

***«Методы технологии
развития критического мышления как
средство повышения мотивации к
познанию у дошкольников»***

Подготовила:
Сердюк Л.В.

Современный ребенок — это житель XXI века, на которого оказывают влияние признаки настоящего времени, и, прежде всего, проникновение в повседневную жизнь информационных технологий, глубина распространения которых непрерывно увеличивается, а динамика внедрения ускоряется с течением времени. **С самого рождения дети** сталкиваются с современными высокотехнологичными достижениями.

Одна из главных задач современной системы образования — создание условий для раскрытия потенциала каждого ребенка.

Цель педагога помочь детям с легкостью воспринимать окружающий их мир, научить адаптироваться в любых ситуациях, находить нестандартные решения и идти к поставленной цели.



*«Не снабжайте детей готовыми формулами,
формулы- пустота, обогатите их
образами и картинками,
на которых видны связующие нити.
Не отягощайте детей мёртвым
грузом фактов, обучите их приёмам
и способам, которые помогут им
постигать..
Любовь к познанию- вот главное
мерило...»*



Антуан де Сент - Экзюпери



Основная задача - сформировать у воспитанников навыки самостоятельной работы со знаниями. Это значит:

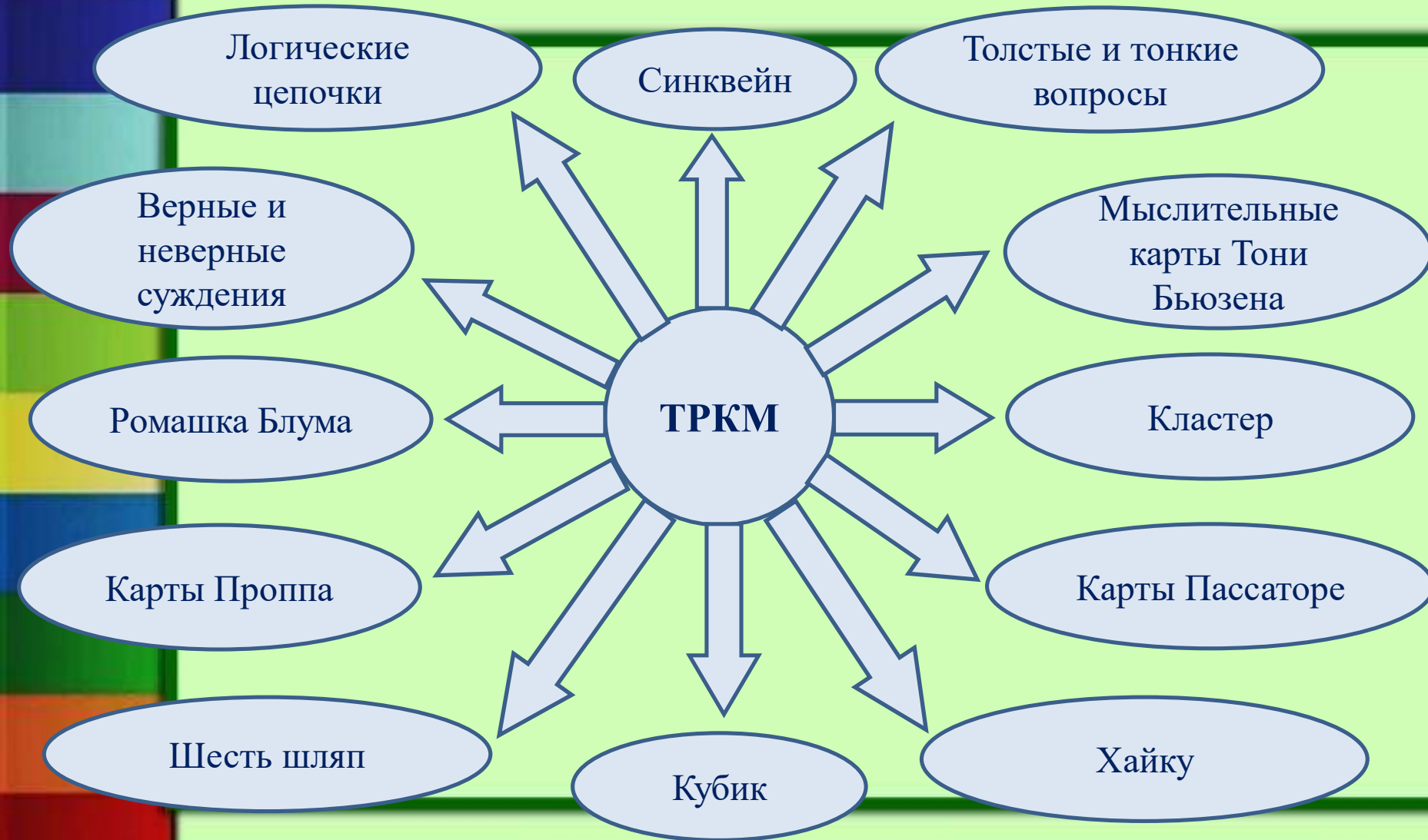
- уметь точно формулировать проблему;
- быстро, эффективно собирать и оценивать информацию;
- выявлять в проблеме традиционные подходы и противоречия; самостоятельно формировать альтернативные взгляды на проблему;
- продумывать новые идеи и предлагать оригинальные варианты решений.

