**Формирование педагогического дизайна на уроках истории и обществознания.**

Боднар Галина Андреевна преподаватель

Ульяновский электромеханический колледж

*Основная цель педагогического дизайна – создавать и поддерживать для обучающегося среду, в которой, на основе наиболее рационального представления, взаимосвязи и сочетания различных типов образовательных ресурсов, обеспечивается психологическое комфортное и педагогически обоснованное развитие субъектов. Кречетников К.Г*.

Новые ФГОС по общеобразовательным дисциплинам заставляют преподавателей применять различные формы уроков, а педагогические технологии становятся более доступными, преподаватели стремятся понять, как они могут способствовать повышению увлекательности и насыщенности учебного процесса. Это становится актуальным, не секрет, что уже в начальной школе дети теряют интерес к учебной деятельности, не видя их применение в реальной жизни.

В моей педагогической деятельности я применяю различные технологии, но с появлением нового термина в методике преподавания– педагогический дизайн, пришла к выводу, что точнее не выразишь. Что это такое?

Педагоги́ческий диза́йн — научная дисциплина, занимающаяся разработкой наиболее эффективных, рациональных и комфортных способов, методов и систем обучения, которые могут быть использованы в сфере профессиональной педагогической практики.

На английском этот термин звучит как “instructional design”, что в дословном переводе означает «учебный дизайн» или «учебное проектирование».

Instructional – образовательный, воспитательный, учебный. Design – дизайн, план, намерение; ряд мероприятий, способствующий обучению.

На практике это и открытый диалог, педагогическое проектирование, определённый алгоритм занятия и помощь, как учиться и развиваться.

Педагогический дизайнер — специалист, который проектирует обучающую

Среду, разрабатывает учебные материалы. Среда может быть разного масштаба, от небольшого курса до целой системы обучения. Короче говоря, пед дизайнер по другому методист, как опытный преподаватель.

Качество информационно-педагогических технологий зависит от степени трёх основных узлов: цели обучения (для чего учить); содержания обучения (чему учить); принципов организации учебного процесса (как учить).

Изученность данного вопроса выражена в трудах разных исследователей.

R. Gagne (Р. Ганже) Педагогический дизайн – обучение строго опирается на педагогическую инструкцию. Важную роль исследователь отводил информатизации учебного процесса

А.Ю. Уваров Педагогический дизайн как систематическое (приведенное в систему) использование знаний (принципов) об эффективной учебной работе (учении и обучении) в процессе проектирования, разработки, оценки и использования учебных материалов [Уваров, 2003].

Е.В. Тихомирова Представляет педагогический дизайн как системный подход к построению учебного курса, в основе которого лежит содержание, стиль и последовательность изложения, а также способы его представления [Тихомирова, www].

М.В. Моисеева, В.Н. Подковырова, И.М. Радченко Исследователи рассматривают педагогический дизайн как педагогическую технологию, целенаправленный процесс построения педагогических систем, инструмент, благодаря которому учебные материалы становятся более привлекательными, эффективными [Моисеева, Подковырова, Радченко, www].

С.А. Курносова Педагогический дизайн – деятельность по форматированию содержания, подготовленного специалистом-предметником, с целью сделать его доступным и понятным для обычного пользователя (учащегося). Педагогический дизайн – информационно-образовательное пространство (образовательная среда), в котором студенты смогут полнее раскрыть свои возможности и способности, проявить необходимые личностные качества [Курносова, 2011].

Как яркий представитель педологического подхода к детскому развитию Л.С.Выготский указывал на важнейшую роль окружающей социальной среды и её влияния на обучение и развитие.

В качестве главной задачи социального воспитания Выготский называет выработку и шлифовку форм социального общения. Для ее достижения предлагается использовать иную форму воспитательной работы, как игра.  
В отечественной педагогике понятие «среды» начало входить в научный оборот в начале XX века. «Педагогику среды разрабатывал С.Т. Шацкий, общественная среда ребенка описывается в трудах П.П. Блонского, окружающаясреда у А.С. Макаренко»

На уроках истории и обществознания создать комфортную среду мне помогают различные технологии: постерная технология, ролевая игра, форум-урок, кинозал, студент вместо учителя, кейс-технологии с театрализацией, игры, интеллект-карты. А в этом учебном году в связи с новыми ФГОС готовлю новые образовательные материалы, которые пока апробирую и впереди корректирующая деятельность для эффективности результата. Пример: практические работы, в какой форме их выполнять? Уже вижу, что оставлять студентов наедине с заданиями нельзя, нет усвоения и понимания. Важны пояснения, объяснения непростых вопросов истории, учить поиску достоверной информации, есть трудности понимания документов и т.п.

