

**« Кейс -технологии»
в работе со старшими
дошкольниками**



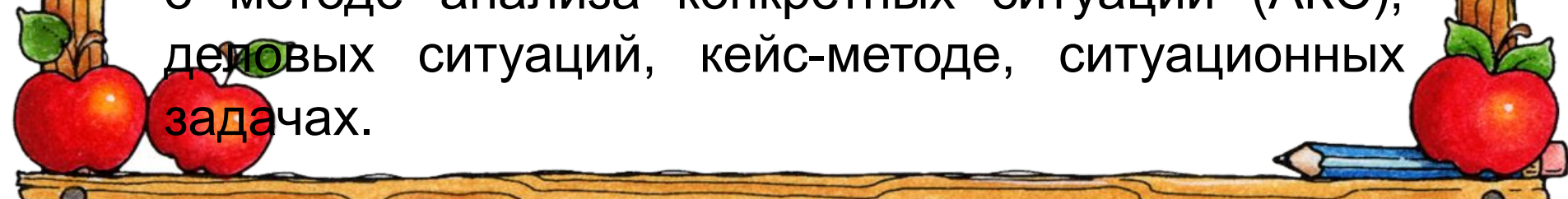
Кейс-технология – это интерактивная технология для обучения, на основе реальных или вымышленных ситуаций.





Кейс-метод возник в начале XX в. в Школе бизнеса Гарвардского университета (США). Название его произошло от латинского термина «казус» — запутанный или необычный случай. Особый упор делался на самостоятельную работу студентов, в процессе которой просматривался и анализировался практический материал. В 1920 г. профессор Копленд издал первый сборник кейсов.

В российских изданиях чаще всего говорится о методе анализа конкретных ситуаций (АКС), деловых ситуациях, кейс-методе, ситуационных задачах.





Кейс-метод -это метод активного проблемно – ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (кейсов).

Главное её предназначение – развивать способность разрабатывать проблемы и находить их решение, учиться работать с информацией.

Акцент делается не на получение готовых знаний, а на их выработку, на сотворчество педагога и воспитанника.





При создании кейса следует учитывать:

- 1) Для кого и с какой целью пишется кейс?
- 2) Чему должны научиться дети?
- 3) Какие уроки они из этого извлекут?





кейс должен удовлетворять
следующим требованиям:

- соответствовать четко поставленной цели создания;
- иметь соответствующий уровень трудности;
- иллюстрировать типичные ситуации;
- развивать аналитическое мышление;
- провоцировать дискуссию;
- иметь несколько решений.





Цель кейс–технологии заключается в том, чтобы научить воспитанников, как индивидуально, так и в составе группы:

- анализировать информацию;
- сортировать ее для решения заданной задачи;
- выявлять ключевые проблемы;
- генерировать альтернативные пути решения и оценивать их;
- выбирать оптимальное решение и формировать программы действий.





Методы кейс - технологии

Метод
инцидентов

Метод разбора
деловой
корреспонденции

Игровое
проектирование

Ситуационно-
ролевая игра

Метод дискуссии

Кейс - стадии



A decorative border made of wooden planks. At the top, three teddy bears are sitting on the plank. From left to right: a bear with a red bow, a bear with a yellow star on its forehead, and a bear with a blue and red cap. To the left of the bears is a stack of three books (blue, white, green) with a red apple on top. To the right is another stack of three books (green, blue, blue) with two red apples on top. The bottom border features two red apples on the left and one red apple with a blue pencil on the right.

Метод инцидентов

В центре внимания находится процесс получения информации.

Цель метода — поиск информации самим ребенком, и — как следствие — обучение его работе с необходимой информацией, ее сбором, систематизацией и анализом.

Обучаемые получают кейс не в полном объеме.

Сообщение может быть письменным или устным, по типу:
«Случилось...» или «Произошло...».

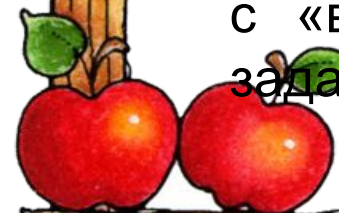


Метод разбора деловой корреспонденции («баскетметод»)

Метод основан на работе с документами и бумагами, относящимися к той или иной организации, ситуации, проблеме.

