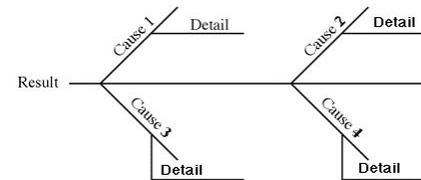
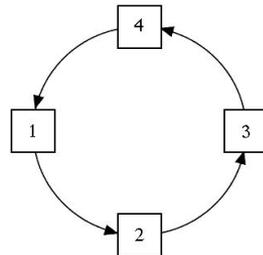
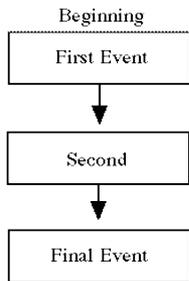


# Графические способы представления информации о проекте



# Цитата тренинга

---

- Мозг наполненный стоит дешевле, чем мозг обустроенный

М. Монтень

- Я полагаю, что ни в каком учебном заведении образованным человеком стать нельзя. Но во всяком хорошо поставленном учебном заведении можно приобрести навык, который пригодится в будущем, когда человек вне стен учебного заведения станет образовывать себя сам.

М. Булгаков

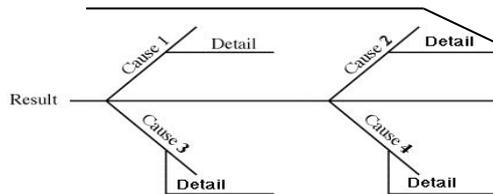
# Преимущества графических способов представления информации в проектной работе

---

- с использованием графических схем можно представить всю проблему целиком, увидеть выбранную проблему «с высоты птичьего полета»;
- графика помогает наглядно и понятно для себя и других слушателей (а впоследствии для реальных учеников) представить структуру проблемы;
- когда информация представлена графически, легче генерировать новые идеи (а это полезно и для преподавателя, и для студентов);
- повышается мотивация, окружающим легче воспринимать идеи проекта: человеческому мозгу всегда нужны графические образы;
- с использованием схем можно «пораскачивать» свое мышление, сделать его более гибким, подвижным, избавиться от зашлакованности, стереотипов, догматическое мышление превратить в критическое.

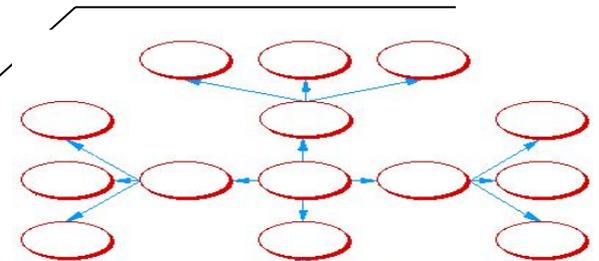
# Способы графического представления информации

Схема «Фишбоун»



Другие способы

Кластеры



Денотатные графы

Как место-проживания влияет на удовлетворенность людей?

	Городской исторический центр	Деловой центр	Городские трущобы	Спальные районы	Котаретный район Петербурга
Качество застройки	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Заболеваемость	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Эмоциональный настрой	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Взаимоотношения	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Социальная инфраструктура	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

