

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УНІВЕРСИТЕТ МИТНОЇ СПРАВИ ТА ФІНАНСІВ

Факультет економіки, бізнесу та міжнародних відносин
Кафедра іноземної філології, перекладу та професійної мовної підготовки

Методичний практикум

«Навчальна автономія»
для студентів економічних спеціальностей
ступеня вищої освіти «Бакалавр»
для проведення позааудиторних занят, самостійної роботи та кураторської
години

Дніпро

2023

Методичний практикум «Навчальна автономія» для студентів економічних спеціальностей ступеня вищої освіти «Бакалавр» для проведення позааудиторних занять, самостійної роботи та кураторської години / Укладач: Чижикова І.В. ст.викладач кафедри іноземної філології, перекладу та професійної мовної підготовки. – Дніпро: Університет митної справи та фінансів, 2023. – 28с.

Укладач: Чижикова І.В. ст.викладач кафедри іноземної філології, перекладу та професійної мовної підготовки.

Розглянуто на засіданні кафедри іноземних мов та професійної мовної підготовки.

Протокол № 5 від « 22 » 03 2023 р.

в.о. завідувача кафедрою

Бірюкова Д.В.

Затверджено на засіданні вченої ради факультету

Протокол № 8 від « 18 » 04 2023 р.

Голова Вченої ради факультету

Даценко В.В.

ПЕРЕДМОВА

Термін «автономія» - це складне поняття. Деякі джерела наголошують на його тісний зв'язок з політикою та філософією.

Дослідженням питання самостійності (автономії) у навчанні у різні часи займалися у тій чи іншій мірі Аристотель, Кампанело, Коменський, Мор, Рабле, Руссо, Сократ та інші мислителі, які наголошували на ефективності самостійної діяльності у освітньому процесі.

Прийнято вважати, що теоретичні та практичні засади навчальної автономії тісно пов'язані з реформаторською педагогікою ХХ століття. До загальновідомих ідей цього напрямку педагогіки відносять принципи вільного виховання, трудової школи, експериментальної педагогіки, застосування власної думки при навчанні та заміна пасивних методів навчання на активні, у тому числі керування власною навчальною діяльністю.

Багато дослідників та науковців, які розглядають у своїх роботах поняття «автономне навчання» в сучасному освітньому середовищі, сходяться на думці, що воно передумовлює вибудову індивідуального шляху в освіті, що починається з відокремлення головних цілей та закінчується оцінкою (рефлексією). Тобто, автономне навчання охоплює всі основні компоненти, «відображає як загальну методологію освітньої діяльності, так і специфіку конкретної освітньої галузі» .

З позиції загальної педагогіки, автономія розглядається як індивідуальна точка зору людини, його незалежність у виборі мотивів, цілей, стилю поведінки тощо як у навчанні так і повсякденному житті. Потреба в автономії – невід'ємна складова процесу становлення особистості. Прагнення до автономії яскраво виражено в підлітковому і ранньому юнацькому віці, коли особливу суб'єктивну цінність набуває стійкість до зовнішніх впливів.

В психології та етиці поняття «автономія» розуміється як здатність або спроможність особистості до самовизначення, орієнтуючись на власні переконання. У політико-правовій площині автономія відображається в свободі від опіки і, тим більше, від диктату з будь-якої сторони.

Першим, хто використав у літературі поняття «навчальна автономія», вважають Джона Дьюї (1966), класика американської психології, педагога, філософа, чий педагогічні погляди вплинули на розвиток навчання у США та світі

Подальше вивчення «автономії» пов'язують з Генрі Холеком (1981), який визначає «навчальну автономію» як здатність брати на себе відповідальність за свою навчальну діяльність, за рішення, які безпосередньо стосуються усіх аспектів навчального процесу.

Особливої уваги при вивченні питання «навчальної автономії» заслуговує підхід Л. Діккінсона (1987), де «автономія» розглядається паралельно з такими поняттями як «самоуправління» (“self-direction”), «освітня індивідуалізація» (individualized-instruction”) та «самоосвіта» (“self-access instruction”).

У вітчизняній науці на це питання стали звертати увагу в кінці 90-х років ХХ століття, що пов'язано з розвитком концепції особистісно-орієнтованого навчання (“learner-centered approach”), впровадженням інформаційних технологій (“digital technologies”), постановкою нових завдань перед системою вищої освіти, а саме необхідністю перепідготовки фахівців, постійного підвищення їхньої професійної кваліфікації шляхом отримання другої вищої освіти, додаткової освіти.

Компаративний аналіз зарубіжної та вітчизняної літератури досліджуємого поняття дає можливість підсумувати, що цінність формування навчальної автономії спостерігається у розвитку самостійності, мотивації, цілепокладання, індивідуалізації освітнього процесу тощо. «Навчальна автономія» розглядається з різних точок зору такими галузями як педагогіка, філософія, психологія, політологія, менеджмент, етика, право тощо. Розуміння цього інтегративного багатогранного поняття зумовлює необхідність його подальшого вивчення, а також дослідження засобів реалізації автономії в навчальному процесі як у закордонних так і вітчизняних закладах вищої освіти.

ЗМІСТ

Завдання 1.	6
Завдання 2.	7
Завдання 3.	10
Завдання 4.	11
Завдання 5.	14
Додаткові вправи та корисна інформація.	15
Список використаних джерел.	27

Завдання 1.

Прочитайте уважно цілі кожного з студентів та визначте те, що необхідно їм для досягнення успіху. Позначте «+» ваші варіанти у таблиці.

Студент 1: Під час відповіді (усної або письмової) студент не може структурувати власні думки.

Студент 2: Для виконання завдання необхідно проаналізувати дані, які представлені іноземною мовою. Студент має низький рівень володіння іноземною мовою та має сумніви, що зрозуміє інформацію правильно.

Студент 3: Студент має підготовувати доповідь та виступити перед групою людей. У нього немає попереднього досвіду публічних виступів.

Студент 4: Студенту необхідно отримати додаткові бали з певної дисципліни.

Студент 5: Студент має теоретичні знання, але має сумніви щодо їх застосування при виконанні роботи.

№ п/п	додаткова мотивація	додаткові джерела інформації	зовнішня допомога	технічні навички	мовні навички	одноразова допомога фахівця	короткострокові курси	самоосвіта	допомога одногрупника	почати курс/дисципліну спочатку
Студент 1										
Студент 2										
Студент 3										
Студент 4										
Студент 5										

* також студент може розширити список та додати власні варіанти

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____

Завдання 2.

