\_

**Круглый стол для педагогов ДОУ**

**«Социо- игровой стиль работы с детьми,**

**как эффективная педагогическая технология»**

**Цель:**

Повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на системное использование в практике социо - игровой технологии.

**Задачи:**  1. Обогатить и обобщить представления педагогов о социо - игровом стиле работы с детьми как эффективной педагогической технологии.

2. Познакомить педагогов с методами и приёмами, применяемыми в социо -игровой технологии.

**Форма проведения:**

круглый стол.

**Оборудование:**

компьютер, проектор, доска, разрезанные открытки, таблицы по методу инсерт, цветы с лепестками красного, зеленого, желтого цветов, таблички для игры «Отличие социо – игровой технологии от традиционной», 6 шляп (красного, белого, синего, желтого, зеленого, черного цветов)

**Литература:**

**1.**Карманная энциклопедия социо.-.игровых приемов обучения дошкольников:

справочно - методическое пособие для воспитателей старших и подготовительных групп детского сада/Под ред. В.М. Букатова –СПб: Образовательные проекты; М.НИИ школьных технологий,2008.-160с.

2.Букатов В.М. Шишел – мышел, взял, да вышел. Настольная книжка воспитателя по социо-игровым технологиям в старших и подготовительных группах детского сада с методическими разъяснениями, неожиданными подсказками т невыдуманными историями.- СПб: Образовательные проекты; М.НИИ школьных технологий,2008.-144с.

3. Социоигровая педагогика в детском саду: из опыта работы воспитателей /Вячеслав Букатов .-М.: Чистые пруды,2006.-32с.-(Библиотечка «Первого сентября», серия «дошкольное образование» Вып4 (10).

4.Практические семинары и тренинги для педагогов.-Вып.1.Воспитатель и ребенок: эффективное взаимодействие/авт.-сост.Е.В.Шитова.-Изд.2-е.-Волгоград6учитель.2013.-171с.

**План проведения:**

**1.Вводная часть.**

1.1.Приветствие «Здравствуй, друг!»

1.2. Игры для создания рабочего настроя и объединения в малые группы

а/ разрезанная открытка (1-ое правило социо - игровой технологии)

б/ оборудование рабочего гнезда(2 –ое правило социо - игровой технологии)

в/выбор капитана с помощью считалки (3 –е правило социо - игровой технологии)

г/ определение персонального названия команды путем подсчета суммы чисел дней рождения участников за определенное время(4 –ое правило социо - игровой технологии)

1.3.Диалог «консерватора» и «новатора» с целью введения в тему педагогов

**2.Информационная часть**

2.1.Терминология /работа в таблицах по методу инсерт/

2.2.Актуальность темы

2.3.Задание по картине Н.П.Богданова –Бельского «Устный счет».

2.4.Особенности социо - игровой технологии

2.5.Игра «Собери цветок» ( красный цветок –законы общения , желтый -принципы, зеленый цветок- плюсы»).

2.6.Игра-упражнение «Отличие социо - игровой педагогики от традиционной»

2.7.Золотые правила социо - игровой технологии

**ФИЗМИНУТКА**

**3. Рефлексия** / по методу «Шесть шляп мышления»Эдварда де Боно/. **Подведение итогов.**

**Ход мероприятия**

**1.Вводная часть.**

**1.1.Приветствие. «Здравствуй, друг!**

Заседание нашего круглого стола, хотелось бы начать с игры - приветствия.

Все педагоги встают в круг. Рассчитайтесь на 1-ый и 2 –ой.

Первые номера становятся внутренним кругом, для этого делают шаг вперёд. Вторые – внешним и остаются на своих местах. Первые номера остаются на месте, вторые – передвигаются вокруг них по часовой стрелке, при этом каждая пара произносит стихотворение-приветствие и выполняет соответствующие действия:

Здравствуй, друг! *Здороваются за руку.*

Как ты тут? *Хлопают по плечу друг друга*.

Где ты был? *Дёргают за ушко друг друга.*

Я скучал! *Кладут руки себе на сердце.*

Ты пришёл! *Разводят руки в стороны.*

Хорошо! *Обнимаются.*

**1.2.Игры для создания рабочего настроя и объединения в малые группы**

**а/Игра «Разрезанная открытка». /1** правило социо - игровой технологии **/** Каждый участник вытягивает фрагмент разрезанной открытки и ищет свою команду, объединяясь с теми ,кому достались фрагменты, необходимые для составления открытки. …Команды образовались.

