

Лекция №1

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Mayer S.F. Have a Nice Day!

Темы лекции

1. Определение понятия «педагогический дизайн». Цель
2. Модель обучения
3. Модель ADDIE
4. Компоненты педагогического дизайна мультимедийных учебных систем

1. Определение понятия «педагогический дизайн»

- Эффективность, результативность и возможность применения любого ЭСО зависит от правильного планирования или *педагогического дизайна*.

«*instructional design*»

instructional - образовательный, воспитательный, учебный;

design – дизайн, план, намерение...

ряд мероприятий, способствующих обучению

Наиболее актуальные определения

- «Педагогический дизайн» можно определить как систему процедур (или педагогическую технологию), обеспечивающую педагогическую эффективность учебных материалов, в том числе разработанных с использованием новых информационных технологий.
- А. Ю. Уваров - один из исследователей педагогического дизайна, рассматривает данное понятие, как *«систематическое (приведенное в систему) использование знаний (принципов) об эффективной учебной работе (учении и обучении) в процессе проектирования, разработки, оценки и использования учебных и методических материалов»*

Сегодня педагогический дизайн это и самостоятельная область знания, и область профессиональной деятельности.

Цель педагогического дизайна

- *Цель педагогического дизайна* заключается в планировании и создании ситуаций, которые расширяют возможности обучения для отдельных учащихся. Это означает, что обучение нужно планировать так, чтобы оно было эффективно и систематически спроектировано.
- *“Основная цель педагогического дизайна – создавать и поддерживать для обучающегося среду, в которой, на основе наиболее рационального представления, взаимосвязи и сочетания различных типов образовательных ресурсов, обеспечивается психологически комфортное и педагогически обоснованное развитие субъектов”*.

(Кречетникова К.Г.)

Лекция 1. Часть II

МОДЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ

2. Модель обучения

Модель обучения - это описание теорий, принципов и процессов, целью которых является стандартизация, или унификация, процессов обучения.

Модель обучения состоит из трех стадий:

- определение характеристик обучающегося,
- определение образовательных целей,
- определение педагогических стратегий.

Компоненты модели обучения

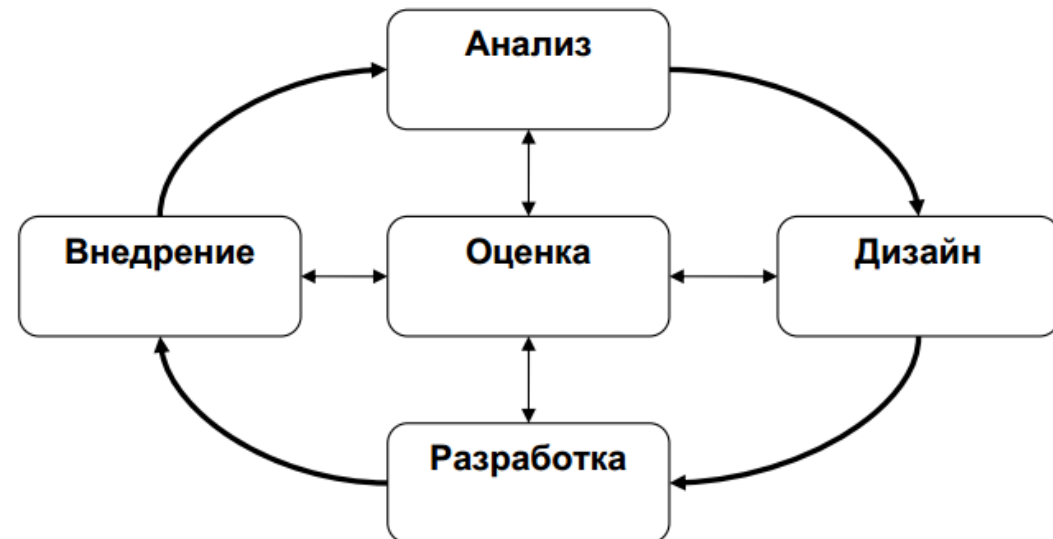
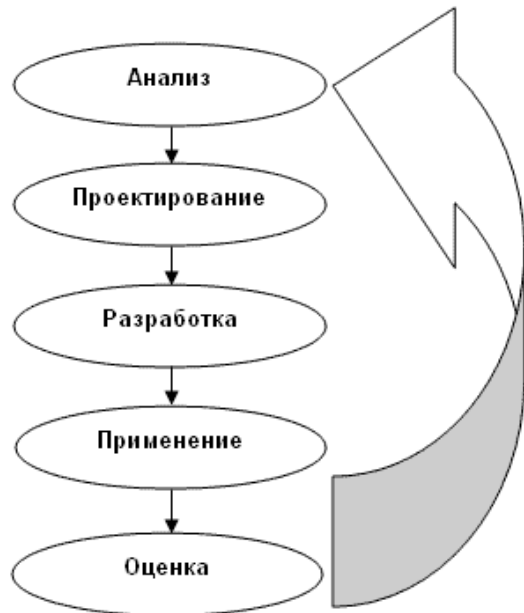
Компоненты	Характеристики
Характеристики обучающегося	Уровень умений и навыков Потребности и мотивации обучающегося Индивидуальный стиль обучения
Педагогические стратегии	Теории обучения Стратегии преподавания
Образовательные цели	Специальные образовательные цели Общие образовательные цели

Лекция 1. Часть III

МОДЕЛЬ ADDIE

3. Модель ADDIE (циклический процесс)

- *Analysis* – среды обучения, обучаемых и задач обучения
- *Design* – составление плана разработки педагогической деятельности
- *Development* - разработка педагогической деятельности
- *Implementation* - внедрение проекта
- *Evaluation* - оценка работы обучаемых и эффективности данного проекта.



