**Опорно-інформаційна схема.**

**Опорно-інформаційна схема** (ОІС) являє собою сукупність наукових понять, їх властивостей, фактичних відомостей і зв’язків між ними. Для того, щоб досягти результату в процесі систематизації знань, важливо дотримуватись таких **етапів**:

1. Розуміти наукові знання, як систему.
2. Визначення логічної структури знання та його підсистеми.
3. Виявлення провідних елементів цієї системи знань, їх властивостей та функцій.
4. Встановлення зв’язків та співвідношень даної системи з іншими.
5. Створення різних систем знань в залежності від принципів систематизації.

**Вимоги до складання ОІС:**

1. Простота.
2. Наочність.
3. Детальність.
4. Наявність зв’язків.
5. Чіткість.
6. Доступність.



При побудові ОІС інформація заноситься в вигляді ключових слів, цифр, визначень, графіків, математичних символів, що дозволяють відновити в пам’яті розглянуті питання та дозволяє логічно переходити від одного поняття до іншого.

ОІС містять додаткову, більш повну інформацію, дозволяють виразити особисте відношення до тої інформації, яка подається. Використання ОІС дозволяє вирішити комунікативну проблему. Використовуючи ОІС потрібно враховувати, що кожна інформація складається з трьох частин:

1. Фактологічна.
2. Аналітична (логіко-доказова).
3. Образно-емоційна.

**ОІС доцільно використовувати** на **різних** етапах навчального пізнання, обсягах одиниці засвоєння, цілої теми, курсу і міжпредметних зв’язків. ОІС дозволяють співвідносити адекватність відправлення і сприйняття інформації, в т.ч. виявляти рівень розуміння інформації учасниками навчального процесу. Використання ОІС потрібно поєднувати з різними прикладами завдань.

**Приклад**. ОІС є свого роду моделлю знань, втілення в розуміння системи інформації, системи діяльності. Через таку модель можна виявити недоліки сучасного стану існуючої системи та проектувати перспективи розвитку, напрямки вдосконалення. Для того, щоб розробити та реалізувати подібну модель можна використовувати проектний підхід, який включає такі **етапи**:

1. Генерування та формування ідей, постановка задачі, визначення граничних умов.
2. Створення моделі діючого прототипу.
3. Перевірка роботи моделі при зміні значень прототипів, якщо одна умова змінюється.
4. Створення досконалого продукту, прийняття рішень.

При використанні **проектного підходу** варто враховувати, що розглядаючи будь-яку річ, процес, або явище ми визначаємо, що замисел не знаходить свого досконалого втілення.

**Наочність в економічній освіті.**

**Наочність навчання** - спеціально організоване в ході навчальної роботи та підпорядковане її завданням застосування реальних об’єктів явищ та їх зображень.

Класична дидактика встановила принципи наочності, виходячи з того очевидного факту, що успішним є таке навчання, яке починається з розвитку речей.

Формування знань не може відбуватись через не наочність.

Розгляд предметів і явищ і вираження в словах змісту розглядуваного є фундаментом розумового розвитку. Головне завдання початкової освіти - вчити спостерігати, збагачувати сприйняття вірними, яскравими образами, які потім стають елементами мислительного процесу. Один з елементів змісту освіти передбачає формування емоційно-ціннісного відношення до діяльності, до інших людей, до самого себе.

Найважливішою **умовою** формування відношення є емоційний вплив на почуття людини. Умовою і способом формування емоційно-чуттєвого досвіду є власні переживання людини.

**Засоби емоційного впливу:**

1. Страх.
2. Позитивні емоції.
3. Вплив на підсвідомість.

Передбачає пошук і створення таких умов роботи учнів, за яких краще засвоюється навчальний матеріал з меншими затратами часу і зусиль.

**Елементи:**

1. Створення доброзичливої обстановки в навчальній групі.
2. Використання інтригуючої “п‘ятихвилинки”.
3. Використання невербальних засобів.
4. Використання ігрових елементів, що забезпечують засвоєння матеріалу.

