**«Как помочь ребенку в сенсорном развитии»**

**Подготовила: Мягкоступова А.В.**

 Развитие сенсорики является чувственной основой для всех способностей ребенка (познавательных, эстетических, творческих и пр.), для полноценного, осознанного восприятия окружающей действительности. Сенсорное развитие имеет огромное значение у ребенка на определенном этапе его развития. Многое в дальнейшей жизни и характере человека зависит от того, как прошло его раннее детство, насколько полно были реализованы богатейшие возможности этого периода. Однако в современной практике воспитания детей часто не реализуются огромные резервы раннего возраста.

 Ребенок познает мир играя. Играя, он учится различным приемам зрительного, слухового, и осязательного обследования, позволяющим различать и выделять качества предметов, сравнивать их по этим качествам и обозначать соответствующим словом. Сказка тесно связана с игрой. Сказочные образы способствуют активизации функции воображения. Воображение развивает эмоции и все психические функции: восприятие, внимание, память, речь, мышление, оказывая тем самым влияние на становление личности в целом.

Этапы сенсорного развития

Развитие сенсорной сферы детей, безусловно, не может происходить без участия взрослых, ведь именно от них ребенок узнает об общепризнанных образцах. Суть сенсорного развития ребенка заключается в том, что процесс восприятия проходит путь от простого к сложному, и только усвоив начальный этап, ребенок может продвигаться дальше. Поэтому сенсорное развитие детей условно делят на два этапа: ранний и дошкольный.

Ведущая роль в сенсорном воспитании детей отведена взрослым, но также важно, чтоб сам малыш чувствовал свою значимость и участие. Игры на развитие восприятия детей являются неотъемлемой частью сенсорного обучения. Именно играя, ребенок приобретает необходимый опыт.

Привлекайте в игру не только игрушки: кубики, пирамидки, конструкторы, мозаики, но и «взрослые предметы», которые так влекут малышей. Кастрюли, крышки, пуговицы отлично подойдут для игр на определение цвета и размера.

Отдельно можно выделить игры на свежем воздухе. Во время прогулки обратите внимание на цвет и размер проезжающих машин, на величину и цвет домов, на количество деревьев и столбов.

Если в раннем детстве ребенок знакомится и усваивает сенсорные эталоны, то особенностью сенсорного развития детей дошкольного возраста является использование общепринятых эталонов и более глубокие познания признаков каждого предмета. Например, обучение цветов дополняется введением оттенков, к изучению геометрических форм добавляется формирование письменных навыков (обведение по контурам), и т.д. Такие приемы способствуют развитию элементарных аналитических способностей.

Планомерное воспитание сенсорной культуры ребенка с раннего возраста является основой для его успешной учебной деятельности в младшем школьном возрасте.

Количество.

Главная задача состоит в том, чтобы дети обнаружили для себя такое свойство окружающего мира, как количество, обнаружили его как явление. Для этого им нужно предлагать своеобразные игры с количеством, организованные средствами сказки. Например, в сказке «Курочка Ряба» изменяется количество предметов (яиц), так для детей раннего возраста становится доступным понятия «один - много». В сказке «Теремок» изменяется количество зверей в домике. Становятся понятными слова «ни одного», «один», «мало», «много». Подобные упражнения желательно проводить и в обыденных жизненных ситуациях. Например, убирая игрушки, можно все грузовые машины поставить в один гараж, а легковые в другой и сравнить их количество (аналогично: все большие и маленькие, все красные и не красные, одноцветные и разноцветные). Однако в любом случае важно, чтобы игры с количеством ребенок осуществлял в контексте смыслов, образуемых сказкой, игрой, задачами реальной жизни ребенка. Это позволяет, с одной стороны, сделать освоение математических представлений детьми, внутренне мотивированными и осмысленными. С другой стороны, осваиваемые ребенком знания, представления открываются ему не как отчужденные абстрактные понятия. Операции с множествами ведут к развитию логического мышления.

