

# Метод шести шляп



- *учитель начальных классов  
МАОУ СОШ №71  
г. Краснодар  
Семенова Елена Алексеевна*

# Приём «Шесть шляп мышления»

Деление обучающихся на шесть групп, для представления своих впечатлений и мыслей.



Мыслим фактами,  
цифрами



Позитивное  
мышление



Определение  
трудностей,  
проблем



Эмоциональная  
шляпа



Творческое  
мышление



Философская,  
обобщающая  
шляпа

Эдвард де Боно

Шесть

шляп мышления



Если наше дело -  
в шляпе,

Если наше тело -  
в шляпе,

Если даже мысли -  
в шляпе,

Значит, в шляпе-то  
- вся суть!



# Эдвард де Боно

**Эдвард де Боно родился на Мальте в 1933 году. номинант Нобелевской премии 2005 года, всемирно признанный авторитет в области творческого и концептуального мышления. На международной конференции по мышлению в Бостоне (1992) ему была вручена награда как человеку, который впервые разработал методы прямого обучения мышлению в школах. Одной из уникальных особенностей работ Эдварда де Боно является их широкий спектр: от обучения пятилетних детей в подготовительных группах детских садов до работы с руководителями крупнейших корпораций мира.**

# Шесть Шляп Мышления



- «Шесть Шляп Мышления» (Six Thinking Hats) — один из самых популярных методов организации мышления, разработанных Эдвардом де Боно. Метод шести шляп позволяет структурировать и сделать намного более эффективной любую умственную работу, как личную, так и коллективную.
- В основе «Шести шляп» лежит идея параллельного мышления. Традиционное мышление основано на полемике, дискуссии и столкновении мнений. Однако при таком подходе часто выигрывает не лучшее решение, а то, которое более успешно продвигалось в дискуссии. Параллельное мышление — это мышление конструктивное, при котором различные точки зрения и подходы не сталкиваются, а сосуществуют.



Когда мы имеем дело с практическим мышлением, возникают три фундаментальные трудности:

1. Эмоции. Часто мы склонны не думать вообще, а опираться в наших действиях на чутье, эмоции и предрассудки.
2. Беспомощность. Нашей реакцией может быть чувство неадекватности: “Я не знаю, как об этом думать. Я не знаю, что делать дальше”.
3. Путаница. Мы пытаемся удержать в своем уме все сразу, и в результате получается мешанина.

Метод шести шляп — это простой и практичный способ преодолеть подобные трудности посредством разделения процесса мышления на шесть различных режимов, каждый из которых представлен шляпой своего цвета.

# Вот краткое изложение принципов использования шести шляп





## Белая шляпа: информация

- Белая шляпа используется для того, чтобы направить внимание на информацию. В этом режиме мышления нас интересуют только факты. Мы задаемся вопросами о том, что мы уже знаем, какая еще информация нам необходима и как нам ее получить.



## **Красная шляпа: чувства и интуиция**

- В режиме красной шляпы у участников сессии появляется возможность высказать свои чувства и интуитивные догадки относительно рассматриваемого вопроса, не вдаваясь в объяснения о том, почему это так, кто виноват и что делать.



## Черная шляпа: критика

Мышление в чёрной шляпе предназначено для того, чтобы представить всё в чёрном свете. Тут нужно во всём видеть недостатки, подвергать сомнению слова и цифры, искать слабые места и ко всему придираться.

Черная шляпа позволяет дать волю критическим оценкам, опасениям и осторожности. Она защищает нас от безрассудных и непродуманных действий, указывает на возможные риски и подводные камни. Польза от такого мышления несомненна, если, конечно, им не злоупотреблять.



## Желтая шляпа: ЛОГИЧЕСКИЙ ПОЗИТИВ

- Желтая шляпа требует от нас переключить свое внимание на поиск достоинств, преимуществ и позитивных сторон рассматриваемой идеи.



## Зеленая шляпа: креативность

Зелёная шляпа – креативность. Творчество.

Различные идеи. Новые идеи. Предложения.

Каковы некоторые из возможных решений и действий? Каковы альтернативы?

