



Сценарий
образовательного события

КЕЙС-ИГРА

КТО Я?

**ОЛЬГА
ВЛАДИМИРОВНА
КНЯЗЕВА**

*учитель истории Частного
общеобразовательного учреждения
«Газпром школа Санкт-Петербург»*



ИДЕЯ

Проориентационная образовательная игра «Кто я?» была разработана в 2018 году и уже успешно апробирована коллегами, учителями истории и обществознания школ Санкт-Петербурга (ГБОУ школа №618, №630, №635, №46). Игра позволяет ученикам посредством решения шести «жизненных» проблемных ситуаций, сюжеты которых взяты из ряда исторических эпох (Первобытность, Древний мир, Средние века, Новое время, Новейшее время), определиться с желаемой социальной ролью на определенный промежуток времени, развить критическое мышление, аналитические навыки, умение работать в команде и в рамках рефлексии проанализировать свой выбор, спроецировав его на внеигровую действительность. Шестой кейс был добавлен по инициативе игроков-школьников, с которыми уже прошел ряд подобных игровых событий, и включает в себя решение гипотетической ситуации в мире будущего.

Кто проводит?

Хорошо, если это человек, интересующийся историей, разбирающийся в ней. Из очевидного — учитель истории, обществознания, мировой художественной культуры, литературы, географии. При чуть большей предметной подготовке с проведением игры достойно справится и учитель любого другого предмета, классный руководитель или тьютор (последние два напрямую заинтересованы в проориентационной составляющей мероприятия и смогут расставить соответствующие акценты). Здорово, если у специалистов будет возможность объединиться, и в проведении события примут участие как учитель истории, так и сотрудник школы (или социальный партнер), который сможет прокомментировать с экспертной позиции локальный выбор роли учащегося и его рефлексию. Организация события предполагает обращение к экспертам (это могут быть родители, представители социальных партнеров школы или иные школьные специалисты). Роль последних будет описана более подробно далее в тексте документа.

Механика

В процессе игры школьники делятся на команды по 5 человек, придумывают себе название. Далее им предлагается решить шесть ситуаций в формате кейсов (что соответствует пяти историческим периодам и гипотетической ситуации в будущем), для решения которых необходимо каждый раз выбирать роль, в рамках которой участник будет действовать. На обсуждение, решение каждой заданной исторической проблемы и распределение ролей дается 5 минут. После этого происходит публичное представление принятых командных решений, каждая команда в полном составе выступает в течение одной минуты. Эксперты озвучивают баллы и кратко комментируют их после представления решения каждого кейса всеми командами не более одной минуты. Результаты команд фиксируются на доске.

В зависимости от имеющегося в распоряжении учителя (педагога дополнительного образования/классного руководителя/тьютора) времени, можно рассмотреть разное количество ситуаций (но желательно не менее двух для результативной рефлексии по итогу игры). Например, на повторительно-обобщающем уроке истории в 5 классе можно разыграть 2 ситуации: из эпохи Первобытности и Древнего мира (по очевидным причинам ребята еще не проходили материал, связанный с Новой или Новейшей историей). А на классном часе с десятиклассниками можно обратиться ко всем пяти или шести

ситуациям, ведь подросткам хватит знаний и опыта для того, чтобы справиться с заданиями кейсов.

Каждый школьник в процессе игры заполняет лист самоанализа, где указывает, какую выбрал роль в предложенном временном периоде, и анализирует, о каких сильных и слабых сторонах его личности свидетельствует выбор той или иной роли. **В итоговой рефлексии** школьникам предлагается обратиться к собственному — внеигровому — жизненному опыту и проанализировать, с чем был связан выбор роли, насколько она была понятна и соответствовала тому, к чему, может быть, стремится молодой человек уже сегодня, а также предложить, как можно сделать игру интереснее.

