

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра педагогики и образовательных технологий

**Тема: Педагогический дизайн как инновационная технология
в образовательном процессе колледжа искусств**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ**

студентки 3 курса 383 группы
направления 44.04.02 «Психолого-педагогическое образование»
профиль подготовки «Педагогическая инноватика и рискологии»
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков

Королишиной Арины Александровны

Научный руководитель
профессор кафедры педагогики и
образовательных технологий,
д.пед.н., профессор

_____ С.Н. Филипченко

Зав. кафедрой
педагогики и
образовательных технологий,
к.пед.н., доцент

_____ Е.И. Балакирева

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. Изменившиеся социально-экономические условия (демографический спад, возросшая популярность и доступность высшего образования и т.п.) привели к сокращению числа студентов учреждений среднего профессионального образования. Изменения коснулись не только количества, но и качества контингента обучающихся: сегодня в Саратовский областной колледж искусств приходят студенты преимущественно с невысоким уровнем обученности, с низкой мотивацией учения, часто неосознанно сделавшие выбор будущей профессии. В то же время продолжающееся усложнение условий производства приводит к повышению требований работодателей к уровню подготовки специалистов среднего звена. В сложившейся ситуации перед колледжем искусств стоит непростая задача – подготовить из немотивированных первокурсников современных конкурентоспособных специалистов.

Современное общество неразрывно связано с информационными технологиями. Одно из приоритетных направлений процесса информатизации современного общества – информатизация образования, которая направлена на повышение качества учебного процесса, достижение высоких результатов, на то, чтобы сделать процесс обучения более информативным и интересным. Развитие информационных технологий и их внедрение в сферу образования остается приоритетным направлением государственной политики. В Федеральном Законе от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации», Указе Президента от 07.05.2024г. №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» в пункте Д «Цифровая трансформация» говорится о профессиональном образовании на современном этапе развития общества, направленного на достижение высоких учебных результатов с использованием средств обучения на основе информационных технологий.

Подготовка кадров в условиях информатизации образования предполагает разработку и внедрение новых технологий и моделей обучения с

использованием информационно-коммуникационных технологий. Одной из технологий, позволяющих осуществить преобразование стандартных образовательных ресурсов в электронный контент, является педагогический дизайн, который требует комплексного планирования от постановки целей обучения до выбора стратегий оценивания результатов обучения.

Пандемия 2020-2021 гг. сформировала запрос на системный переход на онлайн-форматы и смешанные формы обучения в российском образовании. В процессе перехода выявился ряд проблем: дефицит методик и практик применения принципов педагогического дизайна и цифровой педагогики, нехватка подготовленных кадров, а также недостаточное оснащение учебных заведений. Все это препятствует широкому применению и распространению с целью проектирования новых качественных форматов обучения в цифровой среде.

Распространение смешанных, гибридных и онлайн-форматов обучения в области образования является важным трендом изменений, такие форматы обучения позволяют гибко переключаться между дистанционным (online) и очным (offline, face-to-face) обучением и обеспечивают непрерывность обучения в быстро меняющихся условиях (в том числе кризисных).

Вместе с тем, на сегодняшний день технологии педагогического дизайна являются недостаточно интегрированными в реалии профессионального образования, в том числе в учебных заведениях Саратова и Саратовской области. Соответственно, для интеграции педагогического дизайна как инновационной технологии для российского профессионального образования востребована методическая работа, которая заложила бы основания для такой интеграции, работа по выявлению и описанию наиболее успешных и распространенных методик образовательного проектирования для обеспечения качества смешанного обучения.

Российской системе образования еще только предстоит проделать такую работу, и первым шагом выступает решение методической проблемы демонстрации возможности применения методик, практик, принципов

педагогического дизайна с учетом характеристик системы российского высшего образования.

Востребованность инновационных технологий базируется на нескольких предположениях:

1. Пандемия коронавируса спровоцировала рост внимания к смешанному обучению и его роли в повышении эффективности образовательного процесса. Процесс перехода на онлайн-, а потом и смешанное обучение проходил во время пандемии в экстренном режиме, наша страна оказалась к этому не готова и этот эксперимент был не самым успешным в сфере образования.