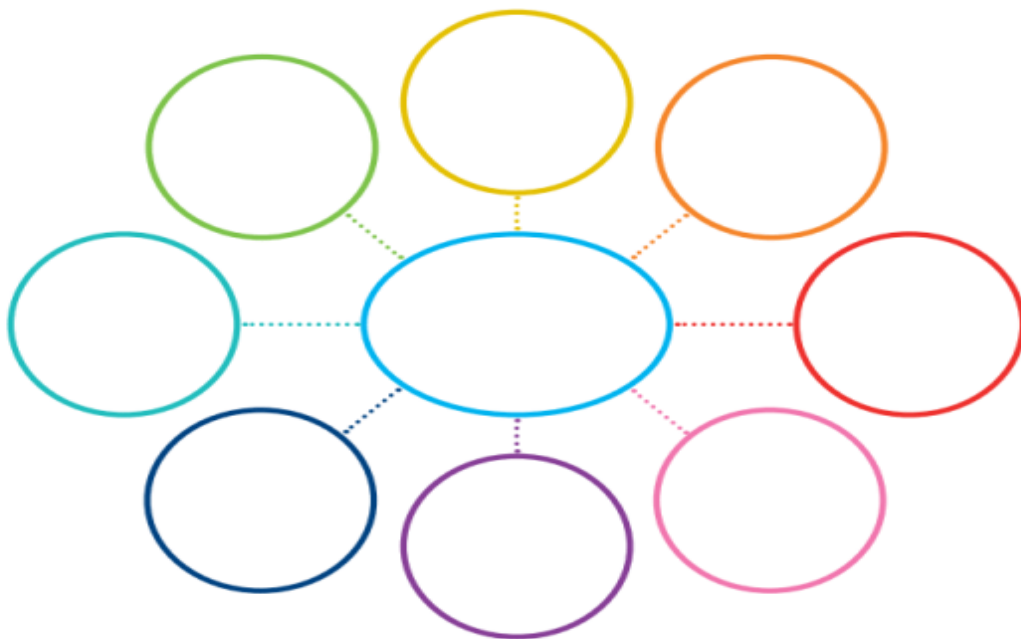
Продумайте власні цілі навчання (короткострокові та довгострокові) та запишіть необхідні кроки для їх успішного втілення у таблицю чи ментальну карту.

Цілі навчання	Постановка цілі (опис)		
Навчальна ціль 1			
Навчальна ціль 2			
Навчальна ціль 3			

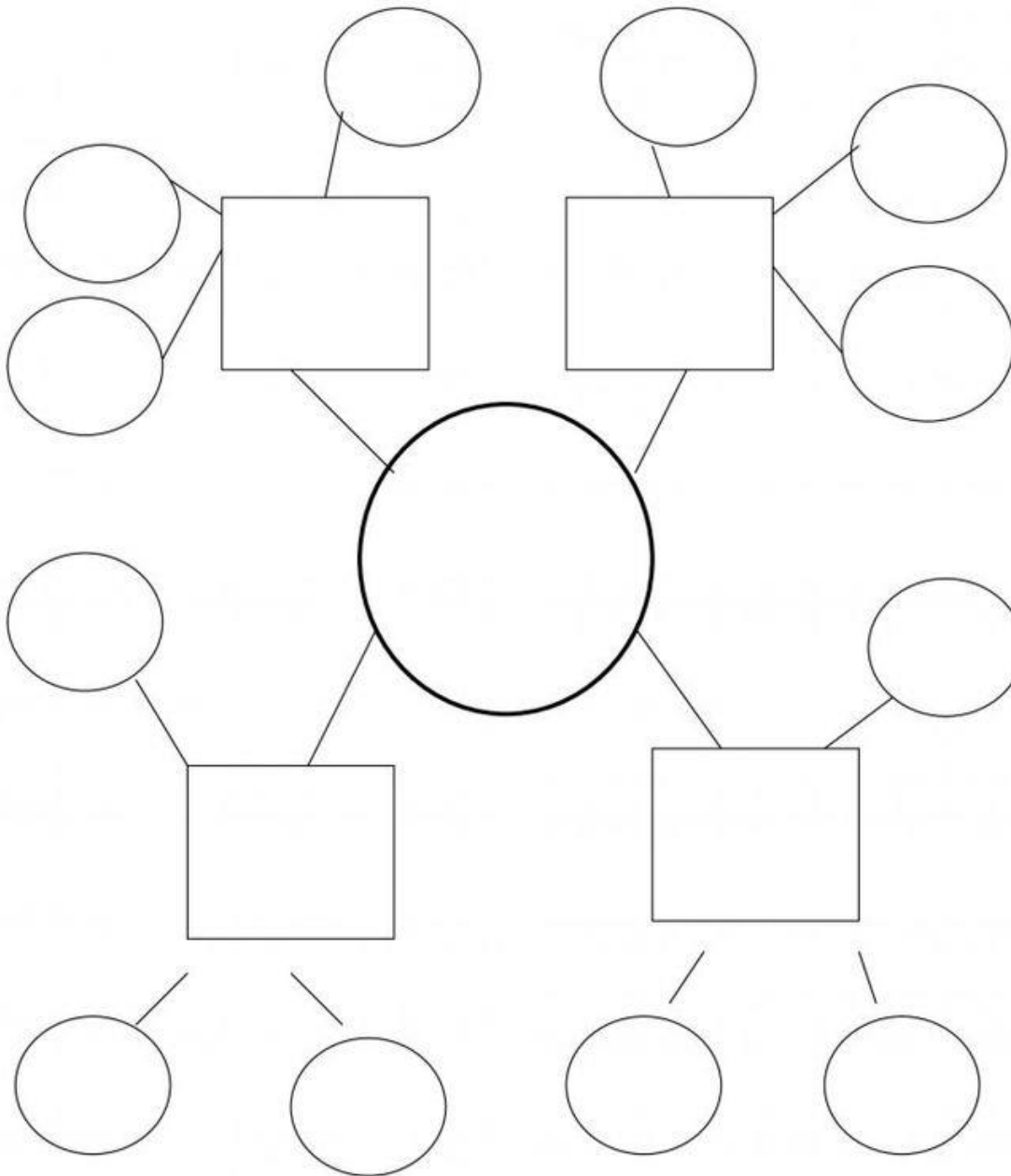
Приклад 1 (таблиця):

Кроки	Навчальна ціль 1	Кроки	Навчальна ціль 2	Кроки	Навчальна ціль 3
1.		1.		1.	
2.		2.		2.	
3.		3.		3.	
4.		4.		4.	
5.		5.		5.	

