

Гамбеева Ю. Н., Сорокина Е. И.

**ТЕХНОЛОГИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА ПРИ СОЗДАНИИ
МАССОВЫХ ОТКРЫТЫХ ОНЛАЙН-КУРСОВ**

Юлия Николаевна Гамбеева

старший преподаватель

jgambeeva@bk.ru

Екатерина Ивановна Сорокина

sorokina@sevmsu.ru

кандидат педагогических наук, доцент

Филиал МГУ имени М. В. Ломоносова в г. Севастополе, Россия,

г. Севастополь

**THE PEDAGOGICAL DESIGN TECHNOLOGY IN CREATION MASSIVE
OPEN ONLINE COURSES**

Yulia Nikolaevna Gambeeva

Ekaterina Ivanovna Sorokina

Sevastopol Branch of the M.V. Lomonosov Moscow State University, Sevastopol,

Russia

Аннотация. В статье раскрываются особенности применения технологии педагогического дизайна при организации образовательного пространства массовых открытых онлайн-курсов.

Abstract. The article describes the main features of application the pedagogical design technology in creation the education space of massive open online courses.

Ключевые слова: массовые открытые онолайн курсы, MOOK, образовательное пространство, педагогический дизайн.

Keywords: massive open online courses, MOOC, education space, pedagogical design technology.

Появление массовых открытых онлайн-курсов (МООК) датируется 2008 годом, но наибольшую популярность они стали набирать, начиная с 2012 года. Именно в этот период наблюдается активное проникновение МООК на рынок образовательных услуг и его стремительный захват. Массовые онлайн-курсы задали новый вектор развития всей мировой системы образования. Лучшие университеты включились в процесс создания МООК. Анализ рынка онлайн-курсов свидетельствует о динамичном росте производителей, провайдеров и слушателей МООК. За период с 2012 г по 2018 количество курсов, размещенных на онлайн платформах выросло в 37 раз (рис. 1). Аналогичными темпами изменялась и численность слушателей, увеличившись в этот период в 40 раз (рис. 2). Наибольший прирост как курсов, так и слушателей пришелся на 2016 и 2017 гг. [3].

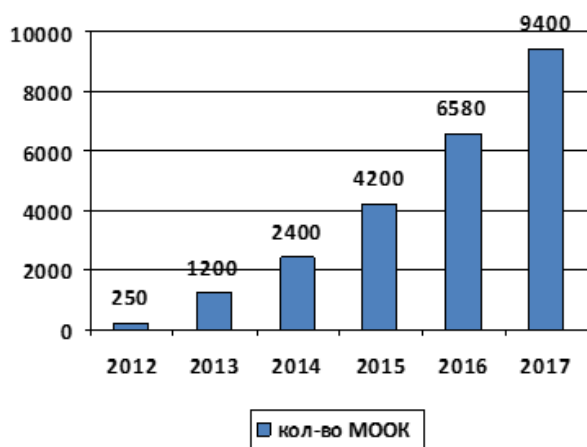


Рисунок 1 — Количество МООК на международных платформах, 2012–2017 гг.

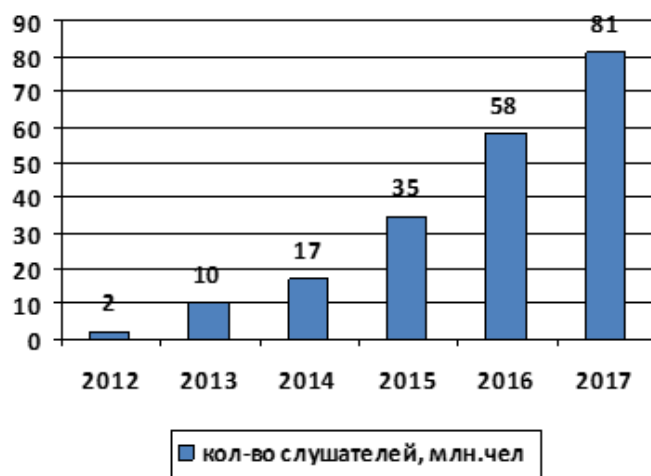


Рисунок 2 — Количество зарегистрированных слушателей МООК, 2012–2017 гг.

