



Развитие исследовательских способностей в игре: умение задавать вопросы

Developing Research Skills in a Game: the Ability to Ask Questions

Аннотация. Мы продолжаем публикацию серии статей по развитию исследовательских способностей в игре. Данные игры направлены на развитие универсальных способностей, которые значимы в жизни в целом и для усиления личностного потенциала детей и подростков в реализации исследовательской деятельности. Авторы статьи передают свой многолетний опыт работы с детьми дошкольного возраста, младшими школьниками, а также подростками и старшеклассниками в исследовательских группах и экспедициях. В четвертой статье мы представляем игры на развитие умения задавать вопросы – одной из ключевых исследовательских способностей. В статье даны комментарии как предлагаемые игры могут применяться в работе с детьми с учетом их возраста.

Ключевые слова: игра, исследовательские способности, учение задавать вопросы

Abstract. We continue to publish a series of articles on games as a means to develop research skills. These games are aimed at developing universal abilities that are significant in life in general and for enhancing the personal potential of young children and adolescents in the implementation of their research activity. The authors of the article share their many years of experience in working with preschool children, primary schoolchildren, as well as adolescents and high school students in research groups and on expeditions. In the fourth article, we present games to develop the ability to ask questions, one of the key research abilities. The article provides comments on how the proposed games can be used in working with children, considering their age.

Keywords: play, research abilities, learning to ask questions



Обухов Алексей Сергеевич,

кандидат психологических наук, ведущий эксперт Центра общего и дополнительного образования имени А. А. Пинского Института образования НИУ ВШЭ, главный редактор журнала «Исследователь/Researcher», научный руководитель исследовательского центра «Точка варения» Колледжа 26 КАДР, г. Москва
e-mail: ao@redu.ru



Комарова Наталья Михайловна,

кандидат психологических наук, доцент кафедры психологической антропологии Института детства МПГУ, г. Москва
e-mail: h_m@inbox.ru



Кондратьева Нина Леонидовна,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры психологической антропологии Института детства МПГУ, г. Москва
e-mail: ninakond@mail.ru



Мы продолжаем серию статей с подборкой игр для развития исследовательских способностей [Обухов и др. 2020а, 2020б, 2020в]. Первые три статьи были обновленные и дополненные публикации, ранее изданные в журнале «Потенциал. Химия. Биология. Медицина» в 2011–2012 годы. Начиная с этой статьи и продолжая саму серию, мы представляем новые публикации. В перспективе, когда мы напишем всю серию статей по всему перечню исследовательских способностей, мы планируем издать отдельное методическое пособие. В этом номере журнала мы уделим внимание одному из центральных умений, значимых для развития исследовательской деятельности, – умению задавать вопросы. Представим пропедевтику игр для раннего детства, когда формируется первоначальный навык взаимодействия в логике «вопрос – ответ». А также предложим серию игр для дошкольников, младших школьников и подростков, которые развивают способность точно и грамотно задавать вопросы, в том числе базируясь на частичной информации, чтобы дополнить знание до целого.

Умение задавать вопросы – одно из ключевых среди исследовательских способностей. Правильно поставленный вопрос по существу – значительный шаг в решении обнаруженной проблемы. Ребенок, еще не умея разговаривать, в моменты своего активного бодрствования непрерывно осваивает мир через ощупывания, облизывания, надкусывания и так далее. После освоения ребенком речи начинается период непрерывного «Почему?». Известно понятие «возраст почемучек» (3–5 лет) [Смирнова 2016, с. 233] – период, когда дети активно начинают использовать вопрошание в познании окружающего мира во взаимодействии со взрослыми. Дети задают множество вопросов взрослому человеку: обо всем, на чем фокусируется внимание. И тут важно, чтобы взрослые не просто отвечали на вопросы (тем самым закрывая познавательную ситуацию), а давали инструменты поиска ответов на собственные вопросы. Игнорирование же вопросов со стороны взрослого, а еще хуже – ограничение, запреты на вопросы (чтобы ребенок не мешал) деструктивно влияет на познавательное развитие детей. Познавательная активность либо начинает затухать, либо переходит в режим «подпольной» реализации, скрытой от взрослых. При этом важно помочь ребенку научиться задавать точные и конкретные вопросы к определенным объектам или явлениям, которые могли бы выступать стартом самостоятельного познавательной активности.

