. et al. (2019). "Design and Design Thinking in STEM Education", *Journal for STEM Education Research*, 2, pp. 93–104 (in English).
26. Gottlieb, M., Wagner, E., Wagner, A. M., & Chan, T. M. (2017). "Applying Design Thinking Principles to Curricular Development in Medical Education", *AEM Education and Training*, 1, pp. 21–26 (in English).
27. Moffett, J., Little, R., Illing, J. et al. (2023). "Establishing psychological safety in online design-thinking education: a qualitative study", *Learning Environ Res*. Available at: <https://doi.org/10.1007/s10984-023-09474-w> (in English).
28. Lichtenthaler, U. (2020). "Agile Innovation: The Complementarity of Design Thinking and Lean Startup", *Int. J. Serv. Sci. Manag. Eng. Technol.*, 11, pp. 157–167 (in English).
29. Sung, E., & Kelley, T. R. (2019). "Identifying design process patterns: a sequential analysis study of design thinking", *International Journal of Technology and Design Education*, 29, pp. 283–302 (in English).
30. Volkodav, T. V. (2015). "Professional'no-lichnostnaya gotovnost' pedagogov i obrazovatel'nyh menedzherov k rabote s geterogennymi gruppami i organizaciyam" [Professional and personal readiness of teachers and educational managers to work with heterogeneous groups and organizations], *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept"*, t. 37, pp. 101–105. Available at: <http://e-koncept.ru/2015/95643.htm> (in Russian).



31. Dell’Era, C., Magistretti, S., Cautela, C. et al. (2020). “Four kinds of design thinking: From ideating to making, engaging, and criticizing”, *Creativity and Innovation Management*. Available at: <https://doi.org/10.1111/caim.12353> (in English).
32. Polyakova, A. I., & Kotova, E. V. (2022). “Razrabotka sistemy korporativnogo obucheniya v usloviyah cifrovizatsii” [Development of a corporate training system in the context of digitalization], *Sovremennoe pedagogicheskoe obrazovanie*, № 12, pp. 175–181 (in Russian).
33. Kurtmollaiev, S., Pedersen, P. E., Fjuk, A., & Kvåle, K. A. (2018). “Developing Managerial Dynamic Capabilities: A Quasi-Experimental Field Study of the Effects of Design Thinking Training”, *Academy of Management Learning & Education*. Available at: <https://doi.org/10.5465/amle.2016.0187> (in English).
34. Dobrigkeit, F., Paula, D. D., & Uflacker, M. (2018). “InnoDev: A Software Development Methodology Integrating Design Thinking, Scrum and Lean Startup”, *Understanding Innovation*. Available at: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-97082-0\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-319-97082-0_11) (in English).
35. Groeger, L., Schweitzer, J., Sobel, L., & Malcolm, B. (2019). “Design Thinking Mindset”, *Conference Proceedings of the Academy for Design Innovation Management*. Available at: <https://doi.org/10.33114/adim.2019.09.288> (in English).
36. Thienen, J. V., Clancey, W. J., & Meinel, C. (2018). “Theoretical Foundations of Design Thinking”, *Understanding Innovation*. Available at: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-60967-6\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-60967-6_2) (in English).
37. Yeager, D. S., Romero, C., Paunesku, D., & Hulleman, C. et al. (2016). “Using Design Thinking to Improve Psychological Interventions: The Case of the Growth Mindset During the Transition to High School”, *Journal of educational psychology*, 108(3), pp. 374–391 (in English).

#### Вклад авторов

Т. В. Волкодав – администрирование проекта, методология, анализ результатов проекта, написание первоначального черновика манускрипта, супервизия.

Е. В. Волкодав – концептуализация, исследование, валидация, анализ результатов опроса, редактирование текста статьи.

#### Contribution of the authors

T. V. Volkodav – project administration, methodology, analysis of project results, writing the initial draft of the manuscript, supervision.

E. V. Volkodav – conceptualization, research, validation, analysis of the survey results, editing the text of the article.