

Муниципальное автономное дошкольное образовательное  
учреждение «Детский сад комбинированного вида № 16»  
г. Усинска

**Методические рекомендации**  
**«Игры и упражнения для**  
**формирования мотивационной**  
**готовности воспитанников к**  
**обучению в школе»**



г. Усинск  
2019г.

Начало школьного обучения – закономерный этап на жизненном пути ребенка: каждый дошкольник, достигая определенного возраста, идет в школу.

Переходный период от дошкольного к школьному детству считается наиболее сложным.

Мотив – то, что побуждает деятельность человека, ради чего она совершается.

Одной из стержневых проблем в психологии является проблема мотивации как важнейшего структурного элемента в системе деятельности и поведения, ее исследованию придается важное значение.

По мнению Эльконина, Божович, Бабаева, Гуткина, мотивационная готовность является центральным звеном психологической готовности. Поэтому так важна ее сформированность. Известно, что учебная мотивация формируется непосредственно во время учебной деятельности, а в дошкольном возрасте этот вид ещё только начинает складываться, поэтому для старшего дошкольного возраста уместно говорить о формировании мотивов учения.

Для ребёнка – дошкольника характерны **следующие мотивы:**

**Социальные мотивы:** основанны на понимании общественной значимости и необходимости учения и стремлении к социальной роли школьника.

**Учебно-познавательные мотивы:** интерес к новым знаниям, желание научиться чему-то новому.

**Оценочные мотивы:** стремление получить высокую оценку взрослого, его одобрение и расположение.

**Позиционные мотивы:** связаны с интересом внешней атрибутики школьной жизни и позиции школьника.

**Внешние по отношению к школе и учению мотивы:** в речи ребенок выражает их так: «Я пойду в школу, потому что мама так сказала».

**Игровой мотив:** неадекватно перенесённый в учебную деятельность может существенным образом снизить формирование учебной мотивации в целом.

Также важно отметить иерархию данных мотивов, от доминирования того или иного мотива в значительной степени зависит успешность школьной жизни ребенка.

Развитие мотивационной готовности у детей старшего дошкольного возраста к школе будет эффективным, при создании психолого-педагогических **условий**, таких как:

- систематическая, планомерная работа воспитателя по данному направлению;
- взаимосвязь ДОО и школы
- единство взглядов педагогов и родителей;
- индивидуальный и дифференцированный подход к каждому ребенку

В рамках дошкольного образования при организации любого вида деятельности, в том числе и учебной, важным моментом является **мотивация**. А игра, как нельзя лучше подходит для того, чтобы заинтересовать детей, увлечь их, вызвать интерес к предстоящей работе, включиться в неё и быть активным участником, поэтому игры на занятиях являются, в первую очередь, формой усвоения знаний, в тоже время способствует общему развитию ребёнка, его познавательных интересов и способностей.

Большую помощь оказывают **сюжетно – ролевые игры**, в частности игра в «школу». Важно, чтобы сообщаемая информация о школе была не только понятна ребёнку, но и прочувствована им.

Для этого необходимо использовать различные формы и методы работы:

- экскурсию к зданию школы, в школьную библиотеку, спортивный зал, класс;
- рассматривание картин, иллюстраций, фотографий на школьную тематику;
- чтение и анализ художественной литературы о жизни школьников, заучивания стихов;

- рисование на школьную тематику;
- беседы, рассказы взрослых о своей учёбе и любимых учителях;
- ознакомление с пословицами и поговорками, в которых подчёркивается значение книги, учения и труда;
- рассматривание школьных принадлежностей и загадывание загадок о них;
- сюжетные и дидактические игры на школьную тематику;
- совместный интегрированный урок дошкольников с первоклассниками;
- дидактическая игра «Собери портфель»,
- прослушивание песен школьной тематики.
- занятие как Таня и Алёна ходили записываться в школу, развлечения;

– цикл бесед «Сашка – первоклашка»

Беседы о школе, чтение рассказов и разучивание стихов, рассматривание картинок отражающих школьную жизнь и беседы о них, лучше подбирать так, чтобы показать детям различные стороны школьной жизни:

- радость детей идущих в школу,
- важность и значимость школьных знаний,
- содержание школьного обучения,
- школьная дружба и необходимость помогать школьным товарищам,
- правила поведения на уроке и в школе

Для создания предметно – развивающей среды рекомендуется совместно с родителями провести следующие мероприятия:

- изготовление атрибутов к сюжетно – ролевой игре «Школа»: обшивание кукол – школьниц, изготовление игрушечных парт, портфелей, школьных принадлежностей;
- оформление тематической папки о школе – фотографии, иллюстрации;
- оформление альбома загадок, стихов, пословиц и поговорок о школе, школьных принадлежностях, учении, книге;

- изготовление дидактических игр;
- подбор художественной литературы на школьную тематику «Школьная библиотека»;
- просмотр материалов, направленных на просвещение родителей по вопросам готовности ребёнка к школьному обучению.

Поэтапное формирование компонентов внутренней позиции школьника (сначала формирование общего положительного отношения к школе, затем – интереса к новому, собственно школьному содержанию занятий; ориентация на «школьную» организацию деятельности и в заключение – признание роли и авторитета учителя) обеспечивает детям сознательное становление этой позиции.