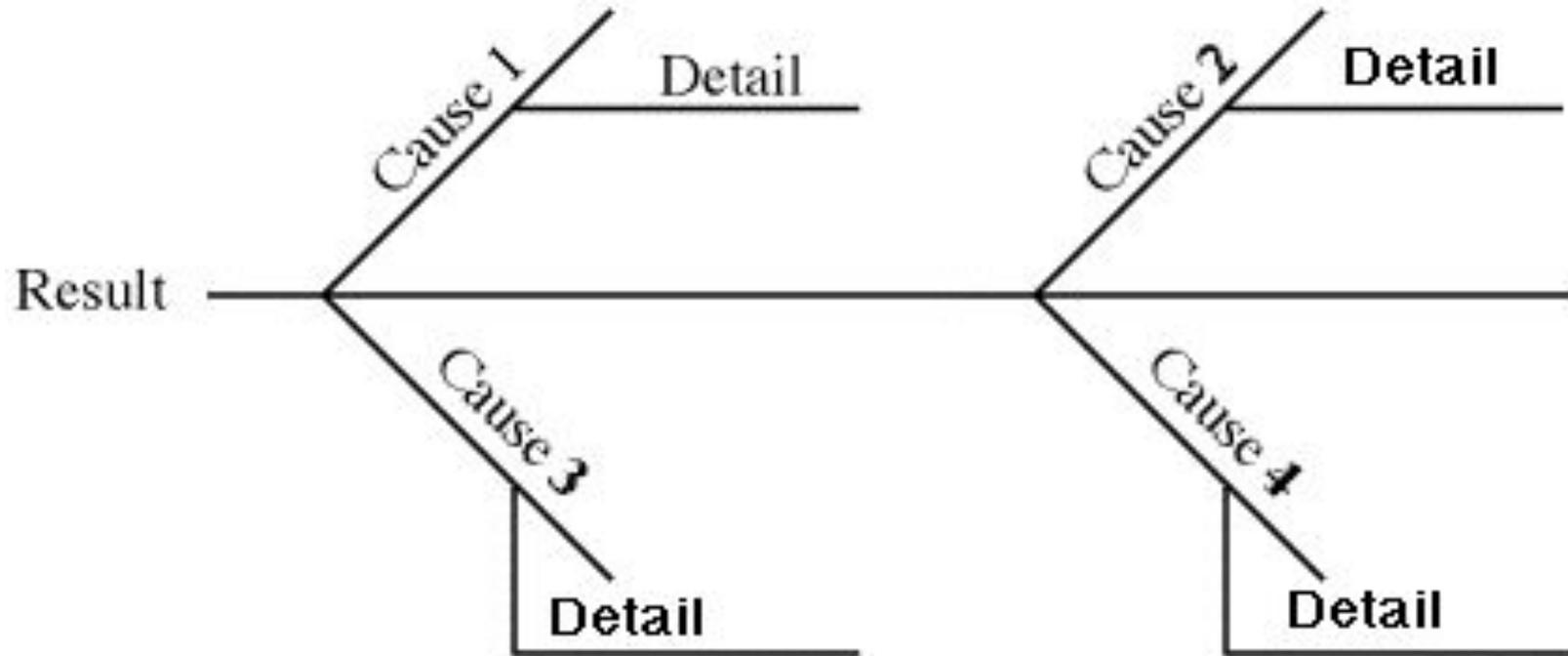


Ментальные карты

Концептуальные схемы (таблицы)

# Схема фишбоун

---



# Создатель схем «фишбоун»

---

Схемы (диаграммы) «фишбоун» были придуманы профессором Кауро Ишикава, поэтому часто называются диаграммы Ишикава. Данная графическая техника помогает структурировать процесс, идентифицировать возможные причины проблемы (отсюда еще одно название – причинные (причинно-следственные) диаграммы (причинные карты)). Такой вид диаграмм позволяет проанализировать причины событий более глубоко, поставить цели, показать внутренние связи между разными частями проблемы.

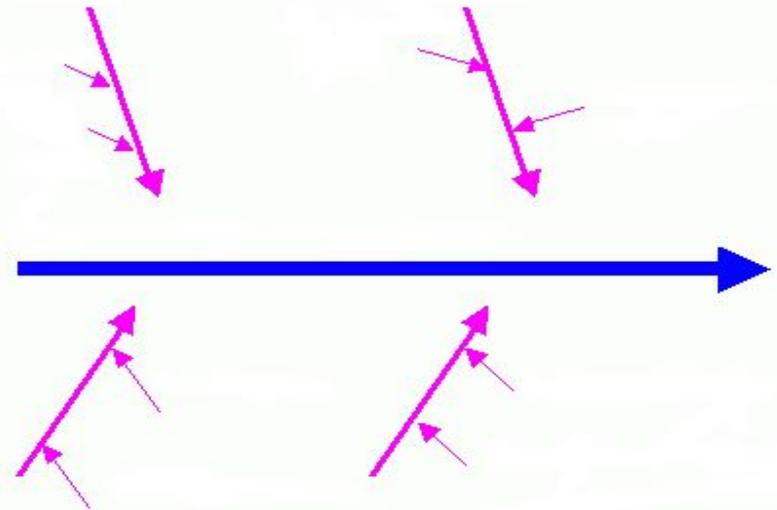
# Применение схем

---

- Этот вид схем широко используется в менеджменте, так как позволяет эффективно находить решения в сложных ситуациях, вырабатывать новые свежие идеи. На такой схеме можно зафиксировать любое количество идей, ее часто используют на этапе проведения мозгового штурма.
- В случае планирования учебного проекта в голове скелета находится проблема, которая рассматривается в планируемом проекте. На самом скелете есть верхние и нижние косточки. На верхних косточках отмечаются причины возникновения проблемы, на нижних выписываются факты, подтверждающие наличие сформулированных причин.

