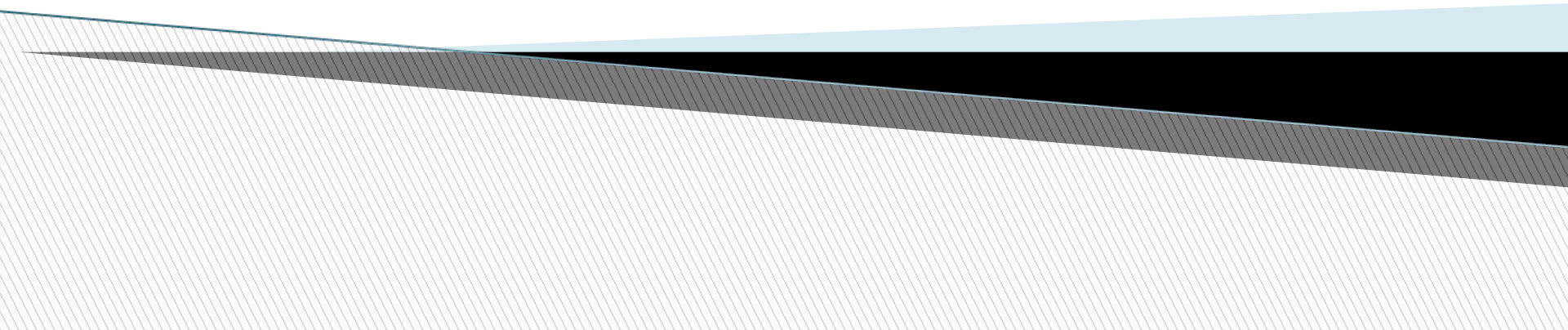


Босова Людмила Леонидовна
akulll@mail.ru

Графические способы представления учебной информации



Содержание

- Графические схемы как инструмент работы с информацией
- Типы графических схем:
 - кластер;
 - денотатный граф;
 - причинная карта;
 - карта памяти (интеллект-карта)
- Место графических схем на уроке
- Примеры схем-опорных конспектов

Мы запоминаем



10% того, что мы читаем



20% того, что мы слышим



30% того что мы видим



50% того, что мы видим и слышим

Средства наглядности – инструмент:

- развития наглядно-образного мышления;
- формирования навыков работы с графической информацией;
- фиксации внимания при усвоении учебного материала;
- развития познавательного интереса;
- активизации учебно-познавательной деятельности;
- конкретизации изучаемых вопросов;
- наглядной систематизации и классификации