Таким образом, игра учитывает психолого-педагогические особенности школьников, коррелирует с уровнем прохождения образовательной программы. Самопознание — один из важнейших аспектов профориентации. Мы можем не быть специалистами в области футурологии, не знать профессий будущего и того, как изменится мир, но психологические черты человека, его способности, предрасположенность к определенным видам деятельности можно выявить уже со школьной скамьи. У учителя, классного руководителя, тьютора и школьного психолога есть интеллектуальный и временной ресурс для того, чтобы помочь раскрыть природный потенциал ребенка: при непрерывном самообразовании, при постоянном поиске новых технологий и форматов взаимодей-

ствия с учениками, педагоги действительно смогут помочь выпускнику осознанно выбрать профессию по душе. **Настоящая игра является инструментом, вовлекающим в самоанализ, побуждающим к совершению выбора, обобщающим и актуализирующим предметные знания, учащим работать в команде, аргументированно выразить мнение, критически мыслить.**

В основу сценария образовательного события была положена типология Е. А. Климова, классифицирующая профессии по предмету труда, связывающая тип личности и тип профессиональной среды, выбираемой человеком. Ее основные положения:

- **Человек — человек** — профессии, связанные с воспитанием, обслуживанием, обучением людей, общением с ними. К этой группе относятся все педагогические, медицинские, психолого-социальные профессии, профессии сферы услуг.
- **Человек — техника** — профессии, связанные с созданием, обслуживанием и эксплуатацией техники. Это такие профессии как инженер-конструктор, автослесарь, системный администратор.
- **Человек — художественный образ** — профессии, связанные с созданием, воспроизведением и изучением художественных образов. Например, художник, актер, певец, реставратор, искусствовед.
- **Человек — природа** — профессии, связанные с изучением, охраной и преобразованием природы: ветеринар, садовник, агроном, эколог.

• **Человек — знаковая система** — профессии, связанные с созданием и использованием знаковых систем (цифровых, буквенных, нотных). К этой группе относятся переводчики художественных и технических текстов, аналитики, финансисты, бухгалтеры.

Как правило, при самоанализе выявляется, что современные школьники способны выполнять роли из разных областей и полученный ими в результате игры список деловых и личностных качеств помогает очертить круг подходящих им профессий, нащупать ответ на ключевой и вынесенный в название вопрос игры «Кто я?» и понять, какие стороны личности им стоит развивать.

УЧАСТНИКИ

Представленный далее вариант игры «Кто я?» адаптирован **для учеников 10–11 классов.**

В событии помимо школьников принимают участие приглашенные эксперты (родители, социальные партнеры, педагоги, администрация школы).

SMART-ЦЕЛЬ

S: участники решат 6 исторических кейс-ситуаций, ответят себе на вопрос, где и когда им могут пригодиться знания из школьной программы, смогут проанализировать выбранные роли, понять свои сильные и слабые стороны.

[YAGLA] S M A R T



SPECIFIC

конкретная,
прозрачная

Какого именно
результата вы
хотите достигнуть?



MEASURABLE

измеримая

По какому
показателю вы
поймете, что
пришли к цели?



ATTAINABLE

достижимая,
реалистичная

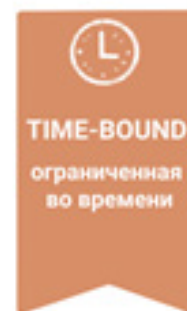
Ваша цель
достижима?



RELEVANT

актуальная

Эта цель
сопряжена с
глобальными
целями компании?



TIME-BOUND

ограниченная
во времени

Когда вы хотите
прийти к этой
цели?

M: ребята справятся с решением всех кейс-ситуаций, эксперты оценят реалистичность и креативность предложенных решений; участники игры заполнят листы самоанализа и смогут по желанию — в свободной форме — их прокомментировать; будет заполнена онлайн-анкета.

A: за полтора часа участники игры смогут примерить на себя разные социальные роли с набором определенных деловых и личностных качеств и прокомментировать, какая роль (= модель поведения) подходит им в жизни за пределами игрового пространства; смогут обобщить исторические знания по разным эпохам и проанализировать, как в ситуации исторического выбора могли приниматься решения, определившие судьбы других людей.

R: школа, как и образовательная игра, прежде всего, готовит школьника к жизни, к самостоятельности. И чем лучше он узнает себя, «прокачивает» свои умения работы в команде, во владении историческим контекстом, в рефлексии, тем увереннее он сможет найти себя и свой путь. Кроме того, кейс-игра дает положительные эмоции, а одна из задач школьного образования — показать, что познание может быть неимперативным, интересным и увлекательным.

