

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Нижнетуринского городского округа
детский сад «Ёлочка»

***Игры, повышающие
мотивацию дошкольников
к обучению в школе***

Подготовил: педагог-психолог
МАДОУ НТГО Шкиль Е.А.
Первая квалификационная категория

2020 год

Формирование мотивов учения и положительного отношения к школе — одна из важнейших задач педагогического коллектива детского сада и семьи в подготовке детей к школе.

Формированию у детей мотивов учения и положительного отношения к школе направлена на решение **трех основных задач**:

1. формирование у детей правильных представлений о школе и учении;
2. формирование положительного эмоционального отношения к школе;
3. формирование опыта учебной деятельности .

Для решения этих задач в учебно-воспитательном процессе используются различные формы и методы работы: экскурсии в школу, библиотеку, беседы о школе, чтение рассказов и разучивание стихов школьной тематики, рассматривание картинок, отражающих школьную жизнь, и беседы по ним, рисование школы (рисунок школы после экскурсии, рисунок школы будущего, рисунок «В какой школе я хочу учиться» и др.) и игра в школу.

Рассказы и стихи о школе необходимо подобрать 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. При этом важно показать детям образ «хорошего ученика» и «плохого ученика», строить беседу с детьми на сравнении образцов правильного и неправильного (с точки зрения организации школьного обучения) поведения. Дети старшего дошкольного возраста с интересом воспринимают и лучше запоминают тексты с юмористическим содержанием.

При организации игры в школу можно использовать сюжеты различного содержания.

В формировании у дошкольника мотивов учения и собственно учебных мотивов решающую роль играет семья, так как основные человеческие потребности, прежде всего социальные и познавательные, закладываются и активно развиваются уже в ранние периоды детства.

Интерес к новым знаниям, элементарные навыки поиска интересующей информации (в книгах, журналах, справочниках), осознание общественной значимости школьного учения, умение

подчинять свое «хочу» слову «надо», желание трудиться и доводить начатое дело до конца, умение сравнивать результаты своей работы с образцом и видеть свои ошибки, стремление к успеху и адекватная самооценка — все это является мотивационной основой школьного учения и формируется главным образом в условиях семейного воспитания.

Поэтому при планировании работы по подготовке детей к школе особое внимание нужно уделить работе с родителями.

Для формирования собственно учебных мотивов на ранних этапах обучения в школе можно использовать все виды мотивов, присущих дошкольнику (чем больше у ребенка стимулов к учению, тем лучше), при этом основной упор нужно делать на доминирующие мотивы.

Для формирования мотивации учения у детей старшего дошкольного возраста подобран комплекс специальных упражнений.

Предложенные упражнения формируют произвольность — умение детей:

- Сознательно подчинять свои действия правилу;
- Ориентироваться на заданную систему требований;
- Внимательно слушать говорящего, точно выполнять задания, предлагаемые в устной форме;
- Самостоятельно выполнять требуемое задание по заданному образцу.

Проводя целенаправленную работу на формировании мотива учения, можно развить мотивационную готовность к обучению в школе.

Комплекс игр, направленных на формирование мотивации учения у старших дошкольников

«Барыня прислала сто рублей»

Народная игра для воспитания 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»

Познавательная игра 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 паропход»

Упражнение для воспитания произвольности движения

Ребенку предлагают как можно точнее срисовать паропход, 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». 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!

«Узоры»

Игра для развития сосредоточенности

В эту игру можно играть и с одним, и с группой детей. Ребенку дается лист клетчатой бумаги. Ведущий говорит: «Сейчас мы будем учиться рисовать разные узоры. Постарайтесь, чтобы они получились красивыми и аккуратными. Для этого слушайте меня внимательно — я буду говорить, в какую сторону и на сколько клеточек провести линию. Проводите только те линии, которые я буду называть. Когда нарисуете одну, ждите, пока я назову следующую. Каждую линию начинайте там, где кончилась предыдущая, не отрывая карандаша от бумаги. Все помнят, где правая рука? Вытяните ее в сторону. Сейчас вы показываете направо. А где левая рука? Молодцы!

Начинаем рисовать первый узор. Поставили карандаш. Рисуем линию: одна клетка направо, одна клетка вверх, одна направо, одна вниз, одна направо, одна вниз, одна налево, одна вниз, одна налево, одна вверх, одна налево, одна вверх. Что у нас получилось? Правильно, крестик!

Начинаем рисовать второй узор. Поставили карандаш на следующую точку. Рисуем линию: две клетки направо, две клетки вверх, две направо, две вниз, две налево, две вниз, две налево, две вверх. Попали в начальную точку? Молодцы! А что получилось? Правильно, квадратики!

