



Национальный
исследовательский

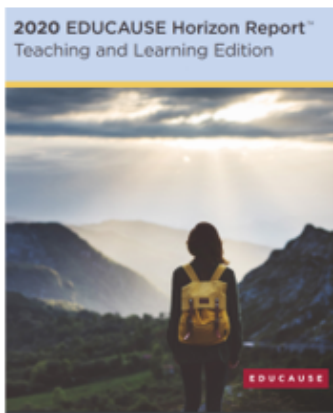
**Томский
государственный
университет**

Педагогический дизайн как ключевая компетенция преподавателей при системном переходе университетов к смешанному обучению

Другова Елена Анатольевна
директор НОЦ «Институт передовых
технологий обучения»

Велединская Светлана Борисовна
директор Центра повышения квалификации
и переподготовки

Педагогический дизайн



2020 EDUCAUSE Horizon Report
Teaching and Learning Edition

**ОДНА ИЗ ПЕРЕДОВЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ,
ВЫДЕЛЯЕМАЯ В КАЧЕСТВЕ
ПЕРСПЕКТИВНОЙ И
ВСЕ БОЛЕЕ
ВОСТРЕБОВАННОЙ В
БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ
ОБРАЗОВАНИЯ**

- Adaptive Learning
- AI/Machine Learning
- Analytics for Student Success
- Elevation of Instructional Design, Learning Engineering, and UX Design
- Open Educational Resources
- XR (AR, VR, MR, Haptic) Technologies



Это **ДИЗАЙН**, т.е. системное конструирование, инженерия образовательного продукта (EdTech решение, платформенное решение, программа, дисциплина, онлайн-курс, учебное мероприятие, образовательная игра, тренинг и др.), обеспечивающее его **прогнозируемость, измеримость, оптимальность, эффективность**

АНАЛИЗ: построение онтологии, системы результатов обучения

ОЦЕНКА: Сбор аналитики и обратной связи



ДИЗАЙН: проектирование системы мероприятий и технологий

РЕАЛИЗАЦИЯ образовательного процесса

РАЗРАБОТКА: построение системы мероприятий и технологий

ФУНДАМЕНТ

- ТЕОРИИ ОБУЧЕНИЯ
- ТЕОРИИ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ
- ТЕОРИИ ОБУЧЕНИЯ ВЗРОСЛЫХ
- ТЕОРИИ ЦИФРОВОЙ ПЕДАГОГИКИ
- ТЕОРИИ ВОСПРИЯТИЯ МЕДИА
- ТЕОРИИ ИНТЕГРАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИННОВАЦИЙ (и др.)

Педагогический дизайн, цифровая дидактика, смешанное обучение: соотношение понятий

Итоговый конструкт

КАК УСТРОЕН ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС?
РАЗНЫЕ ВИДЫ СМЕШАННОГО ОБУЧЕНИЯ

Методология проектирования
Традиционное обучение / Смешанное обучение
онлайн обучение / адаптивное обучение /
EdTech платформы

КАК СПРОЕКТИРОВАН ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ
ПРОЦЕСС?
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Фундаментальные основания

НА ЧЕМ БАЗИРУЕТСЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ОБ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ?
ЦИФРОВАЯ ДИДАКТИКА

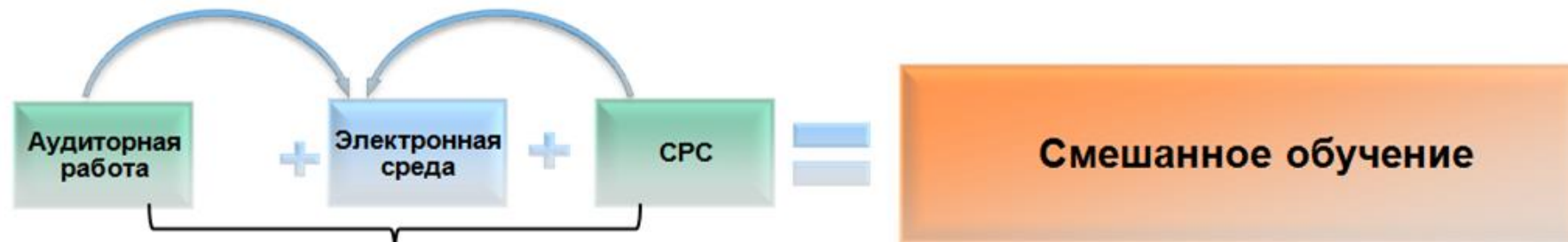


Смешанное обучение: к пониманию модели

Смешанное обучение – модель построения учебного процесса на различных сочетаниях аудиторного и онлайн-взаимодействия как **внутри дисциплины**, внутри отдельного семестра, так и в целом **внутри ОПОП**.

