***Использование кейс-технологий как средства развития учебных и социальных компетентностей обучающихся.***

**Данные о носителе опыта:**

1  Фамилия, имя, отчество:Никифорова Светлана Михайловна

2  Территория, образовательное учреждение, должность:

г. Владимир, ГКОУ ВО «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат № 2 г. Владимира»., учитель по предмету «Основы экономики».

**Тема опыта:**

***Использование кейс- технологий на уроках как средство развития учебных и социальных компетентностей***

**Актуальность опыта:**

В русле современной государственной образовательной политике, нацелен на личностно-ориентированное, деятельностное обучение, способствует реализации компетентностного подхода.

**Педагогическая  цель инновационного поиска:**

Поиск деятельностных технологий, способствующих развитию учебных и социально значимых компетентностей учащихся

**Задачи:**

1. Проектирование содержания, методики и форм обучения основам экономикия с целью развития компетенций

2. Разработка и внедрение в образовательный процесс элементов кейс- технологии

3. Создание условий для успешной социализации учеников

**Степень новизны**:

Творческое развитие, адаптация и апробирование на различных уроках кейс- технологии.

***Содержательно- целевая направленность опыта***:

 Педагогические технологии.

**Информация об опыте**

 Технология реализации идеи:

* Опыт основывается на идеях, изложенных в работах М.Н. Скаткина,   В.В. Давыдова , А. В. Хуторского, М.В.Рыжакова С.Е.Шишова   и др.,  на идеях Концепции модернизации российского образования
* Методические основы кейс- технологии освещаются в работах В.В. Гузеева, Шимутиной Е.Н., Смоляниновой О.Г.

**Кейс- технология-** технология изучения явлений на основе конкретных ситуаций.

**Сущность технологии** - изучение общих закономерностей на примере анализа конкретных случаев. Название технологии  произошло от от английского «case» - казус, запутанный или необычный случай

1.Обучающимся предлагают ситуацию, сюжет, случай (реальный, вымышленный)

- он должен быть проблемным

- возможны альтернативные варианты решения

- кейсы могут быть вербальные, табличные, состоять из символов, пиктограмм, фотографий, рисунков , в виде ролевых и деловых игр.

1. Выбор информации из кейса – самостоятельно или с помощью учителя обучающиеся учатся самостоятельно добывать информацию, её обрабатывать (учебно-информационные компетентности)
2. Предлагается решение, мнение, позиция по данной ситуации (альтернативное мышление).

Далее предлагается коллективное обсуждение вариантов решения, сравниваются результаты, обсуждаются все варианты (формируются социальные компетентности)

Использование кейс-технологий помогает

1. погружению в предмет, в ситуацию, в ходе которого обучающиеся эмоционально переживают то, что чувствовали участники событий (это формирует их ценностные установки).
2. формулирова выводы о том, что из любой ситуации существует много выходов и определили, от чего зависит тот или иной выход, т.е. формируется ответственность за собственный выбор.
3. развитию жизненной компетенции обучающихся.

Кейс-технологии развивают учебные и коммуникативные, социальные компетенции такие как:

1. Умение работать с текстом
2. Появление опыта принятия решений, действий в новой ситуации, решения проблем
3. Освоение методов сбора данных
4. Развитие умений самостоятельной работы и работы в группе
5. Получение коммуникативных навыков
6. Формируют умения, позволяющие эффективно взаимодействовать
7. Развитие презентационных умения

***2* Описание опыта**

В своей педагогической деятельности я использую следующие разновидности кейс-технологии

**1. Метод упражнения, ситуации**

 Учащимся предлагается текст с подробным описанием сложившейся ситуации и проблемная задача с:

1. в тексте задания уже есть готовая информация и задача ученика- её разобрать

2. для решения необходимо самостоятельно найти информацию - обучение учащихся работе с необходимой информацией: ее сбору, систематизации и анализу.

Здесь обучающимся требуется выразить свое отношение к происходившим событиям или занять позицию определенного героя, что способствует совершенствованию и ценностных компетенций

**2. Метод ситуационно-ролевых игр**

Суть метода в том, чтобы в виде инсценировки создать перед аудиторией правдивую ситуацию и дать возможность оценить поступки и поведение участников игры, способствовать формированию умения перерабатывать чужой опыт.

Виды учебных ситуаций, реализующих данный метод

1.  театрализованное представление – это разыгрывание по четкому сценарию;

2. театрализованная игра – это разыгрывание с импровизацией участников игры;

3. проблемно – дискуссионная игра – это разыгрывание воображаемой ситуации..

1. ТЕАТРАЛИЗОВАННОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

На уроках театрализованного представления от учеников требуется “войти в образ” и воспроизвести заранее подготовленный сюжет

Может выступать как

- форма урока

- фрагмент урока

2. ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА

Моделируется определенная ситуация прошлого или настоящего. Учащиеся как бы перевоплощаются в людей, применяют на себе роль взрослых людей, через понимания мыслей, чувств и поступков моделируют заданную реальность. Это помогает учащимся осваивать новые знания, а также овладевают целым комплексом важных компетентностей, в первую очередь, социально-коммуникативных. Задача – проявить творческие способности к решению неожиданно встающих актуальных проблем.

Основное отличие театрализованных игр в том, что участнику выдается не только описание ситуации, но и инструкция, в которой предписано, как вести свою роль, какой характер изображать, какие интересы отстаивать. Ролевая игра требует вхождения в заданный образ, перевоплощения.

Для стимулирования участия в играх можно использовать поощрения- жетоны. Жетоны являются даже стимулом для детей данного возраста активно работать на уроке.

**3. Метод игрового проектирования**

Это процесс создания или совершенствования объектов. Работа ведется в группах, каждая из которых занимается разработкой своего проекта.

Например: тема «Частный предприниматель»

Состав команды и обязанности каждого участника:  
руководитель фирмы , менеджер по производству , менеджер по снабжению , менеджер по сбыту , менеджер по кадрам , главный бухгалтер фирмы

Каждый член команды отвечает за соответствующий раздел бизнес-плана. Структура бизнес-  плана предлагается ребятам. При создании бизнес- плана учащиеся опираются на конкретную экономическую ситуацию в нашем городе, изучают спрос на товары и предложение на рынке, выясняют, найдут ли они в регионе поставщиков сырья, достаточен ли кадровый потенциал города, есть ли специалисты.

В ходе игры развиваются компетентности, презентационные умения, учебная деятельность приобретает исследовательский и практико-ориентированный характер.

Методика кейс-технология эффективно сочетается с различными методами обучения, дополняет многие известные педагогические технологии - личностно- ориентированного образования, проблемную технологию, интерактивную технологию (мысленный эксперимент, метод описания, проблемный метод, мозговой штурм).

**3 Этапы формирования и функционирования опыта:**

2020 – 2022г – разработка и проведение ситуационно-ролевых игр

и использование их в образовательном процессе

2022 – распространение опыта среди педагогов школы.

**4 Результаты опыта**

1. Выросло качество знаний учащихся с (46 до 72 %)
2. Выросли результаты итогового тестирования по основам экономики.
3. Диагностика, проведенная психологом школы в 9 классах показала высокий уровень сформированности социальных компетентностей учеников.

***5 Представление опыта***

* Заседание методических объединений учителей
* Открытый урок