

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОДЕЛЕЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА И ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ



Аннотация

В статье понятие «педагогический дизайн» рассматривается в контексте преподавания иностранных языков. Особое внимание уделяется практическим инструментам педагогического дизайна и цифровым ресурсам для проектирования уроков иностранного языка, обеспечивающих активное вовлечение обучающихся, осмысление и применение ими изученного материала.



Abstract

THE APPLICATION OF INSTRUCTIONAL DESIGN MODELS AND DIGITAL TOOLS IN FOREIGN LANGUAGE EDUCATION

The article explores the concept of 'instructional design' in the context of foreign language teaching. Special attention is paid to the tools of instructional design and digital resources for creating foreign language lessons that foster active engagement, comprehension and practical application of the studied material.



Ключевые
слова

**педагогический дизайн, лингвопедагогический дизайн,
модель педагогического дизайна, цифровые технологии,
роль учителя, урок иностранного языка**



Keywords

instructional design, linguistic instructional design, instructional design model, digital tools, teacher's role, foreign language lesson

В условиях быстро меняющегося мира современный учитель сталкивается с рядом вызовов, таких как: активное внедрение цифровой среды и искусственного интеллекта в образование, преобладание активных/интерактивных методов обучения, переход к метапредметности, формирование универсальных учебных действий, функциональной грамотности. Одной из задач учителя становится подготовка ученика к жизни в быстро меняющемся мире. Соответственно, роль учителя в учебном процессе становится гораздо шире: теперь это и наставник, и фасилитатор, и медиатор, и вдохновитель, и проводник в мир инноваций и технологий. Учитель работает в условиях многозадачности на стыке различных дисциплин и областей знания, что требует от него интегрированного подхода в проектировании образовательной среды. Данные вызовы подталкивают учителя к постоянному поиску эффективных методов, технологий и приемов, позволяющих решить большой комплекс задач, стоящих перед ним.

Ряд исследователей (Т. В. Асламова, Н. А. Никитюк, Е. М. Рожнева, Е. В. Чернобай и др.) предлагают использовать педагогический дизайн в качестве одного

из инструментов, способствующих реализации актуальных целей обучения и воспитания [1; 3; 4; 5; 7]. В настоящее время педагогический дизайн применяется при создании онлайн-курсов и образовательных программ в различных сферах, в том числе в высшем образовании. Необходимо отметить, что эмпирически доказанная эффективность использования педагогического дизайна обусловила появление магистерских программ по педагогическому дизайну в ведущих университетах страны и, соответственно, новой специальности «Педагогический дизайнер». В то же время использованию моделей педагогического дизайна в общеобразовательной школе посвящено не так много исследований.

В данной статье мы рассмотрим понятие педагогического дизайна в контексте преподавания иностранных языков, его модели, а также конкретные практические инструменты и цифровые технологии, способствующие более эффективной реализации стоящих перед преподавателем задач.

Обратимся к понятию педагогического дизайна в отечественных и зарубежных исследованиях. Сам термин был заимствован из англоязычных научных работ и имеет ряд синонимов: *instructional design* («проектирование инструкций»), *learning design* («проектирование обучения»), *learning activities design* («проектирование учебной деятельности»), *learning experience design* («проектирование образовательного опыта»). В российских источниках в качестве синонимов используются такие термины, как «педагогический дизайн», «дизайн обучения», «педагогическое проектирование».

Основоположниками педагогического дизайна считаются М. Мерилл, Л. Дрейк, М. Лейси и Дж. Пратт, которые дают следующее определение этому понятию: «Педагогический дизайн — это технология, которая воплощает известные и проверенные стратегии обучения в учебном процессе, делая приобретение знаний и навыков более эффективным, результативным и привлекательным» [9, с. 6]. Впервые в отечественных исследованиях термин «педагогический дизайн» был использован А. Ю. Уваровым в 2003 г.: «систематическое (приведенное в систему) использование знаний (принципов) об эффективной учебной работе (учении и обучении) в процессе проектирования, разработки, оценки и использования учебных материалов» [6, с. 3].

