

Ольховик МаринаORCID 0000-0003-2789-9194
Researcher ID GPP-4140-2022*Кандидат філософських наук, доцент,
доцент кафедри філософії та культурології,
Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка
(м. Чернігів, Україна) E-mail: m.v_olkhovik@ukr.net***Городнича Лариса**ORCID 0000-0002-6795-5958
Researcher ID ADH-9393-2022*Кандидат педагогічних наук, доцент,
завідувач кафедри іноземних мов,
Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка
(м. Чернігів, Україна) E-mail: larysa_gorodnycha@ukr.net*

АКТУАЛІЗАЦІЯ ПРАКТИЧНИХ НАВИЧОК ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ «ДИЗАЙН МИСЛЕННЯ» У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ ЗДОБУВАЧІВ ГАЛУЗІ ОСВІТА / ПЕДАГОГІКА

У статті розглянуто інтерактивну технологію «дизайн-мислення» як ефективний інструмент для формування загальних і професійних компетентностей аспірантів спеціальності «Освіта / Педагогіка». Автори аналізують п'ять основних етапів дизайн-мислення – емпатію, визначення проблеми, ідеяцію, прототипування та тестування – як універсальний підхід до навчання, спрямований на розвиток критичного мислення, творчого підходу до вирішення завдань та командної роботи. Увага приділяється практичному впровадженню цієї технології в навчальний процес у курсі «Іноземна мова у науково-педагогічному спілкуванні», її значенню для адаптації аспірантів до сучасних суспільних викликів.

***Метою статті** є обґрунтування значення інтерактивних технологій у контексті компетентнісного підходу та визначення ролі дизайн-мислення для розвитку загальних і фахових компетентностей аспірантів. Робота висвітлює переваги застосування дизайн-мислення у вищій освіті, зокрема для підготовки здобувачів третього рівня освіти в умовах сучасних запитів ринку праці.*

***Методологія дослідження** передбачає міждисциплінарний підхід, що поєднує аналіз освітніх програм, педагогічні спостереження та опитування здобувачів освіти. Теоретичні методи дозволили систематизувати ключові компоненти дизайн-мислення, а емпіричні методи застосувати цю технологію в навчальному процесі та оцінити її ефективність у навчальному процесі.*

***Наукова новизна** роботи полягає у системному аналізі міжнародного досвіду впровадження дизайн-мислення та адаптації цієї технології до умов вітчизняної освіти. Дослідження показало, що інтерактивна технологія «дизайн-мислення» є ефективним засобом формування інноваційного мислення та професійних навичок, сприяє розвитку гнучкості, адаптивності та творчого потенціалу аспірантів.*

***Висновки** Використання інтерактивної технології «дизайн-мислення» у вищій освіті дозволяє забезпечити комплексний розвиток професійних і загальних компетентностей майбутніх викладачів. Ця методологія сприяє формуванню інноваційного мислення, зосереджуючи увагу на вирішенні практичних завдань у контексті сучасних вимог ринку праці. Важливо, що технологія стимулює творчий підхід до навчання, розвиток гнучкості, навичок командної роботи та критичного аналізу. Інтеграція дизайн-мислення у навчальний процес дозволяє розширити межі традиційного навчання, поєднуючи теоретичні знання із практичними навичками. Висновки дослідження підтверджують ефективність застосування цієї технології для підготовки конкурентоспроможних спеціалістів, здатних ефективно впроваджувати інновації, адаптуватися до сучасних викликів та здійснювати міждисциплінарну співпрацю у професійній діяльності.*

***Ключові слова:** компетентнісний підхід, компетентність, інтерактивні технології, «дизайн-мислення», здобувачі вищої освіти, аспіранти, галузь Освіта / Педагогіка.*

Постановка проблеми дослідження. Новітні підходи в освіті, зокрема до організації навчального процесу, в сьогоденні соціально-культурних реаліях стають невід'ємною частиною постійних суспільних процесів змін. Виклики від процесів і наслідків глобалізації, соціальні зміни і нестабільний ринок праці, швидкісні зміни в накопиченні, зберіганні та опануванні інформації, а отже миттєве ускладнення технологій роблять актуальними і доцільними ті дослідження, що торкаються продуктивних у сучасних умовах освітніх технологій. За останні десятиліття компетентнісний підхід показав себе як