Приклад 2 (ментальна карта):

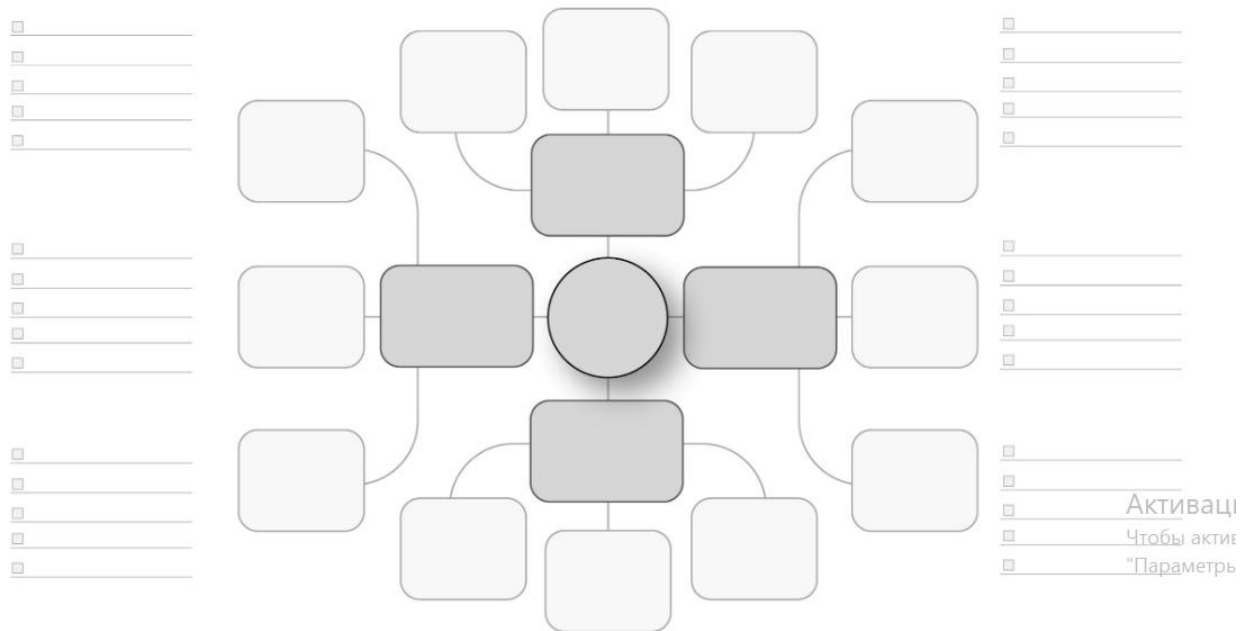


Приклад 3 (ментальна карта):

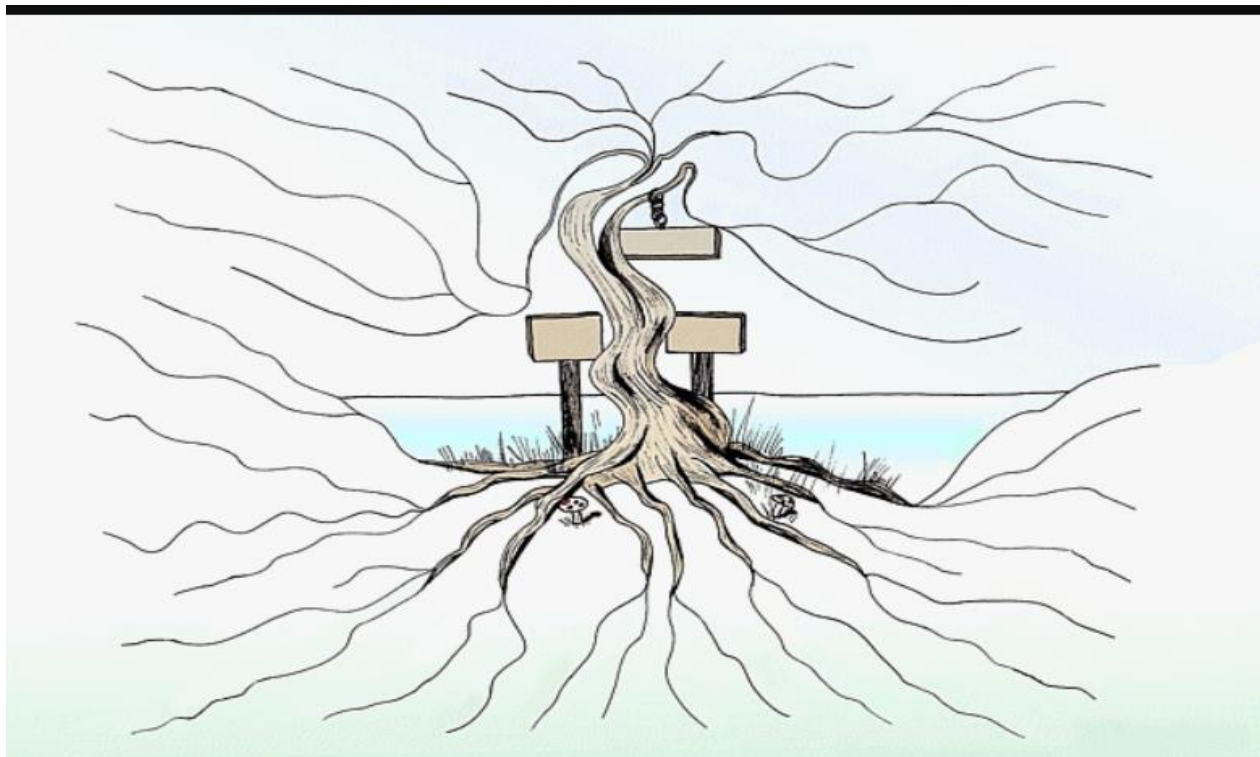


Приклад 4 (ментальна карта, довгострокові цілі):

MIND MAP OF ACTION



Приклад 5 (ментальна карта):



Завдання 3.

Засади успішного планування:

а) продумайте та надайте три головні, на вашу думку, важливі засади успішного планування:

1: _____

2: _____

3: _____

б) надайте відповіді на запитання:

№ п/п	Питання	Так (знаю)	Ні (не знаю)	Можливо (невпевнений)
1.	Які терміни роботи?			
2.	Чи потрібна взаємодія з викладачами?			
3.	Чи потрібна взаємодія з іншими студентами?			
4.	Чи потрібна взаємодія з викладачами інших дисциплін?			
5.	Чи потрібні додаткові навички та вміння?			
6.	Чи потрібно звітувати під час виконання роботи?			
7.	Яка мета цієї роботи?			
8.	Чи є можливість переробити завдання у випадку невдачі?			
9.	Яким чином буде відбуватись здача роботи?			
10.	Чи потрібна мотивації до виконання завдання?			
11.	Чи має ця робота міждисциплінарний зв'язок?			
12.	Коли будуть відомі результати роботи?			

Завдання 4.

Прочитайте тексти (ситуації) та визначте рівень мотивації студентів у кожному випадку.

Примітка.