Смешанное обучение предполагает **сокращение аудиторных занятий** за счет переноса определенных видов учебной деятельности в **электронную среду**. При этом работа в электронной среде может занимать от **30 % до 80 %** времени, отведенного на освоение дисциплины

Смешанное обучение (blended learning) = **гибридное обучение** (hybrid learning) = **комбинированное обучение** (mixed-model instruction) = **веб-расширенное обучение** (web-enhanced instruction)



- Организация управляемой СРС на основе электронной среды
- Специальные виды учебной деятельности, замещающие аудиторное занятие

Смешанное обучение: к пониманию модели

Учебный процесс = аудиторная часть (сокращенная) + онлайн-обучение и **СРС** – на базе ЭУК
(в LMS/MOOC/ адаптивной системе (Plarion), на онлайн-платформе (SkyYes, «Английский пациент» и др.)

Новые реалии:

- Баланс **синхронного** (аудиторного/онлайн) и **асинхронного** (в электронной среде) обучения
- Снижение объема синхронного обучения
- Выведение из синхрона **репродуктивных** форм работы: лекций с устойчивым содержанием, простых форм контроля и др.
- Развитие **активных форм** асинхронного обучения в ЭУК (групповые задания, дискуссии, peer-to-peer, совместное создание контента и т.д.)
- Новые формы работы с **лекционным** материалом (текст + медиа + задания, «перевернутый класс»)
- Смещение акцентов с преподавания на **управление** обучением студентов
- Построение маршрута обучения, усиление **вовлеченности** студентов
- Включение в учебный процесс **внешних** цифровых ресурсов и платформ

! Навигационный контур - наличие среды обучения (LMS)

! Организационный контур - четкий продуманный сценарий обучения (оценивание, сроки, инструкции и т.д.)

! Асинхронное обучение – не «заочка», а серия асинхронных активностей

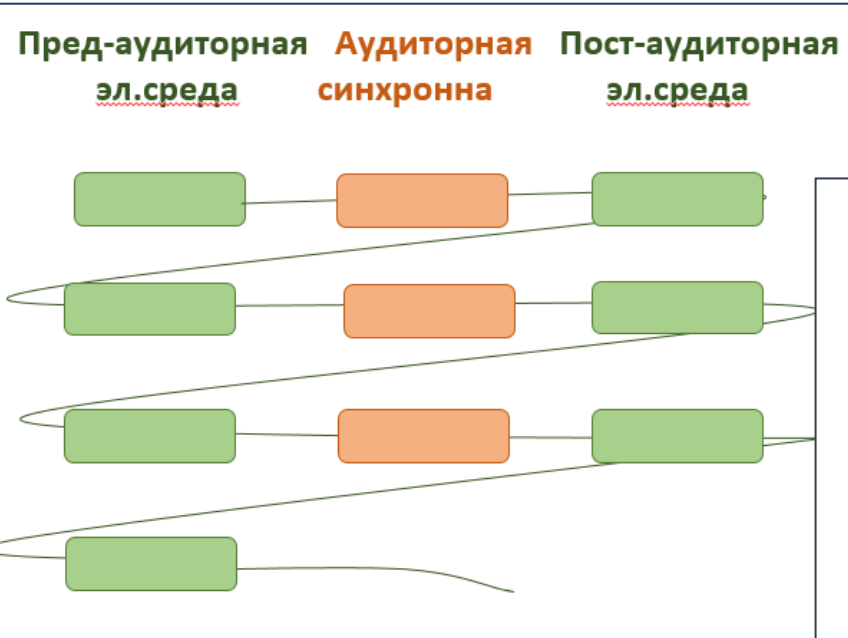
! Педагогический контур – преподаватель - организатор активного обучения (синхронного и асинхронного)