Использование различных форм педагогической работы ведёт к повышению и сохранению у дошкольников интереса к школе, учению, формирует желание занять новый социальный статус школьника, стремление активно познать окружающее пространство в условиях школьного обучения.

### **Игры и упражнения для формирования мотивационной готовности воспитанников к обучению в школе**

В целях развития у детей познавательных процессов, формирования интересов и мотивации учения, необходимых для успешного обучения в школе предлагаются следующие игры, задания и упражнения. Они помогут развить как один, так и несколько психических процессов, а также волевую, двигательную сферы, помочь ребенку снять эмоциональное напряжение и обучить его способам саморегуляции.

## «Загадки про школу».

Цель: повышение мотивационной готовности детей к школе, развитие логического мышления.

Что за добрые друзья  
Живут дома у меня?  
Они стоят в шкафу, на полках,  
В переплётках толстых, тонких.  
Друзья рассказывают мне,  
Что происходит на земле,  
Есть ли инопланетяне,  
Что творится в океане,  
Чем питаются мартышки, -  
Обо всех расскажут.. *(книжки)*

Для меня резинка, братцы, -  
Лютый враг!  
Не могу я столкнуться с ней никак.  
Сделал я кота и кошку - красота!  
А она прошла немножко –  
Нет кота!  
С ней хорошую картинку  
Не создашь! -  
Так во всю ругал резинку.. *(карандаш)*

То я в клетку,  
То в линейку.  
Написать по ним сумей-ка!  
Можешь и нарисовать.  
Что такое я?. (тетрадь)  
Кусочек белый  
На доске бегал.  
Буквы, цифры он печатал,  
Рисовал, чертил ребятам.

Маленьким кусочком стал,  
А потом совсем пропал.. (**мел**)

Носят девчонки,  
Носят мальчишки  
В кожаном доме  
Тетрадки и книжки (**портфель**)

Во всю стену в классе лист:  
То исписан он, то чист (**классная доска**)

- Ребята, про что загадки?

### «Пары слов».

Цель: развитие памяти, обучение запоминанию по ассоциации.

Детям нужно запомнить вторые слова из пары слов: кошка – молоко, булка – масло, мальчик – машина, зима – гора, стол – пирог, зубы – щетка, река – мост.

Затем педагог говорит первое слово из пары, а дети называют второе слово. Педагог объясняет, как можно легче запомнить, если установить взаимосвязь между словами.

### «Кто что делает».

Цель: обогащение лексического запаса, развитие монологической речи.

Педагог называет предмет, явление, объект, а игроки по очереди называют действие, выполняемое этим объектом, и словосуществительное для следующего игрока. Например, ведущий говорит: "Машина". Ребенок отвечает: "Едет...Художник". Следующий игрок: "Рисует. Рука" и т. д. В дальнейшем к одному слову-существительному придумывают несколько глаголов. Например, "ветер" — воет, пыль поднимает, листья срывает, парус

надувает, крылья ветряной мельницы вертит, освежает, тучи разгоняет и т. п.

### **«Помоги художнику дорисовать узор».**

Цель: развитие ориентировки в малом пространстве и умения работать с ручкой и карандашом.

Оборудование: **заготовки** (незаконченный узор, цветные карандаши, ручка).

### **«Кто чему хочет научиться в школе».**

Цель: повышение мотивационной готовности детей к школе, развитие произвольной сферы, вербального мышления.

Оборудование: мяч.

- Сейчас мы повторим три жеста. Встаньте все в круг.

Руки вперед: "И я тоже. Согласен".

Руки за спину: "Я не буду. Не согласен".

Руки на голову, почесать в затылке: "Я подумаю. Я еще не знаю".

Начинает игру ведущий: "Я - серенький волчок. Я пришел в школу, чтобы научиться кусаться (*писать, царапаться, читать, вязать, бегать и прыгать как спортсмен*). А вы?" (Дети отвечают одним из трех жестов. Игру продолжает ребенок, у которого в руках мяч.)

### **«Что бывает?»**

Цель: развитие связной речи, грамматического строя речи (*согласование существительного и прилагательного*).

К исходному слову-прилагательному подбирают существительное. Например, "зеленый" — помидор, ель, трава, дом и т. д. Эмоционально привлекательной основой и стимулом участия в игре могут служить поэтические произведения.



В последующем детям можно предложить назвать все, что бывает веселым, грустным, злым, добрым, тихим, громким, пушистым, гладким, холодным, шершавым, колючим, быстрым, скользким, удивленным, спокойным, торжественным, шаловливым, смешным, таинственным, светлым и пр. При этом необходимо удостовериться, что смысл слова понимается и ребенком, и взрослым идентично.

### **«Заучивание четверостиший».**

Цель: развитие памяти, связной речи.

Оборудование: четверостишие из детского стихотворения, ранее не знакомое для детей.

Инструкция (*состоит из трех основных частей*): Вводная часть: «Сейчас мы выучим одно хорошее стихотворение, постарайтесь его запомнить, чтобы потом рассказать дома папе (*бабушке, сестре*).

1). «Теперь я расскажу первую часть стихотворения, а вы потом его повторите.

Если ребенок допустил ошибки при повторении, то ему говорят: «*Ты хорошо рассказал, только еще не все правильно*». При этом указывают, какие ошибки он допустил и как фраза должна правильно звучать. Затем просят его повторить еще раз. Если ребенок вновь, допускает ошибки, то повторение фразы возможно не более трех раз.