Величина.

Проблема развития представлений о величине – это проблема не только развития мышления, но и восприятия. Ребенок получает представление о предметах и явлениях окружающего мира, в том числе и об их величине, прежде всего, путем их обследования в действии: ощупывают игрушку, проходят расстояние, поднимают предмет, ощущая его вес и т.д. Поэтому очень важно, развивая представления о величине опираться на кинестетику ребенка. Это означает, что обследование предметов необходимо организовать через действия детей с предметами. Одновременно важно создать условия для появления у детей и использования ими условных обозначений. Детям раннего возраста вначале нужно помочь осуществить дифференциацию представлений о «большом» - «маленьком» по размерностям: длина, ширина, высота, толщина. Уже в раннем возрасте важно научить ребенка сравнивать предметы по величине и посредством наложения или приложения их друг к другу.

Форма.

Геометрические фигуры представляют собой сенсорные эталоны, пользуясь которыми, человек ориентируется в формах окружающего мира. Для того чтобы ребенок мог практическим путем определить форму предмета, используют специальные дидактические игрушки и игры. В ходе игры малыши начинают понимать, что от умения определять форму зависит результат игры. Развитие сенсорных эталонов геометрических фигур осуществляется посредством их свойств, проявляющих себя внутри сказочного сюжета. Другой вариант развития сенсорных эталонов геометрических форм представляет собой создание ситуаций, в которых различие геометрических фигур необходимо для решения проблем, возникших в ходе игры или драматизации сказки. Таким образом, организуется, во-первых, анализ геометрической фигуры и выделение ее особенностей, и, во-вторых, выделение ее существенных, отличительных сторон посредством сравнения с другими формами.

Цвет.

Цвет является значимым свойством объектов окружающего мира. Цвет нельзя выделять практическим путем, в ходе действий с предметами, как, например, форму или величину. К тому же цвет не всегда напрямую влияет на сущность предметов, их функцию. Тем не менее, это свойство, которое первым обращает на себя внимание, позволяет выделять объект среди других и запомнить его.

Знакомство малышей с цветом надо начинать с четырех основных цветов: красного, желтого, зеленого, синего. В процессе знакомства детей с цветом можно выделить следующие этапы:

 - различение цветов по принципу «такой – не такой» (Игра «Цветная вода»)

 -зрительное соотнесение цветов – выбор цвета по образцу. Например, можно показать ребенку карточку определенного цвета и предложить найти мячи и кубики такого же цвета.

 -закрепление представлений о цвете в слове. (Игра «Построим башню»)

Знакомство детей с цветом можно осуществлять в ходе специальных занятий и в быту при рассмотрении различных предметов и картинок (овощи, фрукты, цветы, игрушки, одежду).

Развитие пространственных представлений.

Пространственная ориентация – это сложное явление, включающее в себя оценку расстояний, размеров, формы, взаимного расположения предметов и их положения относительно ориентирующегося. Ориентировка в пространстве понимается как ориентировка на местности, в том числе процесс движения: выбор направления движения, определение положение объектов (вверху – внизу, около, под и т.д.)

Трудности, с которыми связано овладение пространственными представлениями, связаны с тем, что, ориентируясь в пространстве, ребенок находится внутри его, поэтому они остаются не наблюдаемыми. Значит для того, чтобы ребенок мог наблюдать пространственные отношения, исследовать и экспериментировать с ним, нужно «вывести» его за пределы данного пространства. В игре с условным (сказочным) пространством он становится в позицию наблюдателя тех изменений, которые происходят в это условном пространстве, одновременно являясь участником драматизируемого действия. В качестве такого условного пространства может выступать поверхность стола, пола, фланелеграф и т.д. В домашних условиях с ребенком можно играть в настольный театр, развлекательно - развивающие игры, например, «Где прячется зайчик» и т.д.