

Кейс – технология

Зурмаева Елена Юрьевна
учитель истории и обществознания
МБОУ «Хужирская СОШ»



**«Учить – это все равно,
что бросать мысли в почтовый
ящик человеческого
подсознания.**

**Вы знаете, когда они отправлены,
но никогда не известно,
когда они будут получены и в
каком виде»**

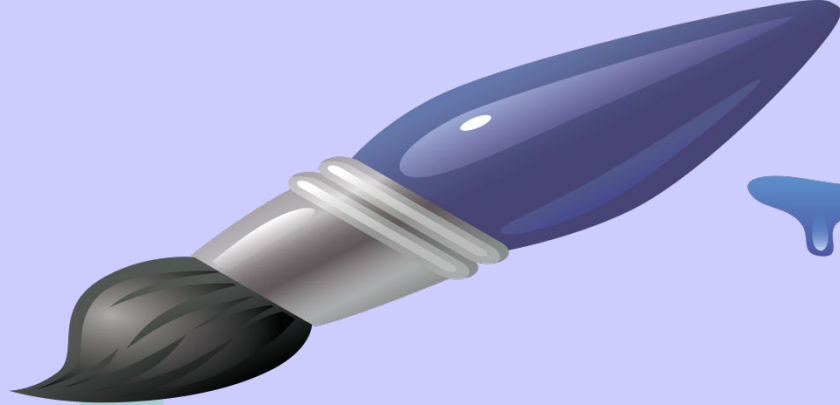
Э. Ловелл



Историческая справка

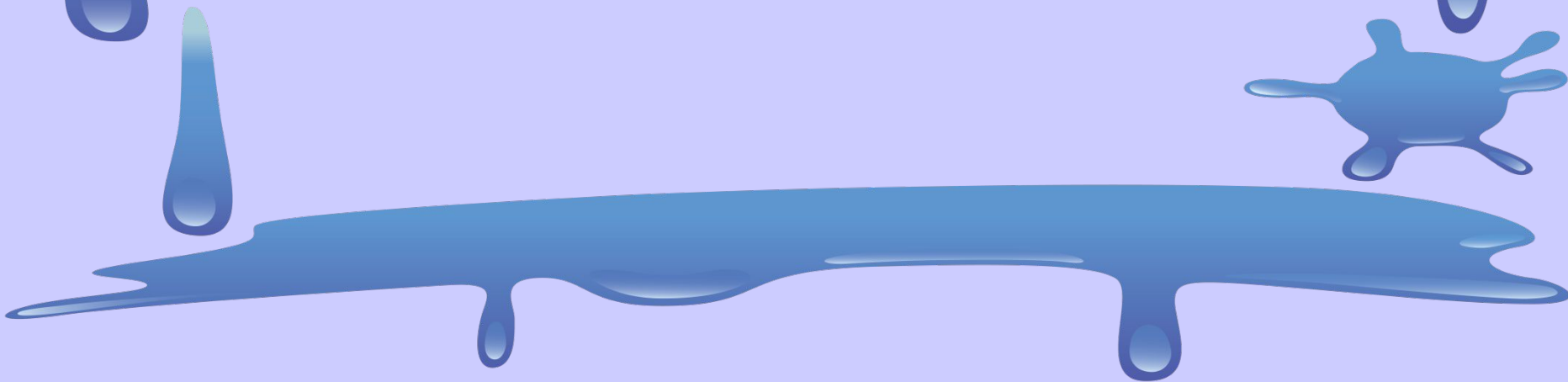
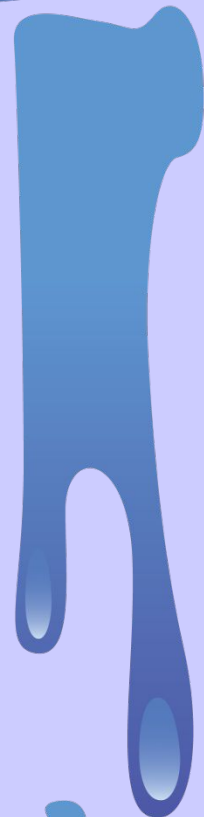
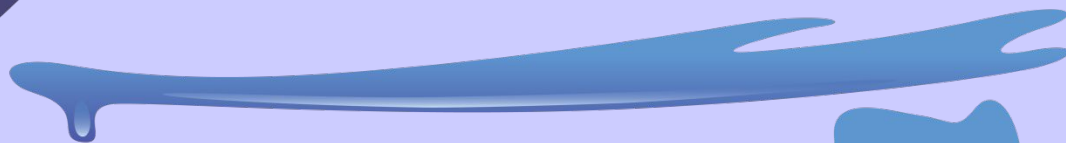
Впервые работа с кейсами в рамках учебного процесса была реализована в Гарвардской школе бизнеса в 1908 г.

