

## Игры и упражнения, стимулирующие исследовательское поведение

Экспериментирование - сложный процесс познания, требующий большой предварительной подготовки, направленной на развитие основных психических процессов, таких как: восприятие, память, мышление, воображение. В связи с этим в методику работы с детьми любого возраста включаются развивающие игры и упражнения. Данный игровой тренинг необходим как для детей, так и для педагогов, ибо помогает *решить следующие проблемы:*

- снимает страх самостоятельного высказывания, испытываемый довольно часто в ходе обучающего взаимодействия детей и взрослых, развивает готовность принять задачу, проблему любого класса трудности,
- развивает навык осознания своего отношения к окружающему миру,
- формирует умение оценивать свою работу
- обеспечивает ощущение радости от процесса познания, возможности проявить при этом творчество и самостоятельность.

Предлагаемые ниже игры упражнения способствуют активизации познавательной деятельности детей и педагогов и могут быть использованы в работе с детьми на этапе дошкольного возраста, как на занятиях, так и в повседневной жизни.

Навыки общения, логика мышления, интерес к деятельности познания, формируемые в ходе игрового тренинга, помогут освоить учебный материал, более оптимально расходуя потенциал каждого участника образовательного взаимодействия. Кроме этого, игровой тренинг поможет педагогу и ребенку легко «войти» в технологию экспериментирования.

В процессе организации такого тренинга взаимодействие детей и взрослых строится на основе следующих правил:

1. Будьте мудрыми, знающими, непредсказуемыми, ибо все это - основа творчества.
2. Не скупитесь на добрые слова, они стимулируют интерес.
3. Не отчаивайтесь, если что - то из того, что вы задумали, сегодня не получилось - непременно получится завтра.
4. Не сопротивляйтесь, если дети или взрослые захотят вас чему- то научить, ведь всего не может знать никто.
5. Не бойтесь творить и *ошибаться*, так как не ошибается только ТОТ, кто ничего не делает.

Все игры и игровые упражнения в игровых тренингах делятся на несколько видов:

### **1. Игры, цель которых – поиск спрятанных предметов:**

- «Горячо – холодно» (а также ее различные варианты типа «секрет»),
- «чудесный мешочек» (с одним и двумя отверстиями),
- «что изменилось» на определение исчезнувших или поменявших свое местоположение в пространстве объектов или предметов) (см. Ниже),
- «колечко»,
- «морской бой» (классическая модель исследовательской игры).

### **2. Игры развивающего характера:**

#### *• Игры с предметам*

Цель - развитие зрительно - моторной и пространственной координации:

*Задание № 1* - достать любой предмет с завязанными глазами.

*Задание № 2* - построить в темноте башню из кубиков одной или двумя руками.

*Задание № 3* - кто быстрее соберет несколько предметов в указанном порядке (игрушки, канцтовары и пр.)

#### *• игра «узнай по звуку»*

Цель - развитие слухового восприятия.

*Задание* - за ширмой «звучащие - предметы (из дерева, металла, стекла и пр.)

Водящий по очереди постукивает по ним деревянной или металлической палочкой (послушайте, как они звучат, и отгадайте, что звучит).

#### *• игра «устойчивое внимание».*

Цель - развитие произвольности внимания.

*Задание* - рассмотреть стоящие рядом 3 предмета в течение 2-х минут и описать предмет, стоящий в середине.

#### *• игра «Чувство времени.*

Цель - развитие чувства времени, знакомство с эталоном «1 минута».

*Задание* - предлагается выполнить задание в течение 1 минуты (нарисовать что-то, сложить мозаику, сосчитать предметы, поиграть в игру, прочитайте книгу и пр.) После чего ответить на вопрос «Что можно сделать за минуту?»

#### *• игра «взвесь на ладони».*

цель - развитие тактильных ощущений, освоение эталонов и мер весов.

*Задание* - взвешивание предметов (8-10) способом «на ладони» И сравнение их веса с весом гирек (гирьки по 5, 10, 15, 20 грамм) или монеты (1, 5, 1;.. 50 копеек; 1, 2 рубля).

#### *• игра «Рассуждалки»*

Цель - развитие любознательности и логики мышления.

*Задание* - ответить на вопрос и доказать свою точку зрения, изложив ее как можно более кратко (вопросы могут быть заданы заранее или во время игры) см. ниже).

- *Игра «волшебный город».*

Цель - развитие сенсорных представлений и наблюдательности.

*Задание* - в течение некоторого времени (игра длится не менее 5 дней, Т.к. предусматривает каждый день поиск объектов с помощью одного из 5 анализаторов: зрения, слуха, вкуса, обоняния, осязания) искать заданные объекты и фиксировать их различными символами (точками, галочками, палочками) на бумаге, рисуя волшебный город.

### **3. Игры с целью поиска людей – партнёров по игре:**

- «Прятки»
- «Казак - разбойник!» (дополнительная цель - запутать водящего)

### **4. Игры на разгадывание неопределённых ситуаций:**

- «Бал»
- «Да - Нет» (учим задавать вопросы)
- «Кораблекрушение».
- игровые задания типа: «человек в поле лежит с мешком за спиной, почему?»