Е. В. Чернобай, Е. А. Ефимова, Ю. Н. Корешникова, М. А. Давлатова считают, что педагогический дизайн является «системой процедур по разработке способов доставки учебного содержания (учебных продуктов) учащимся, создаваемой с целью помочь им развить у себя требуемые компетенции» [7, с. 8].

М. В. Луканина, С. Г. Меркулова рассматривают термин «педагогический дизайн» в трихотомии: 1) область науки / корпус знаний; 2) процесс; 3) инструмент или технология разработки материалов [2, с. 153]. Это еще раз подчеркивает многогранность данного понятия.

Обратимся к использованию педагогического дизайна непосредственно в школьной практике применительно к преподаванию иностранных языков. Н. А. Никитюк, А. А. Прохорова, А. И. Четкина предлагают использовать термин «лингвопедагогический дизайн» — так данные исследователи характеризуют инструмент, «который позволяет выбрать, адаптировать и внедрить наиболее подходящие технологии, методики и фреймворки для обучения иностранным языкам» [4; с. 36]. Такой инструмент, по мнению авторов, является связующим компонентом между различными областями знаний, а именно педагогикой, психологией, лингвистикой, методикой преподавания и цифровыми технологиями.

Таким образом, анализируя вышеперечисленные подходы, мы рассматриваем педагогический дизайн как интегративный инструмент проектирования целостной образовательной среды урока. Применительно к преподаванию иностранных языков его ценность представляется в возможности преодолеть фрагментарность планирования, обеспечив смысловую и деятельностьную целостность урока, где цели, задания, формы работы и оценивание объединены единым замыслом, а цифровые ресурсы являются не дополнением, а органичным элементом среды.

Среди наиболее распространенных моделей педагогического дизайна можно выделить:

- **ADDIE** (*analysis/анализ — design/дизайн — development/разработка — implementation/внедрение — evaluation/оценка*) [11];
- **UDL** (*universal design for learning / универсальный дизайн обучения*), в основе которой лежат три принципа: создание разных способов вовлечения, использование разнообразных способов подачи информации и предоставление разных способов демонстрации результата [12];
- **4C/ID** (*four-component instructional design / четырехкомпонентная модель педагогического дизайна*), включающую четыре компонента: учебные задачи, вспомогательную информацию, последовательность действий, практику отдельных элементов учебной задачи [15];
- **PBL** (*project-based learning design / проектно-ориентированное обучение*), состоящую из пяти этапов: запуск проекта, запрос и исследование, создание продукта, презентация и обмен опытом, рефлексия и оценивание [13];
- **таксономию Блума**, представляющую собой иерархию образовательных целей и включающую шесть этапов (знание — понимание — применение — анализ — синтез — оценка) [8];
- **4C's** (*critical thinking / критическое мышление — communication/коммуникация — collaboration/взаимодействие — creativity/креативность*) [14].

Данные модели универсальны и могут применяться в обучении практически любому предмету, в том числе иностранным языкам.

В качестве одного из ключевых практических инструментов педагогического проектирования рассмотрим модель педагогического дизайна **5E instructional model** (пятиэтапная модель проектирования обучения) [9]. Данная модель выбрана нами не случайно: изначально разработанная с целью улучшения преподавания естественных наук (в конце 1980-х), она идеально отвечает современным вызовам благодаря своей конструктивистской основе и поэтапной циклической структуре. Модель **5E** позволяет решать задачи вовлечения, поисковой и исследовательской деятельности, применения знаний в новых контекстах и комплексной оценки — то есть именно те задачи, которые стоят перед современным учителем в условиях активной образовательной среды.

Модель получила свое название по первым буквам пяти последовательных этапов (*engage/вовлечение — explore/исследование — explain/объяснение — elaborate/развитие — evaluate/оценка*).