**Класифікація:**

1. **Види** наочності за характером пізнавальної діяльності:
2. споглядальна
3. дійова
4. словесно-образна
5. **Засобів** наочності (те, що дозволяє організувати цілеспрямовану взаємодію)
6. натуральні
7. зображені
8. схематичні (дійсність в умовних формах)
9. моделі
10. символічні засоби
11. графічні засоби
12. словесно-образні
13. технічні

За допомогою засобів наочності можна досягти різних рівнів засвоєння знань.

**Активні методи навчання.**

Методи активізації пошукової діяльності:

1. Конференція ідей. Сутність в тому, що можливо висвітлити точку зору.
2. Мозкова атака.Потрібно висвітлити проблему розв’язання задач за короткий час. Це сучасна методика організації творчого колективного вирішення конкретної проблеми пошуків альтернативних варіантів. Ефективний спосіб формування інтелектуальності учасників.

**Дійові особи** - учасники:

1. Замовник - викладає проблеми і вимоги.
2. Керуючий - спрямовує всю роботу.
3. Генератори ідей.
4. Спеціалісти.
5. Профани.

Ефективність мозкової атаки залежить від багатьох факторів:

1. Зацікавленість.
2. Корисність.
3. Зовнішнє, внутрішнє середовище.
4. Розуміння проблеми.
5. Співвідношення учасників.
6. Терміновість виконання.
7. Професійна підготовленість.

**Ситуації:**

Використання активних методів навчання може бути реалізоване при наявності певних умов, серед який важливе значення має наявність відповідної конкретної ситуації, під якою ти розумієш опис умов реального чи умовного середовища, в якому знаходяться певні суб’єкти, відбуваються певні події, факти, явища, що мають проблемний характер.

**Проблема**: усвідомлена людиною ситуація-протиріччя між поставленою метою і можливостями її досягнення.

**Конкретні ситуації** є основами методичної системи західних закладів.

**Метод номінальних груп**: якщо проблема залежить від факторів, то їх можна поділити на групи і всі висловлюються по кожному питанню.

**Дискусія** передбачає висловлення різних точок зору з приводу проблем та їх обговорення. Дискусія - тематично-спрямована суперечка.

Спільним для активних методів навчання є наявність конкретної ситуації, яка описує умови конкретного середовища.

**Форми аналізу** конкретних ситуацій:

1. Діловий візит.
2. Симуляція.
3. Ігри.

**Діловий візит -** втручання в сегмент реальної діяльності.

**Симуляція** - ми вибрали умови з реальної ситуації і їх аналіз. Аналіз умов середовища, що не передбачає участі слухачів у реальних або умовних подіях.

Відносять:

1. Стадія випадку (при представленні письмового, відеометеріалу, на основі якого розгортається дискусія, якщо є проблема).
2. Метод розвитку інциденту. Описується інцидент, слухачі задають питання, висловлюють думки, об’єднуються в малі групи, виявляють причини і шляхи рішення.
3. Ілюмінаційний аналіз - може бути використаний в колективі, де відбувся інцидент через іграшкову картину, карт, що визначають позицію кожного.
4. Метод чорного ящика. В невеликий ящик вкладається проблема і запитання, що стосуються проблеми. Кожен виймає завдання і вирішує, потім колективне обговорення.
5. Лабіринт дій - передбачає, що слухачі отримують опис ситуації і перелік дій, серед яких є прийнятні і неприйнятні.

**Ігри** поділяються за складністю умов, за кількістю учасників, за тривалістю на:

1. Імітаційні.
2. Рольові.
3. Ділові.

Найбільш прості містять модель середовища, немає моделі соціально-економічної системи, обмежена кількість ролей.

**Рольові ігри мають ознаки:**

1. Наявність ролей і рольових цілей.
2. Взаємодія ролей.
3. Багатоальтернативність рішень.
4. Наявність керованого емоційного напруження.

**Відмінність ігр** від інших методів навчання в тому, що модель ситуації є динамічною, може змінюватись в процесі під впливом рішень.

