**Уважаемые педагоги!**

**Важнейшей задачей образования в настоящее время становится развитие исследовательских умений, которые ориентированы на исследовательскую деятельность учащихся. Под общими исследовательскими умениями следует понимать умения видеть проблемы, задавать вопросы, выдвигать гипотезы, давать определения понятиям, классифицировать, наблюдать, проводить эксперименты, делать выводы и умозаключения, структурировать материал, работать с текстом, доказывать и защищать свои идеи.**

**МАУ ДО ЦДО «Малая академия наук» г. Улан-Удэ представляет вашему вниманию игры и упражнения, направленные на развитие исследовательских умений, формирование креативного мышления и позитивных жизненных целей у учащихся.**

**Упражнение «Стакан»**
Цель: Эмоциональное осознание своего поведения.
- Возьмите одноразовый стакан и сделайте с ним то, что вы бы сделали в состоянии агрессии.
-Теперь верните стакан к первоначальному виду.
-Получается? Нет.
Обсуждение:клама

-Можем ли мы после агрессивных действий все восстановить?
Бывало, что после агрессии вы жалели о своих действиях?
Заключение:
-Все это вещи, в которых есть определенная ценность, а самое ценное сокровище – душа человека. Как мы можем восстановить ее, не оставив следов?
Никак.
-Как можно помочь себе в ситуации, когда вы уже испытываете негативные эмоции?
-Поговорить, высказаться людям, которые вас поймут и посочувствуют
-Можно поколотить подушку
-Выжать мокрое полотенце (это поможет расслабиться, т.к. обычно при негативных эмоциях большая часть энергии копится в мышцах плеч, в верхней части рук и пальцах)
- Можно потанцевать под музыку
-Громко спеть свою любимую песню
-Погулять на природе.

**Упражнение «Газета»**
Цель: снятие эмоционального и физического напряжения.
-Я вам предлагаю еще один способ снять напряжение – это комкание газеты…нужно скомкать как можно меньший комок и кинуть в коробку…
-Хорошо, а теперь возьмем еще по газете и порвем на мелкие кусочки…
-Молодцы, поделитесь своими впечатлениями…
- Каким стало ваше настроение? Стало ли вам легче?
Спасибо за работу и внимание…
Успешен всегда тот человек, который уверен в своих силах, знает свои сильные стороны и качества, человек, который умеет контролировать и регулировать свое эмоциональное состояние. Желаю вам успеха!

**Упражнение «Мое величественное имя»**
Цель: повышение самооценки, формирование уверенного самопознания и познания своего Я.
С самого рождения и до ухода в иные миры у каждого из нас есть неизменный – как у Земли Луна – спутник: наше имя. И, подобно лунному свету, оно окутывает каждого тайной. Загадочна, необъяснима власть имени. В любви мы повторяем любимое имя и взываем к любимому через его имя. И молятся, и проклинают через произнесение имени. И нет границ жизни имени, нет меры для его могущества. Силы, заложенные в имени человека, помогают преодолевать трудности и распознавать истоки радости, вдохновения, мудрости. Эти силы – двигатель человеческого роста. Но в тоже время может быть и источником опасности, ибо в каждом звуке имени сокрыты также силы, которые при невнимательном отношении могут разрушить созидательное начало. Однако принятие этих сил, пристальное внимание позволяет приобрести особенную силу.
Одного восточного принца звали Джумбер. Стремясь осознать скрытый смысл своего имени, он размышлял над значением первого звука – «Д» - и понял, что его ведут по жизни Доброта, Дерзание и Долг. Вот что у него получилось:
Я – Джумбер, носитель гордого и светлого имени. Его дали мне при рождении, наградив меня Добротой, Жизненной силой, Умом, Мужеством, Богатством Естественностью, единством с природой, Радостью. Мое имя ведет меня по жизненному пути, позволяет Достойно принимать Жизненные уроки, Учить быть спокойным и Мудрым перед болезнями и войнами, Беречь свои силы для новых дел и начинаний, Ежедневно приумножать духовные богатства, Рисковать обдуманно и безмятежно! Воистину, я – обладатель величественного имени!
Давайте попробуем открыть значение каждого звука нашего имени. Поразмышляем над скрытым смыслом наших величественных имен. Для начала откроем тайну первого звука нашего имени. Например, Михаил, и мне приходит на помощь Мудрость и Мужество. Игорь – Искренность и Ироничность.
Имя – это не простое сочетание букв. В нем каждый звук находится на своем особенном месте и образует нечто целое, неповторимое и ценное.
Упражнение «Дерево жизни»
Цель: пропаганда жизнеутверждающих принципов.

