



УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА МАКЕЕВКИ
МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЯСЛИ-САД №122 КОМБИНИРОВАННОГО ТИПА ГОРОДА МАКЕЕВКИ»



РАЗВИТИЕ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

Ивановой С.В., методиста
методического центра
Черний М.В., воспитателя



Развитие критического мышления у старших дошкольников. Методическое пособие / С.В.Иванова, М.В.Черний. – Макеевка: МЦ, 2020. – 36 с.

Одобрено методическим советом методического центра управления образования администрации города Макеевки.

Протокол от 19.02.2021 № 1 (57)

Материал, представленный в пособии направлен на развитие критического мышления у старших дошкольников (5-7 лет). В практической части пособия представлена подборка простых дидактических игр, направленных на развитие критического мышления старших дошкольников, опробованных в работе с детьми МДОУ №122

Материал пособия может использоваться педагогами и родителями в работе с детьми дошкольного возраста.

Мышление развивается в проблемной ситуации,
Когда ребёнок сам «собирает» понятия о предмете.
(Л. Выготский)

Проблеме развития детского мышления уделялось пристальное внимание педагогов и психологов в течение многих лет. Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств.

Дошкольное детство – небольшой отрезок в жизни человека. Но за это время ребенок приобретает значительно больше, чем за всю последующую жизнь. "Программа" дошкольного детства поистине огромна: овладение речью, мышлением, воображением, восприятием и т. п.

Дошкольники необычайно чувствительны к разного рода воздействиям – воспитательным, обучающим, развивающим. Дети, как губка, впитывают впечатления, знания, но далеко не сразу выдают результаты. Причем результаты этих воздействий часто проявляются на последующих этапах развития – в школьной или взрослой жизни.

Возможности маленького человека велики и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям значительно более старших возрастов.

Актуальность применения дидактических игр, направленных на развитие критического мышления дошкольников, состоит в том, что они позволяют добиться позитивных результатов в формировании информационной компетентности ребенка. Методы и приемы развития критического мышления формируют навыки работы с информацией, способствуют личностному росту ребенка, развитию его индивидуальности, мышления.

Критическим мышление становится, когда новые, уже понятые представления проверяются, оцениваются, развиваются и на основе

проделанной работы делаются выводы. Кроме того, критическое мышление – это особая методика обучения, которая учит мыслить.

Почему же так важно развивать не просто "мышление", а именно "критическое мышление" у детей? Чтобы ответить на этот вопрос, нужно определить, что значит критическое мышление. В современной психолого-педагогической науке рассматривается несколько трактовок этого понятия, но общий смысл сводится к следующему.

Критическое мышление является сложным мыслительным процессом, который начинается с получения ребенком информации и заканчивается принятием обдуманного решения, формированием собственного отношения. Это способность ставить новые вопросы, вырабатывать аргументы в защиту своего мнения и делать выводы. Это способность не только интерпретировать и анализировать информацию.

Критически мыслящий ребенок всегда сможет аргументировано доказать свою позицию. Он будет опираться на логику и на мнение собеседника, а значит, сможет объяснить, почему он с ним согласен или не согласен.

Цель критического мышления – научить ребёнка использовать метод исследования в обучении, ставить перед собой вопросы, искать на них ответы и стараться, чтобы другие узнали о том, что новое он открыл для себя

Актуальность проблемы обусловила выбор темы пособия: «Развитие критического мышления у детей дошкольного возраста».

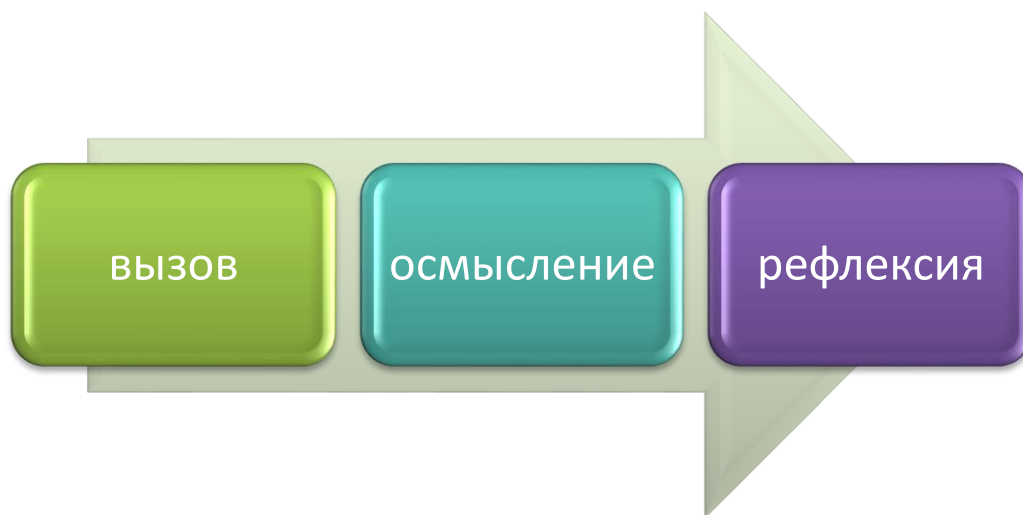
Данное пособие направлено на развитие критического мышления у старших дошкольников (5-7 лет). В нем представлен практический материал в виде подборки дидактических игр.

ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ

Технология «Развитие критического мышления» (РКМ) разработана в конце XX века в США (Чарльз Темпл, Джинни Стил, Куртис Мередит). В ней синтезированы идеи и методы технологий коллективного и группового обучения, а также сотрудничества, развивающего обучения и является

общепедагогической. Технология РКМ направлена на освоение базовых навыков открытого информационного пространства, развитие качеств гражданина открытого общества, включенного в межкультурное взаимодействие. Технология уже адаптирована для использования в работе с детьми дошкольного возраста.

Технология РКМ предполагает проведение поэтапной работы:



Первый этап - «вызов» - пробуждает интерес к теме, которая актуализируется или изучается. Этот этап позволяет педагогу:

- актуализировать и обобщить имеющиеся у детей знания по данной теме;
- вызвать устойчивый интерес к изучаемой теме, мотивировать дошкольников к познавательной деятельности;
- побудить дошкольников к активной работе на занятиях и дома.

На этом этапе педагог побуждает детей к работе с новой информацией, вызывая интерес к теме; уточняет уже имеющиеся у детей представления; привлекает их к обсуждению информации.

Чаще всего у педагогов вызывает сложность организация обсуждения информации с детьми. Следует помнить, что воспитанники могут высказывать свою точку зрения по поводу изучаемой темы свободно, без боязни ошибиться и быть исправленным воспитателем. Необходимо фиксировать любые

высказывания. При этом на данном этапе нет «правильных» или «неправильных» высказываний.

Было бы целесообразным сочетать индивидуальную и групповую работу. Индивидуальная работа позволит каждому воспитаннику актуализировать свои знания и опыт. Групповая работа позволяет услышать другие мнения, изложить свою точку зрения без риска ошибиться.

Обмен мнениями может способствовать и выработке новых идей, которые часто являются неожиданными и продуктивными. Обмен мнениями может способствовать и появлению интересных вопросов, поиск ответов на которые будет побуждать к изучению нового материала. Кроме того, часто некоторые воспитанники боятся излагать свое мнение воспитателю или сразу в большой аудитории. Работа в небольших группах позволяет таким воспитанникам чувствовать себя более комфортно.

Второй этап – «осмысление» - содержательный. На этом этапе происходит непосредственная работа дошкольника с новым материалом, причем работа, направленная и осмысленная. Учитывая возраст детей, на этом этапе чаще всего необходимо опосредованное, а то и непосредственное руководство педагога. В это время дошкольник получает новую информацию, осмысливает ее и соотносит с уже имеющимися знаниями.

Третий этап – «рефлексия» - размышления, формирование личностного отношения. На этом этапе ребёнок формирует личностное отношение к проблеме и фиксирует его либо с помощью собственного речевого продукта (высказывания, короткого рассказа), либо своей позиции в обсуждении. Именно здесь происходит активное переосмысление собственных представлений с учетом вновь приобретенных знаний.

Предполагается, что ребенок обобщит для себя полученную информацию на доступном ему уровне; присвоит новое знание, определит собственное отношение к изучаемой теме.

Результативность деятельности с детьми по технологии РКМ включает в себя:

- повышение эффективности восприятия информации;
- повышение интереса, как к изучаемому материалу, так и к самому процессу обучения;
- умение критически мыслить;
- умение ответственно относиться к собственному образованию;
- умение работать в сотрудничестве с другими;
- повышение качества образования;
- желание и умение стать человеком, который учится в течение всей жизни.

Практики отмечают универсальность этой технологии - она применима на любом занятии, при изучении любой темы и на любом этапе изучения. Еще один плюс технологии - простота в применении, так как не требуется сложной подготовки, множественного стимульного материала, специального оборудования. Технология РКМ хорошо интегрируется с другими современными технологиями, применяющимися в дошкольном образовании:

- игровые технологии,
- методика ТРИЗ,
- моделирование во всем его многообразии,
- чтение со «стопами» (подача информации дозированной, во время «стопа» идет обсуждение или проблемного вопроса, или коллективный поиск ответа на основной вопрос, или дается какое-то задание, которое выполняется в группах или индивидуально),
- проектная деятельность и другие.

В работе с дошкольниками применяются такие специфические приемы развития критического мышления, как:

- верные и неверные утверждения;
- кластер;
- дерево предсказаний;
- толстые и тонкие вопросы;
- перемешанные события;

- корзина идей и многое другое.

Немаловажным для эффективности процесса обучения становится умение воспитателя правильно выбрать приемы, удачно их комбинировать, вмещать в рамки традиционных форм занятия.

Прием **«Прогнозирование с помощью открытых вопросов»** применяется довольно часто. Воспитатель выбирает какое-либо детское художественное произведение с неожиданным финалом. Размечает это произведение так, чтобы останавливаться на неожиданных поворотах событий. Читая произведение, во время каждой остановки спрашивает у детей: «Как вы думаете, что будет дальше?», «Почему вы так думаете?». Эти вопросы стимулируют мышление ребят. Дочитав до финала, обсуждают с детьми сходства и различия их версий с оригинальной. Такой прием не только учит детей мыслить критически, но и развивает разные стороны речи. Чем больше ребенок беседует, спорит, доказывает свою точку зрения, тем более развитой и литературной становится его речь. Важно соблюдать главное правило спора - не аргументированные доводы не принимаются. Каждый ребенок, высказывая свою точку зрения, объясняет, почему он думает именно так. Прием «Прогнозирование с помощью открытых вопросов» используется как в ходе занятия, так и в повседневной жизни.

