

«Скажи мне – я забуду. Покажи мне – я запомню. Вовлеки меня – я пойму».

Конфуций

Наше время – время перемен. Сейчас нужны люди, способные принимать нестандартные решения, умеющие творчески мыслить. Чаще всего обучение, к сожалению, сводится к запоминанию и воспроизведению приёмов действия, типовых способов решения заданий. Однообразное, шаблонное повторение одних и тех же действий убивает интерес к обучению. Дети лишаются радости открытия и постепенно могут потерять способность к творчеству. Формировать мыслительную деятельность дошкольника помогает технология критического мышления. Под критическим мышлением понимают проявление любознательности, выработку собственной точки зрения по определенному вопросу, способность отстоять ее логическими доводами, использование исследовательских методов.

Роль взрослого очень важна в процессе развития критического мышления, т. к. дети сами не в состоянии полностью организовать свою деятельность и оценить полученные результаты. При этом необходимо, чтобы родители были доброжелательны и терпимы к деятельности ребёнка, спокойно обсуждать даже такие варианты решений, которые на первый взгляд кажутся абсурдными или невероятными.

Начинать развивать творческие способности в форме игры можно в любом месте и в любое время. Игровой процесс настолько увлекает ребенка, что он забывает про свои капризы.

Начинать можно с простых игр.

По дороге домой или в детский сад. «Найди сходства», «Найди различия», «На что похоже?».

Игры на кухне.

Пример «Помоги Золушке»

Золушка замесила тесто. Когда надо было раскатать его, то обнаружила, что скалки нет. А мачеха велела к обеду испечь пироги. Чем Золушке раскатать тесто?

Сказки от «живых» капель и клякс

Сначала научить детей делать кляксы (черные, разноцветные). Затем даже трехлетний ребенок, глядя на них, может увидеть образы, предметы или их отдельные детали и ответить на вопросы: «на что похожа твоя или моя клякса?» «Кого или что напоминает?» далее можно перейти к следующему этапу – обведение или дорисовка клякс. Образы «живых» капель, клякс помогают сочинить сказку.

«Логический поезд»

Дети составляют логическую цепочку слов из картинок, объясняя, чем они связаны.

Пример: книга – дерево – липа – чай – стакан – вода – река – камень и т.д.

Ребёнок, который умеет анализировать поставленные жизнью задачи с помощью инструментов и методов технологии критического мышления, успешно справится с проблемами и найдёт верное их **решение.**

Картотека игр по развитию творческого мышления у детей дошкольного возраста

Креативное мышление

1. «Описываем различные свойства предметов»

Описать любой предмет или игрушку.

Вопросы: какого цвета? Из чего сделана? Для чего предназначена? и т.д.

Усложнение: рассказать сказку или историю об этом предмете.

Например: "яблоко". Какое оно? В каких сказках, известных тебе, речь идет о волшебном яблоке? Расскажи эти сказки.

"Попробуй придумать какую-нибудь новую сказку или историю, где речь идет о яблоке или о яблоках.

2. «Продолжаем знакомство со свойствами предметов»

Прячем игрушку. Описываем ее ребенку (внешний вид, свойства спрятанного предмета). Ребенок должен назвать, что это за предмет (игрушка).

3. «Поезд»

Материал: 10 карточек одинакового размера. Каждая картинка - «вагончик». Все «вагончики» должны быть разными. Берем пять картинок и говорим: «Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом ты положишь свои и так будем класть по очереди. Получаются вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться ходу. Наши > вагончики тоже должны быть скреплены. Кладем **ЛОЖКУ**, за ней можно положить любую картинку, например: картинку на которой **ТАРЕЛКА**. Мы скрепим ложку и тарелку потому, что это **ПОСУДА**. После этого кладем картинку, на которой **ВАЗА ДЛЯ ЦВЕТОВ**. Мы скрепили тарелку и вазу, потому что они сделаны из одинакового материала, **ФАРФОРА**. А теперь будем по очереди класть свои картинки и объяснять, как их скрепить.

4. Знакомимся с признаками предметов с помощью загадок (можно схематично изобразить на картинках, а ребенок дорисовывает)

«Мохнатенькая, усатенькая, молоко пьет, песенки поет».

«Спереди - пяточок, сзади - крючок, посредине - спинка, а на спине – щетинка».