2. Качественное смешанное обучение возможно только при наличии:

а) опыта самого преподавателя по построению и перестроению (педагогическому дизайну) своего курса;

б) при поддержке со стороны колледжа в виде методического сопровождения, обеспечения цифровыми ресурсами, предоставления возможностей переобучения.

Достоинства образовательных цифровых ресурсов сегодня уже известны всем и не вызывает сомнения. Однако до сих пор основным аспектом их эффективности в конкретном образовательном процессе является уровень культуры, грамотности и профессионализма авторов и разработчиков электронного материала (пособия, учебника, урока и т.д.).

В нашем исследовании под **педагогическим дизайном** мы будем понимать инновационную технологию процесса создания курсов, программ, учебных материалов, которая обеспечивает повышение учебной мотивации в образовательном процессе колледжа.

Цель педагогического дизайна – обеспечить оптимальные условия для обучения, учитывая такие факторы, как цели обучения, характеристики обучающихся, методы преподавания и подбор учебных материалов. Это многогранный процесс, который требует творческого и аналитического подхода, а также глубокого понимания учебной деятельности. Педагогический

дизайн в таком случае выступает оптимальной технологией для повышения учебной мотивации студентов.

Сложность проблемы учебной мотивации привлекала внимание многих исследователей (Л.И. Божович, Г. Клаус, В.Я. Ляудис, А.К. Маркова, А.А. Реан, Н.Ф. Талызина и др.). В современной науке накоплен большой фактологический материал относительно влияния мотивации на успешность освоения и выполнения деятельности, исследована структура мотивационной сферы, выделены особенности мотивации различных возрастных групп обучающихся.

В немногочисленных работах, посвященных изучению эффективности обучения в условиях среднего специального образования (И.А. Дельгас, С.В. Солнышкина, Н.В. Сорокина и др.), практически неосвещенными остаются вопросы анализа особенностей развития учебной мотивации студентов на различных этапах обучения, факторов, оказывающих влияние на этот процесс, трудностей, с которыми сталкиваются обучающиеся и которые являются причиной мотивационных кризисов, отсутствуют технологии психолого-педагогического сопровождения обучающихся в кризисные периоды.

Исходя из вышеизложенного, была сформулирована **проблема исследования**: какие инновационные технологии педагогического дизайна применяются в образовательном процессе колледжа искусств при создании нового учебного материала. Сформулирована **тема исследования**: «Педагогический дизайн как инновационная технология в образовательном процессе колледжа искусств»

Объект исследования – педагогический дизайн как инновационная технология.

Предмет исследования – процесс проектирования занятия средствами педагогического дизайна – smart-технологии.

Цель исследования – обосновать применение smart-технологии при разработке занятий в образовательном процессе колледжа искусств.

Основу *гипотезы исследования* составили предположения о том, что применение технологии педагогического дизайна, а именно smart-технологии, в образовательном процессе колледжа искусств способно обеспечить привлекательность процесса получения знаний современными цифровыми средствами, тем самым повысить учебную мотивацию обучающихся.

Цель, объект, предмет и гипотеза исследования позволили сформулировать *задачи*:

1. Уточнить содержание и структуру понятия «педагогический дизайн».
2. Рассмотреть наиболее известные технологии педагогического дизайна.
3. Обосновать технологию педагогического дизайна – smart-технологию при изучении темы «Этика и мораль в деловом общении».

Теоретическую и методологическую базу составляют исследования: Е.В. Абызовой, К.Г. Кречетникова, М.Н. Краснянского, И.М. Радченко, А.Ю. Уварова и других.

Точку зрения А.Ю. Уварова разделяют отечественные исследователи Н.А. Гоголева, Н.Г. Денисова, Х.Н. Каршиев, А.В. Мудрик и другие. В своих научных трудах они исследуют и анализируют современное состояние педагогического образовательного процесса в России, уделяют внимание применению цифровых технологий, внедрению инноваций.

