

Чорноус О.В.

*кандидат педагогічних наук,
старший науковий співробітник
відділу інновацій та стратегій розвитку освіти,
Інститут педагогіки
Національної академії педагогічних наук України*

**ЕЛЕКТРОННІ ОСВІТНІ РЕСУРСИ ПІДТРИМКИ
ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ
ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ СУБ'ЄКТІВ
ОСВІТНЬО-РОЗВИВАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА**

Електронні освітні ресурси підтримки прийняття рішень як засіб формування інформаційної культури суб'єктів освітньо-розвивального середовища можуть моделювати будь-який процес, ситуацію або послідовність подій. Це дозволяє учню робити самостійні висновки з приводу факторів, що впливають на перебіг процесу, ситуації або події. При здійсненні цієї роботи учень може приймати рішення і перевіряти їх наслідки [1].

Велика перевага такого комп'ютерного моделювання полягає також в можливості неодноразового повторення імітації, часто через короткі часові інтервали, до тих пір, поки не буде досягнутий суб'єктивно бажаний результат. Це дає можливість учням глибше

засвоїти механізм дії і взаємодії різних факторів, а також придбати і осмислити уявлення про досягнуте, що теж важливо. Задача цифрової компетентності та інформаційної культури у покоління молодих людей трактується як найважливіша мета проєктування освітньо-розвивального середовища закладу загальної середньої освіти в умовах цифровізації суспільства.

Рівень розвитку сучасних електронних освітніх ресурсів підтримки прийняття рішень створює реальні можливості для їх використання в освітньо-розвивальному середовищі закладу загальної середньої освіти з метою вдосконалення творчих здібностей і формування критичного мислення, інформаційної культури тощо. Процес прийняття рішення здійснюється за допомогою людини – це суб'єкт освітньо-розвивального середовища, що приймає рішення. При цьому вона одержує і вибирає найбільш оптимальну альтернативу з урахуванням прорахунку всіх наслідків. При виборі альтернатив треба вибирати ту, яка якнайповніше відповідає поставленій меті, але при цьому доводиться враховувати велику кількість суперечливих вимог і, отже, оцінювати вибраний варіант рішення по багатьох критеріях.

З давніх часів людство, використовуючи метод проб і помилок, інтуїцію і досвід, виробляло підходи до ухвалення найкращих рішень в самих різних областях своєї діяльності. Прийняття рішень в умовах сучасних трансформаційних процесів та реальних задач – проблема досить складна, перш за все, через різноманітні альтернативні рішення і обмежені можливості тих, хто узявся за їх пошук. Випробований метод проб і помилок в наші дні часто втрачає свою універсальність, оскільки помилки можуть виявитися катастрофічними і для проб відпущено дуже мало часу. Використання електронних освітніх ресурсів підтримки прийняття рішень, а саме інформаційно-комунікаційних мультимедійних технологій, комп'ютерного моделювання, презентацій тощо, дозволяє підготувати суб'єктів освітньо-розвивального середовища ще в період навчання до розуміння важливості і необхідності пошуку рішень [2].

Саме той метод, який учні засвоять на уроці, обов'язково буде використаний пізніше при вирішенні самих різноманітних «дорослих» життєвих та професійних задач. Можливо, це проявиться

неусвідомлено і через багато років після закінчення школи, полегшуючи учням аналіз реальних життєвих ситуацій, що передують розумному вибору мети своєї діяльності, способів її досягнення і організаційних форм реалізації, дозволяють об'єктивно протиставити бажане з фактично досягнутим. На будь-якому етапі прийняття рішень, хочемо ми того або не хочемо, наша діяльність нав'язує нам процедуру вибору того або іншого рішення. Найуразливіша ланка дій – вибір мети, оскільки помилка у виборі мети зводить нанівець всю решту роботи. Щоб вирішувати – треба вибирати; щоб вибирати – треба перебирати варіанти; щоб перебирати варіанти – треба моделювати. Вибір – один з основних актів розумово-логічної діяльності людини. У цей момент учень, суб'єкт освітньо-розвивального середовища, намагається співвіднести свої бажання і свої ресурси. У більшості випадків особа, що ухвалює рішення, йде на компроміс і крім власних інтересів враховує ще і інтереси тих, на кому відобразиться майбутнє рішення.

Проблема вибору особливо гостра в нестандартних ситуаціях. Електронні освітні ресурси підтримки прийняття рішень як засіб формування інформаційної культури суб'єктів освітньо-розвивального середовища моделюють будь-якій процес або ситуацію і допомагають в організації знань про реальні об'єкти або їх поведінку, а це своєрідний спосіб для обігу знань в уміння жити.

Список використаних джерел:

1. Фундаменталізація змісту освіти у старшій школі: теорія і практика : кол. монограф. / за наук. ред. Г. О. Васьківської. Київ : Пед. думка, 2015. 288 с.
2. Биков В. Ю., Гриценчук О. О. Інформаційне забезпечення навчального процесу: інноваційні засоби і технології. Київ : Атіка, 2005. 252 с.