Педагогический дизайн

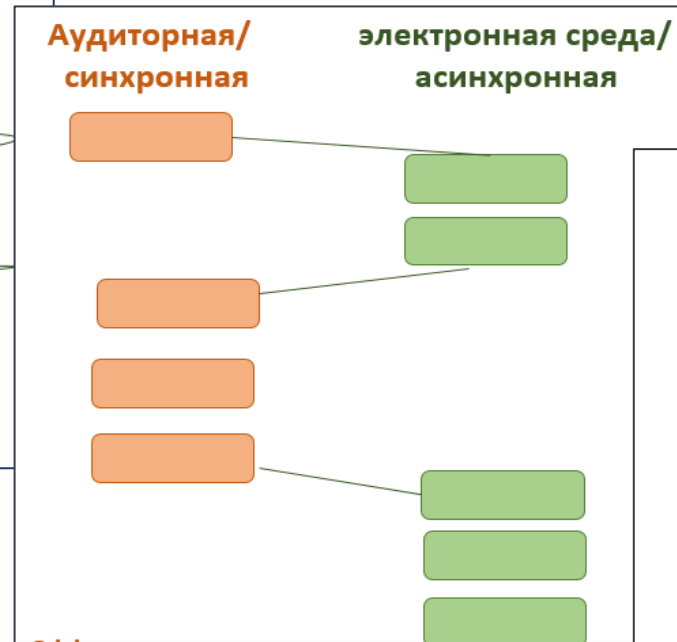


Модели смешанного обучения в ТГУ (внутри дисциплин)