Теоретическая значимость исследования обусловлена вкладом в дальнейшее изучение инновационных технологий и заключается в том, что уточнено понятие «педагогический дизайн», под которым мы понимаем инновационную технологию процесса создания курсов, программ, системы занятий, учебных материалов, которая обеспечивает повышение учебной мотивации в образовательном процессе колледжа.

Были изучены и описаны технологии педагогического дизайна, а также этапы разработки учебных материалов. Самыми известными технологиями педагогического дизайна являются:

– Технология ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation);

- Технология последовательных приближений (SAM — Successive Approximation Model);
- Технология обратного дизайна (backward design, understanding by design);
- Технология Smart;
- Технология Дика и Кэри (Dick and Carey Model).

Практическая значимость исследования состоит в том, что полученные результаты исследования педагогического дизайна, рассмотренная smart-технология на примере колледжа искусств помогут педагогам системы профессионального образования повысить учебную мотивацию обучающихся.

Методы исследования. Для проверки гипотезы и решения поставленных задач был применен комплекс методов исследования, взаимопроверяющих и дополняющих друг друга: *теоретические* – анализ и обобщение отечественной и зарубежной философской, психолого-педагогической, методической и специальной литературы по проблеме исследования; *анализ* нормативных документов среднего профессионального образования, программ обучения; *эмпирические* – педагогическое наблюдение, беседа, анкетирование, тестирование участников процессе обучения, экспертная оценка.

Этапы исследования и опытно-экспериментальная база. Исследование проводилось на базе Саратовского областного колледжа искусств с 2022 по 2025 год.

На первом этапе эксперимента (2022-2023 гг.) проводились изучение, систематизация и анализ литературы по проблеме исследования; уточнялась исходная гипотеза, определялись и обосновывались стратегии исследования, его цели и задачи.

На втором этапе эксперимента (2023-2024 гг.) были определены ключевые понятия, определена и апробирована рабочая программа профессионального модуля ПМ.03 Культурно-досуговая деятельность – раздел «Этика делового общения в колледже искусств».

На третьем этапе эксперимента (2024-2025 гг.) проводилась обработка и интерпретация полученных результатов, анализировалась эффективность

педагогических условий применения принципов педагогического дизайна в образовательном процессе колледжа искусств.

Теоретические положения и практические результаты, содержащиеся в данной работе, обсуждались в рамках теоретико-методологического семинара кафедры педагогики и образовательных технологий.

Структура исследования. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, 2-х глав, заключения, списка использованных источников, включающих 58 наименований и приложений А, Б, В. Общий объем составляет 84 страницы машинописного текста.

Основное содержание выпускной квалификационной работы:

Первая глава **«Теоретическое обоснование педагогического дизайна как инновационная технология в образовательном процессе колледжа искусств»** состоит из трех параграфов. В первом параграфе **«Сущность и содержание педагогического дизайна как составляющей профессиональной подготовки студентов»** проведен анализ основных понятий, а также зарубежного и отечественного опыта применения педагогического дизайна.

Использование педагогического дизайна направлено на повышение эффективности и результативности учебных материалов, расширение когнитивных возможностей учащихся, способствует увеличению объема и качества усваиваемой учащимися информации, повышает мотивацию обучение при этом становится системно спланированным.

С помощью педагогического дизайна можно создавать и поддерживать среду, в которой на основе наиболее рационального представления о взаимосвязи и сочетания различных типов ресурсов обеспечивается психологически комфортное и педагогически обоснованное развитие учащихся.

В целом педагогический дизайн можно представить как процесс, состоящий из совокупности определенных процедур (анализа, проектирования, разработки, реализации, оценки), которые в итоге обеспечивают педагогическую эффективность учебных дидактических материалов, в том

числе электронных образовательных ресурсов и компьютерных дидактических материалов с использованием современных информационных технологий.

Вопросы теории и практики дизайна подробно рассматривали М.Н. Краснянский, С.А. Курносова, М.В. Моисеева, И.В. Роберт, Е.В. Ширшов и другие. И. А. Колесникова отмечает, что дизайн, зародившись на рубеже XIX и XX столетий, достаточно быстро превратился в один из распространённых и влиятельных видов проектно-художественной деятельности. В современной науке дизайн определяется как междисциплинарная проектно-художественная деятельность, интегрирующая естественнонаучные, технические, гуманитарные знания, инженерное и художественное мышление, направленная на формирование на промышленной основе предметного мира в чрезвычайно обширной зоне контакта его с человеком во всех без исключения сферах жизнедеятельности.