Воспитанники получают от педагога папки с одинаковым набором документов, в зависимости от темы и предмета.

Цель - занять позицию человека, ответственного за работу с «входящими документами», и справиться со всеми задачами, которые она подразумевает.



The top of the page features a wooden shelf with three teddy bears. The bear on the left has a red bow, the middle one has a yellow star on its forehead, and the one on the right has a blue and red cap. To the left of the bears are a stack of three books (blue, green, and white) with a red apple on top. To the right are two more red apples, a green book, and a blue book. The entire page is framed by a wooden border with apples and a pencil at the corners.

Игровое проектирование

Цель — процесс создания или совершенствования проектов.

Участников занятия можно разбить на группы, каждая из которых будет разрабатывать свой проект.

Игровое проектирование может включать проекты разного типа: исследовательский, поисковый, творческий, аналитический, прогностический.



Ситуационно-ролевая игра

Цель - в виде инсценировки создать перед группой детей правдивую историческую, правовую, социально-психологическую ситуацию и затем дать возможность оценить поступки и поведение участников игры.

Одна из разновидностей метода инсценировки — ролевая игра.





Метод дискуссии

Дискуссия — обмен мнениями по какому-либо вопросу в соответствии с более или менее определёнными правилами процедуры.

К интенсивным технологиям обучения относятся групповые и межгрупповые дискуссии.





Этапы создания кейса

Первый этап представляет собой сложную творческую работу по созданию кейса и вопросов для его анализа. Она осуществляется за пределами группы и включает в себя научно-исследовательскую, методическую и конструирующую деятельность педагога.

Второй этап работы включает в себя деятельность педагога в группе, где он выступает со вступительным и заключительным словом, организует малые группы и начинает дискуссию, поддерживает деловой настрой в аудитории, оценивает вклад воспитанников в анализ ситуации.





Этапы работы с кейсом:

Этап введения в кейс

Анализ ситуации

Этап презентации

Этап общей дискуссии

Этап подведения итогов



Действия педагога в кейс-технологии:

создание кейса или использование уже имеющегося;
распределение воспитанников по малым группам (4-6 человек);
знакомство с ситуацией, системой оценивания решений
проблемы, сроками выполнения заданий;
организация работы воспитанников в малых группах, определение
докладчиков;

работа с кейсом;

организация презентации решений в малых группах;
организация общей дискуссии;
обобщающее выступление педагога, его анализ ситуации;
оценивание воспитанников педагогом.





Педагог составляет кейс, т.е. обдумывает его тему и собирает необходимую информацию.

Источники информации: учебная литература и СМИ, Интернет-ресурсы.

Кейсы могут быть представлены в самых различных видах: печатном, видео, аудио, мультимедиа.





Основные требования к кейсу:

- исследовательская проблема должна быть актуальна и не иметь однозначного или очевидного решения;
- соответствовать тематике;
- достаточное количество информации для проведения анализа и нахождения решения;
- представленная информация должна быть противоречива, тогда она повлечет дискуссию между воспитанниками.





Традиционное образование готовит знающего человека, умеющего найти выход из ситуации на основе прошлого;

-интерактивное обучение готовит знающего и опытного человека, который знает, как справиться с настоящим;

-кейс-метод (или обучение на конкретном примере) готовит мудрого человека, умеющего предвидеть будущее и вести себя так, чтобы это будущее работало на него. В.Н. Птицын



A decorative wooden frame with a white background. At the top, three brown teddy bears are sitting on a wooden shelf. The bear on the left has a red and white striped bow. The middle bear has a yellow star on its forehead. The bear on the right is wearing a blue and red cap. To the left of the bears is a stack of three books (blue, green, and white) with a red apple on top. To the right is another stack of two books (green and blue) with two red apples. The frame is completed by two vertical wooden posts. At the bottom left, there are two red apples. At the bottom right, there is one red apple and a blue pencil.

Спасибо за внимание