Иногда на детские вопросы легко ответить сразу, однако бывает, что дети задают такие вопросы, на которые сложно оперативно сформулировать правильный и исчерпывающий ответ. В этом случае взрослому лучше признаться, что он не знает точной информации и постараться найти верное объяснение вместе с ребенком с помощью поиска информации,



исследования, эксперимента. Этап задавания вопросов очень важен для развития ребенка, в этот период закладывается мотивация к обучению и усвоению новой информации, самостоятельности познания. Со стороны взрослого важно поддерживать познавательную инициативу ребенка, в том числе и посредством специально подобранных игр, формирующих навык построения конструктивных вопросов.

В раннем и дошкольном детстве своеобразной подготовкой к освоению способности формулировать вопросы, наблюдением за последовательностью их выстраивания служат некоторые подвижные игры, в сюжет которых входит диалог игроков, состоящий из вопросов и ответов, которые предваряют основное игровое действие. Приведем примеры несколько таких игр.

Известная всем подвижная *игра «Гуси-лебеди»* (русская народная игра). Содержание игры: «На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси. В середине площадки прячется волк в своем логове. Хозяин выпускает гусей погулять, они уходят на другой край площадки. Хозяин зовет гусей, они ему отвечают:

- Гуси-гуси!
- Га-га-га.
- Есть хотите?
- Да-да-да.
- Гуси-лебеди! Домой!
- Серый волк под горой!
- Что он там делает?
- Рябчиков щиплет.
- Ну, летите как хотите, только крылья берегите!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные дети выходят из игры.

Самый ловкий и быстрый гусь становится волком».

Игра «Водяной» (удмуртская народная игра). Содержание игры: «Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

- Дедушка Водяной,
- Что сидишь под водой?
- Выгляни на чуточку,
- На одну минуточку.

Круг останавливается. Водяной встает и с закрытыми глазами подходит к одному из играющих. Его задача – определить кто перед ним. Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если Водяной отгадывает имя игрока, то они меняются ролями и игра продолжается».

Следует отметить, что такая богатая *диалогическая речь* по структуре «вопрос – ответ» в большинстве своем присутствует в народных подвижных играх, которые имеют своей целью не только физическое развитие детей, но и развитие у них

Alexey Obukhov,

Ph.D. in Psychology,
Leading Expert of the
The Pinsky Center of
General and Extracurricular
Education, Institute of
Education, National
Research University
'Higher School of
Economics', Editor-in-Chief
of the 'Researcher' journal,
Scientific Director of the
'Tochka Varenia' Research
Center, 26 KADR College,
Moscow

Natalia Komarova,

Ph.D. in Psychology,
Associate Professor
of the Department
of Psychological
Anthropology, Institute of
Childhood, Moscow State
Pedagogical University,
Moscow

Nina Konratyeva,

Ph.D. in Pedagogy,
Associate Professor
of the Department
of Psychological
Anthropology, Institute of
Childhood, Moscow State
Pedagogical University,
Moscow
e-mail: ninakond@mail.ru



навыков общения, выстраивания взаимоотношений внутри детского сообщества.

Игра «Краски» (русская народная игра). Содержание игры: «Среди участников выбирают одного ведущего-продавца и одного покупателя-монаха, остальные дети становятся красками. Участники-краски садятся в очерченный круг. Продавец тихо (на ушко) говорит каждому игроку, какой цвет краски ему соответствует. Дети запоминают свой цвет. Монах-покупатель не должен знать цвета красок.

Монах приходит в магазин красок и обращается к продавцу:

- Я монах в синих штанах, пришел за краской.
- За какой?

Монах называет цвет краски (например, голубой). Если такой краски нет, то продавец отвечает:

– Нет такой! Скачи по голубой дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

Задания для монаха могут быть разные: проскакать на одной ножке, пройти уточкой, вприсядку или как-то иначе.

Если названная краска в магазине присутствует, то продавец отвечает монаху:

- Есть такая!
- Сколько стоит?
- Пять рублей. (Монах громко хлопает по ладони продавца пять раз).

