

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 66»  
660119, г.Красноярск, ул. 60 лет образования СССР 22, т.225-08-01  
ИНН/КПП 246501001, р/счет 40701810204071000532,  
ОГРН 1172468005313, e-mail: [dou66@mailkrsk.ru](mailto:dou66@mailkrsk.ru)

---

**Мастер-класс для педагогов**  
*«Применение кейс - технологии в  
учебно-воспитательном процессе»*

Воспитатель: Кольшко Ольга Сергеевна

**Красноярск**

**Цель:** Знакомство педагогов с применением кейс-технологии в учебно-воспитательном процессе.

**Задачи:**

1. Познакомить с кейс-технологией и ее применением в воспитательно-образовательном процессе.
2. Формировать навыки практической работы над кейсом.
3. Мотивировать педагогов на развитие и совершенствование своих практических умений, используя в работе кейс-технологии.
4. Создать психологически комфортную атмосферу, активизировать потенциал каждого педагога.

**Оборудование и материалы:** мультимедийный проектор, экран, презентация, дипломат (кейс), карточки для кейса, буклеты.

**Ожидаемые результаты:**

Участники получают знания:

- что представляет собой кейс-технология;
- о разновидностях кейс-технологии;
- правилах разработке кейсов для обучения.

**Ход мероприятия:**

***1. Теоретическая часть***

- Здравствуйте уважаемые коллеги! Надеюсь, что наша встреча не пройдет бесследно и будет для вас полезной.

Посмотрите у меня в руках кейс. Хотите узнать, что в нем лежит? Предлагаю подумать и попробовать отгадать, что внутри кейса (*можно использовать вопросы*).

**Рассматривание содержимого кейса** (*внутри находятся целлофановые пакеты*)

**3. Обозначение проблемы:** «Девочка Катя принесла в группу целлофановый пакет. Она пошла к воспитателю и спросила:

- А в какие игры мы можем поиграть с пакетом?»

#### 4. **Мозговой штурм** (для решения поставленных вопросов)

- Какие дальнейшие действия воспитателя?

- Предложите свой вариант игры с пакетом?

- Обыгрывание ситуации

5. Решение проблемы:

1. **Игровое упражнение «Цветовая ассоциация».** Предлагается подобрать синонимы к выражению «красный пакет», назвать ассоциации к слову «голубой», что можно увидеть сквозь прозрачный зеленый цвет пакета...

2 **Упражнение «На что похожа эта форма».** Предлагается выполнить ряд действий: как из квадратного пакета сделать круглый и треугольный без ножниц и наоборот как из круга смастерить квадрат, при этом отметить, на что похожа получившаяся фигура, почему не все предметы похожи на квадрат...

3 **Организация оркестра.** Каждый предмет может звучать, как музыкальный инструмент и издавать свои звуки. Как может зазвучать предмет (целлофановый пакет) в руках у педагога. Предлагается выбрать способ звучания, организовать работу оркестра с выбором роли дирижера. Исполняется музыкальное произведение «Солнечная капель» в исполнении оркестра «пакетной» музыки.

4 **Игра на внимание «Угадай соседа...»** Предлагается спрятать пакет в руку, и вспомнить какого цвета пакет был у соседа слева, справа, напротив и т.д.

5 **Словесное упражнение «Чудесная история».** Любой предмет имеет свою историю или сказку. Предлагается составить историю своего пакета.

6 **Выкладывание букета.** Предлагается найти свой индивидуальный способ изготовления цветочного бутона из целлофанового пакета. Далее составляется букет из получившихся бутонов.

**Итог.** Вот видите: проблема одна и столько решений. И все они правильные, все имеют право на жизнь.

Сегодня я хочу познакомить вас с опытом использования кейс-технологии в дошкольном образовании, пример которой мы сейчас и увидели.

Внедрение в образовательный процесс интерактивных педагогических технологий направлено на формирование целевых ориентиров дошкольников, на овладение ими конструктивными способами и средствами взаимодействия с окружающими людьми в соответствии с задачами, которые ставит перед собой современный Федеральный государственный образовательный стандарт.

