

ОСП № 7 «Солнышко город Нядома»

МЕТОД КЕЙС- ТЕХНОЛОГИИ В ДОО



Ст. воспитатель Г.Н. Батова

2022

***casus* (лат.)** – запутанный,
необычный случай;
***case* (анг.)** – портфель,
чемоданчик.



Для чего нужен кейс?

Кейс дает возможность приблизиться к **практике**, встать на позицию человека, реально **принимающего решения**, учиться на **ошибках других**.

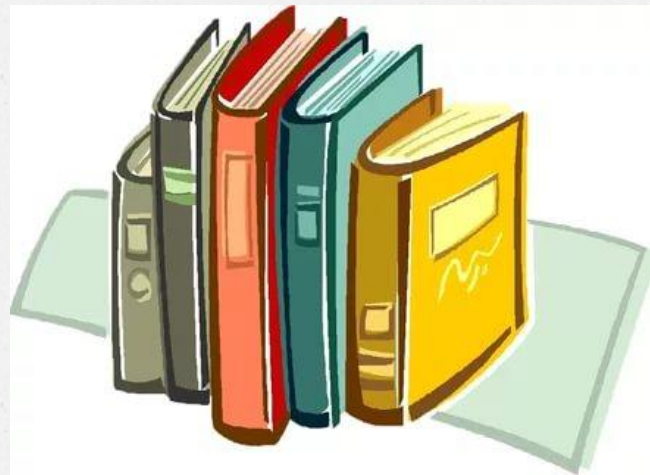


Кейс-технология – это интерактивная технология для краткосрочного обучения, на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у слушателей новых качеств и умений.



Виды кейс – технологии в работе с дошкольниками:

- анализ конкретных ситуаций;
- кейс – иллюстрации;
- фото – кейс;
- проигрывание ролей (ролевое проектирование).





СТРУКТУРА КЕЙСА И МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ МЕТОДА:

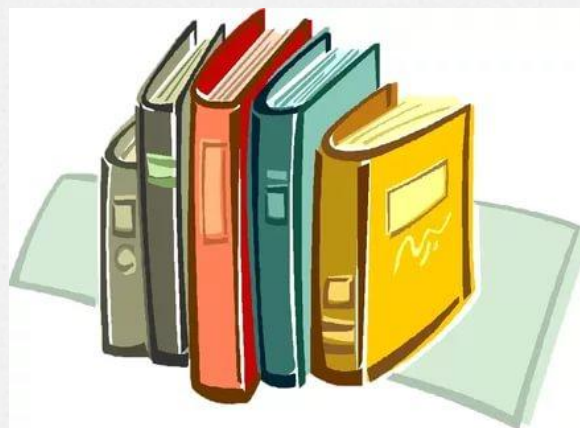
КЕЙС

ЧТО ПОЛОЖИМ В КЕЙС?

- фото / иллюстрацию / картинку / видео / медиа, сюжет которого отражает какую-либо проблему или ситуацию, случай, историю и т. д.;
- текст-комментарий, который описывает совокупность событий в основе проблемы или ситуации, случая, истории (доступен детскому восприятию, чёткое конкретное описание);
- задание – правильно поставленный вопрос, в котором должна быть мотивация на решение проблемы или на способ выхода из представленной ситуации;
- приложения (например, музыкальное сопровождение).

Требования:

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

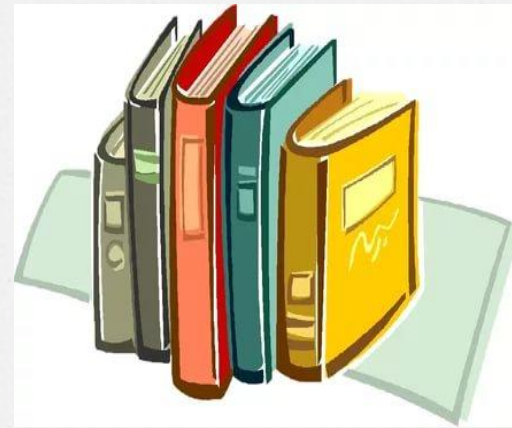


Технологическая карта деятельности по технологии кейс – стади.

