**Педагоги́ческий диза́йн** (также *Учебный дизайн, Инструкциональный дизайн*) — научная дисциплина, занимающаяся разработкой наиболее эффективных, рациональных и комфортных способов, методов и систем обучения, которые могут быть использованы в сфере профессиональной [педагогической](http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/19903) практики.

Сегодня мы поговорим о педагогическом дизайне урока не с точки зрения применения [информационных технологий](http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/75511)., не с точки зрения мультимедийного урока.

У нас педагогическому дизайну урока обучают только тех людей, которые связаны с информационными образовательными технологиями

**Определение**

Педагогический дизайн. Привычнее этот термин слышать в искусстве и декоративно-прикладном творчестве. Поэтому интересно было посмотреть на то, как это работает в педагогике.

Самое простое определение педагогического дизайна - системный подход к построению учебного процесса. Главное, что он позволяет выстроить единую систему из **целей обучения, учебного материала и инструментов, доступных для передачи знаний.**

**В основе педагогического дизайна — важность содержания курса, стиля и последовательности изложения материала, а также способов его представления.**

 Эти методики уделяют лишь немного внимания ***технологиям***, говоря нам о том, что необходимо анализировать ***потребность в обучении и цели***, и уже основываясь на этих данных подбирать ***способы доставки.***

Нужно выделить **две важнейшие концепции** педагогического дизайна: **тщательная проработка материала** в соответствии с целями обучения и **выстраивание системы постоянного анализа** результатов обучения

Педагогический дизайн представляет собой неотъемлемую часть любой педагогической технологии..   
А.Ю. Уваров выделяет четыре уровня педагогического дизайна:   
Уровень 1: уровень системы курсов.   
Уровень 2: уровень "урока" - урок в данном контексте означает педагогический этап, необходимый для решения одной задачи, а не фиксированный период времени в учебном расписании.   
Уровень 3: уровень "педагогического события" - термин "событие" используется для обозначения одного из конкретных действий, которые необходимо осуществить для эффективного обучения в рамках четко описанной задачи.  
Уровень 4: уровень "учебного шага" означает детальное планирование отдельного "педагогического события" как совокупности шагов.   
На всех четырех уровнях должны быть определены:   
- желаемые результаты,   
- исходные ресурсы - содержание этапа, описание контингента обучаемых, информационное наполнение,   
- условия обучения (учебная среда и препятствия). 

В результате анализа специалист по педагогическому дизайну должен получить ответы на следующие важные вопросы:   
- когда (последовательность событий, которые должны произойти),   
- как (используемые стратегии, методы и тактика),   
- кто (структура и состав групп),   
- насколько хорошо (необходимые механизмы контроля).

**Принципы педагогического дизайна**Роберт Ганье предложил следующие принципы организации учебного процесса  
**1.Привлечение внимания**Предложите ученикам рассмотреть содержательную проблему, новую ситуацию, задайте вопросы, используйте мультимедийные возможности для привлечения внимания. Это поможет сделать урок более основательным, а деятельность более мотивированной.  
**2.Определение целей обучения**

**Необходимо описать умения, которые учащиеся получат в ходе изучения данной темы, как они в дальнейшем смогут использовать приобретенные знания.** Это поможет ученикам самостоятельно оценивать информацию и лучше ее воспринимать.  
3**.Обращайтесь к знаниям, которые уже есть у учеников**Напоминайте учениках о фактах, правилах, навыках, о которых они уже знают и которые связаны с изучаемой темой. Обеспечивайте учеников элементами поддержки, которые помогут понять и запомнить материал.  
4**.Представление изучаемого материала**Представляйте изучаемый материал при помощи текста, графики, фотографий, анимаций. Разбивайте информацию на фрагменты, избегайте перегрузки и переполнения памяти, повторяйте и напоминайте.

