



НИУ ВШЭ

Учебный центр подготовки
руководителей

Санкт-Петербург

Проектирование образовательных программ от результата

Апевалова Зоя Валерьевна,
начальник отдела образовательных программ и технологий,
Учебный центр подготовки руководителей НИУ ВШЭ СПб
zapevalova@hse.ru

Полезные источники

1. Что такое педагогический дизайн? (от iSpring) URL:
<https://www.ispring.ru/elearning-insights/что-такое-pedagogicheskiy-dizayn>
2. Терминология пед/дизайна + обзорно о моделях дизайна URL:
<https://sberuniversity.ru/edutech-club/glossary/910/>
3. Варианты использования модели обратного дизайна (англ) URL:
<https://certify.cybervista.net/power-of-learning-science/?p=8316>





Что такое *дизайн* *образовательных решений*?

Педагогический дизайн
образовательный дизайн
дизайн образовательных решений
.....

Педагогический дизайн

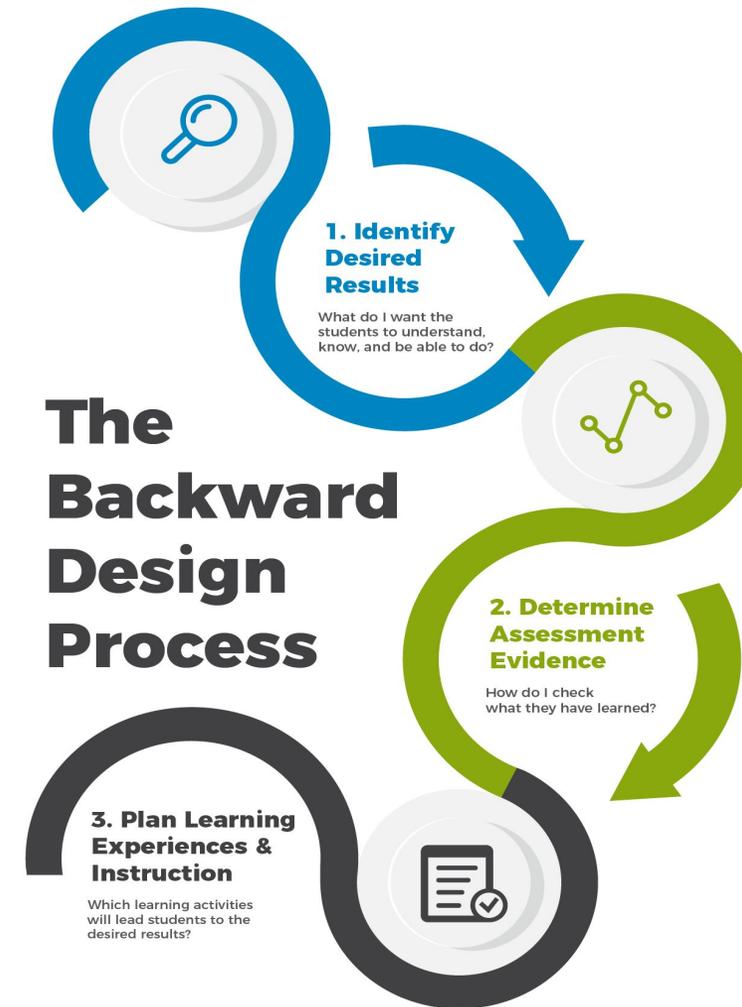
(*instructional design, instructional systems design*) — это **систематизированный подход** к созданию **образовательных решений**, в котором используются педагогические принципы и теории для обеспечения **высокого качества обучения**.



Цель педагогического дизайна — достичь **результатов обучения** (learning outcomes) и применимость знаний на практике.

Методология (methodology) — система принципов и способов **организации и построения** теоретической и практической деятельности *ученика* для получения **результата**, а также упорядоченное описание этой системы.

Модель обратного дизайна (*backward design, understanding by design*)