Название этапа	Деятельность взрослого	Деятельность детей
1. Постановка проблемы	Формулирует суть проблемы, кратко описывает ситуацию. Фиксирует внимание на осмысление проблемной ситуации. Мотивирует к поиску фактов и персоналий, которые могут реально взаимодействовать.	Ребёнок осознает проблему. Присваивает проблему. Концентрируется на поиске решений в данной ситуации.
2. Мозговой штурм	Организует детей в малые группы. Вовлекает детей в дискуссию с целью поиска альтернативных вариантов решения ситуации. Помогает проанализировать принятое решение.	Дети объединяются в группы. Находят совместное решение. Формулируют выводы.
3. Презентация	Организует презентацию решения кейса. Помогает сравнить предложенные решения.	Дети участвуют в распределении ролей, представляют свой вариант решения проблемы. Сравнивают и оценивают свой вариант решения проблемы с вариантами, предложенными другими группами.
4. Рефлексия	Побуждает детей к поиску ситуаций, в которых можно применить полученные знания и навыки.	Дети применяют знания в различных ситуациях.

Методы кейс – технологии:

- метод инцидентов;
- игровое проектирование;
- метод разбора деловой корреспонденции;
- ситуационно-ролевая игра;
- кейс - стадии;
- метод дискуссии.



ЭТАПЫ МЕТОДА :



1. Этап предъявления материала – содержимое кейса (иллюстрация, текст-комментарий в целях погружения детей в проблемное поле)



2. Этап анализа, выявления причинно-следственных связей, условий, влияний и т. д., формулирование высказываний, обмен мнениями



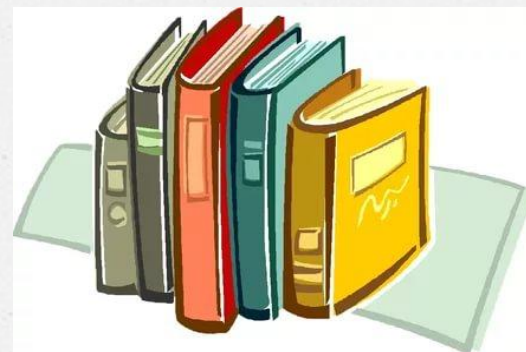
3. Этап поиска верных решений проблемы, способов выхода из ситуации, а также вариантов предупреждения возникновения проблемных ситуаций



4. Этап вербализации или «папируса» (коллективное творческое решение, формулирование правила на основе пережитого обсуждения, опыта, фиксирование правила в виде символа)

Технология кейс – стади (ситуация) - это кейс, в котором описывается ситуация в конкретный период времени, формулируется проблема, предлагается найти пути решения данной проблемы.

Ознакомившись с описанием проблемы, дошкольники самостоятельно анализируют ситуацию, диагностируют проблему и представляют свои идеи и решения в обсуждении со сверстниками.

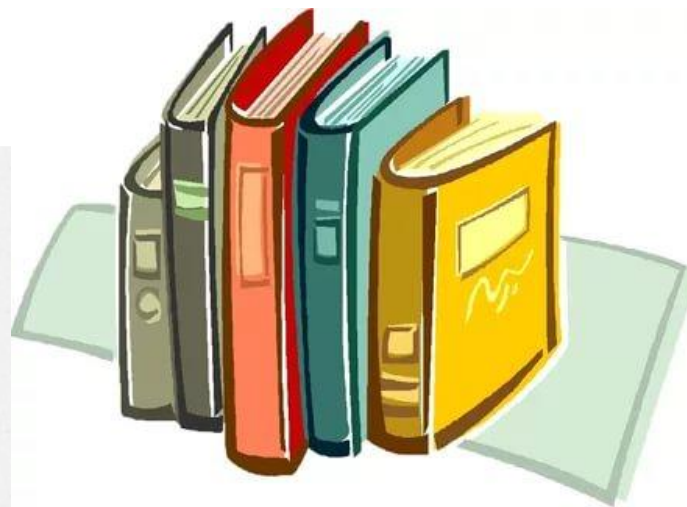


Кейс - стадии «Разговор по телефону»