T: краткосрочная цель — сыграть в игру, «прожить» с героями ряд ситуаций, провести рефлексию, которая достижима практически сразу. А вот познание школьником самого себя, поиск ответа на вопрос «Кто я?» будет проходить и после игры, в индивидуальном режиме. После образовательного события школьники получат свои листы самоанализа и рекомендации по дальнейшему профессиональному ориентированию.

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Игра развивает наблюдательность, воображение, внимание, умение работать в команде (совместное решение проблемных задач) и самостоятельность (умение брать ответственность за то или иное решение).
- Посредством игры формируется представление о едином историческом процессе, ученики повторяют и систематизируют знания о разных исторических эпохах.
- Школьники могут лучше узнать себя и понять, как они совершают выбор.
- Результатом игры (особенно, если такой формат взять за основу ежегодно проводимого в конце учебного года образовательного события для 5–11 классов в зависимости от изученной школьной программы) являются формирующаяся в процессе взаимодействия участников сплоченность коллектива и рост умственных способностей детей.



РЕСУРСЫ

Временные

Игра длится 1,5 часа (90 минут)

Материальные

Раздаточный материал (распечатанные кейсы, роли, лист самоанализа для детей, лист наблюдения для экспертов, грамоты для награждения команд и призы), проектор, компьютер, таймер (можно песочные часы на одну и пять минут), фотоаппарат, видеокамера, микрофон для записи видеозвонков. Учащимся младших классов (5–6) можно предложить элементы костюмов для ролей (корону, головные уборы и т. п.). Старшеклассники от таких атрибутов, скорее всего, откажутся, но это зависит от конкретного класса и выстроенной учителем с учениками коммуникации.

Человеческие

Учитель-организатор (либо классный руководитель, тьютор), приглашенные эксперты — по возможности от 3 до 5 человек, фотограф, оператор.

Информационные

Презентация, сайт «Атлас новых профессий».



[Карточки с кейсами](#)



[Карточки с ролями](#)



[Лист самоанализа](#)



[Лист наблюдения для экспертов](#)



[Презентация](#)



[Атлас новых профессий](#)



[Анкета](#)

ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ

- Анкетирование участников игры
- Отзывы, интервью, в том числе в социальных сетях

АЛГОРИТМ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

1. Подготовительный этап. Организационный

- Набираем участников игры среди 10–11 классов — **25 человек**.
- Приглашаем экспертов из числа родителей, администрации школы, социальных партнеров, имеющих управленческий опыт и успешных в профессиональной деятельности, — по возможности **5 человек**. Предварительно проводим с ними инструктаж: знакомим их с критериями оценивания команд.
- Распечатываем раздаточный материал: карточки ролей — 5 комплектов, карточки кейсов — 5 шт, лист наблюдения — 5 шт, лист самоанализа — 25 шт, грамоты для награждения команд — 5 шт. (1,2,3 место и номинация «Самая креативная команда», «Самая сплоченная команда» и т. д. на усмотрение экспертов) и призы (на усмотрение организатора, я покупала полезные снеки);
- Выбираем кабинет с оборудованием (компьютер, проектор, колонки) и расставляем парты для групповой работы из расчета, что будет 5 команд по 5 человек.

2. Проведение игры — 90 минут

Участники

Заходят в кабинет, по желанию рассаживаются по местам, где уже подготовлен 1 кейс для каждой команды, разложены карточки ролей, листы самоанализа и наблюдения.

Учитель

Приветствует участников, задает контекстуальную рамку примерно следующим образом:

— Здравствуйте, друзья! Сегодня мы с вами совершим воображаемое путешествие в прошлое, станем свидетелями того, как и почему люди принимали важнейшие для истории решения, примерим на себя различные профессиональные и бытовые роли. Как вы думаете, почему наша кейс-игра называется «Кто я»? (примерно отвечают, что в процессе игры, вероятно, опираясь на

решения исторических личностей, что-то поймут про самоопределение; учитель обобщает подводит итог). Каждый участник получает лист самоанализа и заполняет его по мере решения ситуаций. Эти листы пригодятся вам в конце нашей встречи и, надеюсь, за ее пределами. Также хочу представить вам наших экспертов: они помогут оценить, как вы справились с заданием и по итогу игры определят победителей. (Представление экспертов). Самое время придумать название команды: у вас на это 1 минута. Спасибо, замечательные названия, начинаем игру. Желаю всем удачи!

