

The background features a light gray gradient with several realistic water droplets of various sizes scattered in the corners. The droplets have highlights and shadows, giving them a three-dimensional appearance.

Презентация по теме «Педагогический дизайн»

Подготовила: Дзампаева Д.А.

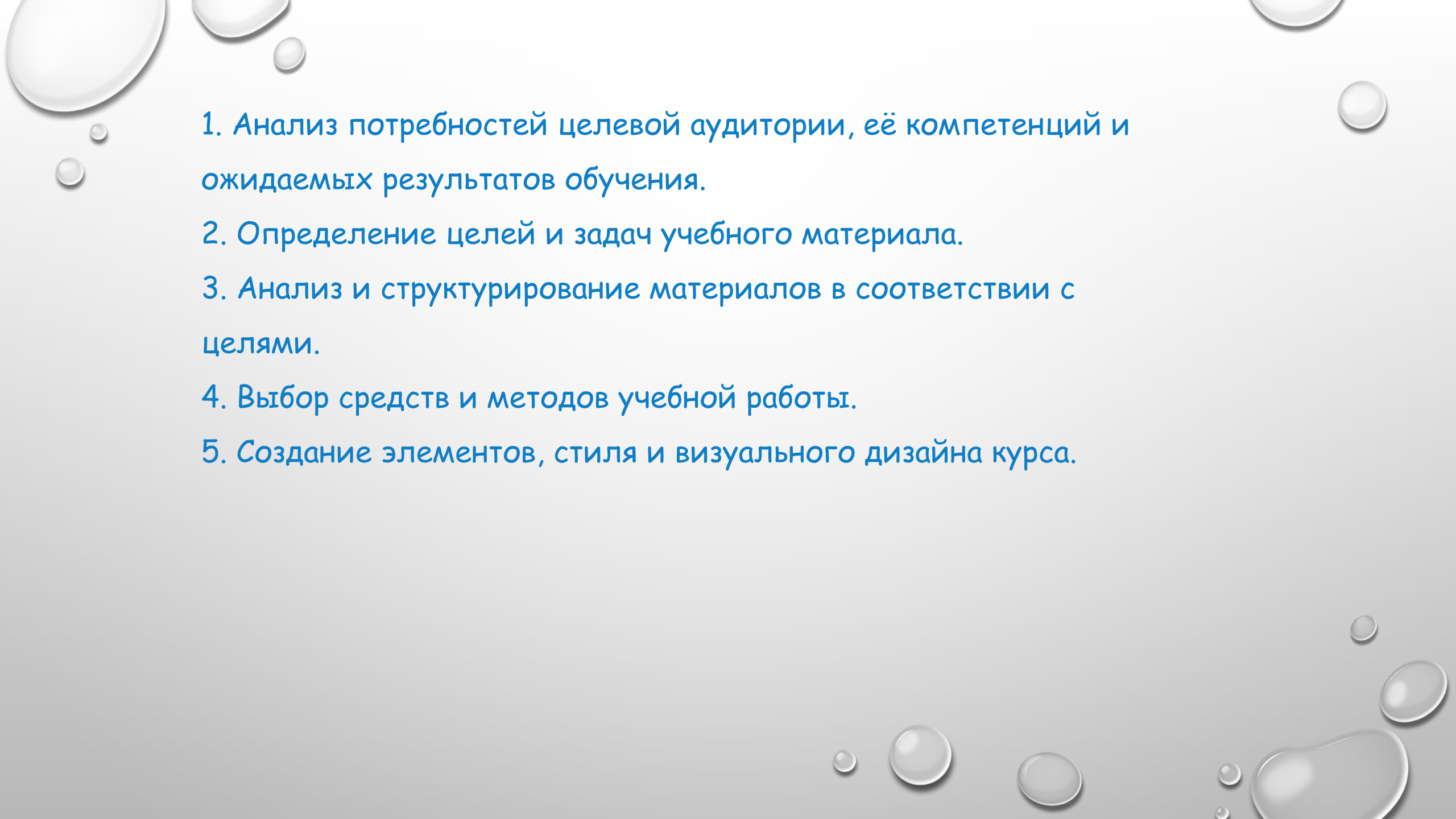
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН.