А теперь нарисуем самый сложный, третий узор. Поставьте карандашом точку. Проведите линию на три клетки вверх. А теперь — две клетки направо, две вниз, одну налево, одну вниз, две направо. Повторите с самого начала (продиктовать). Посмотрите, получился орнамент с древнегреческой вазы».

Если задания не удаются, полезно поупражняться начиная с самых простых.

«Палочки»

Игра-тест

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»

Игра моделирует ситуацию обучения и служит развитию произвольности

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети — соколята. Сокол своих соколят играть. Он бежит 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»

Игра воспитывает произвольность, привычку соблюдать правила и внимание к товарищам-«одноклассникам»

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»

Используется для проигрывания 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»

Игра моделирует типичные школьные ситуации, пригодна для обучения различным навыкам, в том числе арифметике (считать орешки, листочки, звездочки и т. п.), и развивает произвольность поведения

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 поудобнее» — 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.

«Кто где живет»

Коллективная игра для развития 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»

В игре закрепляются знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе, воспитывается желание учиться, собранность, аккуратность (обычно эта игра проводится, как развлекательная часть утренника)

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.

Система упражнений по формированию готовности к школе, а, следовательно, направленная на подготовку к школе детей старшего дошкольного возраста, в которой особое внимание уделяется следующим компонентам: речь, общая осведомленность (знания об окружающем, память, способность к работе с ручкой и карандашом, ориентировка в малом пространстве.

Так же приоритетным является **формирование мотивационной готовности к школе.**

Система упражнений осуществлялась 4 недели, по 2 мероприятия в неделю, таким образом, общее количество мероприятий - 8.

При составлении плана коррекционных мероприятий мною были учтены следующие принципы:

- принцип единства диагностики и коррекции;
- принцип реализации деятельностного подхода к воспитанию и обучению (учет ведущего вида деятельности **детей дошкольного возраста**);
- принцип учета **возрастных особенностей** детей;
- принцип коммуникативной направленности обучения и воспитания;
- принцип индивидуального и дифференцированного подхода.

Упражнение №1 - «Загадки про школу».

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

Описание:

- Дети, а вы любите отгадывать загадки?

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 прошлась 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?
- Как вы думаете, почему я вам загадываю про **школьные принадлежности**?
- Кто хочет идти в **школу в первый класс**?
- А что вам нравится больше всего: читать книги, разговаривать, выполнять разные задания, смотреть телевизор или играть с игрушками?
- Вы бы остались еще на один год в детском саду?
- Скоро вы все **будете первоклассниками!**

Упражнение №2 - «Пары слов».

Цели: развитие памяти, обучение запоминанию по ассоциации.

Описание:

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 второе слово. Педагог объясняет, как можно легче запомнить, если установить взаимосвязь между словами.

Упражнение №3 - «Кто что делает».

Цели: обогащение лексического запаса, развитие монологической речи.

Описание:

Педагог называет предмет, явление, объект, а игроки по очереди называют действие, выполняемое этим объектом, и слово-существительное 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.

Упражнение №4 - «Помоги художнику дорисовать узор».

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

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

Мероприятие II

Упражнение №1 – «Кто чему хочет научиться в школе».

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

Оборудование: мяч.

Описание:

- 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.)

Упражнение №2 - «Что бывает?»

Цели: развитие связной речи, словарного запаса, грамматического строя речи (*согласование существительного и прилагательного*).

Описание:

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.

Упражнение №3 - «Заучивание четверостиший».

Цели: развитие памяти, связной речи.

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

Описание:

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.

Упражнение №4 - «Раскрась фигуры».

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

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

Мероприятие III

Упражнение №1 - «Школьное задание».

Цели: повышение мотивационной **готовности детей к школе**, развитие мелкой моторики рук, развитие логического мышления.

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

Описание:

- 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.

Упражнение №2 - «Сюжетные картинки».

Цели: **формирование** умения составлять целостный рассказ по серии сюжетных картинок, развитие словесно-логического мышления, развитие памяти, связной речи.

Оборудование: серия сюжетных картинок.

Описание:

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.

Мероприятие IV

Упражнение №1 - «Медвежонок на прогулке».

Цели: **формирование** умения составлять целостный рассказ по серии сюжетных картинок, **формирование** знаний об окружающем, развитие словесно-логического мышления, воспитание умения внимательно слушать рассказ товарищей, развитие внимания и памяти.

Оборудование: таблички с миникроссвордами, сюжетные картинки, фишки.

Описание:

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

- Животное, впадающее в спячку зимой.

_ е _ в _ д _

- 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 внимательнее рассмотрим их и поиграем в игру "Скажи по-другому". На первой картинке изображён густой лес. Каким словом близким по значению 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, какие слова мы подобрали о лесе? О еже? Медвежонке? Пчеле?