Рівень мотивації	Характеристика рівня
<i>достатній</i>	Види мотивації виражені недостатньо (зовнішня і внутрішня мотивація)
<i>середній</i>	Види мотивації виражені неоднорідно (високий рівень зовнішньої мотивації-низький рівень внутрішньої мотивації; високий рівень внутрішньої мотивації-низький рівень зовнішньої мотивації)
<i>високий</i>	Види мотивації виражені на найвищому рівні (зовнішня і внутрішня мотивація)

Ситуація 1:

У зв'язку з хворобою студент не відвідував лекції та практичні заняття тривалий час, але після одужання він хотів би опрацювати матеріал за семестр самостійно та мати можливість скласти заліково-екзаменаційну сесію своєчасно разом з усією групою.

Рівень мотивації: _____

Ситуація 2:

Для участі у програмі мобільності для студентів необхідно надати сертифікат про рівень володіння іноземною мовою B1 або пройти співбесіду на іноземній мові. Студент не має сертифікату і він готовий пройти співбесіду, але давно не практикував говоріння та має бажання записатися на розмовні курси з іноземної мови.

Рівень мотивації: _____

Ситуація 3:

Для отримання додаткових балів з дисципліни (наприклад 5-10 балів) необхідно виступити на студентській конференції з промово та написати тези доповіді.

Рівень мотивації: _____

Якщо рівень мотивації визначається як середній або достатній пропонуємо виконати вправи для підвищення рівня мотивації у студентів.

Вправа для самомотивації та самоконтролю

Вправа 1.

«Планування роботи на наступний період». Складіть перелік справ на день, тиждень, місяць тощо, використовуючи матрицю Ейзенхауера. Контролюйте виконання обраних справ. В кінці дня, тижня, місяця тощо підведіть підсумки кількості завдань, які ви змогли виконати.

Матриця Ейзенхауера

Як розподілити свої задачі?

	ТЕРМІНОВІ	НЕТЕРМІНОВІ
ВАЖЛИВІ	ЗРОБИТИ Зробити зараз Зробити домашнє завдання, на сьогодні	ЗАПЛАНУВАТИ Призначити час коли виконати завдання Записатися на гурток Піти до залу
НЕВАЖЛИВІ	ДЕЛЕГУВАТИ Визначити людину, яка зможе зробити це за вас. Неважливі телефонні дзвінки Завантажити статтю	ВИДАЛИТИ Відкинути задачу Передивилення соцмереж Подивитися телевізор

Вправа 2.

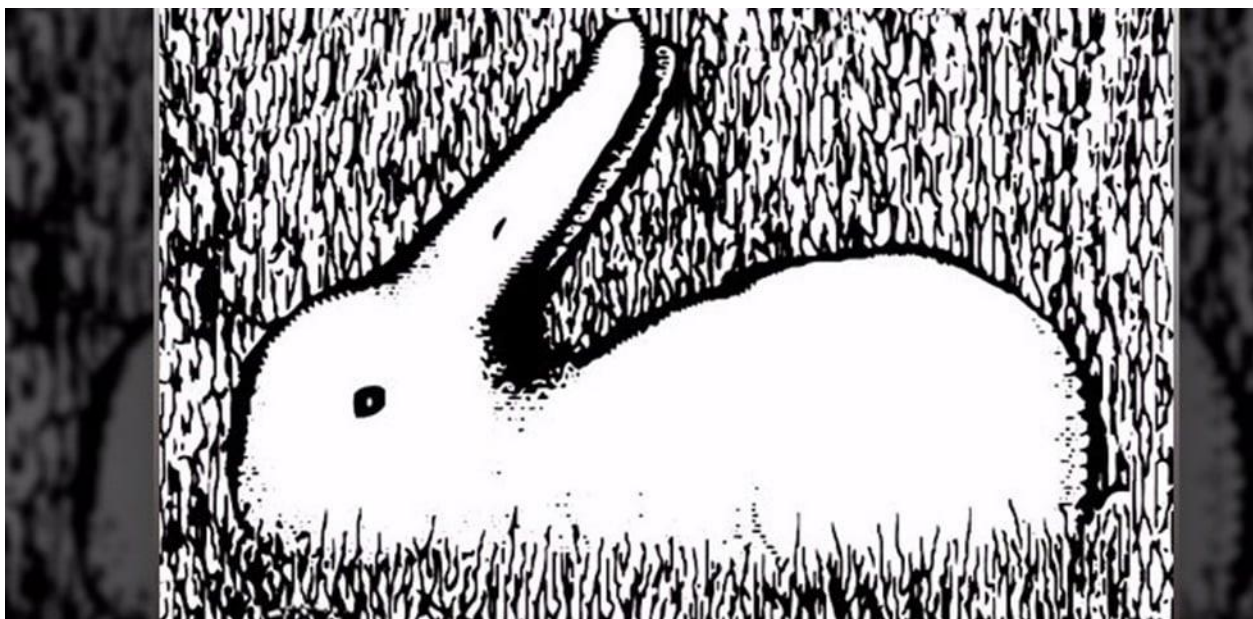
Заповніть таблицю з особистими відповідями.

Відповіді потрібно надавати у вигляді символів. Учасники попарно представляють партнерові зміст свого портрету, а потім партнер розповідає решті учасників групи зміст символів іншої особи. Після закінчення вправи можна розмістити інформацію в аудиторії або чаті групи.

Що я знаю?	Що я вмію?
Що я даю оточенню?	Що я маю?

Вправа 3.

«Оптиміст чи песиміст». Що ви бачите?



Качка

Ви оптиміст, життя для вас - диво та щастя. Ви завжди знайдете привід для радості і вас складно засмутити. Проблеми не здатні надовго вибити вас з колії - ви вирішуєте труднощі і живете далі, не озираючись назад.

Кролик

Ви песиміст, ви завжди дивіться вперед, щоб передбачити неприємні наслідки. Ви дуже обережно ставитеся до всього нового і не довіряєте чужим думкам. Ви маєте організаторські здібності і завжди виконуєте свої обіцянки.

Завдання 5.

а) Ознайомтесь з наступними видами діяльності та оберіть ті, які найкраще, на вашу думку, підходять вам для виконання навчально-пізнавальної діяльності під час занять:

№ п/п	Назва діяльності	Завжди	Іноді	Ніколи
1.	Обговорення			
2.	Пояснення			
3.	Пошук інформації			
4.	Аналіз інформації			
5.	Просмотр відеоматеріалів			
6.	Прослуховування аудіоматеріалів			
7.	Зовнішня допомога від викладача			
8.	Допомога одногрупників			
9.	Презентаційні навички			
10.	Виступ перед глядачами			

б) Запропонуйте необхідні види діяльності для виконання наступних завдань. Обґрунтуйте свій вибір.

№ п/п	Навчальна ситуація	Види діяльності (власні відповіді)
1.	підвищити рівень володіння іноземною мовою	
2.	підготуватися до складання іспиту	
3.	підготуватися до публічного виступу	
4.	підготувати тези доповіді	
5.	виконати тестове завдання	

Додаткові справи та корисна інформація.

