

I международная ярмарка инноваций: Сказкотека длиною в жизнь.

1 слайд.

«Кейс – технологии в образовательной деятельности дошкольников».

2 слайд.

Одной из целей проекта «Сказкотека» является сбалансированное и учитывающее онтогенез развитие всех компонентов коммуникативной компетенции ребенка для успешного взаимодействия в поликультурном медиа – ориентированном обществе XXI века. Это является значимым, так как в последнее время педагоги и родители все чаще с тревогой замечают, что многие дошкольники испытывают серьезные проблемы в общении с окружающими, особенно со сверстниками. Многие дети не умеют по собственной инициативе обратиться к другому человеку, стесняются ответить, если к ним обращаются. Они часто не могут поддержать и развить установившейся контакт, не умеют адекватно выразить свои чувства и мысли, поэтому часто конфликтуют и замыкаются в себе. Связано это с увеличением времени для просмотра кинофильмов и мультфильмов, с агрессивной и неприветливой лексикой. Современные дети каждый день впитывают в себя все больше информации, которую они не успевают обрабатывать в своей голове, разложить по полочкам и спокойно объяснить. В то время как общительность, умение контактировать с другими людьми – необходимая составляющая самореализации ребенка, его успешности в различных видах деятельности, важное условие нормального психологического развития личности.

Динамика современной жизни требует поиска и разработки новых эффективных технологий в образовательном процессе.

Работая с нашими воспитанниками, приходишь к пониманию того, что путем простой передачи даже самых современных знаний, умений и навыков не сформировать такие важные социальные качества личности, как ответственность, активность, самостоятельность, умение находить решение возникших жизненных задач. Важной чертой современного человека становится способность решать нестандартные задачи и находить нетрадиционные подходы к их решениям. И задача педагога построить так свою работу с воспитанниками, что позволит у них сформировать выше перечисленные качества личности.

И сейчас я хочу поговорить с вами, уважаемые коллеги, о кейс – технологии в дошкольном образовании. Поделиться опытом работы применения этой технологии в проекте «Сказкотека».

3 слайд.

Кейс – технология –

Это интерактивная технология для краткосрочного обучения, на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у слушателей новых качеств и умений.

4 слайд.

Casus (лат.) – запутанный, необычный случай;

Case (анг.) – портфель, чемоданчик.

5 слайд.

Историческая справка.

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

В России данная технология стала внедряться лишь последние 3-4 года.

6 слайд.

Для чего нужен кейс ?

Кейс дает возможность приблизиться к практике, встать на позицию человека, реально принимающего решения, учиться на ошибках других.

7 слайд.

Требования к работе с кейсом:

- ⊙ соответствовать четко поставленной цели;
- ⊙ иметь соответствующий уровень трудности;
- ⊙ иллюстрировать типичные ситуации;
- ⊙ развивать аналитическое мышление;
- ⊙ провоцировать дискуссию;
- ⊙ иметь несколько решений.

8 слайд.

Виды кейс – технологий в работе с дошкольниками:

- ⊙ анализ конкретных ситуаций;
- ⊙ кейс – иллюстрации;
- ⊙ фото – кейс;
- ⊙ проигрывание ролей (ролевое проектирование)

9 слайд.

Методы кейс – технологий.

- ⊙ метод инцидентов;
- ⊙ метод разбора деловой корреспонденции;
- ⊙ ситуационно – ролевая игра;

- ⊙ кейс – стадии;
- ⊙ метод дискуссии;
- ⊙ Кейс – ролевое (игровое) проектирование.

10 слайд.

Этапы кейс – технологии и деятельность детей в процессе ролевого проектирования.

Этапы	Деятельность детей
Знакомство с ситуацией, ее особенностями.	Воспринимают предложенную ситуацию.
Актуализация знаний.	Объединяются парами, распределяют роли, взаимодействуют, сотрудничают, договариваются.
Мозговой штурм.	Осуществляют поисковую работу.
Презентация.	Представляют свои роли, осуществляют презентацию.
Рефлексия.	Анализируют, делают выводы.

11 слайд.

