

Кейс – технологии в учебном процессе



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.

Кейс – технология

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

Особенностью метода case - технологий является создание проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни.

Непосредственная цель метода – совместными усилиями группы учеников проанализировать ситуацию (case), возникающую при конкретном положении дел, и выработать практическое решение; окончание процесса – оценка предложенных алгоритмов и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы.

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.

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.

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

Цель метода кейс - стадии – совместными усилиями группы учащихся проанализировать представленную ситуацию, разработать варианты проблем, найти их практическое решение, закончить оценкой предложенных алгоритмов и выбором лучшего из них.

Метод кейс - стадии предполагает:

- подготовленный в письменном виде пример кейса;
- самостоятельное изучение и обсуждение кейса учащимися;
- совместное обсуждение кейса в аудитории под руководством преподавателя;
- следование принципу "процесс обсуждения важнее самого решения".

Этапы

1. Знакомство с конкретным случаем
2. Поиск: оценка информации, полученной из материалов задания, и самостоятельно привлеченной
3. Обсуждение: обсуждение возможностей альтернативных решений
4. Резолюция: нахождение решения в группах
5. Диспут: отдельные группы защищают свое решение
6. Сопоставление итогов: сравнение решений, принятых в группах

Цель этапа

1. Понимание проблемной ситуации и ситуации принятия решения
2. Научиться добывать информацию, необходимую для поиска решения и оценивать ее
3. Развитие альтернативного мышления
4. Сопоставление и оценка вариантов решения.
5. Аргументированная защита решений
6. Оценить взаимосвязь интересов, в которых находятся отдельные решения

Особенности:

Присутствует исследовательская стадия процесса

Коллективное обучение или работа в группе

Интеграция индивидуального, группового и коллективного обучения

Специфическая разновидность проектной технологии

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
- 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

- 1 этап — знакомство с ситуацией, её особенностями;
- 2 этап — выделение основной проблемы (проблем), выделение персоналий, которые могут реально воздействовать на ситуацию;
- 3 этап — предложение концепций или тем для «мозгового штурма»;
- 4 этап — анализ последствий принятия того или иного решения;
- 5 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.

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).

Вывод



Практически любой преподаватель, который захочет внедрять кейс - технологии, сможет это сделать вполне профессионально, изучив специальную литературу и имея на руках учебные ситуации. Однако выбор в пользу применения данной технологии 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.

***"Самое главное в жизни – это
собственный опыт".***

В. Скотт