ПРОЄКТ

Проект – це сукупність дій, обмежених у часі і спрямованих на вирішення проблеми або досягнення конкретної мети.

Критерії оцінювання діяльності з реалізації проекту

Критерії	Шкала оцінювання	Само-оцінка	Експертна оцінка	Взаємо-оцінка	Загальна оцінка
I. Оцінка змісту проекту					
1.1. Актуальність, концептуальність, обґрунтованість проблеми, відповідність завданням сучасної педагогіки	4				
1.2. Відповідність мети, завдань, плану, результатів обраній темі	4				
1.3. Реальність і практична чи теоретична цінність	4				
1.4. Новизна, оригінальність	4				
1.5. Обсяг та повнота розробки	4				
II. Діяльність з реалізації проекту					
2.1. Самостійність, ініціативність	4				
2.2. Творчість, уміння здійснювати ситуативне коригування	4				
2.3. Дотримання плану чи програми діяльності	4				
2.4. Розподіл обов'язків та їх виконання	4				
2.5. Командність, взаємостосунки в групі	4				
III. Захист проекту					
3.1. Якість доповіді (композиція, логіка, послідовність, аргументованість, чіткість, оригінальність)	4				

Критерії	Шкала оцінювання	Само-оцінка	Експертна оцінка	Взаємо-оцінка	Загальна оцінка
3.2. Педагогічна техніка (культура мовлення, почуття часу, утримання уваги аудиторії, артистизм тощо)	4				
3.3. Ерудованість (обсяг та глибина знань з теми, відповіді на питання, загальна культура)	4				
3.4. Методика використання наочних та технічних засобів	4				
3.5. Уміння оцінити власну діяльність та її результати	4				
IV. Оцінка результатів проекту					
4.1. Реальність та можливості застосування	4				
4.2. Універсальність (можливість його реалізації за різних умов, з різними категоріями)	4				
4.3. Завершеність, готовність до подальшого застосування	4				
4.4. Обсяг, повнота розробки	4				
4.5. Якість оформлення результатів	4				
Усього	80				

СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЇ

Презентація (англ. *presentation*) — процес ознайомлення слухачів з певною темою. Зазвичай це демонстрація, лекція чи промова, з метою проінформувати чи переконати когось. Презентація може містити три компоненти:

- **промова доповідача:** те, що доповідач розповідає;
- **слайди:** те, що бачить аудиторія на екрані;
- **роздаткові матеріали:** те, що роздається кожному в аудиторії окремо, і містить деталі інформації що презентується. Наприклад список літератури та інших посилань чи статистичні таблиці.

Критерії оцінювання публічного виступу

Критерій	Оцінка, бали	Зауваження, побажання
Цілеспрямованість і оригінальність виступу	0–1, 2, 3, 4, 5	
Новизна й актуальність наведених фактів, ідей, оцінок		
Послідовність і логічність виступу		
Мовленнєва культура: правильність, точність, чистота, виразність, багатство словникового складу		
Контакт з аудиторією. Підтримка уваги й інтересу		
Урахування особливостей слухачької аудиторії та ситуації виступу		
Повнота розкриття теми		
Особистість оратора (правдивість, переконаність, тактовність, принциповість)		
Володіння невербальними засобами комунікації		
Уміння закінчити виступ і зробити висновок		
Відчуття часу (правильно розрахувати час виступу)		

Примітка. Оцінювання проводиться за 5-бальною шкалою. 0 балів – відсутність показника. Виступ зараховується, якщо сума складає не менше 30 балів.

LEARNINGAPPS.ORG

Світовий ринок технологій зараз надає великий вибір всіляких платформ, застосунків та сайтів. В Україні серед найбільш простих, але в той же час не менш дієвих, можна виділити онлайн платформу LearningApps.org. Платформа LearningApps.org. це сервіс для підтримки процесів навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів. Ці модулі можуть використовуватись безпосередньо як навчальні ресурси або для самостійної роботи. Метою роботи є створити загальнодоступну бібліотеку незалежних блоків, придатних для

повторного використання та змін. Блоки (вони називаються Вправами) не включені в жодні конкретні сценарії чи програми, тому вони не розглядаються як цілісні уроки чи завдання, натомість їх можна використати у будь-якому доречному методичному сценарії. Нижче наведені приклади завдань економічного напрямку:

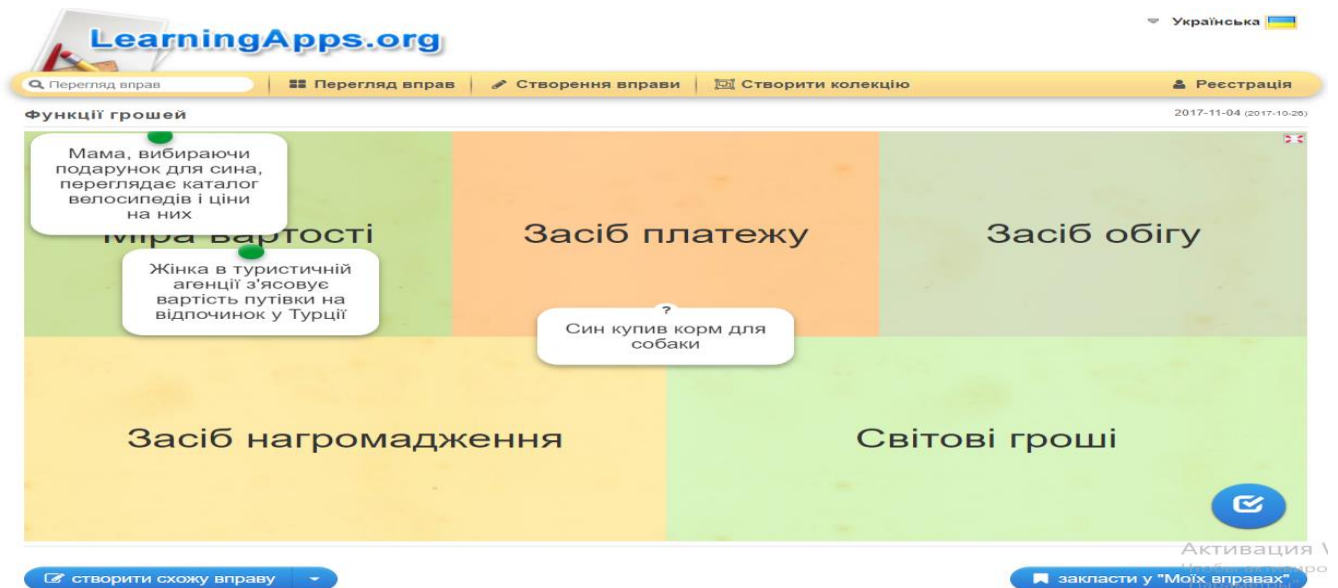


Рис 1. Вправа «Функції грошей»

