

Ю. И. Иванова

Юридический факультет,

кафедра теории и истории государства и права

**К ВОПРОСУ О ПРИМЕНЕНИИ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО
ДИЗАЙНА В ВЫСШЕМ ОБРАЗОВАНИИ**

Переход к информационному обществу порождает новые требования к образованию, обусловленные характеристиками информационного

общества. В этих условиях для вузов и преподавателей-разработчиков учебных курсов тема педагогического дизайна приобретает первостепенное значение.

Термин «педагогический дизайн» впервые появился в работах американского ученого Роберта Ганье. Исследователь описывает термин «как интерактивную научную область, обеспечивающую разработку, реализацию и мониторинг информационно-образовательного пространства, способствующего формированию у субъекта образовательной деятельности уровня информационной зрелости достаточного для обеспечения самостоятельности личности в различных сферах жизнедеятельности информационного общества» [1, с. 63]. Один из основоположников педагогического дизайна в России А. Ю. Уваров рассматривает его «как систематическое (приведённое в систему) использование знаний (принципов) об эффективной учебной работе (учении и обучении) в процессе проектирования, разработки, оценки и использования учебных материалов» [2]. По мнению Е. В. Абызовой, педагогический дизайн рассматривается как теория (наука) и как практика. Педагогический дизайн как теория – это область науки, занимающаяся исследованием эффективности учебных материалов и средств, которые создают благоприятные ситуации, условия и среду обучения. Педагогический дизайн как практика – это процесс разработки, создания, применения и оценки учебно-воспитательных ситуаций (условий) и средств [3].

Не вдаваясь в обсуждение различных подходов к толкованию термина «педагогический дизайн», остановимся на втором аспекте в трактовке Е. В. Абызовой. В этой связи следует отметить, что основная задача качественной разработки учебного курса — максимально полная передача необходимой информации в доступной для студента форме. Важен не просто сам факт её предоставления, основной задачей является четкое восприятие и возможность последующего применения полученных знаний на практике. На решение обозначенной выше задачи направлен весь инструментарий педагогического дизайна.

В первую очередь необходимо отметить базовые идеи педагогического дизайна:

1. Необходимость проектирования курса таким образом, чтобы он стал максимально привлекательным и значимым для обучающихся. Это предполагает изучение целевой группы, контекста и среды обучения.
2. Максимальное вовлечение обучающихся в процесс обучения. Для этого используются такие способы подачи учебного материала, которые обеспечивают интерактивность, разнообразие форм деятельности студента, высокую степень его самостоятельности.
3. Выход обучения на навык, на развитие деятельности. Даже теоретическое обучение должно иметь внедрение в практическую деятельность.

В основе педагогического дизайна лежат принципы Роберта Ганье, который представил свою модель обучения в книге «The Conditions of Learning», опубликованной в 1965 году. Рассмотрим их более подробно.

1. Привлечение внимания. Речь идет о том, что подаче материала предшествует пробуждение интереса к теме, любопытства аудитории.

2. Информирование обучающихся о цели, задачах обучения (ожиданиях). Студенты информируются о том, какого результата они должны достичь и зачем им это нужно: какую информацию выучить, что сделать с полученной информацией и навыками. Этот шаг позволяет сформировать/повысить мотивацию аудитории.

3. Напоминание о ранее изученном материале. При представлении новой информации необходимо установить связь с ранее изученным материалом, сформировать цепочку ассоциаций, выявить имеющиеся у аудитории знания по поводу излагаемого вопроса.

4. Представление новой информации при условии ее выборочного восприятия аудиторией. Необходимо логически организовать материал, используя визуальные, аудиальные способы подачи информации, практические ситуации, примеры. Основная задача – удержать внимание аудитории на важных моментах, донести информацию в максимально доступной для целевой группы форме, выделить и донести главную мысль предлагаемого материала.

5. Семантическое кодирование. Необходимо найти наиболее эффективные способы предоставления и передачи информации, которые позволят удержать полученный материал в долгосрочной памяти. В то же время следует обеспечить обучающихся советами, руководствами, подсказками для (само)обучения.

