



Анна ОСТРОВСКАЯ,  
кандидат педагогических наук,  
директор,  
средняя школа № 180 г.Минска

## ИГРОВОЙ ПРАКТИКУМ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ УМЕНИЙ

Современное дошкольное образование невозможно представить без исследовательской деятельности воспитанников. Об этом свидетельствует высокая активность ребят в республиканском конкурсе исследовательских работ детей старшего дошкольного возраста «Я — исследователь».

По мнению А.И. Савенкова, правомерно говорить о двух взаимодополняемых результатах исследовательской деятельности. Первый связан с оценкой её продуктов (проектов, творческих работ и т.п.), т.е. с тем результатом, «что создаёт ребёнок своей головой и руками». Второй результат, отражая субъект-субъектное взаимодействие, выражается в количественных и качественных изменениях личностного роста, т.е. тесно связан с «педагогическим результатом», отражающим «опыт самостоятельной, творческой, исследовательской работы, новые знания и умения, составляющие целый спектр психических новообразований». Такая двухвекторная оценка результативности исследовательской деятельности даёт объективную картину итога педагогической работы по развитию воспитанника.

Согласно данным таких учёных, как А.В. Леонтович, Л.Ю. Ляшко, А.И. Савенков, Н.С. Шлык, М.В. Таранова и др., успешное развитие исследовательских способностей воспитанников во многом предопределяет развитые исследовательские умения. Исследовательские умения — это интегративное свойство личности, включающее сформиро-

ванные представления (знания), умения, навыки, составляющее функциональную основу исследовательских способностей.

Каждое исследовательское умение можно формировать отдельно, затрагивая одновременно развитие целого ряда познавательных процессов, актуализируя опыт воспитанника и имеющиеся представления. Использование приёма введения проблемных ситуаций стимулирует естественную мотивацию воспитанника, основанную на врождённой поисковой (исследовательской) активности, реализует ресурсный подход (т.е. обращает внимание воспитанника на уже имеющийся опыт), способствует возникновению положительных эмоций и заставляет активно протекать психические процессы, в первую очередь, мышление как механизм реализации поисковой активности.

Исследовательские способности — объёмное личностное образование, включающее мотивационный, поведенческий и другие компоненты, которые проявляются в прочности овладения способами исследовательской деятельности. Как и любые способности, исследовательские развиваются только в деятельности, что актуализирует такую форму работы, как практикум.

Согласно предложенной А.И. Савенковым классификации, стратегию исследовательской деятельности отражают следующие умения:

- видеть проблему;
- задавать вопросы;
- выдвигать гипотезы;

- давать определения понятиям;
- классифицировать;
- наблюдать;
- проводить эксперименты;
- структурировать полученный в ходе исследования материал;
- делать выводы и умозаключения;
- доказывать и защищать свои идеи;
- готовить собственные мини-доклады.

Актуализация каждого умения в данной последовательности определяет операциональную основу проведения исследовательской деятельности. Поэтому задания по формированию каждого умения следует сочетать с заданиями, направленными на целый комплекс умений, т.е. с непосредственным проведением исследований.

В дошкольном возрасте познание окружающего мира проходит преимущественно через игру, игра находится «на авансцене», именно она определяет и актуальное существование, и будущее счастье (или несчастье) личности, её жизненный путь. Включение ребёнка в игру помогает подготовить его к самостоятельной исследовательской деятельности и избежать «занудного» изложения педагогическим работником правильной общей стратегии исследовательского поиска. Если игра строится с учётом организации эвристической деятельности ребёнка, то она обогащает процесс развития самосознания детей дошкольного возраста.

Вышеизложенное позволяет назвать в качестве ведущей методики формирования исследовательских умений игровой практикум. Работу с детьми продуктивно организовывать в виде игрового практикума по формированию исследовательских умений через проблемные ситуации. Системообразующим фактором практикума может выступать представленная выше классификация умений. Каждое умение рассматривается как отдельный многокритериальный параметр, который может прорабатываться и формироваться точно, но единство в рамках системы формируемых умений обеспечивается их взаимосвязанностью и взаимовлиянием в составе исследовательской деятельности. Задания игрового практикума строятся преимущественно на активизации познавательных процессов (памяти, внимания, мышления, восприятия) и актуализации имеющегося опыта ребёнка.

