

ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА КАК СРЕДСТВО ЛИЧНОСТНО-ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ПЕДАГОГОВ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ В ПЕРИОД ОБУЧЕНИЯ В МАГИСТРАТУРЕ

Захарова С.Н.

Беларусь, Белорусский государственный университет

svet.zakhar@mail.ru

Аннотация. В статье рассматривается трансформация традиционной лекционно-семинарской системы и роли преподавателя в современном университете. Раскрывается сущность педагогического дизайна как нового направления в педагогике высшей школы. Описывается опыт формирования навыков педагогического дизайна у магистрантов специальности «Научно-педагогическая деятельность».

Ключевые слова: личностно-профессиональное развитие, магистрант, педагогический дизайн, образовательная среда, профессиональные компетенции.

В современных условиях ярким проявлением кризиса лекционно-семинарской системы преподавания в университете является сокращение количества лекционных занятий и увеличение аудиторного учебного времени на практические, семинарские и лабораторные занятия. Объективно это связано с тем, что надобность в лекциях как единственном или основном источнике информации по изучаемой дисциплине снижается. У сегодняшних студентов нет проблем с доступом к информации. Они могут получить ее самыми разными способами: цифровизация информационных ресурсов, доступ в интернет, отсутствие языкового барьера (с помощью нейросетей, даже при отсутствии встроенной программы-переводчика) – все это дает студенту возможность ознакомиться с любой научной информацией по интересующей его теме, причем в любое, а не в строго отведенное в соответствии с расписанием время.

Однако студенты, как свидетельствуют наши наблюдения, не всегда сами являются инициаторами в изучении какого-либо вопроса: им часто не хватает учебной мотивации, но гораздо чаще они не могут сориентироваться в потоке информации, отличить достоверные данные от ложных. В этих условиях меняется роль преподавателя: он является не транслятором знаний, а координатором или модератором по их освоению, проектировщиком образовательной среды, в которой студенты осваивают профессиональные компетенции.

Для проектирования образовательной среды в рамках отдельной дисциплины преподаватель должен обладать, в том числе, умениями и навыками педагогического дизайна, которые позволяют решить две важные проблемы: предотвратить профессиональное выгорание преподавателя, вызванное ощущением собственной ненужности в условиях доступности любой информации и конкуренции с нейросетями, и выстроить образовательный процесс по конкретной дисциплине так, чтобы ориентироваться на студентов и их будущую профессиональную деятельность.

Педагогический дизайн (от англ. Instructional Design) – новое направление исследований в области педагогики. Его предметом выступает «целенаправленный процесс организации среды (условий) с помощью образовательных материалов и ресурсов» [1, с. 13]. По сути, любой преподаватель высшей школы реализует в своей деятельности педагогический дизайн, отбирая содержание учебного материала (чему учить?), методы его преподавания (как учить?) и проводя контрольные мероприятия для оценки результатов обучения. Однако в традиционной образовательной парадигме выбор преподавателя был обусловлен, как правило, требованиями типовой программы. В современных условиях вся эта деятельность должна быть студентоцентрирована, т.е. она строится не только на основе учебных программ, но и с учетом психолого-педагогических

особенностей студентов – представителей поколения Z, а также с учетом данных обратной связи, полученных также от студентов разными способами.

Исходя из этого, современный преподаватель должен владеть навыками педагогического дизайна, т.е. уметь проектировать курс системно, подбирать к нему практические задания, иллюстрирующие основные теоретические положения и формирующие соответствующие дисциплине профессиональные компетенции, владеть навыками графического представления учебной и научной информации, использовать возможности нейросетей для организации, например, контроля знаний и получения обратной связи от студентов.

Формирование навыков педагогического дизайна у магистрантов специальности «Научно-педагогическая деятельность» осуществляется в результате освоения нескольких дисциплин. Особое место среди них занимают «Инновации в высшем образовании» и «Управление образованием в цифровой среде». В ходе изучения дисциплины «Инновации в высшем образовании» магистрант знакомится с основными моделями педагогического дизайна: ADDIE, SAM, ASSURE, ARCS, таксономия Блума, цикл Колба и др. Важно, чтобы на этапе получения углублённого высшего образования магистрант освоил, что в структуре всех моделей педагогического дизайна выделяются четыре функциональных компонента:

- 1) «определение стратегии обучения (определение и анализ целей обучения),
- 2) разработка сценария обучения (планирование и проектирование способов их достижения),
- 3) управление учением (осуществление запланированных действий),
- 4) оценка и коррекция» [2].

Магистрант, знакомясь со спецификой моделей педагогического дизайна, должен освоить, что выбор определенной модели для проектирования или модернизации конкретного курса обусловлен основными проблемами, с которыми сталкивается преподаватель и которые проявляются в деятельности студентов при изучении дисциплины. Чаще всего к ним относятся:

- низкая привлекательность курса для студентов;
- высокий уровень теоретических обобщений, к которым студенты не готовы или которые плохо осваивают в силу своих психолого-педагогических особенностей,
- неумение студентов применить теоретические знания на практике,
- слабая практико-ориентированность курса в целом и т.д.