2). Затем по аналогии заучивается вторая часть стихотворения.

3). Когда обе части стихотворения заучены, педагог говорит детям: «Очень хорошо. Сейчас повторим все стихотворение. Я еще раз вам его прочитаю, а вы потом его полностью повторите». Читаются обе части. При наличии ошибок поступают так же, как при заучивании первой части.

### «Раскрась фигуры».

Цель: развитие ориентировки в малом пространстве и умения работать с ручкой и карандашом.

Оборудование: заготовки (шаблоны фигур, цветные карандаши, ручка).

### «Школьное задание».

Цель: повышение мотивационной готовности детей к школе, развитие мелкой моторики рук

Оборудование: заготовки (незаконченные рисунки школы и портфеля), цветные карандаши.

- Сейчас мы будем с вами заниматься как настоящие школьники, приглашаю вас за стол. Первое задание «*Дорисуй рисунок*», а чтобы узнать, что мы будем дорисовывать, отгадайте загадку.

Стоит высокий, светлый дом,  
Ребят проворных много в нём:  
Там пишут и считают,  
Рисуют и читают (*школа*)

На готовых листочках (*раздаются детям бланки с заданиями*) дети дорисовывают рисунок с изображением школы.

- И ещё одна загадка:  
До чего же скучно, братцы,  
На чужой спине кататься!  
Дал бы кто мне пару ног,  
Чтобы сам я бегать мог,  
Я б такой исполнил танец!  
Да нельзя, я – школьный .. (*ранец*)

Дети дорисовывают на листочках изображение ранца.

### **«Сюжетные картинки».**

Цель: формирование умения составлять целостный рассказ по серии сюжетных картинок, развитие словесно-логического мышления

Оборудование: серия сюжетных картинок.

Ребенка просят рассказать историю по трем картинкам, которые последовательно раскладывают перед ним. Если ребенок затрудняется, педагог помогает ему, задавая наводящие вопросы. После того, как ребенок составил рассказ, картинки убирают и просят его еще раз коротко пересказать суть истории.

### **«Медвежонок на прогулке».**

Цель: формирование умения составлять целостный рассказ по серии сюжетных картинок, развитие словесно-логического мышления

Оборудование: таблички с мини- кроссвордами, сюжетные картинки, фишки.

- Сегодня мы будем составлять рассказ по картинкам. А кто станет героями рассказ, вы узнаете, когда отгадаете мини-кроссворд.

- Животное, впадающее в спячку зимой.      \_  е  \_  в  \_  д  ь
- Лесной зверёк.      \_  \_
- Полосатое, мохнатое насекомое.      ш  \_  е  \_  \_
- Дом для зверей, птиц, насекомых.      \_  е  \_

- Ёж, медведь, пчела станут героями рассказа. У меня набор картинок с их изображением. Посмотрите на них внимательно и разложите в правильном порядке так, чтобы можно было понять, что произошло, и одним предложением скажите об этом.

- Теперь картинки расположены в нужном порядке. Давайте внимательно рассмотрим их и поиграем в игру "Скажи по-другому".

На первой картинке изображён густой лес. Каким словом близким по Какими словами можно сказать про лес? (*дремучий, непроходимый, тёмный*). Что делает медвежонок? (*идёт*). Как сказать по другому? (*подбирается, крадётся*).

- Каким здесь изображён медвежонок? (*доверчивым*). Как ещё можно сказать про медвежонка? (*маленький, несмышлёный, глупый*). Посмотрите, что сделала пчела? (*укусила*). Как сказать по-другому? (*ужалила, поранила*). Что можно о ней сказать? (*пчела злая*). А ещё как? (*сердитая, страшная, разъярённая*). Что делает ёж? (*прикладывает листок к раненному носу медвежонка*). Что можно сказать о еже? Какой он? (*добрый*). А как сказать по-другому? (*внимательный, умный, ласковый, жалостливый*).

- Теперь давайте вспомним, какими словами мы называли лес? Какими говорили о еже? Медвежонке? Пчеле?

- Мы рассмотрели картинку очень внимательно. Я каждому из вас раздам по одной. Тот, чья очередь подошла, выходит, поворачивается лицом к остальным детям, показывает картинку и рассказывает по ней. Будьте очень внимательны, следите за рассказом (задание повторяется 2-3 раза; каждый раз воспитатель настраивает детей на то, чтобы дети употребляли разные слова при описании характеров, эмоционального состояния героев).

- Вы придумали интересные рассказы, долго смотрели на картинку, а теперь потренируем свою память. Игра так и называется "Тренировка памяти". Делимся на две команды, я уберу все картинки, а вы должны вспомнить как можно больше предметов, героев, которые изображены на картинках. Каждая команда по очереди даёт ответ, за каждый правильный – получаете фишку.

### **«Кошка с котятами».**

Цель: формирование умения составлять рассказ по картинке

Оборудование: картинка, листы размером А4, карандаши, мяч

- Сегодня мы будем учиться составлять рассказ по картине о домашнем животном. О каком именно животном будет ваш рассказ, вы узнаете, когда каждый отгадает свою загадку и быстро зарисует отгадку. Загадки я буду загадывать на ушко.