Постерная технология - форма обучения, которая создает условия для восхождения каждого участника к новому знанию и новому опыту путем самостоятельного или коллективного открытия.

Пример: составить постер на тему: «Новая экономическая политика»

1. Причины перехода к НЭПу

2. Основные отличия политики «Военного коммунизма» и «НЭПа»

3. Положительные и негативные последствия НЭПа

Используется учебный текст, который студенты понимают как написание обычного конспекта, поэтому разбираем текст, его составные части, учимся различать причины и отличия, последствия как отражение социальной, экономической и политической жизни общества 1920-х гг. В процессе выполнения практической работы на эту тему студенты усваивают знания и понимание. Для создания атмосферы эпохи на уроках использую карикатуры (обязательно уточняем и обсуждаем), анекдоты эпохи и театрализацию, которая требует «войти в образ» заданного исторического персонажа и воспроизвести текст. Например, рассказывая об эпохе гражданской воны 1917-1922 гг. в России «вхожу в образ» Л.Д Троцкого, «рисуя» картину его общения с красноармейцами перед наступлением РККА («Брат, я такой же, как ты…»). В демонстрации презентации новой темы привлекаю студентов группы, которые обладают актёрскими данными как экспромт и группа активизирует внимание к данной теме, с интересом слушая студента как учителя. Учителя часто обращались к методическому наследию К.С. Станиславского как мастера «психологического театра» для повышения своего «педагогического мастерства». [А.С. Макаренко](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE,_%D0%90%D0%BD%D1%82%D0%BE%D0%BD_%D0%A1%D0%B5%D0%BC%D1%91%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87) писал, что учителю необходимо уметь двадцатью шестью способами произносить фразу «поди сюда».

Надо понимать, что дизайн формируется не из какой-то одной-двух педтехнологиях. Важно применять именно разнообразные, так как каждая из них имеет свои преимущества и недостатки. Например, синквейн как форма развития речи и критического мышления, больше подходит для индивидуального подхода, не все студенты могут быть вовлечены в процесс.

И на уроках я применяю путём проб и ошибок различные подходы. Два года назад познакомилась с технологией интеллект –карт и на втором курсе на уроках истории предложила студентам изображать схемами темы занятий.

Интеллект-карта (ментальная карта, mindmap, майнд-карта) — древовидная схема, которая изображает некие объекты (например, идеи, задачи, тезисы) и связи между ними. Этот инструмент помогает структурировать и визуализировать различную информацию, а также сам процесс мышления, генерации идей.

Данная методика «карты мыслей» разработана [психологом](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F) [Тони Бьюзеном](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%BE%D0%BD%D0%B8_%D0%91%D1%8C%D1%8E%D0%B7%D0%B5%D0%BD) в конце 1960-х гг. Я приобрела книги Тони Бьюзена «Интеллект-карты» и «Руководство по развитию памяти и интеллекта», чтобы от автора ближе и конкретнее познакомиться с практическим применением ментальных карт.

Сначала на одной группе, но другие группы, узнав об этом, выразили желание участвовать. В первой группе ребята привыкли к интеллектуальной деятельности и вскоре стали оформлять карты как учебное пособие для уроков. Во второй приходилось консультировать подробно суть этой методики. Объясняла, что ветви дерева должны излагать краткую ключевую информацию, с трудом разбирались в содержании, основных причинах, принципах, последствиях ит.п. Но как это сформулировать? Практически задействованный весь потенциал мозга для работы с информацией.

**Основные принципы построения интеллект-карт**

1. Графическое представление информации. Это является главной отличающей от конспекта особенностью интеллект-карты. В интеллект-картах информацию представляют в виде схемы вместо того, чтобы писать логически связанный текст.

2. Использование пиктограмм. Использование пиктограмм в интеллект-картах является обязательным. То есть рядом с текстом знаковые рисунки, фотография политиков, исторических личностей, событий.

3. Активное использование цвета. При рисовании интеллект-карт обязательно использование нескольких (не менее трех) цветов. Каждая главная ветвь имеет свой цвет

4. Для создания карт используются только цветные карандаши, маркеры и т. д.

5. Основная тема располагается в центре. Это одно из ключевых понятий в создании интеллект-карт.

7. Главные ветви соединяются с центральной идеей-темой , а ветви второго, третьего и т.д. порядка соединяются с главными ветвями.