В период цифровизации экономики MOOK становятся популярным инструментом образовательного процесса. Образовательное пространство массовых онлайн-курсов представляет собой педагогически организованное взаимодействие участников, основанное на информатизации процесса производства, хранения, обмена и потребления учебной информации.

Основную роль при проектировании образовательного пространства MOOK играет педагогический дизайн. Термин «педагогический дизайн» (от англ. instructional design) берет свое начало от термина «образовательные технологии» (instructional technology), которые представляют собой всевозможные средства, устройства, приспособления, через которые можно передавать инструкции учащимся. По мере развития технологий, в образовательный процесс внедрялись фотографии, фильмы, презентации, аудио- и видеоуроки. Вначале «педагогический дизайн» сводился именно к внедрению новых технологий в процесс обучения. Однако социально-экономические изменения, которые происходят в мире, научные открытия в психологии и педагогике, в технической сфере, появление новых профессий и областей знаний, требуют изменений и в образовательном процессе. Потребность в формировании качественных знаний постоянно растет, пришло осознание, что применение традиционных методов ведет к потерям времени и ресурсов. В связи с этим сфера педагогического дизайна постепенно расширилась и стала включать в себя: анализ проблем в обучении, дизайн, развитие, внедрение, оценку и управление образовательными и не образовательными процессами и ресурсами, направленными на улучшение процесса образования в различных условиях.

Существует множество подходов к определению педагогического дизайна, его рассматривают как процесс [1], как область науки [2], как дисциплину [4]. Но в основе всех подходов лежит понимание о необходимости систематического использования знаний, выстраивании образовательной среды с «открытой архитектурой».

При разработке педагогического дизайна MOOK используются различные модели, но чаще всего — хорошо зарекомендовавшая себя и считающаяся

стандартом, модель ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Данная модель разбивает весь процесс организации образовательного пространства MOOK на 5 этапов.

1. Анализ. Определяются ключевые элементы образовательного процесса: потребности слушателей, цели обучения, целевая аудитория и формы работы с ней, ожидаемые результаты обучения. Ожидаемые результаты позволят четко сформулировать содержание и форму упражнений, контрольных вопросов, итоговых заданий и формы их подачи. А также дадут возможность сравнить между собой материалы и методики различных авторов, выбрав только максимально подходящие.

2. Проектирование. На данном этапе создается сценарий или план-схема всего проекта, где необходимо учесть данные предыдущей стадии и увязать между собой различные компоненты, выработать структуру материалов, заданий, системы оценивания, интерфейс учебного контента. Необходимо проработать пробную версию учебных материалов, выявить недочеты и при необходимости внести правки в сценарий курса.

3. Разработка. Техническая стадия, на которой происходит «тонкая» настройка методов изложения материала, тона и стиля подачи контента. Определяются формы обратной связи и инструментарий проверки освоения материала, подведения итогов и оценки практических заданий. Отрабатываются логичность переходов между отдельными темами или вопросами. Все перечисленные действия позволят оценить эффективность всего курса.

4. Реализация. На данном этапе курс загружается на учебную платформу или ресурс, который предоставит доступ слушателям к образовательному контенту. Именно на этой стадии происходит проверка соответствия курса выбранной целевой аудитории, а также сбор первичных данных и сведений об эффективности курса.

5. Оценка. Накопленная первичная информация на стадии реализации позволит соотнести поставленные на стадии анализа задачи с результатами,

которые получены на практике. Оценке подлежат учебные материалы, достижение целей обучения, степень выполнимости заданий и их соответствие задачам курса. На основании полученных результатов оценки курс может быть доработан в целом или только отдельные темы. Эта стадия заканчивается пересмотром требований к отдельным блокам и курса.

Рассмотренная модель ADDIE ориентирована на создание универсальных учебных курсов, направленных по получение фундаментальных знаний, но требует очень высокой квалификации разработчиков. Есть и другие эффективные модели и методики педагогического дизайна, например Kolb's cycle, SAM, ALD[5]. Модели предлагают определенную последовательность шагов, следуя которым можно создать полноценный онлайн-курс.