Знакомятся с первым кейсом, набором ролей. Распределяют роли в команде и совместно определяют стратегию решения проблемной ситуации.

5 минут обсуждают и 1 минуту публично представляют свою стратегию.

— Итак, мы с вами оказались в самом начале ленты времени человеческой истории — **в эпохе первобытности**. Перед нами встала следующая проблема: резкий подъем температуры на планете между XI и IX тыс. до н. э. привел к тому, что на севере Европы начал быстро таять ледник, а в горах между Южным Прикаспием и Закавказьем стали выгорать травы. Каспийское море катастрофически уменьшается в размерах, высыхает. Пищи для животных осталось мало. Часть из них уходит на север вдоль Каспия, другая сосредотачивается вокруг источников, в «оазисах» (например, в Иерихоне), третья бродит в истощении вокруг стоянок человека, питаясь объедками.

Задание: распределите, пожалуйста, представленные роли между членами команды (даются роли: охотник, вождь, старейшина, жрец, собиратель, рыболов, воин, есть возможность придумать роль самому), решите, что каждый из Вас может сделать, чтобы община выжила в изменившихся условиях. Время для обсуждения 5 минут. Эксперты могут подходить к командам и наблюдать за их работой.

Далее, в течение 1 минуты каждая команда публично представит свой вариант решения кейса и озвучит, как разные представители общины могли помочь в решении сложившейся ситуации.

1 минута на выступление экспертов и оглашение баллов за решение и представление кейса.

При возникновении вопросов поднимите руку, я вам помогу.

После публичного представления командами вариантов выживания, эксперты обсуждают:

- какой вариант решения наиболее соответствовал условиям поставленной задачи;
- какой вариант был самым креативным;
- какая команда и почему лучше всего смогла представить свою стратегию;
- как распределялись роли в группе, какие возникли трудности с распределением и как с ними справлялись ребята.

Знакомятся со вторым кейсом, набором ролей. Распределяют роли в команде и совместно определяют стратегию решения проблемной ситуации.

5 минут обсуждают и 1 минуту публично представляют свою стратегию.

1 минута на выступление экспертов и оглашение баллов за решение и представление кейса.

— Переходим ко второй ситуации **из истории Древнего мира**: Александр Македонский продолжил свой великий поход на Восток вторжением в Индию. Весной 327 года до Р. Х. он выступил с войском из 40.000 македонян и 120.000 азиатов по направлению к северо-западной Индии. После постоянных и упорных битв с различными племенами Пенджаба он достиг Инда, через который переправился по мосту, наскоро сооруженному воинами. Между реками Индом и Гидаспом (ныне — Джелам) находилось владение царя Таксила с главным городом, названным его именем.

Задание: распределите, пожалуйста, представленные роли между членами команды (брахман, раджа, воин, земледелец, купец, ремесленник или придумайте роль самостоятельно) и определите стратегию своего поведения перед угрозой захвата княжества.

Также проходит публичное представление вариантов решений команд и их обсуждение с экспертами. Добавляется вопрос: у кого получилось учесть опыт предыдущей совместной работы и выступления, а у кого нет и почему?

Знакомятся с третьим кейсом, набором ролей. Распределяют роли в команде и совместно определяют стратегию решения проблемной ситуации.

5 минут обсуждают и 1 минуту публично представляют свою стратегию.

1 минута на выступление экспертов и оглашение баллов за решение и представление кейса.

— Третья ситуация **из истории Средних веков:** 26 ноября 1095 года во французском городе Клермоне состоялся собор, на котором перед лицом знати и духовенства папа Урбан II произнес страстную речь, призвав собравшихся отправиться на Восток и освободить Иерусалим от владычества мусульман. Благословляя Первый крестовый поход, папа Урбан II сказал: «Кто тут обездоленный и бедный, там будет радостный и богатый.

Задание: распределите, пожалуйста, представленные роли (священник, король, купец, рыцарь, дворянин, крестьянин, ремесленник или придумайте роль самостоятельно) между членами команды и определите стратегию своего поведения, будете ли Вы принимать участие в Первом крестовом походе.

