

Специфика образовательных
технологий, адаптированных к
изучению русского языка:
кейсовая технология, квест,
интеллект-карта

Case study – интерактивная технология обучения, направленная на овладение навыками применения имеющихся знаний к конкретной ситуации для решения проблем, имеющих практическое значение.

Основные виды кейсов

- **демонстрационные кейсы**
 - **тренинговые кейсы**
 - **описательные кейсы**
 - **проектные кейсы**
 - **открытые кейсы**
- **интерактивные кейсы**
 - **кейсы-айсберги**
- **серийные кейсы и др.**

«Хороший кейс – это то, во что поверят дети. А они верят в то, что происходит на улице, что читают в новостях, видят по ТВ и в Интернете»

*Вводные кейсы
«Кванториума»*

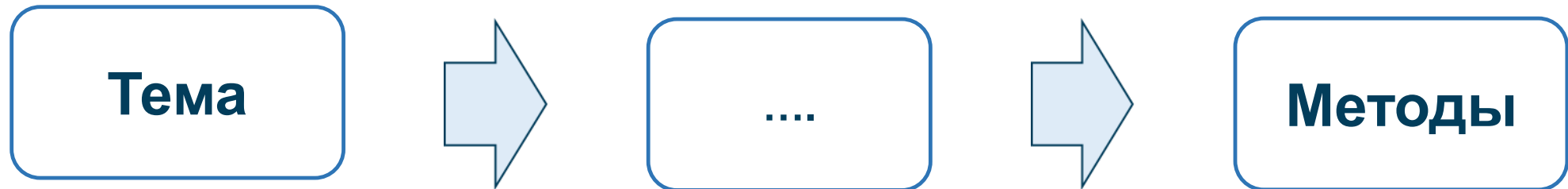
Материалы для кейсов

- видеоклипы из учебных и художественных фильмов;
- фрагменты произведений художественной литературы;
- статистика, социально-экономические характеристики и пр.;
- научные статьи, монографии, отчёты;
- материалы из сети Интернет и т. д.

Создание кейсов

- **Определить тематическое направление кейса.**
- **Провести исследование.**
- **Сформулировать задачи.**
- **Определить методы разработки кейса.**
- **Отредактировать и сверстать текст.**
- **Подобрать красочный контент (видео- и аудиозаписи, инфографику, диаграммы, иллюстрации и пр.).**
- **Структурировать и оформить кейс.**
- **Апробировать кейс и доработать материалы.**

Создание кейсов



- Причастие – форма глагола или самостоятельная часть речи?
- «25 глупцов на одного здравомыслящего человека»
- Здесь может быть Ваша тема



Квест – командная или индивидуальная игра-приключение, в которой участники проходят по маршруту, собирая очки или подсказки, необходимые для победы.

Разработка квеста

- сюжет квеста
- задания этапов (роли, вопросы)
- порядок выполнения заданий (штрафы и бонусы)
- подведение итогов

В 1995 г. Берни Додж разработал инновационные интернет-приложения для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов. Автор предложил название «веб-квест».

Использование квестов позволяет

- вовлечь всех обучающихся в познавательный процесс;
- организовать групповую и индивидуальную работу;
- развить творческие, исследовательские, креативные способности обучающихся;
- сделать сложный/объёмный материал более доступным;
- развить навык коллективной работы и самоорганизации;
- развить умение работать с различными источниками информации;
- развить умение находить способы решения проблемных ситуаций...

Создание квестов

- Сформулировать цели и задачи.
- Определить целевую аудиторию.
- Определить количество команд и участников.
- Продумать сюжет, написать сценарий.
- Определить необходимое пространство и ресурсы.
- Рассчитать количество организаторов и помощников.
- Провести анализ полученных результатов (сильные, слабые стороны, возможности и угрозы).

ИНТЕЛЛЕКТ-КАРТЫ

По способу построения карты отражают процесс **радиантного мышления**, в основе которого – ассоциации.

- ✓ имеет нелинейный характер
- ✓ начинается с возникновения центрального образа, идеи
- ✓ распространяется в разные стороны за счёт активизации нейронов головного мозга
- ✓ позволяет человеку
 - подключить к решению проблемы информацию из совершенно разных областей
 - увидеть нестандартное решение
 - избежать явления, когда мысль мечется в рамках одного ассоциативного пространства, и человек не в состоянии посмотреть на проблему по-новому



