

ориентированного руководства по дисциплинам общеобразовательного цикла и применению информационных технологий на предвузовском этапе обучения. Главным педагогическим условием эффективного функционирования информационно-образовательной среды предвузовского обучения является структурирование содержания данных пособий на основе единства дидактических принципов системной дифференциации и задачного обучения, что обуславливает дифференциацию содержания в научных дефинициях на неродном языке. В этой связи важно отметить, что внутрисистемные процессы информационно-образовательной среды позволяют осуществлять переход от схем передачи готовых знаний» иностранным студентам к схемам «приобретения знаний».

Курятников А.В.
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

competing@mail.ru

ГОУ ВПО «Российский государственный профессионально-педагогический университет»

г. Екатеринбург

В последние десятилетия за рубежом, в отличие от российской методической школы, которая еще только начинает развивать это направление, сложилось достаточно отчетливое представление о педагогическом дизайне. Сам термин достаточно интересен, так как в англоязычном варианте он звучит как «instructional design». Согласно англо-русскому словарю, слово *instructional* переводится, как образовательный, воспитательный, учебный, а слово *design*: 1) замысел, план; 2) цель, намерение; 3) замысел, план, проект; 4) чертеж, эскиз, конструкция, рисунок, узор; 5) произведение искусства.

В отечественной теории и практике данный термин подменяется таким выражением, как психолого-педагогические основы создания и использования электронных учебных материалов.

Педагогический дизайн обычно представляет собой первоначальную стадию систематического преподавания. По мере того, как педагогический процесс все больше усложняется, особенно, в результате использования технологий, педагогический дизайн приобретает все большее значение.

«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 материалов*» [1].

Изучая зарубежные ресурсы, посвященные instructional design, представленные в сети Интернет, можно встретить ряд определений, рассматривающих педагогический дизайн как процесс, как дисциплину, как науку и как действительность. Приведем ряд примеров.

1) *Педагогический дизайн как процесс*: Педагогический дизайн представляет собой систематическую разработку педагогических средств с использованием учебных и педагогических теорий для обеспечения высокого качества преподавания. Он охватывает весь процесс анализа потребностей и целей обучения, а также разработки системы преподавания для удовлетворения этих потребностей. Он предусматривает разработку педагогических материалов и видов деятельности, а также тестирования и оценки эффективности всех педагогических и учебных видов деятельности.

2) *Педагогический дизайн как дисциплина*: Педагогический дизайн представляет собой отрасль знаний, в рамках которой проводятся исследования и разрабатывается теория о педагогических стратегиях, в том числе, о процессе разработки и реализации указанных стратегий.

3) *Педагогический дизайн как наука*: Педагогический дизайн представляет собой науку создания детальных спецификаций для разработки, реализации, оценки и сохранения ситуаций, которые облегчают процесс изучения как крупных, так и малых предметных блоков всех уровней сложности.

4) *Педагогический дизайн как реальность*: Педагогический дизайн может начинаться в любой момент процесса дизайна. Часто работа начинается с появления первоначальной идеи, которая впоследствии закладывает основы педагогической ситуации. Ко времени завершения всего процесса дизайнер проводит анализ и проверяет, действительно ли все компоненты «науки» были учтены. Затем дается описание всего процесса, как если бы он произошел систематическим образом [2].

Рассматривая теоретические аспекты, нельзя не обратиться к одному из классиков этого направления — А.Ю. Уварову, который выделяет четыре уровня педагогического дизайна:

Уровень 1: уровень системы курсов (или курса, предназначенного для решения многих задач).

Уровень 2: уровень «урока» — урок в данном контексте означает педагогический этап, необходимый для решения одной задачи (или небольшого числа тесно взаимосвязанных задач), а не фиксированный период времени в учебном расписании.

Уровень 3: уровень «педагогического события» — термин «событие» используется для обозначения одного из конкретных действий, которые необходимо осуществить для эффективного обучения в рамках четко описанной задачи.

Уровень 4: уровень «учебного шага» означает детальное планирование отдельного «педагогического события» как совокупности шагов.

На всех четырех уровнях должны быть определены:

- желаемые результаты;
- исходные ресурсы — содержание этапа, описание контингента обучаемых, информационное наполнение;
- условия обучения (учебная среда и препятствия).

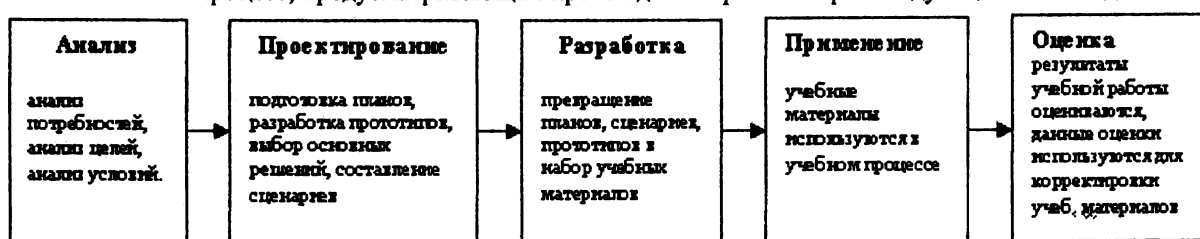
В результате анализа специалист по педагогическому дизайну должен получить ответы на следующие важные вопросы:

- *когда* (последовательность событий, которые должны произойти);
- *как* (используемые стратегии, методы и тактика);
- *кто* (структура и состав групп);
- *с помощью чего* (применяемые средства обучения);
- *насколько хорошо* (необходимые механизмы контроля).

Краткая иллюстрация четырехуровневой модели процесса педагогического дизайна приведена в таблице.