Проходит публичное представление вариантов решений команд и их обсуждение с привлечением экспертов.

Знакомятся с четвертым кейсом, набором ролей. Распределяют роли в команде и совместно определяют стратегию решения проблемной ситуации.

5 минут обсуждают и 1 минуту публично представляют свою стратегию.

1 минута на выступление экспертов и оглашение баллов за решение и представление кейса.

— Отправляемся **в Новое время:** Христофор Колумб, читая произведения древних, пришел к мысли, что земля круглая. И потому, направляясь морем на запад, можно пристать к берегам Индии. Нужно было убедить в этом кого-нибудь из царствующих особ, чтобы получить корабли и все средства для осуществления своих намерений. Колумб обратился к королю Португалии и к королю Англии. Они отнеслись к нему как к сумасшедшему, еретику. Тогда Колумб обратился к правителям Испании.

Задание: распределите, пожалуйста, представленные роли (король, дворянин, предприниматель, священник, рабочий, крестьянин, ученый или придумайте роль самостоятельно) между членами команды и дайте советы правителям Испании, католическим королям (королеве Изабелле I Кастильской и королю Фердинанду II Арагонскому: стоит ли им финансировать экспедицию Колумба.

Проходит публичное представление вариантов решений команд и их обсуждение.

Знакомятся с пятым кейсом, набором ролей. Распределяют роли в команде и совместно определяют стратегию решения проблемной ситуации.

5 минут обсуждают и 1 минуту публично представляют свою стратегию.

1 минута на выступление экспертов и оглашение баллов за решение и представление кейса.

— Рассмотрим кейс из **Новейшего времени**: в 1961 году Соединенные Штаты разместили в Турции (стране-участнице НАТО) ракеты средней дальности «Юпитер», которые беспрепятственно в силу малого подлетного времени могли достигнуть городов в западной части Советского Союза, включая Москву и главные промышленные центры СССР, что лишало СССР возможности нанести равноценный ответный удар. В качестве ответной меры на эти действия Советский Союз разместил кадровые военные части и подразделения, на вооружении у которых находилось как обычное, так и атомное оружие, включая баллистические и тактические ракеты наземного базирования, на острове Куба, в непосредственной близости от побережья США.

Задание: распределите, пожалуйста, представленные роли (президент, бизнесмен, политик, ученый, фермер, рабочий, военный или придумайте роль самостоятельно) между членами команды и определите свою стратегию поведения, учитывая то, что вы — жители США того времени.

Проходит публичное представление вариантов решений команд и их обсуждение, с привлечением экспертов.

Знакомятся с шестым кейсом, набором ролей. Распределяют роли в команде и совместно определяют стратегию решения проблемной ситуации.

— Итак, давайте представим себе, что **в будущем** сложится такая ситуация: 2200 год, население Земли достигло 15 млрд человек, закончились запасы нефти и газа, возникли проблемы с очисткой пресной воды. 30% населения Африки голодают. Из-за экологических проблем, таяния ледников в горах 5% суши затоплено, на 10% увеличились территории пустыни. В богатых странах выросла продолжительность жизни. В США и Швеции — 100 лет, в Японии — 108 лет. В Китае изобрели кобальтовую бомбу, модификацию ядерного ору-

5 минут обсуждают и 1 минуту публично представляют свою стратегию выживания.

1 минута на выступление экспертов и оглашение баллов за решение и представление кейса.

жия, дающую сильное радиоактивное заражение местности даже при сравнительно слабом ядерном взрыве.

Задание: разработайте стратегию выживания России, если известно, что население страны составило на 2200 год 100 млн. человек, а по территории Россия занимает первое место в мире. Вам предстоит самим выбрать себе роль и описать личные и деловые качества, присущие этой роли.

Проходит публичное представление вариантов решений команд и их обсуждение. Эксперты озвучивают свое решение и награждают команды.

Заполняют анкету, высказывают свое мнение. Проходит этап заключительной рефлексии, где у каждого есть возможность высказаться и ответить на итоговый вопрос, связанный с названием кейс-игры.

