

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН ОНЛАЙН-ЭКСКУРСИЙ КАК ФАКТОР ТРАНСФОРМАЦИИ ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ В КОЛЛЕДЖЕ

Карпейкина Н.С.

ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р.Державина

магистрант кафедры дополнительного образования

Аннотация. В статье рассматривается проблема проектирования онлайн-экскурсий для студентов среднего профессионального образования с позиций педагогического дизайна. Обосновывается актуальность использования виртуальных экскурсий как инструмента практико-ориентированного обучения в условиях цифровой трансформации СПО. На основе анализа научной литературы и педагогической практики предлагается модель проектирования онлайн-экскурсий с использованием методологии ADDIE и таксономии Блума. Раскрываются этапы разработки, принципы отбора содержания и критерии оценки эффективности. Материалы статьи могут быть использованы преподавателями колледжей при проектировании цифровых образовательных ресурсов.

Ключевые слова. Педагогический дизайн, онлайн-экскурсия, виртуальная экскурсия, среднее профессиональное образование, практико-ориентированное обучение, модель ADDIE, таксономия Блума, цифровая трансформация образования.

Современный этап развития среднего профессионального образования (СПО) характеризуется глубокими трансформационными процессами, обусловленными цифровизацией всех сфер общественной жизни. Система СПО сталкивается с рядом вызовов, среди которых ключевым является противоречие между потребностью в практико-ориентированном обучении и ограниченными возможностями для организации реальных выездных экскурсий на предприятия. Это особенно актуально для региональных колледжей, где транспортная доступность производственных объектов, финансовые затраты и временные ограничения часто делают традиционные экскурсии труднореализуемыми [2].

Как отмечается в исследованиях, «цифровизация образования внесла коррективы, и сегодня экскурсия на занятия в колледже приобрела новый формат подачи материала» [3]. Опыт ряда колледжей (Карасукский педагогический, Кандалакшский индустриальный) показывает, что демонстрационный экзамен по некоторым специальностям уже включает задания по разработке и презентации виртуальных экскурсий, что «диктует необходимость

внедрения новых технологий обучения, воспитания, развития студентов» [4].

В этих условиях онлайн-экскурсия выступает не просто как вспомогательное средство наглядности, а как полноценный образовательный ресурс, позволяющий реализовать принципы наглядности, научности и доступности при освоении профессиональных компетенций. В научной литературе встречаются различные трактовки понятия «виртуальная экскурсия». Согласно определению В.Б. Алферьевой-Термсинос, виртуальная экскурсия – это «форма интерактивного обучения, представляющая собой программно-информационный продукт, интегрирующий мультимедийные элементы (аудио, видео, графические объекты, текст, гиперссылки) в единое цифровое пространство с целью создания эффекта присутствия в исследуемой среде и обеспечения активного познавательного взаимодействия студентов с образовательным контентом» [5]. В методических рекомендациях Кандалакшского индустриального колледжа виртуальная экскурсия определяется как «3-х мерная сцена, размещенная в сети Интернет, которая позволяет получить представление о каком-либо реальном объекте», при этом создаваемая модель «позволяет осуществлять перемещения по виртуальному объекту, вращение объекта, размещение интерактивных элементов» [4].

Однако простое использование видеороликов или фотопанорам не обеспечивает достижения образовательных целей. Требуется педагогически обоснованное проектирование таких экскурсий, что выводит на первый план методологию педагогического дизайна. Именно педагогический дизайн позволяет превратить набор медиафайлов в системный образовательный продукт, ориентированный на конкретные результаты обучения.

Теоретическую основу исследования составляют несколько направлений научной мысли, которые в совокупности создают фундамент для проектирования онлайн-экскурсий в системе СПО.

Первое направление, связано с классической теорией экскурсионного дела. Фундамент заложен отечественными дидактами – П.И. Пидкасистым, И.П. Подласым, Е.Я. Голант, которые рассматривали экскурсию как одну из форм учебной работы. В их трудах экскурсия понимается как «форма организации обучения, которая позволяет изучать предметы, явления и процессы в естественных или искусственно созданных условиях, способствуя формированию у учащихся наглядных представлений и расширению кругозора» (Пидкасистый П.И.). Эти идеи остаются актуальными и сегодня, но требуют переосмысления в контексте цифровой образовательной среды.