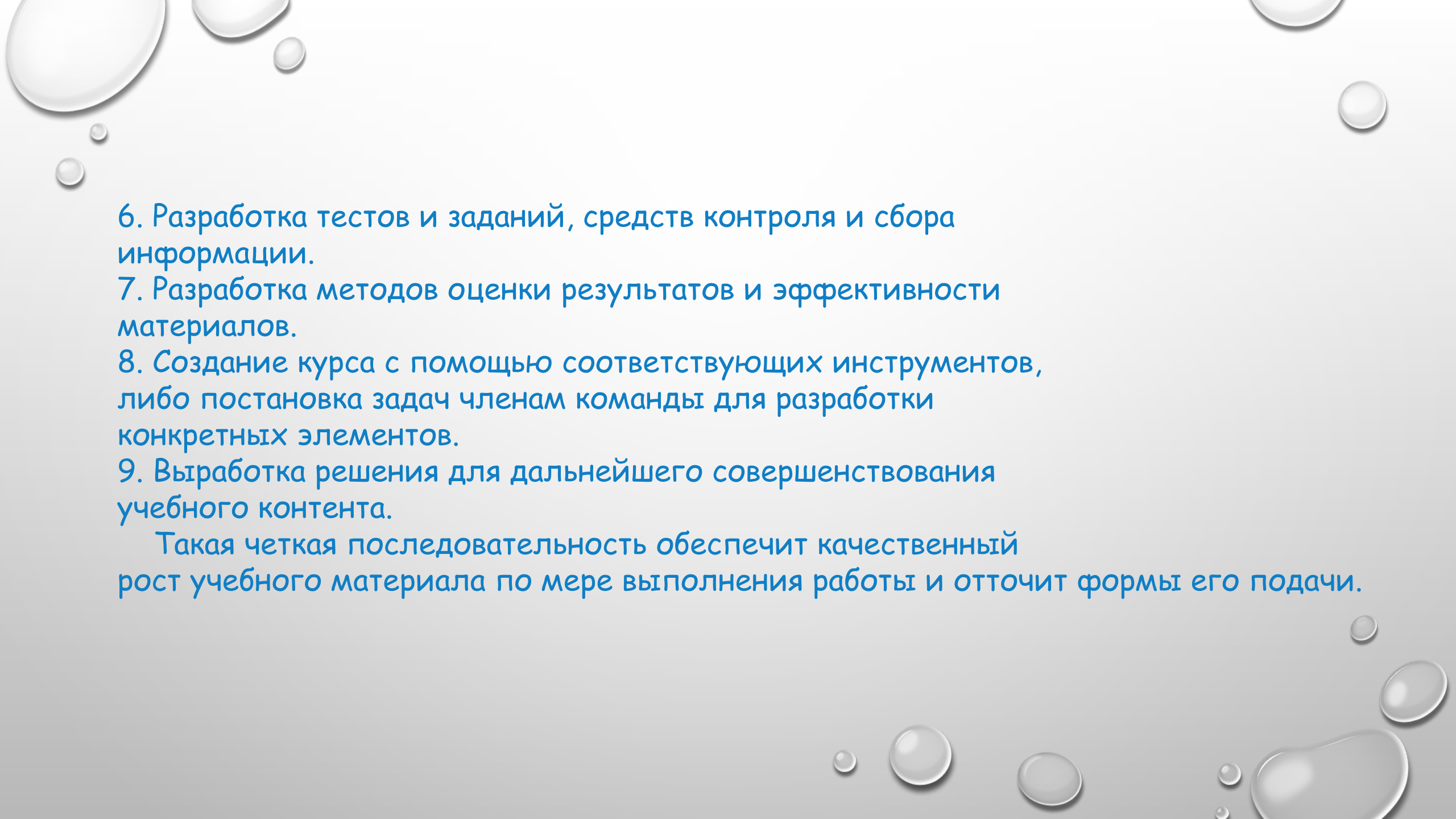
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН (INSTRUCTIONAL DESIGN, ID) — ОТНОСИТЕЛЬНО НОВОЕ ПОНЯТИЕ В СОВРЕМЕННОЙ СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ.