Прием **«ЗХУ»** (знаю, хочу узнать, узнал) используют для периодического уточнения представлений детей по той или иной теме. Например, объявляют детям тему предстоящего занятия и спрашивают, что они знают по этой теме. Фиксируют их высказывания и за каждое высказывание выдают значок (символ «знаю»). Спрашивают у детей, что они хотят узнать по этой теме и снова записывают их высказывания, выдавая ребенку следующий значок (символ «хочу узнать») за каждое. Зафиксированные высказывания помогут воспитателю подобрать ту информацию, которая будет интересна детям однозначно и дополнить ее на свое усмотрение. После того, как занятие проведено (пройдена тема, окончена деятельность), воспитатель выясняет, какую новую информацию усвоили дети, и выдает очередные карточки (символ «узнал»).

Затем можно вместе с детьми посчитать карточки. Если карточек «узнал» больше всего, значит информация усвоена, была полезна, работа воспитателя – эффективна. Однако, используя этот прием часто, следует следить, чтобы ответы и высказывания детей были действительно информативными, не для «галочки».

Прием «Верные и неверные утверждения» используется при уточнении знаний, полученных детьми. Готовят заранее утверждения по теме, так, чтобы они были под номерами. Утверждения могут быть верными и неверными. Детям раздают листочки с таблицей: 2 строки и столько столбцов, сколько вопросов. В верхней строке цифры по порядку. Затем предлагают детям поиграть в игру «Верите ли вы, что...». Произносят утверждения, а дети, если утверждение верное ставят под цифрой, соответствующей номеру утверждения плюс, если не верное - минус. В конце идет проверка или самопроверка и обсуждение.

Цель приема «**Ролевая игра**» заинтересовать детей, удивить. Этот прием может заключаться в постановке проблем или в инсценировке. Например, приходит какой-то герой, который предлагает детям решить какую-либо проблему. Также можно подготовить заранее двух детей и разучить с ними небольшую инсценировку.

Приём «Кластер». Информация систематизируется в виде кластеров (гроздьев). В центре – ключевое понятие. Последующие ассоциации логически связаны с ключевым понятием. Можно составлять кластеры по любой из тем: «Транспорт», «Времена года», «Овощи», «Фрукты», «Животные», «Птицы» и другое. Графический прием систематизации материала:

- 1) выделение смысловых единиц (ключевых понятий);
- 2) объединение понятий в виде схемы, установление причинно-следственных связей;
- 3) поиск новых кластеров: наполнение содержанием готовой схемы, называние обозначенных кластеров;
- 4) самостоятельная работа по теме с опорой на схему.

Приём «Кубик» также знаком воспитателям. Каждая сторона кубика несёт вопрос: Картинка изображаемого предмета. Что это? На что похоже? Форма, величина, цвет. Как это делают?. Для чего используют?. За и против (положительное и отрицательное). Какая сторона кубика выпала, те свойства предмета или явления обсуждаются.

Приём «Перемешанные события». Предлагается разместить картинки из сказки или рассказа в том порядке, который ребёнок считает последовательным, правильным. Затем читается произведение и предлагается исправить последовательность картинок. Можно перемешать картинки к дидактической игре («Как хлеб к нам на стол пришёл» или «Дикие домашние животные» и т. д., и уже в процессе игры исправляют неверное.

Приём «Опорные сигналы» (ОС) это обычное моделирование, используется как в развитии речи, так и в познавательной деятельности.

Приём «Прогнозирование» активизирует представления детей по теме той информации, которую воспитатель предлагает детям. Например, «Зимние гости». Воспитатель предлагает угадать, о чем же сегодня будет занятие. Фиксирует предположения детей и старается при подаче новой информации опираться на те представления, которые уже есть у детей.

Приём «Пирамида предсказаний» учит детей формулировке и построению гипотез. Взрослый предлагает детям по очереди придумать последствия неких невероятных происшествий. Каждый ребенок должен побывать первым отвечающим в круге. Гипотезы и предложения детей взрослый принимает без ограничений, критики и комментариев, но задает вопросы, побуждая детализировать замысел. Например: Что было бы, если бы ты вдруг,.. проснувшись, обнаружил, что ты не человек, а бабочка (крокодил, кузнечик)? В процессе доказательства гипотезы, мы развиваем память, мышление, воображение. А это и есть начальная ступень в развитии критического мышления.

Прием «Логические цепочки» часто используется воспитателями для развитие умения устанавливать общий признак. - Продолжи ряд слов: шапка, шляпа, панама, ... и т.д.

Прием «Ассоциативный куст» - активизация знаний детей по теме, установление взаимосвязи выделенных понятий. Например, тема «Зимние виды спорта»:

- Какие ассоциации возникают при слове «спорт»? Называйте всё, что вспоминается.

Дети называют слова, фразы, всё обозначается на маркерной доске заглавными буквами слова или рисунком-символом.

- Докажите, что вы назвали правильные слова.

Доказанные слова соединяются с основным словом «спорт» с помощью стрелок.

- Выберите из ряда предметов новые слова, имеющие отношение к спорту. Докажите ваш выбор.

«Диаграммы Венна» («Круги сравнения») учат конкретизировать, классифицировать понятия, предметы, явления на основе сравнения.

«Толстые и тонкие вопросы». «Тонкий» вопрос подразумевает ответ «да», «нет», «не знаю», а «толстый» вопрос требует развёрнутого ответа: почему? Зачем?