**б/Оборудование «рабочего гнезда». / 2 –ое** правило социо - игровой технологии**/** А теперь обсудите, где разместится ваша команда (*сдвиньте*столы так, чтобы вашей группке удобно было работать, то есть оборудуйте «*рабочее гнездо*»)… Достаньте ручки-тетради и приготовьтесь к работе.

**в/Выбор капитана с помощью считалки. /3**правило социо - игровой технологии **/** А сейчас с помощью считалки в каждой команде нужно выбрать капитана( с помощью считалки выбирается капитан команды.

**г/Определение персонального названия команды. /4** правило социо -игровой технологии **/** Следующее задание для микрогрупп сложить числа дней рождения (только дни, без месяцев)-получившаяся сумма и будет персональным названием команд.. Капитаны напишут на подставке получившееся число. Песочные часы покажут отведенное время для этого задания .

***1.3.Диалог «консерватора» и «новатора».***

*Входят два педагога (консерватор и новатор).*

**Консерватор:** Ой, сколько здесь коллег собралось! Здравствуйте! Как поживаете, как работаете? Тяжело вам наверное , как и мне. Конечно, я все понимаю, новое время диктует новые правила. В чем сегодня заключается образовательный процесс в детском саду - в педагогическом общении воспитателей и специалистов в различных видах совместной с дошкольниками деятельности. Нам , педагогам дошкольных учреждений, нелегко перестроить педагогический процесс по новому. Как раньше проводили занятия? В привычной и отработанной форме. Мы много лет разрабатывали структуру и содержание занятий по нескольким методикам дошкольного образования и хорошо ими владели. Изданы сборники конспектов занятий по развитию речи, ФЭМП, рисованию, лепке, которыми легко воспользоваться даже начинающим педагогам. Традиционные занятия были удобны для нас в плане организации детей и позволяли быстро подготовиться к проведению образовательной работы.

**Новатор**: позвольте вам возразить, коллега. Но все перечисленное не доказывает что занятия( даже комплексное и комбинированное) может в полной мере обеспечить эффективную и результативную образовательную деятельность в детском саду. Можно перечислить отрицательные моменты единственной в прошлом формы образовательной работы – занятия, Это:

-не учитываются основные законы психологии дошкольника;

- у каждого ребенка нет возможности быть активным участником занятия;

-ограничение во времени

-у детей нет свободы вида деятельности.

**Уважаемые коллеги!** Вы лучше присядьте за наш круглый стол и, быть может, мы убедим нашего консерватора педагога, что в принципе новое -это хорошо забытое старое. Действительно, определяемые в ФГТ подходы к образованию дошкольников в блоках совместной и самостоятельной деятельности требует нового подхода к организации все видов деятельности детей. О них мы сегодня и поговорим.

**2.Информационная часть**

2.1.Терминология (работа в таблицах по методу инсерт).

Вокруг нас то и дело появляются новые идеи, термины, направления деятельности. Друг за другом то появляются, то пропадают новые названия -педагогика сотрудничества, проблемное обучение, деловые игры, рефлексия и другие. Сейчас вы видите на экране новое для вас название , но возможно, что кто-то читал или слышал про социо - игровую технологию.

***Инсерт:*** У вас на столах лежат таблицы, слева обозначены термины ,и следующие графы: «Уже знал», «новое», «думал иначе», «не понял есть вопросы», по ходу разъяснения новых терминов я прошу вас сделать пометки, заполняя таблицу, а потом мы их зачитаем

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Содержание материала | Уже знал | Новое | Думал иначе | Не понял, есть вопросы |
| термин «Социо - игровая технология» |  |  |  |  |
| значение данного термина |  |  |  |  |
| что значит «социо» |  |  |  |  |
| Про авторов педагогической технологии- «Социо -игровая педагогика» представленных Евгением Евгеньевичем Шулешко, Александрой Петровной Ершовой и Вячеславом Михайловичем Букатовым |  |  |  |  |

Слышали ли вы термин «социо - игровая технология»

Как вы понимаете, значение данного термина?

Как вы думаете, что это за технология?

Что подразумевается под первой частью составного термина - **социо?**

По Шулешко **социо** - означает малый социум, поэтому правильное, авторское написание - с дефисом. (А корректоры постоянно исправляют этот дефис, пишут «социоигровая», понимая социо - как социальная. Американцы так и переводят: «социально-игровая педагогика». Что неверно.