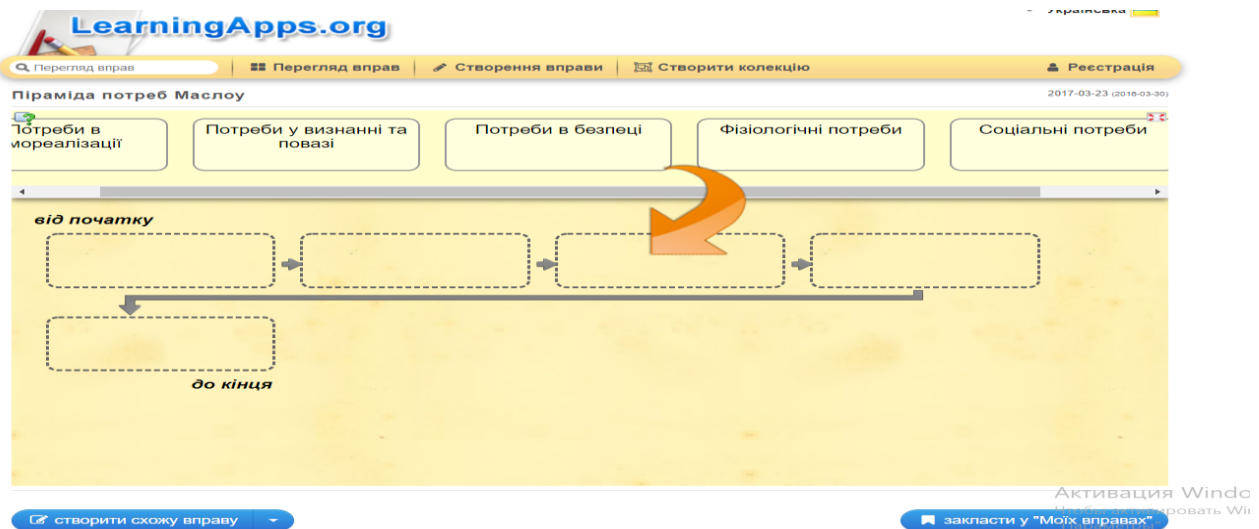


Рис 2. Вправа «Піраміда потреб Маслоу»

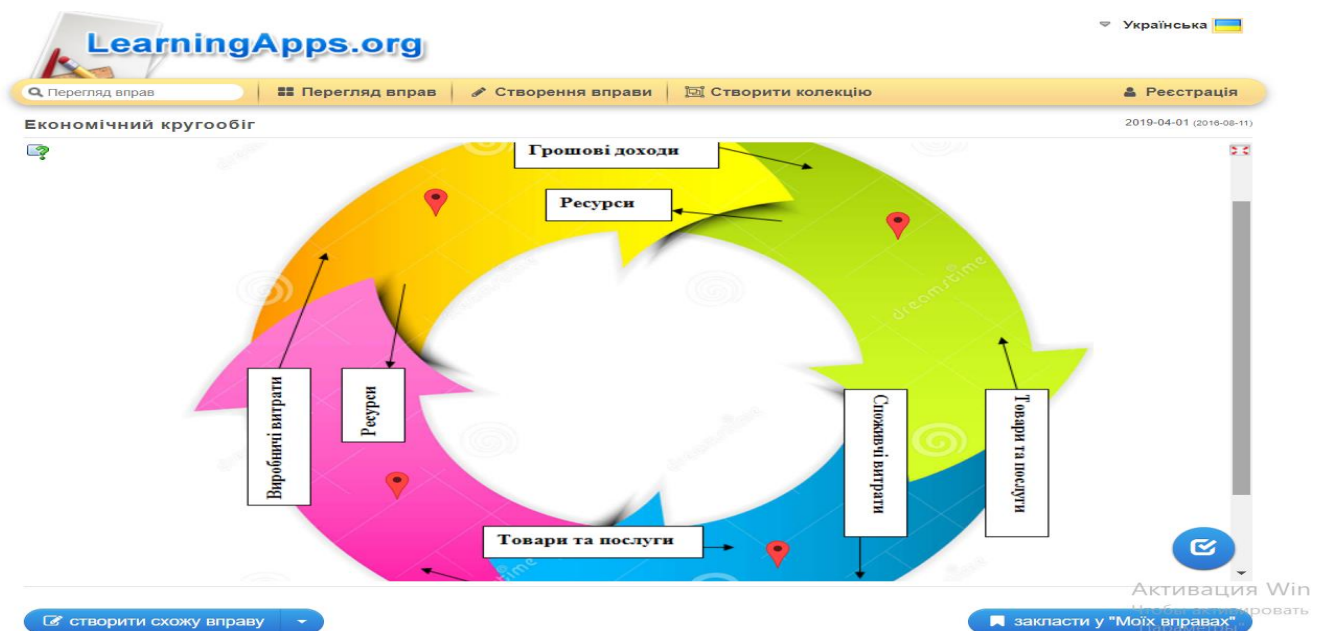


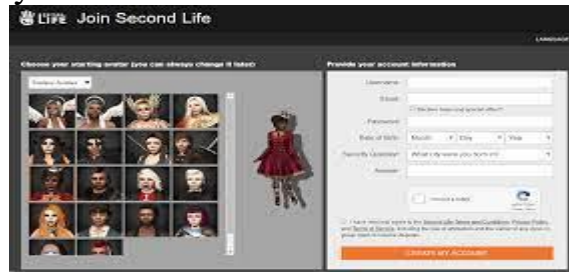
Рис 3. Вправа «Економічний кругообіг»

Віртуальна реальність (Virtual reality universes)

Пропонуємо опис «10 захоплюючих ігор віртуального світу»
[<https://knockaround.com>]:

1) “Second Life for a Second You” – ця гра набула своєї популярності завдяки реальним гравцям з усього світу та високим рівнем взаємодії. Вона пропонує

можливість налаштувати віртуальний бізнес, що буде корисним для викладання бізнес курсу з мови.



“Second Life for a Second You”

2) “The Many Worlds of Minecraft” – корисна для викладання багатьох предметів, наприклад, STEM, не наукових предметів у початкових та середніх школах та у вищій освіті.



“The Many Worlds of Minecraft”

3) “Meet the Masses at IMVU” – це хороша можливість спілкуватися, оскільки це онлайн -метаверс та соціальна мережа, де користувачі можуть створювати 3D -аватари, з’єднуватися та спілкуватися в 3D з іншими людьми у всьому світі.



“Meet the Masses at IMVU”

4) “No Man`s Sky for VR Immersion” – можна використовувати для створення та розвитку чогось.