Обучение с помощью приемов развития критического мышления используют как на занятиях так и во время свободной деятельности. Уникальность этих приемов состоит в том, что их можно применить к любому занятию, деятельности, видоизменяя вопросы и задания в соответствии с нужной темой.

Дидактическая игра широко используется педагогами как средство воспитания и обучения. Она



способствует, расширению представлений, закреплению и применению знаний, полученных на занятиях, а также в непосредственном опыте детей. Она делает процесс обучения более легким, занимательным: та или иная умственная задача, заключенная в игре, решается в ходе доступной и привлекательной для детей деятельности. Дидактическая игра создается в целях обучения и умственного развития. И чем в большей мере она сохраняет признаки игры, тем в большей мере она доставляет детям радость.

Несмотря на традиционность дидактической игры как средства, формы, метода обучения, развития и воспитания ребенка, она остается эффективной и востребованной. Общее содержание дидактических игр определяется Типовой образовательной программой дошкольного образования «Растим личность». Конкретное содержание определяет педагог, исходя из интересов и возможностей своих воспитанников. Включая в дидактическую игру инновационные приемы и игровые упражнения, современные обучающие средства, педагог стимулирует познавательную активность, инициативность детей. В том числе, способствует развитию их критического мышления.

Вот некоторые советы, которые помогут развить критическое мышление у детей:

- В высказываниях должна быть логика. С самого раннего возраста нужно обучать ребенка мыслить логически. Старайтесь сами чаще рассуждать при ребенке, обосновывайте свое мнение, учите ребенка строить фразы по модели: "Если ..., то ...".
- Приучайте малыша развивать мышление разными способами и в игровой форме.
- Пусть он сравнивает предметы, находит общие черты, делает выводы после прочтения сказок.
- Не принимайте ответ: "Потому что так хочу" или "Потому что мне так нравится", если речь идет об аргументации мнения о чем-либо. Попросите ребенка подумать и назвать настоящую причину. Разумеется, не стоит заставлять малыша сразу озвучивать аргументы. Пусть сначала

он научится задумываться над этим. Помогите ему, задавая наводящие вопросы.

- Позвольте ребенку сомневаться. Ваш ребенок в чем-то сомневается, выражает недоверие к каким-то фактам — отлично! Значит, он будет стараться доказать, что он прав. Значит, захочет узнать все об объекте спора. Узнает и запомнит много нового и интересного.

Ваш ребенок указывает на ошибку в ваших рассуждениях? Или задает много уточняющих вопросов? Это замечательно. Значит, он внимателен, готов высказать свое мнение и очень хочет все знать. Поощряйте такие разговоры.

- Старайтесь приучить ребенка сначала выяснять всю информацию, а уже потом делать выводы. Покажите, что неразумно критиковать то, о чем ничего не знаешь, нужно всегда стараться судить объективно.

В практической части пособия представлена подборка простых дидактических игр, направленных на развитие критического мышления старших дошкольников, опробованных в работе с детьми МДОУ №122 воспитателем М.В. Черний. Игры могут использоваться в работе с детьми начиная уже со среднего возраста, усложняться и модифицироваться педагогом.

Целенаправленное применение приемов развития критического мышления дает результат: дети учатся не просто отвечать на поставленные вопросы, а осмысливать их, аргументировано доказывать свою точку зрения. Воспитанники Марины Валентиновны умеют не только отвечать на вопросы, но и задавать их. У детей хорошо развиты познавательные психологические процессы: воображение, память, мышление, внимание. За два года воспитанники научились работать с



информацией на доступном им уровне: умеют выделять в нем главное, умеют сопереживать и готовы всегда прийти на помощь не только героям, приходящим к нам на занятия, но и друг другу, окружающим взрослым, растительному и животному миру. Благодаря, применяемой технологии, дети группы легко и быстро усваивают материал, необходимый для подготовки к школьному обучению, а также адаптируются в школе и с ходу берут «высокий старт» в обучении. Все это доказывает эффективность, внедряемой в образовательный процесс технологии РКМ.

В заключение хотим обратиться к советам американского психолога Д.Треффингера:

1. Не занимайтесь наставлениями, помогайте детям действовать независимо.
2. Не делайте скоропалительных допущений; на основе тщательного наблюдения и оценки определяйте сильные и слабые стороны детей.
3. Не сдерживайте инициативы детей и не делайте за них то, что они могут сделать самостоятельно.
4. Приучите детей к навыкам самостоятельного решения проблем, исследования и анализа ситуации.
5. Подходите ко всему творчески!

**ПОДБОРКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР И УПРАЖНЕНИЙ
ДЛЯ РАЗВИТИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ
ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Как видят мир животные, насекомые, птицы?

Цель: научить детей строить гипотезы.

Педагог рассказывает детям, что все животные видят мир по – своему в зависимости от своих размеров, среды обитания, устройства зрения и т.д. Например, кошка слабо различает все цвета, кроме серого, но способна видеть много его оттенков; к тому же кошка небольшого размера, и то, что нам кажется маленьким, для нее большое и т.д. Взрослый просит каждого ребенка представить себя каким -нибудь животным (кошкой, лежащей на окне и смотрящей вниз; пчелой, опустившейся на цветок; собакой, сидящей в будке; птицей, летящей над крышей домов и т.д.) и попытаться зарисовать мир глазами этого животного.

