#  «Кейс-метод как одна из форм интерактивного обучения»

*Чтобы быть хорошим преподавателем,*

*нужно любить то, что преподаешь,*

*и любить тех, кому преподаешь.*

*В. О. Ключевский*

Я считаю, что современному учителю для успешного проведения урока, необходимо обращать особое внимание не только на качество преподаваемого предмета, но и на восприятие учащимися нового материала. В случае не полностью воспринятой информации снижается мотивация к обучению, наблюдается резкая потеря работоспособности и активности.

С целью разнообразия уроков, поддержания интереса к преподаваемому предмету я использую различные современные интерактивные методы обучения.

Но, особое внимание мне хотелось бы уделить кейс-методу, так как использование этого метода при проведении уроков показало высокую эффективность.

Впервые работа с кейсами в рамках учебного процесса была реализована в Гарвардской школе бизнеса во второй половине XIX века. В России продвижение кейс-метода началось сравнительно недавно, в 90-е годы ХХ века, а способствовали этому инициативы Школы бизнеса МГУ им. М. В. Ломоносова.

В своей же практической деятельности я применяю этот метод на протяжении 12 лет.

В чем же особенность кейс-метода?

Кейс-метод — это общее название технологий образования, которые являются методами анализа. Его суть заключается в использовании конкретных случаев ситуаций, историй, тексты которых называются «кейсом» для общего анализа, обсуждения или выработки решений обучающимися по определённому разделу предмета.

С методической точки зрения кейс — это специально подготовленный учебный материал, который «содержит структурированное описание ситуаций, заимствованных из реальной практики». Кейсы имеют чётко определённые цели и характер. Как правило, они связаны с проблемой или ситуацией, которая существовала либо и сейчас существует. При этом они либо уже имели какое-то предыдущее решение, либо их решение является необходимым, а потому требует анализа.

Кейс — это всегда моделирование жизненной ситуации, решение, которой найдёт участник кейса, отображает уровень компетентности и профессионализма участника и является реальным решением проблемы.

Ценность кейс-метода заключается в том, что он одновременно отображает не только практическую проблему, но и актуализирует определённый комплекс знаний, который необходимо усвоить в данной ситуации, а также удачно совмещает учебную, аналитическую и воспитательную деятельность, которая, безусловно, является эффективным в реализации современных задач системы.

Для формирования кейсов я использую следующие источники:

Статистические материалы: для диагностики ситуации и в качестве материала для расчета показателей, которые наиболее существенны для понимания ситуации. Материалы размещаются как в самом тексте кейса, так и в отдельном приложении.

Местный материал, связанный с местом проживания. Большая часть кейсов может базироваться на местном материале. Обучающимся будет работать с кейсами легче, если они будут хорошо знать среду и контекст, в котором происходят события.

Научные статьи, монографии, ресурсы Интернета

Разрабатывая ситуации, применяю различные направления кейсов:

Практические кейсы: реальные жизненные ситуации. Учебное назначение может сводиться к тренингу обучаемых, закреплению знаний, умений и навыков. Кейсы максимально наглядны и детальны.

Обучающие кейсы: отражают типовые ситуации, которые наиболее часты в жизни.

Научно-исследовательские: они выступают моделями для получения нового знания о ситуации и поведения в ней. Обучающая функция сводится к исследовательским процедурам.

Кейсы представляю:

-в печатном виде;

-мультимедиа средствами;

-демонстрацией видео.

В своей практической деятельности я пробовала применять практически все разновидности кейс-методов:

1. Метод инцидентов

В данном методе поиск информации осуществляется самим учеником, таким образом происходит обучение его работе с необходимой информацией, ее сбором, систематизацией и анализом.

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

1. Метод разбора деловой корреспонденции («баскетметод»)

Метод основан на работе учащихся с документами и бумагами, относящимися к какой-либо организации, ситуации, проблеме.

Цель обучающегося - занять позицию человека, ответственного за работу с «входящими документами».

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

1. Игровое проектирование

Это процесс создания или совершенствования проектов.

Игровое проектирование может включать проекты разного типа: исследовательский, поисковый, творческий, аналитический, прогностический.

1. Ситуационно-ролевая игра

В данном случае следует продемонстрировать классу правдивую историческую, правовую, социально-психологическую ситуацию и затем дать возможность оценить поступки и поведение участников игры.

1. Метод дискуссии

Метод активного обучения, основанный на публичном обсуждении проблемы, цель которого выяснение и сопоставление различных точек зрения, нахождение правильного решения спорного вопроса

1. Кейс – стади

Этот метод отличается большим объемом материала.

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

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

Грамотное использование кейс-метода на уроках позволяет на практике реализовать компетентностный подход, способствует развитию умения анализировать ситуации, оценивать альтернативы, выбирать оптимальный вариант и составлять план его осуществления..

Эффективный кейс должен соответствовать следующим критериям:

1. Наличие четко поставленной цели создания и применения;

2. Направление на развитие аналитического и критического мышления;

3. Соответствие уровня трудности актуальному уровню развития;

4. Возможность применения нескольких способов решений.

При использовании метода-кейс на уроках была выработана следующая технология работы с кейсом на уроке:

Алгоритм работы учителя

1. Подготовительный этап: выбор кейса, подбор основных и вспомогательных материалов, разработка сценария урока;
2. Этап использования кейса на уроке: организация предварительного обсуждения кейса, разделение учащихся на группы, осуществление помощи в обсуждении кейса, а также обеспечение дополнительными сведениями.
3. Завершающий этап: оценка принятых решений поставленных вопросов по критериям эффективности.