«Нет ног, а хожу, рта нет, а скачу, когда спать, когда вставать, когда работу начинать». «Голубой платок, алый колобок, по платку катается, людям улыбается». «Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку».

«Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут».

5. Знакомство со способами применения или использования предметов

Перечислить как можно больше способов применения предмета.

Пример: "Газета используется для чтения. Ты можешь придумать другие способы ее использования?" (варианты задания: книга, тетрадь, консервы, банка, ведро, лопата, табуретка).

6. Классификация по известным признакам: те, что не видны непосредственно, но появляются при взаимодействии предметов друг с другом.

а) выбрать предметы, которые тонут;

б) выбрать предметы, которые не тонут;

в) выбрать предметы, которые могут разбиться и т.д.

7. Игра

Приготовить 15 различных предметов.

Например: чашка, тарелка, сумка, хлеб, сахар, полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная дощечка, скалка, гвоздь, крючок, ключ, карандаш.

Отобразить:

металлические предметы,
съедобные,
тяжелые,
мягкие,
белые,
круглые,
длинные,
деревянные,
маленькие,
прямоугольные,
которые можно повесить за нитку.

8. Дома работа по классификации:

разобрать покупки (рассортировать);

что нужно положить в холодильник?

что нужно положить в морозилку?

что положить на полочку в ванной?

куда положить стиральный порошок?

куда крупу?

стирка: рассортировать белье на белое и цветное.

9. «Слово на ладошке»

«Я найду слова везде, и на небе, и в воде, на полу, на потолке, на носу и на руке. Вы не слышали такого? Не беда! Играем в слова!» Давайте поищем слова в.....воде (рыбы, водоросли, ракушки, камешки..).

10. Затрудненные ситуации. (Принятие решения и планирование).

1. Миша пролил варенье на пол. Что ему теперь делать? Как поступить лучше всего?

2. В очереди Саша втиснулся перед Таней. Как ей быть?

3. Таня пошла гулять и заблудилась. Что ей делать? Перечислить все варианты. А как поступить лучше всего? Что нужно знать, чтобы никогда больше не заблудиться?

11. Понятийное мышление

«Закончи предложение»

1. Лимоны кислые, а сахар...

2. Собака лает, а кошка...

3. Ночью темно, а днем....

4. Трава зеленая, а небо...

5. Зимой холодно, а летом....

6. Ты ешь ртом, а слушаешь...

7. Утром мы завтракаем, а днем...

8. Птица летает, а змея...

9. Лодка плывет, а машина...

10. Ты смотришь глазами, а дышишь...

11. У человека две ноги, а у собаки...

12. Птицы живут в гнездах, а люди...

13. Зимой идет снег, а осенью...

14. Из шерсти вяжут, а из ткани...

15. Балерина танцует, а пианист...

16. Дрова пилят, а гвозди...
17. Певец поет, а строитель...
18. Композитор сочиняет музыку, а музыкант

12. Последовательность событий

1). «Кто кем (чем) будет?»

Кем (чем) будет: яйцо, мальчик, семечко, гусеница, цыпленок, желудь, икринка, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, большой, девочка, почка, щенок, шерсть, кожа, теленок, доска, птенец, козленок, ягненок.

2). «Кем (чем) был?»

кем (чем) был раньше:

- цыпленок - яйцом;
- лошадь - жеребенком;
- корова - теленком;
- дуб - желудем;
- рыба - икринкой;
- яблоня - семечком;
- лягушка - головастиком;
- бабочка - гусеницей;
- хлеб - мукой;
- птица - птенцом;
- овца - ягненком;
- шкаф - доской;
- велосипед - железом;
- рубашка - тканью;
- ботинки - кожей;
- дом - кирпичом;
- сильный - слабый;
- мастер - ученик;
- листок - почкой;
- собака - щенком;
- шуба - мехом;
- козел - козленком.

13. Мышление и фантазия

1). Материал: две карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит название 2-х задуманных предметов.

2). Две картинки, на которых изображены предметы. Придумать слово, находящееся между 2-х задуманных предметов и служащих как бы переходным мостиком между ними.

«гусь» - «дерево»

- «взлететь». Гусь взлетел на дерево.
- «вырезать». Из дерева вырезали гуся.
- «спрятался». Гусь спрятался за дерево.
- «представь». Представь, что все игрушки заговорили. Что бы они сказали?

