

ГОУ ВО МО «Государственный  
гуманитарно-технологический  
университет»

**Применение интерактивных технологий в развитии  
критического и креативного мышления  
обучающихся СПО**

*Романова Галина Александровна*

*Кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики*

## *Педагогическая технология –*

-это строго научное проектирование и точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий

-это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя

# Задачи интерактивных форм обучения

- пробуждение у обучающихся интереса;
- эффективное усвоение учебного материала;
- самостоятельный поиск обучающимися путей и вариантов решения поставленной учебной задачи;
- установление взаимодействия между ними, обучение работать в команде, проявлять терпимость к любой точке зрения, уважение свободы слова каждого;
- формирование у обучающихся мнения и отношения;
- формирование жизненных и профессиональных навыков;
- выход на уровень осознанной компетентности.



**Креативность** – творческие способности, которые могут проявляться в мышлении, чувствах, общении и характеризовать как личность в целом, так и продукт деятельности этой личности.

**Креативность** – это процесс преодоления косности в мышлении, чувствах, общении.

Гилфорд: «Креативность – это процесс дивергентного мышления»

## **Критическое мышление -**

система мыслительных характеристик и коммуникативных качеств личности, позволяющих:

- эффективно работать с информацией, всесторонне анализировать ее, оценивать и делать обоснованные (объективные) выводы;
- не принимать догмы, ставить под сомнение любую информацию, в том числе свои идеи, находить альтернативные пути;
- вырабатывать собственное мнение, выносить собственное суждение, принимать независимые решения

## **Особенности критического мышления:**

- оценочность;
- открытость новым идеям;
- самостоятельность, непредвзятость;
- рефлексия

# Фазы технологии развития критического мышления

(С.И. Заур – Бек)

I фаза Вызов	II фаза Осмысление	III фаза Рефлексия
<p>Актуализация знаний, выявление затруднений и пробелов в знаниях, пробуждение интереса к новой информации, активизация внимания, побуждение к деятельности</p> <p>Итог: постановка целей деятельности</p>	<p>Получение новых знаний Осмысление новых знаний Соотнесение с тем, что уже знали</p> <p>Итог: поиск ответов на поставленные ранее вопросы, выявление затруднений и противоречий, корректировка целей</p>	<p>Обобщение знаний Систематизация знаний Присвоение знаний Оценка информации Формирование собственного отношения</p> <p>Итог: постановка новых целей деятельности</p>

# ИНСТРУМЕНТЫ СТАДИИ ВЫЗОВА

**Мозговой штурм**

(индивидуальный,  
парный, групповой,  
фронтальный)

**Корзина идей**

**Кластер**

**Таблица ЗХУ**

**Синквейн**

(«восточный стих»)

**Кейс**

**Хук**

(«крючок»)



# ИНСТРУМЕНТЫ СТАДИИ ОСМЫСЛЕНИЯ

## **ИНСЕРТ**

**Фишбоун**

**Продвинутая лекция**  
( в ходе лекции соотносится текст с  
первичной информацией:  
+ - знал ранее; - думал иначе)

**Взаимоопрос**

**Опорный  
конспект**

**Аквариум**

**Кластер**

**Скрайбинг**

**Таблица ЗХУ**

**Различные  
формы  
дискуссии**

**Игровые  
методы**



# ИНСТРУМЕНТЫ СТАДИИ РЕФЛЕКСИИ

**Хокку**— трехстишие  
(терцет – есть рифма)

**Синквейн**

**Мини-  
сочинение**

**Скрайбинг**

**Глоссарий**  
(составление словаря)

**Сказка**

**Незаконченное предложение**

**Эссе**

**«Шесть шляп»**

**Дебрифинг**

**Дискуссия**

**Юмористический  
рассказ**

**Инсерт (INSERT)** – прием маркировки текста. Инсерт часто называют и *технологией эффективного чтения*. Название приема складывается из первых букв каждого слова-определения:

I – *interactive* (интерактивная)

N – *noting* (познавательная)

S – *system for* (система)

E – *effective* (эффективного)

R – *reading* (чтения)

T – *thinking* (размышления)

V	+	-	?
<p>Здесь тезисно записываются термины и понятия, встречающиеся в тексте, которые уже были известны.</p>	<p>Отмечается все новое, что стало известно из текста</p>	<p>Отмечаются противоречия: то, что идет вразрез с знаниями и убеждениями читающего</p>	<p>Перечисляются непонятные моменты, требующие уточнения или вопросы, возникшие по мере прочтения текста.</p>



**Креативность** – творческие способности, которые могут проявляться в мышлении, чувствах, общении и характеризовать как личность в целом, так и продукт деятельности этой личности.

**Креативность** – это процесс преодоления косности в мышлении, чувствах, общении.

Гилфорд: «Креативность – это процесс дивергентного мышления»

Дивергентный способ мышления лежит в основе творческого мышления, которое характеризуется следующими основными особенностями:

1. Быстрота - способность высказывать максимальное количество идей (в данном случае важно не их качество, а их количество)

2. Гибкость - способность высказывать широкое многообразие идей.