Эти проблемы выявляются на основе обратной связи, через анализ академической успеваемости и иных форм результативности освоения курса, по данным анкетирования, проводимого для оценки качества преподаваемой дисциплины и т.д.

Эффективность выбранной модели педагогического дизайна проявляется в процессе и результатах овладения учебным материалом, поскольку, по мнению исследователей, разработанная с помощью педагогического дизайна «психологически комфортная информационно-образовательная среда оказывает непосредственное влияние на мотивацию обучающихся, скорость восприятия материала, утомляемость, способствует увеличению объёма и качества усваиваемой информации, расширяет когнитивные возможности учащихся» [2].

Эти теоретические знания закрепляются при изучении дисциплины «Инновации в высшем образовании». Например, при освоении темы «Характеристика инновационных практик современного высшего образования» обучения магистрантам предлагается разработать по профилю преподаваемой учебной дисциплины тематику проектов и (при необходимости) план работы по их выполнению; содержание одного – двух кейсов; определить возможности для использования геймификации в рамках преподаваемой дисциплины (т.е. разработать проект игры или описать ее элементы); описать структуру портфолио как инструмента для оценивания результатов обучения по преподаваемой дисциплине или по «Инновациям в высшем образовании»; разработать дизайн-проект

электронного образовательного ресурса для LMS Moodle или электронного учебно-методического комплекса.

Поскольку сегодня во всех университетах функционирует информационно-образовательная среда, то при освоении дисциплины «Управление образованием в цифровой среде» магистранты совершенствуют свои навыки в разработке и применении цифровых инструментов. При освоении соответствующих тем программы магистранты осваивают:

- графические редакторы (Canva, Visme и др.),
- платформы для тестирования (Google Forms, OnlineTestPad и др.),
- конструкторы для разработки игровых и интерактивных заданий (Quizlet, LearningApps и др.),
- специфику работы в LMS Moodle (на основе этой системы дистанционного обучения в БГУ на каждом факультете функционирует образовательный портал).

Таким образом, к окончанию обучения в магистратуре у каждого обучающегося накапливается разнообразный предметно-ориентированный образовательный контент: таймлайны, инфографика, онлайн-тесты, лекции-лонгриды, видеолекции или подкасты, интерактивные задания и дидактические игры, которые могут быть встроены в преподавание конкретной учебной дисциплины. В текущем учебном году было апробировано использование нейросетей для разработки презентаций, обучающих кейсов и компетентностно-ориентированных заданий, образовательных проектов и планов их реализации. Итогом освоения дисциплины «Управление образованием в цифровой среде» является разработка электронного учебно-методического комплекса, в структуру которого магистранты встраивают все свои разработанные материалы.

Исследования показывают, что с помощью педагогического дизайна можно решить ряд проблем в преподавании, обусловленных клиповым мышлением и низкой концентрацией внимания, которые свойственны нынешним студентам – представителям поколения Z: преподавателю легче привлечь и удержать внимание обучающихся во время лекций или при организации самостоятельной работы студентов; в условиях доступа к разным источникам информации усиливается конкурентоспособность преподавателя; упрощается процесс усвоения и запоминания материала за счет применения различных форм визуализации и разнообразия образовательного контента.

Овладение навыками педагогического дизайна в период обучения в магистратуре закрепляет у преподавателя представление о читаемой дисциплине как о системе, а не о наборе изолированных лекций и практических/семинарских занятий, что очень важно для выпускника магистратуры как начинающего педагога. У магистрантов совершенствуется критическое мышление при отборе материала и формируется навык стратегического планирования, поскольку педагогический дизайн отталкивается от определения результатов и критериев их оценивания, в соответствии с которыми подбирается содержание лекционного материала, а также формы и методы его подачи в аудитории или онлайн-среде, способы его освоения студентами. Развиваются рефлексивные способности преподавателя, поскольку анализ обратной связи помогает увидеть недочеты в построении курса, слабые и сильные стороны в его содержании и применяемых технологиях. Таким образом, владение навыками педагогического дизайна выступает как фактор личностно-профессионального развития преподавателя, усиливает его профессиональную мотивацию, развивает методическую и технологическую компетентность, способствует преодолению академического снобизма или педагогической неуверенности.

Литература

1. Абызова Е.В. Педагогический дизайн: понятие, предмет, основные категории // Вестник ВятГУ. 2010. №3. С. 12 – 16.

2. Беленко Т.В., Исаев И.Ф. Педагогический дизайн в системе профессиональной подготовки будущего учителя // Электр. науч.-публ. журнал «Homo Cyberus». 2021. № 1 (10). URL: http://journal.homocyberus.ru/Belenko_TV_Isaev_IF_1_2021 (дата обращения: 24.05.2026).