Правильный смысл, когда при переводе получается **группо - игровая педагогика.**) А что кроется под второй частью термина **- игровая?** Некоторые думают, что это обычные «дидактические игры». Но это далеко от истины. Зачитаем ваши таблицы и узнаем приблизительно уровень информированности педагогов по данному вопросу. (Вывод по таблицам)

**2.2.Актуальность данной темы:** Как вы думает, в чем актуальность этой технологии, что оно дает ?

Необходимость изменения системы образования детей дошкольного возраста в настоящее время не подвергается сомнению. Уже провозглашены основные принципы государственной политики в области образования:

-«это гуманистический характер образования, приоритет человеческих ценностей»,

-«охрана и укрепление физического и психического здоровья детей, развитие коммуникативных навыков».

Проблема коммуникативной компетентности является одной из актуальных проблем в психологических исследованиях. Особую важность эта проблема, приобретает в настоящее время, когда коммуникативное развитие детей вызывает серьёзную тревогу. Множество негативных явлений (агрессивность, отчуждённость, враждебность и пр.) зарождается именно в детском возрасте, когда ребенок вступает в первые отношения с себе подобными. Сегодня человеку для активного участия в жизни общества, реализации себя как личности необходимо постоянно проявлять творческую активность, самостоятельность, обнаруживать и развивать свои способности, непрерывно учиться и самосовершенствоваться. Поэтому для воспитания сегодня как никогда актуально «лучшее правило политики – не слишком управлять…» - т.е. чем меньше мы управляем детьми, тем более активную позицию они занимают в жизни.

Соответствовать данному утверждению помогает современная педагогическая технология - «Социо - игровая педагогика» представленная Евгением Евгеньевичем Шулешко, Александрой Петровной Ершовой и Вячеславом Михайловичем Букатовым.

**2.3.Задание по картине Н.П.Богданова – Бельского «Устный счет».**

Обратите внимание на картину Н.П.Богданова – Бельского «Устный счет».

Что вы можете сказать по этой картине? На обдумывание ответа дается время ,темп работы вы можете контролировать с помощью песочных часов.(*Выслушиваются ответы команд*).

На доске трудный пример. Дети как один заняты вычислениями. Если бы ученики , столь достоверно изображенные художником, были привязаны к своим партам и сидели , послушно сложив ручки и ножки, то две трети класса наверняка отказались бы трудиться над вычислениями. Приглядитесь к картине, сидит всего один человек-учитель. Остальные могут свободно двигаться..на современных же уроках и занятиях, все наоборот: взрослый то и дело прохаживается по учебной комнате, а ученики послушно сидят на своих местах. На картине изображен Сергей Александрович Рачинский-профессор ботаники Московского университета, где читал традиционные лекции, принимал у студентов традиционные экзамены. После конфликта с администрацией уехал к себе в поместье. Его сестра преподавала в сельской школе. Он как - то раз заглянул к ней на урок и поразился тягостной скуке, которая висела в воздухе. Особенно ему было обидно за уроки математики. И тогда он начал преподавать сам. Домашнее звучание рабочей атмосферы Рачинский старался налаживать на любом уроке. Поэтому эта репродукция является для последователей социо - игрового стиля обучения излюбленным примером.

**2.4.Особенности социо - игровой технологии**

В чем же особенности этой технологии?

**Во-первых,** социо-игровая педагогика, или социо - игровой стиль обучения, или педагогика настроения основана на принципе организации занятий как игры – жизни между микрогруппами детей (малыми социумами). В микрогруппах дети либо уже связаны совместными играми, общим опытом жизни, либо эти связи самостоятельно быстро устанавливаются. А всё это является плодотворной почвой для того, чтобы знания можно было передавать друг другу, помогать приятелю и поддерживать его. Комментарий: в группе все дети друг другу известны, но не все близки между собой. А среди приятелей ребёнок привыкает признавать мнение своего ближайшего окружения и поддерживать его, согласовывать свои стремления с действиями товарищей. Вот ребята разбежались между столами, разыскивая спрятанные фрагменты картинок. Теперь они будут собираться в группы случайным образом – с теми, кому попались кусочки той же картинки.  
Работая в случайных группах, ребята тренируют свое умение входить в деловой контакт с известными, но недостаточно близкими людьми. Дистанция между детьми уменьшается, они находят подходы друг к другу, открывают в себе терпимость и видят ее пользу для дела.  
Если педагог по своему усмотрению будет формировать состав временных команд, то многими детьми это будет ощущаться как навязывание чужой воли. Работа в такой назначенной «свыше» компании может восприниматься некоторыми детьми даже негативно.  
**Во-вторых**, это направление основывается на формировании и использовании детьми и педагогами умения свободно и с интересом обсуждать разные вопросы, умения следить за ходом общего разговора и общего дела.