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



casus (лат.) – запутанный
необычный случай;

case (анг.) – портфель,
чемоданчик.



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

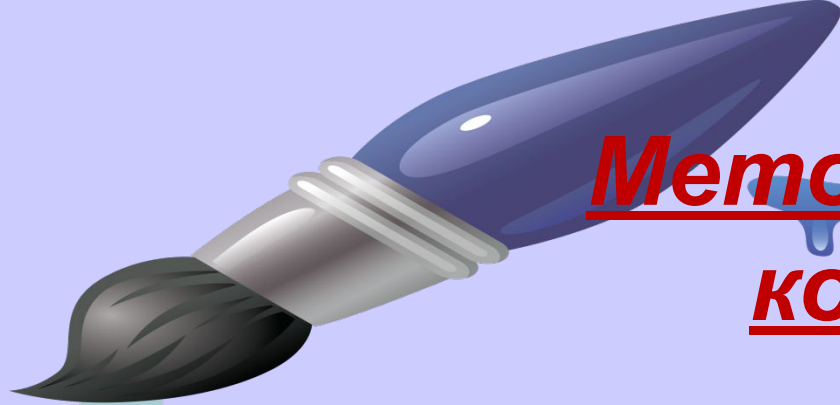
Кейс - стадии



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.

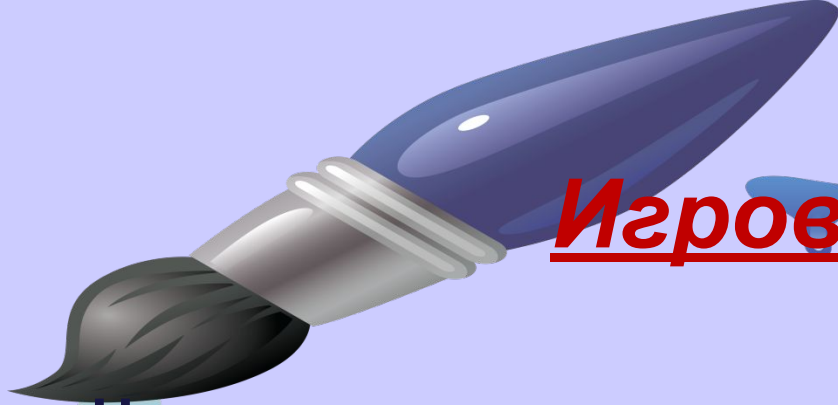


Метод разбора деловой корреспонденции

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.

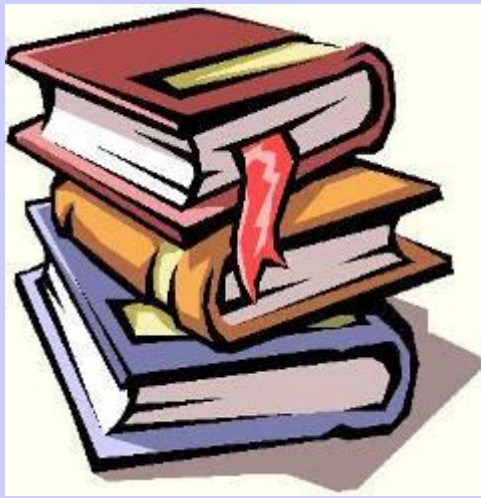
Одна из разновидностей метода инсценировки — ролевая игра.

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.

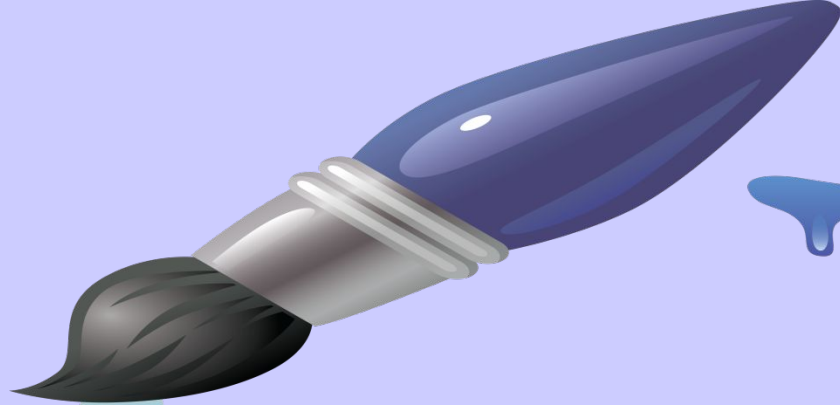
Кейс – экзамен (зачет)

```
graph TD; A[Кейс – экзамен (зачет)] --> B[С предварительной подготовкой]; A --> C[Без предварительной подготовки];
```

С предварительной подготовкой

Без предварительной подготовки

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.



*“Самое главное в жизни –
это собственный опыт”.*

В. Скотт