

**Обухов****Алексей Сергеевич,**

кандидат психологических наук, ведущий эксперт Центра исследований современного детства 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

¹ Расширенная и дополненная версия статьи, опубликованной ранее [см. Обухов 2011].

Игры на развитие исследовательских способностей: наблюдательность¹

Games that develop research abilities: Observation

Аннотация. Мы начинаем 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. В первой статье мы представляем игры на развитие различных свойств наблюдательности. В статье даны комментарии, как предлагаемые игры могут применяться в работе с детьми с учетом их возраста.

Ключевые слова: игра, исследовательские способности, наблюдательность

Abstract. We are starting the publication of a series of articles on the development of research abilities through games. These games are aimed at developing universal abilities that are significant in life as a whole and to enhance the personal potential of children and adolescents in the implementation of research activity. In the first article, we present games for the development of various properties of observation ability. The article provides comments on how the proposed games can be used in working with children considering their age.

Keywords: game, research abilities, observation

Исследование для человека базируется на биологических предпосылках (исследовательская активность, исследовательское реагирование, исследовательское поведение), разворачивается посредством социокультурных детерминант (культурные контексты, нормы и средства осуществления исследовательской деятельности, существующие и передаваемые в определенных социальных общностях) и опирается на внутреннюю позицию (способность искать и осознавать проблемы; осознанно, активно и конструктивно реагировать на проблемные ситуации, выстраивать исследовательское отношение к миру, к другим, к самому себе) [Обухов 2015].



Исследовательская деятельность активизируется в ситуации неопределенности, новизны. Она особо значима для человека в условиях постоянно изменяющихся реалий мира. В современном, все быстрее изменяющемся мире исследовательские способности должны быть развиты у каждого человека, а тем более у того, кто собирается посвятить себя науке [Поддьяков 2006, Обухов 2019].

Способность в самом широком смысле понимается как обобщенный способ действия, который человек может эффективно применять в разных типах ситуаций. Исследование – как извлечение знания «из следа». То есть исследовательские способности – это те способы действия, которые позволяют нам извлекать знание из окружающей действительности, из того или иного «следа». Следа природы, культуры, общества, другого человека, собственного сознания.

С командой д. п. н. Л. Г. Петерсон мы более детально разработали следующее понимание способностей: «Способность [способ деятельности] – успешное овладение конкретной нормой деятельности и применение ее как обобщенного способа действия в новых условиях (перенос)». Если конкретизировать понятие, то «успешное» – это быстрое (относительно других и себя), легкое (без больших усилий), качественное (полнота в реализации культурной нормы), самостоятельное (при минимальной помощи другого). «Овладение» – это процесс и результат присвоения нормы деятельности (переход из внешнего плана действия во внутренний план действия). «Перенос» – применение присвоенного способа действия как обобщенного в новых условиях. «Способ» (как это делать) – совокупность и порядок действий, используемых для решения какой-либо задачи. Таким образом, ключевые показатели развития способности – насколько человек овладел конкретной нормой деятельности в обобщенном виде и может ее целенаправленно применять в ситуации переноса [Обухов 2018, 421–422].

Развитие исследовательских способностей, с одной стороны, конечно, происходит в ходе осуществления исследовательской деятельности, но, с другой стороны, без развитых исследовательских способностей порой затруднительно осуществлять собственно исследовательскую деятельность.

Существуют различные классификации исследовательских способностей (см., например, работы А. И. Савенкова [Савенков 2004, 2006, 2018]). Если мы будем их рассматривать именно в контексте реализации целенаправленной исследовательской деятельности, то можно выделить следующие способности и умения:

- наблюдательность;
- чувствительность к парадоксам;
- умение вычленивать проблему;
- способность задать (сформулировать) вопрос;



Кондратьева Нина Леонидовна,

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



**Alexey Obukhov,**

Ph. D. in Psychology,
Leading Expert of the
Center for Contemporary
Childhood Research,
Institute of Education,
Higher School of
Economics, Editor-in-Chief
of the Researcher journal,
Scientific Director of the
Research Center "Tochka
Varenia" (Boiling Point)),
the "26 CADR" College,
Moscow

Natalia Komarova,

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

Nina Kondratyeva,

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

- способность выдвигать версии (гипотезы);
- умение дать определение понятию;
- способность дифференцировать, классифицировать, типологизировать и т. д.;
- способность к экспериментированию;
- умение структурировать материал;
- умение анализировать факты и данные, выявлять причинно-следственные связи;
- умение формулировать выводы и умозаключения;
- умение объяснять, доказывать и защищать свои идеи;
- умение доступно и понятно доносить самостоятельно полученную информацию до других.