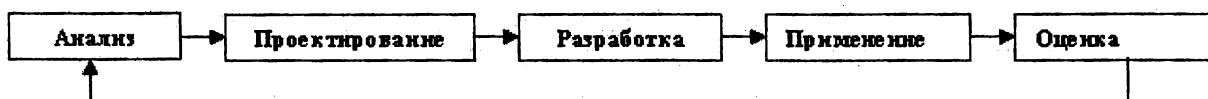
Уровни	Структура	Цели
1-й — педагогические подходы и теории	Стратегические задачи, целевая аудитория, интеграция в более широкую образовательную систему	Педагогические стратегии
2-й — педагогические стратегии	Конкретные задачи, базовая подготовка, существующие ресурсы и ограничения	Педагогические планы (набор методов, последовательность их применения)
3-й — педагогические планы	Содержание, вспомогательные задачи, требуемые знания и навыки	Педагогическая тактика
4-й — педагогическая тактика	Накопленный практический опыт, решение конкретных проблем, обучение/преподавание	Специфические педагогические приемы

Говоря о педагогическом дизайне как о процессе, можно определить его как спланированный и систематический процесс, предусматривающий прохождение проекта через следующие пять стадий:



На каждой стадии проектной команде необходимо выполнить ряд задач под методическим руководством специалиста в области педагогического дизайна. Указанные задания должны быть подробно прописаны в данном курсе. Взаимосвязь между каждым заданием и стадией, на которой оно происходит, также показывается по мере того, как обсуждается каждое задание»[4].

Как справедливо отмечает А.Ю. Уваров [2003, с.4], - неверно представлять этапы разработки учебных материалов в прямолинейном виде: «классическую линейную схему педагогического дизайна приходится уточнять, добавляя к ней соответствующие «обратные переходы»». Это «ошибка» встречается не только в теории, но и на практике, в большинстве случаев созданные продукты даже не апробируются, и не отслеживается их дальнейшая судьба. В данном случае речь должна идти о циклической деятельности, в результате которой все предложенные этапы повторяются в течение всего процесса педагогического дизайна. Подобное замечание можно встретить и некоторых западных ученых. Они тоже говорят о циклическости процесса педагогического дизайна.



Педагогический дизайн охватывает всю деятельность по представлению содержания, подготовленного специалистом-предметником, с целью сделать его доступным и понятным для пользователя (учащегося). Дизайнеры должны уметь интерпретировать весь объем информации и давать ее в наиболее удобной и ясной форме. В мультимедийном формате для доведения сообщения могут использоваться тексты, аудиозаписи, графические изображения, видео или другие средства визуализации.

Так как перечисленные компоненты часто формируются «узкими» экспертами, то специалист в области педагогического дизайна должен уметь эффективно наладить взаимодействие как с «предметниками», так и со специалистами, занятыми в производстве конкретных средств обучения, используемых в едином мультимедийном проекте.

Появление, а затем и широкое распространение телекоммуникационных технологий, в первую очередь интернет-проектов в области открытого и дистанционного обучения, предъявляет к педагогическому дизайну дополнительные специфические требования.[3]

В любом учебном заведении или организации, занимающейся созданием электронных учебных материалов, квалифицированный педагогический дизайнер становится ключевой фигурой процесса разработки. На него возлагаются разнообразные функции в процессе проектирования. На нем же лежит ответственность и за итоговый результат, и его внедрение в педагогическую практику. С усложнением технологий создания учебных материалов педагогический дизайнер оказывается главным в разнородной команде разработчиков, в которой он обеспечивает методическую основу всего процесса проектирования, включая производство и внедрение электронных учебных материалов.

Литература

1. Уваров А. Ю. Педагогический дизайн// Информатика: Прил. к газ. "Первое сент." .— Б.м. — 2003 .— 8-15 авг. (N 30) .— С. 2-31.
2. www.umich.edu/~ed626/define.html. Исправленное и дополненное издание: 18 октября 1996 года, ©1996, Университет штата Мичиган.
3. Интернет-обучение: технологии педагогического дизайна/ Под ред. М.В.Моисеевой. - М.: Издательский дом "Камерон", 2004. - 216с.
4. Открытая учебная и образовательная сеть, TAFE NSW, Австралия. (TAFE NSW- New South Wales Department of Education and Training. www.tafensw.edu.au/)

Лебедева Н. В.

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ЕДИНОГО ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА В ШКОЛЕ

bird1970@mail.ru

директор МОУ СОШ №11 с углубленным изучением иностранных языков

г. Ноябрьск

Начало XXI века в России отмечается осознанным интересом научно-педагогической общественности к повышению качества образования в России на основе информатизации. Одной из важнейших задач школы, которая должна быть решена в ходе информатизации образования, является построение единого информационного образовательного пространства с целью перехода на качественно новый уровень в подходах к использованию компьютерной техники и информационных технологий во всех структурных подразделениях школы и повышения качества обучения и эффективности управления школой.

Опираясь на Федеральную Программу «Развитие единой образовательной информационной среды на 2001-2005 год», и письмо Министерства РФ «Об организации использования информационных и коммуникационных ресурсов в общеобразовательных учреждениях» в школе в 2004 г. был создан Центр информатизации и компьютеризации образовательного пространства (ЦИиКОП).

Создание ЦИиКОП было вызвано рядом актуальных причин:

Во-первых, результаты мониторинга состояния кадрового и материально-технического обеспечения показали, что позволительно начать процесс информатизации, компьютеризации и построения единого информационно - образовательного пространства школы;

Во-вторых, огромный поток информации буквально «обрушивался» на административный и учительский персонал, при этом существовала необходимость обрабатывать полученную информацию в очень сжатые сроки;