- Острые коготки, мягкие подушки;
- Шёрстка пушистая, длинные усы;
- Мурлычет, лакает молоко;
- Умывается языком, прячет нос, когда холодно;
- Хорошо видит в темноте, песни поёт;
- У неё хороший слух, ходит неслышно;
- Умеет выгибать спинку, царапается.

- Какая отгадка у вас получилась? Значит, сегодня мы будем составлять рассказ о кошке, вернее о кошке с котятами.

- Посмотрите на кошку. Опишите её внешний вид. Какая она? (*большая, пушистая*). Посмотрите на котят. Что можно сказать о них? Какие они? (*маленькие, тоже пушистые*). Чем отличаются котята друг от друга? Что у них разное? (*один котёнок рыжий, второй - чёрный, третий - пёстрый*). Правильно, они отличаются окраской шерсти. А чем они ещё отличаются? Посмотрите, что делает каждый котёнок (*один играет с клубком, второй спит, третий лакает молоко*). Чем похожи все котята? (*все маленькие*). Котята очень разные.

- Давайте дадим клички кошке и котятам, чтобы по ним можно было догадаться, какой котёнок по характеру.

Котёнок: (*называет кличку*) играет. Как ещё можно сказать про него? (*резвится, прыгает, катает клубок*). Котёнок: (*называет кличку*) спит. Как ещё можно сказать? (*дремлет, закрыл глаза, отдыхает*). А котёнок по кличке: лакает молоко. Как по-другому можно сказать? (*пьёт, лижет, наедается*).

- Я предлагаю вам встать в круг. Я буду по очереди кидать вам мяч, а вы будете подбирать ответы на вопрос: "Что умеют делать кошки?"

- Вернёмся к картине. Послушайте план, который поможет вам составить рассказ.

- Кто изображён на картине? Где происходит действие?
- Кто бы мог оставить корзину с клубками? И что здесь случилось?

- Что может произойти, когда вернётся хозяйка?

- Постарайтесь в рассказе использовать слова и выражения, которые мы называли при рассматривании картины.

Дети по очереди составляют 4-6 рассказов. Другие выбирают, чей рассказ получился лучше, аргументируют свой выбор.

### **«Барыня прислала сто рублей».**

Цель: разучивание народной игры для развития сосредоточенности

Играть можно и в большой группе, но более эффективна игра вдвоем. Ведущий обращается к партнеру.

Барыня прислала сто рублей.

Что хотите, то купите.

Черный, белый не берите.

«Да» и «нет» не говорите!

После этого ведущий начинает вести с партнером беседу, провоцирующую использование одного из «запрещенных» слов: «**черный**», «**белый**», «**да**», «**нет**». Все участники игры имеют по несколько фантов; проштрафившиеся отдают их ведущему. Отвечать нужно быстро, все дети внимательно следят за выполнением правила. Беседа принимает примерно такой характер:

— Ходил ли ты когда-нибудь в зоопарк?

- Однажды.
- А видел ли там медведя?
- Видел.
- Он был бурый или белый?
- Полярный.

Беседа продолжается до тех пор, пока не проскользнет «запрещенное» слово. Тогда участник отдает свой фант, для выкупа которого он должен выполнить отдельное задание. Если ребенок говорит «Ага», «Угу», «Не-а», нужно договориться заранее, считать это ошибкой или нет. Можно ввести дополнительное условие: если диалог длится три минуты с соблюдением правил, считать, что ребенок выиграл.

### **«Птичка».**

Цель: разучивание познавательной игры для развития самоконтроля

Перед началом игры ведущий знакомит детей с различными породами деревьев, может показать их на картинке, рассказать, где они растут. Перед игрой все подбирают для себя фант — игрушку или любую мелкую вещь. Игроки усаживаются в круг и выбирают собирателя фантов. Он садится в середину круга и всем остальным игрокам дает названия деревьев (дуб, клен, липа). Каждый должен запомнить свое название.

Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на елку». Елка вызывает другое дерево и т. д. Кто прозевает, отдает фант. В конце игры фанты отыгрываются.

Необходимо внимательно следить за ходом игры и быстро отвечать. Подсказывать нельзя.

### **«Нарисуй пароход».**

Цель: упражнение в развитии произвольности движения

Ребенку предлагают как можно точнее срисовать пароход, отдельные детали которого составлены из элементов прописных

букв и цифр. Взрослый говорит: «Перед тобой лежит лист бумаги и карандаш. На этом листе нарисуй, пожалуйста, точно такую же картинку, какую ты видишь на этом рисунке. Не торопись, постарайся быть внимательным, чтобы рисунок был точно таким же, как образец. Если ты что-то не так нарисуешь, не стирай ластиком, а нарисуй поверх неправильного или рядом правильно». При сравнении рисунка с образцом следует обращать внимание

- а) на соотношение размеров деталей,
- б) на присутствие всех деталей,
- в) на правильность изображения — нет ли зеркального отражения, не путает ли ребенок верх и низ,
- г) на количество деталей и способ их изображения — считает ли ребенок или рисует «на глазок»?

Если оказывается, что задание слишком трудно, придумайте сами более простые и предлагайте их ребенку почаще — ведь эта игра воспроизводит сразу несколько упражнений для первоклассников!

