

Н.Б.ЯРЕМЧУК
БГПУ (Минск, Беларусь)

ОБУЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ ОСНОВАМ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА НА БАЗЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ»

Появление в сети интернет в последние годы широкого спектра онлайн сервисов, предназначенных для обеспечения образовательного процесса, позволяет осуществить практически полную замену ими программного обеспечения, используемого ранее для разработки электронных средств обучения (ЭСО). Особенностью дисциплины «Информационные технологии в образовании» является наличие, наряду с лекционными занятиями, большого количества лабораторных и практических работ, направленных на изучение технологий разработки ЭСО, для выполнения которых в аудитории использовался достаточно широкий спектр программного обеспечения, установленного в компьютерных классах. Переход к использованию онлайн сервисов позволяет решить, в том числе, и проблему с оснащением персональных компьютеров студентов инструментарием, необходимыми для выполнения лабораторных работ дистанционно, что является особенно актуальным в условиях перехода на дистанционную форму работы, связанную с эпидемиологической ситуацией.

Программное обеспечение с одной стороны предоставляет более широкий спектр возможностей по созданию нестандартного дизайна электронных средств обучения и отработать информационно-коммуникационные компетенции студентов, но с другой стороны требует достаточно больших затрат времени на разработку дизайна, в то время как онлайн сервисы предлагают стандартные шаблоны дизайна, не требующие глубокого овладения информационно-коммуникационными технологиями и больших временных затрат на их персонализацию и настройки. Таким образом часть учебного времени, высвобождается в пользу приобретения и закрепления навыков по проектированию и разработке ЭСО.

Таким образом возникает возможность, соответствующая современной стратегии подготовки будущего «педагога, способного создавать собственные модели электронного обучения и осуществлять сетевое педагогическое взаимодействие» [1, с.8], осуществить смещение акцента в преподавании дисциплины от умения применять непосредственно информационные технологии в будущей профессии к овладению педагогическим дизайном [2] на их основе.

Во время занятий более глубокое внимание уделяется этапам разработки [3] создаваемых студентами электронных средств обучения. Так, выбрав интересную для себя тему своей специализации, студенты осуществляют при разработке ЭСО следующие этапы:

- Поиск, анализ и отбор материалов по теме в сети интернет, что включает в себя: выделение ключевых элементов; определение учебных задач,

решаемых при помощи разрабатываемого ЭСО; формулировку целей обучения; подбор форм подачи материала.

- **Проектирование**, включающее: составление общего плана и структуру материала; составление упражнений и оценок (если предполагается заданием); планирование визуального ряда; составление плана внутренних связей различных компонентов ЭСО. То есть создается сценарий, определяющий влияние каждого элемента на задачи, выявленные на этапе анализа.

- Непосредственно **разработка**: размещение подобранных материалов на их место в общей структуре (выстроенной на этапе проектирования); выстраивание логических связей; отладка совместимости различных элементов между собой (возможна замена выбранного формата подачи материалов и изменение структуры и пр.). На этом же этапе выбираются и разрабатываются наиболее эффективные форматы элементов контроля.

- **Реализация**, которая подразумевает публикацию ЭСО на платформе онлайн сервиса и предоставление доступа к нему для преподавателя и одноклассников. Это позволяет оценить его применимость на практике, то есть получить первичные данные о его работоспособности и эффективности.

- **Оценка**, при которой сам студент-разработчик, его одноклассники и преподаватель проверяют реализацию поставленных на стадии анализа задач. Оцениваются подбор учебных материалов, формата их изложения, выполнимость того или иного типа заданий и их соответствие общей задаче. На основании оценки ЭСО дорабатывается (если необходимо).

Такой подход позволяет студентам более глубоко рассмотреть известный им материал с другой точки зрения: не как материал для изучения, а как базу для своей будущей профессиональной деятельности, а также оценить свои возможности и умения в подготовке на его основе электронных средств обучения.

Итоговые проекты студентов по курсу, которые являются достаточно грамотно спроектированными с точки зрения педагогического дизайна, позволяют утверждать, что студенты успешно овладевают навыками в области педагогического дизайна и способны их использовать в своей будущей педагогической практике. По мнению автора, таким образом также реализуется и демонстрируется студентам в рамках дисциплины «Информационные технологии в образовании» глубокая взаимосвязь информационно-коммуникационных и современных образовательных технологий.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Жук, А.И. Стратегия подготовки педагогических кадров для развития электронного образования / А.И.Жук, О.И. Минич // Адукацыя і выхаванне. – 2018. – N 2. – С.3–9.

2. Уваров А. Ю. Педагогический дизайн // Информатика: Прил. к газ. "Первое сент.". – Б.м. – 2003. – 8-15 авг. (N 30). – С. 2-31.

3. Что такое педагогический дизайн? [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/chto-takoe-pedagogicheskij-dizayn> – Дата доступа: 18.11.2020