Ребятам предлагают написать на стикере, жизнеутверждающие фразы, и приклеить его в качестве листочка на «Дерево жизни».

**Игра «Ковёр-самолёт»**
Цель: развитие креативного мышления, действия в нестандартной ситуации.
Для выполнения этого упражнения нужен «ковёр». Задание – переместиться вместе с этим ковром в другое место, не сходя с него и не касаясь чего-либо за его пределами.

**Игра «Узел»**
Цель: развитие креативного мышления, действия в нестандартной ситуации.
Каждый из группы держится за верёвку. Задача – завязать верёвку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещаться вдоль верёвки. Если кто-то отпустит руки, игра начинается сначала.

**Игра «Путаница»**
Цель: развитие умения работать командой и принимать нестандартные решения.
Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый участник должен найти себе «друга по рукопожатию». Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «друга по рукопожатию» (важно, чтобы «друзья» были разные). Задача состоит в том, чтобы распутаться, т.е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук.

**Упражнение “Придумай рассказ”**

Цель: развитие креативного мышления.

Каждому участнику дается 4 слова как можно меньше связанные между собой. В течение 3 минут необходимо придумать рассказ, объединяющий данные слова в логически связное действие (слова не склонять).

Примеры слов:

* грязь, театр, хлеб, ручка;
* фонарь, лодка, соль, кирпич;
* молоко, компьютер, зонт, утюг
* телефон, солнце, дорога, карандаш

**Упражнение «Сочинитель»**

**Цель**: развитие речи, словаря детей, креативного мышления.

**Ход проведения**: Даны три слова. Например, стол, арбуз, вагон. Необходимо придумать как можно больше предложений, в каждом из которых были бы использованы все три слова. Слова можно изменять любым способом.

**Упражнение «Заглавная буква»**

Чтобы стимулировать появление творческих идей, нужно научиться выискивать ассоциации в обычном потоке мыслей.

Это упражнение можно выполнять в любом месте, в любое время, с любой буквой!

Начнем с буквы Ж. На протяжении трех минут запишите как можно больше слов, начинающихся с буквы Ж.

**Игра «Поиск общих свойств»**

Детям предлагаются два слова, мало связанные между собой.

Например: блюдо и лодка, карандаш и уголь, мел и мука, матрешка и конструктор, консервная банка и чашка и т.д.

За 10 минут ребенок должен написать как можно больше общих признаков для этих предметов. Если родители занимаются с ребенком индивидуально, то это задание должны выполнить и они, чтобы затем вместе с ребенком обсудить результаты, т.е. общие свойства пары предметов, которые они нашли.

Ответы могут быть стандартными: в примере «блюдо и лодка» могут быть названы такие общие свойства, как «сделаны человеком», «имеют глубину», но очень важно найти как можно больше и таких признаков. Особенно ценными являются необычные ответы, позволяющие увидеть предложенные слова в совершенно новом свете.

При групповой работе очень важно выслушать все ответы ребят. В игре побеждает тот из учащихся, у кого список общих признаков больше, длиннее. При обсуждении с детьми названных признаков следует обратить внимание на характеристику этих признаков, насколько они существенны или являются несущественными для данных предметов, т.е. – второстепенными. Эта работа необходима для того, чтобы дети научились вскрывать связи между предметами, а также предельно четко усвоили, что такое существенные и несущественные признаки предметов.

**Упражнение «Превращения»**

**Цель**: развитие креативности.

Для развития технического интеллекта очень полезно представлять себе конструкцию различных машин и приборов, а также принципы их работы. Предлагаем вам новое и эффективное упражнение. Если вы не знаете, каков принцип работы того или иного прибора – просто придумайте его!