Графические схемы как инструмент работы с информацией

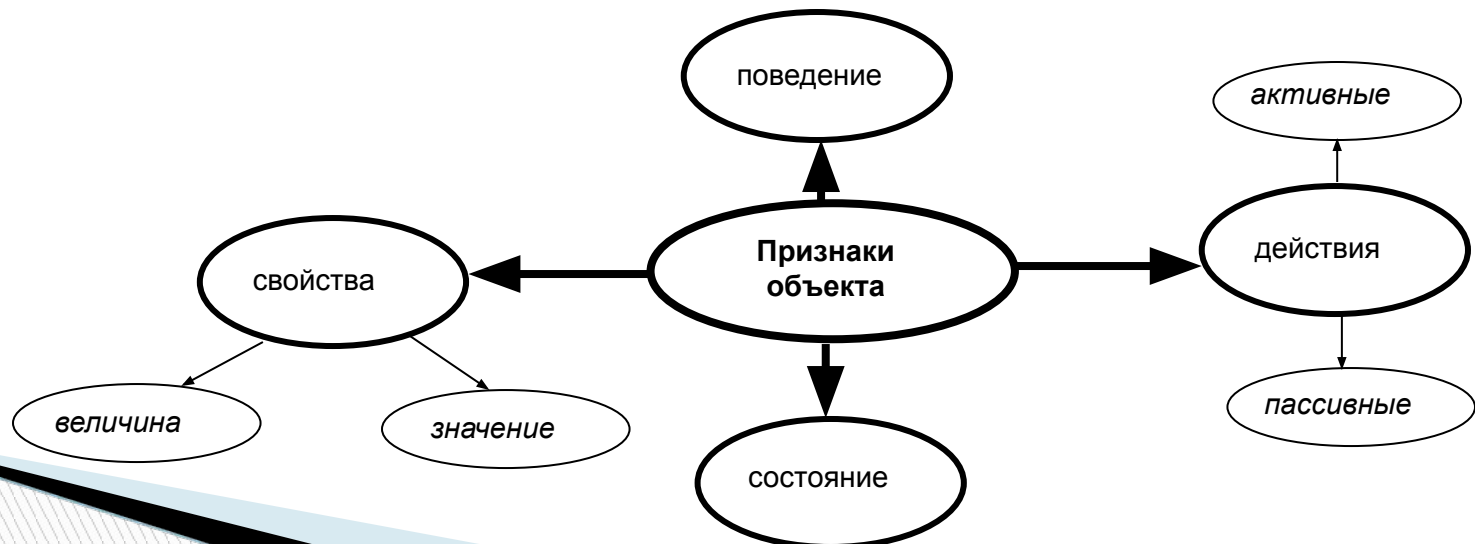
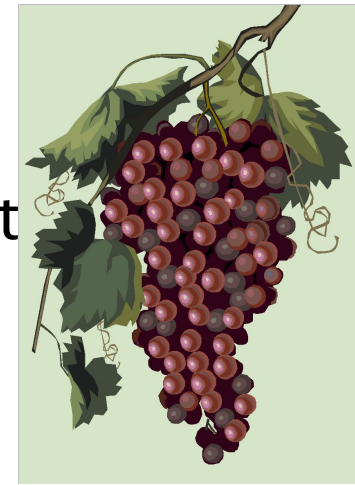
- Лавинообразный рост информации требует от человека навыков работы с книгой, справочной и другой литературой, с цифровыми информационными источниками, с распределенным информационным ресурсом сети Интернет.
- Эффективная работа с большими информационными объемами требует развития мыслительных умений высокого уровня, включающих:
 - умение осмысленно учить материал, выделяя в нем главное и отбрасывая второстепенное;
 - умение анализировать, сравнивать, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи и т.д.;
 - умение построения рассказа, ответа, речи, аргументирования;
 - умение формулирования выводов, умозаключений; умение построения плана действий, самостоятельного принятия решения и т.д.
- Мощным визуальным инструментом развития перечисленных умений и навыков являются разнообразные графические схемы - разновидность информационных моделей, навыки построения и исследования которых в наши дни относятся к разряду общеучебных и систематически формируются на уроках информатики и ИКТ.

Кластер

Термин «кластер» происходит от английского «cluster» – гроздь, скопление.

При построении кластера

- **в центральном овале** располагают ключевое понятие;
- **в овалах второго уровня** – понятия, раскрывающие смысл ключевого;
- **в овалах третьего уровня** идет детализация понятий, упомянутых на предыдущем уровне.



Кластер. Пример задания

- Внесите недостающие надписи в схему.



Кластер. Пример задания

- Проанализируйте текст, выделите в нем ключевые слова и постройте кластер, визуализирующий основные положения изучаемого материала.

Персональный компьютер является частью системы «человек – компьютер». Средства, обеспечивающие взаимосвязь между объектами этой системы, называют интерфейсом. Различают аппаратный, программный, аппаратно-программный и пользовательский интерфейс.

Аппаратный интерфейс — взаимодействие между устройствами компьютера; обеспечивается производителями этого оборудования.

Программный интерфейс — взаимодействие (совместимость) программ между собой, а также программного обеспечения и информационных ресурсов; обеспечивается разработчиками программного обеспечения.

Аппаратно-программный и пользовательский интерфейс обеспечивается операционной системой компьютера.

