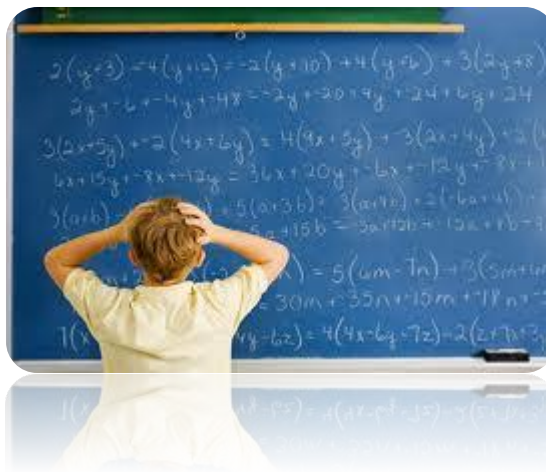


Кейс – технологии в учебном процессе



**Подготовила учитель информатики МОУ
«Иншинская СОШ им. Л.Н.Толстого»
Романова Елена Анатольевна**

История возникновения

Метод анализа конкретных ситуаций возник в начале XXв. в Школе бизнеса Гарвардского университета (США). Название его произошло от латинского термина «казус» — запутанный или необычный случай.

Главная особенность метода — изучение студентами прецедентов, т.е. имевшихся в прошлом ситуаций из деловой практики.

Существуют различные обозначения этой технологии. В зарубежных публикациях можно встретить названия: метод изучения ситуации, метод деловых историй и, наконец, просто метод кейсов. В российских изданиях чаще всего говорится о методе анализа конкретных ситуаций (АКС), деловых ситуаций, кейс-методе, ситуационных задачах.

Кейс – технология

Это метод активного проблемно – ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (кейсов).

Главное её предназначение – развивать способность разрабатывать проблемы и находить их решение, учиться работать с информацией.

При этом акцент делается не на получение готовых знаний, а на их выработку, на сотворчество учителя и ученика!



Возможности кейс - технологии в обогащающем обучении

При кейс-технологии не даются конкретные ответы, их необходимо находить самостоятельно. Это позволяет учащимся, опираясь на собственный опыт, формулировать выводы, применять на практике полученные знания, предлагать собственный (или групповой) взгляд на проблему. В кейсе проблема представлена в неявном, скрытом виде, причем, как правило, она не имеет однозначного решения.

В некоторых случаях нужно найти не только решения, но и сформулировать задачу, так как формулировка ее представлена не явно.

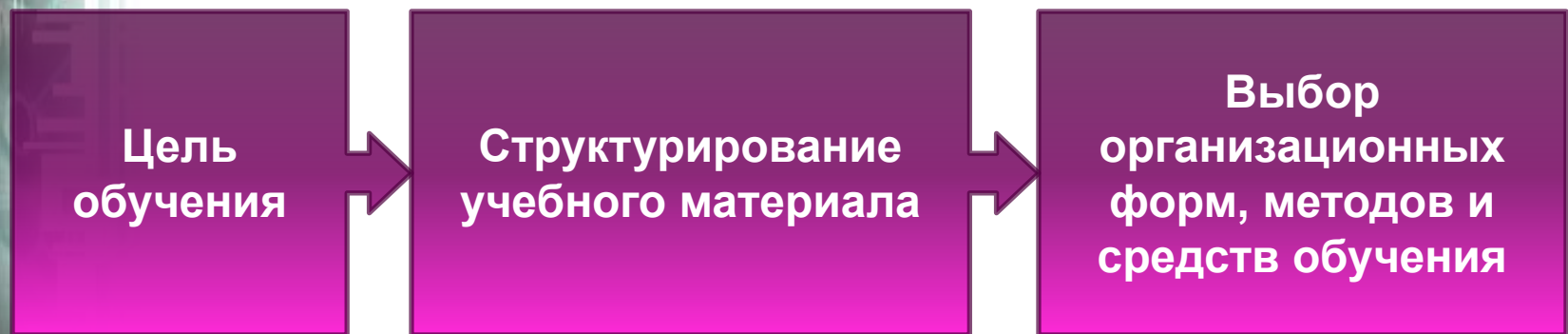
Создание кейса

В начале нужно ответить на три вопроса:

1. Для кого и чего пишется кейс?
2. Чему должны научиться дети?
3. Какие уроки они из этого извлекут?



После этого процесс создания кейса будет иметь вид:



Методы кейс - технологии

Метод
инцидентов

Метод разбора
деловой
корреспонденции

Игровое
проектирование

Ситуационно-
ролевая игра

Метод дискуссии

Кейс - стади

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.

Обучаемые получают кейс не в полном объеме. Сообщение может быть письменным или устным, по типу: «Случилось...» или «Произошло...».

Хотя такая форма работы требует много времени, ее можно рассматривать как особенно приближенную к практике, где получение информации составляет существенную часть всего процесса принятия решения.





Метод разбора деловой корреспонденции («баскетметод»)

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.

Примерами использования метода могут служить кейсы по экономике, праву, обществознанию, истории, где требуется анализ большого количества первоисточников и документов.



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.

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.