Педагогические технологии обязательно должны:

- развивать любознательность - основу познавательной активности;
- способность самостоятельно решать творческие (умственные, художественные) и другие задачи, позволяющие быть успешным в разных видах деятельности;
- творческое воображение как направление интеллектуального развития;
- коммуникативность - способность общаться со взрослыми и сверстниками;
- способность к рефлексии - как одно из главных личностных качеств;
- понимание и осознание себя (действий, поведения, речи, чувств, состояний, способностей).



Методы и приёмы ТРКМ



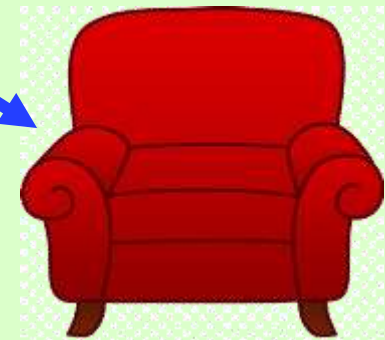
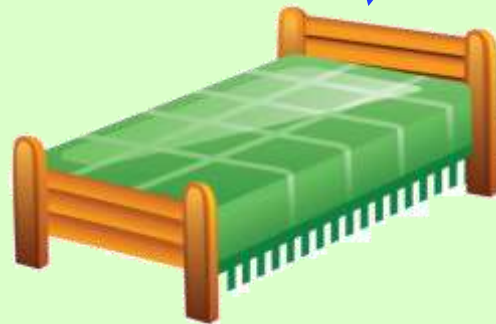
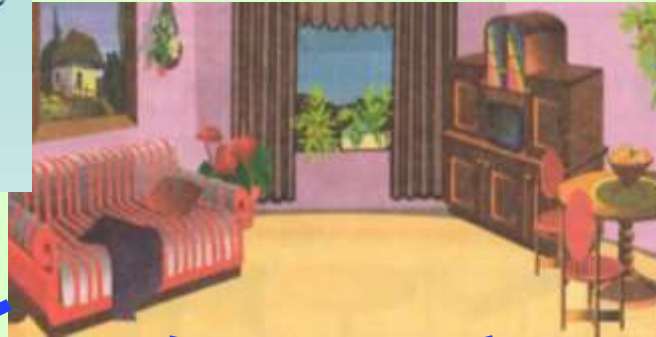
Прием «Верные и неверные утверждения»

Верно - неверно.		Н.З.	К.З.
1. Перелётные птицы — птицы, которые остаются зим.	—	—	
2. Птицы строят гнёзда, чтобы вывести потомство.	+	+	
3. Ласточки строят гнездо из веточек.	+	—	
4. Ласточки кормят своих птенцов кашницей из насекомых.	—	+	
5. Из года в год ласточки возвращаются к одному и тому же месту не строя гнёзд.	—	+	

Пример разбивки на кластеры для дошкольников

Кластер – педагогический метод, который развивает вариантность мышления, способность устанавливать всесторонние связи и отношения изучаемой темы (понятие, явление, событие).

Это способ графической организации материала, позволяющий сделать наглядными те мыслительные процессы, которые происходят при погружении в ту или иную тему, структурировать материал, систематизировать знания по теме.



Составление кластера по теме «Деревья»



Синквейн

Синквейн – это способ на любом этапе изучения темы, проверить, что находится у воспитанников на уровне ассоциаций.

Цель: добиться более глубокого осмысления вопроса, проверить умение детей кратко и точно выразить свои мысли на заданную тему.