продуктивна та універсальна методологія, що дозволяє триматись сучасній освіті в руслі суспільних перетворень. Саме наголос на формуванні практичних умінь та здатності до самореалізації в сучасному суспільстві за допомогою загальних і фахових компетентностей залишає компетентнісний підхід діяльним для вищої школи. Натомість технології та прийоми його реалізації потребують постійного оновлення, наслідком чого, зокрема став швидкий розвиток інтерактивних технологій як підстави більш продуктивної реалізації компетентнісного підходу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Досліджень використання дизайн-мислення у навчанні в вітчизняній науковій літературі не багато і більшість з них містять не методологічний, а практичний характер застосування цієї технології в межах окремих курсів або галузей науки. Останні роки маємо підвищення зацікавленості, зокрема пропонують різні курси підвищення кваліфікації, випускаються підручники [2; 3], описуються реалізовані проекти [6], зокрема Лучкевич В. досліджує важливість поєднання традиційних і сучасних підходів для ефективного навчання, зосереджуючись на специфіці такого поєднання при викладанні іноземних мов [5]. О. Канюк досліджує роль дизайн-мислення в освіті та його потенціалу для підготовки студентів до викликів сьогодення [4]. Деякі публікації описують процеси створення навчальних програм з використанням цієї технології [12], аналізують різні підходи до дизайн-мислення як інструменти професійних дизайнерів і як універсальної методології [10], створення різного інструментарію для навчання дизайн-мислення, що дозволяє адаптувати процес для різних навчальних дисциплін [11], виявлення шляхів інтеграції дизайн-мислення в освітні програми як процесу, що стимулюватиме студентів до активного залучення та творчого підходу до вирішення складних завдань [12].

Мета роботи полягає у розкритті потенціалу інтерактивної технології «дизайн-мислення» для розвитку загальних і професійних компетентностей здобувачів вищої освіти спеціальності Освіта / Педагогіка. Постає мета передбачає вирішення наступних завдань: дослідження особливостей застосування інтерактивного навчання при використанні компетентнісного підходу в вищій школі; визначення ролі інтерактивної технології «дизайн-мислення» для формування загальних і професійних компетентностей в межах галузі Освіта / Педагогіка третього рівня вищої освіти; окреслення прикладів застосування технології «дизайн-мислення» для здобувачів вищої освіти спеціальності Середня освіта.

Методологія. Дослідження інтерактивної технології «дизайн-мислення» передбачає застосування міждисциплінарного підходу, а саме поєднання педагогіки, психології та технічних дисциплін відповідно до природних основ цієї технології. Теоретичні методи аналізу, узагальнення і порівняння концепцій розуміння та застосування «дизайн-мислення» в навчальному процесі в різних країнах дозволило максимально цілісно оцінити результативність цієї технології та можливості її активного використання у вищій школі. Емпіричні методи (спостереження за проектною діяльністю аспірантів, опис результатів використання технології «дизайн-мислення», опис перспектив методики) дозволили визначити проаналізувати специфіку застосування «дизайн-мислення» в навчанні іноземної мови та виокремити перспективи подальших досліджень цієї проблематики.

Наукова новизна роботи полягає у тому, що вперше робиться системний аналіз інтерактивної технології «дизайн-мислення» в контексті результатів впровадження таких проектів в міжнародній практиці, а також, у висновках щодо результатів впровадження цієї технології в навчальний процес аспірантів галузі Освіта / Педагогіка і визначення перспектив подальших наукових розвідок.

Виклад основного матеріалу дослідження з обґрунтуванням отриманих наукових результатів. Світовий економічний форум (WEF) щорічно проводить дослідження «The Future of Jobs Report», в якому аналізуються глобальні тенденції на ринку праці. В останньому звіті WEF, опублікованому в 2020 році, було виділено 10 топ-навичок, які роботодавці вважають ключовими до 2025 року. Саме зміни в ринку праці, що спричинені впливом нових технологій і глобальними викликами, диктують потребу в таких навичках, як: гнучкість, цифрові навички, критичне мислення та аналіз, активне навчання та стратегії навчання, комплексне вирішення проблем, лідерство та соціальний вплив, дизайн мислення та програмування [7].