Находясь под зеленой шляпой, мы придумываем новые идеи, модифицируем уже существующие, ищем альтернативы, исследуем возможности, в общем, даем креативности зеленый свет.



## Синяя шляпа: управление процессом

- Синяя шляпа отличается от других шляп тем, что она предназначена не для работы с содержанием задачи, а для управления самим процессом работы. В частности, ее используют в начале сессии для определения того, что предстоит сделать, и в конце, чтобы обобщить достигнутое и обозначить новые цели.

# Почему «Шесть шляп»?



**Во-первых**, каждой из шести шляп соответствует свой собственный, индивидуальный цвет, делающий её легко различимой среди всех остальных,  
**поэтому**, меняя шляпу, мы «дирижируем оркестром своих мыслей», придаём им нужное направление;

# Четыре Типа Использования Шляп

- 1. Надеть шляпу. В ходе обсуждения мы можем попросить коллегу или члена коллектива надеть шляпу конкретного цвета. Или мы можем попросить всю группу использовать шляпу конкретного цвета в течение нескольких минут.  
“Каковы ваши мысли в черной шляпе об этой идее? Что может не получиться, если мы попытаемся ее воплотить?”

- 2. Снять шляпу. Мы можем попросить человека снять шляпу определенного цвета. Здесь мы подразумеваем, что в настоящий момент мышление принадлежит к некоторому типу. Мы просим человека уйти от этого типа мышления. Система шести шляп дает удобный способ это сделать. Человек, возможно, и не надевал шляпу сознательно, но, судя по всему, использует ее.  
“Кажется, мы сфокусировались на мышлении в красной шляпе. Давайте снимем ее на момент”.

- 3. Сменить шляпу. Как только правила введены, мы можем попросить мгновенно переключить мышление. Мы достигаем этого, предложив коллеге снять одну шляпу и надеть другую. Такой метод позволяет призвать к переключению хода мысли, не обижая человека. Мы не нападаем на высказываемые мысли, а просим об изменении.

“Мы выслушали положительные стороны. Теперь давайте переключимся с желтой шляпы на черную. В чем мы можем нарваться на неприятности, если поступим таким образом?”

- 4. Обозначить свое мышление. Мы можем назвать шляпу, чтобы показать, какой тип мышления мы собираемся использовать. Например, иногда нужно что-то сказать, но это трудно сделать, не обидев кого-то. Просто сказав, что надеваете черную шляпу, вы получаете возможность обсуждать идею, не нападая на человека, предложившего ее. Используйте шляпы сами – и указывайте на то, что их используйте, обучая шляпам других

# Преимущества

- Обычно умственная работа представляется скучной и абстрактной. Шесть шляп позволяет сделать ее красочным и увлекательным способом управления своим мышлением.
- Цветные шляпы — это хорошо запоминающаяся метафора, которой легко научить и которую легко применять.
- Метод шести шляп можно использовать на любом уровне сложности, от детских садов до советов директоров.

- Благодаря структурированию работы и исключению бесплодных дискуссий мышление становится более сфокусированным, конструктивным и продуктивным.
- Метафора шляп является своего рода ролевым языком, на котором легко обсуждать и переключать мышление, отвлекаясь от личных предпочтений и никого не обижая.
- Метод позволяет избежать путаницы, поскольку только один тип мышления используется всей группой в определенный промежуток времени.
- Метод признает значимость всех компонентов работы над проектом — эмоций, фактов, критики, новых идей, и включает их в работу в нужный момент, избегая деструктивных факторов.

# Применения

- Как уже говорилось, «Шесть шляп» можно использовать для любой умственной работы в самых разных областях и на самых разных уровнях. На личном уровне это могут быть, к примеру, важные письма, статьи, планы, решение проблем. В одиночной работе — планирование, оценка чего-либо, дизайн, создание идей. В групповой работе — проведение встреч, опять-таки оценка и планирование, разрешение конфликтов, обучение. Например, IBM в 1990 году использовала метод шести шляп как часть программы обучения 40 000 своих менеджеров по всему миру.