8. Ветви должны быть изогнутыми, а не прямыми (как ветви дерева), живыми, гибкими – в общем, органическими. Рисование ментальной карты в стиле традиционной схемы полностью противоречит идее майндмэппинга. Это сильно затруднит движение взгляда по ветвям и создаст много лишних одинаковых объектов.

9. Над каждой линией–ветвью пишется только одно ключевое слово. Каждое слово содержит тысячи возможных ассоциаций, поэтому «склеивание» слов

уменьшает свободу мышления.

10. Для лучшего запоминания и усвоения желательно использовать рисунки, картинки, ассоциации о каждом слове.

11. Разросшиеся ветви можно заключать в контуры, чтобы они не смешивались с соседними ветвями.

**Преимущества обучения с помощью ментальных карт**

1. Приковывают внимание учащихся.

2. Учебный материал на основе ментальных карт является гибким и легко приспосабливаемым к меняющимся условиям, позволяет вносить коррективы в планируемые занятия.

3. В отличие от линейного текста, интеллект–карты не только излагают факты, но и демонстрируют взаимоотношения между ними, тем самым обеспечивают более глубокое понимание предмета учащимися.

4. Физический объем конспектируемого материала уменьшается.

5. Развивает мышление, память, позволяет самому конструировать ситуации, необходимые будущему специалисту.

Также хочу рассказать о такой форме занятий как форум-урок.

**Форум**-**урок** представляет собой тренинг – игру, которая является интерактивным методом по поиску решений в различных областях. **Основной целью** форум-урока является развитие способностей анализировать, обобщать, фантазировать, думать, оценивать поведение людей вокруг, конструировать различные модели поведения. Этот урок я проводила по курсу обществознания по теме «Роль СМИ в политической жизни общества». Работа в мини-группах, одной из которых была группа преподавателей колледжа (это моё открытие, классная фишка, когда студенты видят преподавателя в равных условиях игры), выполнение заданий на предложенную тему урока, в том числе домашнего задания с рисованием плаката-рекламы на любую социально-политическую проблему общества. И вновь применялся театрализованный приём, когда ребята «входили в образ» известных политиков и «журналисты» брали интервью. Атмосфера, царившая на уроке создавала возможности для дальнейшего развития способностей студентов.

Ещё одно модное название- кейс-технологии.

Кейс-технология создает условия для того, чтобы студенты могли вообразить то, чего в их непосредственном опыте не было, помогает воссоздать историческую действительность.

Опыт основывается на идеях, изложенных в работах М.Н. Скаткина, В.В. Давыдова, А. В. Хуторского, М.В.Рыжакова С.Е.Шишова и др., на идеях Концепции модернизации российского образования

Методические основы кейс- технологии освещаются в работах В.В. Гузеева, Шимутиной Е.Н., Смоляниновой О.Г. В основном работы осве­щают использование данной технологии в высшей школе и примени­тельно к социальным наукам (экономика, социология и др.)

Кейс- технология- технология изучения явлений на основе конкретных си­туаций. Сущность технологии изучение общих закономерностей на примере анализа конкретных случаев Название технологии произошло от от английского «саsе» - казус, запу­танный или необычный случай.

Тем не менее в СПО можно также применять эти необычные кейс-случаи. К примеру, различные ситуации экономической жизни общества на уроках обществознания по теме «Финансовая грамотность». Или на уроках истории о причинно-следственных связях событий и мотивы действий политиков в них, влияние геополитических факторов на историю страны и мотивы поездки Петра I за границу, Александр Невский - защитник Земли русской, но почему его не любили современники и т.п.

Игровые технологии. Проблемно-дискуссионная игра - выявить различные точки зрения участников на какую-либо проблему, а затем сформировать свой взгляд на ту или иную историческую проблему. Уровень активности студентов заметно повышается, участвуют почти всегда добровольно, без принуждения. Инициативность, эмоциональная окрашенность игры определяют высокую степень открытости участников. Они добровольно приоткрываются, отбрасывают в игре психологическую защиту. Теряя настороженность, они становятся «самими собой». Даже получение красных карточек за правильные ответы мотивируют ребят, вносят азарт, желание получить больше для высоких оценок. Недавно стала применять настольные игры как интеллект-паузы: «Не тот Федот» - игра в пословицы и поговорки; «Архитектурные памятники России», «Попасть в историю» - игра в события прошлого. Отслеживаю деятельность коллег страны из разных регионов по игровым технологиям. Здесь открывается великолепное пространство – пазлы раличной тематики, кое-что купила, кое-что предлагают бесплатно. Пока нахожусь в процессе собирания игр, методику их применения и, возможно, разработке настольных игр в будущем с привлечением студентов.