Цей перелік чітко засвідчує неспроможність традиційних інтенсивних методик навчання підготувати в повній мірі конкурентоспроможного випускника. Лише поєднання з сучасними інтерактивними технологіями є умовою ефективного навчання, зокрема іноземних мов [4, 97]. Це безпосередньо обумовлено використанням компетентнісного підходу в освітньому процесі вищої школи. «Ключові компетентності – ті, яких кожен потребує для особистої реалізації, розвитку, активної громадянської позиції, соціальної інклюзії та працевлаштування і які здатні забезпечити особисту реалізацію та життєвий успіх протягом усього життя» [1, 35].

Формування таких ключових компетентностей передбачає пошуки таких технологій навчання, які відповідали б сучасним потребам, але в той же час не потребували б постійного методологічного оновлення, але надавали б можливості швидкого і адекватного реагування на новітні технології. Саме такою технологією, на нашу думку, можна розглядати інтерактивну технологію навчання «дизайн-мислення», яка за останнє десятиліття вийшла за межі дизайнерської освіти та претендує на універсальний метод в сучасній освітній тенденції. Дослідники розглядають дизайнерське мислення широко, як сукупність пізнавальних, стратегічних і практичних процесів, що може не тільки бути засобом розроблення дизайнерських концепцій, але й процесом вжиття заходів для вирішення проблем і створення більш бажаного майбутнього [2, 9].

Розглядаючи компетентність як структурований когнітивний процес, що має такі складники, як: знання – вміння – досвід – цінності – емоції – дія (застосування) [1, 34], її формування легко співвідноситься з основними етапами інтерактивної технології «дизайн-мислення». Дизайн-мислення включає в себе стратегії для інновацій продуктів і послуг у бізнесовому та соціальному контекстах [10].

Західна методологія підкреслює, що дизайн-мислення може розглядатися як специфічний когнітивний стиль, загальна теорія дизайну або набір педагогічних ресурсів для вирішення складних освітніх проблем. Таким чином, дизайн-мислення охоплює широкий спектр процесів і методів, спрямованих на

творче вирішення проблем і розробку інноваційних рішень, що виходять за межі традиційних дизайнерських практик [10]. Більшість західних дослідників схильні акцентувати на універсальній природі «дизайн-мислення», що може бути використана незалежно від галузі, адже ще років 15 тому це була провідна методика навчання в технічних спеціальностях. Наразі це може бути корисним для викладачів у галузях, де критично важливим є залучення студента до створення знань із власного досвіду, таких як інженерія, мистецтво, або соціальні науки [11].

Отже, методика використання в освітньому процесі, зокрема для вищої школи інтерактивної технології «дизайн-мислення» передбачає п'ять основних етапів процесу (емпатія, визначення проблеми, ідеяція, прототипування, тестування). Саме ці етапи розглядаються як універсальні та такі, що можуть дати максимальні програмні результати навчання. Ці етапи можуть бути ефективно впроваджені у дисципліни, де важливо формувати навички критичного мислення, командної роботи та інноваційного підходу до вирішення задач. Сам процес навчання засобами «дизайн-мислення» націлений на розвиток співпраці, інтерактивності та практичне навчання, тому його методологія є універсальною. Структурні етапи технології можуть бути впроваджені як частина формального навчального плану, коли можна розробляти специфічні завдання для кожного етапу дизайн-мислення. Зокрема, у процесі навчання іноземної мови (за професійним спрямуванням) доречним може бути дослідження будь-якої профільної проблеми на рівні ідеяції, в той же час може бути запропоновано створення повноцінного прототипу, наприклад в аспірантурі на рівні власних наукових досліджень. Підсумовуючи, розглядаємо освітню технологію «дизайн-мислення» як таку, що дає інструменти та процеси, які потрібні для того, щоб зосередити свої зусилля там, де вони розкинуть найбільшу результативність [2, 7].

Пропонуємо до розгляду приклад актуалізації професійних компетентностей аспірантів першого року навчання галузі Освіта / Педагогіка під час вивчення іноземної мови за допомогою інтерактивної технології «дизайн-мислення» [9]. Вище було зазначено 5 класичних етапів [11], з яких складається ця інтерактивна технологія. Під час розробки і впровадження її в освітній процес автори притримувалися цих основних етапів. Завдання окреслюється у вигляді проблемної ситуації, а саме: виявити основні труднощі в використанні англійської мови під час міжнародної наукової конференції. На першому етапі «емпатії» аспіранти проводили інтерв'ювання між одногрупниками та науковцями-колегами, формулюючи самостійно запитання (Які проблеми виникають під час презентації наукових результатів англійською мовою? Які фрази чи конструкції найскладніші для використання? Що допомагає зрозуміти науковий виступ англійською мовою на конференції?). Результатом першого етапу стало створення карти емпатії для визначення основних труднощів і потреб.