При последнем хлопке названная «краска» вскакивает со своего места и бежит вокруг очерченного круга. Монах пытается ее догнать. Если он догоняет краску, то сам становится краской, а пойманный участник-краска становится покупателем-монахом и игра продолжается. Если же монах не смог поймать краску, то игра начинается сначала».

Существует несколько вариантов этой игры, причем надо отметить, что в каждом варианте участники данной игры ведут свои диалоги. К примеру, в другом варианте игры вместо монаха покупателем выступает чёрт. Чёрт также приходит в магазин за красками и ведет следующий диалог с продавцом:

- Тук, тук!
- Кто там?
- Я чёрт с рогами, с пирогами, на лбу шишка, в кармане – жареная мышка!
- За чем пришел?
- За краской!
- За какой?

После того, как краска была названа, и она присутствовала в магазине, чёрт расплачивается с продавцом хлопками по ладони. С последним ударом краска вскакивает и убегает, а чёрт в этот момент должен быстро произнести какие-либо обговоренные слова: «Спасибо дружок, держи пирожок!». Как только





чёрт произнес последнее слово краска останавливается. Чёрт должен прикинуть расстояние до убежавшей краски в шагах. Сделав указанные шаги, чёрт старается дотронуться до игрока-краски. Если это удалось, то он выиграл и игроки меняются ролями».

Игра «Горшки» (русская народная игра). Содержание игры: «Выбирается один водящий – покупатель. Все играющие делятся на пары. Один игрок – продавец, второй игрок пары – горшок (садится на корточки перед продавцом). Покупатель идет по кругу, обращается к любому продавцу. Показывая на его горшок со словами:

- Продашь горшок?
- Продам, а что дашь?
- Злата, серебра и зеркальце расписное. По рукам?
- По рукам.

Игроки бегут в разные стороны с внешней стороны круга. Кто первым встает рядом с горшком, тот и продавец. Покупатель идет по кругу, игра продолжается».

Игра «Кот» (литовская народная игра). Содержание игры: «Играют трое: продавец, покупатель, кот. Продавец и кот сидят лицом к покупателю. Покупатель спрашивает продавца:

- Куда едешь?
- В Тракай (или любой другой город).
- Кого везешь?
- Кота.
- Продай мне!
- Что дашь?
- Пять копеек, ложку меда и пестрого щенка.
- Тогда догоняй!

После этих слов кот вскакивает и бежит вокруг очерченного круга, а покупатель догоняет его. Если покупатель догоняет кота, то игроки меняются ролями».

Игра «Коршун» (Русская народная игра). Содержание игры: «Ведущий – Коршун (выбирается по жребию). Дети окружают его стайкой, и начинается диалог, который зачинают дети.

– Вокруг Коршуна хожу, я на Коршуна гляжу. Коршун, что делаешь?

- Ямочку рою.
- Зачем ямочка?
- Денежку ищу.
- Зачем тебе денежка?
- Иголку купить.
- Зачем тебе иголка?
- Мешочек сшить.
- Зачем мешочек?
- Камешки класть.
- Зачем камешки?
- В твоих детей шуркать-буркать.





- За что?
- Они ко мне в огород лезят.
- Ты бы делал забор повыше, а не умеешь, лови их!

Дети разбегаются по площадке. Коршун догоняет детей. Игра заканчивается, когда коршун сможет переловить всех играющих».

Игра «Хлебец» (украинская народная игра). Содержание игры: «Играющие парами, взявшись за руки, встают друг за другом (пара за парой). Игрок без пары – хлебец. Он стоит на некотором расстоянии от остальных игроков и выкрикивает:

- Пеку-пеку хлебец.
- А выпечешь? – спрашивает последняя пара.
- Выпеку!
- А убежишь?
- Посмотрю!

После этих слов игроки из пары, стоящей в конце колонны, бегут с разных сторон вперед, чтобы соединиться и встать впереди колонны. Хлебец пытается поймать одного из них до того, как они соединят руки. Если ему это удастся, то он вместе с пойманным игроком становится новой парой, стоящей впереди колонны. Оставшийся без пары игрок становится хлебцем. Игра повторяется в том же порядке».