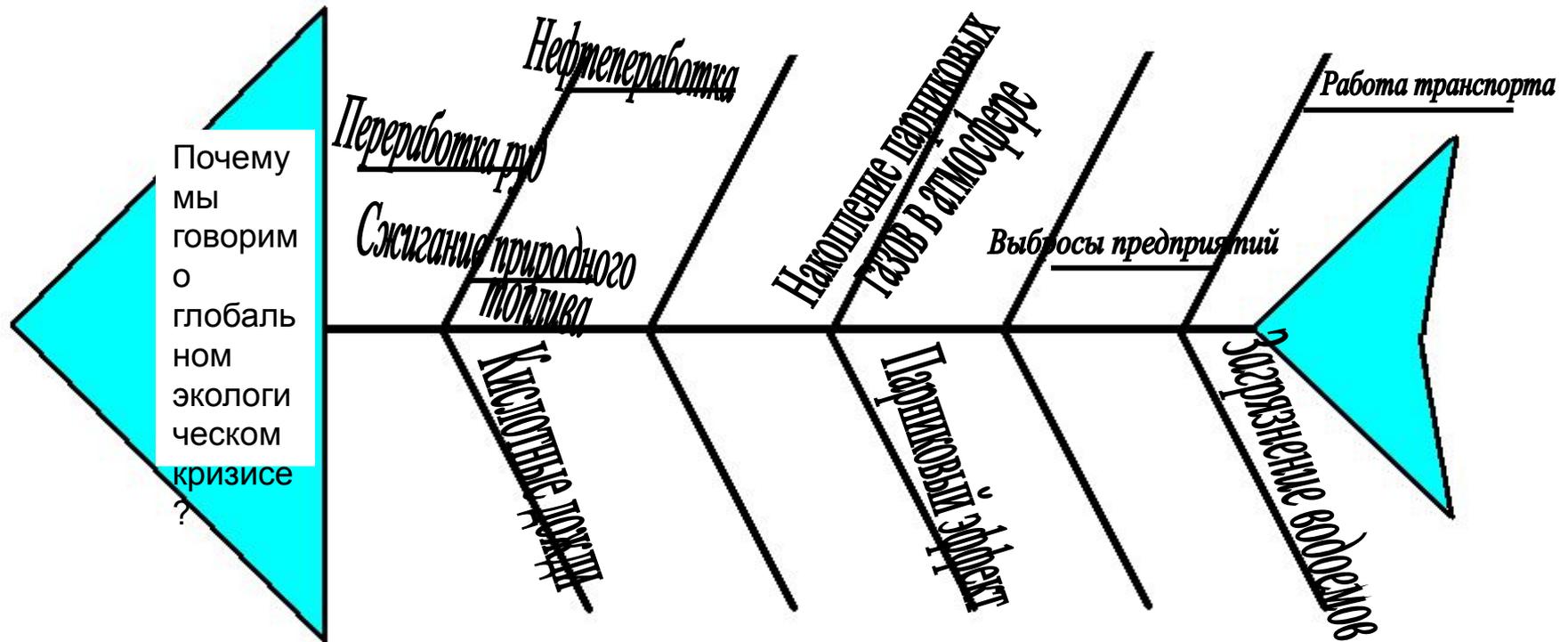
# Процедура составления схемы:

- на широком листе бумаги провести горизонтальную стрелку через середину листа; дать название главной стрелке. Это главная (хребтовая) кость схемы;
- от главной кости нарисовать дополнительные «косточки» под углом 45, каждая из них посвящена одной проблеме или группе проблем, подписать каждую из «косточек»; добавить дополнительные «косточки»;
- идеально, если разные части проблемы расположены так, что наиболее важная находится в голове рыбы.