Проектирование урока иностранного языка по данной модели может помочь учителю ответить на ряд важных вопросов, которые могут ускользать от его внимания при стандартном планировании, и спроектировать урок с учетом современных вызовов и актуальных целей обучения. Следует отметить, что проектирование урока по модели **5E** не отменяет стандартного планирования урока по ФГОС с использованием технологической карты, а обогащает его, предлагая

учителю четкий алгоритм для создания интерактивного образовательного пространства.

Представим адаптацию данной модели применительно к обучению иностранным языкам, которая включает опорные вопросы для каждого этапа, подсказки/инструменты для учителя и примеры цифровых инструментов.

На **этапе вовлечения (engage)** осуществляется вовлечение обучающихся через использование небольших коротких заданий, которые актуализируют имеющиеся знания по теме и пробуждают интерес. Опорные вопросы и подсказки / инструменты для учителя, используемые на этапе вовлечения, представлены в таблице 1.

Табл. 1

Этап вовлечения

Опорные вопросы	Подсказка / инструмент для учителя
Как стимулировать познавательный интерес с первых минут урока?	Создать «момент удивления», интригу, предложить мини-игру или привести неожиданный факт
Какие цифровые ресурсы и визуальные инструменты использовать?	Видео, интерактивные презентации, анимации, AR/VR, инфографика
Как связать вводную часть с реальными жизненными ситуациями?	Использовать примеры из повседневной жизни, истории учеников, новости, факты из области культуры
Какие приемы активного и интерактивного обучения использовать?	Геймификация, мини-дебаты, мини-опросы, проблемные задания
Как выявить и актуализировать уже имеющиеся знания по теме?	Мозговой штурм, ассоциации, быстрые вопросы, квиз

На **этапе исследования (explore)** учащиеся изучают новую информацию в рамках предложенной темы под руководством учителя. Здесь присутствует элемент открытия новых знаний учеником, а не просто подача готового материала. Опорные вопросы и подсказки / инструменты для учителя, используемые на этапе исследования, представлены в таблице 2.

Табл. 2

Этап исследования

Опорные вопросы	Подсказка / инструмент для учителя
Какие задания позволяют эффективно исследовать тему?	Мини-исследования, проекты, кейсы, ролевые игры
Как организовать групповую и индивидуальную работу?	Задания на стимулирование взаимодействия и коммуникации, индивидуальное исследование, парная работа, четкие инструкции
Как использовать проблемное обучение и активные методы?	Кейсы, ролевые игры, геймификация, обсуждения
Как сделать изучение материала интересным и значимым?	Связать задания с реальной жизнью, практическими ситуациями, актуальными событиями

На **этапе объяснения (explain)** учащимся предоставляется возможность обсудить и осмыслить свои наблюдения, а затем учитель дает объяснение нового материала. Опорные вопросы и подсказки / инструменты для учителя, используемые на этапе объяснения, представлены в таблице 3.

Табл. 3

Этап объяснения

Опорные вопросы	Подсказка / инструмент для учителя
Как стимулировать учеников формулировать объяснения и делать выводы?	Задавать вопросы на рассуждение, просить сформулировать вывод самостоятельно, попросить закончить выводы, вставить недостающую теоретическую информацию там, где оставлены пропуски
Какие цифровые ресурсы помогут сделать объяснение интерактивным?	Видео, анимации, презентации, AR
Как объяснить материал так, чтобы можно было применять его в разных контекстах?	Приводить практические примеры, показывать употребление языковых единиц в разных контекстах, предлагать ролевые игры, симуляции, шаблоны и речевые образцы
Как обеспечить связь объяснения с развитием гибких навыков?	Обсуждения, анализ примеров, формирование аргументации

Опорные вопросы	Подсказка / инструмент для учителя
Какие примеры из культуры и реальной жизни использовать?	Истории, видео, новости, кейсы
Как поддерживать активное слушание и вовлеченность?	Вопросы, интерактивные задания, обсуждения
Как использовать обратную связь для корректировки понимания?	Вопросы, мини-тесты, устная проверка

На **этапе развития (elaborate)** происходит углубление знаний и совершенствование навыков. Опорные вопросы и подсказки / инструменты для учителя, используемые на этапе развития, представлены в таблице 4.