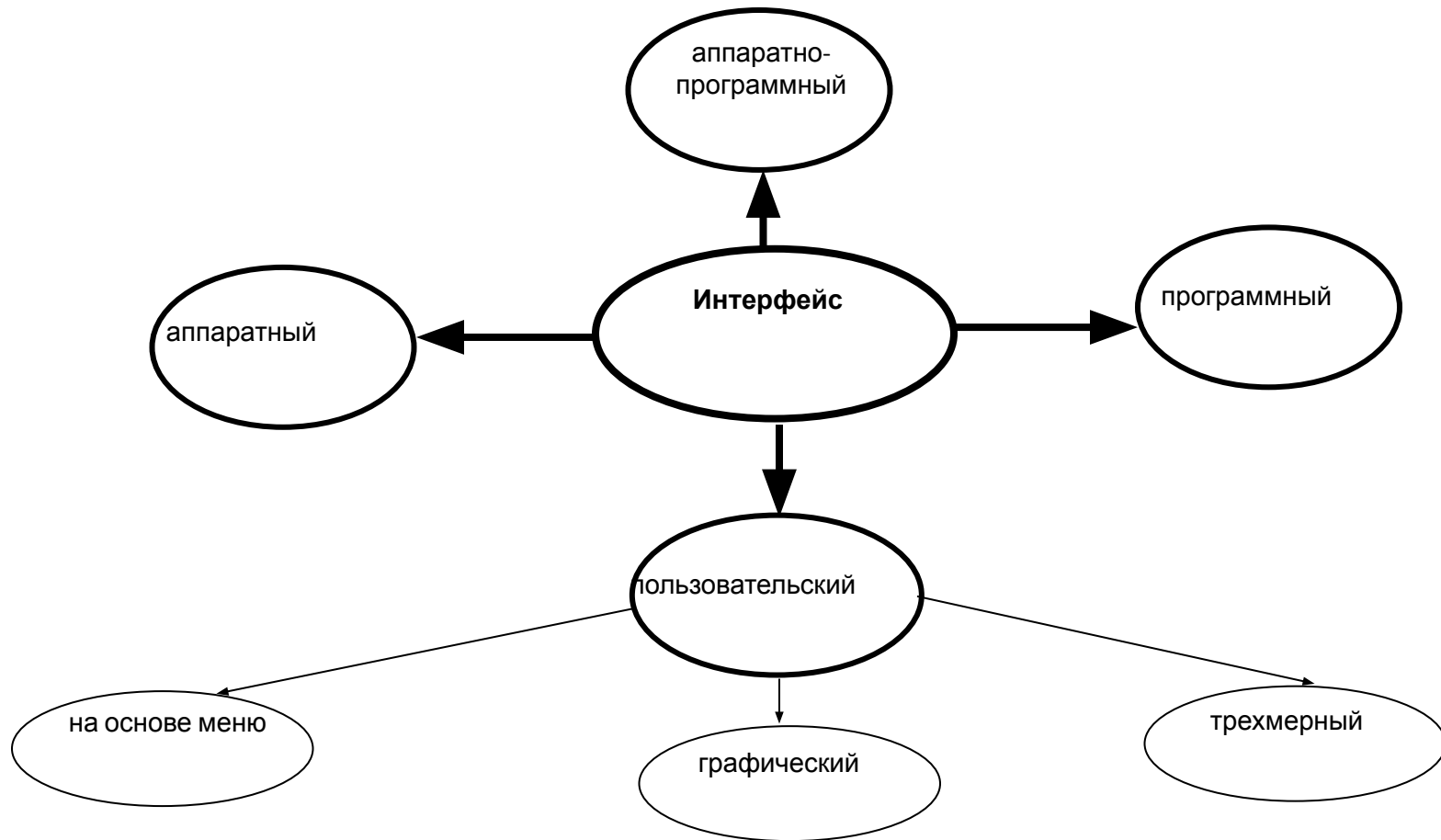
Аппаратно-программный интерфейс — взаимодействие аппаратного и программного обеспечения компьютера.

Пользовательский интерфейс — взаимодействие человека и компьютера. Пользовательский интерфейс на основе меню предлагает возможность выбора управляющей команды из меню (списка команд). В графическом интерфейсе компьютерные объекты представляются небольшими рисунками (значками). Нужный значок выбирают с помощью мыши. Кроме значков используются также тексты (для подсказок) и меню (для выбора команд). Трехмерный интерфейс позволяет осуществлять навигацию в трехмерном компьютерном пространстве. Указав мышью на дверь виртуального музея, можно в него войти. В виртуальном зале можно оглядеться, подойти к любой картине и рассмотреть ее более подробно. Такой интерфейс имитирует реальный мир.