### **«Палочки».**

Цель: развитие мелкой моторики пальцев рук

Для этой увлекательной игры понадобится 30-40 палочек (можно спичек). Играть лучше вдвоем. Ведущий говорит: «Я покажу тебе фигурку, сложенную из палочек, и через 1 -2 секунды накрою ее листом бумаги. За это короткое время ты должен запомнить эту фигурку и затем выложить ее в соответствии с этим образцом. Затем, пожалуйста, сверь свою фигуру с образцом, исправь и подсчитай свои ошибки. Если палочка пропущена или положена неправильно — это считается ошибкой. Начали!»

Первая фигурка — «домик». Предлагаем несколько фигурок — «звездочку», «снежинку», «елочку» одновременно.

### **«Сокол и лиса».**

Цель: игра моделирует ситуацию обучения и служит развитию произвольности внимания



Выбираются сокол и лиса. Остальные дети — соколята. Сокол своих соколят играть. Он бегаёт в разных направлениях и одновременно делает разные движения руками (вверх, в стороны, вперед и какие-либо более замысловатые). Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями, стараясь точно повторить их. В это время из норы вдруг выскакивает лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила. (Лиса появляется по сигналу ведущего и ловит только тех, кто не присел.) «Пойманный» соколенок на время выбывает из игры.

### **«Сосед, подними руку!»**

Цель: развитие произвольности внимания

Играющие, сидя или стоя (в зависимости от условий), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Сосед!» Тот игрок, к которому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть), не меняя положения. Водящий должен останавливаться точно напротив того ребенка, к которому он обращается. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, а сосед слева — правую, т. е. ту руку, которая ближе к игроку, находящемуся между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т. е. поднял не ту руку или вообще забыл это сделать, то он меняется с водящим ролями. Игрок считается проигравшим, даже если он только пытался поднять не ту руку.

### **«Школа наоборот».**

Цель: проигрывание конфликтных ситуаций

Ребенок играет учителя, взрослый — нерадивого ученика. Можно подсказать такой сюжет для игры с куклой, но это менее привлекательно для ребенка. Учитель дает задание, ученик сопротивляется его выполнению, например:

Учитель: — А теперь мы нарисуем солнце...

Ученик: — Какое солнце? Сейчас пасмурно. Я забыл, как оно выглядит!

Учитель: — Ну-ка, давай вспомним. Оно красное или желтое?

Ученик: — Зеленое!

Учитель: — Молодец! А круглое или квадратное?

Ученик: — Продолговатое!

Учитель: — Правильно! Наша Таня (Маша, Лена) — молодец, вместо солнца — огурец! Ты, как всегда, отличница, заслужила хорошую отметку — двойку! Я очень похвалю тебя твоей маме! И зачем только такие способные дети ходят в школу, если они все знают?

**Примечание.** Важно, чтобы ребенок понимал юмористическое содержание диалога. Можно проигрывать отказ выполнять задание, любые попытки непослушания на уроке — при этом ребенок и взрослый должны находить неожиданные, парадоксальные решения.

### **«Лесная школа».**

Цель: развитие произвольности поведения через моделирование типичных школьных ситуаций

Лучше, если есть возможность собрать небольшую группу из двух-трех-четырёх человек. Каждый представляет кого-либо из животных, учитель (водящий) — мудрая Сова. Играя в первый раз лучше назначить учителем взрослого или более старшего ребенка. Звенит звонок. Сова влетает в класс и говорит: «Здравствуйте, дети! Меня зовут Сова — Большая Голова. На другие имена я не откликаюсь, а забудете меня — очень обижаюсь. А вас как зовут?»

Ученики отвечают хором, каждый голосом животного, которым он себя назначил. Сова говорит: «Ой, какие интересные совята, а какие шумные! Я таких никогда не видела! Давайте договоримся так — кто захочет отвечать, поднимает лапу или крыло. Как тебя зовут, детка?» Продолжают знакомство — каждый ученик должен встать и назвать себя, вначале издавая «звериное» приветствие.

Сова: «Ой, какие вы разные! Ну что ж, всем надо учиться. Давайте сначала рассядемся удобнее» — они рассаживаются, соблюдая отношения в животном мире. «А теперь давайте договоримся о самом главном слове — оно должно быть всем понятно, это слово «мир». На каком языке мы будем его произносить? Давайте все выучим его. Теперь, если кто-то из вас будет обижать другою, давайте произнесем это волшебное слово».

Далее моделируются любые школьные предметы. Например, естествознание. Сова: «Кто знает, сколько длится ночь?» Белка: «Мы спим пять часов!» Медведь: «Мы спим четыре месяца!» Сова: «Вот и неправильно! Что же такое ночь? Каждый знает, что ночь — это время, когда не спят, а приятно летать и охотиться! Какие странные совята! А ты как думаешь?» — обращается к тому, кто еще не отвечал (например, к зайцу), и т. д.

На более высоком уровне игры дети должны отвечать с позиции «своей» зверушки, но постепенно понимать, что «правильным» считается только ответ с позиции Совы. В спорах об истине дети могут обращаться к товарищам и апеллировать к мнению родителей («А мама сказала, что медвежатам вредно ночью бегать и охотиться!»). Используйте вместо отметок призы — листочки, шишки, желуди (можно вырезанные из бумаги). Убедитесь, что дети умеют считать до 5 и понимают, какая отметка хорошая, а какая плохая.