6. Проверка полученных знаний. Необходимо опробовать полученные знания, подтвердить экспериментом, увязать теорию и приложение знаний. Обучающийся должен продемонстрировать полученные знания, ответив на вопросы, направленные на размышление, продемонстрировать навык.

7. Обратная связь. Когда аудитория показала свои знания и навыки, необходимо обеспечить ей содержательную обратную связь. Корректируйте ответы студентов, анализируйте их действия, объясняйте, почему что-то не сработало.

8. Оценка успеваемости (оценка исполнения). Аудитория должна пройти тест, выполнение иного задания, которые измерят их владение новыми знаниями/навыками. Необходимо сообщать студентам общую информацию об успехах в учебе.

9. Усиление запоминания и перенос полученных знаний и умений, общая оценка эффективности учебного курса. Данный принцип

предполагает перевести полученные знания в практическую плоскость, помочь студентам в сохранении знаний и их правильном применении. В данном случае важно перенести практические навыки в новые условия, не заданные изначально рамками курса.

Рассмотренные выше принципы реализуются в рамках определенных этапов педагогического проектирования. Объектом проектирования педагогического дизайна является образовательный процесс, представляющий собой педагогически организованное взаимодействие участников и являющийся также информационным процессом, связанным с производством, хранением, обменом и потреблением различного рода информации [4]. Объектом проектирования могут выступать образовательные системы различного уровня, а также их структурные компоненты.

Базовой моделью педагогического дизайна признана модель «ADDIE», в которой используются следующие пять этапов: А – анализ (analysis); D – дизайн (design); D – разработка (development); I – внедрение (implementation); E – оценка (evaluation).

В соответствии с этой схемой идет построение учебного курса в классической модели педагогического дизайна. Кратко охарактеризуем указанные этапы.

АНАЛИЗ предполагает определение цели, задач учебного курса, потребностей аудитории. Именно с его помощью намечается круг знаний, умений и компетенций студента после прохождения обучения. Анализ также учитывает среду обучения, трудности, способ доставки знаний и временные ограничения.

ДИЗАЙН предполагает формирование в зависимости от ответов на вопросы первого этапа учебной рабочей программы, способов обучения (соотношение самостоятельной и аудиторной учебной нагрузки, вероятные формы дистанционной связи (чаты, форумы, электронные семинары и т. д.)).

РАЗРАБОТКА предполагает непосредственное создание учебного материала, в том числе электронного контента, работа с учебным сайтом и др.

ВНЕДРЕНИЕ предполагает непосредственный процесс обучения, взаимодействия преподавателя и студента, при котором материалы доставляются слушателю.

ОЦЕНКА предполагает смысловую и численную оценку. Смысловая оценка представлена на всех этапах модели. Численная оценка состоит из тестов с оценками. Можно предложить использовать модель Киркпатрика для оценки эффективности процесса обучения. Если необходимо, после оценки эффективности происходит пересмотр материала.

Таким образом, данная схема педагогического дизайна позволяет комплексно решить многие вопросы, связанные с построением

учебного курса. На каждом этапе такой схемы получаются результаты, которые необходимы для выполнения следующего шага, присутствует обратная связь, поэтому система корректирует сама себя.

Список использованной литературы

1 Воронина, Д. В. Педагогический дизайн в современной России: проблемы и пути развития // Педагогический журнал. – 2016. – № 3. – С. 61–68.

2 Нагаева, И. А. Педагогический дизайн и педагогическое проектирование: проблемы и перспективы [Электронный ресурс] – URL: http://knigainformatika.com/literatura_spisok/Nagaeva_Pedagog_project.pdf. – Загл. с экрана.

3 Абызова, Е. В. Педагогический дизайн: понятие, предмет, основные категории [Электронный ресурс] – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskiy-dizayn-ponyatie-predmet-osnovnye-kategorii>. – Загл. с экрана.

4 Курносова, С. А. Этапы проектирования педагогического дизайна [Электронный ресурс] – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/etapy-proektirovaniya-pedagogicheskogo-dizayna>. – Загл. с экрана.