**В-третьих**, социо - игровая технология – это развитие ребёнка в игровом общении со сверстниками. Сущность социо - игрового стиля работы его основатели Е. Ершова, В. Букатов определили такой формулировкой:

«Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного и обучения, и научения, и тренировки».

**2.5.Игра «Собери цветок»**

Уважаемые коллеги! Сейчас мы узнаем, каковы законы общения, принципы, плюсы социо - игровой педагогики. Для этого мы с вами поиграем в игру

«Собери цветок» ( красный цветок – законы общения, желтый - принципы, зеленый цветок - плюсы»).Я предлагаю всем педагогам встать в круги и под музыку мы будем двигаться по часовой стрелке, как только музыка остановится вы должны будете взять красные лепестки.

*(Кому достались лепестки по одному подходят к доске, читают и прикрепляют лепесток к серединке)*

**Основатели социо - игровой педагогики предлагают следующие законы общения:**

•Не унижайте ребёнка, не оскорбляйте его;

•Не ворчать, не ныть, не бурчать;

•Умейте найти ошибку и имейте смелость признать её;

•Будьте взаимно вежливыми, терпимыми и сдержанными;

•Относитесь к неудаче как к очередному опыту в познании;

•Поддержи, помоги подняться и победить;

•Задувая чужую свечу, мы не делаем свою ярче;

•Не возноси себя над другими. Вознеси ближнего;

•Дети фантазёры: не верьте им на слово, но не оставляйте без внимания их проблемы.

*( под музыку двигаются , как только музыка останавливается, берут желтые лепестки и собирают цветок)*

**Плюсы социо - игрового стиля:**

- Отношения: «ребенок - сверстники»;

- Педагог является равноправным партнером;

- Разрушается барьер между педагогом и ребенком;

- Дети ориентированы на сверстников, а значит, не являются покорными исполнителями указаний педагога;

- Дети самостоятельны и инициативны;

- Дети сами устанавливают правила игры;

- Дети обсуждают проблему, находят пути ее решения;

- Дети договариваются, общаются (выполняют роль говорящих и роль слушающих);

- Общение детей происходит внутри микрогруппы и между микрогруппами;

- Дети помогают друг другу, а также контролируют друг друга;

- Социо - игровой стиль учит активных детей признавать мнение товарищей, а робким и неуверенным детям дает возможность преодолеть свои комплексы и нерешительность.

*( под музыку двигаются , как только музыка останавливается, берут зеленые е лепестки и собирают цветок)*

**Принципы социо - игровой технологии:**

•Воспитатель – равноправный партнёр. Он умеет интересно играть, организует игры, выдумывает их.

•Снятие судейской роли с педагога и передача её детям предопределяет снятие страха ошибки у детей.

•Свобода и самостоятельность в выборе детьми знаний, умений и навыков. Свобода не означает вседозволенность. Это подчинение своих действий общим правилам.

•Смена мизансцены, то есть обстановки, когда дети могут общаться в разных уголках группы.

•Ориентация на индивидуальные открытия. Дети становятся соучастниками игры.

•Преодоление трудностей. У детей не вызывает интереса то, что и просто, а что трудно – то интересно.

•Движение и активность.

•Жизнь детей в малых группах, в основном шестёрках, бывает в четвёрках и тройках.

•Принцип полифонии. За 133-мя зайцами погонишься, глядишь, и наловишь с десяток.

