

Консультация для педагогов

«Применение кейс-технологии в игровой деятельности дошкольников»

Игровая деятельность детей дошкольного возраста является основной активности ребенка, которая помогает передать живые образцы деятельности взрослого.

Через игру ребенок осваивает мир и развивается, приобретает и перерабатывает знания об окружающей действительности, решает проблемы и развивает индивидуальные способности, а также происходит становление психического развития, социализация, значительно расширяется кругозор, обогащается словарный запас, повышается интерес к другим видам деятельности.

Дошкольникам становится проще научиться понимать переживания и чувства другого человека. В соответствии с игровой ситуацией ребенок принимает на себя игровую роль, включается в нее, воображая, решает сюжетные события, испытывает те чувства, которые переживаются в реальной жизни. Главное, чем именно интересуется отдельный ребенок, к чему он стремится и что его радует?

Одним из таких современных, инновационных игровых материалов являются кейсы. Игровые кейсы направлены на стимулирование познавательной активности детей дошкольного возраста через практическую деятельность и с помощью смоделированной ситуации. Так называемые кейс ситуации предполагают конкретную проблему, а дошкольники, познакомившись с описанием проблемы, увлекательно и самостоятельно анализируют ситуацию и находят пути для ее решения.

Кейс – (англ. case -коробка, ящик, чемодан) – портфель типа чемодана, «дипломат». Современному воспитателю сегодня необходимо владеть различными педагогическими технологиями, позволяющими стимулировать познавательную активность ребенка, осваивать новые технологии, которые являются залогом успешного развития личности ребенка. Отличительной особенностью кейс-технологии является создание проблемной игровой ситуации на основе фактов из реальной жизни. Существуют различные определения данной технологии, такие как: метод изучения ситуаций, метод деловых историй или метод кейсов. Уникальность данной технологии состоит в том, что дошкольники не просто изучают новый материал, а самостоятельно становятся ее создателями, развиваются, активизируют свои мыслительные способности. Данная кейс-технология отлична от традиционных методов обучения, средствами игры развивает умения и навыки, стимулирует активную речевую ситуацию. Кейс технология перекликается с модульным принципом обучения дошкольников, так как они отходят от традиционного метода обучения и развивают самостоятельность дошкольников средствами игры.

Пример кейса по теме «Животные и насекомые».

Задачи:

- формировать познавательный интерес ребенка через игровые ситуации;
- активизировать мыслительные способности ребенка;
- стимулировать речевую активность ребенка.

Ситуация. Как-то раз ребята собрались в лес полюбоваться природой, послушать пение птиц и рассмотреть небольших жителей леса, животных и насекомых. Но на лесной полянке началось что-то невообразимое. Один из детей начал рвать цветы, кричать и кидать камни в маленьких зверят.

Вопросы:

Как вы думаете, правильно ли поступил ребенок?

Что должны сделать ребята?

Как вы бы поступили на месте этого ребенка?

Воспитатель по ходу ответов детей может использовать восторженный тон, чтобы мнения детей разделились. Подумав и представив, дети понимают последствия и опасность данной ситуации. Для закрепления кейс-ситуации можно предложить детям выполнить задания, которое сможет исправить поведение ребенка в лесу, например, «Найди подружку», потому что ребенок очень сильно кричал и все животные и насекомые разбежались. Дошкольники с удовольствием решат эту проблему.

Кейс-технология позволяет взаимодействовать всем участникам образовательных отношений. Она используется в организованной образовательной деятельности, в совместной деятельности педагога и детей, а также в самостоятельной деятельности. Совместно с педагогом дети анализируют ситуацию, разбираются в проблеме, предлагают способы ее решения. Данная технология уникальна, направлена на личностно ориентированный подход, способствует развитию интегративных качеств личности ребенка.