“No Man`s Sky for VR Immersion”

5) “Generations of Active Worlds” – онлайн-світ для вивчення середовища, створеного користувачами. Цей світ має голосовий чат та обмін миттєвими повідомленнями.



“Generations of Active Worlds”

6) “Our World for Younger Players” – онлайн -гра, яка пропонує віртуальний світ, змішаний з низкою ігрових елементів.



“Our World for Young Players”

7) “Travel Back in Time with Habbo” – фантастична гра для вивчення минулого.



“Travel Back in Time with Habbo”

8) “Lady popular for Female Fashion” – чудова рольова гра для спілкування з можливістю розміщувати коментарі та чатом.



“Lady popular for Female Fashion”

9) “An animated World With Toontown Rewritten” – це онлайн-рольова гра, яка підходить для молодих учнів, щоб дізнатися про форми, кольори, розміри та тварин.



“An animated World With Toontown Rewritten”

10) “Falcon age to Soar Through a Strange Word” – є хорошим прикладом для створення історій.



“Falcon age to Soar Through a Strange Word”

GLOBAL MANAGER

«Серьозна» гра “GloBall Manager”, була розроблена в рамках проекту Gaball (“Game Learning Learning”)- спільний проект Інституту Порто Політех (ISEP), Virtual Cam - PUS PORTO, Технічного університету Габрово (Булмарії) та Федерального університету Пелотас (Бразилія) (проект вивчення мови на основі гри). Основним об’єктом проекту - вдосконалення лінгвістичних та соціокультурних навичок студентів, необхідних для участі в

електронному маркетингу та електронній комерції; розвиток навичок встановлення зв'язків через соціальні платформи; заохочення студентів до підприємницької діяльності. Методологічний підхід, обраний для застосування відеоігри як інструменту навчання, який би забезпечив учасників щоденними професійно орієнтованими ситуаціями, створення кооперативного середовища, в якому гравці намагаються досягти конкретних навчальних цілей та ін. збільшувати кількість особистісних навичок та соціальних компетентностей. В гру можна грати на семи мовах за шістьма різними сценаріями: 1) діагностики інтернаціоналізації; 2) участь у ярмарку; 3) бізнес -культура; 4) управління електронною комерцією та електронним маркетингом; 5) інтернет -спілкування; 6) інституційні переговори.



“GloBall Manager’ game”

ВПРАВИ

ВРАВА «ЗБІР ФРАЗ ДЛЯ КОНКАКТУ»

Мета вправи: формування вмінь установлення першого контакту. Інструкція.

Вправа проводиться за схемою мозкового штурму. На дошці записують у дві колонки фрази: 1) звернутися до незнайомої людини фразою...; 2) ця фраза доречна в таких ситуаціях...

Студенти класифікують фрази та обирають універсальні. При цьому звертають увагу на те, що в кожній віковій або культурній групі існують свої власні норми звернення до незнайомої людини.

Рефлексія.

ВПРАВА «МІЙ ОБРАЗ В МАЙБУТНЬОМУ»

Студентам дається завдання створити свій власний образ як вони бачать себе через п'ять років. Для виконання завдання їм надаються аркуш паперу та олівці. Обговорення проводиться в загальному колі, по кожному малюнку. Студент спочатку демонструє свій малюнок, потім дає відповіді на запитання.

ВПРАВА «ПОГЛЯД»

Мета вправи: навчитися керувати своїм поглядом, «підтримувати контакт очей» під час спілкування.

Вправа виконується індивідуально: не повертаючи голови, провести поглядом по периметру свого зору: зверху вниз, ліворуч, праворуч; навчитися швидко концентрувати свій погляд на будь-якій точці предмета перед собою, на кінці пальця і при цьому, якщо забрати палець, предмет має бути видно нечітко; утримати погляд на точці на стіні перед собою протягом декількох хвилин так, щоб навколо все зображення було розпливчасте.

Вправи, спрямовані на закріплення знань щодо технології складання конспекту виступу

1. Прочитавши будь-яку коротку статтю в науковому журналі, складіть перелік ідей, які в ній викладені, за допомогою закінчених речень. Зробіть висновок, наскільки Ваш результат точно відображає зміст статті.

2. Проаналізуйте будь-яку промову видатного оратора (ведучого, науковця) з погляду: основних розділів, підрозділів, переходів між ними, наявності в тексті повторень, резюме (коротких висновків з основними положеннями промови).

Вправи з писемного ділового мовлення

1. Напишіть доповідну записку проректору з навчальної роботи з пропозицією внести зміни до навчального плану.

2. Напишіть пояснювальну записку про порушення трудової дисципліни (поведінки під час проведення новорічної дискотеки) студентами Вашої групи.

3. Складіть резюме.

4. Напишіть автобіографію.

PROMETHEUS

Prometheus – найбільша платформа онлайн-освіти в Україні, яка буде корисна для отримання додаткових навичок у всіх сферах навчання та корисна для саморозвитку.

Цифровий маркетинг

Prometheus

Зареєструйтесь зараз



ПРО КУРС

Ви розпочали власний бізнес та готові працювати з першими клієнтами, але звідки вони дізнаються про вас? Як правильно підібрати маркетингові інструменти, аби не загубитись серед сотень тисяч інших? Всі та кожен хочуть щось продати або запропонувати. Наш курс «Цифровий маркетинг» за 7 днів надасть вам всі необхідні базові навички, які допоможуть зробити головні кроки на шляху просування вашого бізнесу у цифровому середовищі.

Як правильно побудувати ваш сайт? На що звертають увагу клієнти? Де шукати перших замовників? На чому засновується репутація в мережі? Чому особистий бренд – це важливо? Як налаштувати рекламу в Google та змусити працювати соціальні мережі на вас? Справжній гуру інтернет-маркетингу, офіційний Google-партнер Ігор Івницький вже підготував відповіді на ці питання!

Цей курс – перший безкоштовний крок, який потрібно зробити всім. А якщо у вас залишаться питання, чекайте на нові курси для поглиблення набутих знань та опанування новітніх цифрових інструментів. З нами ви точно зможете все!



Начало курса

Доступний постійно

Prometheus

Твіти користувача @PrometheusMOOC

Активация Windows

Чтобы активировать Windows, перейдите в па-
"Параметры".

Є-data: можливості та ефективний контроль за публічними фінансами

Prometheus

Зареєструйтесь зараз



ПРО КУРС

Де шукати інформацію про бюджетні доходи й видатки? Як отримати достовірні дані про витрати вашої громади? Як аналізувати інформацію про публічні фінанси? Як відкриті дані допомагають стежити за ефективністю використання сплачених податків?

Курс «Є-data: можливості та ефективний контроль за публічними фінансами» надасть відповіді на ці питання та допоможе кожному громадянину підвищити рівень обізнаності у сфері публічних фінансів.