- 1-я строка – одно ключевое слово, определяющее содержание синквейна;
- 2-я строка – два прилагательных, характеризующих данное понятие;
- 3-я строка – три глагола, обозначающих действие в рамках заданной темы;
- 4-я строка – короткое предложение, раскрывающее суть темы или отношение к ней;
- 5-я строка – синоним ключевого слова (существительное).

The diagram illustrates the structure of a five-line poetic form (Синквейн) on a background of a globe. The lines are as follows:

- Line 1: A single rectangular box.
- Line 2: Two boxes, each containing a wavy line representing a squiggle.
- Line 3: Three boxes, each containing a horizontal line representing an equals sign (=).
- Line 4: Four boxes, each containing the characters "1?".
- Line 5: Two boxes, the second of which is colored orange.

Мыслительные карты Тони Бьюзена

Мыслительная карта (от англ.сл. MindMap) – это техника представления любого процесса или события, мысли или идеи в комплексной, систематизируемой графической форме.

Легко научиться
составлять

**Преимущества
мыслительных
карт**

Можно запомнить
быстро и качественно
много информации

В готовой
мыслительной карте
видно взаимосвязи,
структуру, логику

При составлении карт
задействовано правое и левое
полушарие головного мозга,
следовательно, развивается
мышление, память,
воображение

Писать (рисовать,
приклеивать картинки)
нужно мало, быстро,
следовательно, процесс
приносит удовольствие



Дерево предсказаний



Приём «Чтение с остановками»



1 этап

обсуждение заглавия
рассказа и прогноз его
содержания и
проблематики



2 этап

чтение текста небольшими
отрывками с обсуждением
содержания каждого и
прогнозом развития сюжета



3 этап

заключительная беседа

Таблица «тонких» и «толстых» вопросов

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> «Тонкие» - вопросы, требующие простого, односложного ответа: | <input type="checkbox"/> «Толстые вопросы» - вопросы, требующие подробного, развернутого ответа: |
| <input type="checkbox"/> Кто? | <input type="checkbox"/> Объясните, почему..? |
| <input type="checkbox"/> Что? | <input type="checkbox"/> Каковы цели..? |
| <input type="checkbox"/> Когда? | <input type="checkbox"/> В чем различие..? |
| <input type="checkbox"/> Как звали? | <input type="checkbox"/> В чем причины..? |
| <input type="checkbox"/> Сколько? | <input type="checkbox"/> Каковы цели..? |
| <input type="checkbox"/> Где? | <input type="checkbox"/> Предположите, что было бы, если..? |
| <input type="checkbox"/> Верно ли, что...? | |

может быть использован на любом этапе занятия:
на этапе вызова — это вопросы до изучения темы,
на этапе осмысления — способ активной фиксации
вопросов по ходу чтения, слушания,
на этапе рефлексии — демонстрация, понимание
пройденного



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.



Методика взаимотренажа

- ▶ Эта методика предназначена для организации процессов повторения, закрепления, тренировки.
- ▶ Помимо этого предназначения она имеет вполне определенную образовательную и управленческую значимость.
- ▶ Особенность методики заключается в том, что она не требует особого процесса запуска и постоянного присутствия учителя.
- Для организации работы по методике взаимотренажа необходимо подготовить специальные карточки, каждая из которых должна содержать несколько упражнений с ответами.



Квест (англ. quest), - приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.д.

Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания, но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего.



«Кейс – технологии»

- Цель данной технологии — развивать способность прорабатывать различные проблемы и находить их решение, используя уже имеющиеся знания, научиться взаимодействовать со сверстниками и взрослыми.
- Кейс – технологии в дошкольном образовании – это способ организации краткосрочного обучения на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у дошкольников новых качеств и умений.
- Виды кейс – технологии:
 - - Кейс –стади (ситуации),
 - - Кейс – иллюстрации,
 - - Фото – кейс,
 - - Проигрывание ролей (ролевое проектирование)



ЧТО ТАКОЕ КРОССЕНС?

- ▶ **КРОССЕНС** – это загадка, головоломка, ребус.
- ▶ **КРОССЕНС** – это набор картинок. Связи между, которыми могут быть как поверхностными, так и глубинными.
- ▶ **КРОССЕНС** – это картинки предметов, изображение символов, что понятно и интересно детям.
- ▶ **КРОССЕНС** – это отличное упражнение для развития связной речи, логического и творческого мышления.
- ▶ **КРОССЕНС** – это ассоциативная головоломка нового поколения.

Слово **«КРОССЕНС»** означает – «пересечение смыслов».