Кластер. Методика построения

1. Какое понятие в представленном фрагменте является самым главным, ключевым? (*Интерфейс.*)
2. Как располагают ключевое понятие? (*Ключевое понятие располагают в центральном овале.*)
3. Какие понятия раскрывают смысл ключевого понятия? (*Это понятия: аппаратный интерфейс, программный интерфейс, аппаратно-программный интерфейс, пользовательский интерфейс.*)
4. Как эти понятия мы разместим на схеме? (*Понятия, раскрывающие смысл ключевого, следует размещать в овалах второго уровня.*)
5. Какое из понятий второго уровня детализировано в данном фрагменте? (*Пользовательский интерфейс.*)
6. Как мы на схеме отразим детализацию понятия «пользовательский интерфейс»? (*Соответствующую информацию разместим в овалах третьего уровня.*)

Кластер. Результат работы

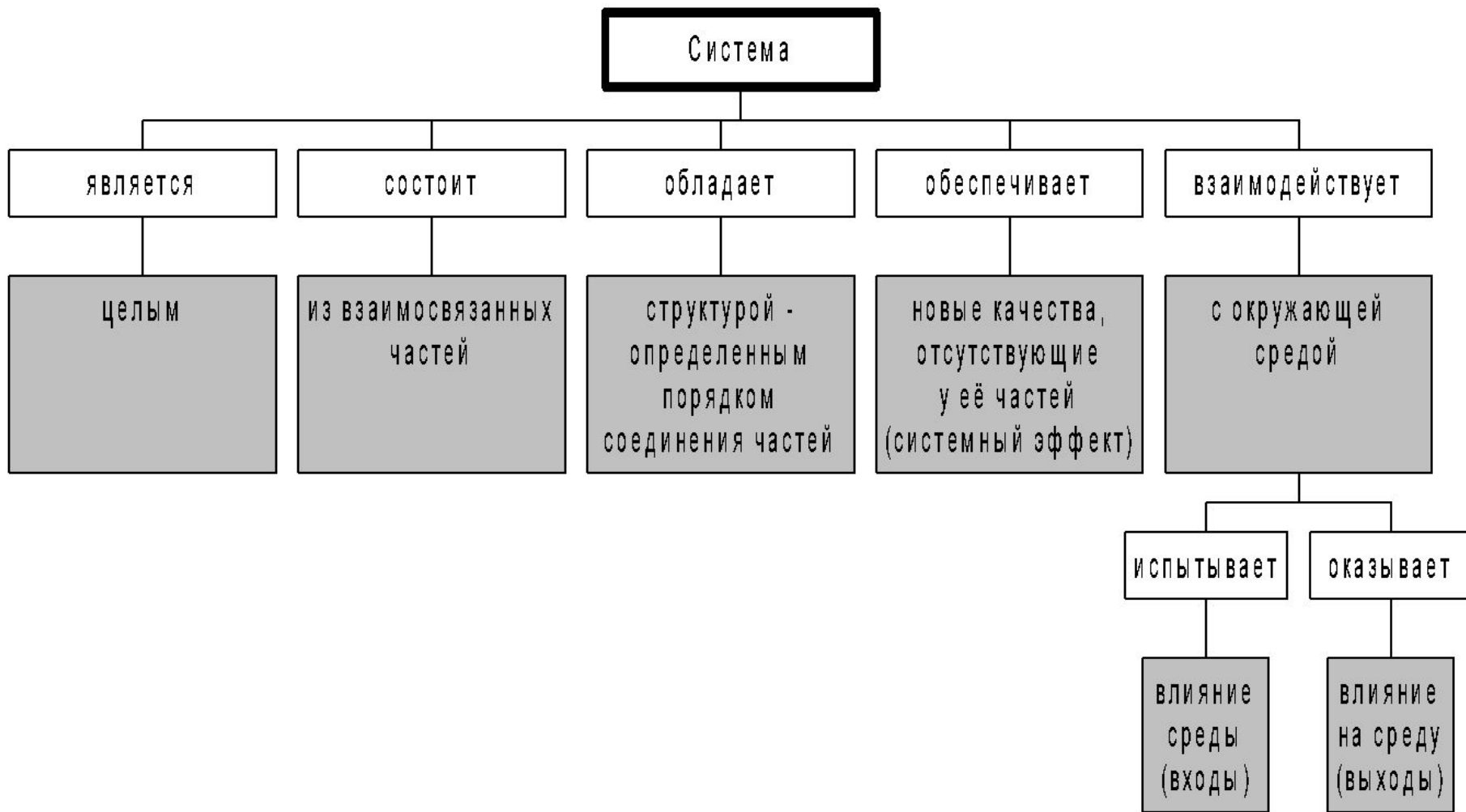


Денотатный граф

Денотатный граф (от лат. *denoto* — обозначаю) — очень эффективный способ вычленения из текста существенных признаков ключевого понятия. Правила построения:

- ▣ Выделите **ключевое понятие** (слово или словосочетание) и проанализируйте его существенные признаки. Впишите ключевое понятие в верхний прямоугольник.
- ▣ Как можно более точно **подберите глаголы, связывающие ключевое понятие и его существенные признаки**, отражающие движение от понятия к его существенным признакам. Это могут быть самые разнообразные глаголы-связки, с помощью которых осуществляется выход на определение понятия. Впишите глаголы в прямоугольники второго уровня.
- ▣ Конкретизируйте в прямоугольниках следующего уровня **смысл выбранных вами глаголов** для более полного раскрытия ключевого понятия.
- ▣ Следите за **чередованием имени** (именем может быть одно существительное или группа существительных в сочетании с другими именными частями речи) и **глагола**.
- ▣ Проверяйте каждый блок включенной в граф информации с целью исключения возможных ошибок, несоответствий и противоречий.

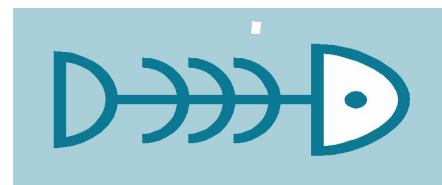
Денотатный граф



Причинная карта

Причинная карта (причинно-следственная диаграмма или диаграмма Исикавы) – графическое изображение, помогающее идентифицировать и наглядно представить причины конкретных событий, явлений, проблем или результатов.