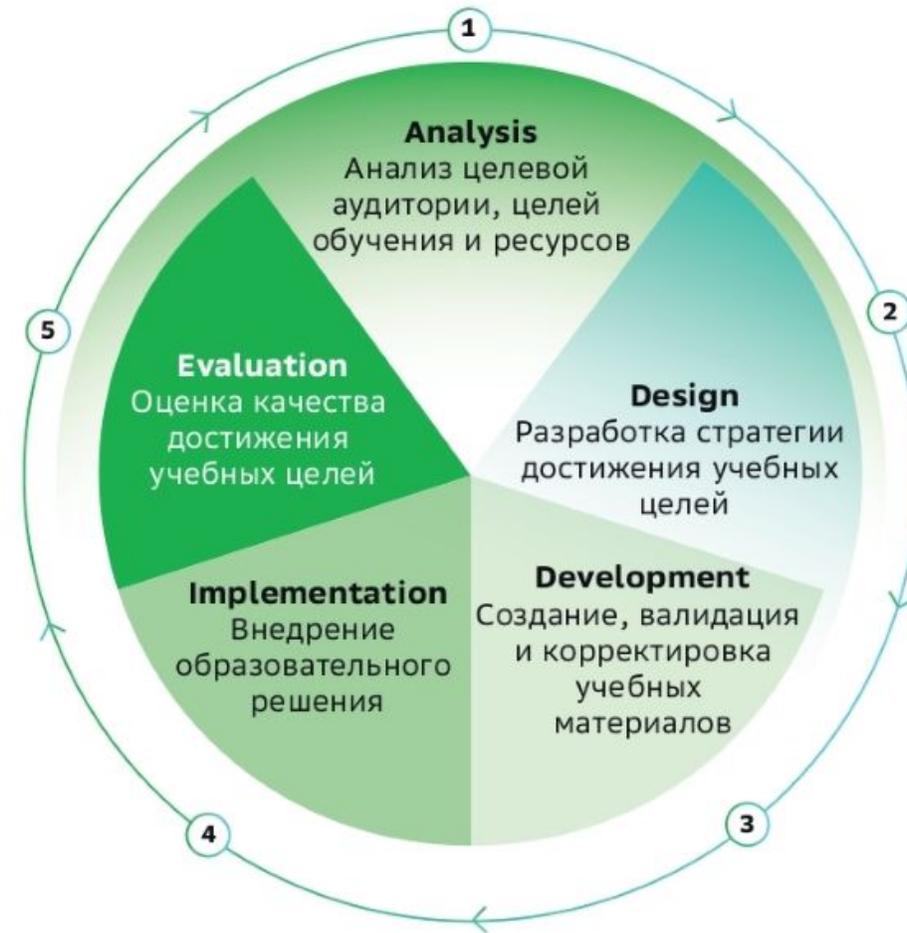


Этапы проектирования по модели обратного дизайна

1. **Определение конечной точки** — желаемого результата, к которому должны прийти ученики
2. **Определение критериев достижения результата** (как оцениваем компетенции - на выходе и в процессе анализа в точках контроля)
3. Способы **оценки компетенций/знаний/умений/навыков**
4. **Продумывание элементов занятия/дисциплины** и образовательных событий, которые и приведут к запланированному результату
5. **Реализация и корректировка результатов/критериев/оценочных средств/элементов**

Модель ADDIE

(analysis, design,
development, implementation,
evaluation)



Этапы проектирования по модели ADDIE

1. Анализ

- понять **запрос** ученика и “того вида деятельности”, которым мы занимаемся в рамках дисциплины
- или/и осуществить **бенчмаркинг** - то есть **посмотреть, “а как у других”** и найти подходящие образцы
- выявить и исследовать **проблемы**, которые решает наше занятие/дисциплина
- анализ **контингента учеников** с точки зрения потребности в обучении (что знают и умеют, на каком уровне знания по теме, какой опыт обучения, какие есть установки и ценности в рамках темы планируемой программы)
- **конкретизировать объект** изучения (узнать, какие конкретно задачи необходимо научить решать, как по шагам выглядит процесс решения, какие навыки для этого нужны и какие есть варианты подходов к решению таких задач)

2. Проектирование предусматривает формулирование учебных целей, создание учебных задач, выбор теоретического материала, необходимого для их решения, а также стратегий преподавания, форматов и проч.

3. Разработка предусматривает полный методолого-методический комплекс обеспечения программы

4. Реализация предусматривает полный цикл реализации, контроль удовлетворенности учеников в процессе реализации программы

5. Оценка выпускника “на выходе”, выводы и снова переходим в п. 1.



Модель проектирования образовательного продукта Dick & Carry



Action Mapping или модель Кэти Мур

Action mapping (Cathy Moore)

- 1 Бизнес-цель
- 2 Способы действия
- 3 Примеры
- 4 Необходимые знания

Теоретическая основа (Отечественная психолого-педагогическая мысль)

- Диагностическая цель обучения
 - Обобщенные способы действия
 - Система учебных задач
 - Система необходимых знаний
- контент + тест
- Учебная деятельность проектируется как процесс решения учебных задач, в контекст которых включаются необходимые знания. Система учебных задач обеспечивает усвоение обобщенных способов действия, необходимых для осуществления профессиональной деятельности.



Спасибо за внимание!