- Мы рассмотрели картинки 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 картинки, а теперь интересно узнать, как работала ваша память. Пожалуйста, сами разделитесь на две команды. Игра так и называется "Тренировка памяти". 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. У какой команды таких фишек будет больше, значит, у членов этой команды память работала лучше, и, значит, они выиграли.

Упражнение №2 - «Нарисуй так же».

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

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

Мероприятие V

Упражнение №1 - «Кошка с котятами».

Цели: **формирование** умения составлять рассказ по картинке, **формирование** знаний об окружающем, развитие словесно-логического мышления, развитие связной речи, чувства коллективизма, развитие мелкой моторики.

Оборудование: картинка, листы размером А4, карандаши, мяч, два мольберта, два ватмана, фломастеры.

Описание:

- Сегодня мы будем учиться составлять рассказ по картине о домашнем животном. О каком именно животном вы **будете рассказывать**, вы узнаете, когда каждый из вас 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 котят, 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 бросать 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 вы использовали при рассматривании картины.

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

В завершении занятия я предлагаю разделить на две команды. Для каждой команды **приготовлен свой мольберт**. Каждой команде нужно будет за определённое время нарисовать как можно больше котят или кошек. На сигнал участники команд по очереди бегут к мольбертам.

Мероприятие VI

Упражнение №1 - «Кролики».

Цели: **формирование** умения составлять рассказ по картинке, **формирование** знаний об окружающем, развитие словесно-логического мышления, развитие связной речи, чувства коллективизма, **формирование** умения анализировать загадку, подбирая к предметам и их признакам слова-антонимы, развитие внимания и памяти.

Оборудование: картина, мяч, песочные часы.

Описание:

- Сегодня снова будем составлять рассказ по картине. Кто будет изображён, и о ком **будете придумывать рассказ**, узнаете, когда отгадаете загадку, в которой всё наоборот. Я говорю фразу, а вы смысл этой фразы меняете наоборот. Помните, мы играли в слова-антонимы. Вот наша сегодняшняя игра очень напоминает игру в слова с противоположным значением. Загадка моя о животном. Итак, слушайте фразы.

- Дикое животное (*домашнее животное*). Можно догадаться только по одной этой фразе, о каком животном идёт речь? Слушайте следующую фразу.

- Хвост очень длинный (*короткий хвост*).
- Очень любит варёные фрукты (*сырые овощи*).

Кто это?

- Правильно, это кролик. Наша картина называется "Кролики". Что изображено на картине? (*клетка с кроликами, овощи, трава*). Расскажите о крольчихе. Какая она? (*большая, пушистая*). А крольчата? (*маленькие, тоже пушистые*). Что делает крольчиха? (*ест капусту*). Что делает этот крольчонок? (*наклонился к миске с кормом и ест*). А этот крольчонок? (*ест морковку*). А тот, который сидит рядом с ним? (*повернулся к маме и вместе с ней ест капусту*). Мы сказали, что они едят. А как ещё можно сказать? (*лакомятся, лопают, грызут, угощаются, обедают*). Что делает этот кролик? (*лежит*). Как ещё можно сказать? (*разлёгся, развалился, валяется, отдыхает*). Почему он лежит? Как вы думаете? (*уже наелся*). Посмотрите, какой у него большой живот и довольный вид! Как вы думаете, откуда в клетке у кроликов столько овощей и почему?

- Я предлагаю вам встать в круг. Я по очереди бросаю вам мяч, а вы должны вспомнить, что умеют делать кролики.

- Занимайте свои места. Сейчас вы **будете** составлять рассказ по цепочке. Послушайте план.

- Кто изображён на картине? Где происходит действие?
- Кто мог положить в клетку столько овощей и почему?
- Что делают крольчиха и кролики?

- Каждый из вас говорит только одно предложение. Вы должны быть очень внимательными во время выполнения такого задания, чтобы суметь продолжить мысль своего товарища и сообща составить интересный рассказ. (2-3 раза).

- Теперь я предлагаю проверить вашу память. Посмотрите все внимательно на картину в течение одной минуты, **постарайтесь запомнить всё**, что на ней изображено (*картина накрывается или убирается*). А теперь, пожалуйста, ответьте на мои вопросы.

- Сколько крольчих изобразил художник?
- Сколько крольчат?
- Уши у всех у них подняты или опущены?
- Какого цвета хвост у крольчихи?
- Сколько свёкол было изображено на картине?
- Сколько морковей?
- Сколько крольчат отдыхало после вкусного обеда?

Посчитаем правильные ответы и проверим себя.

Упражнение №2 - «Заполни все клеточки».

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

Оборудование: заготовки, ручка.

Мероприятие VII

Упражнение №1 - «Девочка и ёж».