1. Представьте себе, что вы – это лист бумаги, вот-вот готовый отправиться в копировальный аппарат. Закрыв глаза, в максимальных подробностях представьте процесс, происходящий с вами.
2. Представьте, что вы – бензин в бензобаке автомобиля, поступающий в двигатель. Вы превращаетесь во взрывную силу и движете автомобиль. Закрыв глаза, в максимальных подробностях представьте процесс, происходящий с вами.
3. Представьте, что вы – сигнал, излучаемый передатчиком местной телестанции. Закрыв глаза, максимально подробно представьте себе ваш путь от антенны передатчика до превращения в картинку на телеэкране.
4. Представьте, что вы превратились в собственный голос и совершаете путь от вашей телефонной трубки через спутник связи в телефонную трубку вашего друга, находящегося на противоположном конце планеты. Закрыв глаза, представьте себе свое путешествие как можно детальнее.

**Упражнение «Завяжи шнурок»**

**Цель**: развитие креативности.

За две минуты найдите как можно больше применений для обувного шнурка и запишите их.

Это упражнение, развивающее творческий интеллект для рассмотрения можно брать любой другой предмет: скрепку для бумаг, зубную щетку, карандаш, спичку... и т.д.

Время проведения и обсуждения результатов – 10 минут.

**Упражнение «Прочти текст»**

Предлагается читать связный текст с пропусками букв. Вначале в тексте пропадает по одной букве, потом по две, далее по три...

Чем сообразительнее человек, тем дольше он сможет читать этот текст, несмотря на пропуски. Ему в этом поможет контекст.

**Упражнение «Круги»**

**Цель**: измерение свойств интеллектуальной деятельности.

**Правила проведения**: Детям предлагают дорисовать 20 кругов таким образом, чтобы получились законченные изображения (солнце, цветок, мяч и т.д.).

Работа выполняется в течение 7-10 минут в зависимости от возраста.

Обработка результатов: подсчитывается общее число рисунков, определяется количество тем рисунков. Их предполагается 9. Это вселенная: солнце, луна, планета. Природа: цветы, деревья, животные. Наука и техника: глобус, очки, машина, колеса и т.д. Человек, изображение частей его тела: головы, ушей, глаз. Быт: еда, одежда, предметы домашнего обихода. Народное творчество, сказочные образы (колобок, снежная баба, Чебурашка и т.д.). Спорт, спортивный инвентарь: кольца, ракетки, диски и т.д. Экономика: монеты… Искусство, любые украшения: бусы, игрушки, медали и др.

Гибкость мышления определяется количеством рисунков, общей суммой баллов.

Оригинальность измеряется суммой баллов за оригинальные рисунки. Система баллов: 1 балл – рисунок встречается у половины детей и чаще; 2 балла – рисунок встречается у меньшей половины группы; 3 балла – рисунок встречается в единственном числе.

**Игра «Катастрофа в пустыне»**

**Задачи**: отработать навыки поведения в дискуссии, умения вести диспут, быть убедительным, изучить на конкретном материале динамику группового спора, открыть для себя традиционные ошибки, совершаемые людьми в полемике, потренировать способности выделять главное и отсеивать «шелуху», видеть существенные признаки предметов, научиться осознавать стратегические цели и именно им подчинять тактические шаги и т.д.

Ведущему следует акцентировать внимание при обсуждении результатов на таких аспектах, как получение обратной связи участниками друг о друге (в силу своей эмоциональной насыщенности игра позволяет хотя бы на какое-то время «отключить» механизм психологической защиты и стать самим собой – именно поэтому она эффективна на первых этапах групповой работы).

**Время**: не менее полутора часов.

Каждый участник получает специальный бланк (или чертит его по указаниям ведущего).

**Ведущий дает группе следующую инструкцию**:

— С этого момента все вы – пассажиры авиалайнера, совершавшего перелет из Европы в Центральную Африку. При полете над пустыней Сахара на борту самолета внезапно вспыхнул пожар, двигатели отказали, и авиалайнер рухнул на землю. Вы чудом спаслись, но ваше местоположение неясно. Известно только, что ближайший населенный пункт находится от вас на расстоянии примерно 300 километров. Под обломками самолета вам удалось обнаружить пятнадцать предметов, которые остались неповрежденными после катастрофы.