Здесь не затрагивается вопрос о владении специальными методами и приемами исследования, характерными для той или иной области науки. Это общечеловеческие способности, которые помогают нам быть в большей мере самостоятельными и активными в этом мире. И развитость их во многом демонстрируется в успешности реализации на различном предметном материале, легкости переноса от одной предметности к другой.

Эмоционально-мотивационной основой проявления исследовательского поведения выступает *интерес*. Эмоция интереса стимулирует познавательную активность, а также упорядочивает процессы восприятия и внимания. Активация интереса может быть осуществлена благодаря наличию перемен в ситуации и контексте, одушевленными объектами, новизной, а также с помощью воображения и мышления.

Однако интерес находится в сложной взаимосвязи со способностью к наблюдению — *наблюдательностью*. Порой чрезвычайно важно изначально что-то заметить, обратить на что-то внимание, чтобы уже потом появился интерес. Поэтому мы начнем с вопроса о методах развития наблюдательности. И предложим попробовать развивать наблюдательность в определенных игровых формах.

Хорошо известно, что игра выступает фундаментальной культурной деятельностью, значимой для развития исследовательской активности. Во многих играх заложены определенные правила и предписания, нацеленные на развитие и отработку исследовательских навыков и связанных с ними способностей — как наблюдательность, так и различение деталей, активность в поиске нового, самостоятельность в освоении окружающего пространства и т. д. [Трифонова 2016, Эльконин 1999].

Предлагаемые игры и задания могут показаться слишком простыми, но попробуйте их реализовать — самостоятельно или с друзьями. И окажется, что это кажущаяся простота. Данные приемы могут быть реализованы на совершенно разном уровне сложности и глубины.

Итак, *наблюдательность* — это способность человека, проявляющаяся в умении замечать что-либо, придавать значение



чему-то из общего потока воспринимаемых предметов, явлений, процессов. У Вл. Даля в «Толковом словаре живого великорусского языка» способность наблюдать раскрывается как «наблюсти что, рассматривать, внимательно сторожить, примечать; стеречь, пещись, надзирать; блюсти, соблюдать, хранить, держать» [Даль]. Наблюдательность, безусловно, связана с такими познавательными процессами, как внимание, восприятие, память. Существенное свойство в наблюдательности — произвольность, то есть осознанная регулируемость собственной волей человека в зависимости от его целей, интересов, потребностей. И наблюдательность как произвольную способность можно целенаправленно развивать. Этому могут содействовать различные игры и упражнения.

Почему важно уметь наблюдать? Это замечательное умение удерживает нас от желания дать на все готовые ответы, высказать собственное мнение, не проведя исследования. Наблюдательность позволяет исследователю увидеть необычное в обыденном, посмотреть на мир осознанно, увидеть то, чего раньше не замечал. Особенно это важно сейчас, когда мир вокруг меняется с высокой скоростью, а закономерности этого изменения пролетают мимо нас неизученными и порой остаются без ответа.

Развитие наблюдательности значимо по-своему с учетом возрастных возможностей и особенностей развития. Представим игры, которые могут содействовать **развитию наблюдательности** с учетом возраста играющих.

Наблюдательность за изменениями. Игра «Посмотри, что изменилось?» (это усложненный вариант игры «Угадай, чего не стало?»). Эта игра продуктивно реализуется с детьми старшего дошкольного возраста. Подобные игры можно предлагать и детям более младшего возраста, учитывая индивидуальные возможности и способности ребенка.