14. Вопросы для развития мышления.

1. Почему вода в холодильнике замерзает?
2. Почему зимой включают отопление?
3. Для чего нужны печки и плиты?
4. Откуда мы узнаем, сколько время?
5. Зачем нам книги?
6. Что делают ножницами?
7. Что (кто) может летать?

Критическое мышление

1. Игра "Данетка"

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. 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 выкопал картофель, а другой его за это крепко поколотил.
2. Человек очень любил летать, но с некоторого времени перестал пользоваться самолетом.
3. Сначала они набили друг другу по огромной шишке, поссорились, потом познакомились, а потом поженились. 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? Например, "Подул ветер и человек опоздал на совещание". А ситуация могла разыгрываться таким образом. Автомобиль, на котором надо было ехать этому человеку на совещание, выезжал из гаража. Подул ветер, незакрепленные ворота гаража пришли в движение и покалечили автомобиль.

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 (Татьяна Ларина, Буратино, Черномор, Иванушка-дурачок).

1. Испекли его для людей, а съела его лиса. (Колобок)
2. Сначала она его сильно полюбила и объяснилась в любви, а он ответил отказом, потом он ее полюбил, объяснился в любви, но она ответила отказом. (Евгений Онегин)
3. 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)
5. Кто-то похвастался и остался без завтрака. ("Ворона и Лиса" И. А. Крылов)
6. Четверо зверей-музыкантов забрались друг на друга и сильно напугали разбойников. (Бременские музыканты)
7. 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?

Какое дело я делаю утром обязательно?

Какой цвет я задумал?

Какое свойство мороженого, лампочки, арбуза, карандаша я загадал? и т. д.

2. «Бывает - не бывает»

Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок

должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно.

1. Папа ушел на работу.
2. Поезд летит по небу.
3. Кошка хочет есть.
4. Человек вьет гнездо.
5. Почтальон принес письмо.
6. Зайчик пошел в школу.
7. Яблоко соленое.
8. Бегемот залез на дерево.
9. Шапочка резиновая.
10. Дом пошел гулять.
11. Туфли стеклянные
12. На березе выросли шишки.
13. Волк бродит по лесу.
14. Волк сидит на дереве.
15. В кастрюле варится чашка.

2. Игра "Черный ящик"

Детям показывают "черный ящик" или просто сумку, портфель и предлагают за 10 вопросов отгадать - что там? И т. д.

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

3. Игра "Картинки-загадки"

Водящий из коробки берет одну из картинок с изображением какого-либо предмета. Не показывая ее остальным, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии – отгадывают. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

4. Игра "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.

Примечание: игра подходит и для индивидуальных занятий с ребенком.

5. Игра "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: 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.

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

Приводите столько вариантов решений, сколько сможете. Если кончились мысли по поводу одного рисунка, перейдите ко второму, а через некоторое время вернитесь к первому рисунку.

Рекомендуем: придумайте как можно больше ответов к одному рисунку и запишите их. Затем предложите своим родителям, друзьям, родственникам, знакомым решить тот же самый рисунок. После этого сравните ответы. Они совпали? Нет?! Прекрасно - есть возможность сравнить их качество и оригинальность. Помните, что оригинальность решения наиболее важна в этой игре.

Вы можете сами придумать сколько угодно простых рисунков и разгадывать их. Однако хотим предостеречь от одной распространенной ошибки: создавая новый рисунок, не закладываете в него заранее никакого смысла. Это может сильно помешать в дальнейшем при разгадывании. Никаких других ограничений нет.

6. Игра "Жили-были"

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

Примеры игры.

Для деток поменьше вопросы простые, для более старших посложнее - со "степенью трудности" определитесь сами.

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).

7. Игра "Третий лишний"

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

Детям 3-5 лет условия более простые.

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.

Еще примеры для младших дошкольников:

- - молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают.
- - машина, лошадь, трамвай;
- - шапка, платок, сапоги;
- - роза, береза, ёлка.

Для детей 5-7 лет задания усложняются:

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

8. 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.

9. Отгадай предмет по его 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. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например, по дороге в детский сад, сидя в очереди к врачу и т.п.

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.

10. "Я луна, а ты звезда"

Игра на развитие логического мышления, быстроты реакции.

Вариант для игры вдвоем: 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 - швейная машина!" и игра продолжается.