**Ваша задача** – проранжировать эти предметы в соответствии с их значимостью для вашего спасения. Для этого нужно поставить цифру 1 у самого важного предмета, цифру 2 – у второго по значимости и так далее до пятнадцатого, наименее важного для вас. Заполняйте номерами первую колонку бланка. Каждый работает самостоятельно в течение пятнадцати минут.

**Список предметов**:

* Охотничий нож.
* Карманный фонарь.
* Летная карта окрестностей.
* Полиэтиленовый плащ.
* Магнитный компас.
* Переносная газовая плита с баллоном.
* Охотничье ружье с боеприпасами.
* Парашют красно-белого цвета.
* Пачка соли.
* Полтора литра воды на каждого.
* Определитель съедобных животных и растений.
* Солнечные очки на каждого.
* Литр водки на всех.
* Легкое полупальто на каждого.
* Карманное зеркало.

После завершения индивидуального ранжирования ведущий предлагает группе разбиться на пары и проранжировать эти же предметы снова в течение десяти минут уже совместно с партнером (при этом номерами заполняется второй столбик в бланке со списком предметов). Следующий этап игры – общегрупповое обсуждение с целью прийти к общему мнению относительно порядка расположения предметов, на которое выделяется не менее тридцати минут.

Из наблюдения за работой участников хорошо видна степень сформированности умений организовывать дискуссию, планировать свою деятельность, идти на компромиссы, слушать друг друга, аргументировано доказывать свою точку зрения, владеть собой. Часто разворачивающиеся жаркие споры-баталии, когда никто не желает прислушаться к мнению других, наглядно демонстрируют самим участникам их некомпетентность в сфере общения и необходимость изменения своего поведения.

По окончании дискуссии ведущий объявляет, что игра завершена, поздравляет всех участников с благополучным спасением и предлагает обсудить итоги игры. Первым вопросом, на который ведущий просит ответить всех участников но кругу, является следующий: «Удовлетворен ли ты лично результатами прошедшего обсуждения? Объясни почему».

Ответы участников с необходимостью сопровождаются рефлексией, цель которой – в осмыслении процессов, способов и результатов индивидуальной и совместной деятельности. Возникшая в результате дискуссия подогревается ведущим, задающим уточняющие вопросы примерно такого типа:

* Что вызвало твою удовлетворенность (неудовлетворенность)? Как, по-твоему, в верном направлении продвигалась ваша дискуссия или нет?
* Была ли выработана общая стратегия спасения? Что тебе помешало принять активное участие в обсуждении? Ты не согласен с принятым решением? Почему тебе не удалось отстоять свое мнение?
* Кто в наибольшей степени повлиял на исход группового решения, то есть по сути дела оказался лидером, сумевшим повести за собой группу?
* Что именно в поведении лидера позволило ему заставить прислушаться к себе? На какой стадии появился лидер?
* Какими способами другие участники добивались согласия с их мнениями?
* Какие способы поведения оказались наименее результативными?
* Какие только мешали общей работе?

Как следовало бы построить дискуссию, чтобы наиболее быстрым способом достигнуть общего мнения и не ущемить права всех участников?

Обсуждение итогов игры должно подвести группу к тому, чтобы самостоятельно разобраться в вопросе, как наилучшим способом организовывать дискуссии, как избежать грубых столкновений в споре и расположить других к принятию своего мнения. Как правило, в процессе обсуждения затрагивается очень широкий спектр проблем: фазы, через которые проходит практически любая дискуссия, лидер и его качества, навыки эффективного общения, умения самопрезентации и т.д.

При необходимости ведущий только помогает более четко сформулировать найденные участниками закономерности. Очень большое значение имеет самоанализ участниками собственного поведения, который обогащается обратной связью от других членов группы. От ведущего зависит, чтобы эта обратная связь не превратилась в серию взаимных обвинений, а носила бы конструктивный характер и была принята участниками.