Мы с вами играя узнали про законы общения, про принципы и плюсы социо -игровой педагогики

**2.6.Игра – упражнение «Отличие социо - игровой технологии»**

«Педагог-консерватор» стоит около мольберта «Взгляды традиционной педагогики», «педагог-новатор» около мольберта «Взгляды социо - игровой технологии»

Мы с вами рассмотрим отличие социо - игровой педагогики от традиционной . Для этого нам их нужно разделить , так как они перемешались, и разложить их на мольберте в таблице. Педагог консерватор –ответственный за «Взгляды традиционной педагогики», «педагог – новатор» - за « Взгляды социо - игровой педагогики».

|  |  |
| --- | --- |
| **Взгляды традиционной педагогики** | **Взгляды социо-игровых подходов** |
| 1.Педагоги на занятии стремятся достичь научного результата. | 1.Педагоги на занятии воссоздают жизнь. |
| 2. Оценка педагога – «хорошо – нехорошо», «правильно – неправильно». | 2. Ребенок способен оценить себя собственными усилиями |
| 3. Опора на дискретность Цель – задачи – приёмы – результат | 3. Отсутствие дискретности (научного подхода). Социо-игровая дидактика – своеобразный клубок. Принципы взаимно пересекаются как волокна составляющие нить. |
| 4. Педагог в роли «судьи» | 4. Педагог в роли «советчика» |
| 5. Главные положительные качества детей: послушание, исполнительность, бесконфликтность, аккуратность | 5. Главные качества детей: - развитие самосознания; - умение сравнивать свои знания со знаниями других детей; - оказание друг другу помощи и принятие её когда это нужно; - тренировка речи, развитие внимания, умения услышать, запомнить услышанное, умения сообща решать задачи, обсуждать разные вопросы, следить за ходом общего дела. |
| 6. Педагог в позиции «над», «рядом» Дети смотрят на педагога как на главный источник порицания и поощрения | 6. Педагог занимает позицию «рядом», «вместе». |
| 7. Дружеские связи, склонность играть вместе и действовать не является предметом целенаправленного воспитания но оценивается положительно. | 7. Особое внимание уделяется развитию коммуникативных умений. |
| 8. Организация занятия с использованием социо-игровых приёмов | 8. Организация занятия как игры – жизни между группами и одновременно каждым из них. |
| 9. Педагог не выходит за границы намеченного содержания занятия | 9. Педагог должен идти от детей. |
| 10. Дети работают на педагога. | 10. Дети работают на себя |

