

ПОВЫШЕНИЕ КАЧЕСТВА ЯЗЫКОВОЙ ПОДГОТОВКИ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ ЧЕРЕЗ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ



Аннотация

В статье анализируется проблема повышения качества языкового образования через педагогический дизайн. Раскрывается роль и место педагогического дизайна в обучающей деятельности преподавателя в цифровую эпоху. Цель статьи – оценка возможностей совершенствования языковой подготовки студента через педагогический дизайн. Педагогический дизайн рассматривается автором одновременно как инструмент оптимизации деятельности преподавателя и инструмент овладения искусством организации учебного процесса, что обеспечивает глубокое изучение учебного материала и умелое управление мотивацией обучающихся.



Abstract

IMPROVING THE QUALITY OF LANGUAGE TRAINING IN HIGHER SCHOOL THROUGH PEDAGOGICAL DESIGN IN THE CONTEXT OF DIGITALIZATION OF EDUCATION

The article analyzes the problem of improving the quality of language education through pedagogical design. The author reveals the role and place of pedagogical design in the educational activities of a teacher in the digital era. The purpose of the article is to assess the possibilities of improving language training through pedagogical design. The author considers pedagogical design both as a tool for optimizing the teacher's activities and as a tool for mastering the art of organizing the educational process, which ensures a deep study of the educational material and skillful management of students' motivation.



Ключевые слова

педагогический дизайн, цифровизация образования, эффективное обучение, цифровые инструменты, управление мотивацией



Keywords

pedagogical design, digitalization of education, effective learning, digital tools, motivation management

В цифровую эпоху произошли радикальные изменения в языковой подготовке студентов. Сегодня организация занятий по ИЯ в высшей школе предусматривает овладение преподавателем основами педагогического дизайна, который позволяет в увлекательной форме представить обучающий материал, сделав его одновременно интересным, полезным и максимально доступным для понимания за счет учета потребностей студентов, их интересов и склонностей, закономерностей психологии восприятия учащимися информации, а также опоры на последние достижения научно-технического прогресса [1].

Применительно к языковой подготовке студентов под педагогическим дизайном понимается проектирование процесса обучения с последовательным выстраиванием всех его элементов (целей, содержания, методов, средств обучения, диагностики и др.) и его учебно-методического сопровождения на основе анализа потребностей учащихся для организации эффективного и комфортного обучения с максимальным усвоением учебного материала.

Наряду с практикой педагогического дизайна получает распространение интеграция игровой технологии *Edutainment* в обучение студентов вуза, в частности, китайскому языку [6]. *Edutainment* как образовательная технология оптимально сочетает образование и развлечение и особо популяризируется в цифровой обучающей среде. *Edutainment* трансформирует традиционный формат обучения, заменяя его новым, продиктованным духом цифровой эпохи и отвечающим современным запросам студентов, которые с энтузиазмом включаются в такой образовательный процесс, обеспечивающий им более глубокое усвоение учебного материала, развивая у них креативное мышление и стимулируя при этом рост интереса к изучаемой теме.

В цифровую эпоху преподаватель ИЯ, владеющий основами педагогического дизайна, выходит на новый качественный уровень преподавания, который ведет к достижению каждым студентом высокого образовательного результата, что происходит за счет увлекательной подачи образовательного контента, максимального усвоения иноязычного речевого материала студентами и его дальнейшего переноса в различные ситуации общения в процессе межкультурного взаимодействия в рамках онлайн— или офлайн-коммуникации.

Влияние педагогического дизайна на обучающую деятельность педагога находит конкретное проявление как в отборе учебного материала для студентов с учетом их запросов и потребностей для повышения их мотивации и ожидаемых результатов от занятий по ИЯ, так и в выборе различных форматов обучения (онлайн, офлайн или смешанный), а также цифровых инструментов обучения с опорой на последние достижения науки и техники с продумыванием системы контроля в разных формах, что способствует снятию напряженности у студентов. В контексте педагогического дизайна особенно приветствуется использование педагогом скрытой формы контроля знаний и умений в процессе проведения ролевых и деловых игр, что обеспечивает снятие стресса у студентов.