Игровой практикум целесообразно сочетать с исследовательским для освоения ребёнком обобщённых способов исследователь-

ской деятельности. В дошкольном возрасте ребёнку важно видеть конкретный продукт своей деятельности, чтобы показать его как собственное достижение. Поэтому одним вариантом исследовательского практикума могут быть мини-исследования (экспресс-исследования), проводимые не только на занятиях, но и в повседневной жизни. Например, задания типа: сбор информации об объекте с помощью разных органов чувств; составление плана объекта из мозаики картинок («Наш двор», «Наша игровая»), сбор мини-коллекций («Осенние листья», «Чудо-камни»); составление коллажа (плаката) об известных предметах в будущем («Дом будущего», «Транспорт будущего»). Другой вариант исследовательского практикума — полноценная исследовательская работа ребёнка, которая может быть представлена на конкурсе или фестивале детских работ.

В целях своевременной коррекции педагогической работы формирование исследовательских умений воспитанников необходимо сочетать с комплексной диагностикой организации исследовательской деятельности.

Таким образом, эффективность исследовательской деятельности детей дошкольного возраста следует рассматривать в виде процедуры оценки качества и регулирования образовательного процесса по вектору создания исследовательского продукта и вектору развития личностных качеств. Критерием результативности в плане развития личностных качеств можно рассматривать развитие исследовательских способностей, важным операциональным компонентом которых выступают исследовательские умения — отдельные многоаспектные параметры, через проблемные ситуации игрового практикума.

Примеры игр из комплекса игрового практикума.

### УМЕНИЕ ВИДЕТЬ ПРОБЛЕМУ

**Цель:** развитие эмпатии, способности ребёнка менять собственную точку зрения, смотреть на объект (ситуацию) с разных сторон.

#### Игра «Маски»

**Материал:** бумажные маски («Весёлый человечек Ах» и «Грустный человечек Ох»), мел.

Мелом обозначают линии старта и финиша. У линии старта становятся двое детей в масках. Педагогический работник предлага-



ет обсудить ситуацию (например, «Пошёл дождь», «Мама уехала в командировку», «У нас дома ремонт», «У зайки закончилась морковка», «Ты стал(а) принцем (принцессой)» и т.п.). Игрок с маской «Весёлый человечек Ах» называет радостную сторону события, а с маской «Грустный человечек Ох» — печальную. Если задание выполнено правильно, игрок делает шаг вперёд. Выигрывает тот, кто первым дойдёт до финиша.

### Игра «Живой предмет»

**Материал и оборудование:** предметы по количеству игроков, фишки, аудиозаписи ритмичной музыки, магнитофон.

Предметы раскладывают по кругу. Напротив каждого становится игрок. Под музыку дети двигаются по кругу, когда она смолкает, игрок поднимает лежащий напротив него предмет.

#### Вариант 1.

Игроку предлагают представить, что его превратили в этот предмет. Он описывает один день из своей «жизни»: радостные и грустные события. За каждое — получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

#### Вариант 2.

Игроку предлагают за что-то «похвалить» предмет, находящийся у него в руках. Игрок, стоящий напротив, «ругает» предмет. Каждый получает фишку за правильно выполненное задание. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

## УМЕНИЕ ВЫДВИГАТЬ ГИПОТЕЗЫ

**Цель:** развитие способности видеть возможную причину события, продуцировать логически оправданные идеи.

### Игра «Рассказчики»

**Материал:** по 3 мелких предмета на каждого игрока, мешочек, фишки.

Игрокам раздают по 3 фишки и предлагают вытянуть из мешочка по 3 предмета.

#### Вариант 1.

Каждому предлагается придумать небольшой рассказ (сказку) об этих предметах.

#### Вариант 2.

Надо описать, как выглядела бы картина, на которой изображены все 3 предмета.