**Управлінські ігри:** основні поняття.

1. Об’єкт, що моделюється - установа, підприємство, відділ.
2. Процес, що моделюється - розробка проекту прийняття рішень, відкриття підприємства.
3. Проспект, в якому розкривається концепція гри, загальний зміст і умови.
4. Сценарій, який включає в себе характеристику об’єкта ролей і правил гри.
5. Регламент - характеристика часу проведення.
6. Адміністратор - організовує гру.
7. Група експертів.

**За призначення** поділяються на:

1. навчальні.
2. управлінські
3. дослідницькі

Процес створення гри включає такі етапи:

1. Вибір теми.
2. Визначення мети і завдань.
3. Функції учасників гри.
4. Підготовка і проведення гри.
5. Аналіз і корекція.

Спільним для всіх активних методів навчання є реалізація процесу **інтеріорізації** - формування внутрішніх структур, психіки людини під впливом умов зовнішнього середовища.

**Самостійна робота студентів.**

Самостійність - найважливіша професійна якість. Для кожної людини притаманний комплекс характеристик, який і визначає самостійність.

**Самостійність** - здатність людини організовувати, планувати, реалізовувати, вносити корекцію у свою діяльність без постійного стороннього керівництва і допомоги. Може проявлятись в різних формах.

Максимально виражена самостійність - **самодостатність** - прагнення робити все самому, приймати рішення, відповідати за все.

**Соціабельність** - номерний прояв самостійності.

Прояви самостійності в різні періоди життя різні.



**Самостійність**, як риса особистості може формуватись тільки в діяльності. Найбільш ефективно самостійність формується в процесі самостійної роботи (СР), яка присутня в кожному виді діяльності (гра, навчання, праця).

**СР** - система умов для здійснення навчальної діяльності без участі та керівництва викладача.

В процесі СР реалізуються слідуючі дії самостійного учіння, вони в своєму поєднанні забезпечують:

1. Емоційні дії - відображають відношення до предметів, явищ.
2. Розумові - відношення певних завдань.
3. Мнемічні - пов’язані з пам’яттю та запам’ятовуванням.
4. Вольові - прояв зусилля для подолання перешкоди.
5. Психомоторні, забезпечують досягнення цілей через рухові дії.
6. Робочі:
7. орієнтовні
8. виконавчі
9. керуючі
10. завершальні

Найчастіше ми їх свідомо використовуємо, інші відбиваються на підсвідомості.

В **основі організації** СР є:

1. Створення умов для реалізації діяльності.
2. Розробка систем завдань, через яку можна досягти мети діяльності і вплинути на розвиток особистості виконавця.

**В навчальному процесі перш за все потрібно :**

1. Визначити конкретну мету навчання (таксономію цілей) та скласти перелік вмінь, які будуть сформовані в результаті вивчення даної дисципліни.
2. Складання переліку адекватних задач і вивчення критерію оцінювання.

**Рівні СР:**

1. Забезпечує засвоєння предметних знань, навичок і вмінь, формує певний енциклопедизм навчання та привчає самостійне використання набутого.
2. Формує певні навички і вміння самостійно використовувати засвоєні знання для використання певних завдань, що забезпечує надійний виконавський рівень підготовки фахівців.
3. Дає можливість повністю реалізувати цілі вищої школи щодо підготовки ініціативних, активних і творчих фахівців.

**Завдання**

|  |  |
| --- | --- |
| Дія | Продукти |
| Відповісти на запитання, вирішити задачу (виконання дій) | Передбачають матеріальний результат(конспект лекцій, реферат) |

**Таксономія цілей і модель засвоєння бази знань.**

Для визначення цілей навчання використовується ієрархічна модель.



**Таксономія цілей** - це ієрархічно організована модель класифікації цілей навчання. Цілі повинні бути визначені дієсловом уміти.

В останні 10 років для створення програм і визначення цілей використовується модульний підхід. Модуль являє собою логічно завершений відносно автономний самодостатній фрагмент навчального процесу.

**Форми роботи і контроль**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Теорія | Лекції, письмові завдання | Тести |
| Практичні | Моделювання навчального процесу | Спостереження, бесіди, дискусії, ігри |
| СР | Складання проекту навчального предмету. |  |

Три типи:

1. інформаційні
2. практичні
3. комбіновані