ПОТРЕБНОСТЬ В ФОРМИРОВАНИИ КАЧЕСТВЕННЫХ ЗНАНИЙ ПОСТОЯННО РАСТЕТ, В ТО ВРЕМЯ КАК ТРАДИЦИОННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ПОДХОДЯТ ДЛЯ ОТНОСИТЕЛЬНО ПРОСТЫХ, «ЛИНЕЙНЫХ» МЕТОДОВ ПОДГОТОВКИ.



Технология педагогического дизайна относительно проста. Нужно понять потребности учащихся и определить цели обучения, а затем передать знания и информацию максимально быстро, точно и эффективно. Но для этого требуется понять все предпосылки и четко задать конечные свойства, что, в свою очередь, требует хорошо выстроенной работы, причем не одного человека, а грамотно подобранной команды разработчиков. При этом задачи педагогического дизайнера обширны и весьма непросты

- 
1. Анализ потребностей целевой аудитории, её компетенций и ожидаемых результатов обучения.
 2. Определение целей и задач учебного материала.
 3. Анализ и структурирование материалов в соответствии с целями.
 4. Выбор средств и методов учебной работы.
 5. Создание элементов, стиля и визуального дизайна курса.

- 
6. Разработка тестов и заданий, средств контроля и сбора информации.
 7. Разработка методов оценки результатов и эффективности материалов.
 8. Создание курса с помощью соответствующих инструментов, либо постановка задач членам команды для разработки конкретных элементов.
 9. Выработка решения для дальнейшего совершенствования учебного контента.

Такая четкая последовательность обеспечит качественный рост учебного материала по мере выполнения работы и отточит формы его подачи.

Принципы педагогического дизайна.

Основная задача качественной и планомерной разработки учебного курса — максимально полная передача нужной информации в доступной для ученика форме. Важен не просто сам факт её предоставления — с этим неплохо справляются более простые методы. Главной задачей является именно четкое восприятие и последующее применение полученных знаний на практике. Для достижения этого в основы педагогического дизайна заложены 7 принципов американского психолога Роберта Ганье, такие как:

- 1.Привлечение внимания учеников, мотивация на обучение, пробуждение интереса к теме и методам.
- 2.Объяснение целей и задач обучения. Здесь не только даётся ответ на вопрос «зачем?», но и формируется определенный уровень ожиданий от итогов самого процесса.

4. Практика. Необходимо быстро, пока новые знания еще свежи, опробовать их в реальных условиях или просто подтвердить соответствующим экспериментом, что четко и весьма эффективно увяжет теорию и приложение знаний.

5. Обратная связь. Оценка выбранного метода обучения и его эффективности невозможна без оперативного анализа. Поэтому еще на этапе разработки курса должна закладываться максимально гибкая система обратной связи (здесь пригодятся результаты анализа целевой аудитории и её возможностей).

6. Оценка успеваемости и общая оценка эффективности учебного курса.



7. Перевод в практическую плоскость, помощь ученикам в сохранении знаний и их правильном применении. В отличие от пятого принципа, здесь важно перенести практические навыки в новые условия, не заданные изначальными рамками курса. Это позволит оценить глубину усвоения знаний.

Существует множество моделей разработки образовательного материала. Любая модель это ряд этапов, которые имеют конкретные задачи и инструменты для их достижения .

Процесс проектирования учебных материалов по многим параметрам схож с такими дисциплинами как программирование, логистика, дизайн и прикладная психология. Это последовательность четко определенных процедур, которые сгруппированы в ряд этапов и имеют конкретные задачи и методы их решения.