# Технология «Шестьшляпмышления»

Эдварда де Боно

позволяет

развивать :

- ✓ Творческое мышление
- ✓ Критическое мышление
- ✓ Толерантность

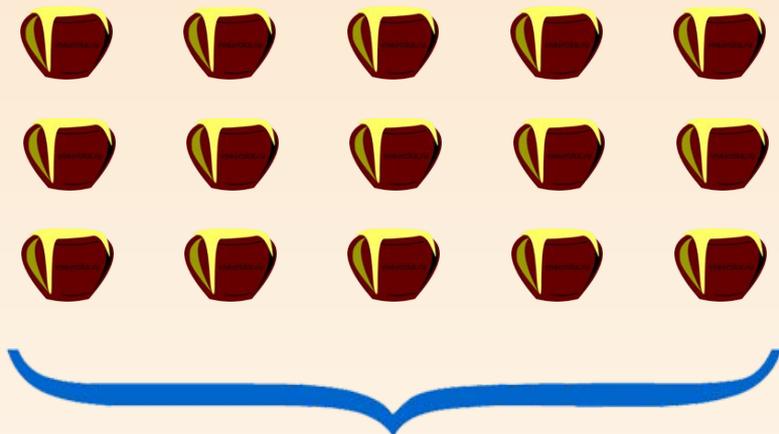


# Метод шести шляп в решении задач

Тема: «Во сколько раз больше или  
меньше?»

## Цель:

- Работать над задачами по теме: «Во сколько раз больше или меньше», воспитывать и развивать у детей критическое мышление; развивать навыки письменного и устного счета; мыслительную деятельность учащихся при решении задач;



Во сколько раз больше горшков с мёдом у Пуха ?

В 2 раза

В 4 раза

В 5 раз

В 12 раз

# Решение задачи 1:

- Надеваем



и собираем информацию, которая у нас имеется. А имеются горшки с медом у Пуха и банки с вареньем у Барсука. Необходимо определить во сколько раз горшков с медом больше, чем банок с вареньем. Как это сделать?

Надеваем



Ребята рассмотрим какие имеются недостатки, проблемы в решении задачи

Надеваем



Ребята выскажите свои эмоции предположения по данному вопросу, есть ли у вас предложения, как решить задачу, что необходимо сделать.

Надеваем



Мы видим, что у Пуха больше горшочков чем у Барсука. Давайте посчитаем сколько горшков с медом и банок с вареньем. Каким правилом можно воспользоваться, чтобы узнать во сколько раз горшков с медом больше, чем банок с вареньем?

Надеваем



Мы определили, что горшков 5 рядов по 3 = 15 и банок 1 ряд по 3 = 3.  $15 > 3$  воспользуемся правилом: Поделим большее число на меньшее получим 5. В 5 раз.

Надеваем



Подведем итог: используя ПРАВИЛО мы выяснили, что горшков с медом в 5 раз больше чем банок с вареньем.

А банок с вареньем в 5 раз меньше, чем горшков с медом.

*ПРАВИЛО: Чтобы узнать, во сколько раз одно число больше или меньше другого, надо большее число разделить на меньшее.*

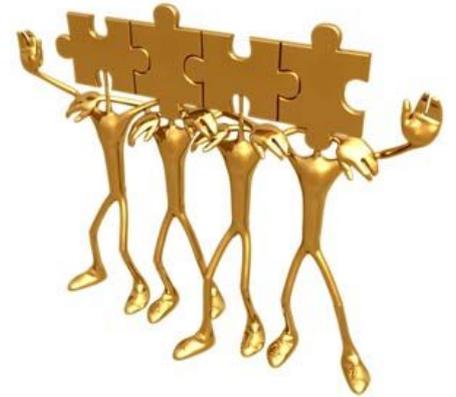
# Технология организации групповой работы в начальной школе

*Умение учиться – это новообразование, которое, в первую очередь, связано с освоением формы учебного сотрудничества*

*Г.А. Цукерман*

# Цель групповой работы

- активное включение каждого ученика в процесс усвоения учебного материала



# Задачи групповой работы

1. Активизация познавательной деятельности
2. Развитие навыков самостоятельной учебной деятельности
3. Развитие умений успешного общения
4. Совершенствование межличностных отношений в классе

# Плюсы и минусы групповой работы

## Плюсы

- Повышается учебная и познавательная мотивация
- Снижается уровень тревожности учащихся
- В группе выше обучаемость, эффективность усвоения и актуализации знаний.
- Улучшается психологический климат в классе

## Минусы

- Групповой работе надо сначала научить
- Организация групповой работы требует от учителя особых умений, усилий
- Некоторые ученики могут пользоваться результатами труда более сильных одноклассников
- Для некоторых детей разделение на группы – процесс болезненный

# Принципы групповой работы

Учитывать уровень образовательных возможностей учащихся

Учитывать особенности состава группы

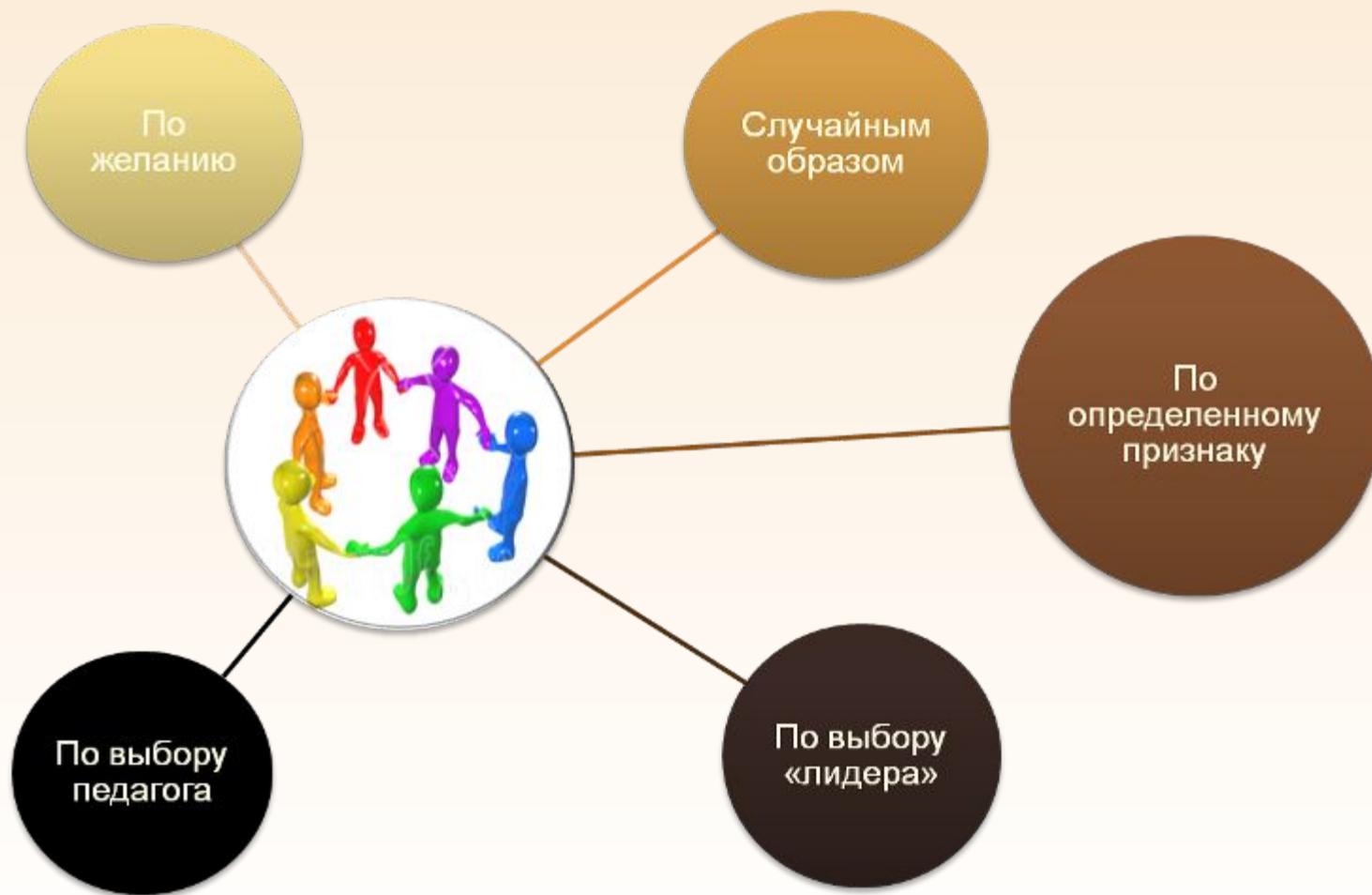
Составлять задания исключительно для совместного поиска решения

Распределять роли между участниками группы

Организовывать коммуникацию в группе и между группами

Анализировать способ деятельности

# Варианты комплектования групп



# Виды групповой работы



Работа в  
парах

Мозговой  
штурм

Игра  
«Продолжи»

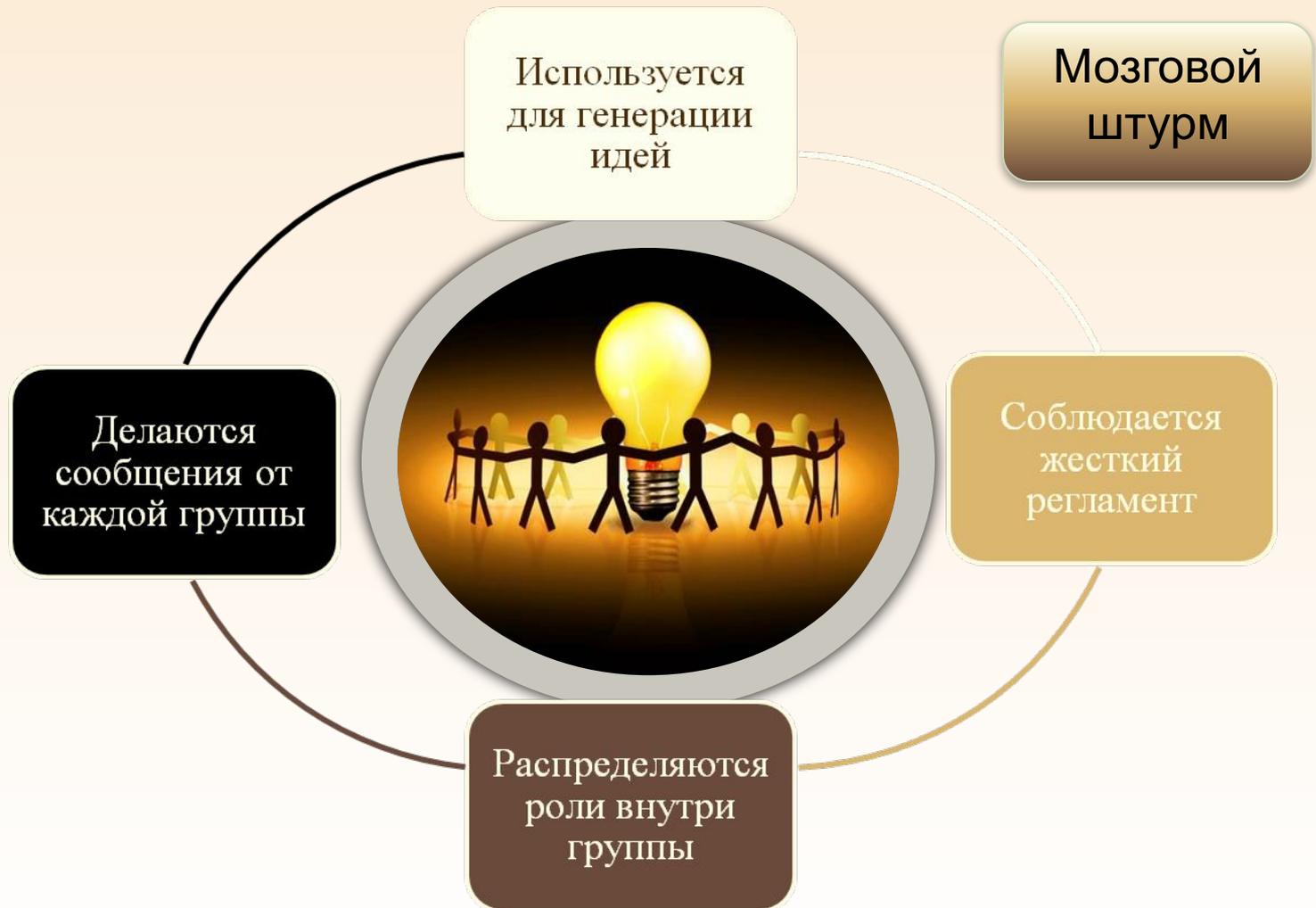
Охота за  
сокровищами

Снежный  
ком

Мозаичная  
группа

Прием  
«Зигзаг»

# Виды групповой работы



# Виды групповой работы



Игра  
«Продолжи»

- Игра основана на выполнении различных заданий группой по цепочке.

# Виды групповой работы

Охота  
за сокровищами



1.

- Учитель составляет вопросы, которые требуют знаний фактов или их осмысления

2.

- Группа отвечает на вопросы, используя учебник или дополнительную литературу

# Виды групповой работы



Снежный ком



# Виды групповой работы



Пазлы

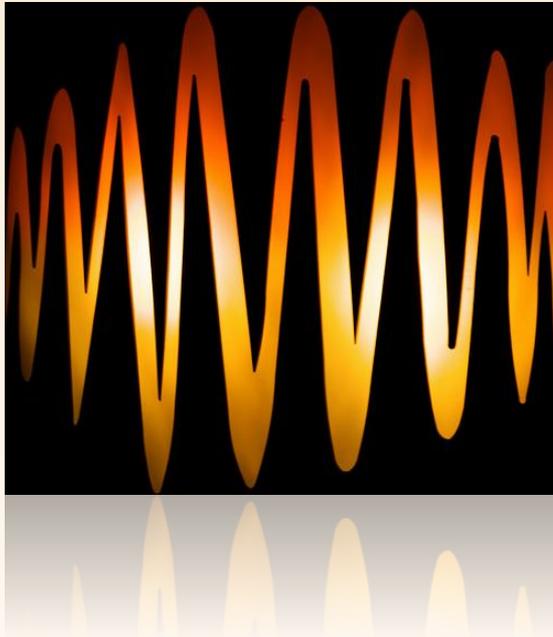
Каждая группа  
изучает часть  
темы

Класс  
объединяется  
в новые  
группы

В каждой  
новой группе  
обсуждают  
тему

Общие  
выводы

# Виды групповой работы



# Поведение учителя во время групповой работы

## Учитель может:

Контролировать

Организовывать

Оценивать работу

Участвовать  
в работе группы

Предлагать участникам разные  
варианты решений

Выступать в роли наставника,  
исследователя  
или источника информации

# Принципы выбора заданий для групповой работы



# Правила совместной работы

## Правила совместной работы

1) работать дружно: быть внимательными друг к другу, вежливыми, не отвлекаться на посторонние дела, не мешать друг другу, вовремя оказывать помощь, выполнять указания старшего

2) работать по алгоритму (плану)

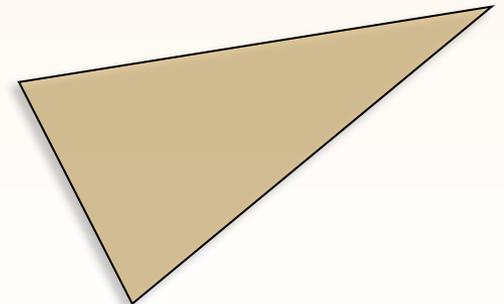
3) своевременно выполнять задание: следить за временем, доводить начатое дело до конца

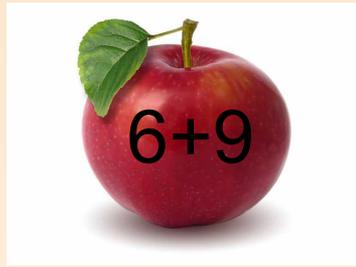
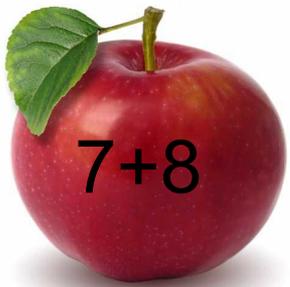
4) качественно выполнять работу (аккуратно, без ошибок), соблюдать технику безопасности, экономить материалы

5) каждый из группы должен уметь защищать общее дело и свое, в частности

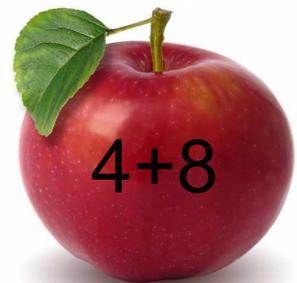
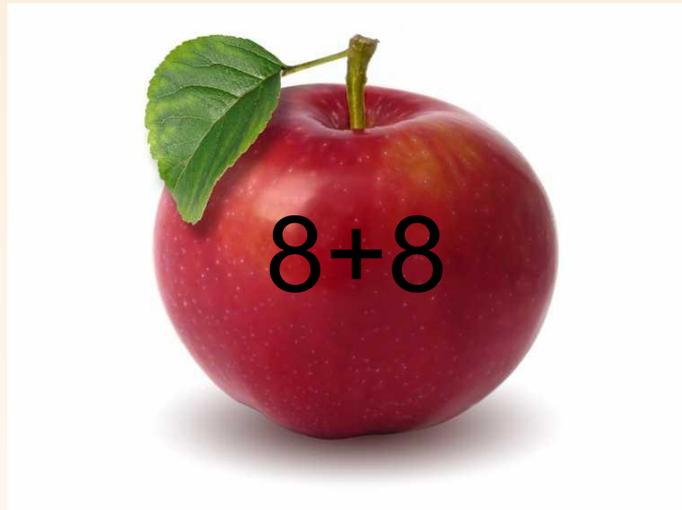
# Учителю на заметку

- нельзя принуждать к общей работе детей, которые не хотят вместе работать
- следует разрешить отсесть в другое место ученику, который хочет работать один
- групповая работа должна занимать не более 15-20 минут в I – II классах, не более 20-30 минут – в III – IV классах
- нельзя требовать в классе абсолютной тишины
- нельзя наказывать детей лишением права участвовать в совместной работе





•



- $5 + 2 =$  
- $7 + 4 =$  
- $12 - 6 =$  
- $14 - 7 =$  
- $3 + 8 =$  
- $5 + 6 =$  
- $15 - 9 =$  
- $13 - 6 =$  



<b>3</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>8</b>
<b>Ж</b>	<b>Р</b>	<b>И</b>	<b>А</b>	<b>Ф</b>

$16 - 9 =$

$9 + 9 =$

$7 + 5 =$

$9 - 6 =$

$6 + 8 =$



<p><b>Дидактическая игра</b></p> <p>Решение задач на нахождение цены, количества, стоимости</p>	<p><b>Тема урока</b></p>
<p>«Строитель»</p>	<p>«Площадь многоугольников», «Периметр многоугольников»</p>
<p>«Конструктор»</p>	<p>«Преобразование фигур на плоскости»</p>
<p>«Проектировщик»</p>	<p>Решение задач с помощью движений (симметрия, параллельный перенос)</p>
<p>«Магазин»</p>	<p>Решение задач на нахождение цены, количества, стоимости</p>

# Ожидаемые результаты использования игры на уроке

- игры активизируют мыслительную деятельность на всех стадиях изучения материала;
- игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения материала;
- игры расширяют кругозор, повышают учебную мотивацию;
- с помощью игры легче устанавливать эмоциональный контакт с учащимися.

**Спасибо за  
внимание!**