### **5. Социальные игры, развивающие исследовательское поведение:** «мафия»

6. **Военизированные игры типа «Зарница»** (пароли, разведка, захват «языка» и пр.)

## РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ

ЦЕЛЬ: стимулировать исследовательское поведение ребенка.

### 1. «Все, что ...»

Цель: развивать умение классифицировать предметы и явления.

*Задания:*

- назвать все, что летает, горит, мнется и прочее (выделение функциональных признаков),
- назвать все, что было зимой, вчера, в день рождения (выделение временных признаков),
- называть все, что бывает в детском саду, космосе, за городом (выделение пространственных признаков),
- называть все, что бывает красным, больше лужи, имеет квадратную форму (выделение сенсорных признаков),
- называть все, что бывает, когда неправильно обращаешься со спичками (выделение причинно-следственных признаков).

### 2. «Рассуждалки».

Цель: развитие мышления, речи – доказательства.

*Ход игры:*

Воспитатель задает детям вопрос. Выслушивает, все объяснения и доказательства, затем - зачитывает правильный ответ.

- Какое наземное животное самое высокое? Почему? (ответы детей)

Самое высокое из обитаю их сегодня на Земле животных - жираф -. Рост некоторых из них бывает 6 метров. Жирафы обитают в африканских саваннах. Питаются они плодами и листьями, которые благодаря своей длинной шее могут срывать с высоких деревьев. Несмотря на большую длину, в шее жирафа всего 7 позвонков, поэтому она не отличается гибкостью. Вот почему, чтобы наклониться, жирафу приходится широко расставлять передние ноги.

- Кто такие динозавры?

«Динозавр»- в переводе с греческого означает «ужасный ящер». Так называли рептилий, населявших Землю в период от 230 до 65 миллионов лет назад. Некоторые из них были миролюбивыми растительноядными, другие кровожадными хищниками. Бронтозавры, тираннозавры, игуан доны и другие - от маленьких, меньше метра в длину, до тридцатиметровых гигантов - населяли Землю в доисторические времена.

- Зачем животным нужны хвосты?

Хвосты животным очень даже нужны! Рыбы и киты плавают, управляя хвостом. Птицам хвост помогает держаться в воздухе. Дятлы упираются хвостом о дерево, когда в поисках пищи стучат по коре клювом. А обезьянам хвост служит еще одной рукой: с его помощью они могут даже срывать плоды с деревьев. Коровы и лошади отгоняют хвостом надоедливых мух и оводов. Бобры используют хвост, строя и укрепляя свои плотины. А собаки виляют хвостом, выражая радость при виде своих хозяев.

### **3. «Детективы» (вариант игры «Что изменилось»).**

Цель: развитие зрительной памяти, внимания.

*Ход:* Дети делятся на 2 команды: «детективы» и «подозреваемые». «Детективы» отворачиваются на 1-2 минуты, в это время «подозреваемые» меняют что-то в своем облике (например, переодевают обувь, меняются свитерами, развязывают шнурки и т.д.) «Детективы» поворачиваются, рассматривают «подозреваемых» И находят, что изменилось. Затем меняются ролями.

### **4. «Кляксы»**

Цель: развитие воображения

*Материал:* гуашь, листы: бумаги, карандаши, фломастеры.

*Ход:* воспитатель ставит кляксы произвольной формы на листы бумаги и предлагает детям дорисовать детям что-либо из этой кляксы. Дети рисуют и рассказывают всем, что у них получилось.

*Примеры:* бабочка, цветок, монстр, ракета и т.д.

### **5. Дорисуй картинку»**

Цель: развитие у детей творческого воображения, мышления

*Материал:* листок бумаги с незаконченным изображением любого предмета, цветные карандаши или фломастеры

*Ход:* ребенку предлагается рассмотреть изображение, назвать предмет, изображение которого на листочке бумаги незакончено. Если ребенок затрудняется назвать предмет, используются наводящие вопросы, загадки. После того, как ребенок узнает предмет, ему предлагается закончить изображение (дорисовать картинку) и раскрасить ее.

### **6. «Узнай предметы и нарисуй их»**

Цель: формирование у детей умения рассуждать, развитие воображения и логики мышления.

*Материал:* картинки с изображением «зашумлённых» предметов (изображение разных предметов наложены друг на друга) из разных смысловых групп (картинки с изображением геометрических фигур, предметов обихода, домашней утвари, игрушек и т.д.)

*Ход:* педагог предлагает рассмотреть картинки, назвать все узнаваемые предметы, признаки их сходства и различия.

### **7. «Волшебное царство»**

Цель: развитие у детей воображения и зрительно-моторной координации

*Материал:* лист бумаги, цветные карандаши или фломастеры

*Ход:* педагог предлагает придумать и нарисовать волшебное дерево, непохожее ни на какие известные деревья, на ветках которого могут находиться необычные предметы. Очень хорошо, если дети смогут придумать дереву необычное название.

#### **8. «Опорные слова»**

**ЦЕЛЬ:** развитие памяти, логического мышления, умения выражать свои мысли.

*Материал:* лист бумаги и цветные карандаши и фломастеры.

*Ход:* на основе 3-4 опорных слов (например, «мальчик», «собака», «лес», «корзина») Детям предлагается придумать возможный сюжет, нарисовать его и рассказать по нему историю.