Второе направление, представлено современными моделями педагогического дизайна. Ключевое значение имеют работы классиков этого направления.

Так, например, Роберт Ганье, в своем труде «Принципы педагогического дизайна» изложил основы проектирования обучения с учетом различных типов учебных результатов [6]. В свою очередь, М. Дэвид Меррилла разработал «Первые принципы обучения», акцентирующие проблемно-ориентированный подход [6]. Базовой методологической рамкой выступает модель ADDIE, которая «часто становится первой моделью, к которой обращаются педагогические дизайнеры даже при реализации самых сложных образовательных проектов» [7]

Третье направление, касается целеполагания в обучении. Для постановки образовательных целей в проектировании онлайн-экскурсий используется таксономия Блума (Bloom's Taxonomy), которая «помогает педагогам и методистам структурировать отдельные занятия и целые программы обучения, а также подбирать соответствующие задачи и методы оценки для каждого этапа обучения» [6]. В современной интерпретации таксономия включает шесть уровней когнитивных действий, которые могут быть соотнесены с задачами онлайн-экскурсии следующим образом:

- запоминание - воспроизведение фактов об объектах экскурсии (например, названия оборудования, этапы технологического процесса);
- понимание - объяснение назначения и принципов работы увиденных объектов;
- применение - использование полученных знаний при выполнении учебных или практических заданий;
- анализ - сравнение организации производства на разных предприятиях, выявление взаимосвязей;
- оценка - аргументированное суждение об эффективности представленных технологий;
- создание - разработка собственного проекта или предложений по улучшению на основе увиденного.

Таким образом, таксономия Блума позволяет не только формулировать цели на разных уровнях сложности, но и проектировать соответствующие интерактивные задания внутри экскурсии [6].

Четвертое направление, связано с психолого-педагогическими аспектами восприятия виртуальной среды. Исследования Носова Н.А. заложили основы понимания того, как человек взаимодействует с виртуальной реальностью [8]. В современном контексте эти идеи развивают С.М. Буянова и А.С. Горшкова в учебнике «Современные проблемы виртуальной психологии» (2025), где рассматриваются вопросы личности, взаимодействия и развития в виртуальной среде, а также проблемы онлайн-игр и кибербезопасности [2]. Эти работы важны для понимания специфики восприятия учебного материала в цифровом

формате и учёта психологических особенностей студентов при проектировании онлайн-экскурсий.

Таким образом, интеграция классической теории экскурсионного дела, современных моделей педагогического дизайна, инструментов целеполагания (таксономия Блума) и знаний о виртуальной среде позволяет выстроить целостную методологическую базу для проектирования онлайн-экскурсий в системе СПО.

Цель статьи – теоретически обосновать и представить модель педагогического дизайна онлайн-экскурсии для системы СПО, раскрывающую потенциал данного инструмента как фактора трансформации практико-ориентированного обучения.

Теоретические основы и модель проектирования

Анализ определений позволяет выделить специфику онлайн-экскурсии для СПО в отличие от общедоступных видеороликов или экскурсий для школьников:

1. Практико-ориентированность – экскурсия направлена на формирование профессиональных компетенций, знакомство с производственными процессами, оборудованием, технологиями.
2. Интерактивность – не пассивный просмотр, а включение заданий, вопросов, элементов управления.
3. Методическая целостность – экскурсия встроена в рабочую программу дисциплины, имеет четкие учебные цели и планируемые результаты.
4. Профессиональный контекст – содержание экскурсии непосредственно связано с будущей профессией студентов.

Как подчеркивается в исследовании Алферьевой-Термсинос В.Б., обучение студентов педагогических направлений по созданию виртуальных экскурсий «является актуальным направлением подготовки педагогических кадров», поскольку формирует у будущих педагогов «готовность к эффективной профессиональной деятельности в условиях цифровизации образования» [5], что повышает мотивацию к занятиям и формирует навыки поиска, анализа и критической оценки информации у студентов.

Модель педагогического дизайна онлайн-экскурсии

Базовой методологической рамкой выступает модель ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), которая «часто становится первой моделью, к которой обращаются педагогические дизайнеры даже при реализации самых сложных образовательных проектов». Как отмечают исследователи, применительно к педагогическим проектам модель ADDIE включает пять этапов: анализ, проектирование, разработку, реализацию, оценку эффективности [6].

