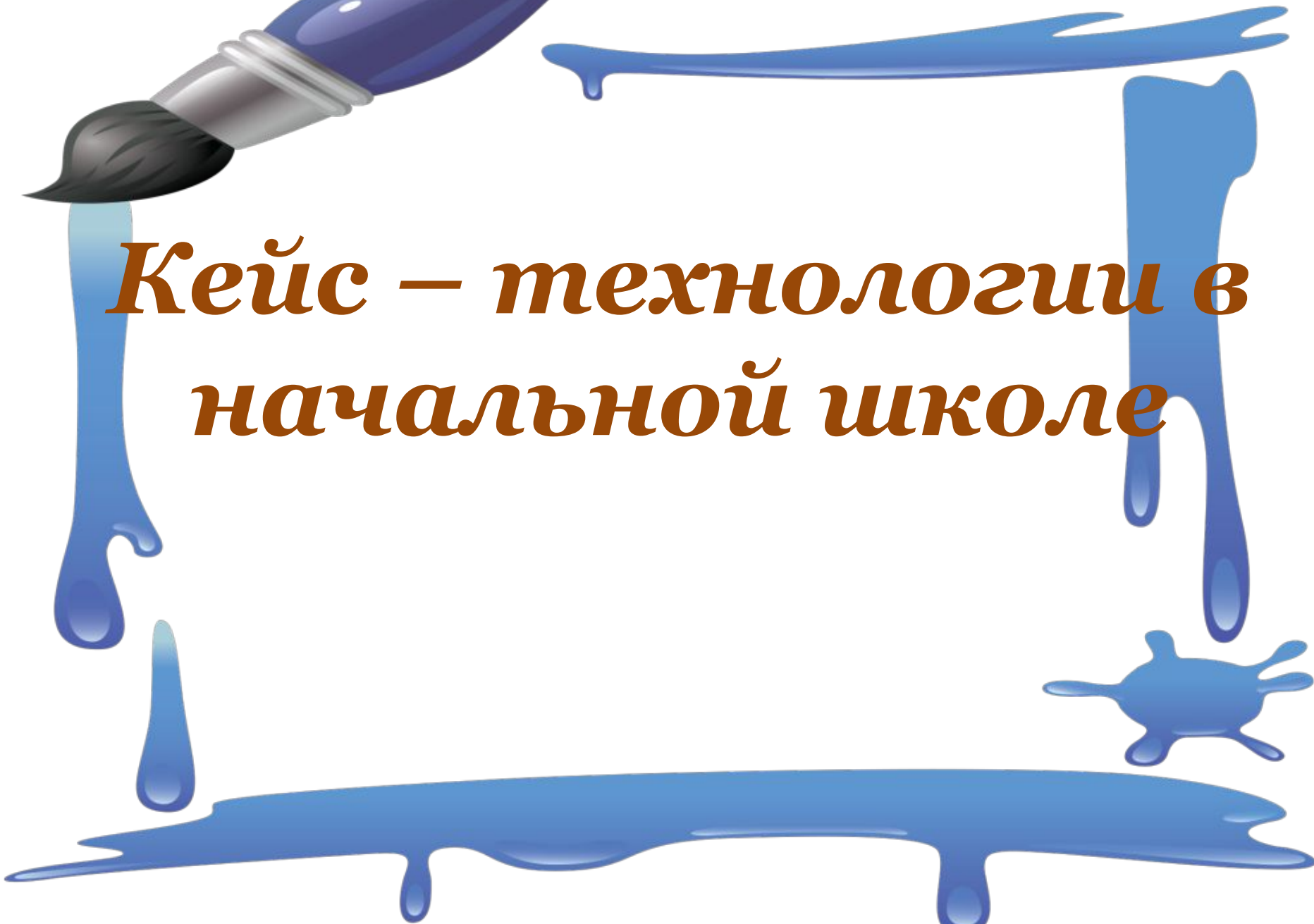




***Кейс – технологии в  
начальной школе***





## Историческая справка

*Впервые работа с кейсами в рамках учебного процесса была реализована в Гарвардской школе бизнеса в 1908 г.*

*В России данная технология стала внедряться лишь последние 3-4 года.*

## **Возможности кейс - технологии:**

- ✓ видеть проблемы;
- ✓ понимать и использовать концепции
- ✓ анализировать профессиональные ситуации
- ✓ оценивать альтернативы возможных решений
- ✓ выбирать оптимальный вариант решения
- ✓ составлять план его осуществления
- ✓ развивать мотивацию
- ✓ развивать коммуникационные навыки и умения.

# Методы кейс - технологии

Метод  
инцидентов

Метод разбора  
деловой  
корреспонденции

Игровое  
проектирование

Ситуационно-  
ролевая игра

Метод дискуссии


Кейс - стадии



## **Метод инцидентов**

**В центре внимания находится процесс получения информации.**

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



## Метод разбора деловой корреспонденции

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

Учащиеся получают от преподавателя папки с одинаковым набором документов, в зависимости от темы и предмета.

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



# 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 аудиторией правдивую историческую, правовую, социально-психологическую ситуацию и затем дать возможность оценить поступки и поведение участников игры.