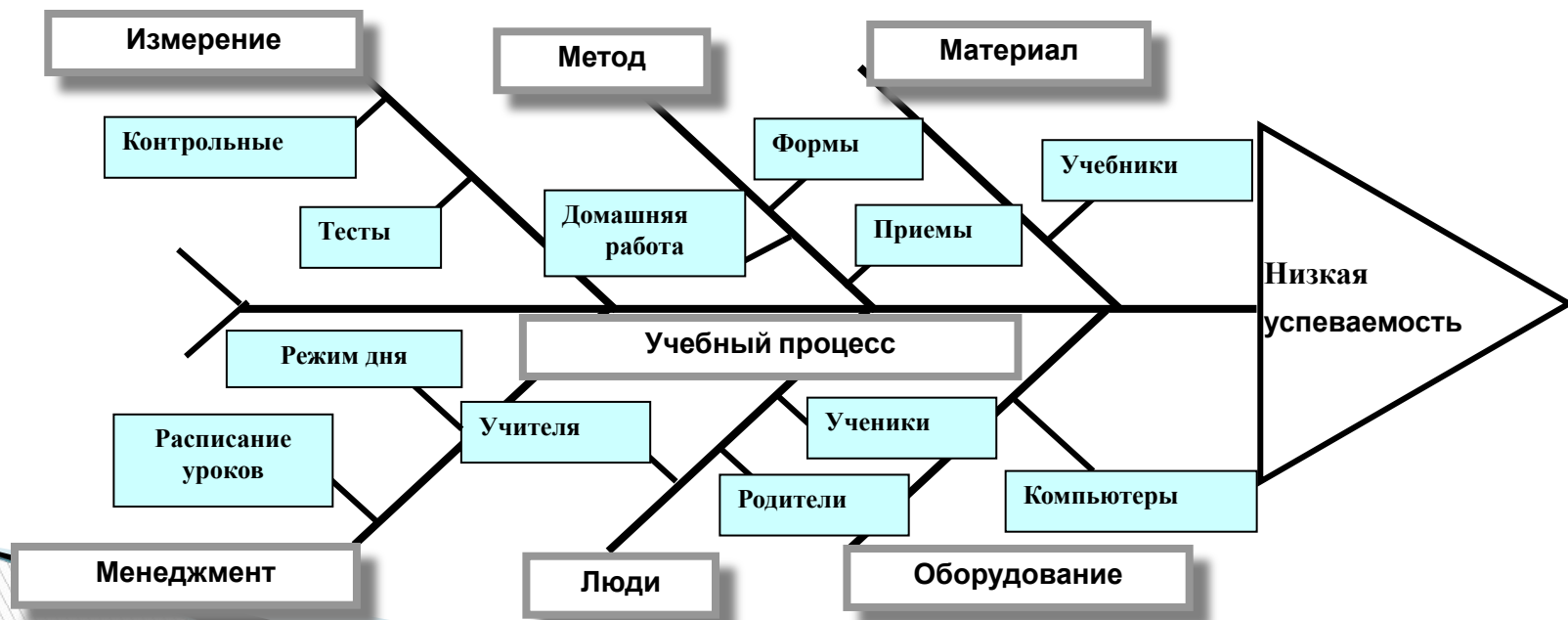
- ▣ Анализируемую проблему помещают на правом конце горизонтального отрезка (голова рыбы).
- ▣ Основные группы причин распределяют как рыбий скелет.
- ▣ К каждой первичной причине подводят линии (стрелки) второго порядка, к которым, в свою очередь можно подвести линии третьего порядка и т. д.