Школьникам предлагается обратиться к собственному жизненному опыту и проанализировать, с чем каждый раз (в рамках работы над каждым кейсом) был связан выбор той или иной игровой роли, насколько эта роль была понятна и соответствовала чему-то, к чему, может быть, стремится молодой человек уже сегодня, а также предложить, как можно сделать игру интереснее. Организатор события благодарит всех за работу, просит заполнить анкету, написать отзывы, приглашает желающих записать видеоотзывы.

Возможная речь ведущего игры:

— В завершение занятия я предлагаю вспомнить ключевой вопрос кейс-игры «Кто я?» и попробовать ответить на него.

Выслушивает ответы учеников.

— Уважаемые участники игры, эксперты! Вы ознакомились с образовательной кейс-игрой «Кто я?». Прошу Вас отсканировать QR-код и поделиться своими впечатлениями, эмоциями, пожеланиями. Нам важно знать Ваше мнение, благодаря которому мы сможем сделать игру еще лучше и интереснее. Вас ждет 7 вопросов. Ориентировочное время заполнения — не более 4 минут.

Сканируют QR-код, заполняют онлайн-анкету.

3. Подведение итогов, проведение рефлексии

Организатор игры предлагает заполнить анкету-рефлексию в гугл-форме и написать отзыв об игре в социальных сетях.



Комментарий НЕ для учителя истории (полезные материалы для подготовки к работе с кейсами)

По итогу рассмотрения исторических ситуаций школьниками учитель комментирует, как в истории развивались события, решались предложенные им проблемы.

1 кейс. ЭПОХА ПЕРВОБЫТНОСТИ

В первобытности произошла неолитическая революция (коротко и содержательно об этом можно почитать тут: <https://clck.ru/39Un3N>).



2 кейс. ДРЕВНИЙ МИР

В Древней Индии Таксила заключил мир с Александром Македонским и присоединился к его армии (хороший материал для подготовки по ссылке: <https://clck.ru/39UoXH>).



3 кейс. СРЕДНИЕ ВЕКА

В Средние века Первый крестовый поход превратился в масштабную военную кампанию, феодалы всей Западной Европы и простой народ двинулись на Восток и в 1099 году завоевали Иерусалим (можно посмотреть эту статью: <https://clck.ru/39UoaE>)



4 кейс. НОВОЕ ВРЕМЯ

Католические короли Испании решают финансировать амбициозный проект генуэзца, моряка Христофора Колумба, который намерен достичь стран Востока, проложив свой путь через Атлантику. Фердинанд и Изабелла соглашаются на поддержку Колумба не сразу, — слишком многого требовал моряк. Плюс ко всему, его замысел таил в себе дополнительные риски, например, возможное обострение отношений с Португалией. Испания выделяет средства на экспедицию, и в течение четырех путешествий,

совершенных в период между 1492 и 1504 гг., Колумб открывает Америку, будучи уверенным, что достиг Востока. Открытие Колумба дало толчок масштабной морской экспансии Испании. С этого начинается история испанской колониальной Империи, куда стекалось все золото новых земель, Империи могущественной и расточительной (про это подробнее смотрим тут: <https://clck.ru/39Up8n>).



5 кейс. НОВЕЙШЕЕ ВРЕМЯ

Карибский кризис 1962 — острый политический и военный конфликт между СССР и США, который поставил мир на порог ядерной войны. Это был пик Холодной войны, после которого отношения между двумя сверхдержавами стали оттаивать. В результате кризиса стороны договорились о следующем: СССР выводит свои силы с Кубы, а США убирают ракеты из Турции и оставляют попытки вторгнуться на Кубу. США дали устное согласие на то, что такой обмен состоится, и обещали, что ракеты из Турции вскоре будут убраны (почитать можно здесь: <https://clck.ru/39UpG8>).



6 кейс. БУДУЩЕЕ

Ситуация в мире уже сегодня ставит перед человечеством новые проблемы и заставляет нас все чаще обращаться к опыту прошлого для того, чтобы каждый день совершать выбор, который как минимум не причинит нам вреда завтра. Как никогда актуальным становится понятие «футурология»: это прогнозирование глобальных изменений в образе существования человечества (цивилизации) в результате создания новых технологий (интересный материал по теме: <https://clck.ru/39U3EU>). Футурологи за много десятилетий до возникновения интернета предугадывали и описывали его появление, они предупреждали мир об угрозе ковида, они же описывали системы современного образования и градостроительства. Отсюда можно сделать вывод, что о будущем можно и стоит задумываться, но не на уровне его магического представления «пальцем в небо», а с опорой на уже разработанный человечеством инструментарий.