Перед ребенком на столе (или другой удобной поверхности) раскладывается несколько предметов (от 4 до 6). Взрослый берет каждый предмет и называет его (например, «это — красный шарик», «это — плюшевый белый зайчик», «это — гоночная машинка» и т. д.). Затем организатор игры просит самого ребенка самостоятельно назвать все предметы. Убедившись, что ребенок запомнил и назвал правильно все предметы, можно приступать к игре. Ребенку предлагают несколько секунд посмотреть на все предметы, затем накрывают предметы платком (просят ребенка закрыть глаза, отвернуться) и в это время проводят манипуляции с предметами:

- а) убирается один предмет;
- б) предметы меняются местами;
- в) добавляется новый предмет.

Нестабильность возникающей игровой ситуации стимулирует внимание, развивает память, поддерживает интерес к игре.





Вместо предметов можно использовать карточки с картинками. Количество предметов (карточек) может постепенно увеличиваться до 8–12. Игра может проводиться индивидуально или с небольшой группой детей.

Внимание к деталям при наблюдении. В зависимости от подбора стимульного материала, его сложности, игра может проводиться с очень разными возрастными группами. Игру лучше проводить в небольшом коллективе – так будет интереснее. Нарисуйте сами или найдите картинку с крупным изображением какого-либо сюжета. Важно, чтобы в картинке было достаточно деталей, но при этом в ней был выражен смысловой сюжет. Продемонстрируйте картинку группе 10 секунд. А потом попросите описать в подробностях, что там было изображено. Значимо, чтобы при описании выделялись не только ключевые смысловые признаки сюжета, но и детали (например, одежды персонажей или какие цвета были использованы, какие растения изображены и т. п.). Можно использовать разные моменты воспроизведения: попросить изобразить аналогичный рисунок, описать письменно и др., а потом уже представлять на группу. После можно поиграть в произвольность наблюдательности. Например, задавать конкретный вопрос по картинке до демонстрации (например, кто изображен на картинке или какое время дня на картинке). А потом, после того как картинка будет убрана из поля зрения, спрашивать ответ не только на поставленный перед демонстрацией вопрос (на него ответят, конечно, правильно), а совершенно иные (например, сколько деревьев было изображено на картинке или в какой позе был каждый персонаж). Вопросы, безусловно, будут зависеть от самого изображения. Эту игру можно усложнять как по углублению в детализацию вопросов, так и по сложности изображения, а еще и по способу воспроизведения. Например, можно инсценировать увиденное максимально приближенно к оригиналу. Время демонстрации можно менять (как увеличивать, так и уменьшать) в зависимости от успешности выполнения задания. Если вы думаете, что это просто, попробуйте взять какую-нибудь картину Питера Брейгеля и потренируйтесь.

Игры с показом картинки и запоминанием сюжета доступны и детям дошкольного возраста. Особенности проведения таких игр заключаются в том, что время демонстрации изображения увеличивается до 15–20 секунд. После показа рисунка дошкольника просят как можно более подробно описать увиденное. После рассказа ребенку вновь показывают рисунок и обсуждают с ним, что было воспроизведено верно, а что было упущено, что осталось без внимания.

Другое упражнение можно проводить самостоятельно, наедине. Поставьте перед собой какую-нибудь самую обыкновенную вещь (например, книгу, апельсин или вазу). Рассмотрите ее внимательно, стараясь запечатлеть в своей памяти. Затем





закройте глаза и попытайтесь припомнить эту вещь с максимальной точностью: ее размер, форму, цвет, все детали. Откройте глаза, взгляните еще раз на вещь и посмотрите, чего еще не хватает вашему умственному образу. Внимательно отметьте эти опущенные подробности, потом снова закройте глаза и постарайтесь усовершенствовать изображение; снова смотрите на вещь и продолжайте так до тех пор, пока вам не удастся составить вполне ясный умственный образ данной вещи во всех подробностях. Такое практическое упражнение развивает как раз скорее не память, а наблюдательность, внимание к деталям. Это упражнение можно усложнить. Так, например, чье-то лицо труднее детально воспроизвести сразу, обратив внимание на все детали. Ведь столько важных элементов можно отметить на лице, которым мы в целом не придаем значения: цвет глаз, веснушки и родинки, морщинки и ямочки на щеках, ресницы, веки, губы, брови, нос, пряди волос, форма уха и т. д. Можно потренироваться с чьим-то портретом, а можно с другом.

