



Нарастают различия между детьми: один лучше двигается, другой читает, третий - лучше знакомится с числами и т.д. После того, как ребенок научился думать и выражать свои мысли вслух и про себя, его память усложняется. Например, пересказывая своими словами, ребенок способен добавлять примеры, пришедшие ему в голову. На этом этапе важно поддерживать рассуждения ребенка, поощрять любые его интеллектуальные решения. Однако взрослые должны знать, что если ребенок заговорил поздно, если в возрасте 5-6 лет у него сохраняются особенности речевого развития, значит нельзя перегружать ребенка словесными логическими заданиями.



является элементом среды, воздействующей на развитие ребенка в целом, в том числе и на развитие его познавательных устремлений.

Игрушка – важная составная часть культуры любого народа. Она служит для забавы и развлечений ребенка и вместе с тем является способом его психического развития. Игрушка несет в себе представления о добре и зле, позволительном и непозволительном, прекрасном и безобразном, безопасном и опасном. Родители современных малышей продолжают находить у своих чад самодельные игрушки или предметы-функционеры. Обычно это камешки, палочки, ракушки и т.д.

Наделенные особыми свойствами, связанные с глубокими переживаниями, смыслами, они создают психологическую безопасность ребенку, помогают ему жить.

Такие игрушки надо уважать, дорогие родители. Ведь не монстр и не трансформер, а найденная ребенком ракушка или перо помогают ему вырасти человеком в таком непростом и противоречивом мире, ощущать причастность к нему.

Использование природных материалов для замещения тех или иных предметов развивает воображение ребенка и готовит развитие знаковой функции сознания. (Буквы, цифры – это элементы знаковой системы). Поэтому, уважаемые родители, поддерживайте интерес и желание детей действовать с природными материалами (в песке, в луже, в земле, на берегу моря они смогут удовлетворить свои эмоциональные и познавательные потребности). Не ругайте их за испачканную одежду, невозможно исследовать, оставаясь чистым. Лучше привлечите малыша к чистке его костюма.

Важно при выборе игрушки понять, какое послание она несет ребенку. Игрушки с мертвыми лицами, монстры, вампиры, привидения, пауки и скелеты приводят к разрушению целостности психики ребенка. Игрушки с заданной программой побуждают ребенка в игре выполнять только те действия, которые заложены программой.

Возможностей для творчества, проявления любознательности нет. Все функции четко и узко заданы. Даже телефон говорит за ребенка.

Таким образом, при выборе игрушек важно понимать, что даст она Вашему ребенку что сформирует: принцип одноразовости, потребительское отношение, комплекс культурной неполноценности или ценностные ориентиры, способствующие нормальному психологическому, физическому, духовному развитию ребенка. Необходимо познавательные устремления детей поддерживать и развивать, используя игры. Их очень много, они разные. Рассмотрим примеры таких игр.

Игра "Очевидная надпись"

Цели: пробуждение любопытства, обеспечение возможности переживания успеха, совершенствование чувственного восприятия.

Ход игры

Вы пальцем рисуете на ладони (спине, плече) ребенка геометрические фигуры (предметы, буквы, цифры), а он отгадывает, что вы нарисовали (написали).

Игра "Что я делаю?"

Цели: развитие любознательности, воображения.

Материалы: Метла, веник или любой другой предмет, для которого вы сами можете придумать много вариантов использования не по назначению.

Ход игры

Игра проводится во время семейных посиделок, детских праздников. Игроки садятся по кругу. Без слов, по очереди каждый игрок должен показать, в качестве чего можно использовать тот, или иной предмет. Кто первым из зрителей догадается, о чем идет речь, должен об этом сказать. (Например, можно использовать метлу в качестве скаковой лошади, партнера по танцам, костыля).

Игра «Что я видел не скажу, а что делал покажу»

Цели: развитие воображения, любознательности.

Ход игры

Ведущий показывает, какое либо действие без слов, а игроки отгадывают, что он делает (например, ест яблоко (кашу), пьет, читает, рисует и т.д.). Отгадавший становится ведущим.