|  |  |
| --- | --- |
| The Basic Concepts in Instructional Design  **Categories**   * [Teaching and Learning with Technology](http://commons.gc.cuny.edu/wiki/index.php/Category:Teaching_and_Learning_with_Technology)   [Image:Teachingandlearning.jpg](http://commons.gc.cuny.edu/wiki/index.php/File:Teachingandlearning.jpg)  **The Basic Concepts in Instructional Design**  by Randy Rezabeck  **Instructional Design -** the systematic process for preplanning and organizing all resources, learning activities, communications mechanisms, and feedback and assessment activities necessary to result in active student learning.  **Active Learning**-Student learning occurs because of what the learners themselves do, not necessarily because of what the professor does. Learning requires frequent cognitive engagement and is dependent upon the level of effort put into it. At its most basic level, learning is a process of acquiring new information, thinking about it, reflecting upon its meaning, and then applying it to the real world to test its validity.  **Andragogy** - the art and science of helping adults learn, as opposed to Pedagogy, the art and science of teaching children. Whereas pedagogy is teacher focuses, andragogy is learner centered. Adults have some unique characteristics which influence how they learn. Specifically, they tend to:  Be more highly motivated and self-directed See the teacher as a resource rather than an authority figure Hold attitude, values and beliefs based upon life experience Be focused and goal directed Want to learn for immediate application Consider time as a scarce and precious asset For further information see: <http://www.learnativity.com/andragogy.html>  **Instructional Interaction** - The flow of communications and activities within the structure of a course. There are three primary types of interaction; 1) interaction between the professor and students, such as discussions, 2) interaction between students, such as group assignments, peer tutoring, and socializing, and 3) interaction between students and information resources, such as active reading of the textbook, research assignments in the library, or searching the internet. A well-designed course should utilize all three forms of instructional interaction.  **Learning Guidance**- Advice given by the professor to help students in their learning efforts. This could be specific advice, such as mnemonics to help memorize specific information or techniques for highlighting important concepts in their readings; or more generalized advice such as good resources to explore for term paper topics, recommendations to the writing center, etc.  **Feedback** -Informal but frequent advice given to specific students as to the quality of their performance with recommendations to help improve their learning. The purpose of feedback is to help guide and direct students efforts to meet specific learning outcomes. . Feedback should encourage students to think and reflect upon their learning and to adjust their application of it to the real world. Feedback can include encouragement, and can also be provided by fellow students.  **Assessment** - Formal judgment as to the quality of a student’s performance (grades). Assessment can take many forms beyond traditional paper and pencil tests, but all assessments should strive for relevance, authenticity, and fairness. Most importantly, they must be tied directly to the course objectives.  **Student Learning Outcomes**- general statements as to what a student should know and be able to do at the completion of instruction. They should reflect the knowledge, skills and abilities that a student will gain in the course.  **Instructional Objectives**- are specific statements derived from student learning outcomes which address three components of learning: conditions under which the learning will take place, the performance that the student will engage in to demonstrate mastery of the objective, and the standards which will be applied to evaluate the quality of the performance. Instructional objectives can be utilized in two ways:  **Terminal Objectives**- which reflect the outcomes for each major topic in the course.  **Enabling Objectives**- which reflect the various steps, components, and background knowledge that must be learned in order to master the terminal objective. | Os Conceitos Básicos em Design Instrucional  Categorias  Ensinando e Aprendendo com Tecnologia  Imagem: Teachingandlearning.jpg  Os Conceitos Básicos em Design Instrucional  por Randy Rezabeck  **Design instrucional** - o processo sistemático de planejamento e organização de todos os recursos, atividades de aprendizagem, mecanismos de comunicação e feedback e avaliação de atividades necessárias para resultar em aprendizado ativo do aluno.  **Aprendizagem ativa** – A aprendizagem do estudante ocorre por causa do que os próprios alunos fazem, não necessariamente por causa do que o professor faz. O aprendizado requer envolvimento cognitivo frequente e é dependente do nível de esforço colocado nele. Em seu nível mais básico, a aprendizagem é um processo de aquisição de novas informações, pensando sobre isso, refletindo sobre o seu significado, e depois aplicando para o mundo real para testar a sua validade.  **Andragogia** - a arte e a ciência de ajudar os adultos a aprender, ao contrário da Pedagogia, a arte e a ciência de ensinar as crianças. Enquanto que a pedagogia se concentra no professor, a Andragogia é centrada no aluno. Os adultos têm algumas características únicas que influenciam a forma como eles aprendem. Especificamente, eles tendem a:  - Ser mais motivado e autodirigido. Ver o professor como um recurso em vez de uma figura de autoridade. Envolve atitudes, valores e crenças com base na experiência de vida. Ser focado e orientado por objetivos. Quer aprender para aplicação imediata. Considera o tempo como um bem escasso e precioso. Para mais informações ver: <http://www.learnativity.com/andragogy.html>  **Interação instrucional** - O fluxo de comunicações e atividades dentro da estrutura de um curso. Existem três tipos principais de interação:  1) interação entre o professor e os alunos, tais como em debates,  2) interação entre os alunos, tais como em trabalhos de grupo, aulas dos colegas e socialização, e  3) a interação entre alunos e recursos de informação, tais como a leitura ativa dos livros didáticos, trabalhos de pesquisa na biblioteca, ou pesquisando na Internet.  **Um curso bem projetado deve utilizar todas as três formas de interação instrucional.**  **Orientação para Aprendizagem** – A orientação dada pelo professor para ajudar os alunos em seus esforços de aprendizagem. Isto poderia ser uma orientação específica, como mnemônicos para ajudar a memorizar informações, ou técnicas para destacar conceitos importantes em suas leituras específicas; ou ainda orientações mais generalizadas, como os melhores recursos para explorar determinados tópicos, recomendações para a escrita, etc.  **Feedback** – Resposta informal, mas frequente, dada a estudantes específicos em relação à qualidade do seu desempenho com as recomendações para ajudar a melhorar a sua aprendizagem. O objetivo do feedback é ajudar a orientar e direcionar os esforços dos alunos para atingir resultados de aprendizagem específicos. O feedback deve incentivar os alunos a pensar e refletir sobre sua aprendizagem e para ajustar sua aplicação do aprendido no mundo real. O feedback pode incluir o incentivo, e também pode ser fornecido por outros estudantes.  **Avaliação** - julgamento formal quanto à qualidade do desempenho do aluno (graus). A avaliação pode assumir muitas formas para além testes de papel e lápis tradicionais, mas todas as avaliações devem se esforçar para a relevância, a autenticidade e justiça. Mais importante, **elas devem ser ligadas diretamente aos objetivos do curso.**  **Resultados de Aprendizagem do Estudante** - Informações gerais sobre o que um estudante deve conhecer e ser capaz de fazer após a conclusão da instrução. Eles devem refletir os conhecimentos, competências e habilidades que o aluno vai ganhar com o curso.  **Objetivos instrucionais** - são declarações específicas derivadas de resultados de aprendizagem do estudante que abordam três componentes de aprendizagem: condições em que a aprendizagem terá lugar; o desempenho em que o aluno vai demonstrar o domínio do objetivo; e os padrões (critérios) que serão aplicados para avaliar a qualidade do desempenho. Objetivos instrucionais podem ser utilizados de duas maneiras:  **Objetivos terminais** - que refletem os resultados para cada tópico importante no curso.  Objetivos parciais (possíveis?) - Que refletem as várias etapas, componentes e conhecimentos que devem ser aprendidas a fim de dominar o objetivo terminal. |

In: <http://commons.gc.cuny.edu/wiki/index.php/The_Basic_Concepts_in_Instructional_Design>

**SUGESTÕES DE BIBLIOGRAFIA**

HORTON, William Kendall; HORTON, Katherine. E-learning tools and technologies: a consumer's guide for trainers, teachers, educators, and instructional designers. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=fyDS2crqAbgC&pg=PA1&hl=pt-BR&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false> Acesso 04/2016.

KENSKI, V. M. Gestão e uso das mídias em projetos de educação a distância. In: Revista *E-Curriculum*, São Paulo, v. 1, n. 1, dez. - jul. 2005-2006. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/viewFile/3099/2042> Acesso 04/2016

PATSULA, Peter. Practical Guidelines for Selecting Media: An International Perspective. Disponível em: <http://www.smbtn.com/usefo/usableword/report20020201_mediaselection_criteria.shtml> Acesso: 04/2016.

SIMS, Rod. Revisiting “Beyond Instructional Design”. **Journal of Learning Design**, [S.l.], v. 8, n. 3, p. 29-41, dec. 2015. Disponível em: <<https://www.jld.edu.au/article/view/252>>. Acesso: 04/2016.