# Пример схемы

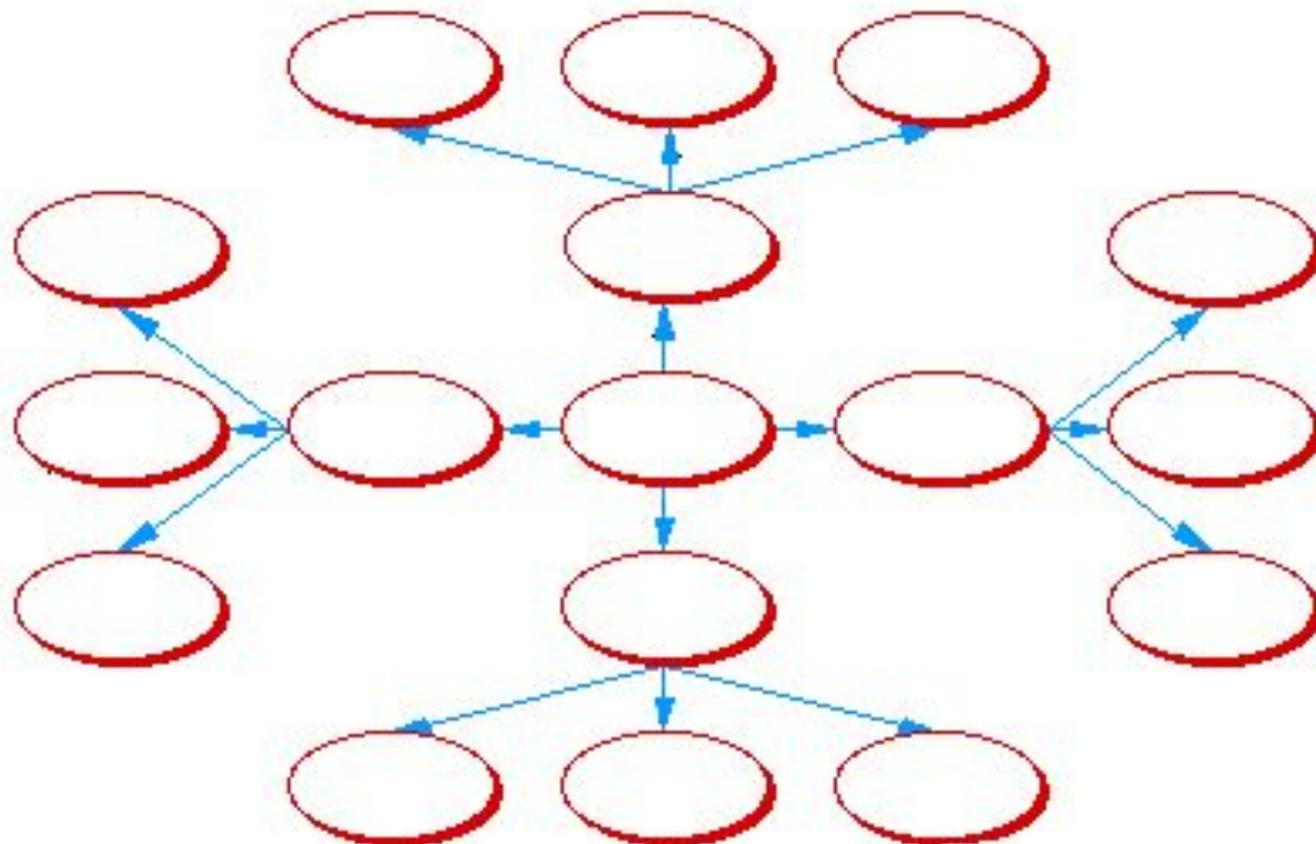
Причины



Факты

# Кластеры

---

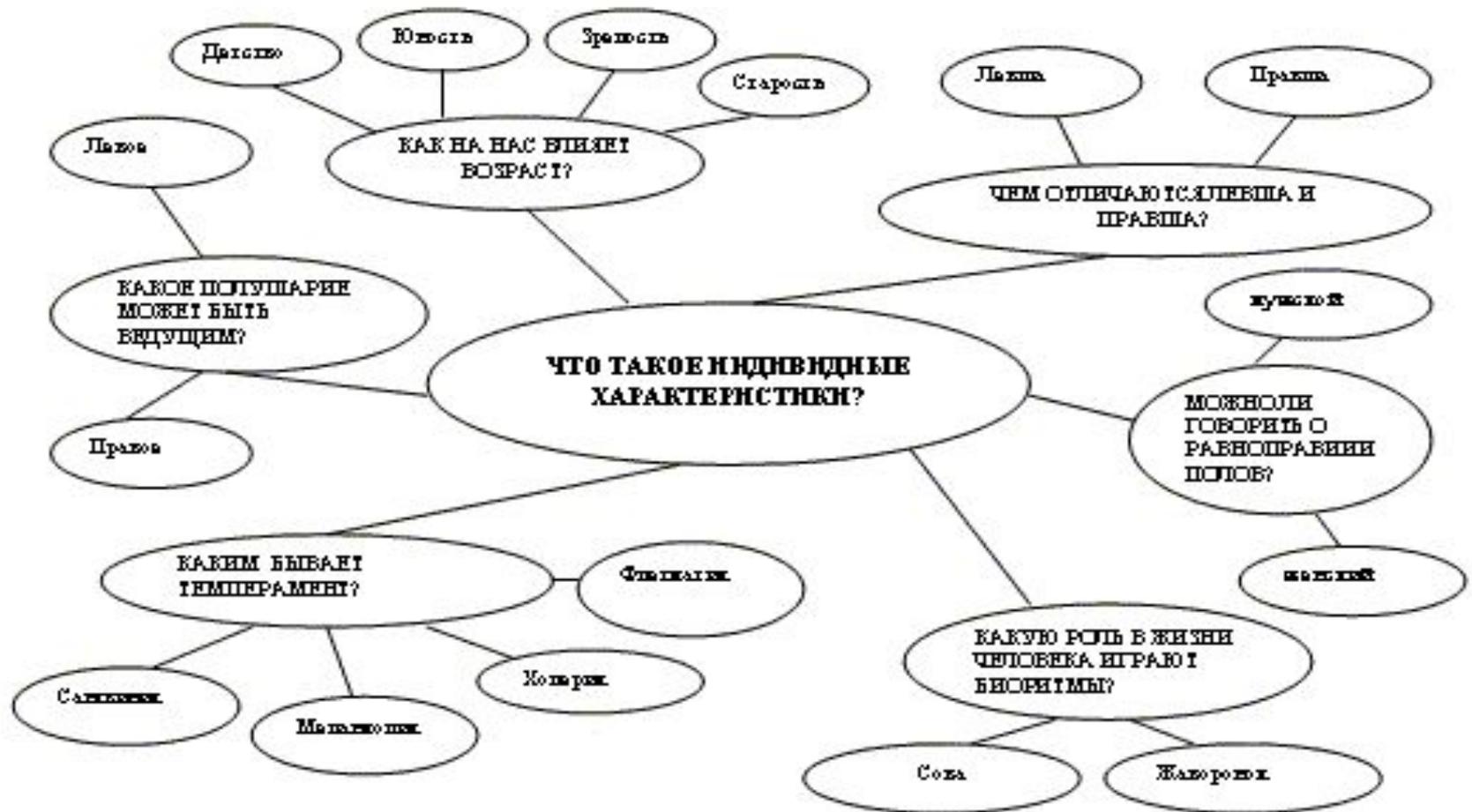


# Применение кластеров

---

Термин "кластер" происходит от английского "cluster" - рой, гроздь, грудка, скопление. С помощью кластеров можно в систематизированном виде представить большие объемы информации (ключевые слова, идеи).