Можно сказать, что главная задача, стоящая перед воспитателем, - «воспитание ребенка XXI века», ребенка «думающего», способного мыслить аналитически. Одним словом, воспитателю необходимо перейти от передачи готовых знаний к мотивации воспитанников на проявление инициативы и самостоятельности в решении возникших вопросов.

На сегодняшний день одной из наиболее актуальных технологий, которая способствует формированию вышеперечисленных качеств, является технология под названием **кейс-технология**.

Название кейс-технология произошло от латинского «casus» - запутанный, необычный случай; а также от английского «case» - портфель, чемоданчик.

**Кейс-технология** – это интерактивная технология для краткосрочного обучения на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у дошкольников новых качеств и умений.

Нужно отметить, что в кейсе решения не являются единственно правильными, а служат альтернативным вариантом решения проблемы.

В дошкольном образовании используют следующие виды кейс-технологии:

- кейс-стадии (ситуации);
- кейс-иллюстрации;
- фото-кейс;
- проигрывание ролей (ролевое проектирование).

Кейс должен удовлетворять следующим **требованиям**:

- соответствовать четко поставленной цели;
- иметь соответствующий уровень трудности;
- быть актуальным;
- иллюстрировать типичные ситуации;
- развивать аналитическое мышление;
- провоцировать дискуссию.

## ***II. Практическая часть***

А сейчас мы перейдем к практической части, где попытаемся обыграть некоторые виды кейсов.

### **Кейс «Ролевое проектирование»**

**Цель:** развитие у дошкольников способности коллективно решать проблемную ситуацию, умения принять на себя определенную роль, воспитание чувства взаимопомощи и товарищества

#### **Ситуация:**

В детском саду дети собирались на прогулку, и в шкафу ребёнок не обнаружил шапку.

*Действие происходит в раздевалке. Ребята становятся друг перед другом у воображаемых шкафчиков и обыгрывают ситуацию.*

Момент проблемного включения детей: Что дальше делать, ведь без шапки на улицу не пойдешь?

Задача воспитателя: Чтобы дети предложили более двух вариантов решений.

### **2. Кейс – стадии (анализ конкретной ситуации)**

**Цель:** способствовать объединению и взаимодействию детей в группе, активизировать доброжелательное отношение детей друг к другу.

#### **Ситуация:**

Ребята играли в семью. Маша готовила угощение для гостей. Разложила по стаканчикам фрукты и сказала:

- Это будет мороженое!

Тут подошел Петя, смахнул стаканчики со стола и сказал:

- Не надо мороженое, будут конфеты, - положив коробку конфет на стол.

Маша заплакала. Игорь увидел эту ситуацию, подошел к столу и разорвал коробку конфет.

Петя побежал к воспитателю жаловаться на Игоря.

Момент проблемного включения детей: Кто в этой ситуации не прав? Как надо было поступить?

### **3. Фото-кейс**



**Цель:** создать мотивацию необходимости кушать первое блюдо

**Ситуация:** В детском саду наступило время обеда. Повара постарались и приготовили вкусный и полезный суп. Дети сели за стол и стали кушать. И только Егор сидел над тарелкой.

Момент проблемного включения детей: Почему мальчик не ест суп? Чем полезен суп? Как бы ты поступил на месте Егора?

**Кейс-технология развивает:**

- умственные, сенсорные и речевые способности;
- аналитические умения: классифицировать, анализировать, представлять свой взгляд на решение проблемы;
- формирует навыки коммуникативного взаимодействия (*вести дискуссию, защищать собственную точку зрения, убеждать*);
- практические умения;

- социальные умения (*оценивать поведение детей, умение слушать, поддерживать чужое мнение*).

Закончить нашу встречу я хочу одной мудрой притчей.

“Жил мудрец, который знал все. Один человек захотел доказать, что мудрец знает не все. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: “Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках: мертвая или живая?” А сам думает: “Скажет живая – я ее умерщвлю, скажет мертвая – выпущу”. Мудрец, подумав, ответил: “Все в твоих руках”.

В наших руках, уважаемые коллеги, возможность формировать личность:

- любознательную, активно познающую мир;
- эмоционально-отзывчивую;
- доброжелательную, умеющую слушать и слышать собеседника, уважающую своё и чужое мнение;
- общительную;
- самостоятельную;
- инициативную.