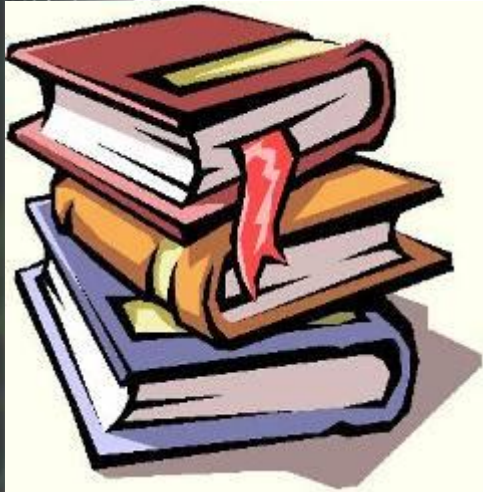
Одна из разновидностей метода инсценировки — ролевая игра.

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 - стадии

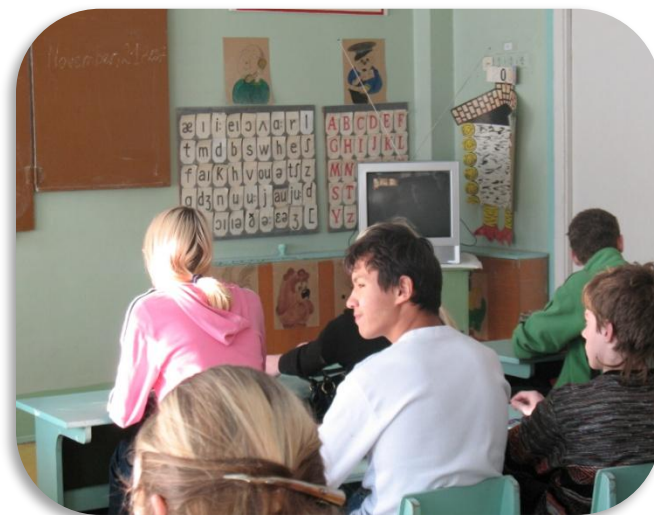
Этот метод отличается большим объемом материала, так как помимо описания случая предоставляется и весь объем информации, которым могут пользоваться ученики.

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.

Особенности:

1. Обязательная исследовательская стадия процесса
2. Коллективное обучение или работа в группе
3. Интеграция индивидуального, группового и коллективного обучения
4. Специфическая разновидность проектной технологии
5. Стимулирование деятельности учащихся для достижения успеха



Использование кейс – стадии...

- позволяет приобретать новые знания и навыки практической работы;
- помогает получить знания по тем дисциплинам, где нет однозначного ответа на поставленный вопрос, а есть несколько ответов, которые могут соперничать по степени истинности;
- принципиально отличается от традиционных методик: школьник равноправен с другими учениками и преподавателем в процессе обсуждения проблемы и поиска истины;
- преодолевает классический дефект обучения, связанный с «сухостью», не эмоциональностью изложения материала: эмоций, творческой конкуренции и даже борьбы в этом методе так много, что хорошо организованное обсуждение кейса может напоминать театральный спектакль.

Работа ученика с кейсом



I этап — знакомство с ситуацией, её особенностями;

II этап — выделение основной проблемы (проблем), выделение персоналий, которые могут реально воздействовать на ситуацию;

III этап — предложение концепций или тем для «мозгового штурма»;

IV этап — анализ последствий принятия того или иного решения;

V этап — решение кейса — предложение одного или нескольких вариантов последовательности действий, указание на важные проблемы, механизмы их предотвращения и решения.



Действия учителя в кейс - технологии

- ◆ *создание кейса или использование уже имеющегося;*
- ◆ *распределение учеников по малым группам (4-6 человек);*
- ◆ *знакомство учащихся с ситуацией, системой оценивания решений проблемы, сроками выполнения заданий;*
- ◆ *организация работы учащихся в малых группах, определение докладчиков;*
- ◆ *работа с кейсом;*
- ◆ *организация презентации решений в малых группах;*
- ◆ *организация общей дискуссии;*
- ◆ *обобщающее выступление учителя, его анализ ситуации;*
- ◆ *оценивание учащихся преподавателем.*

Есть 3 возможные стратегии поведения преподавателя (учителя) в ходе работы с кейсом:

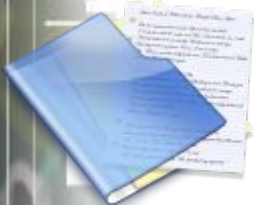
1. Учитель будет давать ключи к разгадке в форме дополнительных вопросов или (дополнительной) информации;
2. В определенных условиях учитель будет сам давать ответ;
3. Учитель может ничего не делать, (оставаться молчаливым) пока кто-то работает над проблемой.



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.



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).

Использование кейсов

Кейс дает возможность учителю использовать его на любой стадии обучения и для различных целей.



Кейс – метод возможно использовать и в качестве экзаменов или зачетов.



Перед зачетом ученик может получить кейс-задание на дом, он должен его проанализировать и принести экзаменатору 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.

Вывод

Практически любой преподаватель, который захочет внедрять кейс-технологии, сможет это сделать вполне профессионально, изучив специальную литературу, пройдя тренинг и имея на руках учебные ситуации. Однако выбор в пользу применения интерактивных технологий обучения не должен стать самоцелью: ведь каждая из названных технологий ситуационного анализа должна быть внедрена с учётом учебных целей и задач, особенностей учебной группы, их интересов и потребностей, уровня компетентности, регламента и многих других факторов, определяющих возможности внедрения кейс-технологий, их подготовки и проведения.