Наблюдательность к незначимым действиям. Для развития этой способности можно применить относительно популярную игру «Джонни Упс». Важно только, чтобы играющие, кроме ведущего, или кто-то из играющих не знал полностью правил игры. Обычно правила таковы: ведущий проводит указательным пальцем одной руки по пальцам и ложбинкам растопыренной пятерни другой, говоря при этом: «Джони, Джони, Джони, Джони» — и, при заключительном ударе пальцем по мизинцу, — «Упс!». После этого он просит любого желающего повторить движения. Суть игры заключается в том, что внимание играющих сосредоточено на целевом действии с произнесением специальных слов. А хитрость игры заключается в том, что одновременно с просьбой повторить ведущий делает еще одно движение (например, складывает руки вместе на колени после демонстрации, или скрещивает руки на груди, или делает какой-либо другой жест — главное, чтобы он смотрелся естественно и был при этом одним и тем же). И только когда играющий станет наблюдателем не только к целевому действию, но и к сопутствующему (то есть повторит это завершающее действие), игра будет завершена.

Дошкольникам можно предложить игру «Где мяч?». Организатор игры встает перед группой детей, у него в руке небольшой мяч (размером с теннисный), перед ним поставлены три непрозрачных пластиковых ведерка. Взрослый предлагает детям повторять за ним движения — наклоны, приседания, повороты, прыжки и др. При этом он обращает внимание детей на качество выполнения упражнений, проговаривая: «руки прямые, наклон ниже, спину прямо и т. д.». Одновременно при показе упражнений он постоянно перекладывает мяч из руки в руку, а в какой-то момент незаметно кладет его в одно из ведерок. В конце комплекса упражнений детям задается вопрос: «Где мяч?».





Игра «Колечко». Всем известна детская игра в колечко, которая хорошо развивает умение наблюдать. Дети стоят по кругу, держат ладошки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В его руках лежит небольшой блестящий предмет — колечко или любой другой небольшого размера. Ведущий идет по кругу и изображает, как каждому игроку кладет колечко в руки. При этом он говорит: «Вот по кругу я иду, всем колечко вам кладу, ручки крепче зажимайте да следите, не зевайте!». Одному из детей он незаметно кладет колечко в руки, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого в ладошках оказалось колечко, должен выбежать из круга, а дети должны постараться задержать его, не выпустив из круга.

«*Себе – соседу*»: игра, также способствующая развитию наблюдательности. Игроки, кроме водящего, становятся в круг. Каждый игрок держит руки перед собой ладонями вверх. В правой руке у одного из игроков камешек или любой другой небольшой предмет. Играющие, приговаривая: «Себе – соседу, себе – соседу...», одновременно совершают руками следующие движения: правой рукой как будто перекалывают что-то из своей левой руки в левую руку соседа справа. Так камешек начинает незаметно передвигаться по кругу. Водящий в начале игры стоит отвернувшись, а после того, как игроки несколько раз повторят «себе – соседу», оборачивается и начинает наблюдать за движениями рук игроков, пытаясь понять, у кого в данный момент находится камешек. У кого в руке водящий обнаружил камешек, тот и становится следующим водящим.

Выделение существенных признаков из общего потока наблюдаемых явлений. Здесь могут применяться совершенно разные игры. Например, одна довольно простая, но если в режиме соревнования, то азартная. Условно ее называют «корректор». Участникам дается лист с каким-то текстом (всем одинаковый). Участники должны находить и вычеркивать в тексте какую-нибудь букву. Кто первый вычеркнет все заданные буквы, тот побеждает. Игру можно усложнить: например, зачеркивать букву А, в кружок обводить букву К. Или вычеркивать определенные сочетания букв, подчеркивать другие, а обводить третьи. В поезде или в другом месте, где особенно не подвигаешься и не покричишь, очень уместная игра. Важно только запастись листами с текстами.