Другим етапом (фокусування) реалізації інтерактивної технології стало завдання сформулювати ключову проблему на основі отриманих даних. Приклад формулювання: як можемо допомогти аспірантам краще презентувати свої наукові роботи англійською мовою на міжнародній конференції. Аспіранти пропонують відповідь у вигляді судження. Під час генерації ідей учасники мають розробити мінімум три інноваційні рішення для подолання виявленої проблеми. Наводимо приклади запропонованих ідей під час реалізації цього проекту: створення інтерактивного словника термінів, проведення рольових ігор для відпрацювання спілкування з іноземними колегами, розробка шаблонів презентацій з ключовими фразами. Результатом третього етапу має бути обговорення та вибір найбільш вдалої для реалізації ідеї.

На етапі прототипування аспіранти обирали одну ідею та створювали її прототип. Приклади прототипів: презентація, створена за новим шаблоном, рольова гра або симуляція наукової конференції, чек-лист корисних фраз для наукових презентацій, відтворення та аналіз виступу відомого ученого певної галузі. Результатом має бути певна демонстрація матеріалів. На завершальному, п'ятому, етапі всі учасники мають провести тестування прототипу з колегами або в групі аспірантів. Обов'язковою умовою має бути зворотній зв'язок, зокрема опитування учасників проекту щодо його ефективності, зрозумілості та корисності, подальших перспектив. На основі матеріалів цього етапу вносяться зміни до прототипу. Підсумкові завдання саме цього проекту передбачало написання звіту англійською мовою з описом процесу дизайн-мислення, виявленням проблеми та демонстрацією найбільш продуктивного рішення, перспектив майбутнього впровадження результатів ідеяції.

Висновки. Інтерактивна технологія «дизайн-мислення» демонструє значний потенціал для розвитку ключових загальних і професійних компетентностей у вищій освіті. Її універсальність і адаптивність дозволяють ефективно інтегрувати цю методологію в освітній процес, що сприяє формуванню критичного мислення, командної роботи та інноваційного підходу до вирішення завдань. Використання п'яти етапів дизайн-мислення – емпатії, фокусування, ідеяції, прототипування та тестування – забезпечує комплексний підхід до навчання, що орієнтує студентів на практичне застосування знань у реальних умовах. Зокрема, технологія сприяє інтерактивності та активному залученню аспірантів до вирішення конкретних проблем, формуючи навички співпраці та інноваційного мислення.

Практичні результати застосування дизайн-мислення в освітньому середовищі свідчать про його ефективність у підготовці здобувачів вищої освіти до викликів сучасного світу. Ця методологія є особливо корисною для дисциплін, де критично важливим є залучення студентів до створення знань із власного досвіду. Наприклад, у навчанні іноземних мов дизайн-мислення дозволяє реалізовувати проблемно-орієнтовані завдання, такі як створення інтерактивних словників чи рольових ігор. Важливою перевагою технології є її гнучкість, яка дозволяє адаптувати процес навчання до потреб різних спеціальностей, зберігаючи при цьому високу результативність. Отже, «дизайн-мислення» можна розглядати як універсальний інструмент для підвищення ефективності освіти та підготовки конкурентоспроможних випускників.

Перспективи подальших досліджень доволі різнобічні, особливо в контексті сучасної вітчизняної освіти, адже особливості та межі застосування інтерактивної технології «дизайн-мислення», її методологічні засади, специфіка застосування в контексті гуманітарної освіти, спрощення технологічних

потреб ще потребує ретельного вивчення в основному шляхом практичного застосування для різних рівнів освіти та в багатьох навчальних курсах.