|  |  |
| --- | --- |
| **2.7.Золотые правила социо - игровой технологии**  У «социо – игровой технологии есть золотые правила».  ***1 правило: используется работа малыми группами или как их еще называют «группы ровесников».***Сегодня мы с вами разделились на малые группы с помощью разрезных открыток. Оптимальным, для продуктивного общения и развития являются объединения малыми группами в младшем возрасте в пары и тройки, в старшем по 5-6 детей. Деятельность дошкольников в малых группах - самый естественный путь к возникновению у них сотрудничества, коммуникативности, взаимопонимания.  Можно поделиться: - по цвету волос, глаз, одежды - чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой  - кто на каком этаже живет;  - четный - нечетный, однозначный -двузначный номер квартиры;  - найти на цельных и разнообразных открытках что-нибудь одинаковое и по этому «одинаковому» объединится в тройки;  - кто сегодня в детский сад приехал на машине, а кто пришел пешком и т.д.  ***2 правило: «Смена лидерства».*** С помощью считалки команды выбирали капитана. Понятно, что работа в малых группах предполагает коллективную деятельность, а мнение всей группы выражает один человек, лидер. Причем лидера дети выбирают сами и он должен постоянно меняться.  ***3 правило: обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен***, что способствует снятию эмоционального напряжения. В нашем случае, это тот момент , когда вы обустраивали свое рабочее гнездо. В ходе деятельности дети не только сидят, но и встают, ходят, хлопают в ладоши, играют с мячом. Могут общаться в разных уголках группы: в центре, за столами, на полу, в любимом уголке, в приемной и т.д.  Командам было предложено сложить сумму чисел дней рождения и объявить получившееся число ***.***  ***Здесь было использовано 4 правило: Смена темпа и ритма***..Менять темп и ритм помогает ограничение во времени, например с помощью песочных и обычных часов. У детей возникает понимание, что каждое задание имеет свое начало и конец, и требует определенной сосредоточенности.  ***5 правило: социо - игровая методика предполагает интеграцию всех видов деятельности,*** что соответствует современным требованиям. Обучение происходит в игровой форме, для этого можно использовать различные игры, которые развивают внимание, фонематический слух, мышление, умение взаимодействовать друг с другом: «Слухачи», «Эстафета», «За себя не отвечаю», «Волшебная палочка», «Города с небывальщиной» и т.д.  ***6 правило: ориентация на принцип полифонии: «За 133 зайцами погонишься, глядишь и наловишь с десяток».*** Ребенку вместе со своими ровесниками добывать знания более интересно, он более мотивирован. В итоге все дети открывают для себя новые знания, только кто-то больше, кто-то меньше.  Чего же следует опасаться тем практикам, которые собираются работать в интерактивном или социо - игровом  (как одной из его модификаций) стиле?  **Отсутствия движений — раз**! Если кто-то из детей на занятии был малоподвижен, то социо - игрового стиля на таком занятии скорее всего, что не было.  **Отсутствия смены, разнообразия, вариативности — два!** Если на занятии не было хотя бы двух-трех смен в мизансценах, ролях — и уж тем более — видах деятельности, то смело можно утверждать, что стиль деятельности был не вполне социо - игровым.  **Отсутствия малых групп — три!** Если про ходу деятельности дети не объединялись в малые группки, или эти группки между собой не вступали в общение (а только с педагогом), то вполне вероятно, что социо - игровая педагогика и «близко не лежала».  А вот когда в организации деятельности были задействованы все «три кита», то смело можно утверждать, что, скорее всего, такой урок ученикам не только на пользу пойдет, но и эмоционально  **Социо - игровая педагогика способствует:**   1. Движению - на занятиях дети подвижны. 2. Смене, разнообразию, вариативности в мизансценах, ролях, видах деятельности. 3. Неуверенным детям преодолеть нерешительность. 4. Самостоятельности, инициативности, коммуникативному общению. 5. Сближению педагога с детьми.   **Физкультминутка**   |  | | --- | | Вижу, все Вы подустали  И сейчас мы дружно встанем.  Всё о работе говорим…  Для детей мы всё творим…  Сейчас немножко отдохнем  И вновь работать мы начнем…  Руки вверх мы поднимаем,  А потом их отпускаем.  А потом их развернем  И к себе скорей прижмем.  А теперь поприседаем,  Мы колени расслабляем.  А потом опять… опять …  Руки будем поднимать.  Вот немного отдохнули…  Легче стало нам «играть»  С новой силой мы готовы  Много нового узнать… |   **3.Рефлексия.** Каждой группе педагогов раздаются шляпы разного цвета, и предлагается подумать, в каком цвете они должны сформулировать точку зрения.  **Белая шляпа: информация**  Какой мы обладаем информацией? Какая нам нужна 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. Белая шляпа учит человека работать только с конкретными фактами, цифрами, событиями. Благодаря ей можно стать беспристрастным, освободиться от эмоций, которые, как известно, «туманят разум».  **Красная шляпа: чувства и интуиция**  Какие у меня по этому поводу возникают чувства?  В режиме красной шляпы у участников сессии появляется возможность высказать с вои чувства и интуитивные догадки относительно рассматриваемого вопроса, не вдаваясь в объяснения о том, почему это так, кто виноват и что делать. Красная шляпа дает возможность человеку увидеть событие, явление, проблему в ярких эмоциональных красках. Тем самым создаются условия для отреагирования эмоций, благодаря чему они больше не будут мешать работе  **Черная шляпа: критика**  Черная шляпа помогает человеку увидеть все негативные стороны события, явления, проблемы, она позволяет оценить риски. Правда ли это? Сработает ли это? В чем недостатки? Что здесь неправильно?  Черная шляпа позволяет дать волю критическим оценками, 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. Желтая шляпа помогает раскрыть ресурсы, положительные сто роны ситуации; увидеть «плюсы» ситуации, явления, проблемы. Почему это стоит сделать? Каковы преимущества? Почему это можно сделать? Почему это сработает?  **Зеленая шляпа: креативность**  Находясь под зеленой шляпой, мы придумываем новые идеи, модифицируем уже существующие, ищем альтернативы, исследуем возможности, в общем, даем креативности зеленый свет. Зеленая шляпа актуализирует творческое мышление человека, позволяет осуществлять нестандартный подход к решению задачи, искать новые способы и приемы. Каковы некоторые из возможных решений и действий? Каковы альтернативы?  **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 работы для определения того, что предстоит сделать, и в конце, чтобы обобщить достигнутое и обозначить новые цели.  Синяя шляпа помогает человеку находить смысл в том, что он делает, продуктивно управлять процессом мышления, обобщать накопленный опыт, вписывать проблему в контекст глобальных событий в экономике, политике, мироустройстве; философски осмыслять события и явления, понимая, что одна проблема есть проявление более общих механизмов и сил, действующих во Вселенной... Чего мы достигли? Что нужно сделать дальше? |