**5.Руководство обучением**  
Обеспечьте учеников советами и руководствами для учебы. Помните, что представление материала отличается от инструкций о том, как следует изучать этот материал.  
**6.Проверка новых знаний на практике**Дайте ученикам возможность как-то использовать полученные знания, практические навыки или усвоенные модели поведения  
**7.Обратная связь**Обеспечивайте содержательную обратную связь. Корректируйте ответы учеников, анализируйте их поведение  
**8.Оценка выполнения**Оценивайте выполнение тестов и заданий по выученным урокам. Сообщайте ученикам общую информацию о успехах в учебе  
**9.Сохранение и перенос полученных умений.**Поддерживайте сохранение и перенос полученных знаний. Знакомьте ученика со сходными проблемными ситуациями, создавайте условия для дополнительных практических занятий с использованием полученных знаний и навыков. Создавайте ситуации, в которых ученик будет вынужден переносить навыки и умения в новые области.

Первая, и самая главная идея педагогического дизайна – **целеполагание.** Для грамотного **целеполагания** необходимо **Во-первых**, изучить среду обучения, контекст обучения, что позволит сформулировать цель, максимально привлекательную и значимую для учеников. **Во-вторых**, необходимо побудить учеников к самостоятельности и активности, используя различные методики обучения (интерактивные, например). **В-третьих**, необходима рефлексия, для того, чтобы ученики могли подвести итоги, подумать, как можно применить полученные знания в дальнейшем (т.е. чтобы знания превращались в навык).   
Одной из важнейших проблем не только нашей школы, а всего современного образования, является **мотивация** к учению. Каких только новшеств, повышающих, казалось бы, мотивированность , не было придумано за последнее время, но, сожалением приходится признать, что заинтересованность учащихся все падает и падает. **Технология педагогического дизайна**, заставляющая точно ориентироваться на характеристики обучающихся, на их **личную** мотивацию, и обеспечивающая точно психологически выверенный выход **на навык**, поможет нам справиться с этой проблемой.  
Технология позволяет делать уроки более интересные и более эффективные. С ее помощью можно повышать изначально невысокие **познавательную мотивацию и интеллектуальные способности.**Организуя **познавательную** деятельность на уроке, учитель доводит до учеников, **что** надо знать для того, чтобы **понимат**ь; **что** надо знать и понимать для того, чтобы **применят**ь и т.д. Поэтому так важно обратится к вопросу о **целеполагании**. Ведь именно **цель**, как образ результата действий, носит очень сильный мотивирующий характер. Осознание целей своего обучения, понимание значимости этих целей обеспечивает высокий уровень мотивации обучающихся, наполняет смыслом их учебную деятельность, вносит серьезный вклад в формирование индивидуальной траектории обучения. Неточные формулировки цели, задач, результатов затрудняют понимание того, что надо сделать. Туманные, размытые, запутанные формулировки целей, недостаточно ясное понимание целей обучающимися, демотивируют их, лишают ориентиров и желания заниматься учебной деятельностью, которая очень быстро замещается более понятными и интересными для детей занятиями.

Поэтому цель должна быть:

1) предельно точной и конкретной,

2)измеримой,

3) достижимой,

4)соответствовать потребностям учащихся,

5)должна быть достигнута в конкретное время.

Грамотно сформулированные цели создают мощный стимул для успешного обучения.

**Завершая уро**к, учитель помогает ученику подвести **личный итог занятия**, не только оценивая его работу на уроке, но и представляя ему возможность **самооценки** выполненной работы, т.е. на первый план выдвигается не формальная организация урока, а информационное взаимодействие учителя и ученика

**Что же такое педагогический дизайн на самом деле?**

Дизайнер… В современном русском языке в это понятие вкладывают создание такой среды обитания, которая максимально соответствовала целям и потребностям находящегося в ней человека, группы людей, общества. Для занятия дизайном важны творческие способности и быстрый ум, позволяющий применить тот или иной креативный посыл для достижения поставленных задач. Простейшим бытовым примером может служить человек, создающий интерьеры жилища. Он должен организовать функционально и эстетически пространство квартиры или комнаты, **несмотря на всевозможные несовершенства данного места.**

**Способность учителя создать такую творческую ситуацию, при которой ученикам интересно стало бы добыть и усвоить новые знания и суметь применить их на практике это и есть способности дизайнера.**

Главной и первостепенной задачей учителя является **повышение качества обучения через внедрение новых технологий.** Это даёт возможность младшему школьнику формировать готовность к самостоятельному познанию мира.

