



## ИГРА И ИГРУШКА КАК ФАКТОРЫ РАЗВИТИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО ПОВЕДЕНИЯ РЕБЕНКА

**САВЕНКОВ** Александр Ильич,  
МОДЕРАТОР СЕКЦИИ

*«Традиционные и инновационные игровые технологии  
воспитания, обучения и развития детей».*

*доктор педагогических наук, доктор психологических наук,  
директор Института педагогики и психологии образования  
Московского городского педагогического университета*

**Т**радиционные бытовые трактовки понятия «игра» тесно связаны с развлечением, радостью, получением удовольствия через широкий спектр действий, осуществляемых без принуждения. Педагогика постепенно включила игру в арсенал образовательных средств и попыталась ее заставить решать образовательные задачи. Обучать, развивать и воспитывать с радостью, без принуждения – давняя мечта педагогов. Верой и правдой много веков служила игра делу образования, подготавливая детей к жизни. Она во все времена создавала широкие возможности для освоения жизненно важных компетенций в доступных для разных возрастов формах, помогала получать новые знания, формировать когнитивные умения и навыки, развивала коммуникативные способности, содействовала психофизическому развитию.

В деле обучения и когнитивного развития личности ребенка особую значимость имели всегда игры, связанные с проявлениями исследовательского поведения. Они традиционно относятся к числу любимых игровых детских практик. О важности игры как фактора развития детской психики писали многие исследователи с давних времен. Часто в процессе игры происходит освоение, исследование окружающего мира, изучение свойств и особенностей самых разных предметов и явлений. Исследовательское поведение не только детей, но и животных часто реализуется именно через игру. По данным наблюдений С. Миллер, макаки-резусы, которые в детстве были лишены возможности играть, становятся малоактивными и проявляют меньше склонностей к исследованию, предпочитают менее сложные стимулы для разглядывания и действия, чем животные, выросшие в обычных условиях.

В проблеме различий игры и исследовательского поведения много интересных аспектов, но нам в данном случае больше интересна проблема взаимной связи этих фундаментальных видов детского поведения. Очевидно, что, для того чтобы играть, надо вначале понять, что за объект перед тобой и как с ним играть. Поэтому средства игры становятся сначала предметами исследования, а затем уже тем, с чем можно играть. Сам процесс игры содержит много того, что подлежит исследованию, содержание и развитие игрового сюжета – это тоже интереснейший предмет исследования.

Наконец, в педагогической психологии и образовательной практике существует понятие «игра-исследование». Под ним понимается такая ситуация, когда игра и исследовательское поведение намеренно не дифференцируются, когда исследовательское поведение целенаправленно реализуется через игру. Особое место среди таких игр занимают игры, направленные на стимулирование и расширение у детей опыта исследовательского поведения. Эта линия психолого-педагогических исследований интенсивно развивается в отечественной и зарубежной педагогической психологии (Новоселова С.Л., 1978; Поддьяков Н.Н., 1985; Кэйплан С., 1989; Поддьяков А.Н., 1990; Савенков А.И., 1997 и др.).

Ребенок сам может «сделать игру из чего угодно». Кроме того, существуют игры, ориентирующие ребенка на исследовательский поиск, которые не разрабатывались в относительно искусственных условиях специальных психолого-педагогических исследований, они издавна используются в воспитательных целях в культурах разных народов. К ним, например, относятся игры, популярные у детей многих стран мира:

- «поиск спрятанных предметов». В игре с помощью указаний «горячо – холодно» один участник руководит исследовательским поведением другого;
- «прятки». В этой игре, в отличие от предыдущей, объекты поиска сами активны, они, реагируя на действия того, кто ищет, могут намеренно усложнять задачу поиска;
- «военизированные игры» («казаки-разбойники» и др.). В ситуациях, создаваемых этими играми в положении активных исследователей оказываются все участники;
- «сюжетно-ролевые игры» (к самым известным играм такого рода можно отнести игры: «в школу», «в дочки-матери», «в магазин» и т.п.). Эти игры создают прекрасные условия для воспроизведения, исследования и усвоения, правил и отношений, существующих в мире, ребенок получает реальную возможность изучать на практике отношения между людьми.