Во **втором параграфе** первой главы **«Содержание и структура понятия учебная мотивация как составляющей педагогического дизайна»** рассматривается понятие мотивации учебной деятельности.

Педагогический дизайн направлен на создание учебной среды, которая способствует активному взаимодействию студентов, поощряет их творческое мышление и развивает креативные способности.

Проблема мотивации студента – это не только педагогический, но и психологический аспект. Мотивация в процессе обучения – это побуждение, вызывающее активность, это развивающийся во времени процесс постоянного поддержания заинтересованности учащихся не только на самом занятии, но и процессе учебно познавательной деятельности. Именно так охарактеризовала мотивацию современного студента исследователь О. Ю. Денисова. Во время обучения в вузе у студентов в силу различных обстоятельств и причин (влияние преподавателей, познавательная деятельность, работа в коллективе) формируются и мотивы обучения. Однако существуют и другие способы повышения мотивации обучающегося. Возможности их применения в аудиторном или дистанционном образовании мы рассмотрим в Таблице 1.

Таблица 1- Способы повышения мотивации

Способы повышения мотивации	Аудиторное обучение	Дистанционная форма обучения
Новизна подачи материала	Смена преподавателем в рамках программы стиля изложения материала, формы его подачи и т. п.	Запись курса в форме видео-аудио и использование его без изменений несколько учебных лет
Эмоциональное воздействие	В зависимости от состава группы, ее психологического настроения преподаватель может изменить манеру изложения материала, отвлечь аудиторию на параллельную проблему и т. п.	Эмоциональное воздействие преподавателя крайне ограничено, так как, по сути, учащийся общается в основном с монитором компьютера. Наличие отвлекающих моментов, вплоть до выполнения во время вебинаров своих личных дел (по личным наблюдениям и опросам автора статьи) В арсенале педагога остается только яркий зрительный ряд и речевое воздействие
Активные методы обучения и коллективная работа	Легко применимы семинары, дискуссия, «круглые столы», викторины и т. п	Активное вовлечение студента в совместную учебную, научную работу довольно сложно технический. Далеко не все образовательные учреждения обладают необходимым для этого программным обеспечением. С точки зрения организационного момента никогда нельзя точно заранее определить количество студентов, вышедших на вебинар или онлайн-урок, а также степень их готовности к занятию. Поэтому точно спрогнозировать задания крайне затруднительно
Самостоятельная исследовательская деятельность	Применима в полном объеме	Применима в полном объеме. Кардинальных различий нет
Формирование профессиональных мотивов	Задача, которая решается на всех предметах курса и специальности	Не зависит от форм и методов обучения
Индивидуализация обучения	Учебные материалы и задания отбираются в зависимости от уровня начальной подготовки студента, Есть возможность давать задания для углубленного изучения материала	В дистанционном образовании, с одной стороны, весь процесс обучения индивидуален, так как каждый студент выбирает индивидуальные сроки изучения курса, может многократно просматривать учебный материал и т. п. С другой стороны, для преподавателя каждый студент безличен, он всего лишь фамилия в электронном журнале и на вебинаре. Для индивидуального знакомства порой необходимо приложить дополнительные усилия
Объективность, гласность и перспективность контроля и оценки	Важный и достижимый момент при любой форме обучения	Важно поставить не только оценку, но и дать в письменной форме четкое обоснование и обязательно указать положительные моменты и слабые места, над которыми студент должен поработать
Создание благоприятного учебного климата	Необходимое условие мотивации студента при любой форме обучения	В этом процессе участвуют не только преподаватель, ведущий курса, но и другие сотрудники вуза. Именно с ними, обеспечивающими техническую поддержку занятий, чаще всего обещается студент дистанционной формы обучения

Учебная мотивация студентов — это система целей, потребностей и мотивов, которые побуждают человека овладевать знаниями, умениями, навыками и способами познания, сознательно относиться к учению, быть

активным в учебной деятельности. От общей мотивации учебная мотивация отличается спецификой. Она определяется образовательной системой и учебным учреждением, где осуществляется учебная деятельность, связана с организацией образовательного процесса, зависит от особенностей обучающегося, педагога и специфики учебного предмета.