Участие в таких играх закрепляет у ребенка умение обращаться к собеседнику, задавать вопросы, реагировать на ответы и реплики, дети учатся отвечать на вопросы и согласовывать свои движения со словами, выстраивать логические цепочки вопросов и ответов. Происходит знакомство детей с конструкцией вопросительных предложений, их вариантами. Освоение умения задавать вопросы – это возможность получения информации об окружающем мире, явлениях, объектах, стимулирующей развитие познавательной и поисковой активности ребенка.

Умение задавать вопросы формирует и простое игровое упражнение, когда задача ребенка или группы детей *задать как можно больше вопросов* по предложенной им картинке. *Главное правило – вопросы не должны повторяться*. Взрослый может быть равноправным участником игрового взаимодействия, предлагая свои вопросы и показывая возможность их разнообразия, уводя детей от однотипных и шаблонных вариантов.

Игра «волибный мешочек», стимулирует воображение ребенка и способность выдвижения различных предположений: в данном случае о том, что может быть спрятано в заветном мешочке. Цель игры – угадать, что положено в мешочек, задавая вопросы. В начале игры взрослый кладет в мешочек какой-либо предмет простой геометрической формы, знакомый ребенку (например, мяч для игры в настольный теннис). Одно из правил игры – вопросы не должны повторяться. Если дети угадывают предмет, то можно спросить, почему они так думают.





Если не угадывают, то в конце игры можно сделать подсказку: сказать о назначении данного предмета или подобрать загадку про спрятанный предмет.

Вариант подобной игры, когда какой-то предмет накрывается непрозрачной тканью, но достаточно тонкой, чтобы были видны его очертания. Спрятанный предмет должен быть знаком ребенку, чтобы он, последовательно задавая вопросы, смог постепенно догадаться о нем.

В игре «**Отгадай предмет**» несколько (7–8) любых предметов раскладывают на столе. Ребенку или группе детей предлагается загадать какой-то один предмет из разложенных на столе. Затем взрослый начинает задавать вопросы (Этот предмет используется при рисовании? Этот предмет прямоугольной формы? Он съедобный? Он желтый? и так далее), на каждый вопрос дается ответ либо «да», либо «нет». При постановке вопросов следует придерживаться определенной логики: от назначения предмета – к его расположению – к выяснению внешних признаков, и лишь потом дается название предмета. Затем взрослый и ребенок меняются ролями.

Вариант данной игры может быть таким, когда дети делятся на команды и члены каждой команды, по очереди задают вопросы соперникам, угадывая предмет. При этом победителем оказывается та команда, которой удалось задать наибольшее количество вопросов.

Следующий, более сложный этап подобных игр – это *угадывание задуманного слова*. Причем, участник игры, которому задается вопрос, также может отвечать только однозначно «да», подтверждая правильность версии, или словом «нет», отвергая высказанное предположение. В простых вариантах игры обговаривается изначально область загадываемого слова. Например, овощи и фрукты, домашние и дикие животные. Первым вопросом в этом случае выступает тот, который может сузить поиск, например, «это дикое животное?» и в зависимости от ответа выстраивается череда вопросов, выясняющих какое же слово было задумано.

Любимая игра многих детей «**Вы поедете на бал?**». В начале игры определяется кто будет задавать вопросы, а кто отвечать. Игра начинается с сказки: «Да и нет не говорите, черное с белым не носите». Затем следует ряд вопросов, первым из которых является «Вы поедете на бал?». Цель водящего, задавая разнообразные вопросы вынудить второго игрока сказать запрещенные слова: «да» или «нет», назвать белый или черный цвет. Водящий может использовать разные стратегии, например, сначала отвлечь игрока простыми вопросами, не требующими запрещенных слов в ответах, а потом неожиданно спросить что-то провокационное. Если «запретное» слово случайно сказано, то игроки меняются ролями.