Дошкольникам можно предложить выполнить «корректорную пробу» (тест Бурдона). При выполнении таких заданий тренируется умственная работоспособность, устойчивость внимания, его распределение и переключение. Для придания игрового формата можно облечь выполнение данного задания в определенный сюжет (например, кодируем письмо инопланетянам).

Задание 1. Нарисуй окошко у каждого домика и веточку у каждого листика. Цель — как можно больше заполнить клеток за определенное время (рис. 1).

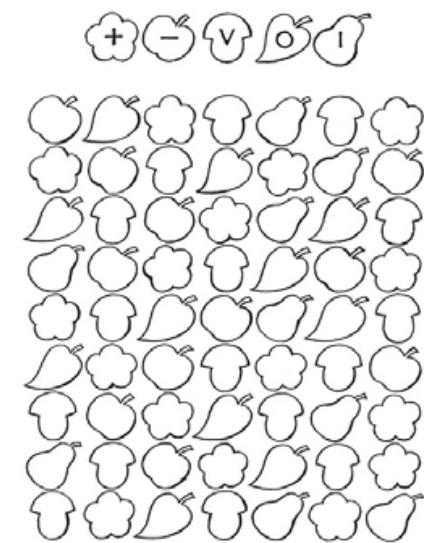


Рис. 1. Пример игрового задания для дошкольников



Задание 2. Заполни все клеточки, опираясь на схему. Цель задания – потратить как можно меньше времени на заполнение всего листа, постараться выполнить без ошибок (рис. 2).

В полевых условиях данную способность можно тренировать в зависимости от естественного контекста. Например, попробуйте в большой стае голубей удерживать свое внимание на одном конкретном голубе. Задание можно усложнить и следить сразу за двумя или тремя. Такое же задание может быть при наблюдении за муравьями; за галькой на берегу при прибое; за человеком в толпе и т. п. Правда, в такой ситуации не так просто отслеживать эффективность своей наблюдательности, но вполне увлекателен сам процесс.

В игровом контексте можно также продемонстрировать различные потоки информации с изначальной установкой на наблюдаемый признак. И смотреть, у кого из играющих в результате данные будут ближе к действительности. Например, продемонстрировать какой-то фрагмент фильма, где происходит какой-то бурный диалог или быстрая смена образов. А задание дать на том, сколько раз было произнесено чье-то имя, какое-то конкретное слово или продемонстрирован конкретный образ. Интереснее и сложнее, если в задании давать не конкретное слово или образ, а смысловую категорию, которая может выражаться многими словами или объектами. Например, все слова, связанные с водой, или все предметы красного цвета и т. п.

В подвижных играх известна игра «Светофор», которая, по сути, направлена на способность увидеть в одежде игроков нужный цвет. Если кто не играл в нее, то правила просты. На земле обозначают две линии на достаточном расстоянии друг от друга. Ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков, называет какой-нибудь цвет, и все игроки, у которых есть такой цвет в одежде, переходят за другую линию спокойно. Те, у кого нет в одежде такого цвета, должны пробежать мимо «светофора» или пройти незаметно, а ведущий, в свою очередь, должен осалить кого-нибудь из «нарушителей». Осаленный «светофором» «нарушитель» становится ведущим.

Такая игра вполне подходит дошкольникам. Похожий вариант игры – «Король не любит». Игроки выбирают водящего – «короля». Он становится в центре площадки, а все остальные игроки выстраиваются вдоль одной из сторон. Их задача перебраться или перебежать на противоположную сторону. Король отворачивается и объявляет: «Король не любит красный (синий, желтый и т. д.) цвет!». Все игроки, на одежде или обуви которых нет красного цвета, могут беспрепятственно пройти мимо короля. Король пытается «осалить» тех игроков, у которых этот цвет есть.

