



КЕЙС ТЕХНОЛОГИИ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ПЕДАГОГ-ПСИХОЛОГ

ЗОЛИНА Ю.А

Название кейс-технология произошло от латинского «casus» - запутанный, необычный случай; а также от английского «case» - портфель, чемоданчик.

Кейс-технология – это общее название технологий обучения, представляющих собой методы анализа ситуаций.

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.

КЕЙС-ТЕХНОЛОГИИ:

- метод ситуационного анализа (метод анализа конкретных ситуаций, ситуационные задачи и упражнения, кейс-стади, фото-кейсы, кейс-иллюстрации);
- метод инцидента;
- метод ситуационно-ролевых игр;
- метод проектирования;
- метод дискуссии.

МЕТОД СИТУАЦИОННОГО АНАЛИЗА:

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-стади – техника, использующая описание реальных педагогических ситуаций.

Это письменное описание какой-то конкретной реальной ситуации анализ проблемы, позволяющий разобраться в ее сути, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

ФОТО-КЕЙСЫ, КЕЙСЫ-ИЛЛЮСТРАЦИИ



МЕТОД ИНЦИДЕНТА

ЭТО АНАЛИЗ ИНЦИДЕНТОВ (ЛАТ. INCIDENT - СЛУЧАЙ, ПРОИСШЕСТВИЕ, СТОЛКНОВЕНИЕ, ОБЫЧНО НЕПРИЯТНОГО ХАРАКТЕРА).

Для принятия детьми обоснованного решения им предлагается явно недостаточная информация, поэтому необходимо прежде всего:

- разобраться в обстановке;**
- определить, есть ли проблема и в чем она состоит;**
- подумать, что надо делать;**
- выяснить, что надо знать для принятия того или иного решения.**

МЕТОД СИТУАЦИОННО - РОЛЕВЫХ ИГР

Цель - в виде инсценировки создать перед детьми правдивую педагогическую ситуацию и затем дать возможность оценить поступки и поведение участников игры.

Одна из разновидностей метода инсценировки — ролевая игра.

МЕТОД ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Цель — процесс создания или совершенствования проектов.

Метод проектирования может включать проекты разного типа: исследовательский, поисковый, творческий, аналитический, прогностический.

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 КЕЙС-СТАДИ:

1 ЭТАП: ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ

Деятельность взрослого:

- Формулирует суть проблемы
- Фиксирует внимание на проблемной ситуации
- Мотивирует к поиску решения

Деятельность детей:

- Осознают проблему
- Концентрируются на поиске решений в данной ситуации

2 ЭТАП: «МОЗГОВОЙ ШТУРМ»

Деятельность взрослого:

- Организует детей в малые группы
- Вовлекает детей в дискуссию с целью поиска альтернативных решений
- Помогает проанализировать принятое решение

Деятельность детей:

- Объединяются в группы
- Находят совместное решение
- Формулируют выводы

3 ЭТАП: «ПРЕЗЕНТАЦИЯ»

Деятельность взрослого:

- Организует презентацию решения кейса
- Помогает сравнить предложенные решения

Деятельность детей:

- Участвуют в распределении ролей
- Представляют свой вариант решения проблемной ситуации
- Сравнивают и оценивают свой вариант решения проблемы с предложенными другими группами

4 ЭТАП: «РЕФЛЕКСИЯ»

Деятельность взрослого:

- Побуждает детей к поиску ситуаций, в которых можно применить полученные навыки

Деятельность детей:

- Применяют знания в различных ситуациях

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ, ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ КЕЙС-ТЕХНОЛОГИЙ:

- умение взаимодействовать в системах «ребенок-ребенок», «ребенок-взрослый»;
- умение соотносить свои устремления с интересами других людей;
- умение продуктивно взаимодействовать с членами группы, решающей общую задачу;
- умение получать необходимую информацию в общении;
- умение выслушать другого и прийти к общему решению;
- умение вести диалог со взрослыми и сверстниками;
- умение отстаивать свою точку зрения в общении;
- умение принимать помощь;
- умение адекватно реагировать в конфликтных ситуациях.

The background is a gradient of blue, transitioning from a lighter shade at the top to a darker shade at the bottom. In the four corners, there are decorative white line-art elements resembling circuit traces or neural network connections, with small circles at the end of the lines.

Спасибо за внимание!