- ▣ Каждая из линий, нанесенная на схему, должна представлять собой в зависимости от ее положения либо причину, либо следствие: предыдущая линия по отношению к последующей всегда выступает как причина, а последующая как следствие.



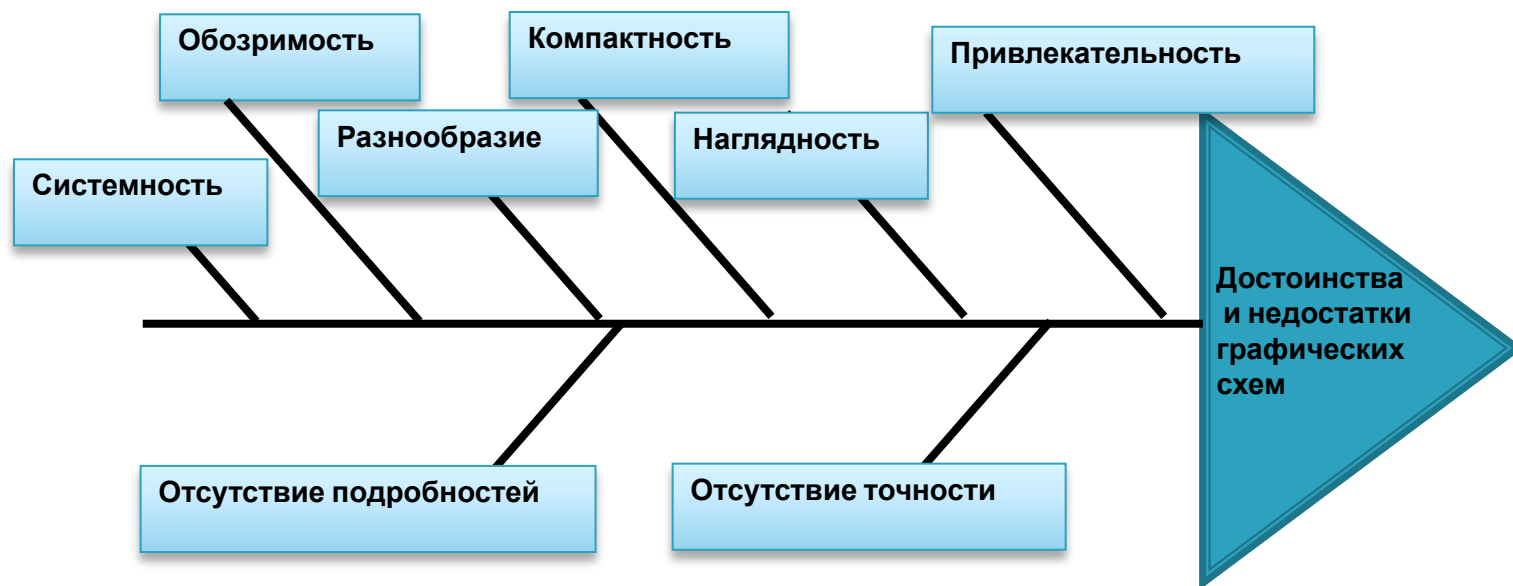
Правило «шести М»