Вопросы для педагога на каждом этапе ADDIE

Анализ

- *Общие вопросы:* Кто Ваши обучаемые? Как их можно охарактеризовать? Как их можно мотивировать? Что они уже знают? Что им нужно узнать? Какие есть трудности?

Выделяются три направления для анализа:

- *Общая характеристика* (очники, заочники, взрослые, школьники, студенты университета, и т.д.). **Анкетирование.**
- *Начальный уровень умений и навыков* : **Тестирование** или **удостоверяющие документы.**
- *Стили обучения.* Существует много диагностических **тестов**, выявляющих профиль обучаемых и предлагающих соответствующие методы изучения. Некоторые даже предлагают план действий для лучшего достижения сбалансированного подхода к обучению.

Вопросы для педагога на каждом этапе ADDIE

Дизайн, проектирование (составление плана)

- *Общие вопросы:* Каковы Ваши цели? Измеримы ли Ваши цели? Какие навыки/знания Вы пытаетесь развить? Какое должно быть взаимодействие? Какие стратегии Вы будете использовать? В какой последовательности Вы изложите содержание обучения? Как Вы оцените уровень понимания обучаемых?
- *Для обучения он-лайн:* Какая сетевая среда наиболее уместна? Выберите общий подход и примите решение, как должен выглядеть конечный продукт и какую учебную среду он должен создавать. Разработайте содержание обучения интерактивного характера, учитывая преимущества, даваемые особенностями работы в режиме он-лайн. Включите элементы совместной учебной деятельности и избегайте статичных веб-страниц и имитации перелистывания страниц.

Вопросы для педагога на каждом этапе ADDIE

Разработка

- *Общие вопросы:* Какие ресурсы Вы используете? Как Вы будете управлять процессом разработки и координировать его? Содержит ли Ваш проект различные стили обучения?
- *Для обучения он-лайн:* Представьте материал в различных форматах, чтобы обучаемый мог выбирать по своему предпочтению. Интерактивность должна быть творческой и полезной. Подумайте, как материал будет стимулировать интерес и взаимодействие. Среда должна дать возможность обучаемым создать свою «виртуальную индивидуальность» и стимулировать изыскания и взаимодействие друг с другом.

Стадия разработки - это подготовка ресурсов и создание механизмов для внедрения.

Вопросы для педагога на каждом этапе ADDIE

Внедрение, применение

- *Общие вопросы:* Каков самый эффективный способ внедрения проекта? Как преподаватели и обучающиеся смогут получить наибольшую пользу от проекта?
- *Для обучения он-лайн:* Подумайте, как часто передаваемая информация будет обновляться. Всегда имейте запасной вариант на случай возникновения технических проблем. Заранее сообщайте о технических проблемах обучаемым. Учебная деятельность не должна зависеть от работы техники.

Стадия разработки и внедрения: Обучение способам наилучшего использования учебных ресурсов, координирования взаимодействия и помощи в учебной деятельности.

Вопросы для педагога на каждом этапе ADDIE

Оценка

- *Общие вопросы:* Как проверить проект на соответствие педагогическим стандартам и нормам? Как можно обогатить учебную деятельность? Какие улучшения Вы можете сделать?

Очень важно проверять и оценивать: уровень достижений обучающихся, используя методы оценивания, соответствующие целям обучения (письменные или устные **тесты, портфолио, проектная работа**, эссе, и т.д.), общий педагогический дизайн, а также используемые методы и средства обучения.

Уровни педагогического дизайна:

- Уровень 1: уровень системы курсов ,
- Уровень 2: уровень «урока»,
- Уровень 3: уровень «педагогического события»,
- Уровень 4: уровень «учебного шага»

Лекция 1. Часть IV

КОМПОНЕНТЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ УЧЕБНЫХ СИСТЕМ

- ***Мультимедиа*** (multimedia, от англ. multi - много и media - носитель, среда) – особый обобщающий вид информации, которая объединяет в себе как традиционную статическую визуальную (текст, графику) информацию, так и динамическую информацию разных типов (речь, музыку, видео фрагменты, анимацию и т.п.).

Преимущества использования мультимедиа в образовании

- одновременное использование нескольких каналов восприятия учащегося в процессе обучения, за счет чего достигается интеграция информации, доставляемой несколькими различными органами чувств;
- возможность моделировать сложные, дорогие или опасные реальные эксперименты, проведение которых в образовательном учреждении затруднительно или невозможно;
- визуализация абстрактной информации за счет динамического представления процессов;
- визуализация объектов и процессов микро- и макромиров

- ***Интерактивность*** — это способность информационно-коммуникационной системы, активно и адекватно реагировать на действия пользователя. Такое свойство считается признаком того, что система «умная», то есть обладает каким-то интеллектом.

Интерактивные ЭОР

- Если в ЭОР для ДО не предусмотрена возможность реакции на действия обучающегося, то как бы хороши ни были средства подачи материала, обучения не будет!
- **Средства интерактивности позволяют решить четыре задачи, обязательных для любой системы обучения:**
 - получить информацию об исходном уровне подготовки обучаемого;
 - обеспечить возможность выбора обучаемым индивидуального маршрута прохождения учебного курса;
 - предоставить обучаемому возможность повторного выполнения правильных действий и/или отказа от ошибочных;
 - оценить достигнутый уровень подготовки.

4. Компоненты педагогического дизайна мультимедийных учебных систем

- Цели
- Содержание
- Медиа компоненты
- Оценка

Вывод: Педагогический дизайн для мультимедиа образовательных продуктов должен представлять собой документ, в котором обозначены цели, содержание обучения с описанием уровней трудности, педагогические методы и информационные средства, и стратегии оценки. Этот документ должен также включать педагогический дизайн для компонент мультимедиа продукта.