Игра «Составь вопрос». Перед детьми раскладываются несколько карточек, на которых с обратной стороны написаны разнообразные вопросы (Кто? Когда? Зачем? Откуда? и другие). В другой части стола разложены карточки с картинками предметов на оборотной стороне (стол, стул, окно и так далее). Ребенок берет любую карточку, содержащую вопрос и на выбор карточку с предметом (если ребенок затрудняется в чтении, то вопрос ему помогает прочитать взрослый). Задача игрока составить как можно больше вопросов. Например, попалась карточка с вопросом «Зачем?» и карточка, на которой изображен стул. Варианты возможных вопросов «Зачем купили новый стул?», «Зачем стул выставили на балкон?» и так далее. Остальные участники игры должны постараться быстро дать ответы на поставленный вопрос. После полученного ответа игрок формулирует следующий вариант вопроса с данными словами. Игра может приобрести характер развлечения, когда могут быть составлены забавные вопросы и даны такие же забавные ответы. Ход к другому игроку переходит, когда участник затрудняется в формулировке очередного вопроса. Выигрывает игрок, сумевший задать наибольшее число вопросов с одной парой карточек.

Для развития умения задавать вопросы у детей младшего школьного возраста и подростков можно использовать следующие *игры, более сложные по своей реализации.*

Игра «Расскажи мне о себе» – популярная психологическая игра, отлично тренирует умение задавать вопросы, а с их помощью познавать самого себя и людей вокруг. Игру можно проводить в классе, на природе, при этом желательно всем участникам игры рассаживаться по кругу. Для начала каждый участник игры выбирает из собравшихся того, кого хуже всех знает и объединяется с ним в пару. После того, как участники разбились на пары, их задача – при помощи различных вопросов (уточняющих, восполняющих) узнать друг о друге как можно больше информации. На следующем этапе каждая пара по очереди представляет друг друга остальным участникам в необычной форме. Один человек из пары, допустим Петя, садится на стул, а второй, предположим Саша, встает позади него. Остальные участники игры задают вопросы Пете о его жизни и интересах (ведущий следит за корректностью вопросов с точки зрения этики общения), но отвечает на эти вопросы не сам Петя, а Саша. Таким образом Саша как бы перевоплощается в Петю и отвечает на все вопросы участников игры от его лица, даже если иногда не уверен в правильности ответа, ведь он стоит позади Пети и не может видеть его реакцию. Вопросы могут быть самыми разнообразными, например о фактах из жизни человека: когда ты родился? Что ты любишь делать в свободное время? Как зовут твоего кота? А также вопросы могут быть направлены на выяснение мировоззренческих представлений





человека, например: что ты выберешь? С каким человеком ты хотел бы дружить? Что ты ценишь в людях? Будешь ли ты общаться с одноклассником, если весь класс объявил ему бойкот? После всех заданных вопросов следует провести обсуждение и выяснить у участников, что было правдой из сказанного их партнерами о них самих, а что ложью. Также можно определить кто из ребят был наиболее наблюдателен к проявлял исследовательский интерес при взаимодействии со своим партнером.

Игра «Что в мешке?» – эта игра также способствует активной тренировке умения задавать вопросы. Ее можно считать усложненным вариантом игры «Волшебный мешочек». Для нее заготавливается мешок среднего размера, также может подойти достаточно объемная шапка. Эта игра может напомнить игру в фанты, так как каждый из участников должен положить в мешочек любой свой предмет. Далее выбирается ведущий, который вытягивает из мешочка любой предмет, но при этом никому не сообщает, что он вытянул. Задача всех игроков при помощи вопросов, ответить на которые можно только при помощи слов «да» и «нет», выяснить, какой предмет вытянул из мешочка ведущий. При этом правила игры предполагают выбывание из игры любого из участников, кто вслух неправильно назвал загаданный предмет. Поэтому нужно задавать как можно больше вопросов о предмете, прежде чем его называть вслух. Тот же, кто правильно назвал загаданный предмет, становится ведущим и вытягивает предмет из мешочка и так далее.

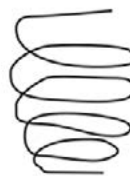
Игра «30, 20, 10, 5». Эта игра частично похожа на предыдущую игру, так как ее участникам нужно отгадать один предмет, находящийся в мешочке. Но при этом все участники игры делятся на 2–3 команды, задача которых быстрее своих соперников отгадать загаданный предмет. Но есть несколько условий: 1 – отгадывать предмет можно только с помощью закрытых вопросов, на которые ведущий может ответить только «да» и «нет»; 2 – каждая команда имеет возможность задать ведущему только ограниченное количество вопросов о предмете, самое большее – 20 вопросов. Побеждает команда, которая быстрее других отгадает предмет. Развитие интереса участников к игре стимулируется при помощи ее усложнения, когда ведущий постоянно повышает ограничительную линию количества задаваемых вопросов, например, 10, потом 5, а затем только 3 возможных вопроса о предмете.