3. Оригинальность - способность порождать новые нестандартные идеи (это может проявляться в ответах, решение несовпадающих с общепринятыми).

4. Законченность - способность совершенствовать свой «продукт» или придавать ему законченный вид.

**Дивергѐнтное мышление** (от лат. *divergere* — расходиться) — метод творческого мышления, применяемый обычно для решения проблем и задач.

Его сущность заключается в поиске множества решений одной и той же проблемы.



Одна из главных целей упражнений для развития креативного мышления состоит в том, чтобы уйти от привычных способов мышления и генерировать свежие идеи, из которых можно отобрать самые полезные.

Скрепка

Де Боно выделил **шесть типов мышления** и метафорически назвал их «шесть шляп»:



эмоционально-интуитивное — красная шляпа;



оптимистическое — желтая шляпа;



критическое — черная шляпа;



творческое — зеленая шляпа;



аналитическое — белая шляпа;



стратегическое — синяя шляпа;



Эмоции. Интуиция, чувства и предчувствия.  
Не требуется давать обоснование чувствам.

Позитивное суждение. Преимущества.  
Оптимистическое видение, поиск позитива  
в информации.

Негативное суждение. Осторожность.  
Оценка. Критика.

Генерирование творческих идей

Информация. Вопросы. Цифры.  
Непредвзятость.

Управлением мышлением





## Метод шести шляп

позволяет развить гибкость ума, креативность, отлично помогает преодолеть творческий кризис, помогает правильно принять решение и более точно соотносить свой образ мыслей с поставленными целями и стоящими задачами.

Особенно подходит для оценки необычных и инновационных идей, когда важно учесть любое мнение и рассмотреть ситуацию под разными плоскостями.

# КЕЙС-МЕТОД

**Метод конкретных ситуаций – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).**

**Кейс – это единый информационный комплекс.**

- **Три части: вспомогательная информация, необходимая для анализа кейса;**
- **описание конкретной ситуации;**
- **задания к кейсу.**

**Цель метода:** совместными усилиями группы учащихся проанализировать ситуацию, возникающую при конкретном положении дел, выработать практическое решение; окончание процесса – оценка предложенных алгоритмов и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы.

Основание классификации	Виды кейсов
Наличие сюжета	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Сюжетный кейс</li><li>2. Бессюжетный кейс</li></ol>
Временная последовательность материала	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Кейс в режиме от прошлого к настоящему</li><li>2. Кейс – воспоминание с прокруткой времени назад</li><li>3. Прогностический кейс</li></ol>
Способ представления материала	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Рассказ</li><li>2. Эссе</li><li>3. Аналитическая записка</li><li>4. Журналистское расследование</li><li>5. Отчет</li><li>6. Очерк</li></ol>
Объем	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Краткий (мини)</li><li>2. Средний</li><li>3. Объемный</li></ol>



# **ТЕХНОЛОГИЯ КЕЙС-МЕТОДА**

По определенным правилам разрабатывается модель конкретной ситуации, произошедшей в реальной жизни, и отражается тот комплекс знаний и практических навыков, которые учащимся нужно получить

# Мозговой штурм

Мозговой штурм – метод коллективной мыследеятельности, оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать возможно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических.

*Этапы мозгового штурма*

1. Постановка проблемы.
2. Генерация идей.
3. Обобщение, группировка, отбор и оценка идей.
4. Выбор оптимальных идей решения проблемы.

**Правила**

# «Мозговой штурм» («brain-storming») -

двухэтапная процедура решения задачи

*Этап выдвижения (генерации) идей.*

1. Запрет критики.
2. Запрет обоснований выдвигаемых идей.
3. Поощрение всех выдвигаемых идей, включая нереальные и фантастические.

*Этап анализа выдвинутых идей.*

Выявление рациональной основы в каждой анализируемой идее.

*Синектика ....*



**Дебрифинг** - логический процесс постепенного  
выхода из игрового взаимодействия

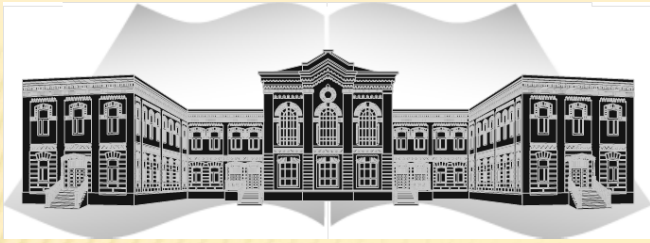
# Техники дебрифинга

1. Вспомни-обсуди-расскажи
2. Чемодан пакуем в прошлое
3. Дерево знаний
4. Нарисуй это
5. Театрализация
6. Разговор в лифте

Самым ценным своим  
качеством я считаю умение  
вызывать у людей энтузиазм и  
развивать то, что есть лучшего в  
человеке, с помощью признания  
его достоинств и поощрения

Чарльз Швэб, американский  
менеджер





**Благодарим за внимание**

**[galinaromanova3@rambler.ru](mailto:galinaromanova3@rambler.ru)**