Педагогический дизайн позволяет повысить качество языковой подготовки обучающихся за счет создания педагогом в цифровом пространстве образовательно-развивающей среды с оптимальным сочетанием цифровых образовательных ресурсов, что, вкупе с грамотным дизайном обучающих материалов (мультимедийных презентаций, интересных раздаточных материалов и т.п.), обеспечивает психологически комфортное и эффективное обучение, соответствующее психологии восприятия информации учащимися. Организация визуальной подачи учебного материала для облегчения его усвоения с выбором образовательной платформы для размещения обучающего материала и ведением аналитики для отслеживания динамики образовательных результатов являются значимыми задачами педагогического дизайна как инструмента оптимизации обучающей деятельности педагога.

Особое внимание к технологической составляющей образовательного процесса и внедрению педагогического дизайна в языковую подготовку студентов способствует не только формированию персонализированной

образовательной траектории, но и подготовке студентов к иноязычному общению в рамках различных форматов общения как онлайн, так и офлайн. Такая языковая подготовка подразумевает свободную ориентировку студентов в цифровом образовательном пространстве и их готовность к активному использованию цифровых средств, открывающих широкий спектр возможностей для самостоятельного овладения иноязычной речевой деятельностью и раскрытие личностного потенциала в образовательном процессе.

Умение преподавателя в процессе обучения поддерживать внимание учащихся с помощью различных способов и приемов, опираясь при этом на то, что уже известно студентам, и одновременно выясняя то, что им неизвестно, является важным принципом педагогического дизайна [8; 9].

Представление студентам новой учебной информации с учетом требований педагогического дизайна, помимо увлекательной формы, должно обеспечивать его порционную подачу, так как сегодняшнему поколению свойственно клиповое мышление. Порционная подача учебной информации для облегчения ее усвоения предоставляет студентам возможность получения дополнительной информации путем их активного вовлечения в проблематику учебного материала [4].

Повышение качества языковой подготовки через педагогический дизайн предусматривает постоянную оценку эффективности образовательного процесса, что обеспечивает гибкую обратную связь по освоенному учебному материалу и выполненным заданиям, а также наличие понятных и прозрачных критериев оценки знаний. Все это способствует систематизации учебного материала и его скорейшему освоению обучающимися [3].

Языковая подготовка студентов через педагогический дизайн приводит одновременно не только к более высокому качеству овладения обучающимися иностранным языком, но и еще к воспитанию креативно мыслящей личности средствами иностранного языка. Предоставление автономии учебной деятельности через внедрение цифровых сервисов в процесс обучения иностранному языку повышает интерес к изучаемому предмету и ведет к интенсификации образовательного процесса и достижению студентами более высоких образовательных результатов.

Повышение качества языковой подготовки через педагогический дизайн фокусирует особое внимание на аутентичности иноязычного общения, которая сегодня является приоритетом в образовательном процессе и предполагает интерактивность, а также появление у студентов иллюзии пребывания в стране изучаемого языка за счет применения целого набора различных цифровых инструментов и программных средств обучения. Как показал сравнительно-сопоставительный анализ, проведенный Янь Лэем, «среди цифровых инструментов и программных средств можно особо выделить наиболее удобные образовательные платформы для организации виртуального пространства средствами иноязычного образования: *Skillbox*, *Skyeng*, *GetCourse* и др., а также мобильные приложения, позволяющие без труда организовать виртуальное пространство средствами иноязычного образования: *Wordwall*, *Quizlet*, *LearningApps.org* и др.» [7, с. 11].

Цифровые аутентичные учебные материалы с электронными средствами коммуникации повышают интерес обучающихся к дисциплине, при этом оказывают существенное влияние на управление их мотивацией и качество усвоения

учебного материала на занятиях по ИЯ, восполняя при этом отсутствие иноязычной среды [10].

Следует особо отметить, что одним из ключевых элементов эффективного обучения с точки зрения педагогического дизайна является геймификация, которая подразумевает использование игрового дизайна в совершенно не игровых ситуациях. Важными дидактическими свойствами геймификации являются вовлеченность всех обучающихся и возможность сделать процесс обучения более интересным и мотивирующим. Для этого используются: очки, уровни, шкала прогресса, рейтинги, постоянная обратная связь и т.д., а также награды, сам факт получения которых мотивирует учащихся, так как награда – это то, что подтверждает статус победителя.