Практически всегда возникает вопрос о «правильном» ответе на проблему дискуссии. Такой ответ дается ведущим, но с оговоркой, что это мнение зарубежных экспертов, с которым мы вправе не соглашаться, но вынуждены учесть важность выбора стратегии спасения для ранжирования предметов: либо двигаться по пустыне к людям, либо ждать помощи от спасателей. Если в группе при обсуждении практически не поднимался вопрос о стратегии, то на этом этапе обнаруживается, что часть участников молчаливо подразумевала первый вариант, в то время как другая часть имела в виду второй. Этим выявляется еще одна причина взаимного непонимания.

**Итак, ответы:**

Вариант «Ждать спасателей» (кстати, по мнению экспертов, предпочтительный).

* Полтора литра воды на каждого. В пустыне необходима для утоления жажды.
* Карманное зеркало. Важно для сигнализации воздушным спасателям.
* Легкое полупальто на каждого. Прикроет от палящего солнца днем и от ночной прохлады.
* Карманный фонарь. Также средство сигнализации летчикам ночью.
* Парашют красно-белого цвета. И средство прикрытия от солнца, и сигнал спасателям.
* Охотничий нож. Оружие для добычи пропитания.
* Полиэтиленовый плащ. Средство для сбора дождевой воды и росы.
* Охотничье ружье с боеприпасами. Может использоваться для охоты и для подачи звукового сигнала.
* Солнечные очки на каждого. Помогут защитить глаза от блеска песка и солнечных лучей.
* Переносная газовая плита с баллоном. Поскольку двигаться не придется, может пригодиться для приготовления пищи.
* Магнитный компас. Большого значения не имеет, так как нет необходимости определять направление движения.
* Летная карта окрестностей. Не нужна, так как куда важнее знать, где находятся спасатели, чем определять свое местонахождение.
* Определитель съедобных животных и растений. В пустыне нет большого разнообразия животного и растительного мира.
* Литр водки на всех. Допустимо использовать в качестве антисептика для обеззараживания при любых травмах. В других случаях имеет малую ценность, поскольку при употреблении внутрь может вызвать обезвоживание организма.
* Пачка соли. Значимости практически не имеет.

Вариант «Двигаться к людям». Распределение по значимости будет иметь несколько иной вид:

* Полтора литра воды на каждого.
* Пачка соли.
* Магнитный компас.
* Летная карта окрестностей.
* Легкое полупальто на каждого.
* Солнечные очки на каждого.
* Литр водки на всех.
* Карманный фонарь.
* Полиэтиленовый плащ.
* Охотничий нож.
* Охотничье ружье с боеприпасами.
* Карманное зеркало.
* Определитель съедобных животных и растений.
* Парашют красно-белого цвета.
* Переносная газовая плита с баллоном.

Иногда прояснение взаимных впечатлений и открытый обмен обратной связью на первых этапах тренинга затруднены, и хотя эта игра остается полезной и эффективной, она не способна полностью снять психологические защиты участников. Для ослабления напряжения на этой стадии используются психогимнастические игры с релаксационной направленностью.

**Игра «Развиваем наблюдательность»**

**Возраст**: младший школьный.

Участники игры делятся на 2 команды.

**Условия игры**: в течение 10 минут ребята записывают как можно больше предметов, группируя их по форме, цвету, начинающиеся с одной буквы, сделанные из одного материала, относящиеся к одному роду и т.д.

Необходимо составить следующие списки предметов:

1. красного цвета,
2. черного цвета,
3. зеленого цвета,
4. синего цвета,
5. овальных,
6. квадратных,
7. деревянных,
8. металлических,
9. каменных,
10. начинающихся с буквы «к»,
11. относящихся к мебели,
12. относящихся к посуде и т.д.

За самый длинный список  предметов по одной из позиций начисляется 5 баллов.

**Игры и упражнения для развития умений и навыков исследовательского поведения**

Умение наблюдать, видеть проблему и выдвигать гипотезу – важные навыки, обеспечивающие исследовательский поиск и, в конечном счёте, прогресс в любой творческой деятельности. Для формирования культуры мышления и развития умений и навыков исследовательского поведения можно использовать самые разные упражнения.

**Игра «Выведение следствий»**

Эта игра используется как в развитии умения выдвигать гипотезу, делать выводы, так и в развитии воображения и словесно-логического мышления. Предлагается ряд вопросов начинающихся со слов «Что произойдёт...». Задача ребёнка дать как можно более полные и оригинальные ответы на поставленные вопросы.