Пчела опустилась на цветок

Крупные глаза ПЧЕЛЫ состоят из множества маленьких глазок - фасеток. Каждая фасетка воспринимает лишь часть изображения. Части складываются в одну картину, и пчела видит «мозаичное панно» окружающего мира. Пчела видит мир в ультрафиолетовом цвете.

Собака сидит в будке

СОБАКА - видит коричневый, синий и желтый. У нее периферийное зрение, как у человека. Кроме того, они способны различить до сорока оттенков серого цвета.

Кошка лежит на окне и смотрит вниз

КОШКА - как и собака видит коричневый, синий, желтый. Кроме того, они способны различить до сорока оттенков серого цвета.

Птица летит над крышами домов

ПТИЦА - видит ультрафиолет, которого человек не видит. Они могут одинаково хорошо видеть сразу два объекта, находящихся в стороне друг от друга. У птиц глаза как бинокль.

Комар, уселся на руку человека

Глаза комара состоят из множества маленьких линз – фасеток и видят очень плохо. Такие глаза называют сложными, или фасеточными; они дают мозаичное изображение объектов и видит мир в ультрафиолетовом цвете.

Данетка

Суть этой игры заключается в том, что ведущий загадывает слово или рассказывает условия какой-то совершенно необычной ситуации, а игроки (дети или взрослые) должны разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие вопросы, на которые можно дать один из пяти ответов: "да"; "нет"; "и да и нет"; "об этом нет информации"; "это не существенно".

Вопросы в "данетке" формулируются непосредственно в процессе игры.

Цель "данеток" - научить детей задавать сильные вопросы, научить отыскивать критерии классификации любых объектов окружающего мира, научиться слушать других, быть внимательным (не повторять вопросы).

Достоинства "данеток"

1. У игры "Данетка" нет ограничений по возрасту. Эта игра достаточно азартна и интересна детям и взрослым. Вся хитрость в выборе действительно интересного объекта для данной категории играющих.

2. Игра "Данетка" абсолютно проста в проведении. Например: "Я загадал растение средней полосы. За десять вопросов определите растение, которое я загадал".

3. Легко варьировать уровень трудности игры. Например, исходная ситуация: "Я загадал одного из героев сказки "Семеро козлят"" - это просто. А вот "Я загадал философский термин" - это сложнее.

Визуальные "данетки"

На столе раскладывают много предметов или картинок. Задают вопрос: "Какой предмет я загадал?" Возможные отсекающие вопросы:

- Предмет лежит в правой половине стола? "Да".
- Предмет лежит в верхней четверти стола? "Нет" и т. д.

Сократив поле поиска по "территориальному" признаку, можно использовать видовые признаки: форма, цвет, вес.

Ситуативные "данетки"

Ситуативные "данетки" отвечают на вопросы: Как это могло произойти? Как выбраться из тупика? Как объяснить странное поведение человека? Ситуативные "данетки" развивают умение находить причинно-следственные связи.

Например, объясните ситуацию:

1. Один человек нарвал цветов для букета, а другой его за это крепко отругал.
2. Человек очень любил ездить на велосипеде, но с некоторого времени перестал пользоваться им.
3. Сначала они поссорились, потом познакомились, а потом стали друзьями. Как это могло произойти?

Придумать тему ситуативной "данетки" ("Загадалки") без навыка бывает не просто. Если вам трудно придумать ситуацию, поручите это детям. Превратите процесс придумывания тем ситуативных "данеток" в веселое упражнение по развитию остроумия.

Можно предложить такой алгоритм. Сначала придумывается необычная ситуация, потом она описывается и задается вопрос: как такое могло произойти?

Если придумать ситуацию будет трудно, то возьмите готовую ситуацию из литературного произведения, например сказки. Из сказки выбирается ключевая или необычная ситуация и обыгрывается таинственными вопросами.

Самое простое - это задумать героя известного детям литературного произведения, - сказки, стихотворения, басни, даже песни.

1. Испекли его для людей, а съела его лиса. (Колобок)

2. Сначала он ее поймал, поговорил и отпустил. Потом она сама к нему приплывала, делала подарки, но обиделась и уплыла. (Золотая рыбка)

4. Сначала его сделали, чтобы съесть, но не съели, потом он убежал и его съели. (Колобок)

6. Кто-то похвастался и остался без завтрака. ("Ворона и Лиса" И. А. Крылов)

7. Четверо зверей-музыкантов забрались друг на друга и сильно напугали разбойников. (Бременские музыканты)

8. Все лягушки квакают. Но одна лягушка квакнула так, что шлепнулась с большой высоты в болото. В чем дело? (Лягушка-путешественница)

Темы для "данеток" и возможные продолжения игры.

Какой овощ я задумал?

- Это корнеплод? (Морковь, свекла, редис)

- Это листовой овощ? (Капуста, салат)

- Это плодовой овощ? (Помидоры, огурцы)

Какое имя я загадал?

- Это мужское имя?

- Имя начинается с гласной?

- В нашей группе есть такое имя?

Какую часть одежды я задумал?

- Это верхняя одежда?

- Это мужская одежда?

Какую сказку я задумал?

- Это русская сказка? И так далее.

Черный ящик

Детям показывают "черный ящик" или просто сумку, портфель и предлагают за 10 вопросов отгадать - что там? Например:

- Там рукотворный предмет? Там что-то мягкое? Там что-то металлическое? И т. д.

Картинки-загадки

Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. У воспитателя большая коробка, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).