Перспективи дослідження інтерактивної технології «дизайн-мислення» також полягають у її потенціалі для трансформації освітніх практик та підготовки студентів до викликів сучасного суспільства і ринку праці. Зокрема, подальше дослідження може зосередитися на адаптації дизайн-мислення до різних спеціальностей, включаючи технічні, гуманітарні та соціальні науки, а також на його впливі на розвиток ключових компетентностей, таких як критичне мислення, лідерство та інноваційність. Важливим напрямком є також удосконалення методології, що забезпечить більшу гнучкість і ефективність впровадження цієї технології в навчальний процес. Дослідження може сприяти розробці інструментів для оцінки результатів застосування дизайн-мислення, що допоможе визначити його довгостроковий вплив на професійний розвиток здобувачів вищої освіти.

References

1. Бондаренко Н. Розвиваємо ключові компетентності: міжпредметний аспект. *Українська мова і література в школі*. Київ, 2020, № 4. С. 33–40.
Bondarenko, N. (2020). Rozvyvaiemo kliuchovi kompetentnosti: mizhpredmetnyi aspekt [Developing key competencies: interdisciplinary aspect]. *Ukrainska mova i literatura v shkoli – Ukrainian language and literature in school*. 4. 33–40. [in Ukrainian].
2. Вінник М. О., Співаковська Є. О., Ільїна І. В. Дизайн мислення. Курс лекцій: навч.-метод. посіб. Херсон – Івано-Франківськ: Місто НВ, 2023. 84 с.
Vynnyk, M.O., Spivakovska, Y.O., & Iliina, I.V. (2023). Dyzaïn myslennia. Kurs lektsii: navchalno-metodychnyi posibnyk [Design Thinking. Lecture course: Educational and methodological manual]. Kherson–Ivano-Frankivsk: Misto NV. 84. [in Ukrainian].
3. Ільченко О. М. Англійська для науковців. The Language of Science: Підручник. 7-те вид., допрац. Київ: Видавниче підприємство «ЕДЕЛЬВЕЙС», 2022. 334 с.
Ilchenko, O. M. (2022). Anhliiska dlia naukovtsiv. The Language of Science [English for Scientists. The Language of Science]: Pidruchnyk. 7-me vyd., dooprats. Kyiv, Ukraine: Vydavnyche pidpryemstvo «EDELVEIS». [in Ukrainian].
4. Кانیук О. Л. Використання інтерактивних методів навчання студентів немовних спеціальностей у ВНЗ на заняттях з іноземної мови. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: Педагогіка. Соціальна робота*. 2016, 2(39). С. 96–99.
Kaniuk, O. L. (2016). Vykorystannia interaktyvnykh metodiv navchannia studentiv nemovnykh spetsialnostoni u VNZ na zaniattiakh z inozemnoi movy [Using interactive teaching methods for students of non-linguistic specialties in higher education institutions in foreign language classes]. *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho universytetu. Serii: Pedagogika. Sotsialna robota – Scientific Bulletin of Uzhhorod University. Series: Pedagogy. Social Work*. 2(39). 96–99. [in Ukrainian].
5. Лучкевич В. Дизайн-мислення у навчанні іноземних мов. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 61. Том 2. С. 260–264. URL: https://aphn-journal.in.ua/archive/61_2023/part_2/43.pdf.
Luchkevych, V. (2023). Dyzaïn-myslennia u navchanni inozemnykh mov [Design thinking in teaching foreign languages]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk – Current Issues of the Humanities*. 61(2). 260–264. Retrieved from: https://aphn-journal.in.ua/archive/61_2023/part_2/43.pdf. [in Ukrainian].
6. Письменкова Т., Зіборов К. Розвиток дизайн-мислення – сучасний погляд на підготовку магістрів технічних спеціальностей на досвіді НТУ «Дніпровська політехніка». *Міжнародний науковий журнал «Університети і лідерство»*. 2 (12). 2021. С. 22–34. URL: <https://www.researchgate.net/publication/358053516>
Pysmenkova, T., & Ziborov, K. (2021). Rozvytok dyzaïn-myslennia – suchasnyi pohliad na pidhotovku mahistriv tekhnichnykh spetsialnostoni na dosvidi NTU «Dniprovskia politekhnikha» [Developing design thinking – a modern view on the training of master students in technical specialties based on the experience of NTU «Dnipro Polytechnic»]. *Mizhnarodnyi naukovyi zhurnal «Universytety i liderstvo» – International Scientific Journal «Universities and Leadership»*. 2(12). 22–34. Retrieved from: <https://www.researchgate.net/publication/358053516>. [in Ukrainian].
7. The Future of Jobs Report (2020). Retrieved from: <https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2020/> [in English].
8. Dam, R., & Siang, T. (n.d.). Design Thinking: A Quick Overview. Interaction Design Foundation. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking> [in English]
9. English for academics. British Council. 2014. 175. [in English].
10. Johansson-Sköldberg, U., Woodilla, J., & Çetinkaya, M. (2013). Design thinking: Past, present and possible futures. *Creativity and Innovation Management*, 22(2). 121–146. Retrieved from: https://www.punyamishra.com/wp-content/uploads/2018/08/Johansson-Sk%C3%B6ldberg_2013_DT_past_present_future.pdf?utm_source=chatgpt.com [in English]
11. Pande, M., Bharathi, S. (2020). Theoretical foundations of design thinking – A constructivism learning approach to design thinking. *Thinking Skills and Creativity*. Volume 36. 100637. Retrieved from: https://search.library.wisc.edu/article/cdi_webofscience_primary_000539714300008?utm_source=chatgpt.com [in English].
12. Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What Is Design Thinking and Why Is It Important? Review of Educational Research, 82(3), 330–348. Retrieved from: <https://doi.org/10.3102/0034654312457429> [in English].