КЕМ РАЗРАБОТАН

Идея кроссенса принадлежит писателю, педагогу и математику **Сергею Федину** и доктору технических наук, художнику и философу **Владимиру Бусленко**. Впервые кроссенс был опубликован в **2002** году в журнале "Наука и жизнь".



ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ КРОССЕНСА

Цель создания кроссенса: это придумывание и решение загадки, головоломки, ребуса.

Задачи:

- развивать логику;
- развивать образное мышление;
- формировать умение у детей связно мыслить, составлять рассказы, перекодировать информацию;
- развивать смекалку, тренировать внимание;
- развивать зрительное восприятие.

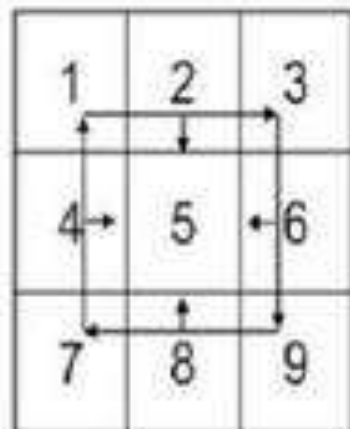
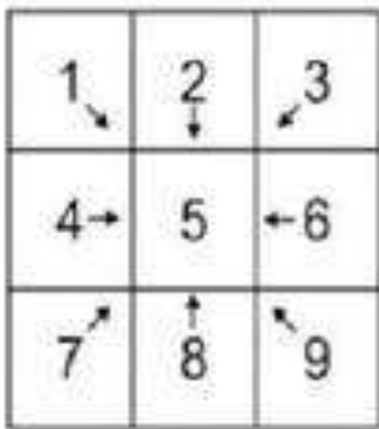
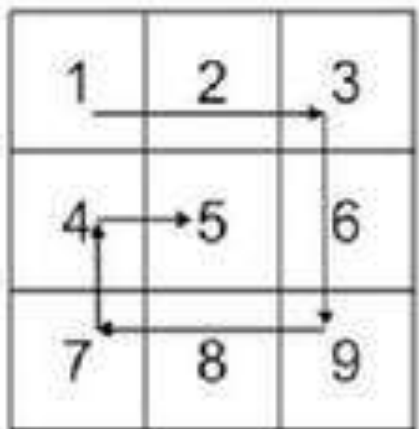


Алгоритм создания кроссенса:

1. Определить тему.
2. Выделяем 9 элементов, которые имеют отношение к данной теме.
3. Для облегчения создания кроссенса удобно сначала каждый квадрат заполнить словом или словосочетанием по выбранной теме.
4. Найти связи между элементами.
5. Определить последовательность.
6. Сконцентрировать смысл в одном элементе (центр).
7. Можно заменить прямые образы и ассоциации косвенными, символическими.
8. Подобрать картинки, иллюстрирующие элементы.



Способы чтения кроссенса



«УЛИТКА» «СОЛНЫШКО» «КРЕСТ»

представляет собой ассоциативную цепочку из серии картинок, символов, каждое изображение, которого связано с предыдущим и последующим по смыслу. Символы размещены в таблицу из 9 ячеек, в центре таблицы пустой квадрат. По желанию автора, он может быть связан по смыслу со всеми изображениями в кроссенсе.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ КРОССЕНС В РАБОТЕ С ДОШКОЛЬНИКАМИ

Технологию **кроссенс** можно использовать при проведении ООД, экспериментальной, познавательной, самостоятельной, досуговой деятельности с детьми и родителями. С помощью **кроссенса** можно формулировать цель и тему мероприятия, изучение нового, закрепление и обобщение изученного материала, использовать как рефлексию.

Такие творческие задания, повышают инициативность, креативность, развивают воображение, фантазию, логическое и творческое мышление. У дошкольников формируется познавательная, информационная и коммуникативная деятельность.

Кроссенс позволяет использовать ранее приобретенные знания.





?



?



?





?









1 ПРИМЕРЫ КРОССЕНС в детском саду

Кроссенс «Цифра 5»



Картинка на место
знака вопроса

5



2 ПРИМЕРЫ КРОССЕНС в детском саду

Кроссенс «Осень»



Картинка на место
знака вопроса





Дошкольное на
лаконичном
Наталья Васильева

3 ПРИМЕРЫ КРОССЕНС в детском саду

Кроссенс «Семья»

		
7Я	?	
		

Картинка на место
знака вопроса



Дошкольное на лаконичном
vk.com/studiokistohka