Предлагаемая модель проектирования онлайн-экскурсии базируется на методологии

ADDIE и включает пять последовательных этапов.

Этап 1. Анализ (Analysis). На данном этапе проводится анализ федерального государственного образовательного стандарта ФГОС [1] по конкретной специальности, рабочей программы дисциплины, запросов работодателей, а также технических возможностей колледжа и студентов. Определяются: целевая аудитория (курс, специальность; профессиональные компетенции, на формирование которых направлена экскурсия; объекты показа (реальные предприятия, цеха, лаборатории, музеи); технические ограничения (скорость интернета, оборудование).

Этап 2. Проектирование (Design). Разрабатывается педагогический сценарий экскурсии. С использованием таксономии Блума формулируются учебные цели [6]: знание – перечислить основные этапы технологического процесса; понимание – объяснить назначение каждого участка производства; применение – использовать полученные знания при выполнении лабораторной работы; анализ – сравнить организацию производства на разных предприятиях; оценка – определить достоинства и недостатки представленной технологии; создание – разработать собственный проект улучшения производственного процесса.

На этом этапе определяется структура экскурсии (линейная, разветвленная, модульная), отбираются объекты показа, разрабатывается система навигации и интерактивных элементов.

Этап 3. Разработка (Development). Техническая реализация экскурсии. Как показано в методических рекомендациях Кандалакшского индустриального колледжа, процесс создания виртуальных панорам можно разделить на три этапа: «фотосъемка объекта, обработка полученных изображений и конечная сборка виртуального тура» [4]. Для сборки панорам рекомендуется использовать специализированное программное обеспечение, например, Kolor Panotour Pro.

Помимо панорамной съемки, экскурсия может включать: видеофрагменты производственных процессов; аудиосопровождение (голос экскурсовода, звуки производства); текстовые пояснения и всплывающие подсказки; интерактивные задания и тесты; ссылки на дополнительные материалы.

Этап 4. Реализация (Implementation). Внедрение разработанной экскурсии в учебный процесс. Возможны различные форматы использования: как мотивационный этап перед изучением новой темы; как основное средство изучения нового материала; как материал для самостоятельной работы; как средство контроля (с включением оценочных заданий).

Важно предусмотреть методическое сопровождение для преподавателя: рекомендации по проведению занятия, вопросы для обсуждения, варианты организации обратной связи.

Этап 5. Оценка (Evaluation). Оценка эффективности экскурсии включает как количественные, так и качественные показатели. Исследователи отмечают важность использования методов педагогической диагностики: «наблюдение, опрос и тестирование студентов» [7]. Оценка может проводиться по следующим критериям:

- Достижение учебных целей (сравнение результатов входного и итогового тестирования);
- Удовлетворенность студентов (анкетирование, интервью);
- Качество методических материалов (экспертная оценка преподавателей);
- Техническое качество (стабильность работы, удобство навигации).

Особого внимания заслуживает идея Люка Хобсона, заместителя директора по педагогическому дизайну программ в MIT xPRO и преподавателя в Институте образования и развития Университета Майами, о необходимости не только добавлять, но и удалять лишний контент: «В модели ADDIE не хватает ещё одного компонента на букву D – destroy, то есть „уничтожить"» [9]. Это означает, что при доработке экскурсии важно избавляться от материалов, которые не работают на достижение учебных целей, чтобы избежать когнитивной перегрузки студентов.

Практическая реализация и результаты

Апробация предлагаемой модели может проводиться на базе колледжей различных профилей. Опыт показывает, что виртуальные экскурсии успешно применяются при подготовке специалистов в области туризма и гостеприимства, педагогического образования, а также в профориентационной работе.

В Пыть-Яхском (Ханты-Мансийский автономный округ) межотраслевом колледже студенты с использованием VR-оборудования «совершили уникальное виртуальное путешествие – подняться над просторами России, побывать в Кремле, заглянуть в кабинет президента, а также оказаться внутри клетки и изучить её строение». В Серпуховском колледже студенты специальности «Туризм и гостеприимство» под руководством преподавателя провели виртуальную экскурсию в село Константиново – на родину Сергея Есенина, что стало примером «преемственности и наставничества, когда старшекурсники делятся своими первыми профессиональными наработками с теми, кто только начинает путь».