Так учителей применяющих метод **учебных заданий** смело можно называть дизайнерами урока. Ведь этот метод как раз и состоит в постановке перед детьми **практической** цели, для выполнения которой они должны овладеть **самостоятельно новыми знаниями.**  
Учение – это процесс глубоко личный. Действительное учение случается в тех случаях, когда люди делают нечто важное. Нам не всегда нужно чему-то учиться. Часто достаточно быть **просто информированным**, и отложить учение до тех пор, пока в нем не возникнет действительной **нужды**

**Педагогический дизайн – это технология, благодаря которой обучение и учебные материалы становятся более привлекательными, эффективными, результативными.  
  
Что же такое урок в контексте педагогического дизайна и какова последовательность его разработки?**

В настоящее время существует достаточно много подходов к пониманию сути современного урока , его структуры и соответственно, технологий его. **Последовательность разработки урока в логике педагогического дизайна:**1. Полное представление о контексте обучения;  
2. Портрет слушателя;  
3. Определённая потребность в обучении;  
4. Проработанная и детализированная задача обучения;  
5. Стратегии обучения  
6. Категории знаний  
7. Создание сценария обучения  
8. Подбор технологий  
9. Тип обратной связи  
10. Инструменты оценки

В настоящее время существует достаточно много подходов к пониманию сути современного урока , его структуры и соответственно, технологий его. При этом и **вид поурочного плана тоже меняется.** Это уже отдельная тема для разговора.

**Педагогический дизайн . Зачем он нужен лично мне?**

Я поняла, что самое простое определение педагогического дизайна - системный подход к построению учебного процесса.  
Главное, что он **позволяет выстроить единую систему из целей обучения и учебного материала.** В цепочке: цели обучения – содержание – УМК – предполагаемый результат – нет ничего нового.   
А вот **стиль изложения и способы его представления** сейчас заставляют все больше задумываться и искать, искать, искать.   
В учебниках нового поколения автор обо всем подумал: как подвести ребенка к самостоятельной постановке целей урока, о последовательности их достижений, даже о герое-помощнике. Сбылась мечта: учебник научит и без учителя, только открой и работай. Однако не все так просто: часто можно наблюдать, как ребенку скучно работать, не отрываясь от страницы, как устает он от предложенной схемы. И уж совсем неинтересны герои-помощники.   
Это и заставляет учителя начать поиск **стиля и последовательности изложения учебного материала, способов** его представления.

Поэтому педагогические сайты наполнены собственными образовательными продуктами к уроку и учебнику, в котором, казалось бы, все уже есть.  
Изучая литературу и материалы к семинару, я поняла, что **педагогический дизайн** не включает в себя описание возможностей анимации, графики и прочих дополнений к основному материалу. Он рассматривает именно **содержательную часть обучения, сочетание теории и практики, моменты привлечения внимания, формирования мотивации и желания продолжать обучение.**

Выделяются две важнейшие концепции педагогического дизайна: тщательная проработка материала в соответствии с целями обучения; выстраивание системы постоянного анализа результатов обучения,

оценка и усовершенствование как процесса передачи знаний, так и самого учебного материала. 

Отбор информации, которая предложена на уроке – это и есть задача педагогического дизайна. У меня это одна из главных проблем при организации групповой работы, **поэтому я так заинтересовалась педагогическим дизайном.** И понимаю, что нахожусь в начале пути.