Водящий подходит к воспитателю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

Парные картинки

Используются картинки из двух наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую коробку, например). Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.

После того как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их.

Определи игрушку (предмет)

Вариант 1. Каждый ребенок приносит какую-либо игрушку либо предмет. Из группы выбирается один водящий. На 3-5 минут он выходит за дверь. В его отсутствие воспитатель с ребятами придумывает какую-либо историю, в которой главным персонажем выступает одна из принесенных игрушек.

Все игрушки, в том числе и выбранный игровой персонаж, расставлены на столах или стульях. Приглашается водящий ребенок. Ребята из группы поочередно рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а замещая его названием местоимением "он" или "она". Водящий должен показать игрушку, являющуюся главным персонажем рассказанной истории.

Если угадывание произошло правильно, выбирается другой водящий, и игра повторяется. Если ответ неправильный, ребята дополняют рассказанную историю так, чтобы помочь водящему новыми деталями, не называя при этом задуманную игрушку.

Вариант 2. Выбирается один водящий, который выходит на 2-3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать "загадку". Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку или предмет он задумал. Если водящий затрудняется, воспитатель вместе с детьми старается показать более детально, но опять таки жестами или мимикой, движениями.

5 предметов

Из группы детей выбирается один водящий. Он выходит из комнаты на 2 минуты. В это время на стол в комнате кладутся 5 предметов и задумывается ситуация. Например, дети задумывают ситуацию "Я иду гулять", тогда на столе должны лежать 5 предметов из одежды. Стол накрывают, чтобы спрятать предметы.

Приглашается водящий, ему рассказывается ситуация и предлагается отгадать, какие предметы дети собрали. После каждого правильного ответа отгаданный предмет достается из-под покрывала. Затем дети сравнивают, какие предметы выбрали они, а какие – водящий.

Противоположность

Ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет "чашка".

Дети могут назвать следующие предметы: "доска" (чашка выпуклая, а доска прямая), "солнце" (чашку делает человек, а солнце - это часть естественной природы), "вода" (вода - это наполнитель, а чашка - это форма) и т. д.

Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

Придумай загадку

Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т. д. Дети 6-ти лет любят придумывать загадки, игра проходит оживленно.

Простые рисунки

Такие рисунки состоят из контуров геометрических фигур, дуг и прямых. В них при создании не закладывается никакого определенного значения. Простые рисунки нужно разгадывать, то есть находить в них смысл, отвечать на вопрос "Что это такое?".

Правила игры просты: нужно сказать, что за предмет изображен на рисунке. Чем больше решений, тем лучше. Единственное ограничение: не нужно поворачивать рисунки. Занятие очень увлекательное! В эту игру можно играть всей семьей или использовать ее как интересное и полезное времяпрепровождение на детских праздниках.

Представьте, вам кажется, что перечислены уже все варианты, как вдруг обнаруживается еще один! Такие моменты доставляют особенно большое удовольствие.

Однако хотим предостеречь от одной распространенной ошибки: создавая новый рисунок, не закладывайте в него заранее никакого смысла. Это может сильно помешать в дальнейшем при разгадывании. Никаких других ограничений нет.

Жили-были

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или с подгруппой, задавая вопросы по очереди. Например:

Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком". "Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился", "Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару", "Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос", "Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу)».

Третий лишний

В этой игре дети учатся классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях. Например:

Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя. Или: Молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают.

Попробуйте такие сочетания со своими воспитанниками:

- дождь, снег, река;
- врач, турист, шофер;
- тень, солнце, планета;
- мороз, вьюга, январь;
- камень, глина, стекло;
- дверь, ковер, окно;
- море, река, бассейн.

Поощряйте распространенные объяснения детей и не отвергайте их предположения. По логике ребенка они могут быть правильными.

Какое что бывает?

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:

- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.

- Что бывает длинным? (коротким)
- Что бывает широким (узким)?
- Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

Кто без чего не обойдётся

Помогает ребёнку научиться выделять существенные признаки. Взрослый зачитывает ряд слов. Из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись. Например, сад... какие слова самые главные: растения, садовник, собака, забор, земля? Без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?. Без садовника... собаки... забора... земли?. Почему?"

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы ребёнок понял, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

Примерные задания:

Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище)

Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)

Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед)

Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила)

Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)

Школа (учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради)

Второй вариант. Называем слова, и спрашиваем: чего не может быть без этого предмета, для чего или кого оно самое главное?

Например: вода, провод, карандаш, стекло, кирпич.

Живое - неживое

Знакомим ребенка с понятиями "одушевленный" и "неодушевленный". Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО". Приводим несколько примеров.

Затем играем в вопросы и ответы (можно использовать иллюстративный материал, но старшие дети способны играть и без него).

Что растет? Кто растет?

Кто летает? Что летает?

Кто плавает? Что плавает?

Кто самый большой? Что самое большое? И т.д.

Что снаружи, что внутри?

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что - внутри. Дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек - деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса.

Затем поменяйтесь ролями - пусть ребенок загадывает пары слов.

Отгадай по частям

В эту игру можно играть в двух вариантах.

Первый вариант - с использованием карточек с картинками. Участникам игры раздаются карточки с изображением различных предметов - мебель, овощи, животные, транспорт и т.д. Ребёнок, не показывая свою карточку другим игрокам, и не говоря, что именно нарисовано, называет части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко.

Второй вариант - без карточек. Смысл игры остается тот же. Примеры:

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листы.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки.

Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.

Носик, ручка, крышка, электрический шнур.

Лапы, хвост, ошейник.

Лапы, хвост, хобот.

На первый взгляд все кажется слишком просто? Но на самом деле не все дети могут описывать предметы. Попробуйте!

Отгадай по описанию

Условия игры те же, что и в предыдущей. Но задача здесь сложнее. Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, а так же знать такие понятия как мебель, овощи, фрукты, насекомые, домашние и дикие животные и т.п. Например:

Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.

Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.

Насекомое, с разноцветными крыльями, похожа на цветок.

Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.

Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ.

Сладкая, маленькая, в красивой бумажке.

Я луна, а ты звезда

Игра на развитие логического мышления, быстроты реакции.

Вариант для игры вдвоём: Один говорит, например: "Я - гроза!". Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: "А я - дождь".

Первый продолжает тему: "Я - большая туча!". Ему можно быстро ответить: "Я - осень". И так далее.

Вариант для игры группой: в игре должно быть не меньше шести человек.

Все, кроме одного садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: "Я - пожарная команда!". Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: "Я - шланг". Другой спешит на второй стул и говорит: "А я - пожарник". Ребёнок - "пожарная команда» должен выбрать одного из двух, например: "Я беру шланг". Он обнимает "шланг" и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребёнок должен придумать что-нибудь новое, например: "Я – компьютер!" и игра продолжается.

Почемучка

Игра научит ребёнка рассуждать. Не давайте готовые ответы на вопрос «почему?». Начните беседу на улице, давая пример хода рассуждений: «Почему не нужно сейчас прыгать в лужу?». Если ребёнок не знает, что ответить, задайте ему наводящий вопрос: «Что случится, если ты прыгнешь в лужу? Правильно, ты испачкаешься и промокнешь! Тогда нам, скорее всего, придётся уйти с прогулки в группу». Главное, чтобы ребёнок выдвигал как можно больше гипотез, делал обобщения, искал причины, мыслил и активизировал запас знаний, фантазировал.

Додумки

Игра поможет развить не только критическое, но и творческое мышление. детям рассказ или сказку. На самом важном поворотном событии предложите им додумать свой вариант сюжета. Дочитайте книгу до конца и сравните свой и

авторский варианты концовки. Порассуждайте, почему такой конец придуман детьми и автором.

Решай сам

Ситуативная игра учит детей принимать решения. Старайтесь как можно меньше помогать им. Создайте ситуацию для анализа, к примеру: «Нам сейчас нужно ... (сделать), как думаете, как лучше поступить?» На своём личном примере объясняйте детям, как и почему принято то или иное решение. Причинно-следственная цепь: накопление необходимой информации, оценка вариативности принятия решения и возможных последствий. Необходимо создать доверительную атмосферу для дискуссии, хвалить за проявление любознательности, демонстрировать, что детские размышления важны. Если дети делают неправильный вывод, переспросите, нет ли у них другого варианта.

Если..., то...

Предложите сыграть в игру, где нужно продолжать предыдущую фразу. К примеру: «Если ты будешь капризничать, то папа задержится и опоздает на работу. Если он опоздает на работу, то ему не заплатят деньги. А если у нас не будет денег, то мы не сможем купить продукты и игрушки».

Пирамида предсказаний

Цель: научить детей формулировке и построению гипотез.

Руководство: взрослый предлагает детям по очереди придумать последствия этих невероятных происшествий. Каждый ребенок должен побывать первым отвечающим в круге. Гипотезы и предложения детей

взрослый принимает без ограничений, критики и комментариев, но задает вопросы, побуждая детализировать замысел.

- Что было бы, если бы ты вдруг, проснувшись, обнаружил, что ты не человек, а бабочка (крокодил, кузнечик)?
- Что было бы, если бы все люди настали ходить на руках, вверх ногами?
- Что было бы, если бы не стало ночей, а все 24 часа в сутки были бы день и светило солнце?
- Что было бы, если бы все твердое стало внезапно мягкое?
- Что было бы, если бы на Земле не стало воды?
- Что было бы, если бы все люди стали однорукими?
- Что было бы, если бы люди не выросли, а всегда оставались детьми?
- Что было бы, если бы все превратились в левшей?
- Что было бы, если бы мы ходили так быстро, что в один миг могли очутиться там, где захотели?
- Что было бы, если бы наши мысли были всем слышны?
- Что было бы, если бы ты превратился в шкаф?
- Что было бы, если бы вдруг исчезли все книги?
- Что было бы, если бы у людей пропала память?
- Что было бы, если бы прилетели инопланетяне и пригласили тебя слетать на их планету?
- Что было бы, если бы никогда не было зимы, а всегда стояла жара?
- Что было бы, если бы.... города умели летать?
- Что было бы, если бы... солнце стало синим?
- Что было бы, если бывсе сказки на Земле исчезли?
- Что было бы, если бы... у мальчишек не было карманов?
- Что было бы, если бы... люди перестали плакать?

Остановка (чтение со «стопами»)

Для этого упражнения нужно подготовить книгу или мультфильм. Отметьте в произведении особые повороты событий. Остановите просмотр или чтение и начните с ребенком обсуждение, предложите ему пофантазировать:

- Как ты думаешь, что будет дальше? Почему? А как ты бы поступил?

Закончив произведение, обсудите сходство и различия его версии и оригинала. Пусть ребенок выскажет свое мнение. Данное упражнение хорошо развивает не только критическое, но и творческое мышление ребенка.

