



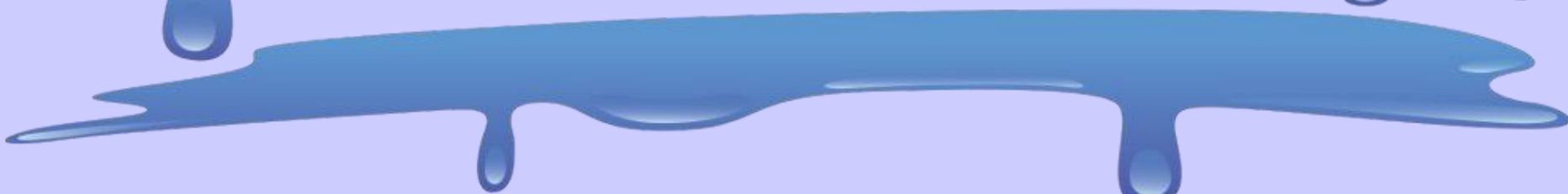
**Формирование
естественнонаучной
функциональной грамотности
через *КЕЙС – ТЕХНОЛОГИЮ***

**Хилькевич Любовь Константиновна
учитель начальных классов ИКК
МОУ «Ульканская СОШ № 2»**



**«Учить – это все равно,
что бросать мысли в почтовый
ящик человеческого подсознания.
Вы знаете, когда они отправлены,
но никогда неизвестно,
когда они будут получены
и в каком виде»**

Э. Ловелл

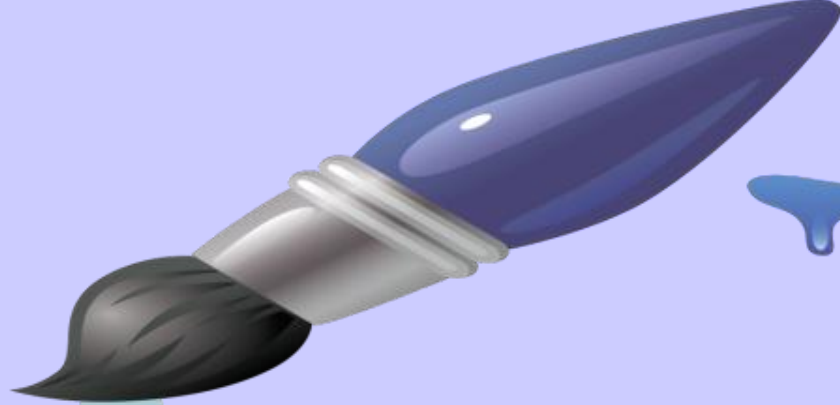




Историческая справка

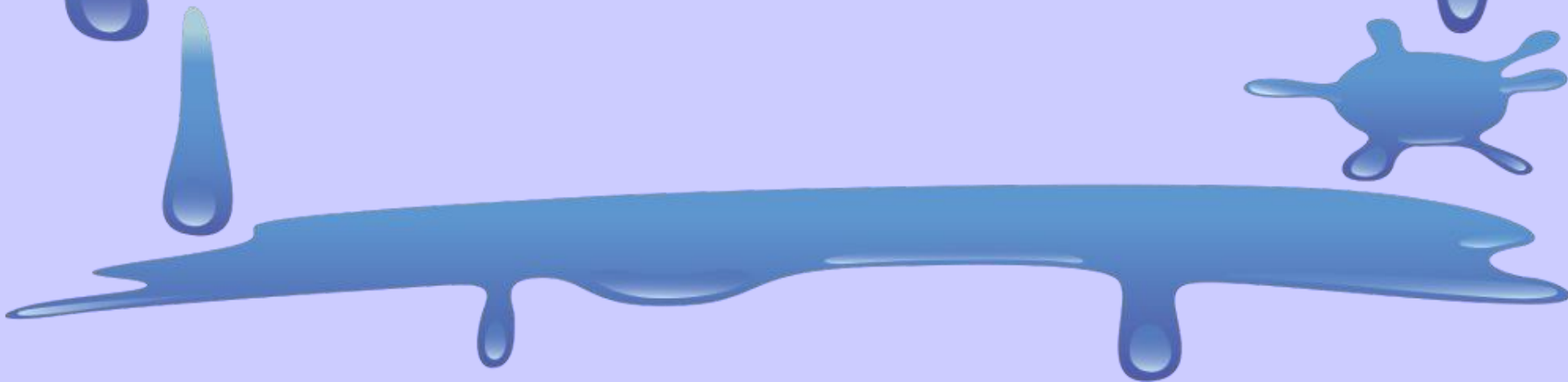
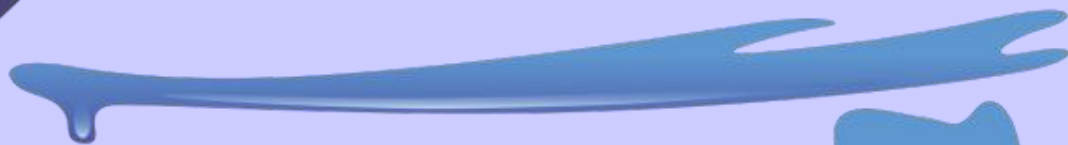
Впервые работа с кейсами в рамках учебного процесса была реализована в Гарвардской школе бизнеса в 1908 г.