Алгоритм работы учащегося:

1. Подготовительный этап: получение кейса и необходимых источников информации;
2. Этап работы с кейсом на уроке: индивидуальное изучение и проработка проблемы, совместное обсуждение группой, составление вопросов, уточняющих понимание кейса и проблемы, разработка вариантов решений, а также участие в их принятии;
3. Этап рефлексии: составление отчета или проекта по теме и его оформление, представление подготовленного материала.

Готовый кейс предоставляется школьником лично на презентации. Во время защиты необходимо показать классу свой энтузиазм и заинтересованность, но в то же время надо быть реалистичным в оценке своих возможностей.

Рекомендуется использовать наглядные материалы, чтобы удерживать внимание аудитории, подготовить копию презентации в письменном виде, чтобы дать присутствующим возможность рассмотреть вопрос в деталях.

Особое внимание следует уделить критериям оценки эффективности работы с кейсом (глубина проработки кейса, полнота, использование разнообразных источников информации, оригинальность представления, участие каждого в подготовке и предоставлении результатов).

Таким образом, если в течение учебного года такой подход применяется многократно, то у школьников вырабатывается устойчивый навык решения практических задач.

Рассмотрим использование кейс-метода в процессе обучения информатике на конкретных примерах. При изучении информатики и информационных технологий можно использовать кейсы при освоении правовых вопросов, социальных аспектов информатики, архитектуры персонального компьютера и т.д. Наиболее эффективным представляется включение в обучение мультимедиа- и видео-кейсов. В процессе обучения информатике и информационным технологиям кейс выступает как объект изучения (ученики сами разрабатывают их мультимедийные разновидности) и как эффективное средство обучения.

Например, кейс-метод можно использовать во время проведения деловой игры «Информационное бюро». **Учитель обращается к ученикам: «Сейчас у нас в школе проходит сбор сведений об успеваемости школьников, сбор сведений для школьного медицинского кабинета, сбор сведений для классного руководителя. Директор школы обращается к Вам с просьбой помочь составить сведения о вашем классе».**

Учащиеся должны ориентироваться в теме «Информационное моделирование» и заблаговременно собрать сведения о своих одноклассниках.

Детям нужно разделиться на три группы.

На уроке должны присутствовать эксперты – это представитель администрации школы, медсестра, классный руководитель.

Каждая группа будет отвечать за составление определённой информационной модели. Информационные модели должны быть представлены в табличной форме. Учитель раздаёт комплекты материалов:

Каждой команде нужно собрать сведения и об успеваемости учеников, и для медицинского кабинета и для классного руководителя.

Затем каждой команде необходимо доказать правильность содержания информации в таблице. Далее эксперты выберут те информационные модели, которые они будут использовать в своей профессиональной деятельности. После чего подводят итоги игры.

Таким образом, кейс-метод на уроках информатики позволяет решать такие задачи, как: развитие интереса к информационным объектам, усиление мотивации учащихся к изучению информатики, формирование информационно-коммуникативно-технологических навыков организации и представления информации, создания информационного объекта на основе внутреннего представления человека, передачи информации и коммуникации, развитие социализации. То есть на уроках информатики можно успешно реализовывать компетентностный подход с использованием кейс-метода обучения.

Другим примером использования кейс-метода на уроках информатики является ситуационно-ролевая игра «Линейные алгоритмы на языке Паскаль: арифметические операции и функции» в 9 классе

Обучающимся предлагается ситуация, в которой директор компании «АйТи» по производству программного обеспечения дал задание программисту создать программу позволяющую вычислить ускорение и пройденный путь при равноускоренном движении.

Задание: Представить себя сотрудником компьютерной фирмы. Предложить свой вариант программы и технического паспорта к ней. Ответить на вопросы

Проанализировать программу. Ответить на вопросы: Каким образом осуществляется ввод формулы. Какие еще варианты написания данных формул можно использовать в программе?

Очень яркий пример проведения урока с применением метода Кейс-стади по теме:«Поисковые системы Интернет» в 11 классе.

Задание**:** Обучающимся предлагается подготовить проект на урок истории «Великие князья Киевской Руси». Проект должен содержать портреты и сведения о князьях.

Задание:

* Какие действия нужно произвести для того, чтобы подготовить проект по истории, учитывая требования, предъявленные к нему?
* Какие ключевые слова нужно ввести и какие поисковые системы использовать, чтобы быстро найти нужную информацию?
* Что влияет на поиск нужной информации?
* Предоставить отчетный проект в программе PowerPoint и ответить на вопросы в текстовом редакторе Word.

В этих двух примерах просматривается интеграция нескольких тем по информатике, а также взаимосвязь информатики с физикой и историей.

Метод-кейс может служить незаменимым инструментом и в процессе проведения внеурочных занятий.

Игровое проектирование «Работа в графическом редакторе Paint»

Описание ситуации: данное занятии проводится в 2 этапа.

1 этап

Участникам рассказывается о профессиях, связанных с использованием компьютерной графики: дизайнерах, инженерах, архитекторах. А также представляется информация о программах, их назначении и направлениях работы с ними.

2 этап

Ребятам нужно представить себя в роли дизайнера и разработайте дизайнерский проект по созданию «Дома своей мечты» в графическом редакторе. Следует использовать любые раннее изученные инструменты редактора, перечислить наиболее часто используемые инструменты при создании проекта. Придумать название своему проекту. Ответить на вопрос «Какие сложности возникли в процессе работы?». А также не забывать правила работы за компьютером!

Уроки такого типа способствуют:

- повышению мотивации учения;

- развитию интеллектуальных и коммуникативных навыков, которые будут востребованы при дальнейшем обучении и в профессиональной деятельности;

- формированию умения слушать и понимать других людей, работать в команде.

Таким образом, у обучающихся вырабатывается устойчивый навык решения практических задач.

Я убеждена, что данный метод способствует достижению высоких результатов обучающихся как на уроках, так и в конкурсах и олимпиадах различного уровня.