Одна из разновидностей метода инсценировки — ролевая игра.

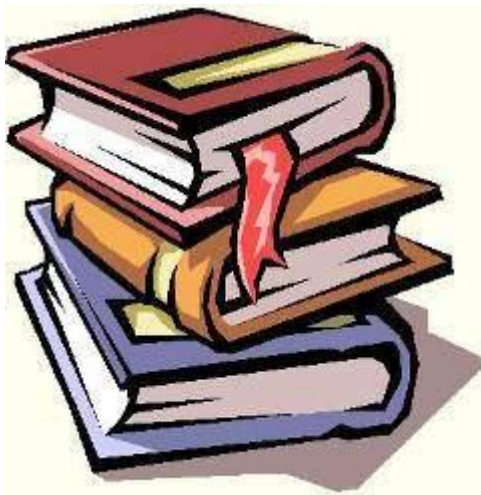
## **Метод дискуссии**

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.







## **Кейс - стади**

Этот метод отличается большим объемом материала, так как помимо описания случая предоставляется и весь объем информации, которым могут пользоваться ученики.

Основной упор в работе над случаем делается на анализ и синтез проблемы и на принятие решений.

Цель метода кейс-стади – совместными усилиями группы учащихся проанализировать представленную ситуацию, разработать варианты проблем, найти их практическое решение, закончить оценкой предложенных алгоритмов и выбором лучшего из них.

# Виды кейсов



*Печатный кейс (может содержать графики, таблицы, диаграммы, иллюстрации, что делает его более наглядным).*



*Мультимедиа - кейс (наиболее популярный в последнее время, но зависит от технического оснащения школы).*

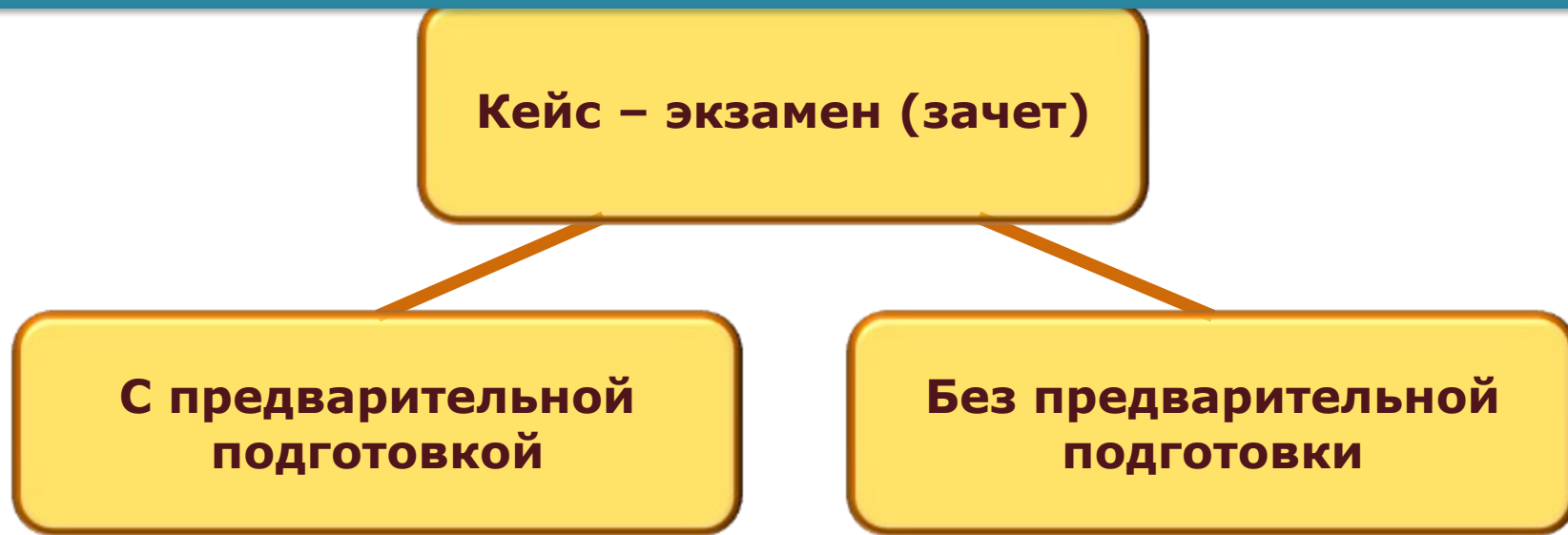


*Видео кейс (может содержать фильм, аудио и видео материалы. Его минус - ограничена возможность многократного просмотра → искажение информации и ошибки).*

**Кейс дает возможность учителю использовать его на любой стадии обучения и для различных целей.**



# **Кейс – метод возможно использовать и в качестве экзаменов или зачетов.**



Перед зачетом ученик может получить кейс-задание на дом, он должен его проанализировать и принести отчет с ответами на поставленные вопросы. Можно предложить кейс и прямо на зачете, но тогда он должен быть достаточно коротким и простым, для того чтобы уложиться в отведенное время.