

*МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №22»
с. Кневичи*

Кейс – технологии в учебном процессе

*Секция №7 «Создание условий для выявления и
сопровождения детей с признаками одаренности»*

*Составитель Прохорова Е. О.
учитель русского языка и литературы*

Г. Артем, 2024



История возникновения

Для России кейс технологии или кейс методы обучения – сравнительно новое явление. Распространение они стали получать лишь в 90-ые годы 20-го века на базе нескольких московских вузов. В 2007-м был проведен первый чемпионат России по решению бизнес кейсов. В 2009-м году популярность чемпионата выросла настолько, что в нем приняли участие 3500 студентов из 15 городов России. Спонсорами турнира выступили сразу 30 международных компаний.

Между тем, кейс метод как форма обучения возник еще в начале прошлого века на базе школы бизнеса Гарвардского университета. Само происхождение термина одни исследователи связывают с английским словом case (портфель, небольшой чемодан), другие – с латинским casus (сложный, запутанный случай).

Что такое кейс – технология.

Кейс-технология (от англ. «case» — случай)— интерактивная технология обучения, направленная на формирование у обучающихся знаний, умений, личностных качеств на основе анализа и решения реальной или смоделированной проблемной ситуации в контексте профессиональной деятельности, представленной в виде кейса.



Принято выделять следующие виды кейсов:

По источнику исходной информации:

- «полевые» — основанные на реальном фактическом материале (из производственного опыта), имеющие выход на профессиональную деятельность; варианты решения заложенной в кейсе проблемы могут существовать в реальности и применяться в настоящее время;

- «кресельные» — вымышленные кейсы (смоделированные, гипотетические, предполагаемые ситуации).



По степени сложности:

- **низкой сложности** («ситуации-иллюстрации») — представляют собой иллюстрацию к теории на конкретном занятии, подразумевают разбор перечисленных в кейсе вопросов, нахождение на них ответов;

- **средней сложности** («ситуации-оценки») — представляют собой небольшое по объему описание ситуации, подразумевают обсуждение содержания кейса и его решение непосредственно на занятии;

- **высокой сложности** («ситуации-проблемы») — представляют собой исследовательскую работу обучающихся над содержанием кейса от нескольких дней до нескольких месяцев с представлением результатов работы.

Этапы определяются следующими шагами:

1. Определение места проведения занятия с использованием кейс-технологии в учебном процессе:

- *на начальном этапе*– ввод, ориентация студентов в проблематику темы (дисциплины), мотивация к обучению;
- *при завершении изучения*– выявление степени освоения материала, контроль и оценка знаний, умений, анализ глубины понимания темы.

2. Определение темы, цели(ей) и задач занятия с использованием кейса.

3. Выбор ситуации и разработка (подбор) кейса для реализации на занятии.



Классификация кейс технологий

Метод инцидента заключается в том, что учащийся должен сам отыскать нужную информацию для принятия решения по обозначенной проблеме. Зачастую в открытом доступе имеются разноречивые оценки того или иного события, явления, проблемы, а это означает, что учащемуся придется сформировать собственную позицию (либо стать на чью-то сторону, либо оставаться сторонним наблюдателем, констатирующим полярность мнений) и на основании этого делать выводы.

Метод разбора деловой

корреспонденции предполагает получение кейса с подробным описанием ситуации: пакет документов, помогающих найти выход из сложного положения (в том числе документы, не относящиеся к данной проблеме, чтобы учащиеся могли выбирать нужную информацию) и вопросы, которые позволяют найти решение.

Самым распространенным на сегодняшний день является метод ситуационного анализа, позволяющий глубоко и детально исследовать проблему. Учащемуся предлагается текст с подробным описанием возникшей ситуации и ставится задача, требующая решения.

Метод игрового проектирования

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.



Процесс конструирования перспективы несёт в себе все элементы творческого отношения к реальности, позволяет глубже понять явления сегодняшнего дня, увидеть пути развития.

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.



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.

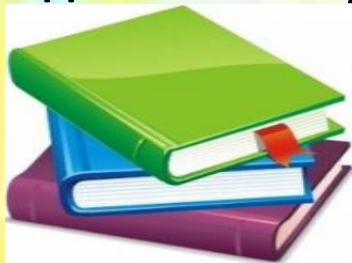
Виды кейсов по объёму.

- **Полные кейсы** (в среднем 20-25 страниц) предназначены для работы в группе в течение нескольких дней.
- **Сжатые кейсы** (3-5 страниц) – для разбора непосредственно на занятии и подразумевают общую дискуссию.
- **Мини-кейсы** (1-2 страницы), как и сжатые кейсы, предназначены для разбора в классе и зачастую используются в качестве иллюстрации к тому, о чем говорится на занятии.



Виды кейсов

**Кейс – это единый информационный комплекс.
Как правило, кейс состоит из трех частей:
вспомогательная информация, необходимая для
анализа кейса; описание конкретной ситуации;
задания к кейсу.**



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



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



3. Видео кейс (может содержать фильм, аудио и видео материалы).

Вывод.

Кейс технологии положительно влияют на образовательный процесс, но ясно и другое:

задания не должны носить примитивный характер и причисляться к кейс методам по формальным признакам. Каждый кейс – это не самодеятельность, а серьезная научная разработка, которая должна учитывать возрастные особенности и творческие способности учащихся.



Спасибо за внимание.