

Работа над кругозором ребенка дошкольника. Советы.

В представлениях у старшего дошкольника уже давно выстроилась определенная модель мира, но модель эта настолько далека от совершенства, имеет столько погрешностей, грубых изъянов и «белых пятен», что над ней еще предстоит работать и работать — и самому ребенку, и людям, его воспитывающим; модель эта пока служит только для весьма приблизительной ориентации в окружающем мире, на модель эту ребенку еще никак нельзя полностью полагаться.

Ребенок шестого и седьмого года жизни владеет уже немалым потенциалом знаний и впечатлений, однако эти знания и впечатления не уложены в сколько-нибудь стройную систему; можно сказать, что в голове у ребенка этого возраста — прекрасное ассорти из отрывочных знаний, преимущественно случайных впечатлений и самых простеньких мыслей и желаний.

В плане совершенствования модели, о которой мы говорим, в плане приведения знаний и впечатлений в систему ребенку окажет основную помощь образование; заметим — систематическое образование. Это образование ребенок начнет получать в школе.



Если с малышом двух-трех лет требовалось больше играть, поскольку очень важно было обретение и совершенствование двигательных навыков, то с взрослением ребенка с ним требуется все больше разговаривать — это необходимо для идущего быстрыми темпами психического развития. Разговаривать с ребенком следует обо всем — о биологии, истории, архитектуре, искусстве, о литературе, медицине, о технике, о народах, населяющих земной шар, об их языках и культурах, обычаях, верованиях, о городах и странах, о других планетах и мирах во Вселенной; следует рассказывать также о разных профессиях (в том числе и о своей), о взаимной пользе людей разных профессий (один человек вырастил хлопок, другой сделал из хлопка нить, третий соткал ткань, четвертый сшил из ткани рубашку, пятый изготовил для рубашки пуговицы из пластмассы и т. д.).

[illegible]

Настоящим кристаллом знаний, очень важным для расширения кругозора, можно назвать компьютер — если, конечно, его правильно использовать: контролировать пользование компьютером, не позволяя играть в примитивные игры с драками и гонками, а устанавливая развивающие игры (так называемые обучалки) и

рассчитанные на детей мультимедийные энциклопедии, демонстрировать познавательные фильмы и т. д.