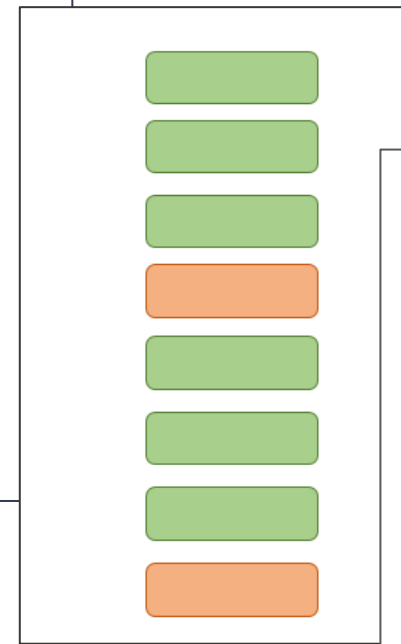
Модель 1. Классическое смешанное



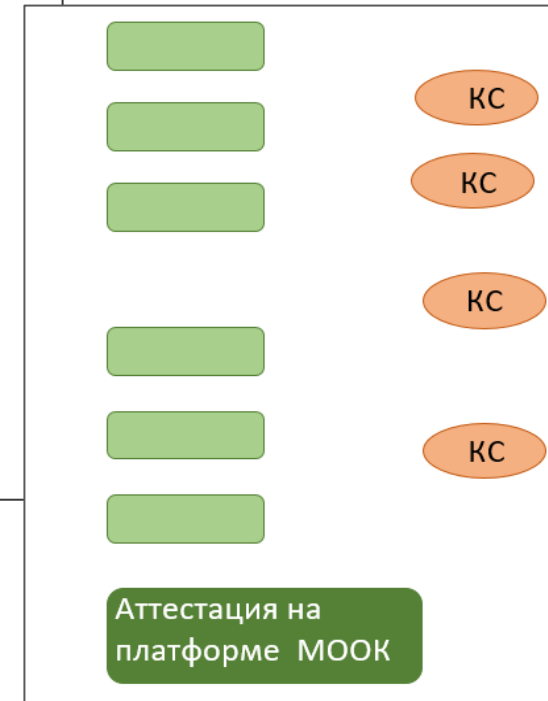
Модель 2. Ротация – смена площадок



Модель 3. Усиленный онлайн



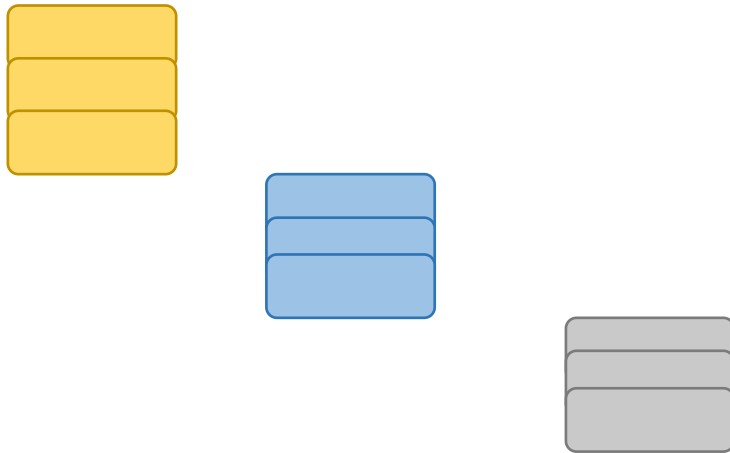
Модель 4. Онлайн+



Смешанное обучение внутри семестра

Вариант 1. Модульная организация

недели 1-5 недели 6-10 недели 11-15



Вариант 3. Модульная организация: примеры семестра

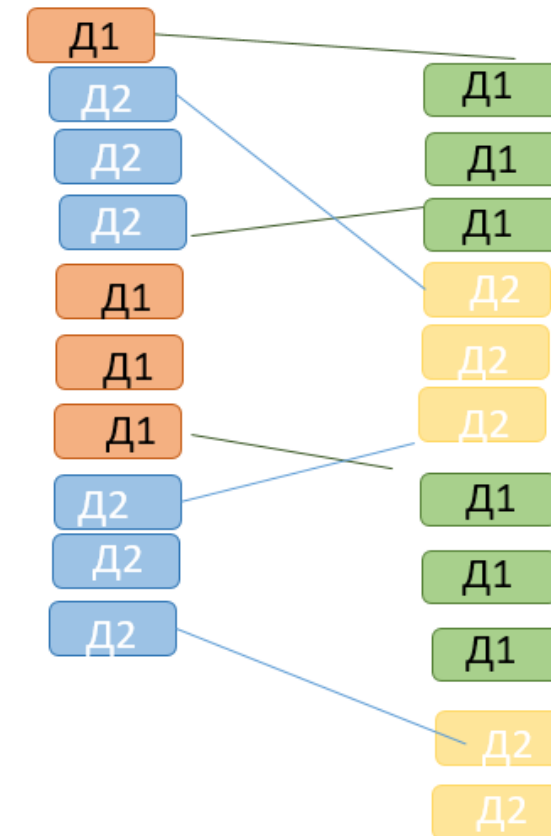
Недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Дисциплины	1 модуль										2 модуль										=
	Д1 (108 ч.)										Д2 (216 ч.)										=
	Научно-исследовательская работа (108 ч.)										Д3(108 ч.)										=
	Педагогическая практика (108 ч.)																				=
																					=
																					=

ти	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1 модуль											2 модуль											ю	
Д1 (108 ч.)											Д2 (108 ч.)												
											Д3 (108 ч.)											ю ю ю	
											Д4 (216 ч.)											ю ю ю	
											Научно-исследовательская работа 0											ю ю ю	
											Педагогическая практика											ю	

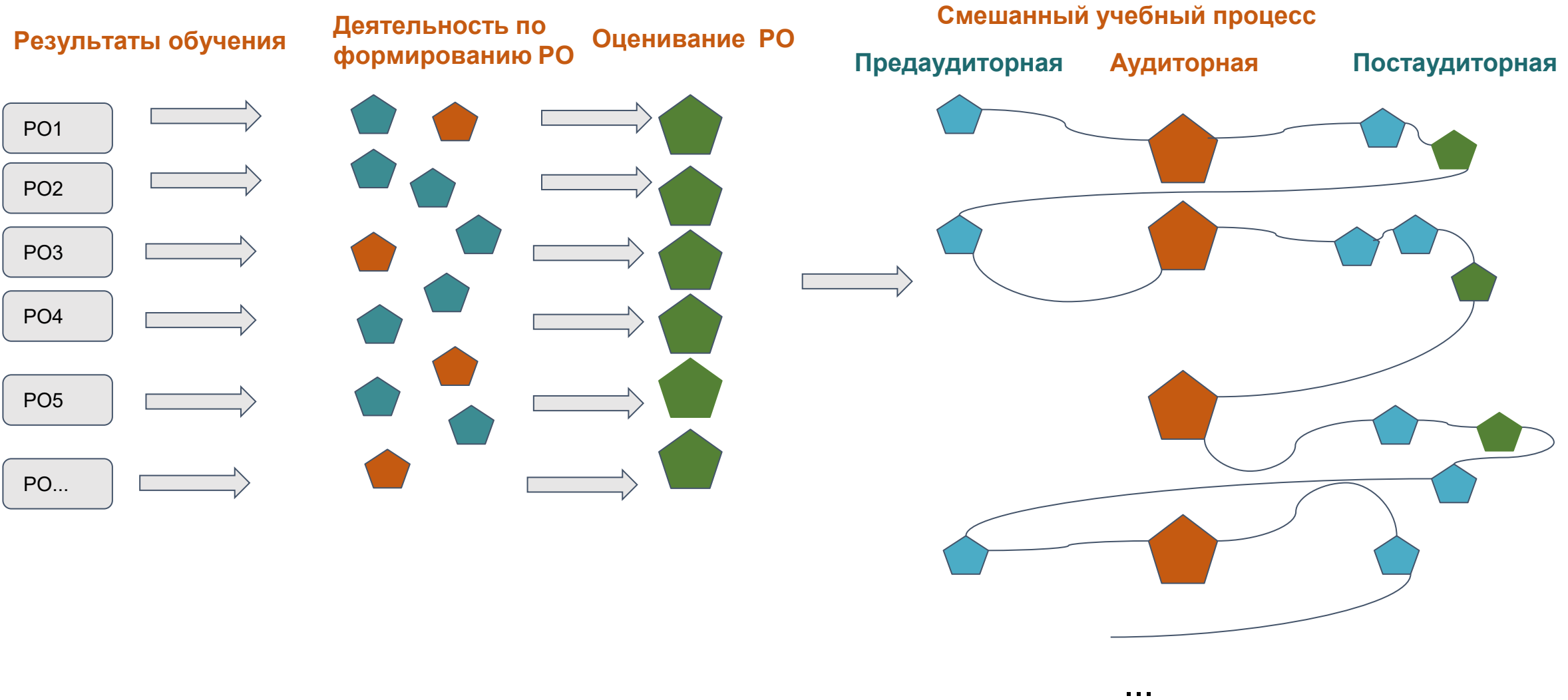
Вариант 2. «Коса»