После того как сыграют несколько участников, определяют, чей рассказ или описание понравилось больше всего, тому и отдают фишки. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

## УМЕНИЕ ДАВАТЬ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОНЯТИЯМ

**Цель:** развитие способности выявлять существенные признаки, входящие в содержание понятия.

### Игра «История игрушки»

**Материал:** игрушки по количеству детей.

Дети расставляют игрушки на столе и рассматривают их. Считалкой выбирают водящего, он выходит за дверь. Пока его нет, с помощью взрослого дети придумывают историю, в которой главным персонажем выступает одна из игрушек. Когда возвращается водящий, дети поочередно рассказывают ему придуманную историю, замещая название главного персонажа словами «он» или «она». Водящему надо отгадать и показать игрушку, о которой идёт речь. Если он угадал, выбирается другой, и игра повторяется. Если ответ водящего был неправильным, дети дополняют рассказанную историю до тех пор, пока он не отгадает.

## УМЕНИЕ ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ

**Цель:** развитие способности мысленного экспериментирования.

### Игра «Лежебока»

Считалкой выбирают «лежебоку». Дети просят его принести предмет и называют, для чего он нужен, например: «Лежебока, принеси лейку, надо цветы полить». «Лежебока» отвечает: «Ой, хочу полежать...» — и предлагает, чем его можно заменить, например:



«Замените лейкоку бутылкой». Выигрывает тот, кому дольше всех удалось побыть в роли «лежебоки».

### Игра «Битва магазинов»

**Материал:** 2 одинаковых комплекта предметов, помеченных по количеству продавцов красным и зелёным маркерами, фишки по количеству покупателей.

Дети делятся на три группы: покупатели, «зелёные» и «красные» продавцы. Продавцы становятся возле столов, на которых расставлены одинаковые комплекты предметов, помеченные красным или зелёным маркерами. Каждый продавец придумывает для своего предмета название — «этикетку», отражающую возможность его необычного использования. Например, чашка — «Домик для цветка» («Ковш для умывания», «Карандашница»). Покупатели, приобретая понравившийся товар, отдают фишку продавцу. Подсчитывают, сколько продано по числу фишек у «зелёных» и «красных» продавцов. Выигрывают те, кто заработал больше.



### УМЕНИЕ ДОКАЗЫВАТЬ И ЗАЩИЩАТЬ СВОИ ИДЕИ

**Цель:** развитие способности выдвигать, оценивать и аргументировать идеи.

### Игра «Копилка идей»

**Материал и оборудование:** сюжетные карточки с изображением проблемных ситуаций, магниты, магнитная доска, маркер, фишки.

Ведущий прикрепляет к магнитной доске сюжетную карточку с изображением проблемной ситуации. Например: лебедь остался в городском парке на зиму, потому что у него сломано крыло. Как помочь птице перезимовать? Игроки поочередно выдвигают идеи, ведущий фиксирует их, рисуя маркером на доске пиктограмму, и указывает автора. Совместно выбирают лучшие идеи, авторы которых получают фишки. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

### Игра «Межпланетный телемост»

**Материал:** фишки, карточки с изображением предметов по темам: «Игрушки», «Посуда», «Транспорт», «Одежда», «Фрукты», «Овощи», «Продукты».

Дети делятся на две команды инопланетян и придумывают названия своим планетам. Ведущий — «землянин». Детям сообщают, что организован межпланетный телемост, чтобы узнать о жизни на других планетах. «Землянин» поочередно предлагает командам наугад вытянуть карточку с изображением предмета с планеты Земля и рассказать, как этот предмет выглядит у них на планете (что добавилось в нём или исчезло и зачем или почему появились эти изменения) и для чего используется. Если рассказ аргументирован и доказано, что их планета самая необычная — команда получает фишку. Выигрывает команда, получившая больше фишек.

#### ЛИТЕРАТУРА:

1. Савенков, А.И. Учебное исследование в детском саду: вопросы теории и методики / А.И. Савенков // Дошкольное воспитание. — 2000. — № 2. — С. 8—17.
2. Смолер, Е.И. Развитие интеллектуальной активности детей дошкольного возраста: пособие для педагогов учреждений дошкольного образования / Е.И. Смолер. — Мозырь: Белый Ветер, 2014.
3. Смолер, Е.И. Развитие старших дошкольников в эвристической деятельности: пособие для педагогов учреждений дошкольного образования / Е.И. Смолер. — Минск: Нац. ин-т образования, 2014.
4. Шестилетний ребёнок в семье и учреждении образования: пособие для педагогов учреждений дошкольного образования / Е.А. Панько [и др.]; под ред.: Я.Л. Коломинского, Е.А. Панько. — Минск: Нац. ин-т образования, 2016.