Остановимся подробнее на работе с кейс – игровым проектированием. Он основан на проектной деятельности. Диапазон использования метода игрового проектирования огромен, так как может включать в себя проекты разного типа: исследовательский, поисковый, творческий, аналитический, прогностический. Группу детей можно разделить на мини – группы для выполнения проекта. В этом проекте участвовало 12 человек в возрасте 4 лет, ребята работали одной группой.

12 слайд.

Данный проект долгосрочный и включает в себя несколько этапов:

1. Подготовительный этап – рассмотрение и постановка проблемы.

Чтение сказки «Колобок», изготовление с родителями своего Колобка.

13 слайд.

Знакомство с другими сказками, где есть упоминание о хлебе, создание кулинарной книги сказочных рецептов.

14 слайд.

2. Основной этап.

Дети с помощью педагога проводят эксперименты.

Первый - исследование запаха и цвета муки.

Очень любопытный получился Колобок у бабушки и дедушки, ну не хотел он лежать на окошке и ждать когда его съедят. Очень ему хотелось узнать, из чего же его испекли, он с окошка прыг да прыг, покатился озорник. Катится Колобок, а навстречу ему Заяц.

- Колобок, Колобок я тебя съем!

- Не ешь меня Заяц, лучше помоги нам познакомиться со свойствами муки.

15 слайд.

Рассматривают муку через лупу.

16 слайд.

А с помощью ситечка определяют, что мука сыпучая.

17 слайд.

И самое интересное – потрогать руками, пощупать, порисовать.

Дети делают вывод: мука имеет цвет и запах.

18 слайд.

Покатился Колобок дальше, встречает Волка. Пригласил и его Колобок знакомиться со свойствами муки.

19 слайд.

Дети смешивают муку с водой.

20 слайд.

Вывод: смесь стала тягучая, липкая, плотная, густая. Таким образом, замешивают тесто.

21 слайд.

Покатился Колобок дальше, а на встречу ему Медведь. Съел бы он его, да вот только Колобок и говорит:

- Нельзя меня есть, я Колобок ученый, много чего знаю. Вот только не знаю как получаются вкусные, сладкие булки. Может Лисичка подскажет? Нет - и она не знает, давайте сами подумаем, что нужно добавить в тесто. Предлагают варианты ингредиентов теста.

22 слайд.

Дети замешивают одно тесто без дрожжей, другое с дрожжами и сахаром.

23 слайд.

Ставят на грелку. Пока тесто стоит в тепле поиграли в игру «Лиса и Колобок».

24 слайд.

Вывод: тесто без сахара и дрожжей осталось таким же, куда добавили сахар и дрожжи, поднялось, покрылось пузырями. Из какого теста получатся пышные, вкусные булки?

25 слайд.

Нужно проверить, попробовать самим сделать.

26 слайд.

Сделали Колобков.

27 слайд.

Теперь им самое место в печи.

28 слайд.

Ах, как устали наши руки, они много работали. Небольшая разминка нам не помешает. (Разминка «Мы лепили колобка»).

29 слайд.

Ну вот и готовы наши Колобки!

30 слайд.

Таких Колобков непременно хочется съесть.

31 слайд.

Покажите, какой Колобок вкусный!!!

32 слайд.

В процессе освоения кейс – технологий дети:

- ⊙ учатся получать необходимую информацию в общении;
- ⊙ развивают умение соотносить свои устремления с интересами других;
- ⊙ учатся доказывать и отстаивать свою точку зрения, аргументировать ответ, формулировать вопрос, участвовать в дискуссии;
- ⊙ развивают умение принимать помощь.

33 слайд.

Чем отличается кейс от проблемной ситуации?

Отличительной особенностью кейс – метода является создание проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни.

34 слайд.

Кейс – технологии формируют коммуникативные навыки:

- ⊙ происходит формирование у детей навыков работы в команде;
- ⊙ умение вести диалог со взрослыми и сверстниками;
- ⊙ развивается умение адекватно реагировать в возникающих конфликтных ситуациях;
- ⊙ обеспечивается взаимосвязь с жизнью и игрой ребенка;
- ⊙ дети учатся применять самостоятельно, без помощи взрослого полученные знания в реальной жизни.

35 слайд.

Главное предназначение кейс – технологии –

развивать способность исследовать различные проблемы и находить их решение, то есть, научиться работать с информацией.

36 слайд.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ !