

Дунаева А. Л., старший  
воспитатель МДОАУ «ЦРР –  
д/с №113»г. Орска, 2016 год

**Технология  
развития  
критического  
мышления как  
форма  
взаимодействия  
с воспитателями**

# Критическое мышление –

- ЭТО ОДИН ИЗ ВИДОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЧЕЛОВЕКА, КОТОРЫЙ ХАРАКТЕРИЗУЕТСЯ ВЫСОКИМ УРОВНЕМ ВОСПРИЯТИЯ, ПОНИМАНИЯ, ОБЪЕКТИВНОСТИ ПОДХОДА К ОКРУЖАЮЩЕМУ ЕГО ИНФОРМАЦИОННОМУ ПОЛЮ.

# Критическое мышление

- в США с 80-х годов, а в европейских странах с 90-х годов прошлого столетия, развитие критического мышления стало одной из основных целей образования. Технология разработана американскими преподавателями (Дженни Д. Стилл., Кертис С.Мередит, Чарлз Темпл и Скотт Уолтер).

# Педагогические принципы

- Не объем знаний или количество информации является целью образования, а то, как человек умеет управлять этой информацией: искать, наилучшим способом присваивать, находить в ней смысл, применять в жизни.
- Не присвоение «готового» знания, а конструирование своего, которое рождается в процессе обучения.
- Коммуникативно-деятельный принцип обучения, предусматривающий диалоговый, интерактивный режим занятий, совместный поиск решения проблем, а также «партнерские» отношения между педагогом и обучаемыми.
- Умение мыслить критически – это не выискивание недостатков, а объективная оценка положительных и отрицательных сторон в познаваемом объекте.

# Особенности организации

- Технология РКМ – надпредметная, проникающая, она применима в любых программах и предметах.
- В основу технологи положен базовый дидактический цикл, состоящий из трех этапов (стадий).
- Каждая фаза имеет свои цели и задачи, а также набор характерных приемов,

## Базовый дидактический цикл

- Вызов
- Осмысление
- Рефлексия

## **ВЫЗОВ**

Активизируются имевшиеся ранее знания, пробуждается интерес к теме, определяются цели изучения предстоящего учебного материала.

## **ОСМЫСЛЕНИЕ**

Содержательная стадия, в ходе которой и происходит непосредственная работа ученика с текстом, причем работа, направленная, осмысленная. Процесс чтения всегда сопровождается действиями ученика. При этом понятие «текст» трактуется весьма широко: это и письменный текст, и речь преподавателя, и видеоматериал.

## **РЕФЛЕКСИЯ**

Стадия размышления. На этом этапе ученик формирует личностное отношение к тексту и фиксирует его либо с помощью собственного текста, либо своей позиции в дискуссии. Именно здесь происходит активное переосмысление собственных представлений с учетом вновь приобретенных знаний.

# Двусторонний дневник

**Записываем, цитаты из текста, которые произвели наибольшее впечатление (вызвали воспоминания, протест или ассоциации; а может, озадачили)**

---

---

---

---

---

**Даем комментарии: что заставило записать именно эту цитату? Какие мысли она вызвала? Какой вопрос возник в связи с ней?**

---

---

---

---

# ПМИ

+ (плюс)	- (минус)	И (интересно)
1. 2. 3.	1. 2. 3.	1. 2. 3.

ПМИ — это инструмент привлечения внимания. Выполняя ПМИ, вы намеренно направляете свое внимание сначала на аспекты Плюс, затем на аспекты Минус и, наконец, на Интересные аспекты.

Элемент «И», или Интересно, выполняет в ПМИ несколько функций. Он может собирать вместе те аспекты и комментарии, которые не являются ни положительными, ни отрицательными.

«Было бы интересно посмотреть...»

# ЗХУ

Знаю, или думаю, что знаю по данной теме	Хочу узнать	Узнал

1 шаг: До знакомства с текстом обучающиеся самостоятельно или в группе заполняют первый и второй столбики таблицы «Знаю», «Хочу узнать».

2 шаг: По ходу знакомства с текстом (содержанием материала), заполняется графа «Узнал».

3 шаг: Подведение итогов, сопоставление содержания граф.

# “Вопросительные слова”

## Вопросительные слова

Кто? Как? Что?  
Где? Почему?  
Сколько? Откуда?  
Какой? Зачем?

## Основные понятия темы

Игра  
Обучение  
Задачи  
Виды  
Структура

*В эту графу мы записываем те вопросы, на которые предполагается развернутый, “долгий”, обстоятельный ответ.*

Почему игра называется дидактической?  
Какие существуют виды дидактических игр?  
Какие задачи выполняет дидактическая игра?

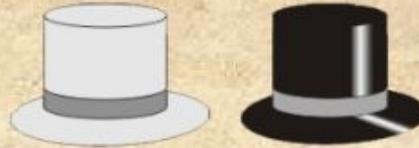
*В эту графу мы записываем те вопросы, на которые предполагается однозначный, “фактический”, обстоятельный ответ.*

Что такое игра?  
Что такое дидактическая игра?

# Шесть шляп мышления

## Аналитик

Информация. Вопросы. Непредвзятая констатация фактов без эмоций и оценок.



## Пессимист

Осторожность. Суждения. Оценки. Отмечает недостатки, ищет слабые и проблемные места. Желательно обосновать свою позицию.

## Тонко чувствующий человек

Эмоции, интуиция, чувства.  
Не требуется давать обоснования



## Творческий человек

Творчество. Различные идеи.



Спасибо за внимание