В общем случае существуют следующие шесть возможных причин тех или иных результатов:

- ▣ материал (**material**),
- ▣ оборудование (**machine**),
- ▣ измерение (**measurement**),
- ▣ метод (**method**),
- ▣ люди (**man**),
- ▣ менеджмент (**management**).



Причинная карта



Карта памяти (интеллект-карта)

- Карта памяти, интеллект-карта или ментальная карта (Mind maps) – это **технология изображения информации в графическом виде, отражающая связи** (смысловые, ассоциативные, причинно-следственные и другие) **между понятиями, частями, составляющими** предметной области, которую мы изучаем (рассматриваем).
- **Нет строгих правил** построения интеллект-карт, как нет и неправильных карт.

Визуализация мышления

Основная идея: каждую мысль, каждый образ или эмоцию можно представить себе как объект (узел), от которого расходятся во все стороны многочисленные ниточки-связи, ведущие к другим объектам (мыслям, образам, эмоциям).

Мозг – хранилище информации – выглядит как огромная система таких объектов и связей между ними, а мышление можно себе представить, как электрический ток, бегущий по связующим ниточкам, будто по проводам, от одного объекта к другому.

Мышление «разбегается» от центрального объекта в разные стороны. Своеобразной моделью такого процесса и является карта памяти.



Карта памяти. Пример



Область применения

- групповая работа (коллективное творчество, мозговой штурм);
- конспектирование или аннотирование текстовых материалов;
- обдумывание проблем, анализ сложных ситуаций;
- планирование;
- принятие решений.



Возможности графических схем

Графические схемы:

- позволяют представить тему целиком, наглядно и понятно, что обеспечивает повышение мотивация учащихся;
- обеспечивают скорость, точность и прочность восприятия, запоминания и переработки информации учащимся, что служит основой для генерации идей и принятия решений.

Учитель может:

- использовать готовые графические схемы (в учебниках или на плакатах);
- заранее готовить к уроку собственные графические схемы (презентации, опорные конспекты);
- строить графические схемы непосредственно на уроке по ходу изложения материала;
- организовать разнообразные виды индивидуальной и коллективной деятельности учащихся по использованию готовых и созданию (под руководством учителя и самостоятельно) собственных графических схем.

Графические схемы используются:

- при изложении нового материала;
- для осмысления и закрепления изучаемого материала;
- при обобщении и систематизации изученного материала;
- на этапе контроля знаний, умений и навыков, присвоенных учеником.



Объекты и их имена

Объект – это любая часть действительности, воспринимаемая человеком как единое целое

Что это такое?

Кто это такой?