У цьому курсі ви познайомитеся з функціональними можливостями трьох порталів платформи Є-data, що містять інформацію про витрати, про державний та місцеві бюджети, договори та фінансові звіти розпорядників бюджетних коштів, проекти соціального та економічного розвитку, що впроваджують за кредитної підтримки міжнародних фінансових організацій. Співкери курсу — провідні фахівці у сфері публічних даних — розкажуть, як відкриті дані про публічні фінанси можуть «працювати» на вас та для вас.



Начало курса

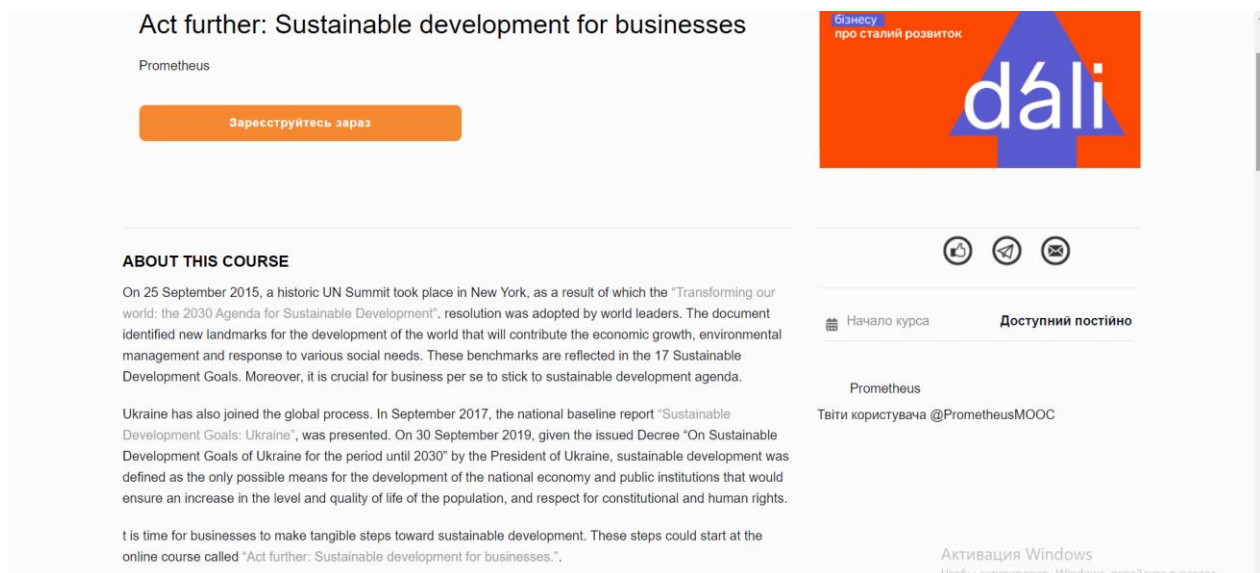
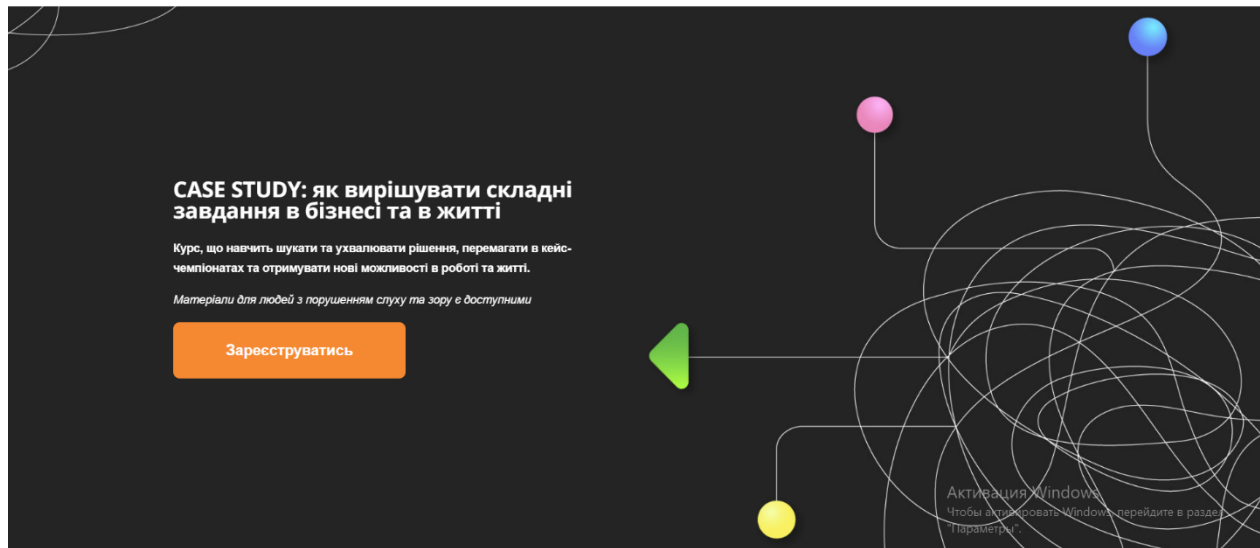
Доступний постійно

Prometheus

Твіти користувача @PrometheusMOOC

Активация Windows

Чтобы активировать Windows, перейди



Список використаних джерел:

1. Волкова, Н. П. (2018). Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля.

2. Кейс-технології у навчальному процесі.

URL:https://www.youtube.com/watch?v=tQI_9oJbkZA (дата звернення 03.02.2023).

3. Кейс-технологія як форма інтерактивного навчання. URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=jhmET9vqAHM> (дата звернення 04.02.2023).

Соляр В. В. Методика впровадження кейсів. Інноваційні методи викладання економічних дисциплін та їх використання в процесі підготовки бакалаврів і магістрів з економіки. Навчально-методичний посібник для студентів галузі знань 05 «Соціальні та поведінкові науки», спеціальності 051 «Економіка» (Економічна теорія). Харків: Видавництво Іванченка І. С., 2019. 162 с.

4. Токарєва А.В. Навчальні цифрові ігри: від теорії до практики (керівні принципи для викладачів). Lambert Academic Publishing, 2019. 103 с.

5. Benson, P. Autonomy as a learners' and teachers' right. In B. Sinclair, I. McGrath and T. Lamb (eds), *Learner Autonomy, Teacher Autonomy: Future Directions*. Harlow: Longman. 2000.

6. GloBall Manager' game Доступно: https://play.google.com/store/apps/details?id=eu.virtualcampus.globall&hl=en_US&gl=US (дата звернення 21.11.22).

7. Holec, H. *Autonomy in Foreign Language Learning*. Oxford: Pergamon. 1981.

8. <https://learningapps.org/>