Табл. 4
Этап развития

Опорные вопросы	Подсказка / инструмент для учителя
Какие практические задания использовать для применения знаний в новом контексте?	Ролевые игры, мини-проекты, презентации
Как связать задания с реальными ситуациями использования языка?	Кейсы, проблемные задания, обсуждение реальных ситуаций
Какие возрастные и психологические особенности учитывать?	Адаптация материала и заданий в соответствии с уровнем, интересами, потребностями и личностными особенностями учеников
Как интегрировать междисциплинарные темы?	Экология, история, культура, STEM
Какие интерактивные и цифровые инструменты интенсифицируют процесс обучения?	Проекты, видеопрезентации, совместные онлайн-доски

На **этапе оценки (evaluate)** осуществляется оценка понимания учащимися материала, рефлексия и обратная связь от преподавателя. Опорные вопросы и подсказки / инструменты для учителя, используемые на этапе оценки представлены, в таблице 5.

Табл. 5
Этап оценки

Опорные вопросы	Подсказка / инструмент для учителя
Какой способ проверки знаний/навыков наиболее эффективен?	Тестовый контроль, проекты, устные ответы
Какой формат саморефлексии позволит почувствовать успех и выявить зоны для улучшения?	Листы рефлексии, 3-2-1, опрос
Как вовлечь учеников в оценку их работы и результатов обучения?	Самооценка, парная и групповая обратная связь, обсуждение результатов

Рассмотрим некоторые цифровые ресурсы, которые можно использовать при планировании урока в рамках модели 5E.

1. Интерактивные игры и задания

Цифровые инструменты: *Quizizz, Baamboozle, Wordwall, Learning Apps*.

Описание: использование игр для вовлечения обучающихся, изучения нового материала, повторения изученного, оценки знаний.

Применение: викторины, геймификация, интерактивные задания.

Этапы: *engage, explore, evaluate*.

2. Интерактивные презентации и визуализация

Цифровые инструменты: *Genially, Power Point, Miro*.

Описание: создание интерактивных презентаций с мультимедийными элементами для объяснения, расширения знаний и разработки проектов.

Применение: презентации, инфографика, анимация.

Этапы: *explain, elaborate*.

3. Интерактивные платформы для создания и анализа контента

Цифровые инструменты: *Quizlet, Udoba, Yandex Forms, ESL Collective*.

Описание: платформы для создания различных типов заданий, обсуждения и анализа информации.

Применение: создание тестов, игр, опросов, заданий для исследования.

Этапы: *explore, evaluate*.

4. Ролевые игры и симуляции

Цифровые инструменты: *ESL Collective, Genially, PowerPoint*.

Описание: использование ситуаций и сценариев, в которых студенты играют определенные роли, чтобы развивать навыки коммуникации, принятия решений и применения языка.

Применение: симуляции реальных ситуаций, ролевые игры, дебаты.

Этапы: *engage, explain, elaborate*.

5. Вдохновляющие изображения и идеи

Цифровые инструменты: *Pinterest, Genially, Freepik*.

Описание: использование визуальных материалов для вовлечения, мотивации и вдохновения учеников на изучение темы.

Применение: изображения, инфографика, фотографии, визуальные истории.

Этапы: *engage, explain*.

7. Совместные онлайн-доски и инструменты для работы в группе

Цифровые инструменты: *Miro, VK-доска*.

Описание: онлайн-платформы для совместной работы, создания проектов и визуальных материалов.

Применение: совместное создание схем, таблиц, презентаций.

Этапы: *explore, elaborate*.

8. Видео и анимация

Цифровые инструменты: *Genially, ESL Collective*.

Описание: использование видео- и анимационных материалов для визуализации информации и усиления понимания.

Применение: показ видеороликов, анимационных вставок для объяснения теории.

Этапы: *explain, elaborate*.

9. Инструменты для проверки знаний и обратной связи

Цифровые инструменты: *Quizizz, Yandex Forms, Wiser.me, Live worksheets*.

Описание: платформы для создания тестов, опросов и получения обратной связи.

