

Социализация обучающихся с ОВЗ на уроках истории и обществознания с применением кейс-технологий



Актуальность темы.

- ◎ В условиях современного общества особую актуальность приобретает проблема формирования личности, ее творческого потенциала, умения ориентироваться в огромном многообразии информации и оперативно перерабатывать ее, исходя из собственных возможностей и потребностей. Становление нового типа человека, активно участвующего во всех сферах жизни общества, во многом зависит от развития способности в познании явлений окружающего мира, в сформированности умения самостоятельно находить различные варианты решения возникающих в процессе жизнедеятельности задач, готовности применять полученные знания на практике. В связи с этим, в процессе обучения важно уделять внимание формированию познавательных способностей обучающихся..

История возникновения метода

- Метод анализа конкретных ситуаций возник в начале XX века в Школе бизнеса Гарвардского университета (США)
- Название его произошло от латинского термина «казус» – запутанный или необычный случай

Кейс-технология — это метод
активного проблемно-
ситуационного анализа,
основанный на обучении
путем решения конкретных
задач-ситуаций (кейсов)

Структура кейса:

1 часть – вспомогательная информация, необходимая для анализа кейса

2 часть – описание конкретной ситуации

3 часть – задания к кейсу

Возможности метода

- При кейс-технологии не даются конкретные ответы, их необходимо находить самостоятельно. Учащиеся, опираясь на собственный опыт, формулируют выводы, получают возможность применять на практике полученные знания, предлагать собственные решения проблем.
- Кейсы можно использовать в процессе обучения и в процессе контроля знаний.

Методы кейс-технологий

- ◎ 1. ситуационно-ролевая игра
- ◎ 2. дискуссии
- ◎ 3. инцидентов
- ◎ 4. игровое проектирование
- ◎ 5. разбора деловой корреспонденции
- ◎ 6. кейс-стади

Виды кейсов

- ◎ 1. печатные (графики, таблицы, диаграммы, иллюстрации)
- ◎ 2. мультимедиа
- ◎ 3. видео (фильмы, аудио и видео материалы)