Геймификация повышает заинтересованность студентов, меняя их поведение и помогая им получать удовольствие от образовательного процесса. В эпоху цифровизации образования широкое распространение получила геймификация с использованием мобильных устройств [2; 3]. На занятиях по ИЯ сегодня широко применяется технология игрового моделирования системы отношений, характерных для свободного общения на ИЯ. В связи с этим популярна не только структурная геймификация, обеспечивающая использование игровых элементов в образовательном процессе в неигровых ситуациях, но и содержательная геймификация, под которой понимается построение процесса обучения по определенному игровому сценарию.

К примеру, все студенты играют роль носителей изучаемого ими языка, и все темы, которые проходят в рамках прохождения курса ИЯ, они пропускают через себя, воображая, что события происходят непосредственно с ними. Все темы занятий связаны сквозным сюжетом: группа туристов приехала в один из городов Англии или Франции, остановилась в фешенебельном отеле; члены группы знакомятся друг с другом, и с ними начинают происходить удивительные события, вовлекающие их в различные ситуации общения на изучаемом языке.

Главная задача применения геймификации в ходе преподавания иностранного языка заключается не столько в вовлечении учащихся в процесс его изучения, сколько в более глубоком усвоении ими учебной информации через интерактивное взаимодействие с учебным материалом и друг с другом. Студенты расширяют свои языковые знания за счет общения на иностранном языке при решении поставленных перед ними преподавателем коммуникативных задач проблемного или познавательного характера.

Значимое место в педагогическом дизайне отводится интерактивным технологиям обучения, групповой работе, созданию реальных ситуаций межкультурного взаимодействия и решению коммуникативно-проблемных задач, а также активному вовлечению студентов в учебный процесс путем нестандартной подачи материала и его активного закрепления на занятии по ИЯ. Как свидетельствует образовательная практика, получение новых знаний проходит эффективнее всего в том контексте, в котором они будут применяться в дальнейшем. Вот почему разбор конкретных ситуаций общения в процессе межкультурного взаимодействия и связанных с ними проблем обеспечивают усвоение языкового материала непосредственно на занятии по ИЯ совместными усилиями педагога и студентов в ходе активного обсуждения и поиска оптимального варианта решения поставленной преподавателем задачи [5, с. 50].

Среди популярных моделей педагогического дизайна наибольшее распространение получила *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*, представляющая пятиступенчатый процесс разработки образовательных решений. Эта модель в полной мере решает задачи онлайн-обучения и позволяет логично спроектировать образовательный процесс в рамках не только онлайн– и офлайн–, но также смешанного обучения. Широкое распространение также получила технология педагогического дизайна *ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)*, которая помогает спроектировать мотивацию в образовательном процессе, в связи с чем ее называют мотивационной моделью.

Повышение качества языковой подготовки в высшей школе через педагогический дизайн обусловлено целым рядом факторов.

Во-первых, происходит улучшение образовательного контента за счет специально отобранных педагогом цифровых образовательных ресурсов (видеокастов, музыкальных клипов, аудиоподкастов и др.), что способствует раскрытию резервов памяти учащихся, стимуляции их познавательной активности, расширению автономии учебной деятельности.

Во-вторых, моделирование педагогом цифровой образовательной среды, представляющей собой совокупность цифровых образовательных ресурсов, а также виртуальных сред, мультимедийных презентаций, электронных бах данных и др., обеспечивает повышение эффективности овладения иностранным языком студентами. Оптимальное сочетание текстового, аудио– и видеоматериала позволяет в привлекательной форме предъявить студентам языковой материал, при этом управлять их вниманием с помощью гиперссылок, звука, эффектов анимации. Все это воздействует на различные каналы восприятия информации и приводит к более высоким образовательным результатам.