# Пример кластера



# Пример кластеров

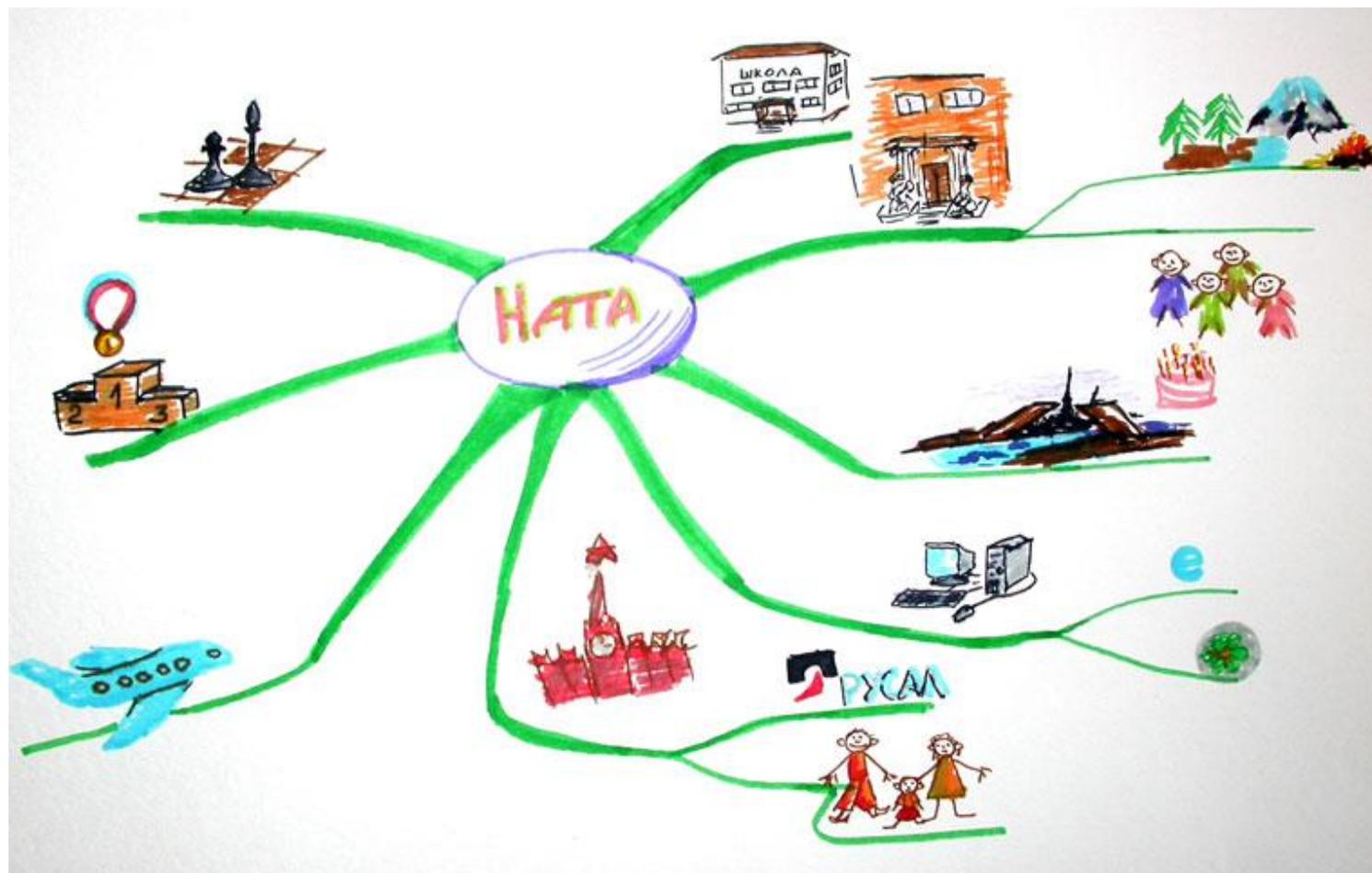
---



---

Clustering is a nonlinear activity that generates ideas, images and feelings around a stimulus word. As students cluster, their thoughts tumble out, enlarging their word bank for writing and often enabling them to see patterns in their ideas. Clustering may be a class or an individual activity.

# Ментальные карты



# Назначение ментальных карт

---

**МЕНТАЛЬНЫЕ КАРТЫ** - это удобный инструмент для отображения процесса мышления и структурирования информации в визуальной форме. МК можно использовать, чтобы