Список примерных вопросов:

«Что произойдёт если дождь будет лить не переставая?»

«Что произойдёт если все животные начнут говорить человеческим голосом?»

«Что произойдёт если все горы вдруг превратятся в сахарные?»

«Что произойдёт если у тебя вырастут крылья?»

«Что произойдёт если солнце не зайдёт за горизонт?»

«Что произойдёт если оживут все сказочные герои?»

«Что произойдёт если смогут читать мысли друг друга?»

**Игра «Цепочка слов»**

Слово, случайно запавшее в голову (или намерено взятое) вызывает цепную реакцию, распространяя волны вглубь и вширь, извлекая при этом образы, ассоциации, воспоминания, представления и мечты.

Детям предлагается составить длинный поезд из слов каждое слово   вагончик. Вагончики, как и слова, должны быть соединены между собой. Значит, каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Например: Зима (какая?)   холодная снежная (что ещё бывает холодным?)   мороженное лёд снег ветер (какой ветер?)   сильный северный (что ещё может быть сильным?) и так далее. За каждое слово названное детьми выставляется вагончик.

**Задания и  упражнения для развития умения видеть проблемы**

 Проблема – это затруднение, неопределённость.

Умение видеть проблемы - интегративное свойство мышления. Развивается оно в течение длительного времени в разных видах деятельности, и все же можно подобрать специальные упражнения, которые помогут в решении этой сложной педагогической задачи. Рассмотрим некоторые из них.

**«Смотреть на мир чужими глазами».**

Одно из самых важных условий в процессе выявления проблемы - способность изменить точку зрения, посмотреть на объект исследования с разных сторон. Это позволит увидеть то, что ускользает от традиционного взгляда и часто не замечается другими.

Выполним несложное упражнение. Читаем детям неоконченный рассказ: «Утром небо покрылось черными тучами, и пошел снег. Крупные снежные хлопья падали на дома, деревья, тротуары, газоны, дороги...». Предлагаем им продолжить рассказ. Сделать это необходимо несколькими способами. Представить, что ты гуляешь во дворе с друзьями - как ты отнесешься к появлению первого снега? Затем представить, что ты водитель грузовика, едущего по дороге, летчик, отправляющийся в полет, ворона, сидящая на дереве, зайчик в лесу. Аналогичных рассказов можно придумать множество. Используя их сюжеты, мы научим детей смотреть на одни и те же явления и события с разных точек зрения.

В качестве образца, способного активизировать процесс составления и коллективного обсуждения продолжений, можно использовать стихотворение из книги К.И. Чуковского «От двух до пяти».

Если б только мы умели

Понимать язык зверей,

То услышали б, наверно,

Что щебечет воробей,

Что лягушки на болоте

Громко выразить хотят,

Почему, когда уснете,

Мыши под полом пищат,

Что в листве поет синица

И зачем защелкал клест,

Почему сове не спится,

Что мурлычет серый кот

И зачем в тиши лесной

Громко плачет козодой.

В ходе выполнения этого задания следует воздерживаться от критики и, не скупясь на похвалы, отмечать наиболее интересные, оригинальные версии. Естественно, от такого простого, условного «перемещения» на место другого человека, живого или даже неживого объекта еще бесконечно далеко до способности, называемой сверхчувствительностью к проблемам, но первые шаги в этом направлении мы уже сделали.

**«Сколько значений у предметов».**

Повысить - и одновременно проверить уровень развития этой способности можно с помощью заданий, разработанных американским психологом  Дж. Гилфордом. Детям предлагается хорошо знакомый им предмет (кирпич, газета, кусочек мела, карандаш и т.п.). Дается задание - найти как можно больше вариантов нетрадиционного, но реального использования этого предмета.

Поощряются самые оригинальные и неожиданные версии, и, конечно же, чем их больше, тем лучше. В ходе выполнения этого задания активизируются и развиваются все основные параметры креативности: продуктивность, оригинальность, гибкость мышления и др.

Еще раз подчеркнем: при выполнении этого задания также не следует спешить с критикой, но засчитывать надо только те варианты, которые действительно примени мы в жизни.