Игра «Да-нетки» или «Ситуации». Содержание данной игры может быть весьма различно. Общие правила: ведущий загадывает ситуацию, которая не ясна в полной мере (широко известен разнообразный перечень таких ситуаций, но ведущий может придумать и свою), а все участники по оговоренному порядку пытаются ее разгадать. Ведущий может на все вопросы отвечать только тремя вариантами ответов «да», «нет», «не имеет значения». В более сложном варианте – только «да» и





Куда дальше?
Что правильно, а что нет?
Что было бы, если бы?
Что я чувствую, что я знаю?
Почему, кто, как, что делает?
Кто, как, что, где, когда?



Вопрос, ориентированный
на будущее
Оценочный вопрос
Воображаемый вопрос
Субъективный вопрос
Каузальный вопрос
Описательный вопрос

«нет». По мере вопросов участники игры уточняют и детализируют информацию о заданной ситуации до того момента, пока она не станет полностью ясной. Наверняка вы сами, или кто-то из ваших друзей знает пару таких загадок и сможет ими увлечь свой класс, или группу экспедиции. Но для того, чтобы выработка в себе исследовательского умения задавать вопросы была эффективнее, мы предлагаем воспользоваться иерархией уровней креативной постановки вопросов, составленной Эрикой Ландау. По мнению этого ученого, умение задавать вопросы создает предпосылки для творческого развития, а также развития интеллектуальных и эмоциональных способностей [Ландау 2002, с. 121], которое реализуется по следующей схеме:

Приведем несколько примеров наиболее известных зачинов ситуаций с ответами, использующихся при игре в «Да-нетки»:

- «Ушел человек в лес и не вернулся» (историческая ситуация с польским отрядом и Иваном Сусаниным);
- «Человек лежит в постели, пытаясь заснуть. Он берет телефон и делает звонок. Ждет какое-то время и вешает трубку, не дожидаясь ответа. И спокойно засыпает» (сосед мужчины храпел, чтобы его разбудить, он позвонил по телефону. Как только храп остановился, мужчина повесил трубку и заснул);
- «Джон заходит в бар и заказывает стакан воды. Бармен внезапно достает ружье и направляет на него. Джон говорит «спасибо» и уходит» (Джон мучился от икоты и хотел выпить воды. Бармен понял, в чем его проблема, и решил напугать икающего. Способ сработал, и Джон поблагодарил его).

Продуктивно, чтобы, особенно ребята постарше, придумывали сами зачины ситуаций (например, на основе исторических или литературных сюжетов).

Игра «Мой сосед справа». Участники игры собираются в круг, в котором выбирается один или два водящих. При помощи любых (но не прямых) вопросов водящим предлагается отгадать человека, которого сейчас загадает группа. Как только водящие выйдут из круга, чтобы группа могла загадать человека, ведущий объясняет, что игра имеет уловку. Каждый из круга должен загадать своего соседа справа и отвечать на все вопросы водящих именно о нем. Водящим придется задать очень много вопросов, прежде чем они смогут разгадать секрет этой игры,





ведь задавая один и тот же вопрос разным людям, они могут получить совершенно разные ответы!

Игра «История». Эта игра по алгоритму похожа на игру «Мой сосед справа», но при этом раскрывает еще больше возможностей для развития способности задавать вопросы. К сожалению, не получится провести две этих игры за один заход на одной группе, поскольку водящие сразу почувствуют подвох. Но через несколько дней эту игру вполне можно провести. Итак, в группе выбирается водящий, которому предстоит восстановить обстоятельства некой ситуации, которую сейчас придумает группа. Это может быть случай в школе, поездке в экспедицию, походе и пр. Водящему разрешается задавать вопросы только закрытого типа, на которые группа хором может отвечать «да», «нет» и «не знаю» в случае, если участники не успели продумать какой-то из моментов истории. Как только водящий покинет круг, ведущий объявляет, что никакой истории группа придумывать не будет. При этом их общий ответ будет зависеть от того на какую букву будет заканчиваться вопрос водящего. Если вопрос будет заканчиваться на гласную букву, то ответ будет «да». Если на согласную, то ответ будет «нет». Если вопрос будет заканчиваться на мягкий знак, или букву «ы», то ответ будет «не знаю».