Аудиторная
синхронная

электронная среда
асинхронная



Смешанное обучение: запрос на перепроектирование



Необходимые роли онлайн-преподавателя

	Общие компоненты	Примеры
ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ РОЛЬ	Роль фасилитатора или модератора, задавать вопросы, поощрять накопление знаний, разрабатывать учебные материалы, провоцировать размышления, вести дискуссии, задавать темы, предлагать конструктивную критику, подталкивать к формулированию идей, предлагать ресурсы, предоставлять объяснения	проблемно-ориентированные задания, инструменты обратной связи, электронные кейсы, командная деятельность, дискуссионные форумы, ролевые игры, конструктивная полемика, рефлексивные размышления, оценка веб-сайтов и ресурсов, онлайн-дискуссии
СОЦИАЛЬНАЯ РОЛЬ	Создавать дружелюбную и заботливую атмосферу, чувство сообщества, демонстрировать позитивный тон, поощрять юмор, персонализировать сообщения, показывать эмпатию и развивать межличностные отношения	кафе, оцифрованные фотографии, гости и посетители в Интернете, шутки, онлайн-рассказы
УПРАВЛЕНЧЕСКАЯ РОЛЬ	Координировать задания с установленными сроками выполнения и продлениями, назначать группы и партнеров по заданию, представлять четкие инструкции, управлять ожиданиями, устанавливая часы работы, выставлять оценки и отзывы, формировать общую структуру курса	онлайн-чаты, подробный план, часто задаваемые вопросы по курсу, онлайн-журнал успеваемости и портфолио, отслеживание данных входа, календарь событий
ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ РОЛЬ	Прояснять возникшие проблемы, помогать решить технические проблемы, уведомлять о возможных проблемах	ориентировочные задания, справочные системы, учебные пособия, голосование по предпочтительным технологиям

Необходимые компетенции преподавателя как педагогического дизайнера при смешанном обучении

Этапы: Анализ и Проектирование

Необходимые компетенции:

Общие для проектирования всех образовательных продуктов:

- Построение системы Результатов обучения в логике декомпозиции компетенций (уровни РО, принципы декомпозиции, инструменты проектирования)
- Соотнесение РО с суммирующим оцениванием
- Построение системы формирующего оценивания

Специфичные для СО:

- Интегрировать синхронную и асинхронную составляющую
- Проектировать задания для активного асинхронного обучения (peer-to-peer, совместное формирование контента, критериальное оценивание, онлайн-групповая и проектная деятельность и др.)
- Проектировать учебный процесс в логике технологии «перевернутого обучения»
- Проектировать маршрут обучения
- Проектировать СО на основе ООР и МООК

Необходимые компетенции преподавателя при смешанном обучении

Этап: Разработка

Необходимые компетенции:

- Подбирать онлайн-инструменты для асинхронного обучения
- Разрабатывать инструкции и мануалы к заданиям для онлайн среды
- Проектировать матрицы оценивания
- Подбирать ООР, MOOK, виртуальные тренажеры и встраивать в учебный процесс
- Проектировать маршрут обучения
- Формировать курс в LMS, обеспечивающий вовлечение и удержание студентов (геймификация, обратная связь, дизайн, интерактивные элементы и др.)