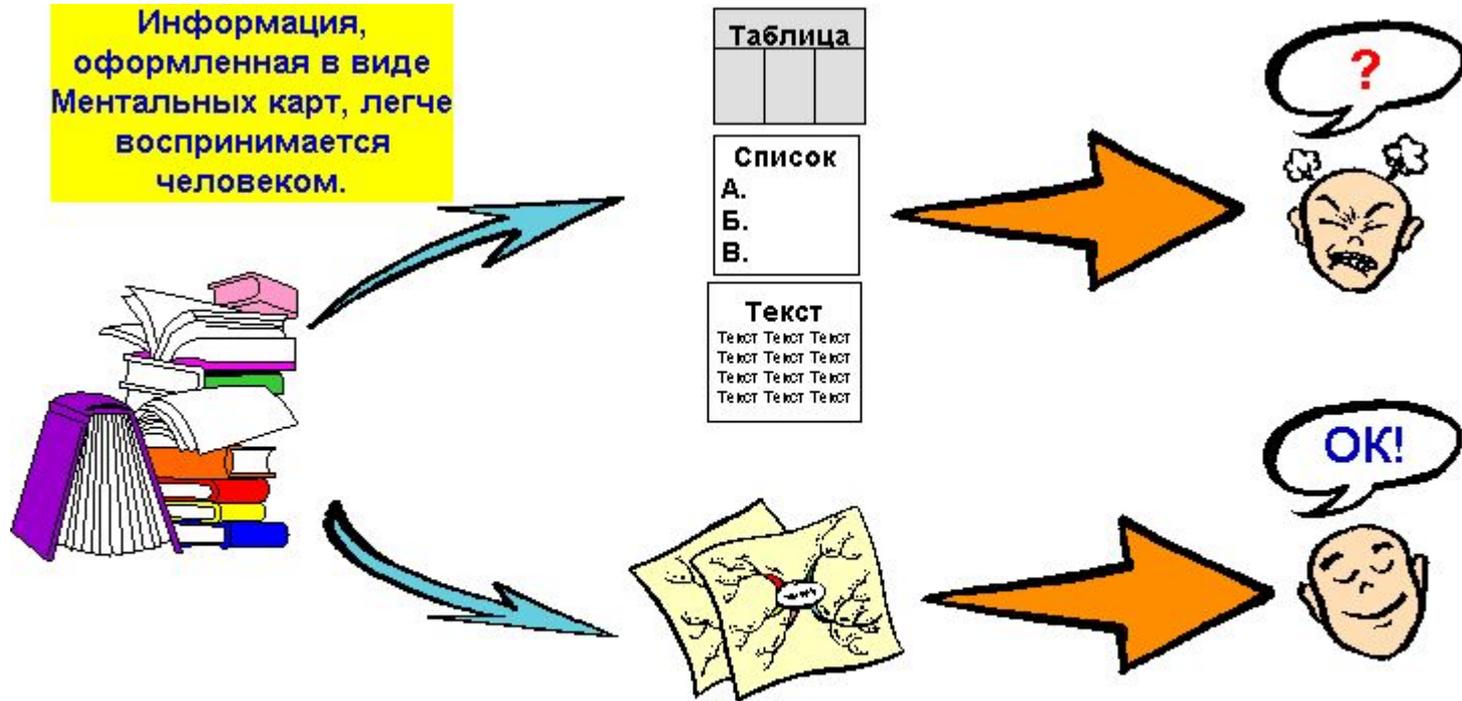
- "застенографировать" те мысли и идеи, которые проносятся в голове, когда вы размышляете над какой-либо задачей.
- оформить информацию так, что мозг легко ее воспримет, ибо информация записана на "языке мозга".

# Создатель технологии

---

Ментальные карты (в оригинале Mind maps®) - это разработка Тони Бьюзена - известного писателя, лектора и консультанта по вопросам интеллекта, психологии обучения и проблем мышления. Также встречаются такие варианты перевода словосочетания Mind maps® как "Интеллект-карты" и "Карты ума".