Дебаты

Цель упражнения - развитие критического и логического мышления, обучение участников, смотреть на проблемы с разных точек зрения. Объедините детей в 2 команды. Далее выбирается какой-нибудь предмет или действие, и одна команда называет его положительные стороны, другая – отрицательные. Например, снег. Для дебатов с детьми выбирайте соответствующие их возрасту объекты для обсуждения, чтобы заодно изучить их свойства.

Бортовой журнал (ЗХУ)

Проведение упражнения требует подготовки – на каждого ребенка или на подгруппу готовится планшет (таблица). Она наглядно будет демонстрировать связь уже имеющегося знания и нового. Как и многие другие приемы критического мышления, охватывает сразу несколько стадий работы с новым знанием. Таблица имеет ячейки: «что я знаю», «что хочу узнать», «что узнал нового». Первая и вторая ячейка заполняется рисунками или символами до , например занятия, последняя – после, на стадии рефлексии. Бортовой журнал «живет» в группе на всем протяжении изучения темы, чтобы дети могли добавить новые записи в него.

Семь мы

Упражнение можно провести перед началом «важного дела», например, на подготовительном этапе проектной деятельности, перед построением «дерева целей». Формулировки могут быть адаптированы для возраста и понимания детей.

- Мы озабочены... (формулируется факт, противоречие, то, что привлекает внимание).
- Мы понимаем... (представляется осознанная проблема для решения и ориентиры-ценности).
- Мы ожидаем... (дается описание предполагаемых целей - результатов).
- Мы предполагаем... (представляются идеи, гипотезы).
- Мы намереваемся... (контекст действий, планируемых поэтапно).
- Мы готовы... (дается описание имеющихся ресурсов различного характера).
- Мы обращаемся за поддержкой... (представляется обоснование необходимой внешней поддержки реализации проекта).

Да и нет (Вы поедете на бал?)

Игра с наводящими вопросами, на которые второй игрок дает ответ: «Да» или «Нет». Задача – в итоге отгадать задуманный первым игроком предмет.

Открытые вопросы

Учить ребенка мыслить критически помогут открытые вопросы. Они помогают смещать фокус внимания с получения готового решения от взрослых на самостоятельный поиск возможных решений. Открытые вопросы это те, что не предполагают варианты ответов «да/нет», те, что формулируются вокруг вопросов «Как?..», «Где?..», «Кто?..», «Что?..», «Когда?..» и «Зачем?.. Почему?..». Помогите ребенку научиться задавать их себе, в какой бы спорной или конфликтной ситуации он не оказался, какие бы проекты не воплощал и какие бы идеи не обдумывал.

А для этого - начните с себя.

50 ВОПРОСОВ, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ ВСЕ РАССТАВИТЬ НА СВОИ МЕСТА

СИТУАЦИЯ _____

КТО?

- Для кого эта ситуация является проблематичной?
- Кто извлекает в этой ситуации выгоду?
- Кто может пострадать?
- Кто уже пострадал?
- Кто принимает решения?
- Кто может повлиять на решения?
- Есть ли кто-то, с кем можно дополнительно посоветоваться насчет сложившейся ситуации?
- Кто уже побывал в данной ситуации, и как его опыт может помочь?
- Кто является источником данной информации?
- Насколько надежен источник информации?

ЧТО?

- В чем именно проблема, в чем ее суть?

- Какова цель решения проблемы?
- Каковы преимущества этого или другого решения проблемы?
- Каковы недостатки этого решения?
- Что может быть альтернативой?
- Какие аргументы против тебя?
- Каков лучший сценарий для тебя? Для других?
- Каков худший сценарий? Что может произойти самого плохого?
- Каковы препятствия для реализации проекта или решения проблемы?
- Что в данной ситуации важнее всего? Что менее важно сейчас?
- В чем интерес людей, которые решают эту проблему вместе?
- Какова твоя цель решения проблемы?
- Какова твоя степень влияния на решение проблемы, ситуации?
- Что именно тебе мешает решить проблему, достичь своей цели?
- Что делать, если происходит что-то, что не было запланировано, если все пошло не так, как хотелось?
- Что делать, если цель достигнута?
- Что можно улучшить?

ГДЕ?

- Где можно найти подробную информацию об этом?
- Где можно найти помощь?
- Будет ли где-то это проблемой?
- Где-то есть потребность в твоей идее?

КОГДА?

- Когда твой проект, твое решение может стать проблемой?
- Если идея не воплощается сейчас, то когда сможет?
- Когда будет лучшее время для ее реализации? Стоит ли подождать?
- Когда следует обратиться за помощью?

ПОЧЕМУ?

- Почему же это все-таки проблема?

- Почему некоторые люди видят это как проблему, а другие не видят?
- Почему это важно для тебя? Для других?
- Почему людям нужно знать о проблеме, быть в курсе тех или иных идей, ситуаций?
- Почему они знают об этом так мало?
- Почему существует необходимость действовать именно сегодня?

КАК?

- Как это решение повлияет на тебя? Повлияет на весь мир?
- Как улучшить существующую ситуацию, идею, проект?
- Как достичь своих целей?
- Как оповестить максимально возможное количество людей?
- Как обойти выявленные препятствия?
- Как узнать, что эта информация верна?
- Как узнать, что это решение хорошее или плохое?
- Как понять, что это решение правильное?
- Как ты будешь судить об этом решении в будущем?