Применение: проверка знаний, анализ работы учеников, сбор обратной связи.

Этапы: *evaluate*.

10. Социальные и культурные ресурсы

Цифровые инструменты: *Pinterest, News in Levels, ESL collective (Art)*.

Описание: инструменты, которые позволяют связывать материал с реальной жизнью, культурой и современными событиями.

Применение: работа с событиями, культурным аспектом, текущими новостями.

Этапы: *engage, explore, explain*.

В заключение хотелось бы отметить, что инструменты педагогического дизайна обладают большим дидактическим потенциалом в обучении иностранным языкам. Они структурируют процесс планирования и являются удобной опорой для учителя, в то же время позволяют переосмыслить урок иностранного языка и выйти за рамки привычных моделей и шаблонов, а также строить занятие в соответствии с актуальными требованиями ФГОС и вызовами нового времени.



Литература

1. **Асламова Т. В.** Педагогический дизайн и обучение иностранному языку в вузе // Образование. Наука. Научные кадры. — 2021. — № 1. — С. 132–134.
2. Луканина М. В., Меркулова С. Г. Модель ADDIE в педагогическом дизайне: практический опыт НИТУ МИСИС // Высшее образование в России. — 2023. — Т 32. — № 10. — С. 151–166.
3. **Никитюк Н. А.** Лингвопедагогический дизайн как эффективный инструмент внедрения новых подходов к обучению иностранным языкам в школе // Гуманитарные исследования: Педагогика и психология. — 2024. — № 18. — С. 48–55.
4. **Никитюк Н. А., Прохорова А. А., Четкина А. И.** Педагогический дизайн в работе учителя-плюрилингва: методические и цифровые инструменты // Иностр. языки в школе. — 2024. — № 9. — С. 33–40.
5. **Рожнева Е. М.** Педагогический дизайн как инструмент совершенствования учебной деятельности студентов при обучении иностранному языку // Профессиональное образование в России и за рубежом. — 2023. — Т. 52. — № 4. — С. 215–221.
6. **Уваров А. Ю.** Педагогический дизайн // Информатика: Прил. к газ. «Первое сентября». — 2003. — № 30. — С. 2–31.
7. **Чернобай Е. В., Ефимова Е. А., Корешникова Ю. Н., Давлатова М. А.** Педагогический дизайн: российская и зарубежная исследовательская повестка // Современная аналитика образования. — 2022. — Т. 63. — № 3. — 44 с.
8. **Bloom B. S., Engelhart M. D., Furst E. J., et al.** Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain. — New York: David McKay Company, 1956. — 403 p.
9. **Bybee R. W., Taylor J. A., Gardner A., et al.** The BSCS 5E instructional model: Origins and effectiveness. — Colorado Springs, 2006. — 43 p.
10. **Merrill M. D., Drake L., Lacy M. J., et al.** Reclaiming instructional design // Educational Technology. — 1966. — № 36 (5). — P. 5–7.
11. **Molenda M.** In Search of the Elusive ADDIE Model // Performance Improvement. — 2003. — Vol. 42. — № 5. — P. 34–37.
12. **Rose D. H., Meyer A.** Teaching Every Student in the Digital Age: Universal Design for Learning. — Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development, 2002. — 216 p.
13. **Thomas J. W.** A Review of Research on Project-Based Learning. — San Rafael, CA: Autodesk Foundation, 2000. — 49 p.
14. **Trilling B., Fadel C.** 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. — San Francisco: Jossey-Bass, 2009. — 243 p.
15. **Van Merriënboer J. J. G.** Training Complex Cognitive Skills: A Four-Component Instructional Design Model for Technical Training. — Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications, 1997. — 338 p.

Резникова Александра Ивановна, канд. пед. наук, учитель МБОУ СОШ № 17 г. о. Коломна, старший преподаватель кафедры теории и практики иностранных языков Института иностранных языков Российского университета дружбы народов им. Патриса Лумумбы.

E-mail: reznikova-aleksandra@mail.ru



Сведения об авторе