Игра «Лесная школа» — удобная и увлекательная форма для неназойливого сообщения знаний в первую очередь по предметам естественного цикла.

## ***9. Кто где живет***

*Цель:* развитие произвольности и школьных навыков

Дети садятся в круг. Каждый из них изображает какого-либо зверя, для наглядности может надеть маску или значок и выясняет, где этот

зверек обитает в природе (в лесу, в поле, на дереве, в дупле, норе и т. д.).

Ведущий обращается к детям и называет место своего пребывания и пункт назначения. Например: «Ой, я, кажется, заблудился! Кто бы мне помог в этом дубовом лесу найти дорогу к полю? Но нет, никто здесь, видно, не живет». Выскакивает лесной кабанчик: «Я, я здесь живу! Дорогу показать могу!» — и ведет к кому-либо живущему в поле, например, мышке. Затем сюжет повторяется. Главное для путешественника — не забывать благодарить провожатого.

### **«Первоклассник».**

Цель: закрепление знаний о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе, формирование желания учиться

На столе у взрослого лежит портфель и несколько предметов: ручка, пенал, тетрадь, дневник, карандаш, ложка, ножницы, ключ, расческа. После напоминания о том, что ребенок скоро идет в школу и будет сам собирать свои вещи, предлагают посмотреть на разложенные предметы и как можно быстрее собрать свой портфель. Игра заканчивается, когда ребенок сложит все вещи и закроет портфель. Возможные модификации: если участвуют несколько детей, ввести элемент соревнования, если один ребенок — считать до 5. Нужно обращать внимание на то, чтобы складывать вещи не только быстро, но и аккуратно.

### **«Вагончики».**

Цель: развитие логического мышления и самоконтроля.

Для игры используются картинки из любого тематического лото, например, "Посуда", "Одежда", "Школьные принадлежности" и подобное. Интереснее, если в игре примет участие несколько игроков. Каждому выдается по пять картинок — «вагончиков», с помощью которых строится «поезд» на основе логических связей: ведущий выкладывает первую картинку, например, альбом, следующий игрок ищет у себя и прикладывает картинку с карандашами. Почему? (Рисование). Следующий участник кладет

картинку с изображением ластика, затем прикладывается изображение ножниц и т. д.

### **«Я начинаю, а ты заканчивай...».**

Цель: развитие самоконтроля и закрепление правил поведения в школе

Упражнять будущих первоклассников в построении предложений полезно для подготовки их к учебному процессу. Для поддержания интереса используется мяч: ведущий бросает мяч игроку с началом предложения, а тот возвращает с окончанием. Например, "Летом тепло, а зимой...», «Малыши ходят в детсад, а школьники...», «На улице бегают, а в школе...», «На перемене можно играть, а на уроке...», «В бассейне купаются, а на катке...". Когда дети научатся быстро составлять предложение, можно поменяться ролями: начинает ребенок, взрослый продолжает.

### **«Тень».**

Цель: формирование умения работать в паре

Игра предполагает участие как двух человек, так и нескольких участников. Педагог готовит к развлечению спокойную музыку. Игроки разбиваются парами: один - "путник", другой - его "тень". Под музыку путник выполняет различные движения, а тень повторяет все его действия. Интересны будут неожиданные движения путника: резкие повороты, приседания, наклоны и т. д. Игра направлена на формирование умения работать в паре и понимать другого, поэтому может не быть победителей. Однако, если участников достаточно, побеждает та пара, которая лучше всех выполнила синхронные движения.

### **«Рисуем цифрами и буквами».**

Цель: развитие произвольности действий и самоконтроля. Взрослый подбирает картинки с цифровым или буквенным

изображением предметов: человечки, кораблик, букет цветов, посуда. Ребенок должен внимательно рассмотреть картинки и воспроизвести их. Подобная игра помогает решить сразу несколько задач: закрепить написание букв и цифр, умение их увидеть в разных ситуациях, проконтролировать правильность выполнения.

### **«Графический диктант».**

Цель: развитие самоконтроля, произвольности действий, мелкой моторики рук

Диктант проводится на клетчатой бумаге. Взрослый называет количество клеточек и направление движений, ошибиться нельзя, так как рисунок может не получиться. Есть много пособий для подобной тренировки школьника, но можно составлять свои рисунки и узоры. Более увлекательной игра получится, если предварительно взрослый загадает загадку, а отгадкой станет рисунок. Например, "Зверь я горбатый, но нравлюсь ребятам (верблюд)". "Узнать его нам просто, узнать его легко: высокого он роста и видит далеко (жираф)". "Глазищи, усищи, когтищи, хвостище, а моется всех чище (кот)".

### **«Раскрась и зачеркни фигурки».**

Цель: формирование умения контролировать себя при выполнении монотонного задания.

Ребенку предлагается закрасит цветными карандашами геометрические фигурки в виде елочек, домиков, мячиков. Для развития игры и поддержания интереса после раскрашивания можно предложить зачеркнуть все елочки или только елочку и домик.

### **«Инструкция».**

Цель: обучение умению действовать по инструкции

Проводится как школьный урок. Взрослый в роли учителя, ребенок (дети) – ученики. Из группы выбирается тот, кто «идет к доске» (водящий). Ему дается лист с заранее нарисованными на нем фигурами. Задача водящего - в течение одной минуты дать четкие словесные характеристики фигуры, в результате каждый участник должен воспроизвести описанную фигуру с листа водящего. Затем водящий просит всех участников поднять листы с выполненным заданием и, пройдя по кругу, сверяет их с эталоном. После выполнения упражнения участники обсуждают, точно ли ими была выполнена инструкция водящего. Далее группа выявляет причины неточного выполнения задания и совместно формулирует точную инструкцию.