# Значение ментальных карт

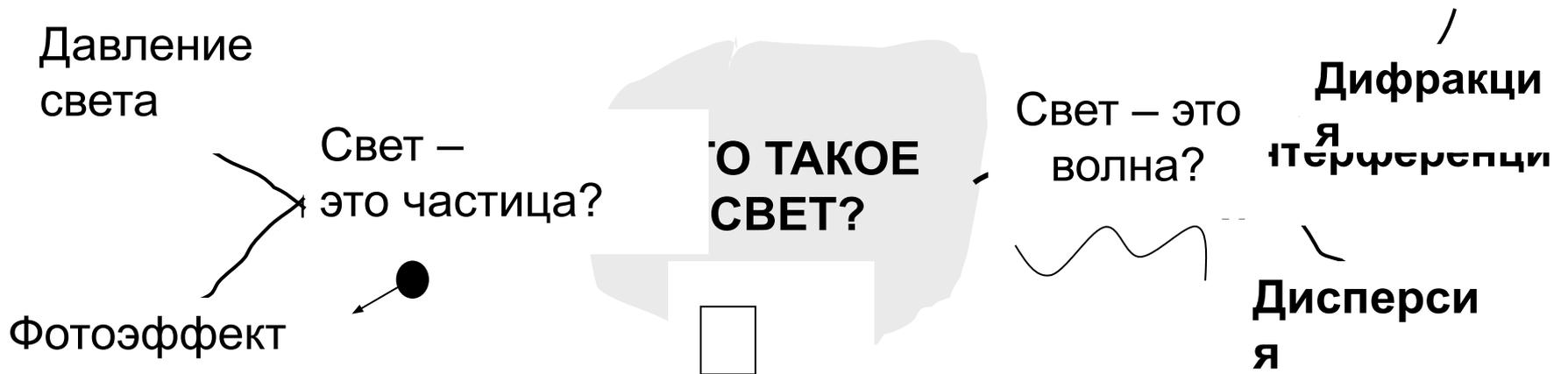


# Пример ментальной карты



# Пример металлической карты

---



# Как составить ментальную карту

---

- Для создания карты используются белые листы бумаги формата А4 или А3
- При создании карты целесообразно использовать цветные шариковые ручки, карандаши или фломастеры (как минимум три цвета)
- Для начала необходимо выделить тему, проблему или предмет для отображения в центре карты (в программе Обучение для будущего – это основополагающий вопрос). Можно использовать пояснительный рисунок
- От центрального изображения проводятся линии (ветви) к основным идеям, раскрывающим смысл центрального изображения и слова.
- Линии, идущие от слов, раскрывающих главные идеи, должны быть более тонкими.
- Необходимо широко использовать рисунки для обеспечения лучшего раскрытия идей и положений.
- Сначала следует оформить основные идеи, а затем уже их редактировать, перестраивать карту с тем, чтобы сделать ее более понятной и красивой.

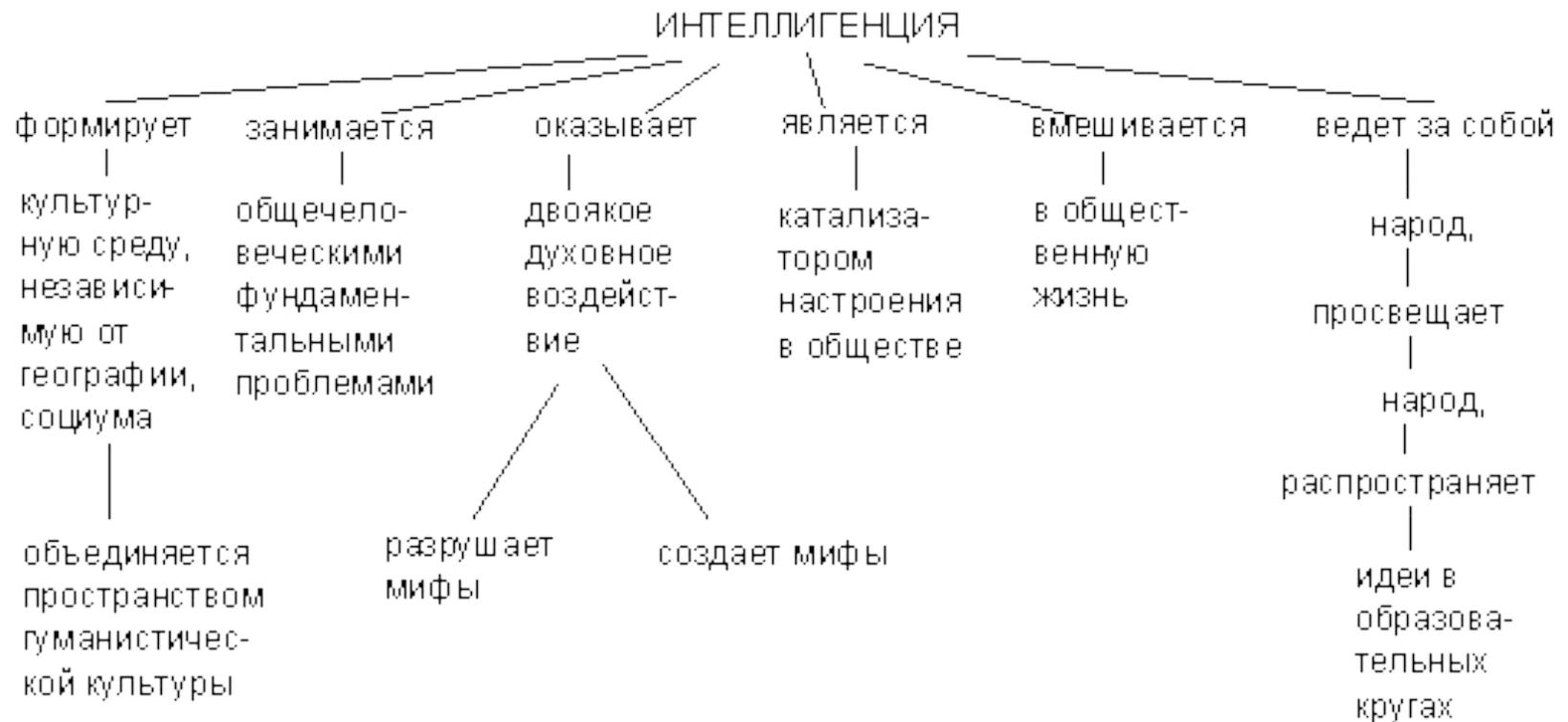
# Назначение графа

---

Денотатный граф - [от лат. denoto — обозначаю и греч. — пишу] — способ вычленения из текста существенных признаков ключевого понятия.