Особый интерес представляет подготовка будущих педагогов к созданию виртуальных экскурсий. Как отмечает Алферьева-Термсинос, в Ульяновском государственном педагогическом университете в рамках цифрового образовательного модуля студенты осваивают «конструкторы сайтов, онлайн-сервисы для коллективной работы, современные технологии сбора данных и контроля учебной деятельности, а также интерактивные

информационные технологии и сервисы для создания веб-квестов, временных осей и инфографики» [5]. Это формирует у будущих педагогов метапредметные навыки, необходимые для профессиональной деятельности в цифровую эпоху.

Таким образом, онлайн-экскурсия, спроектированная с позиций педагогического дизайна, перестает быть просто иллюстративным материалом и становится полноценным учебным средством, реализующим принципы практико-ориентированного обучения в цифровой среде.

Модель ADDIE в сочетании с таксономией Блума обеспечивает методологическую основу для разработки педагогически обоснованных виртуальных экскурсий, ориентированных на формирование профессиональных компетенций студентов колледжа.

Педагогический дизайн выступает фактором трансформации, который переводит традиционную экскурсию в цифровой формат без потери обучающего эффекта, а в ряде аспектов – с его усилением за счет интерактивности и возможности многократного обращения к материалу.

Обучение будущих педагогов проектированию виртуальных экскурсий является важным направлением подготовки кадров для системы СПО, поскольку формирует цифровые компетенции, необходимые для эффективной профессиональной деятельности в условиях цифровой трансформации образования.

Перспективы дальнейшего исследования связаны с разработкой целой библиотеки онлайн-экскурсий для различных специальностей СПО, исследованием долгосрочного влияния таких экскурсий на трудоустройство выпускников, а также с возможностью создания экскурсий силами самих студентов в рамках проектной деятельности.

Список источников

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [принят Государственной думой 29 декабря 2012 года]: (с изменениями и дополнениями). – Доступ из справ.-правовой системы Гарант. – Текст: электронный.
2. Буянова С. М., Горшкова А. С. Современные проблемы виртуальной психологии: учебник для бакалавриата. М.: Прометей, 2025. 274 с.
3. Умурзаков Н. И., Глотова М. И. Разработка виртуальной экскурсии по вузу для абитуриентов ОГУ // Шаг в науку. 2024. № 4. С. 68-73.
4. Методические рекомендации по созданию виртуальной экскурсии по учебному заведению / ГАОУ МО СПО «Кандалакшский индустриальный колледж». Кандалакша, 2018. 16 с.
5. Алферьева-Термси́кос В. Б. Обучение студентов педагогических направлений созданию виртуальных экскурсий в условиях реализации цифрового образовательного

модуля // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2025. № 6-1 (81). С. 85-89.

6. Педагогика: учебник и практикум для вузов / под редакцией П. И. Пидкасистого. 4-е изд., перераб. и доп. М.: Юрайт, 2026. 408 с. [Электронный ресурс] <https://urait.ru/bcode/582501> (дата обращения: 17.02.2026 г.)

7. Махова Т. О. Педагогический дизайн: учебное пособие. Сочи: Сочинский государственный университет, 2022. 68 с. [Электронный ресурс] <https://e.lanbook.com/book/351689> (дата обращения: 17.02.2026 г.)

8. Носов Н. А. Виртуальная психология / Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 6. М.: Аграф, 2000. 432 с.

9. В ADDIE не хватает ещё одного компонента на букву D – destroy, то есть «уничтожить» // Skillbox Media. 2025. [Электронный ресурс] <https://skillbox.ru/media/education/v-addie-ne-hvataet-esche-odnogo-komponenta-na-bukvu-d-destroy-to-est-unichtozhit/> (дата обращения: 17.02.2026 г.)

10. Куламихина И. В., Канунникова Н. В., Голубовская Е. А., Арупова Н. Р. Оценка уровня сформированности универсальных компетенций для осуществления иноязычной профессиональной коммуникации в контексте применения модели педагогического дизайна ADDIE // Science for Education Today. 2024. № 2. С. 7-31.