На последних уроках семестра устраиваю кинозал. Смотрим: Путевка в жизнь (реж.Н.Экк), Республика ШКИД (реж.Г.Полока), Остров (реж.П.Лунгин), Двенадцать (реж.Н.Михалков) и др. После просмотра обсуждаем фильм, насколько достоверна данной эпохе, что хотел донести зрителю режиссёр, проблемы, актёрскую игру.

По новым ФГОС появились практические занятия по культуре советского общества. Прослушиваем музыкальные произведения, соответствующие эпохе. Песня времён Гражданской войны - «Белая армия, чёрный барон», по горячим следам Октябрьской революции - «Красная Армия всех сильней»; Великая Отечественная война - «Священная война», «Прощание славянки», «Господа офицеры», «Катюша» и др. На уроке обществознания по теме «Искусство» разбирали три части 7-й симфонии (блокадной) Д.Шостаковича и др. Обсуждали значение этой великой симфонии на выстоявших ленинградцев..

Изумительный по звучанию Вальс №2 Д.Шостаковича (компиляция«Амурские волны», «На сопках Манчжурии», «Дунайские волны» и, кроме того, разбавил всё это интонациями из [**музыки Иоганна Штрауса**](https://soundtimes.ru/muzykalnaya-shkatulka/velikie-kompozitory/iogann-shtraus)), а также другую классическую музыку включаю в конце урока. Считаю, что комфортная среда, педагогический дизайн создаёт на уроках истории и обществознания большие возможности для развития, обучения и воспитания и повышения культурного уровня студентов.

На сегодняшний день педагогический дизайн – одна из наиболее активно развивающихся сфер педагогики, что связано со всевозрастающей ролью информатизации образования. Несмотря на положительный опыт ряда российских вузов и исследователей по применению и изучению педагогического дизайна, еще нет систематического подхода к применению педагогического дизайна, не сформулированы четкие требования к профессиональной компетентности преподавателя, использующего данную технологию в своей работе, практически крайне мало учебно-методических материалов по данной проблеме. В связи с этим одной из ведущих задач на сегодняшний день является необходимость проанализировать и сформировать критерии и предпосылки применения педагогического дизайна, его сильные и слабые стороны в процессе формирования профессиональных компетенций обучающихся.

Использованная литература:

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

2. Афанасьева П.В. Педагогический дизайн в системе E-Learning. Воронеж: Истоки, 2010. 57 с.

3. Клепикова А.Г. Основы педагогического дизайна в интегрированной информационной среде обучения «Пегас». Белгород: БелГУ, 2008. 156 с.

4. Курносова С. А. Педагогический дизайн: эксплицирование понятия // Международный журнал экспериментального образования. 2012.

5. Курносова С. А. Этапы проектирования педагогического дизайна // Вестник ЧГПУ. 2011. № 9. С. 72-80

6.Ершова А.П., Букатов В.М. Режиссура урока, общения и поведения учителя: (Педагогика как практическая режиссура).— Москва-Воронеж : МПСИ, МОДЕК, 1995.— 269 с.

7.Попов А. В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. — М.: Манн, Иванов, Фербер, 2006. — 320 с. [ISBN 5-902862-22-1](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F:%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/5902862221)8.Букатов В.М. Секреты дидактических игр: психология, методика, дисциплина. — СПб,: Речь; М.: Сфера, 2010. — 203 с.

9.Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/>

10. Бьюзен, Т. Карты памяти. Используй свою память на 100% / Т. Бьюзен. – М.: Росмэн-Пресс, 2007. – 96 с.

11. Бьюзен, Т. Супермышление / Т. Бьюзен, Б. Бьюзен. – Минск: Попурри, 2003. – 304 с.

12. Воробьева, В.М. Эффективное использование метода интеллект–карт на уроках: Методическое пособие. / В.М. Воробьева, Л.В. Чурикова, Л.Г. Будунова, – М.: ГБОУ «ТемоЦентр», 2013. – 44 с.

13. Мюллер, Х. Составление ментальных карт. Метод генерации и структурирования идей / Х. Мюллер. – М.: Омега-Л, 2007. – 126 с.

14.Тони Бьюзен*.* Интеллект-карты. Полное руководство по мощному инструменту мышления = Mind Map Mastery. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 208 с. — [ISBN 978-5-00117-678-7](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F:%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/9785001176787).

ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ

https://studylib.ru/doc/748453/krechetnikov-k.g.-professor-kafedry

https://don-holod.ru/a-yu-uvarov-pedagogicheskiy-dizayn

‍