В третьем параграфе первой главы «Технологии педагогического дизайна» рассматриваются модели педагогического дизайна.

Существует 4 основных технологии педагогического дизайна:

Технология **ADDIE** (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Самая распространенная технология, название которой является акронимом, отображающим этапы проектирования практического занятия. Технология предполагает последовательную разработку материалов в соответствии с этапами, которые называются согласно первым буквам аббревиатуры (анализ, дизайн, разработка, внедрение, оценка).

Технология **SAM** (Successive Approximation Model, или технология последовательного приближения к цели). Её суть не в планомерном линейном развитии проекта, а в сочетании выполнения небольших по содержанию, по постоянно повторяющихся циклов разработки. Каждый из них постепенно приближает к выполнению общей задачи за счет все большей концентрации усилий по мере прохождения циклов. Это позволяет создать даже очень масштабные проекты «малыми шагами», разрабатывая каждый компонент максимально быстро и просто, поэтапно нарабатывая элементы взаимной привязки в процессе.

Технология **ALD** (Agile Learning Design) акцентируется на скорости, гибкости и кооперативности разработки. Она вобрала в себя множество наработок из области создания программного обеспечения, ее сильная сторона – ускорение повышения квалификации за счет резкого увеличения концентрации на специфических задачах. Поэтому такая технология всё чаще находит свое место в создании систем дистанционного обучения и

переподготовки, где необходима интенсивная передача материала и использование активного интереса самого обучающегося.

Технология **SMART** – система проектного управления, базирующаяся на четко сформулированных и измеримых целях. Её суть заложена в самом названии – Specific (Конкретный), Measurable (Измеримый), Attainable (Достижимый), Relevant (Актуальный) и Time-bound (Ограниченный во времени), вместе — SMART (Умный). SMART – это метод, цели и задачи которого должны соответствовать следующим критериям:

S - specific, конкретная; Необходима точная постановка цели, чтобы не было допущено неясных трактовок.

M - measurable, измеримая;

A – attainable, достижимая

R – relevant, значимая

T - Time bound, имеющая сроки

То есть цель непременно должна быть конкретной, измеримой, достижимой, значимой и соотноситься с конкретным сроком. А скорость и эффективность выполнения задачи зависит от правильной её формулировки. Причем каким образом будет достигнуто выполнение, не имеет особого значения. Это может быть и поэтапное и планомерное повышение результатов за счёт множества небольших шагов, и сразу ориентация на максимально возможный результат – главное, чтобы он был конкретно и объективно измерим. Предварительный анализ и планирование путей здесь также играют колоссальную роль, поэтому эта концепция применима и к педагогическому дизайну в целом.

При проведении эксперимента преподаватели колледжа искусств руководствовались принципами Ф. Скиннера, выбрав оптимальной технологией процесса проектирования обучения SMART-технологию. В соответствии с этой технологией преподаватели разработали рабочие программы учебных дисциплин и профессиональных модулей.

Вторая глава работы «Инструментарий для внедрения педагогического дизайна в учебный процесс» состоит из двух параграфов. В **первом параграфе «Применение технологий SMART в учебном процессе»** представлена технология SMART, применяемая в учебном процессе колледжа искусств.

В настоящее время преподаватель не только должен преподносить учащимся готовые знания, но и помогать им развивать исследовательские навыки, стремление к саморазвитию и совершенствованию путем поиска новых образовательных технологий онлайн, которые помогут им не только получить новые знания, навыки и компетенции, но и закрепить уже полученные. Для достижения этих целей используются прогрессивные наработки в сфере компьютерных технологий и в настоящее время происходит постепенный, но уже достаточно динамичный переход к Smart Education – «умному образованию». Концепция «Smart Education» в сфере образовательного процесса влечет за собой более активное внедрение использования компьютеров, планшетов в ходе учебного процесса, свободного Wi-Fi пространства, интерактивных досок, электронных книг, использование возможностей современных поисковых систем.