Тони Бьюзен,
американский учёный
и бизнесмен

ИНТЕЛЛЕКТ-КАРТЫ

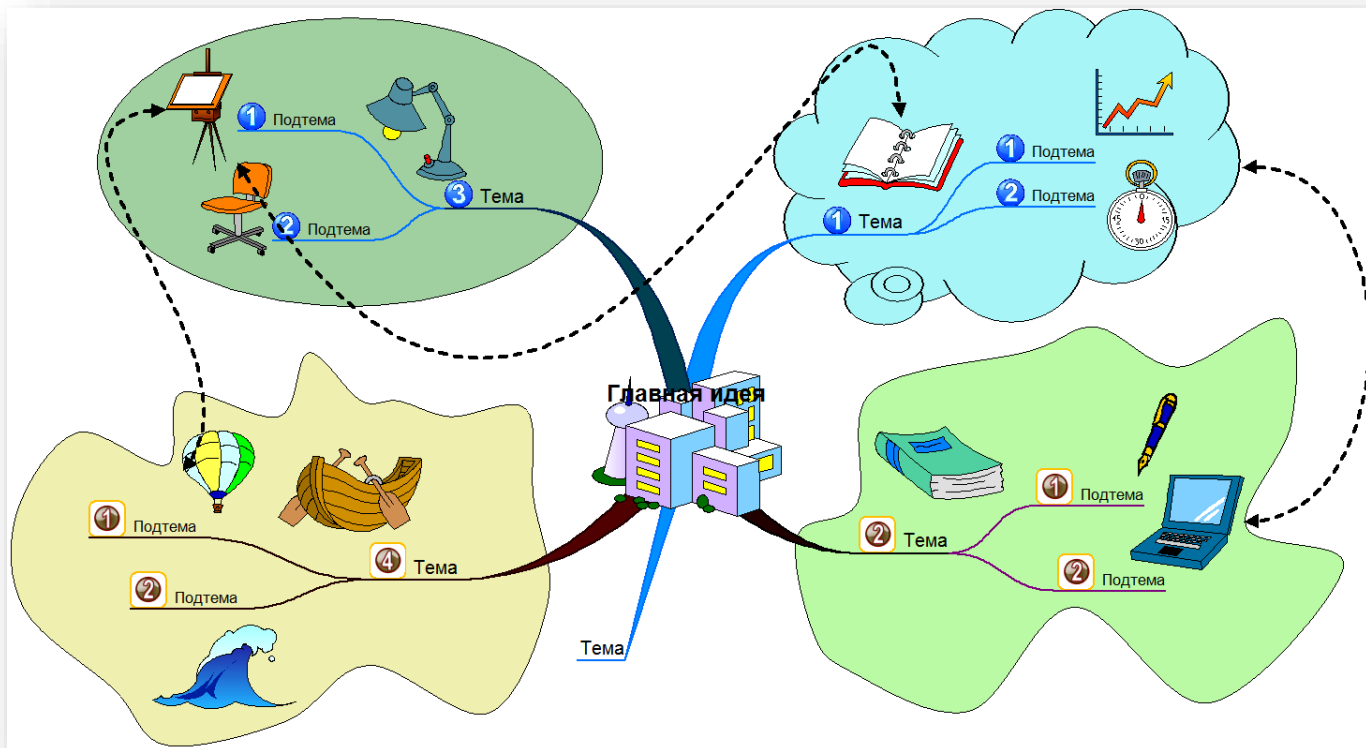
Процесс построения представляет потенциально **бесконечную цепь** ответвляющихся **ассоциаций**, исходящих из общего центра или сходящихся к нему

Строится вокруг **центрального** объекта

Каждое **слово** и графическое **изображение** становятся **центром** очередной ассоциации

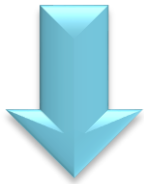
Представляет собой **трехмерную** реальность:

- ✓ в пространстве;
- ✓ во времени;
- ✓ в цвете





Техника составления ментальных карт



Радиальная запись

Главная тема – в центре



Ключевые слова:
характерные, яркие,
запоминающиеся,
«говорящие»



Ключевые слова – на
ветвях, расходящихся от
центральной темы

**Связи (ветки) –
ассоциативные**

Рекомендации Тони Бьюзена по составлению интеллект-карт

- ✓ Важно помещать **слова на ветках**
- ✓ Писать на каждой линии только **одно ключевое слово**
- ✓ **Длина линии** должна быть равна **длине слова**
- ✓ Писать печатными буквами как можно **яснее и четче**
- ✓ **Варьировать размер букв и толщину линий** в зависимости от степени важности ключевого слова

NB: ЦВЕТ И РАЗМЕР ИМЕЮТ ЗНАЧЕНИЕ

Рекомендации Тони Бьюзена по составлению интеллект-карт

- ✓ Обязательно использовать **рисунки и символы**
- ✓ **Организовывать пространство**, не оставляя пустого места и не размещать ветви слишком плотно
- ✓ Для небольшой карты использовать лист А4, для большой темы — А3
- ✓ **Разросшиеся ветви** можно заключать **в контуры**, чтобы они не смешивались с соседними ветвями
- ✓ Располагать лист и слова **горизонтально** («альбомная ориентация»)

NB: ЦВЕТ И РАЗМЕР ИМЕЮТ ЗНАЧЕНИЕ