

## **Кейс – технология, как инструмент социально – коммуникативного развития дошкольника.**

Особое внимание в настоящее время уделяется проблеме социально – коммуникативного развития дошкольников. Эта проблема остаётся одной из ведущих в процессе формирования личности ребенка. Современные дети часто сталкиваются с трудностями в формировании и формулировании своей мысли, в ответе на поставленный вопрос или его задавание, в установлении контакта, как с взрослыми, так и сверстниками.

В помощь педагогу приходят современные технологии, и одна из них это «кейс - технология». Название кейс технология произошло от латинского «casus» - запутанный, необычный случай; а также с английского «case» - портфель, чемоданчик.

Главное предназначение кейс - технологии – развивать способность исследовать различные проблемы и находить их решения, т.е учиться работать с информацией. Кейс - технологии в педагогике основаны на комплектовании наборов (кейсов) по какой - то выделенной теме; заданий, по какой - то проблемной ситуации, дидактического и игрового инструментария.

Используя кейс - технологи в образовательной деятельности мы получим результаты во всех образовательных областях.

Уникальность данной технологии в работе с детьми состоит в том, что для достижения цели происходит объединение модульных технологий компетентностным подходом в обучении. Модульное обучение – альтернатива традиционному. Его основная идея состоит в том, что ребенок учится сам, а воспитатель должен мотивировать, консультировать, контролировать его деятельность

Одной из ведущих видов деятельности в дошкольном возрасте является - игровая деятельность. Игра – это способ развития, воспитания и формирования личности в дошкольном детстве, она помогает ребенку социализировать, имеет колоссальный развивающий потенциал.

Рассмотрим кейс – технологию применительно к сюжетно ролевой игре. Суть кейс – метода (проигрывание ролей) заключается в том, чтобы стимулировать у детей познавательную активность через практическую деятельность, способствовать расширению социально – коммуникативного опыта детей. А игра самый надежный способ для реализации поставленных задач. В игре нет места педагогической директиве, но есть место партнерству, взрослый непосредственный участник действия, он удерживает общий план и замысел игры, руководит игрой, подыгрывает, иногда берет на себя главную роль или ограничивается скрытым наблюдением. Для реализации игрового замысла, необходима предварительная работа, способствующая расширению и уточнению знаний по предстоящей теме игры, где воспитатель является главным координатором знаний по предложенной теме игры.

Умения и навыки, которые формируются у дошкольников посредством кейс – технологии:

- Умение пользоваться основными культурными способами деятельности, проявлять инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности.
- Умение договариваться, учитывая интересы и чувства других, умение решать конфликты.
- Умение следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности.
- Умение задавать вопросы взрослым и сверстникам.
- Умение принимать решения, основываясь на знания, умения в различных видах деятельности.
- Навыки владения устной речи, умение использовать речь для выражения мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения.

Хочу поделиться с вами методической разработкой для детей старшего возраста «Кейс – сюжетной игры «АТЕЛЬЕ», где наглядно, будет представлен весь дидактический, методический и игровой инструментарий для реализации тематической сюжетной игры.

Весь материал был разделен на разделы (кейс). Для реализации игры был составлен поэтапный план предварительной работы. В доступной и интересной форме знакомим детей с профессией работников ателье, с их профессиональной деятельностью. Весь материал предварительной работы охватывает все образовательные области и гармонично вливается в образовательный процесс.

Разработаны технологические карты сюжетов игры, с поэтапным введением разных персонажей игры, игровых диалогов. Вся работа строится по принципу «от простого - к сложному».