Например, Kolb's cycle (Цикл Колба) не имеет глубокого теоретического обоснования и основана на эмпирическом опыте. Данная модель (рис 3.) позволяет создать познавательную потребность, исходя из конкретного опыта слушателя, который попробовал что-то сделать сам, увидел результат, который провоцирует чувство любопытства и желание продолжить процесс обучения. Следующий этап-рефлексия, слушатель анализирует полученный опыт и на этапе концептуализации интегрирует полученные знания в уже имеющиеся. На последнем этапе происходит экспериментирование, когда слушатель применяет полученные знания на опыте.

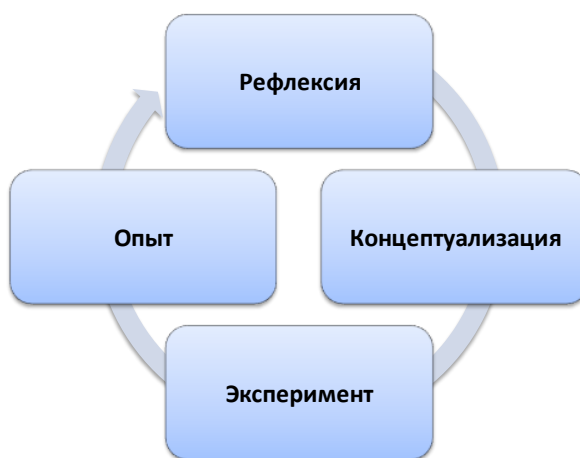


Рисунок 3 — Цикл Колба

Суть модели SAM (Successive Approximation Model) заключается в выполнении масштабных проектов небольшими последовательными шагами. Реализация небольших повторяющихся циклов разработки приближает решение общей задачи за счет увеличивающейся концентрации усилий при прохождении циклов. Благодаря такому подходу, каждый компонент проекта разрабатывается максимально просто и быстро, обеспечивая взаимную привязку. Методика SAM ориентирована на корпоративный сегмент и техническое образование. Образовательный продукт сосредоточен на получении конкретных навыков и компетенций. Процесс состоит из четырех этапов:

- подготовка — сбор и создание базы материалов для изучения;
- циклическая разработка — наработка каркаса курса, создание логических модулей и блоков и наращивание объема учебного материала;
- циклическое развитие — расширение базы материала, включение новых блоков в архитектуру курса и оценка результатов;
- карта действий — визуализация проекта, моделирование действий слушателя в образовательном процессе.

При использовании той или иной модели необходимо соблюдение ряда принципов:

- научности (отбор современных и проверенных на практике материалов);
- наглядности (использование материалов, задействующих максимальное количество каналов восприятия);
- непрерывности и согласованности (логичное и последовательное изложение учебного материала);
- эргономичности (удобство и простота использования материалов курса);
- эксплицитности (обеспечение прозрачности процесса обучения);
- практикоориентированности (последующее применение полученных знаний на практике).

Используя формы и этапы, модели педагогического дизайна позволяют создавать увлекательные курсы для конкретной целевой аудитории. Нужно понимать, что рассмотренные модели — это не готовые решения и ответы для создания идеального курса. Каждая модель требует творческого подхода от автора и педагогического дизайнера курса. Таким образом, основываясь на перечисленных принципах, можно сформулировать главную цель педагогического дизайна — формирование комфортной педагогически организованной образовательной среды в цифровом пространстве.

Список литературы

1. Абызова, Е. В. Педагогический дизайн: понятие, предмет, основные категории / Е. В. Абызова // Вестник ВятГУ. – 2010. – № 3.
2. Кречетников, К. Г. Педагогический дизайн и его значение для развития информационных образовательных технологий / К. Г. Кречетников // Информационные технологии в образовании : сборник статей конгресс-конференции. – Москва, 2010.
3. Семенова, Т. В. Рынок MOOK: перспективы для России / Т. В. Семенова, К. А. Вилкова, И. А. Щеглова // Вопросы образования. – 2018. – № 2.
4. Уваров, А. Ю. Педагогический дизайн / А. Ю. Уваров // Информатика. – 2003. – № 30.
5. Что такое педагогический дизайн? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/chto-takoe-pedagogicheskiy-dizayn>.