

## **ОГЛЯД МЕТОДИК ОСВІТНЬОГО ДИЗАЙНУ ДЛЯ РОЗРОБКИ НАВЧАЛЬНИХ ОДИНИЦЬ**

Процеси реформування освіти в Україні охоплюють тривалий період і стосуються всіх освітніх рівнів. Підписання Україною Болонської декларації у 2005 році, старт реформи Нової української школи у 2017, оновлення законодавства про освіту починаючи з 2017 року спрямовують українську освітню галузь до європейського простору, що є стратегічним завданням держави.

В процесах зазначеної модернізації виокремлюються дві основні цілі: з одного боку, розвернути освіту обличчям до здобувача, зробивши освітню діяльність максимально дитиноцентричною (для загальної освіти) і студентоцентричною (для вищої освіти), і, з іншого – технологізувати процеси надання освітніх послуг, всебічно задіюючи освітні технології (Education Technologies, EdTech) для створення сучасного, дружнього до здобувача, адаптивного і ефективного освітнього середовища. В останні роки світовий ринок освітніх технологій демонструє швидке зростання [1].

Процеси, що відбуваються в Україні і світі – пандемія, повномасштабна війна – прискорюють цифровізацію усіх сфер суспільного життя, подеколи роблячи цифрове навчання єдиним доступним способом отримати бажану освіту. Всі учасники освітнього процесу широко послуговуються засобами цифрових освітніх технологій від онлайн-платформ до відео уроків, разом з тим сучасні виклики ставлять перед вчителями задачу брати активну участь у проектуванні, розробці і застосуванні власних освітніх послуг та продуктів. Сучасний педагог стає освітнім дизайнером.

Поняття освітнього дизайну (Instructional Design, Educational Design, Learning Design) є багатоаспектним; найбільш загально його можна визначити як галузь знань, що поєднує освіту, психологію та комунікації для створення найбільш ефективних освітніх програм навчання для конкретних груп здобувачів освіти [2]. Освітній дизайн

передбачає систематичний аналіз, планування, реалізацію та оцінку освітнього середовища та навчальних матеріалів [3].

Застосування освітнього дизайну часто пов'язують з розробкою цифрових освітніх продуктів, з огляду на зростання ролі комп'ютера як посередника у навчанні і орієнтацію на модульність освітніх програм, подання їх у вигляді логічно завершених фрагментів – навчальних одиниць (Course unit). Поняття “навчальна одиниця” може бути по-різному інтерпретоване у практиці роботи педагога в залежності від ступеня деталізації розроблюваних матеріалів: урок, змістовий модуль курсу, навчальна дисципліна.

Визнані методики, що застосовуються в освітньому дизайні, переважно були розроблені до початку епохи цифровізації освітньої сфери. Завдяки покладеному в їх основу системному підходу до вирішення проблем та психологічному обґрунтуванню вони виявились ефективними для різних форм організації освітнього процесу, в тому числі у EdTech.

До традиційних методик освітнього дизайну відносять:

ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) – універсальна модель, у якій діяльність розробника включає цикл фаз аналізу, проєктування, розроблення, впровадження, оцінювання продукту;

Bakward Design (Зворотний дизайн) – модель, за якою передбачається рух від бажаних результатів до планування процесу навчання;

Design Thinking Model (Модель дизайн-мислення) – модель, орієнтована на занурення у потреби цільової аудиторії;

ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction – увага, актуальність, впевненість, задоволеність) – модель, орієнтована на забезпечення високого рівня мотивації здобувачів освіти;

MPI, Merrill's First Principles of Instruction (Перші принципи навчання Меррілла) – спрямовані на ефективне досягнення цілей навчання, зокрема, на краще запам'ятовування навчального матеріалу;

Gagne's 9 Events of Instruction (Дев'ять подій навчання Ганьє) – широко використовувана модель, що окреслює дії педагога для ефективного навчання;

Bloom's taxonomy (Таксономія Блума) – широко використовувана в розробці навчальних одиниць ієрархічна модель подання педагогічних цілей від запам'ятовування до творчості.

Fink's taxonomy (Таксономія Фінка) – циклічна модель, що виокремлює шість ключових компонентів освітнього середовища для ефективного навчання [4].

З урахуванням особливостей електронного навчання та сучасних вимог до освітніх продуктів використовуються нові, так звані, швидкі та гнучкі адаптивні методики (Agile), що увійшли в практику освітнього дизайну зі сфери розробки програмного забезпечення. Важливим принципом Agile для освіти є перевага людини і взаємодії над інструментами і процесами. Серед таких методик відомими є: SAM (Successive Approximations Model), LLAMA (Lot Like Agile Methods Approach), A.G.I.L.E (Align, Get Set, Iterate & Implement, Leverage, and Evaluate), RCD (Rapid Content Development) [5].

В українській освітній сфері формулювання процесу розробки освітніх програм та їх компонентів в термінах освітнього дизайну є порівняно новим і пов'язано з процесами інтеграції в світовий освітній простір. Завдяки цій інтеграції педагогічні працівники і здобувачі педагогічної освіти отримали сучасний інструментарій для розробки навчальних одиниць, в тому числі засобів EdTech, і упровадження їх у практику педагогічної роботи.

#### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Global EdTech Unicorns. URL: <https://www.holoniq.com/edtech-unicorns> [Accessed 04 April 2024].
2. What is Instructional Design? URL: <https://online.purdue.edu/blog/education/what-is-instructional-design> [Accessed 04 April 2024].
3. Instructional Design – Explanation, models & application. URL: <https://annalangheiter.com/instructional-design/> [Accessed 04 April 2024].
4. 5 Instructional Design Models You Should Know URL: <https://graduate.northeastern.edu/resources/instructional-design-models/> [Accessed 04 April 2024].

5. What is Agile Instructional Design? URL: <https://www.teachfloor.com/blog/understanding-agile-instructional-design> [Accessed 04 April 2024].