Этапы: Реализация и Оценка

Необходимые компетенции:

- Соизмерять трудоемкость работы студента и преподавателя
- Информационно сопровождать обучение
- Давать обратную связь на работы студентов (эффективно и не затратно), в т.ч. с привлечением ассистентов, оценщиков
- Поддерживать обучающее сообщество в курсе
- Работать с отчетами системы
- Анализировать обратную связь и отчетность для принятия решений о следующем круге проектирования

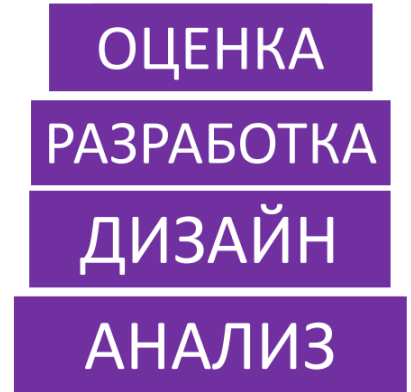
Педагогические дизайнеры в системе поддержки преподавателей: кейс Monash University

Кто такие педдизайнеры?



Чем мы занимаемся?

1. Полная разработка дисциплины
2. Перевод дисциплины в другой формат
3. "Реанимация" дисциплины



Когда требуется «скорая помощь»?

1. Низкая активность в аналитике LMS
2. Низкая посещаемость лекций
3. Низкие оценки курса от студентов (SETU)
4. Низкие результаты по дисциплине (суммирующему оцениванию)




Как мы это делаем?

Принципы и стандарты педдизайна влияют на:

- на формы представления контента
- организацию активностей
- выбор технологий (софта)
- выбор контрольно-измерительных инструментов
- использование тех или иных средств коммуникации и проведения процедуры итоговой аттестации по курсу



Преподаватели как педагогические дизайнеры: кейс НИ ТГУ

Программа Преподаватели  Задать вопрос Контакты **Записаться**

15 ФЕВРАЛЯ - 05 МАРТА 2021 / ШКОЛА-ИНТЕНСИВ 100% ОНЛАЙН

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН В СМЕШАННОМ ОБУЧЕНИИ

Как обучать в смешанном режиме и сделать это с удовольствием?

Программа школы **Записаться**

«Я опытный сотрудник, проходящий курсы повышения квалификации по несколько раз за год, и я могу сказать, что это **один из лучших курсов**, что я проходила. Спасибо!»
Отзыв участника

- **Онлайн-школа «Педагогический дизайн в смешанном обучении»**
- **Более 100 часов** обучающего видео
- Проведено **4 школы**, отучилось **более 400 чел** (в планах еще 2)
- Школа выбрана **Фондом В. Потанина** для обучения более 100 преподавателей-стипендиатов
- Средняя оценка слушателей: **9 из 10**
- **Охват тем:**
 - теория и принципы цифровой дидактики
 - модели, этапы, принципы педдизайна
 - проектирование смешанного обучения, перевёрнутого обучения
 - построение системы оценивания, критериальное оценивание, и др.
- **Принципы:**
 - обучение в действии, взаимное обучение, обучающее сообщество

Партнеры:



<http://learning-design.tsu.ru/>



Акселератор программ смешанного и онлайн-обучения

13 учебных подразделений

- Построение компетентностной модели выпускника
- Декомпозиция компетенций на РО по дисциплинам

17 программ участников Акселератора

- Определение набора дисциплин от компетенций
- Определение модели преподавания дисциплины

3 платформенных партнёра

- Подбор партнера для формирования компетенций и поддержки формата

		Global MA in ELT Leadership	Международный менеджмент
	Регионоведение России	Филология	Журналистика и медиакоммуникации
Подготовка к поступлению в НИ ТГУ иностранных граждан	Организация и управление геологическим изучением недр	Компьютерный инжиниринг высокоэнергетических систем	Технологическое предпринимательство
Введение в Big Data: анализ естественного языка и взаимодействия пользователей	Глобальные исследования: культурные традиции и современность	Инжиниринг и продюсирование туристской деятельности	Big Data & Data Science
Computer engineering : applied AI and robotics	Цифровые технологии в издательском деле	Трансляционные химические и биомедицинские технологии	Социальная работа с семьей и различными категориями населения