Это задание позволит ребенку научиться концентрировать свои мысли на одном предмете. Помещая его в разные ситуации и создавая самые неожиданные системы ассоциативных связей с другими предметами, ребенок учится открывать в обыденном новые, неожиданные возможности.

**Наблюдение как способ выявления проблем.**

Увидеть проблему можно путем наблюдения и элементарного анализа действительности. Проблемами для детских исследований вполне могут стать такие, как «Почему светит солнце?», «Почему играют котята?», «Почему попугаи могут разговаривать?».

Метод наблюдения лишь внешне выглядит простым, на практике это не так. Наблюдению необходимо учить, и это отнюдь не легкая задача.

Умению смотреть и видеть уделяется много внимания, прежде всего теми, кто занимается изобразительной деятельностью дошкольников, в ходе которой они учатся наблюдать за живыми и неживыми объектами.

**Эффективным заданием** для развития умения наблюдать может стать предложение рассмотреть какие-либо интересные и вместе с тем хорошо знакомые детям предметы, например осенние листья (деревья, яблоки и др.).

Листья можно взять в руки, внимательно рассмотреть, определить форму, назвать цвета. Можно поговорить и о том, где они растут и почему каждой осенью меняют цвет и опадают.

В качестве упражнения для развития способности к наблюдению хорошо использовать задание **«Наблюдение очевидного».**

Ребенку предлагают рассмотреть какой-либо хорошо знакомый ему объект и сказать, что он видит именно в данную минуту. При этом подчеркнуть, что говорить он должен не о том, что может показаться ему, благодаря предыдущему опыту. Например, в качестве объекта для рассматривания выступает знакомый человек, о котором у ребенка уже есть некое представление (длина и цвет волос, цвет глаз, рост и т.д.). Теперь же можно определить, каким в данный момент является направление взгляда, опущены или приподняты уголки губ, каковы цвет кожи или прическа и покрой одежды и т.д. Можно поговорить с детьми о том, какую информацию из собственного опыта мы можем получить об этом человеке. Например, можно описать, что он чем-то расстроен. Это может быть вызвано разными причинами. Какими? Мы узнаем, если проявим к человеку внимание, стремление помочь, поговорим с ним о нем самом.

**Задание «Наблюдаем настроение».**

Особую значимость для развития психосоциальной сферы имеют наблюдения, направленные на исследование настроений, эмоций, чувств, мотивов поведения других людей. Изучение и интерпретация внутреннего состояния человека или сказочного героя побуждают к описаниям, аналогичным тем, что приводятся, например, в сказках. Так ребенок не только устанавливает связи произведений искусства и реальной жизни, но и, что особенно важно, исследует всю палитру настроений, динамику чувств, эмоций, мотивов поведения и деятельности других людей.

Прекрасный материал для этого можно найти в сказках. Вот, например, «Дворовичок» из книжки Тимофея Белозерова «Сказки», где автор просто и очень интересно показывает динамику изменения настроения сказочного героя.

В заброшенном амбаре,

Где прятался сверчок,

На старенькой гитаре

Бренчал Дворовичок,

Нестриженый, немытый,

Скучающий с утра,

Бренчал, давно забытый

Хозяином двора.

Скрипел в амбарной щелке

Задумчивый сверчок,

И с грустью о метелке

Вздыхал Дворовичок..

И вдруг ворота настежь!

Девчушка лет шести

Ему сказала: - Здрасте!

Я - Ключикова Настя.

Идемте двор мести?

Со лба стряхнула челку

И подняла метелку.

Усами в щелке двигал

Взволнованный сверчок

И прыгал, Прыгал, Прыгал

Седой Дворовичок,

Он прыгал и смеялся,

Как малое дитя,

К метелке прикасался,

Слезинками

Блестя:

- Какое это счастье

Мести, мести, мести!

...Во всем дворе у Насти

Соринки не найти.

Подстриженный, умытый,

С бородкой на бочок

Походкой деловитой

Ходил Дворовичок,

А в тишине амбара,

За темною стеной,

Печалил ась гитара

Расстроенной струной.

После чтения можно провести коллективную беседу о том, как и почему изменилось настроение Дворовичка.