Удержание внимание на наблюдаемом при отвлекающих факторах. Наша наблюдательность во многом зависит от



Рис. 2. Пример игрового задания для дошкольников





произвольности внимания за наблюдаемым объектом или смыслом. Но в жизни многое отвлекает нас, так как не все, что нас окружает, для нас существенно. Развитие произвольности внимания при наблюдении очень важно. Способов развития много, мы предложим довольно простой и доступный без дополнительной подготовки. В течение определенного времени (например, минуты) ведущий ведет какое-то повествование или показывает что-то, а другие участники пытаются отвлечь внимание слушающего своими рассказами и демонстрациями. По прошествии времени воспринимающий информацию должен максимально точно воспроизвести действия ведущего. Эту игру можно усложнять: увеличивать время, усложнять и усиливать отвлекающие факторы, не определять точно, что именно должен потом воспроизвести играющий, и т. п.

Наблюдательность к различиям. Классический сюжет такой игры многие могут помнить по детским журналам, в которых часто были нарисованы два схожих изображения и дано задание – «найдите 10 различий». Но для этого нужно иметь эти два изображения. Можно этот же принцип использовать в игре между небольшими командами. Например, один сюжет инсценируется дважды, но в повторение изначально вносятся некоторые изменения (важно, чтобы они варьировали по способам подачи для восприятия – что-то меняется в словах, что-то в действиях, что-то в мимике, что-то в одежде и т. п.). А другая команда должна распознать все различия. Задача же демонстрирующей команды – сделать эти различия неясными. Попробуйте, может получиться весьма живо и весело!



Поскольку у дошкольников преобладает образная память и запоминаются наиболее яркие признаки предметов, то важно развивать у них способность обращать внимание на более мелкие, но не менее важные детали. Этому способствуют игры по нахождению отличий между картинками, которые идентичны друг другу и разнятся только несколькими (от 5 до 10) деталями. Первый вариант этой игры – когда ребенок одновременно смотрит на две картинки, сравнивает их и находит различия. Второй, усложненный вариант, – когда ребенку показывается одна картинка и он старается запомнить ее, затем она убирается, и ему демонстрируется другая, имеющая несколько отличий от первой. Тем самым ребенок постепенно учится запоминать рисунок в мельчайших подробностях и находить отличия достаточно быстро.



Есть еще варианты аналогичных игр. Перед началом игры следует подготовить инвентарь (разнообразные мелкие предметы, например, спички, ластик и т. д.), разложить его на столе и накрыть газетой. Участники должны в течение 20 секунд запомнить расположение предметов, отвернуться. Ведущий меняет какие-то предметы местами или их положение. После этого участники должны посмотреть на предметы еще



раз и рассказать, как изменилось их расположение. За каждый угаданный предмет участник может получать балл, за каждую ошибку балл вычитается. Победителем считается тот, кто наберет наибольшее количество очков.

Можно и по-другому. Участники должны встать в шеренгу, а ведущий – выбрать одного участника. Выбранный игрок запоминает внешний вид каждого участника. После этого он уходит или отворачивается, а затем пытается назвать произошедшие изменения (расстегнутые пуговицы, развязанные шнурки и т. д.).

Дошкольникам может быть предложен упрощенный вариант игры. Одного из детей (по желанию) ведущий просит встать перед остальными участниками игры, которые должны внимательно в течение нескольких секунд рассмотреть его внешность и запомнить ее. Затем взрослый выводит ребенка в другую комнату и что-то меняет в его внешности (завязывает бантик, меняет прическу, расчесывает волосы на другой пробор), вносит изменения в одежду и обувь (развязывает шнурки, подпоясывает поясом, повязывает шарф и т. д.). После чего ребенок возвращается к другим детям, которые должны определить, что изменилось в его облике.

Выделение критериев наблюдения. Порой нам важно уметь выделить критерии для наблюдения. Если мы заранее не поймем, что именно мы наблюдаем, то мы многое можем и не заметить. Для развития навыков выделения критериев наблюдения можно попробовать провести наблюдение за сложными природными или социальными явлениями. Например, за стаей голубей или воробьев, или за футбольной командой, или за пассажирским потоком в транспорте. Сразу за всеми и за всем пронаблюдать практически невозможно. Но если задаться конкретными вопросами: все ли птицы одинакового размера и окраса; все ли они одинаково активно двигаются; в каком пространстве они перемещаются и т. д., можно научиться выделять четкие критерии наблюдения, понять, как они будут фиксироваться и не упускать значимые детали. Попробуйте, это весьма увлекательно. Если это проводить не одному, а в группе, потом интересно будет сравнить результаты и обсудить их различия.