В-третьих, повышение доступности изучаемого материала обеспечивается за счет представления учебного материала в занимательной, лаконичной и наглядной форме. Помимо этого, подача образовательного контента обеспечивает не только визуализацию, но и возможности интерактивного взаимодействия с языковым материалом. Увлекательное представление педагогом учебного материала ориентирует студентов на получение дополнительной информации благодаря их активному вовлечению в обсуждение изучаемой проблематики.

В-четвертых, оценка эффективности образовательного процесса предполагает постоянную обратную связь от обучающихся по освоенному учебному материалу и выполненным заданиям, а также наличие понятных и прозрачных критериев оценки знаний. Организация образовательного процесса на основе цифровой образовательной среды с использованием электронных средств коммуникации позволяет фиксировать и анализировать цифровой след, грамотно выстраивать персонализированные образовательные траектории.

В-пятых, управление мотивацией обучающихся осуществляется за счет использования цифровых инструментов и наиболее перспективных технологий обучения ИЯ. Постановка проблемных вопросов, проведение дискуссий, диспутов, тренингов, деловых игр существенно активизируют деятельность учащихся. В итоге педагогический дизайн способствует более глубокому усвоению обучающего материала, развитию критического мышления и практических навыков и умений у студентов.

Таким образом, педагогический дизайн – надежный помощник педагога – позволяет ему более эффективно управлять учебным процессом, индивидуализировать обучение, вести непрерывный мониторинг уровня полученных знаний и умений студентов. В связи с этим обоснованная потребность в педагогическом дизайне в цифровую эпоху вызвала острую необходимость его использования в языковой подготовке студентов для организации эффективного обучения и успешного овладения учебной информацией, что помогает снять трудности, возникающие в ходе образовательного процесса, и при этом приводит к высоким образовательным результатам в минимально возможные сроки обучения.

Даже преподаватель с большим опытом работы нуждается в овладении основами педагогического дизайна, что позволит ему не «изобретать велосипед» тогда, когда уже созданы образовательные решения, приводящие к высоким результатам, за счет тщательной продуманности и рационального использования каждой минуты занятия по иностранному языку.



Литература

1. **Абызова Е. В.** Педагогический дизайн: понятие, предмет, основные категории // Вестник Вятского государственного университета. – 2010. – Т. 3. – № 3. – С. 12.
2. **Авраменко А. П., Титова С. В.** Компетенции преподавателя в сфере мобильного обучения // Высшее образование в России. – 2014. – № 6. – С. 162–166.
3. **Дмитренко Т. А.** Современные технологии обучения иностранному языку в системе высшего иноязычного образования: учебное пособие. – 2-е изд., доп. М.: ИНФРА-М, 2024. – 188 с.
4. **Дмитренко Т. А.** Актуальные проблемы профессиональной подготовки преподавателей иностранных языков в условиях цифровизации образования: моногр. – Москва, 2024. – 222 с.
5. **Дмитренко Т. А.** Технология педагогического общения в условиях обновления языкового образования и поликультурной среды // Иностр. языки в школе. – 2021. – № 10. – С. 45–52.
6. **Шiao Бо, Петрова М. Г.** Интеграция игровой технологии «Edutainment» в обучение студентов вуза китайскому языку // Иностр. языки в школе. – 2025. – № 3. – С. 74–81.
7. **Янь Лэй.** Технология организации виртуального пространства средствами иноязычного образования (уровень бакалавриата, направление «Педагогическое образование», профиль «Иностранный язык»): автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 2024. – С. 11.
8. **Bloom B. S.** Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals, 1956. – Vol. Handbook I: Cognitive domain. – 232 p.
9. **Gagne R. M., Wager W. W., Goias K., Keller J. M.** Principles of instructional design. – Belmont, CA: Wadsworth/Thomson Learning, (5th ed.), 2005. – 392 p.
10. **Smith P. L., Ragan T. J.** Instructional design. – Hoboken, NJ: Wiley & Sons, (3rd ed.), 2005. – 400 p.

Сведения
об авторе

Дмитренко Татьяна Алексеевна, доктор пед. наук, профессор, академик МАНПО, профессор кафедры лингводидактики и современных технологий иноязычного образования Московского педагогического государственного университета.

E-mail: dmit.t.a@mail.ru