Тайминг игры

Приветствие, введение в контекст кейс-игры, представление экспертов, обозначение тайминга события

10 мин.

Распределение ролей, знакомство с содержанием кейсов, поиск решений, индивидуальные записи

5 мин. x 6 кейсов =
30 мин.

Публичное представление решений кейсов командами

1 мин. на каждую команду = **5 мин.**
6 кейсов = **30 мин.**

Озвучивание баллов, комментариев экспертов после публичного представления решения кейса всеми командами

1 мин. на каждый кейс =
6 мин.

Подведение итогов кейс-игры.
Подведение итогов экспертами.
Награждение команд

10 мин.

Заполнение анкеты-рефлексии, высказывания отдельных участников

4 мин.

90 мин.

ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ



Можно, исходя из опыта работы с конкретным классом, предложить участникам игры самим смоделировать ситуацию исторического выбора, которая может возникнуть в будущем. Например, обратиться к сюжетам популярных фильмов и обсудить гипотетическое восстание искусственного интеллекта против человечества или ситуацию экологической катастрофы. Также школьники могут самостоятельно придумывать себе социальные роли в обществе будущего, которые позволят эффективно решить проблему, а человечеству успешно развиваться дальше.

Проблематика, заложенная в основу игры — необходимость ранней профориентации, познания ребенком своих способностей, личностных качеств, недостаточность знания и понимания современными школьниками исторического процесса, исторических эпох, значимость умения быстрого принятия коллективного решения для решения общей проблемы.

ИЗ ОПЫТА ПРОВЕДЕНИЯ КЕЙС-ИГРЫ: КАК ЭТО БЫЛО В ЛИЧНОЙ ПРАКТИКЕ?

Подготовительный этап игры растянулся на несколько лет, так как после проведения первых игр я собирала отзывы и вместе с участниками мы придумывали, как ее можно было бы улучшить. В своих положительных откликах учащиеся подчеркивали, что им нравится формат групповой работы, интересные задания, связанные и со школьным материалом, и с личным опытом, необычный формат проведения занятия, возможность выступить публично, высказать свое мнение. Школьникам принадлежала идея ввести систему оценивания решений команд, добавить состязательный момент, конкуренцию — например, ввести независимого эксперта, который будет аргументированно и по критериям (тайминг, креативность решения, его реалистичность, все ли участники команды были вовлечены в процесс и пр.) ставить баллы каждой команде после решения ситуаций.

Также ребята предложили добавить задание про будущее, где каждый сможет придумать себе роль. Многие пожелания были учтены и реализованы, нашли отражение в представленном сценарии для уровня 10-х классов.

Несколько практических советов для ведущего игры:

1. Нужно четко соблюдать тайминг кейс-игры.
2. Школьники должны быть ознакомлены с общими правилами работы в группах (быть вежливыми с товарищами, уметь внимательно выслушивать мнение каждого, активно участвовать в работе группы, переговариваться в полголоса и т. д.). Если у школьников опыт работы в группе отсутствует или небольшой, то время проведения игры увеличится.
3. Провести предварительный инструктаж с экспертами, рассказать, что нужно будет оценивать по 5-балльной системе публичное выступление команд и оглашать результат после рассмотрения каждого кейса, а также в завершении игры. Кроме того, им необходимо будет подписать и вручить дипломы, поэтому они должны распределить обязанности между собой (кто будет считать общие баллы, кто устно выступать, кто подписывать и вручать дипломы).



Следует отметить, что кейс-игра будет совершенствоваться дальше, а ее содержание каждый раз будет немного меняться в зависимости от уровня знаний и мотивации конкретных участников. Автор игры только искренне порадует, если будут предложены другие варианты использования кейс-игры, дополнены сами кейсы. Ваши пожелания и вопросы можно присылать на почту knyasevao@mail.ru.



КТО Я?

ДАВАЙТЕ ДРУЖИТЬ

Присоединяйтесь к сообществу
«Газпром школы Санкт-Петербург»



ТЕЛЕГРАМ



ВКОНТАКТЕ