Кейс-иллюстрация - это иллюстрация, которая используется для рассмотрения проблемной ситуации.

Целью работы с ней является разбор сути проблемы, анализ возможных решений и выбор лучшего из них.



Кейс-иллюстрация «Нужно ли быть вежливым?».



В «фото – кейс» входит:

- фото, сюжет которого отражает какую – либо проблему;
- текст к кейсу, который описывает совокупность событий;
- задание – правильно поставленный вопрос (в нем должна быть мотивация на решение проблемы).

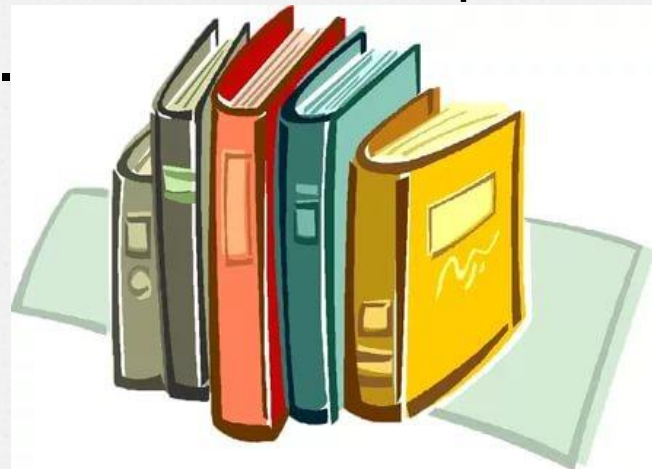


Фото - кейс «Мальчик не ест суп».



Игровое проектирование – это вид кейс – технологии, способствующий расширению социального и коммуникативного опыта дошкольников посредством проигрывания заданных ролей.

Цель: на основе заданной роли оценить поступки и поведение участников предложенной ситуации.

Важной особенностью данной технологии является:

- умение дошкольников принять на себя роль;
- умение спроектировать принятую роль в соответствии с заданными характеристиками;
- ролевое взаимодействие.

В процессе освоения кейс-технологий дети:

- учатся получать необходимую информацию в общении;
- развивают умение соотносить свои устремления с интересами других;
- учатся доказывать и отстаивать свою точку зрения, аргументировать ответ, формулировать вопрос;
- учатся участвовать в дискуссии;
- развивают умение принимать помощь.



КЛАССИФИКАЦИЯ КЕЙСОВ (ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ):

**Кейсы – инциденты
(свершившееся или
готовящееся произойти
событие)**

- ✓ Фото-кейсы (вариант: медиа-, видео-кейсы)
- ✓ Кейсы-иллюстрации
- ✓ Кейсы-драматизации
- ✓ Кейсы-мультфильмы
- ✓ Кейсы-литературные произведения

**Кейсы – вариации или
догадки**

- ✓ Кейсы-опорные картинки в серии
- ✓ Кейсы-предметные картинки-демонстраторы
- ✓ Кейсы-наоборот
- ✓ Кейсы-варианты развития событий

МЕТОДЫ:

метод игрового проектирования, создания или совершенствования объектов; метод проигрывания ролей; групповая / подгрупповая дискуссия; метод информационного лабиринта; метод ситуативного анализа и др.

Главное предназначение кейс-технологии — развивать способность исследовать различные проблемы и находить их решение, то есть, научиться работать с информацией.