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

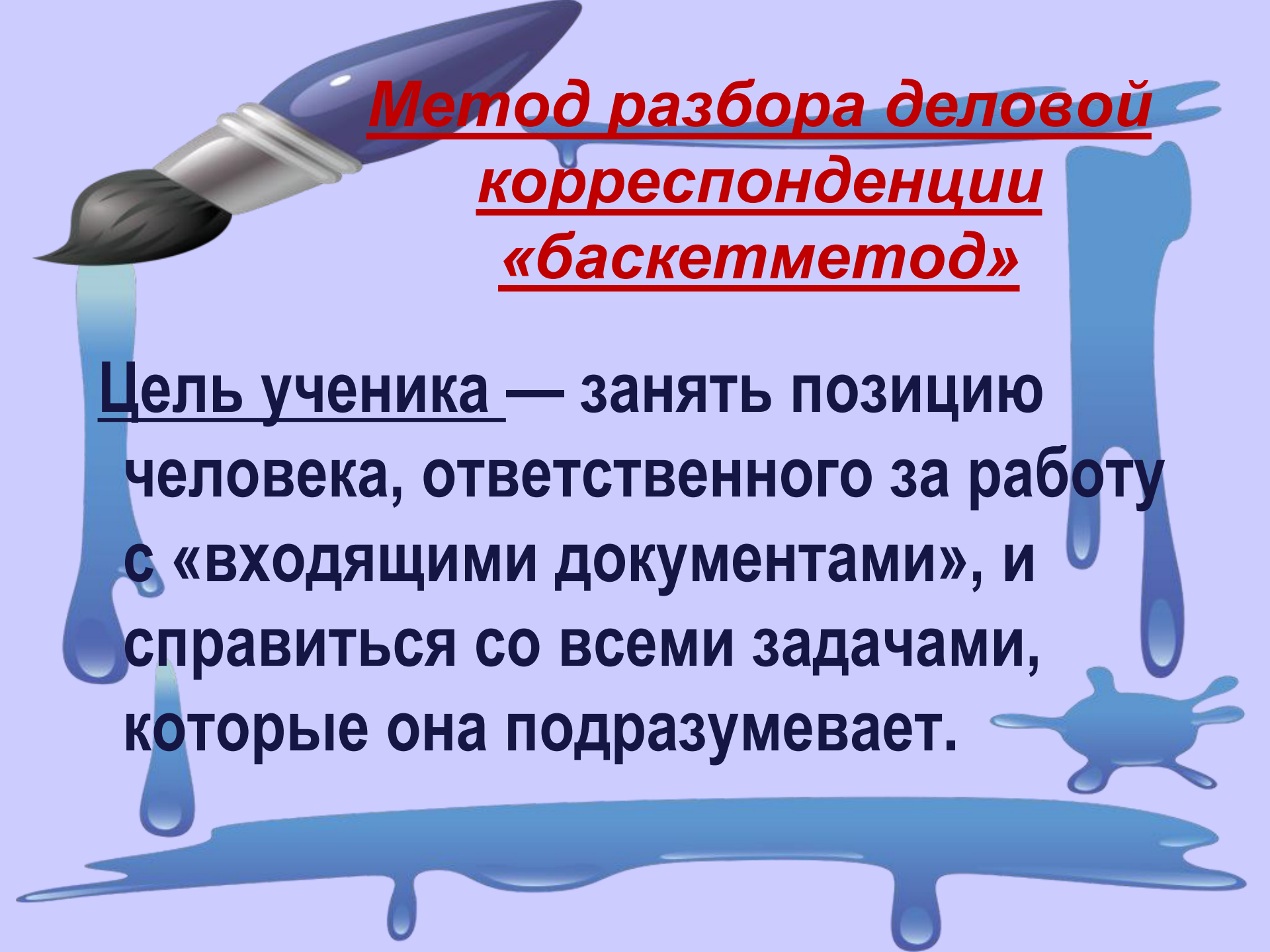
Метод дискуссии

Кейс - стадии



Метод инцидентов

Цель метода — поиск информации самим учеником, и – как следствие – обучение его работе с необходимой информацией, ее сбором, систематизацией и анализом.



*Метод разбора деловой
корреспонденции
«баскетметод»*

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.

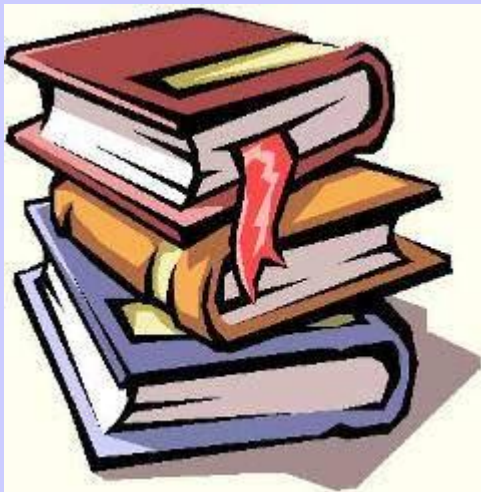
Метод дискуссии

Дискуссия — обмен мнениями по какому-либо вопросу в соответствии с более или менее определёнными правилами процедуры.