Имя объекта

предмет

телефон

процесс

поездка

явление

снегопад

общее

вершина

единичное

*самая высокая горная
вершина*

собственное

Эверест



понятие

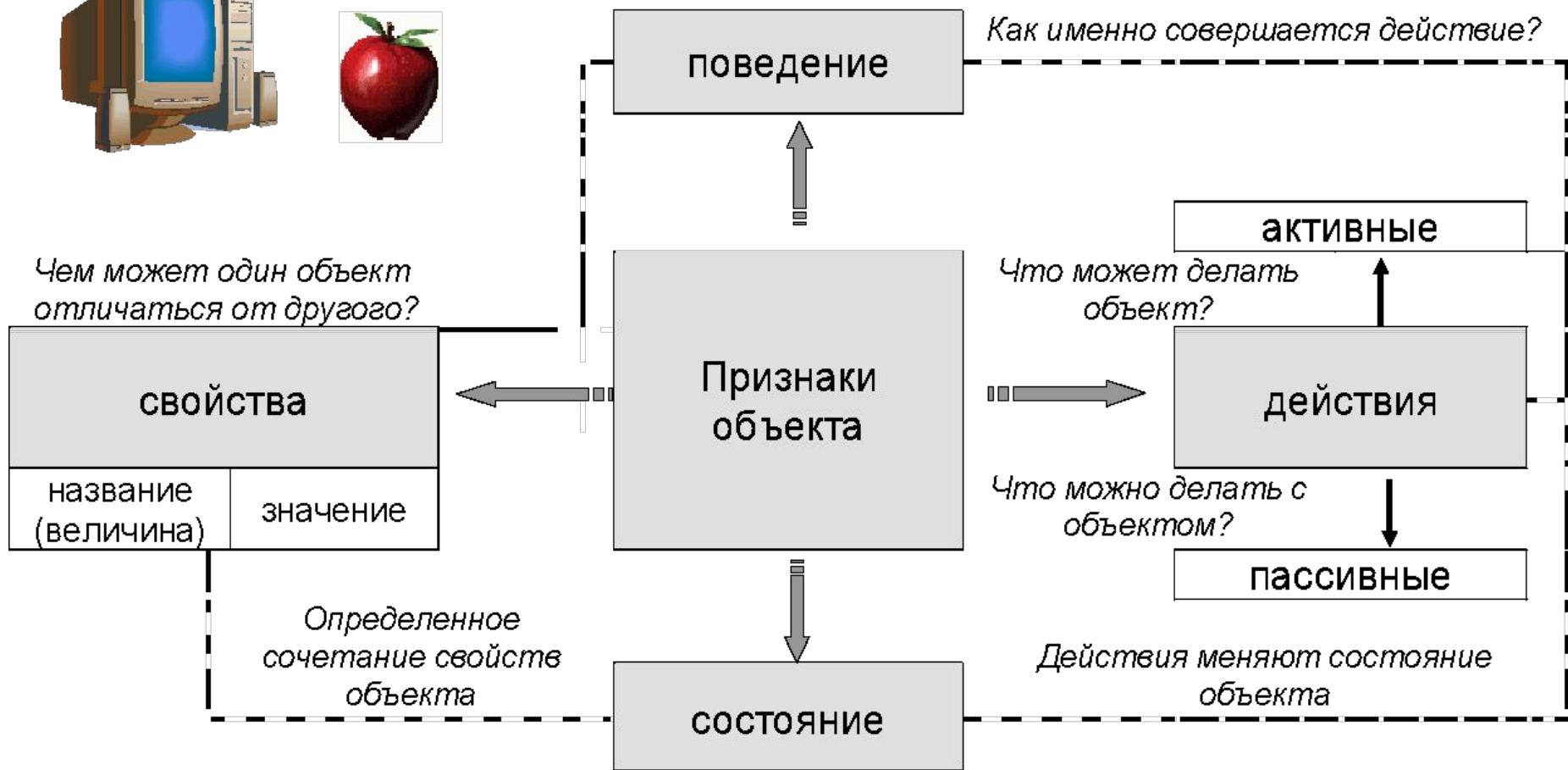
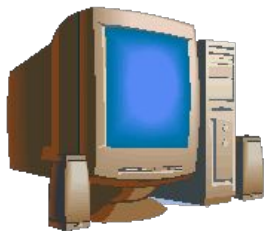


объект



слово

Признаки объекта



Персональный компьютер как система

Пользовательский интерфейс

Система «человек ↔ компьютер»

Аппаратно-программный интерфейс

Аппаратное обеспечение

Аппаратный интерфейс

Устройства ввода

Устройства обработки

Устройства хранения

Устройства вывода

Информационные ресурсы

Текстовые файлы

Графические файлы

Звуковые файлы

Файлы с видеоинформац

Программное обеспечение

Операционная система

Системные программы

Служебные программы

Прикладные программы

Программный интерфейс