Игра «Угадай, кто ты?». Эта игра отлично тренирует умение задавать вопросы. Понадобятся стикеры и карандаши. В группе выбирается водящий, который должен отгадать загаданный предмет, известную личность или персонажа, растение или животное при помощи вопросов закрытого типа. Название предмета пишется на стикере и прикрепляется на лоб водящего, так чтобы для него его осталось в тайне. Игру можно усложнить, если повесить стикеры с загаданными словами каждому участнику группы одновременно. В этом варианте игры каждый игрок пишет слово на стикере и прикрепляет его на лоб своему соседу справа.

Игра «Проблемный вопрос». Бывает так, что в ходе исследовательской деятельности не всегда знаешь, что хочешь исследовать. Эта игра поможет не только с развитием способности задавать вопросы, но и с созданием новых тем для исследования. Вопрос, который будет сформулирован в результате этой игры, может стать точкой выхода на проблему исследования, поэтому он называется проблемным. Для этой игры заранее заготавливаются листочки, на которых пишется по одному вопросу: что? где? как? почему? для чего? когда? Также понадобятся изображения любых предметов. Если игра проводится с целью создания темы исследования в рамках конкретной специализации (геология, биология, психология и пр.), то можно использовать изображения предметов по данной тематике. Самый простой вариант игры, когда перед участниками на столе кладутся две стопки карточек – 1-я с вопросами, а 2-я с изображениями





предметов. Участники игр по очереди вытягивают две карточки из обеих стопок. Теперь, используя вопрос и изображение предмета на вытянутых карточках, нужно создать один или несколько проблемных вопросов. Чем больше вопросов будет сформулировано, тем оригинальнее может стать будущая тема исследовательской работы.

Можно привести еще множество игр, которые помогают развивать умение задавать вопросы. Важно понимать, что эту способность, на основе которой во многом выстраивается осознанная познавательная активность, необходимо по-своему развивать в любом возрасте, тренировать и поддерживать. Предложенные игры не исчерпывают всей вариации способов развития данной исследовательской способности в игре. Мы надеемся, что представленные игры помогут взрослым содействовать развитию детей и подростков, через обогащение игровой культуры. 📖

Литература:

Ландау 2002 – Ландау Э. Одаренность требует мужества: психологическое сопровождение одаренного ребенка / пер. с нем. А. П. Голубева. М: «Академия», 2002. 144 с.

Обухов и др. 2020а – Обухов А. С., Кондратьева Н. Л., Комарова Н. М. Игры на развитие исследовательских способностей: наблюдательность // Исследователь/Researcher. 2020. № 2. С. 118–128.

Обухов и др. 2020б – Обухов А. С., Комарова Н. М., Кондратьева Н. Л. Игры на развитие исследовательских способностей: умение видеть проблемы // Исследователь/Researcher. 2020. № 3. С. 260–266.

Обухов и др. 2020в – Обухов А. С., Комарова Н. М., Кондратьева Н. Л. Развитие исследовательских способностей в игре: умение продуцировать гипотезы // Исследователь/Researcher. 2020. № 4. С. 276–285.

Смирнова 2016 – Смирнова Е. О. Детская психология: учебник. М.: КНОРУС, 2016. 280 с.





**«Точка варения» «26 КАДР»
в парке «Усадьба Трубецких в Хамовниках»**

Ул. Усачева, д. 1с3А

Приглашаем детей 3+ и взрослых на программы по направлениям:

Простые механизмы
Школа наблюдателя птиц
Летние программы **Антропология** **ЭКОЛОГИЯ** **Мир насекомых**
Город Будущего
Метеорология **Программирование** **Фитогеография**
Путешествие по экотропе
Живопись **Мир городского парка*** **Верховая езда**
Учебный день в парке*
Удивительные опыты
Жизнь растений

instagram: @t.vareniya

facebook: @t.vareniya

Вконтакте: @t.vareniya

сайт: <http://точка-варения.рф>

+7 (991) 878-66-29

+7 (982) 634-12-06

+7 (965) 392-47-17



* организация коротких образовательных программ под запрос