**Игры на критическое мышление.**

***Прием «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.

1. Что было бы, если бы …. ты вдруг, проснувшись, обнаружил, что ты не человек, а бабочка (крокодил, кузнечик)?

2. Что было бы, если бы …. все люди настали ходить на руках, вверх ногами?

3. Что было бы, если бы …. не стало ночей, а все 24 часа в сутки были бы день и светило солнце?

4. Что было бы, если бы …. все твердое стало внезапно мягкое?

5. Что было бы, если бы …. на Земле не стало воды?

6. Что было бы, если бы …. люди не взрослели, а всегда оставались детьми?

7. Что было бы, если бы …. мы ходили так быстро, что в один миг могли очутиться там, где захотели?

8. Что было бы, если бы …. наши мысли были всем слышны?

9. Что было бы, если бы …. вдруг исчезли все книги?

10. Что было бы, если бы …. прилетели инопланетяне и пригласили тебя слетать на их планету?

11. Что было бы, если бы …. никогда не было зимы, а всегда стояла жара?

12. Что было бы, если бы .…все сказки на Земле исчезли?

13. Что было бы, если бы… люди перестали плакать?

*В процессе доказательства гипотезы, мы развиваем память, мышление, воображение. А это и есть начальная ступень в развитии критического мышления.*

***Игра «Как видят мир животные, насекомые, птицы?»***

Цель: научить детей строить гипотезы.

Материал: лист белой бумаги, цветные карандаши.

Руководство: взрослый 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.

**Интеллектуальные карты**

– это уникальный и простой метод запоминания информации. Регулярное использование интеллектуальных карт позволяет сделать привычным использование образов. Метод интеллектуальных карт дает возможность фокусироваться на теме, проводить целенаправленную работу по формированию словаря и связной **речи**. Правила составления интеллектуальных карт:

1. В центре страницы пишется и обводится главная идея *(образ)*

2. Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления, используя ручки разного цвета

3. Для каждого ответвления пишется ключевое слово или фраза, оставив возможность для добавления деталей

4. Добавляются символы и иллюстрации

5. Писать надо разборчиво *(печатными)* буквами

6. Важные идеи записываются более крупным шрифтом

7. Для выделения определенных элементов или идей используются линии произвольной формы

8. При построении карты памяти лист бумаги располагается горизонтально, ребенок также активно включается в процесс создания своей схемы:

Приём «Чтение *(просмотр, прослушивание)* с остановками».

Приём помогает прорабатывать материал детально. Читая детское художественное произведение, нужно разметить его так, чтобы останавливаться на неожиданных поворотах событий. Во время каждой остановки надо спрашивать ребёнка: *«Как ты думаешь?»*, *«Что будет дальше?»*, *«Почему ты так думаешь?»*. Дочитав до финала, надо обсудить с ребёнком сходство и различие его версии с оригиналом. Вопросы симулируют **мышление ребёнка**, заставляя его мозг работать. Дети имеют возможность пофантазировать, высказать своё мнение. Происходит обучение ка **критическому мышлению**, так и творческому, так как от ребёнка требуется связное монологическое высказывание

Приём *«Кубик»*. 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)*

Например: Кубик *«Спички»*

• Спички

• Похожи на палочки

• Деревянные палочки небольшого размера, на конце сера

• Выстругивают из отходов дерева одинаковой длины и толщины палочки, один конец которых обмакивают в серу

• Используются для того, чтобы зажечь газ, **развести костёр**, растопить печь и т. д.

• Хорошо то, что спички дают тепло, огонь. Плохо то, что спички детям не игрушка, может случиться пожар

Приём *«Перемешанные события»*.

Предлагается разместить картинки из сказки или рассказа в том порядке, который ребёнок считает последовательным, правильным. Затем воспитатель читает произведение и предлагает исправить последовательность картинок. Иногда сам воспитатель может перемешать картинки в дидактической игре и уже дети в процессе игры исправляют неверное.

*«Корзина идей»*

 Предполагает выяснить, какие знания уже есть у детей по данной теме. Этот прием накапливает знания. Предлагаем детям положить в корзину то, что им уже известно по данной теме. Ребята выбирают картинки, опорные схемы, предметы и кладут в корзину. В течении недели мы узнаем что-то новое и наша корзина пополняется. В обобщающей беседе, мы перебираем содержимое корзины и подводим итоги.

На стадии осмысление эффективен прием *«толстых»* и *«тонких»* вопросов

• Тонкие вопросы требуют односложного ответа. И задаются со словами: Кто? Что? Когда? Как звать?

• А толстые вопросы требуют **развернутого ответа**. Звучат примерно так: дайте объяснение, почему? А что, если? Почему вы думаете, что?

Поможем художнику. (Проводится индивидуально и по подгруппам).

Дидактическая задача. Учить детей создавать образы на основе схематического изображения.

Материал. 1. Большой лист бумаги, прикрепленный к доске или фланелеграфу с нарисованным на нем схематическим изображением человека. 2. Цветные карандаши или краски (или фломастеры).

Руководство Детям сообщается, что один художник не смог дорисовать картину до конца и попросил ребят помочь ему закончить работу, детям показывают схематическое изображение человека и говорит, что сейчас они все вместе помогут художнику. Ребята будут придумывать, как эту картину можно закончить, а воспитатель нарисует все, что ребята придумают. Детям последовательно задаются вопросы: кто здесь нарисован (мальчик или девочка)? Какого цвета глаза, волосы? Как одет, что несет в руках? И т. д. Дети по-разному отвечают, взрослый обсуждает с ними ответы и вы­бирает наиболее интересные. Самые интересные ответы воспита­тель использует при дорисовке картины, постепенно превращая схему в рисунок.

Когда рисунок будет готов, можно предложить детям приду­мать историю про нарисованного человечка. Если дети затруд­няются, следует помочь им наводящими вопросами.

Игра может неоднократно повторяться на различном мате­риале (дорисовывания схематического изображения дома, со­баки, дерева и т. д.).