



Кейс- технологии в учебном процессе
(От слова «казус» - запутанный или
необычный случай)

Метод анализа конкретных ситуаций

Активные методы обучения

- - метод проектов
- - компьютерное моделирование
- - деловые игры
- - мастер-классы
- - творческие лаборатории

(анализируются разнообразные ситуации-кейсы, разыгрываются инсценировки, ситуации в ролях, обсуждаются идеи и подходы)

В комплексе такого рода интерактивные технологии относятся к кейс - технологиям, или методу анализа ситуаций.

К кейс - технологиям, активизирующим учебный процесс, относятся:

- - метод анализа конкретных ситуаций
- - метод инцидента
- - метод ситуационно-ролевых игр
- - метод разбора деловой корреспонденции
- - игровое проектирование
- - метод дискуссии

Предназначение интерактивных технологий

Формирование у школьников новых качеств и умений:

- 1) развитие способности прорабатывать различные проблемы и находить их решение;
- 2) научиться работать с информацией.

Метод инцидентов

Учащиеся получают краткое сообщение об инциденте. Для принятия обоснованного решения предлагается явно недостаточная информация.

Цель работы учащихся:

определить, в чем состоит проблема,

-что надо делать для ее решения,

-что нужно знать для того, чтобы «разрулить» ситуацию.

Разбор деловой корреспонденции

Учащиеся получают папки с одинаковым набором документов (историческое событие, экономическая ситуация, деятельность предприятия).

Дети - в роли лиц, принимающих решение. Им нужно справиться с задачами, которые подразумевает данный набор документов)

Игровое проектирование

- *Исследовательский проект*: обоснование темы, обозначение задач исследования, выдвижение гипотез с последующей проверкой, обсуждение результатов
- *Информационный проект*: сбор информации с целью ее анализа, обобщения и представления для широкой аудитории
- *Творческий проект*: свободный, нетрадиционный подход к оформлению результатов (альманахи, театрализации, видеофильмы)
- *Ролевой проект*: проектанты берут на себя роли литературных или исторических персонажей, выдуманных героев и т.п. Результат проекта остается открытым до самого окончания работы.

Метод проигрывания ролей (инсценировки)

При «разыгрывании ситуации в ролях» участники исполняют роль так, как сами считают нужным, самостоятельно определяя стратегию поведения, сценарий, планируемый результат. Основная задача – проявить творческие способности к решению неожиданных актуальных проблем.

Кейс - стадии

Ученик знакомится с описанием проблемы, самостоятельно анализирует ситуацию, диагностирует проблему и представляет свои идеи и решения в дискуссии с другими учениками.

Цель метода кейс - стадии – выработка коллективного практического решения после оценки предложенных алгоритмов действия.