Чаще всего при разработке педагогического дизайна урока используется хорошо зарекомендовавшая себя модель **ADDIE** (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), разбивающая весь процесс на 5 этапов:

1. Анализ

Самая важная стадия разработки: выделяются ключевые элементы, изучаются потребности учеников и задача учителя, формулируются измеримые и понятные цели обучения, оценивается целевая аудитория и формы работы с ней, а также составляется список ожидаемых результатов. Для повышения эффективности эта стадия также разбивается на несколько этапов, позволяющих за счет постепенного выявления ключевых точек четко сформулировать задачи. Тщательно проработанные цели помогают определить инструментарий учебного курса, степень его наполнения интерактивными элементами и применимость уже имеющихся материалов и методик.

После того как выполнен анализ, цели обучения можно уточнить, что даст возможность приступить к разработке собственно учебных материалов.

2. Проектирование



Самая обширная и непредсказуемая стадия проекта. В этот момент необходимо вывести все выводы стадии анализа и выработать общий план и структуру материала, оформить схему упражнений и оценок, визуальный ряд, интерфейс и общий дизайн, увязать между собой десятки порой сильно различающихся компонентов. По сути создается некий прототип, сценарий всего проекта, определяющий влияние каждого элемента на задачи, выявленные на первом этапе. Он также должен быть разбит на несколько шагов, поскольку попытка решить все задачи без планомерного подхода чаще всего обречена на провал.

1. Выбор средств обучения.

2. Создание сценария или план-схемы будущих учебных материалов

3. Подготовка пробной версии учебных материалов, подбор или создание иллюстраций, анимационных эффектов и интерактивных элементов

3 4. Оценка и доработка материалов с точки зрения полного соответствия задачам.

5. Сопровождение и развитие учебных материалов .

3. Разработка

Основная «техническая» стадия любого проекта, когда все созданные материалы занимают свое место в общей структуре, обрастают новыми элементами и логическими связями, проходят отладку и «притирку» между собой. Здесь же можно очень тонко настроить выбор методов изложения материала, тона подачи, стиля, форму изложения отдельных элементов, исходя из целей всего проекта и особенностей аудитории.

4. Реализация

Несмотря на то, что казалось бы малую значимость этой стадии, она позволяет оценить применимость учебных материалов на практике.

Именно здесь можно проверить, подходит ли урок или курс для выбранной аудитории, получить первичные данные о его выполнении и эффективности, наладить связь с сообществом обучающихся, что даст дополнительный материал для подготовки инструкций, сопроводительных документов и так далее.

5.Оценка

После накопления первичной информации о выполнении учебного курса нужно оценить его эффективность. Необходимо соотнести поставленные на стадии анализа задачи с результатами, которые получены на практике. Оцениваются сами учебные материалы, достижение целей обучения, выполнимость того или иного типа заданий и их соответствие общей задаче. На основании этого дорабатывается курс в целом или отдельные уроки, оцениваются результаты учебной работы и намечаются пути корректировки учебных материалов. Эта стадия в идеале должна закончиться пересмотром требований к отдельным блокам и обновленной версией всего курса.



ADDIE в настоящее время считается практически стандартом разработки учебных курсов с использованием правил педагогического дизайна. Её логичность и хорошо просматриваемая связь с классическими методами дает массу преимуществ. Есть и другие методики, вроде SAM, ALD, Dick & Carey Systems Approach Model или Jerrold Kemp Instructional Design Model, но пока они используются менее интенсивно.

Споры об эффективности методик можно вести бесконечно. Однако хорошо заметно, что каждая из них имеет четкую ориентацию на конкретный сегмент, а потому все сильные и слабые стороны жестко связаны с самой потребностью выстраивать обучение различных групп с учетом их специфических потребностей.



Хорошо освоенная и проработанная методика ADDIE даст мощный инструментарий для создания универсальных обучающих курсов, ориентированных по получению фундаментальных знаний, но требует очень высокой квалификации разработчиков.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!