Особое место в этом ряду принадлежит компьютерным играм. Они становятся все более разнообразными и интересными. Важно то, что компьютерные игры все более захватывают детскую аудиторию, противостоять им, как это пытаются делать некоторые педагоги бессмысленно. Их развивающие возможности надо



исследовать, а процессом их создания надо управлять. Нельзя не отметить, что в современном исполнении даже самые простые «стрелялки-леталки» могут выглядеть как весьма полезное дело в плане формирования и развития ребенка, в том числе и приобретения им опыта исследовательского поведения.

Одним из наиболее действенных средств развития исследовательского поведения ребенка выступают «стратегические» компьютерные игры. Играющий должен, исследовав условия, одновременно держать в сознании целый ряд ситуаций и управлять множеством сложно связанных между собой переменных. Это позволяет ему развивать важные качества, в частности, способность к решению комплексных проблем. Нет необходимости подробно рассматривать достоинства и недостатки компьютерных игр, этому посвящается много специальных исследований и публикаций, отметим только, что в них много позитивного.

Компьютерные технологии в целом и компьютерные игры в частности обладают большими потенциальными возможностями в плане развития интеллектуально-творческого потенциала личности ребенка. В качестве основных факторов здесь выступают использование программного обеспечения в целях обогащения содержания образования, расширение возможностей предъявления учебной информации, экономия учебного времени за счет исключения рутинных операций при обработке различного рода учебной информации, расширение сферы самостоятельной, в том числе исследовательской, деятельности детей, вариативность видов учебной деятельности.

Поисковая активность, проявляющаяся в стремлении к новизне, выступает важным фактором стимулирования игровой активности ребенка. Давно доказано, что и у людей, и у животных монотонная среда обычно вызывает дискомфорт. Повторение чего-либо (предметов, звуков и т.д.) неизбежно приводит к снижению эффективности решения задач, требующих внимания. Продолжительность и интенсивность игр ребенка, в которых он реализует свою поисковую активность, зависит не только от его умений, но в большей степени определяется возможностями разнообразия и изменчивости условий, в которых он находится, характером материала и степенью возбуждения, предлагаемого внешней средой.

Особенно привлекательны для ребенка игры, в которых активно используется его стремление к новизне. Новые, случайно обнаруженные эффекты увлекают, вызывают интерес. Новизна события очень важна для ребенка, в отличие от взрослого, он часто не может сосредоточиться на одном из них. Поэтому дети не могут долго играть в одну и ту же игру, долго играть с одной игрушкой или заниматься одним делом (рисовать, конструировать и др.).

Подлинной приметой нашего времени стало активное использование разнообразных дидактических игр для детей самых разных возрастов. Особенно интенсивно разрабатывается подобная продукция для детей-дошкольников. Несмотря на жесткую критику «теории ведущих видов деятельности» и самой

«теории деятельности», ведущую роль игры в развитии психики ребенка никто не ставит под сомнение.

Важнейший инструмент игры – игрушка с первых месяцев жизни занимает особое место среди предметов, окружающих ребенка. Практически во всех культурах есть традиция подвешивать над кроватями младенцев различные игрушки. Вероятно, это связано с древним поверьем о том, что игрушки-погремушки отпугивают злых духов. Конечно, об этой функции многие из нас забыли и сейчас их вешают совсем с другими целями, задача этих игрушек – расширить сенсорный опыт малыша, привлекая его внимание своими нехитрыми возможностями формой, цветом, звуком. Игрушки, висящие над кроваткой, ребенок может рассматривать и изучать. Они качаются, издают звуки, отражают солнечные лучи. Главная задача этих игрушек – предотвращать скуку и пробуждать любопытство, давая пищу первым проявлениям исследовательской активности малыша.

Разбрасывание этих игрушек часто становится одной из первых исследовательских игр для многих малышей. Нередко можно наблюдать такую картину: ребенок бросает погремушку и затаивается, прислушивается, какой эффект это вызовет, ему интересно, как она упадет, какой звук издаст, как поведут себя при этом взрослые. Ребенок тянет в рот и облизывает игрушки, как любой предмет, попавший ему в руки, при этом обычно что-то бормочет, издает какие-то звуки. Все это исследовательское взаимодействие с игрушками, как правило, сопровождается яркими эмоциями – смехом и плачем.