Olkhovik M.ORCID 0000-0003-2789-9194
Researcher ID GPP-4140-2022*Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor of Philosophy and Culturology Department,
T. H. Shevchenko National University «Chernihiv Colehium»
(Chernihiv, Ukraine) E-mail: m.v._olkhovik@ukr.net***Gorodnycha L.**ORCID 0000-0002-6795-5958
Researcher ID ADH-9393-2022*Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Head of Foreign Languages Department
T. H. Shevchenko National University «Chernihiv Colehium»
(Chernihiv, Ukraine) E-mail: larysa_gorodnycha@ukr.net***PRACTICAL SKILLS ACTUALISATION USING INTERACTIVE TECHNOLOGY 'DESIGN THINKING'
IN THE PROCESS OF POSTGRADUATE STUDENTS' TRAINING
IN THE FIELD OF EDUCATION/PEDAGOGY**

***The article** deals with the interactive technology of 'design thinking' as an effective tool for forming general and professional competences for postgraduate students majoring in 'Education/Pedagogy'. The authors analyse the five main stages of design thinking – empathy, problem definition, ideation, prototyping and testing – as a universal approach to learning aimed at developing critical thinking, creative problem solving and teamwork. Attention is paid to the practical implementation of this technology in the educational process in the course 'Foreign Language in Scientific and Pedagogical Communication' and its importance for the adaptation of postgraduate students to modern social challenges.*

***The purpose** of the article is to substantiate the importance of interactive technologies in the context of a competence-based approach and to determine the role of design thinking in the development of postgraduate students' general and professional competences. The paper highlights the benefits of applying design thinking in higher education, particularly for training third-level students in the context of modern labour market demands.*

***The research methodology** involves an interdisciplinary approach that combines the analysis of educational programmes, pedagogical observations, and student surveys. Theoretical methods allowed us to systematise the key components of design thinking, and empirical methods allowed us to apply this technology to the educational process and evaluate its effectiveness.*

***The scientific novelty** of the work lies in the systematic analysis of international experience in implementing design thinking and adapting this technology to the conditions of domestic education. The study has shown that the interactive technology of 'design thinking' is an effective means of forming innovative thinking and professional skills and promotes the development of flexibility, adaptability, and creativity of postgraduate students.*

***Conclusions.** The interactive technology of 'design thinking' in higher education allows for the comprehensive development of professional and general competences of future teachers. This methodology promotes innovative thinking, focusing on solving practical problems in the context of modern labour market requirements. Technology must stimulate a creative approach to learning and develop flexibility, teamwork, and critical analysis skills. Integrating design thinking into the educational process allows us to expand the boundaries of traditional learning by combining theoretical knowledge with practical skills. The study's findings confirm the effectiveness of this technology for training competitive specialists who can effectively implement innovations, adapt to modern challenges and carry out interdisciplinary cooperation in their professional activities.*

***Key words:** competence-based approach, competence, interactive technologies, «design thinking», higher education students, postgraduate students, the field of Education/Pedagogy.*

Стаття надійшла до редакції 02.12.2024 р.

Рецензент: доктор педагогічних наук, професор **О. О. Лілік**