**«Для чего ходят в школу».**

Цель: формирование правильной школьной мотивации

Ведущий группе детей задает вопросы, например: «В школу ходят, чтобы играть? в школу ходят, чтобы читать?» и т.п. (если правильно - хлопнуть, а если не правильно - топнуть).

**«Ассоциация на слово “первоклассник”».**

Цель: формирование образа первоклассника

Участники встают в круг, и, передавая друг другу мяч, называют свои ассоциации (первое слово, которое приходит на ум) со словом «Первоклассник». Также можно находить ассоциацию со словами «школа», «учитель», перемена», «урок».

**«Школьник и дошкольник».**

Цель: оказание помощи детям в осознании новых требований, в формировании внутренней потребности в их исполнении.

Педагог: «Ребята, как вас называют в садике? А как вас будут называть, когда вы пойдете в школу? Скажите, чем отличается школьник от дошкольника? Верно, школьник делает домашнее задание, ходит в школу, занимается на уроках. А что делают

дошкольники? А может ли школьник играть и бегать? На самом деле школьник тоже может играть и бегать. Я вам открою маленький секрет: каждый из вас может вести себя как школьник, а иногда как – дошкольник. Нужно знать, когда вы можете вести себя как школьники, а когда можно вести как дошкольник. Сейчас я буду называть разные ситуации, а вы подумаете, как нужно себя вести в этой ситуации – как школьник или как дошкольник».

- На уроке.

- Дома.

- С друзьями и т.п.

### **«Обведи по контуру».**

Цель: развитие мелкой моторики рук через закрепление названий школьных принадлежностей

Детям предлагается обвести контур какого-нибудь школьного предмета (портфеля, пенала, карандаша, букваря и т.п.), соединив контурные точки (рисование по точкам).

### **«Карлики и великаны».**

Цель: обучение играм средней подвижности, в которые можно играть на перемене в школе

Ведущий (взрослый) говорит: «Когда я буду называть слово «карлики», вы должны присесть. Когда я говорю «великаны», вы должны встать». Участников можно легко запутать, произнося созвучные слова и слова, начинающиеся со слогов «ка» и «ве». Например: «Ве...тер, ве...дро, ве...сна, ве...лоси- пед!» или «Ка...ртошка, ка...питошка, ка...рета, ка...пуста!»

### **«Не говори "нет"».**

Цель: развитие произвольности внимания

Договоритесь с ребенком (или несколькими участниками игры), что вы будете задавать разные каверзные вопросы, а он может давать самые разные ответы. Но есть один уговор: нельзя произносить слово «нет».



Примеры вопросов с «ловушкой»:

«Ты спишь с открытыми глазами?»

«С неба падают шоколадки?»

«Брюки надевают на голову?»

«Человек спит в собачьей будке?»

«Нос нужен для того, чтобы слышать?»

«Хлеб пекут в холодильнике?»

«Тяжелая гиря может плыть по реке?»

«Птицы долетают до Луны?»

«Ты умеешь летать?»

«Сладкое - это невкусная еда?»

### **«Разведчики».**

Цель: развитие моторно-слуховой памяти, объема и концентрации внимания, снятие двигательной расторможенности

В комнате в произвольном порядке расставляются стулья. Взрослый (разведчик) идет через комнату, обходя стулья с разных сторон, а ребенок (командир отряда) запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путем.

### **«Отгадывание небылиц».**

Цель: развитие мышления

Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает.

Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: «Ку-ка-ре-ку!» - и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?

Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.

Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она, прыг в воду - и уплыла.

### **«Отвечай быстро»**

Цель: развитие быстроты реакции при ответе на вопрос учителя

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но любое и качество (вкус, форму) предмета.

### **«Назови как можно больше».**

Цель: развитие словарного запаса ребенка

Педагог просит ребенка назвать предметы, которые можно катить (переставлять, двигать, бросать, протирать, пилить, красить и т.п.).

### **«Соедини точки».**

Цель: развитие абстрактного мышления

Оборудование: бумага, ручка или цветные карандаши.

Нанесите точки на лист бумаги. Попросите ребенка соединить их так, чтобы получилась какая-нибудь замысловатая абстрактная фигура. А затем пусть он сам нарисует точки и даст соединить их вам. Главная задача не пропустить ни одну точку, чтобы все они стали частью какой-то фигуры. Как дополнение к игре можно подсчитать количество использованных в фигуре точек.

### **«Запомни и повтори».**

Цель: развитие слуховой и ассоциативной памяти

Взрослый произносит ряд словосочетаний (белая ракета, голубая коляска, красная машина, зеленый пистолет), а ребенок должен их повторить в заданной последовательности. Если ребенок затрудняется повторить слова, которые вы ему назвали, дайте ему бумагу и цветные карандаши. Предложите к каждому словосочетанию сделать рисунок, который помог бы ему потом

вспомнить эти слова. Если он спрашивает: "А что рисовать?", объясните, что он сам может выбрать, что именно изобразить. Главное, чтобы это помогло вспомнить все фразы. После того, как к каждой фразе сделан рисунок, предложите ребенку точно воспроизвести все и дословно их повторить. Если возникают трудности, подскажите.

