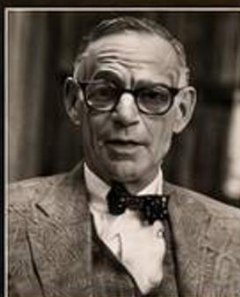


ИСТОРИЯ СТАНОВЛЕНИЯ
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА
ОТ ДЬЮИ ДО ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

в лицах

Опыт
Люди
Идеи
Которые
создали обучение
будущего



ОЛЕСЯ ПОПЕНКО

Олеся Попенко

Педагогический дизайн в лицах

«Автор»

2026

Попенко О. Ю.

Педагогический дизайн в лицах / О. Ю. Попенко — «Автор»,
2026

Вы когда-нибудь сидели и думали: «Почему обучение такое скучное? Почему люди ничего не запоминают? Почему есть горы методичек, а результата — ноль?». Я тоже. А потом я случайно наткнулась на вакансию, где вместо «составить программу» было написано «проектировать практику, считать метрики, чинить проблемные зоны». И я поняла: педагогический дизайн — это не бумажки, а живое проектирование обучения. Это уважение к взрослому ученику. Это когда ты видишь, что курс работает, а люди действительно умеют делать то, чего не умели до. Эта книга — про тех, кто это придумал. Дьюи, Тайлер, Блум, Ганье, Ноулз, Меррилл, Майер, Харгрейвз. Восемьдесят лет истории. Восемьдесят лет ответов на вопрос «как сделать так, чтобы обучение работало». Если вы проектируете обучение — эта книга для вас. Если вы только хотите понять, как это делать — тоже. Если вы устали от канцелярщины и хотите влиять на результат — тем более.

© Попенко О. Ю., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Глава	5
Ключевые компетенции	6
Конец ознакомительного фрагмента.	7

Олеся Попенко

Педагогический дизайн в лицах

Глава

Опыт применения ADDIE, SAM, Backward Design в проектировании обучения.

Опыт работы с матрицами компетенций, skills framework, картами ролей или карьерными треками в IT-образовании.

Опыт работы с assessment systems, автопроверкой, чекерами или интеграцией заданий с LMS.

Понимание SCORM/xAPI на базовом уровне.

Опыт системного применения AI/LLM-инструментов в образовательной разработке.

Опыт проектирования или анализа A/B тестов образовательных гипотез.

Ключевые компетенции

Продуктовое мышление: способность отличать интересный контент от контента, который влияет на образовательный результат и продуктовые метрики.

Data-informed approach: готовность анализировать данные, проверять гипотезы и разрабатывать программу на основе фактов, обратной связи и результатов обучения.

Сильное структурное мышление: умение собирать сложное содержание в понятную и работающую образовательную систему.”

Мы ищем методиста, который будет проектировать практико-ориентированные программы для взрослых. Фокус — не теория, а практика. Мы не редактируем тексты, мы строим образовательную логику. И дальше пошло то, от чего у меня внутри всё встало на свои места.

«Участвовать в разработке заданий с автопроверкой. Описывать логику задания, ожидаемый результат, критерии проверки. Работать с учебной аналитикой: видеть проблемные зоны курса и предлагать доработки на основе фактов, а не догадок. Умение различать процессные метрики и метрики результата. Понимать, где студенты теряются, где падают, где проваливаются, и чинить это». Я перечитывала эти строки раз пять.

Потому что это было не про «составить программу и забыть» или «работу в стол». Это было про то, что я могу влиять на результат. Что я могу смотреть на цифры, видеть, где люди спотыкаются, и перестраивать курс так, чтобы они проходили дальше. Что моя работа — не оформлять чужие идеи, а делать так, чтобы обучение работало. Чтобы человек после курса умел делать то, чего не умел до. Чтобы теория не висела в воздухе, а превращалась в навык. В тот момент я поняла: вот оно.

Мне всегда было интересно, почему обучение часто бывает таким скучным и бесполезным. Почему взрослые люди, которые пришли учиться новому, через час смотрят в потолок. Почему знание есть, а применять его никто не может. Почему методическая документация пишется тоннами, а результата — ноль. Оказалось, я не одна такая.

История педагогического дизайна — это история про то, как человечество перестало учить ретранслируя кем-то полученное знание. Как мы поняли, что обучение — это не «вот лекция, вот домашнее задание, дальше сами». Что можно проектировать образование так, чтобы оно работало. Что у этого есть законы, алгоритмы, проверенные модели. Что можно строить мосты между теорией и практикой, а не просто надеяться, что студенты как-нибудь допрыгают до рабочего навыка. **Эта книга — про людей, которые это придумали.**

Про Дьюи, который сказал: «Образование — это не подготовка к жизни, это сама жизнь». Про Тайлера, который задал четыре вопроса и положил конец хаосу. Про Блума, который придумал язык, чтобы мы наконец перестали спрашивать только даты и определения. Про Ганье, который превратил обучение в алгоритм. Про Ноулза, который вспомнил, что взрослые — это не дети, и у них другие правила.

Про Мейгера, который запретил говорить «понять суть» и научил нас формулировать цели так, чтобы их можно было проверить. Про Редига, который доказал: тестирование — это не контроль, а инструмент усвоения. Про Меррилла, который сжал все теории до пяти пунктов и показал, что эффективное обучение всегда выглядит одинаково. Про Келлера, который поместил мотивацию в центр и сказал: «Без неё всё рухнет». Про Шенка, который сказал: «Дайте ученику миссию, а не тему». Про Джи, который легитимизировал игры и показал: развлечение — это мощнейший инструмент. Про Майера, который превратил дизайн слайдов в науку о когнитивной нагрузке. Про Харгрейвза, который сделал педдизайн гибким и быстрым.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.