Кейс - стади

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.



Основной упор в работе над случаем делается на анализ и синтез проблемы и на принятие решений.

Виды кейсов



Печатный кейс



Мультимедиа - кейс



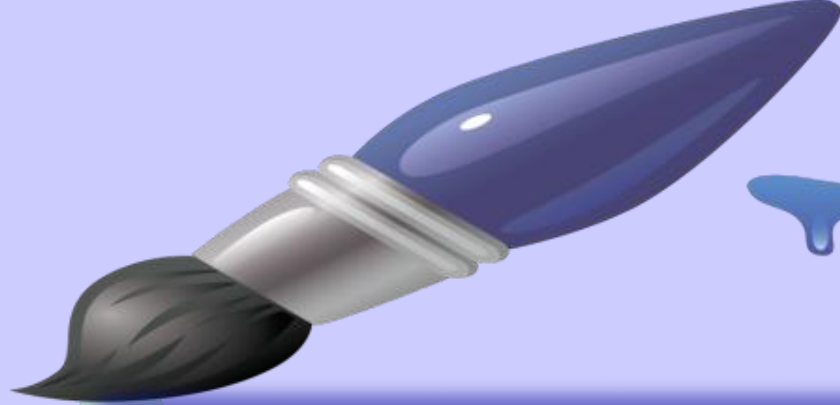
Видео кейс

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



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





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

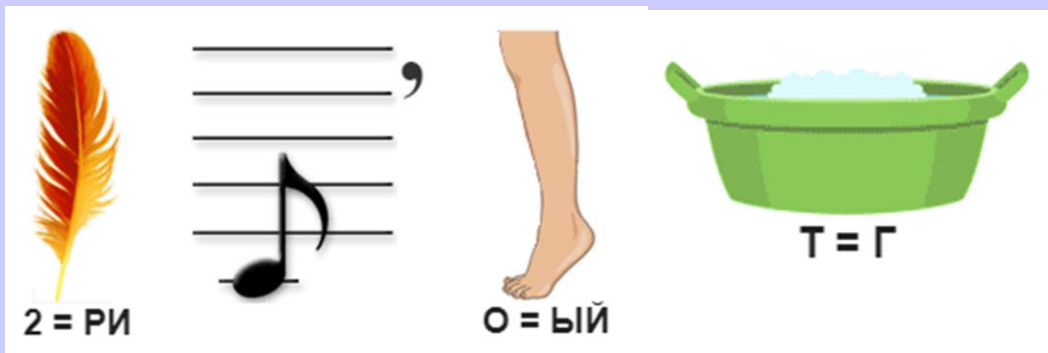
В. Скотт



флогопит



каолин



природный газ

