

Развитие любознательности у детей 5-6 лет.



*Есть у меня шестеро слуг,
Проворных, удалых,
И всё, что вижу я вокруг, -
Всё узнаю от них.
Они по знаку моему
Являются в нужде...
Зовут их: «Как и почему,
Кто, что, когда и где...»
Р. Киплинг*

В Толковом словаре С.И. Ожегова можно прочесть: **«Любознательный – склонный к приобретению новых знаний, пытливый».** Как же развить детскую любознательность, не дать угаснуть природной детской пытливости?

У шестилетнего ребенка уже накоплен индивидуальный опыт, это большое богатство, но в нем надо разобраться. Вот и обращается психическая активность ребенка внутрь. «Мысль уходит в подполье». Индивидуальная память и собственное видение мира – вот главное приобретение шестого года жизни. 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.

Несколько слов хочется сказать об игрушке, так как она 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. Предлагаю Вашему вниманию некоторые из таких игр.

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).

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).

«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.