Взрослого тоже привлекают игрушки, но характер интереса взрослого и ребенка к игрушке качественно различны. Взрослого в игрушке значительно больше привлекают эстетические характеристики, достоверность, точность исполнения деталей, художественная выразительность. Игрушка интересует взрослого прежде всего как рукотворная вещь. В этом кроется один из корней коллекционирования взрослыми кукол, моделей, автомобилей, самолетов, кораблей. Взрослый способен оценить мастерство, качество исполнения игрушки, и поэтому он относится к ней бережно и нередко очень высоко ценит.

Ребенок интересуется совсем другими сторонами игрушки. Ему незнакомо еще ощущение ее самоценности как рукотворной вещи, как особой части культуры. Для ребенка совершенно неважно, какая перед ним кукла или машинка – коллекционная или серийная, из обычного магазина, его значительно больше занимает вопрос: что с ней можно сделать? Взрослые, не желая понимать этого, часто сетуют на то, что маленькие исследователи небрежно относятся к игрушкам, подвергают их суровым испытаниям, разбирают, ломают их. При этом, как правило, даже неспециалистами точно фиксируется основная причина подобного поведения – поисковая активность.

Все как будто просто и легко объяснимо, ребенок реализует свою тягу к познанию, изучает устройство. Но вот беда! Обычно предлагаемая нами ребенку



игрушка не рассчитана на то, что ее потенциальные возможности и содержимое будут так активно исследовать (разбирать, ломать и др.). А стремление ребенка включить игрушку в программу собственной исследовательской деятельности приводит к тому, что ее бросают, топят в воде, закапывают в песок, разбирают, изучая устройство. Все это обычно приводит игрушку в негодность.

На первый взгляд может показаться, что есть простой способ решения проблемы – надо создавать игрушки, с которыми можно делать все что угодно, в том числе такие, которые можно разбирать и собирать. Игрушки, способные к трансформациям, к тому, чтобы можно было изучать их возможности и устройство, не приводя при этом игрушку в негодность. Это действительно путь решения проблемы, но технически он оказывается чрезвычайно сложным. Хотя, если бы лучшие умы человечества вместо конструирования бомб и ракет занялись созданием таких детских игрушек, можно было бы надеяться на успех. А пока с такими игрушками у нас сложно.

Есть и альтернативные, и притом весьма продуктивные пути. Один из таких путей – давать ребенку минимум готовых игрушек, стараться делать так, чтобы он играл с игрушками, которые он сделал сам или в создании которых он сам принимал участие. Есть еще путь – пусть ребенок сам находит себе игрушки среди предметов, которые его окружают. И таким образом мы должны признать за ребенком право включать в число игрушек все предметы, с которыми он вступает в контакт.

Действительно, с готовыми игрушками следует быть осторожными. Исследования показывают, что готовые игрушки нередко приносят развитию ребенка больше вреда, чем пользы. Во-первых – готовые, радующие глаз взрослого игрушки часто не позволяют ребенку реализовать свою поисковую активность, мобилизовать фантазию. Они интересны лишь первое время.

В ряде специальных исследований замечено, что само по себе большое количество игрушек рассеивает внимание. Когда вокруг ребенка большое количество игрушек, это не столько стимулирует его активность, сколько ее подавляет. Ребенку бывает трудно сосредоточиться на чем-то одном. Для того чтобы развивать у ребенка исследовательское поведение, характеризующееся нестандартным мышлением и изобретательностью, ему не следует предлагать много готовых игрушек.

Многие наблюдательные педагоги и родители знают, что часто дорогая новая игрушка из магазина уступает в конкурентной борьбе за внимание ребенка простым стеклышкам или камешкам, деревянным брускам или неизвестным металлическим предметам, обломкам старой посуды или кускам поролон. Это неслучайно – ребенок по натуре своей исследователь. Ему гораздо интереснее то, что не имеет жестко фиксированных функций, а потому может быть использовано в самых разных целях. При этом витрины современных магазинов, продающих детские игрушки, способны поразить воображение любого взрослого.

Естественно, что взрослые готовы тратить большие деньги, думая, что все это будет очень полезно и безумно интересно ребенку. Разочарование наступает так же быстро. В большинстве случаев ребенок уже через несколько минут игры теряет интерес к готовой игрушке, какой бы интересной она ни казалась нам, взрослым.