**Игра «Карусель».**

Игра создает ощущение быстрой смены и событий, и внутреннего состояния человека: мыслей, чувств, эмоций.

Педагог предлагает детям мысленно «сесть на карусель»: они встают в круг и берутся за концы лент, привязанных к обручу, который педагог держит над головой. После каждого полного оборота делают остановку в разных «мирах», например в «мире Воды» (Воздуха, Земли, Огня).

Это помогает детям заметить вокруг себя то, что соответствует этому миру и чего они не замечали раньше. Например, вода в блюдце под цветами, капли воды на столах, вода, текущая из крана, дождь за окном и т.д.

**Игра «Волшебные превращения».**

На ее основе можно провести мысленный эксперимент, например, как «стихия огня» воздействует на изменения физических свойств воды. Педагог предлагает детям выбрать кого-либо, кто возьмет себе роль «Огня». Остальные становятся «капельками воды», которые в холоде замерзают. Они двигаются медленно и превращаются в ледяные шарики или снежинки, когда «Огонь» далеко. Когда «Огонь» рядом, они двигаются быстрее, испаряются, становятся невидимыми (приседают).

**«Тема одна - сюжетов много».**

Это задание развивает умение по-разному смотреть на одно и то же явление или событие.

Детям предлагают придумать и нарисовать как можно больше сюжетов на одну и ту же тему, например «Осень». Раскрывая ее, можно нарисовать деревья с пожелтевшими листьями; улетающих птиц; машины, убирающие урожай на полях; первоклассников, идущих в школу.

Одним из базовых умений исследователя является умение выдвигать гипотезы, строить предположения. Для этого необходимы оригинальность и гибкость мышления, продуктивность, а также такие личностные качества, как решительность и смелость. Гипотезы рождаются в результате логического и интуитивного мышления.

Гипотеза - это предположительное, вероятностное знание, еще не доказанное логически и не подтвержденное опытом.

Вот несколько упражнений, позволяющих развивать способность вырабатывать гипотезы и провокационные идеи. (Отмечу, что, делая предположения, мы обычно используем следующие слова: может быть, предположим, допустим, возможно, что если...).

1. При каких условиях каждый из этих предметов будет очень полезным (могут пригодиться)?

Можете ли вы придумать условия, при которых будут полезными два или более из этих предметов? (Ветка дерева, телефон, кукла, фрукты, гоночный автомобиль, книга, самовар, барабан.) Очень эффективно упражнение, предполагающее обратное действие. Например, при каких условиях эти же предметы могут быть совершенно бесполезны и даже вредны?

2. Приведем несколько возможных упражнений на выдвижение гипотез о том, почему детеныши животных любят играть? Весной тает снег? Одни хищные животные охотятся ночью, а другие днем? Цветы имеют такую яркую окраску? Самолет оставляет след в небе? Не тонут металлические корабли? Луна не падает на Землю? Светит Солнце? Бывают наводнения? Зимой идет снег, а летом дождь? Предложите по нескольку гипотез на каждое из этих почему, несколько провокационных идей.

3. Задания типа «Найдите возможную причину события» также могут помочь научиться выдвигать гипотезы: «Дети стали больше играть во дворах. Миша весь вечер играл со строительным конструктором. Пожарный вертолет весь день кружил над лесом. Медведь зимой не заснул, а бродил по лесу. Друзья поссорились».

4. Интересное задание для тренировки умения вырабатывать гипотезы и провокационные идеи:  что бы произошло, если бы волшебник исполнил три самых главных желания каждого человека на Земле? (Дж Фримен).

5. «Птицы низко летают над землей»; «На столе лежит открытая книга»; «На улице начал таять снег»; «Троллейбус сигналит под окном»; «Мама сердится» и др.). Необходимо высказать два самых логичных предположения и два самых логичных объяснения. Задание станет еще интереснее, если попытаться придумать два-три самых фантастических и неправдоподобных объяснения.

6. Представьте, что воробьи стали размером с больших орлов (слоны  меньше кошек, люди - в несколько раз меньше (или больше), чем сейчас и др.). Что бы произошло? Придумайте несколько гипотез и провокационных идей по этому поводу.