На следующий день снова попросите ребенка повторить фразы с помощью его рисунков. Отметьте, сколько фраз повторяет ребенок через день, помогают ли ему рисунки. Если вспоминаются 6-7 фраз из 10 - это очень хороший результат.

### **«Я – фотоаппарат».**

Цель: развитие зрительной памяти

Предложите ребенку представить себя фотоаппаратом, который может сфотографировать любой предмет, ситуацию, человека и т. д. Например, ребенок в течение нескольких секунд внимательно рассматривает все предметы, находящиеся на письменном столе. Затем закрывает глаза и перечисляет все, что ему удалось запомнить. Так можно развивать у детей не только память, но и внимание. Помните: всегда лучше запоминается то, что интересно ребенку. Поэтому старайтесь придумывать разные игры. Например, играйте с ребенком в детектива или в разведчика.

### **«Продолжи рисунок».**

Цель: развитие воображения

Оборудование: бумага, карандаши

Простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?

### **«Несуществующее животное».**

Цель: развитие воображения

Если существование рыбы - молота или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: "Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?". Для закрепления названий школьных принадлежностей можно использовать образ рыбы- линейки, рыбы- учебника и пр.

### **«Пять точек».**

Цель: развитие логического мышления. Воображения

Оборудование: листы бумаги с нанесенными на них пятью точками, карандаш или ручка.

На рисунке без всякого порядка нарисовано пять точек. Нужно нарисовать человечка таким образом, чтобы на двух точках он стоял ногами, еще две приходились на центр ладоней, а пятая – на центр головы.

### **«Подарки».**

Цель: содействие в установлении дружеских отношений в коллективе, развитие навыков коммуникации.

Педагог предлагает всем встать в круг. Далее сообщает, что наступило время дарить и получать подарки. Он говорит: «Представьте себе подарок, который вы хотите подарить на день рождения нашей группе. Сейчас только жестами покажите этот подарок, а другие дети должны угадать его».

### **«Мостик Дружбы».**

Цель: развитие у детей социальных и коммуникативных умений, создание благоприятного психологического климата.

Педагог просит детей по желанию образовать пары, придумать и показать мостик (при помощи рук, ног, туловища). Затем "построить" мостик втроем, вчетвером и т. д. Заканчивается

упражнение тем, что все берутся за руки, делают круг и поднимают руки вверх, изображая "Мост дружбы".

### **«Передай движение по кругу».**

Цель: создание мотивации на совместную работу, положительного эмоционального фона.

После того, как все расселись на своих стульчиках, педагог передает движение по кругу, новое движение задается только после того, как каждый выполнит предыдущее и «передает» его педагогу:

- хлопок;
- топнуть ногой;
- поднять и опустить плечи;
- щелкнуть пальцами;
- хрюкнуть;
- повернуть голову вправо.

### **«Найди свою половинку».**

Цель: расширение знаний друг о друге, формирование позитивного отношения друг к другу.

В центре круга разложены открытки, разрезанные пополам. Задание: по команде педагога дети должны встать, взять половинку открытки и найти того, у кого вторая половинка открытки. После этого со своим партнером взять один стул, поставить его в общий круг, затем один из партнеров садится на стул, а другой встает у него за спиной.

Упражнения проводятся в два этапа: сначала их выполняет группа, сидящих детей на стульях, затем партнеры меняются местами.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Буре Р.С., Готовим детей к школе.- М.: 1987
2. Безруких М. М., Как подготовить ребенка к школе и по какой программе лучше учиться: учебное пособие.- М.: Просвещение, 1993
3. Венгер Л.А., Венгер А.Л., Готов ли ваш ребёнок к школе? - М.: Знание, 1994
4. Волков Б. С., Волкова Н. В., Как подготовить ребенка к школе. Ситуации. Упражнения. Диагностика.- М.: Издательство «Ось -89», 2004
5. Гуткина Н.И., Психологическая готовность к школе.- М., 2004
6. Голохова Т. Д., Пять компонентов готовности к школе: учебное пособие.- Издательство «Обруч», 2000
7. Дубровина И.В.,- Готовность к школе.- М., 1995
8. Дурова Н. В., Двести упражнений для подготовки детей к школе: учебное пособие для воспитателей и методистов. – М.: Аст, 2000
9. Коломинский Я. Л., Учителю о психологии детей шестилетнего возраста: учебное пособие. - М.: Просвещение, 1988
10. Кравцова Е.Е., Психологические проблемы готовности детей к обучению в школе.- М., 1991
11. Матюгин И. Ю., Как развить внимание и память вашего ребенка: книга для педагогов и родителей. – М.: Эйдос, 1994
12. Маркова М.В., Формирование интереса к учению у школьников.- 1986
13. Нижегородцева Н. В., Психолого-педагогическая готовность ребенка к школе: учебное пособие.- М.: Владос, 2002г.
14. Черемошкина Л. В., Развитие памяти детей: книга для педагогов и родителей.- М.: Просвещение, 1993
15. Эльконин Д. Б., Венгер А. Л., Особенности психического развития детей 6-7-летнего возраста. - М.: Педагогика, 1988