# Пример графа

Положительный денотантный граф



# Пример графа

---



# Способ создания денотатного графа:

---

- Выделение ключевого слова или словосочетания.
- Чередование имени и глагола в графе (именем может быть одно существительное или группа существительных в сочетании с другими именными частями речи; глагол выражает динамику мысли, движение от понятия к его существенному признаку).
- Точный выбор глагола, связывающего ключевое понятие и его существенный признак (глаголы, обозначающие цель — направлять, предполагать, приводить, давать и т.д.; глаголы, обозначающие процесс достижения результата — достигать, осуществляться; глаголы, обозначающие предпосылки достижения результата — основываться, опираться, базироваться; глаголы-связки, с помощью которых осуществляется выход на определение значения понятия). Дробление ключевого слова по мере построения графа на слова — "веточки".
- Соотнесение каждого слова — "веточки" с ключевым словом с целью исключения каких-либо несоответствий, противоречий и т.д.

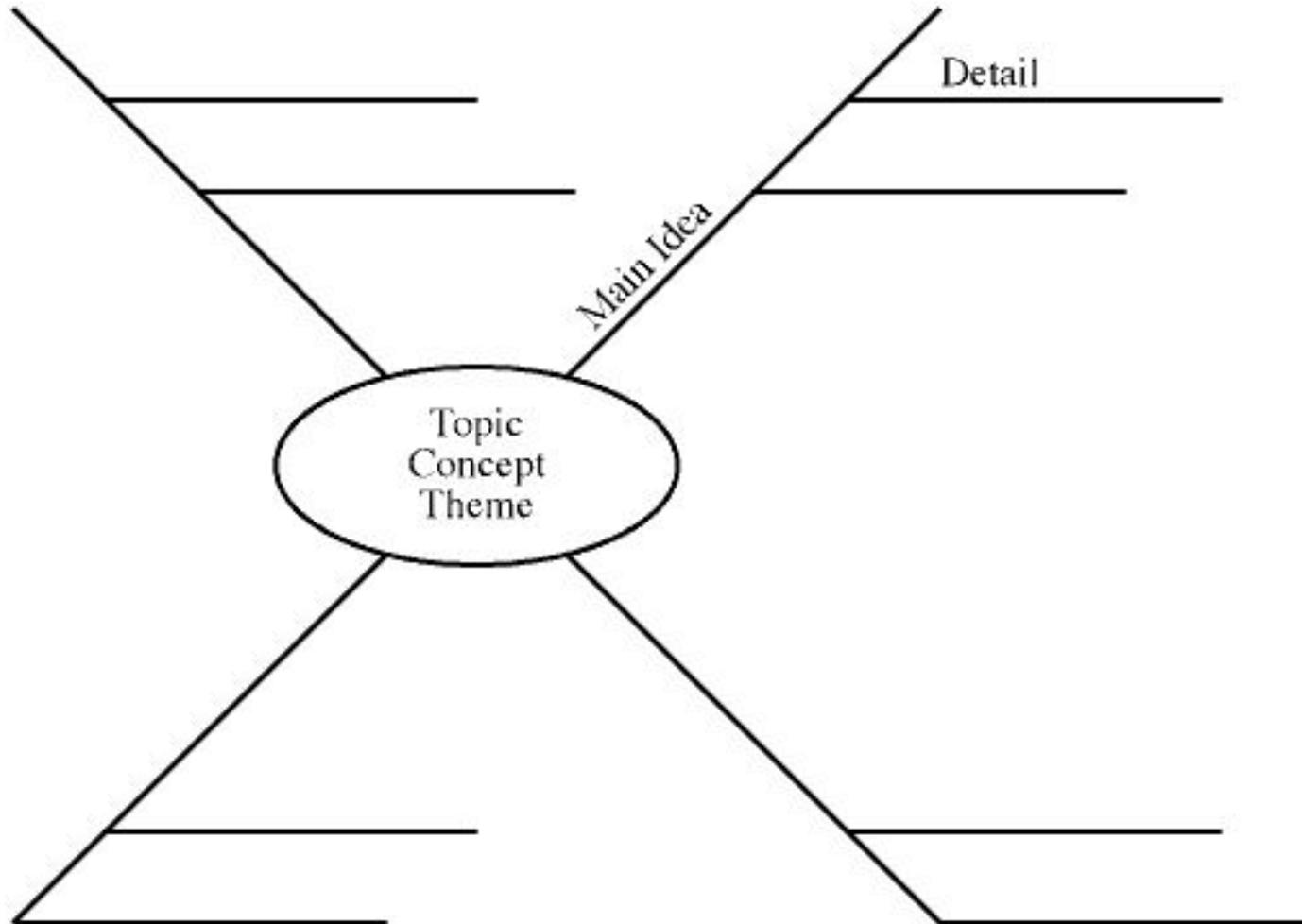
# Пример концептуальной таблицы

Как место проживания влияет на удовлетворенность людей?

	Городской исторический центр	Деловой центр	Городские трущобы	Спальные районы	Конкретный район Петербурга
Качество застройки					
Заболеваемость					
Эмоциональный настрой					
Взаимоотношения					
Социальная инфраструктура					

# Схема - паутина

---



# Диаграммы Венна

---