Современное обучение должно проходить динамично, быть максимально наглядным, проходить в атмосфере активной вовлеченности всех участников учебного процесса и сотрудничества, включать разные виды деятельности, средства и методы обучения, развивать творческий потенциал, воспитывать новые черты характера, расширять кругозор.

Во **втором параграфе** второй главы **«Применение технологии SMART при изучении темы «Этика и мораль в деловом общении»** подробно рассмотрена разработка содержания учебного материала по Теме 1.8 «Этика и мораль в деловом общении», а также результаты опроса о мотивации обучающихся колледжа в изучении данной темы. Опросный лист включал в себя вопросы, направленные на выяснение сущности и содержания делового общения (Приложение А).

В **Заключении** сделаны выводы, что в рамках задач выпускной квалификационной работы рассмотрена проблема применения инновационных технологий педагогического дизайна и их применения в образовательном процессе колледжа искусств при создании нового учебного материала. Проведенное исследование позволило раскрыть сущность этого явления и связанных с ним понятий, их место в общей концептуальной системе изучаемой области.

Под **педагогическим дизайном** мы понимаем процесс создания учебных материалов, курсов или программ, который обеспечивает эффективное и привлекательное обучение.

Цель педагогического дизайна – обеспечить оптимальные условия для обучения, учитывая такие факторы, как цели обучения, характеристики обучающихся, методы преподавания и, конечно же, дизайн учебных материалов. Это многогранный процесс, который требует творческого и аналитического подхода, а также глубокого понимания того, как люди учатся.

Были рассмотрены следующие технологии педагогического дизайна:

-Технология ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation).

-Модель последовательных приближений (SAM — Successive Approximation Model).

- Технология обратного дизайна (backward design, understanding by design).

- Технология Smart

- Технология Дика и Кэри (Dick and Carey Model).

Проведенное нами исследование является важным для использования smart технологии в разработке уроков в учебно-воспитательном процессе колледжа искусств и повышения мотивации у студентов. Под мотивацией мы понимаем мотивацию, которая направлена на выполнение деятельности (интеллектуальной, спортивной, трудовой и др.), ориентированной на

достижение конкретного результата, к которому может быть применен критерий успешности, в том числе и учебной деятельности.

Основой успешной учебной деятельности любого студента является высокий уровень мотивации к данному виду деятельности.

Мотивация студентов представляет собой процессы, методы, инструменты и средства их побуждения к познавательной деятельности, активному освоению материала по изучающим дисциплинам.

В настоящее время преподаватель не только должен преподносить учащимся готовые знания, но и помогать им развивать исследовательские навыки, стремление к саморазвитию и совершенствованию путем поиска новых образовательных технологий онлайн, которые помогут им не только получить новые знания, навыки и компетенции, но и закрепить уже полученные. Для достижения этих целей используются прогрессивные наработки в сфере компьютерных технологий и в настоящее время происходит постепенный, но уже достаточно динамичный переход к Smart Education – «умному образованию».

Очевидно, что «Smart Education» - это концепция, которая предполагает комплексную перестройку всех образовательных процессов, а также их методов и технологий. Концепция «Smart Education» в сфере образовательного процесса влечет за собой более активное внедрение использования компьютеров, планшетов в ходе учебного процесса, свободного Wi Fi пространства, интерактивных досок, электронных книг, использование возможностей современных поисковых систем.

В Приложениях представлены:

Приложение А. Опросный лист «Мотивация обучающихся к изучению дисциплины «Этика делового общения»;

Приложение Б. Рабочая программа профессионального модуля ПМ.03 Культурно-досуговая деятельность;

Приложение В. Конспект занятия по теме «Роль и место делового этикета в профессиональной деятельности».

Материалы работы и полученные результаты исследования педагогического дизайна, рассмотренная smart-технология на примере коллежа искусств могут быть использованы педагогами системы профессионального образования для повышения учебной мотивации обучающихся и иных целей.