Увидеть необычное в обычном. Одно из самых важных свойств в наблюдательности – уметь в обыденных явлениях, в привычном пространстве, в стереотипных действиях подметить что-то необычное, что-то такое, на что ты раньше не обращал внимание.

Наиболее творческий способ развития этой способности – попробовать в замкнутом или ограниченном пространстве сделать фотографию, которая бы удивила других. Найти неожиданный ракурс или образ в освоенном пространстве не просто, но всегда можно. Важно выйти за рамки стереотипов восприятия окружающей действительности. Можно даже провести такой конкурс с друзьями: у кого получится интереснее и





неожиданное. Сейчас, с развитием цифровой фотографии, это стало весьма доступно.

Другой пример в этом же роде — придумать для себя какую-то тему и попробовать по ее смыслу сделать фотографии в самых неожиданных местах. Это очень развивает способность осмысленно видеть окружающую действительность. Темы могут быть самые разные: школа, геометрия, контраст, жизнь и др. Но тут важно снимать школу не в школе, а геометрию не в виде рисунков на листе и т. д.

Подобных игр и упражнений еще много. Попробуйте сначала отработать свои способности в этих примерах. Если вы будете наблюдательны, вы заметите в каких-то других уже известных вам играх, что они направлены как раз на развитие наблюдательности.

И помните: *смотреть и видеть — не одно и то же*. Смотрят все зрячие, а видят те, кто пытается вникнуть в суть явления. И важно понимать самому: на что смотреть, когда смотреть, где смотреть и как смотреть. А главное — зачем. **WR**

Литература

Даль — *Даль Вл. И.* Толковый словарь живого великорусского языка. URL: <https://litlife.club/books/88556/read?page=723> (дата обращения 25.05.2020).

Обухов 2011 — *Обухов А. С.* Развитие исследовательских способностей в игре: наблюдательность // Потенциал. Химия. Биология. Медицина. 2011. № 3. С. 53–60.

Обухов 2015 — *Обухов А. С.* Развитие исследовательской деятельности учащихся. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Национальный книжный центр, 2015. 280 с.

Обухов 2018 — *Обухов А. С.* «Выращивание» способностей и одаренности: модель построения повседневной образовательной практики в зоне ближайшего развития // В кн.: Психология творчества и одаренности: материалы Всероссийской научно-практической конференции, г. Москва, 20–21 апреля 2018 г.: сборник статей. М.: МПГУ, 2018. С. 420–426.

Обухов 2019 — *Обухов А. С.* Современные исследования проблемы мотивации и саморегуляции человека в ситуации неопределенности и изменчивости мира // Исследователь/Researcher. 2019. № 1-2. С. 10–21.

Поддьяков 2006 — *Поддьяков А. Н.* Исследовательское поведение: стратегии, познания, помощь, противодействие, конфликт. М.: Эребус, 2006. 240 с.

Савенков 2004 — *Савенков А. И.* Путь к одаренности: исследовательское поведение дошкольников. СПб.: Питер, 2004. 272 с.

Савенков 2006 — *Савенков А. И.* Психологические основы исследовательского подхода к обучению: Учебное пособие. М.: «Ось-89», 2006. 480 с.

Савенков 2018 — *Савенков А. И.* Педагогика. Исследовательский подход. В 2 ч. Ч. 2: учебник и практикум для академического бакалавриата. 2-е изд., испр. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2018. 187 с.

Трифонова 2016 — *Трифонова Е. В.* Режиссерские игры дошкольников. Часть 1. Организация в условиях детского сада. М.: Национальный книжный центр, 2016. 256 с.

Эльконин 1999 — *Эльконин Д. Б.* Психология игры. М.: Владос, 1999. 360 с.