Конечно, готовая игрушка делается профессионалами, часто высококвалифицированными, и кажется взрослым красивой и забавной, но она обычно имеет по меньшей мере два недостатка. Во-первых, она быстро исследуется ребенком. Изучаются все ее возможности, и это порождает утрату к ней интереса. При этом, как отмечает С. Миллер: «Результаты наблюдений, за тем, как играют дети, показали, что «сложность» игрушки, создающая у ребенка некоторые проблемы при игре с ней, прямо пропорциональна времени, в течение которого он будет играть с этой игрушкой» [Миллер С. Психология игры. СПб., 1999. С. 138].

Во-вторых, такая игрушка нередко мало связана с реальным окружающим миром, что тоже очень важно для ребенка. Но есть и другие примеры игрушек. Так, еще Марией Монтессори разрабатывалась серия игрушек, имитирующих предметы реального мира, их можно трогать, бросать, открывать, закрывать, застегивать, вставлять внутрь друг друга и др. Сейчас таких игрушек множество. Все это замечательно, но даже такие игрушки далеко не всегда способны дать ребенку «радость достижения». В подавляющем большинстве случаев ребенок не хочет мириться со своим положением – «маленького», он хочет, чтобы с ним обращались как со взрослым. Он стремится к настоящим, реальным трудностям и надеется в их преодолении на помощь взрослого.

Особое направление, как мы уже отметили, – это использование в игровых целях, в качестве игрушек реальных предметов. Малыш с гораздо большим интересом и вниманием изучает реальные окружающие его предметы, пытается использовать их в своих играх. Причем может делать это и не по назначению, например, книга может пригодиться для строительства тоннеля, используя стол, можно построить замечательный дом, а диван легко превратить в самолет или пароход. Правда, все это обычно ведет к беспорядку в доме или в детском саду и потому раздражает взрослых, но для развития когнитивных способностей, интеллекта и креативности имеет чрезвычайную ценность.

В ряде специальных исследований (Берлайн Д., Миллер С. и др.) замечено, что во взаимодействии ребенка с игрушкой существует разница в восприятии им новизны сенсорных изменений и новизны, связанной с интеллектуальной проблемой. Эти различия очень существенны с точки зрения психологии, но степень исследованности этого аспекта проблемы пока не позволяет делать выводы о возрастной детерминации этих психических проявлений и характере индивидуальных различий.



Игрушка предстает перед взрослым по меньшей мере в трех ипостасях: как предмет, как образ и как абстрактный символ. Это восприятие соответствует трем основным видам мышления, развитым у взрослого в процессе онтогенеза: наглядно-действенное, наглядно-образное и словесно-логическое. Для маленького ребенка первоначально игрушка всего лишь предмет, с которым можно что-то делать. Он еще не воспринимает куклу как образ человека, плюшевого медведя или собачку как образ животного, и уж тем более она не может выполнять для него роль символа, обозначающего те или иные предметы или символизировать какие-либо события или явления.

Впоследствии, по мере взросления ребенка, с развитием образного мышления, игрушка приобретает еще одну функцию – функцию образа реального объекта. Так, например, девочка, играющая с куклой, начинает рассматривать ее как свою воображаемую дочку, мальчик, играющий с машинкой или самолетом, в собственной фантазии представляет их настоящими, а себя видит водителем или летчиком. Развитие теоретического мышления приводит к тому, что игрушка начинает рассматриваться как модель, символизирующая предмет реального мира. И только для взрослого игрушка может стать в полном смысле слова абстрактным символом. Игрушка может символизировать для взрослого какие-то важные события, явления или процессы. Она не только предмет, образ-модель реального предмета, но и абстрактный символ.

Детей, даже самых маленьких, не нужно подталкивать к поиску, к проведению собственных исследований. Ребенку достаточно просто дать свободу для экспериментирования. Важно постоянно помнить: чем больше этой свободы, чем шире диапазон поисков, тем больше возможностей для развития когнитивных и творческих способностей. В специальных экспериментах давно доказано, что ограничение свободы действий детей, выраженное в самых разных формах: ограничении двигательной активности или в постоянных: «нельзя», «не лезь туда», «не тронь», – способно серьезно помешать развитию детской любознательности. Ведь все это сдерживает порывы ребенка к исследовательскому поведению, а следовательно, ограничивает возможности самостоятельного, творческого изучения и осмысления происходящего.



#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Миллер С.* Психология игры. СПб., 1999.
2. *Савенков А.И.* Путь в неизведанное. Развитие исследовательских способностей школьников. Методические рекомендации для школьных психологов. М., 2005.