Цели: **формирование** умения составлять рассказ по серии сюжетных, картинок, **формирование** знаний об окружающем, развитие словесно-логического мышления, развитие связной речи, памяти, воспитание чувства коллективизма.

Оборудование: сюжетные картинки, жетоны, две корзинки, два набора элементов последней картинки.

Описание:

- Ребята, сегодня мы с вами будем составлять рассказ по картинкам. А о ком и о чём будет рассказ, вы скажете сами, как только отгадаете загадки.

У неё косички,

Длинные реснички,
Юбочка с воланами,
Платице с карманами.
Кто же это: белочка,
Мальчик или девочка? (*Девочка*).

Как догадались?

Пока дети -
Каждый в берете.
Повзрослели -
Шляпы надели. (*Грибы*).

Почему решили, что грибы?

Что за ёлочка такая?
Это ёлочка живая.
В серенькой одежке,
Ходит по дорожке. (*Ёж*).

Докажите, что это ёж.

Богатырь стоит богат,
Угощает всех подряд:
Ваню - земляникой,
Аню - костяникой,
Машеньку - орешком,
Петю - сыроежкой,
Катеньку - малинкой,
А Васю - хворостинкой. (*Лес*).

- Почему решили, что это лес. Докажите.

- Значит, о ком и о чём мы будем составлять рассказ?

Педагог показывает детям первую картинку. Что изображено на этой картинке? Кто изображён? Что делает девочка? (держит в руках пустую корзинку, разговаривает с ежом, наверно, о чём-то спрашивает).

Педагог показывает детям вторую картинку. Что изображено на этой картинке? (*лес, но совсем другое место: под ёлками много грибов*). Что делает ёж? (*что-то говорит девочке и показывает на грибы и корзинку*).

Педагог показывает последнюю картинку. Что изображено на последней картинке? (девочка набрала полную корзинку грибов, уходит, машет рукой на прощание, ёж остаётся в лесу).

- Мы рассмотрели внимательно все картинки. Теперь вы **будете** составлять рассказ сразу по всем картинкам от начала до конца, но **постарайтесь каждый додумать**, что могли бы сказать друг другу герои на прощание, и что могло произойти с ними дальше (*4-5 рассказов*).

- Хорошо, а теперь немного разомнёмся. Вы разделитесь на две команды. Сегодня **будете** подбирать слова на тему "Лес". На каждое слово каждая команда кладёт жетон в свою корзинку. Главное условие: чтобы слова не повторялись. В конце игры мы посчитаем жетоны и выясним, какая команда знает больше слов на тему "Лес".

- Я предлагаю ещё одно интересное **упражнение**. С его помощью мы сможем проверить, какая у вас память, какие вы внимательные. Посмотрите внимательно на картинку и **постарайтесь** запомнить где что расположено. (*дети смотрят в течении 15-20 секунд, картинка убирается*). Теперь вы должны из отдельных частей собрать целую картинку, как это было у художника. (По окончании выполнения задания дети считают сколько ошибок было у каждой из команд).

Упражнение №2 - «Про школу».

Цели: повышение мотивационной **готовности** **детей** **к школе, формирование** знаний об окружающем.

Оборудование: презентация (*см. диск*)

Описание:

Педагог демонстрирует слайды, комментируя их.

Мероприятие VIII

Упражнение №1 - «Что за день - 1 сентября?»

Цели: повышение мотивационной **готовности** **детей** **к школе, формирование** знаний об окружающем.

Оборудование: презентация (*см. диск*).

Описание:

Педагог демонстрирует слайды, комментируя их.

Упражнение №2 - «Что мы думаем о школе?»

Цели: **формирование** положительного отношения **к школе**, развитие связной речи.

Описание:

Дети делятся на 2 группы. Педагог задает вопрос: «Какие слова приходят на ум, когда я говорю слово **«школа»**»?

Каждая группа отвечает. Затем дети беседуют. В обсуждении идет поиск интересных, приятных не только игровых, но и учебных моментов в понятии **«школа»**.

Формирование мотивов учения и положительного отношения к школе — одна из важнейших задач педагогического коллектива детского сада и семьи в подготовке детей к школе.

Формирование у детей мотивов учения и положительного отношения к школе направлено на решение трёх основных задач:

- формирование у детей правильных представлений о школе и учении;
- формирование положительного эмоционального отношения к школе;
- формирование опыта учебной деятельности.

Для решения этих задач используются различные формы и методы работы: экскурсии в школу, библиотеку, беседы о школе, чтение рассказов и разучивание стихов школьной тематики, рассматривание картинок, отражающих школьную жизнь, и беседы по ним, рисование школы (рисунок школы после экскурсии, рисунок школы будущего, рисунок «В какой школе я хочу учиться» и др.) и игра в школу.

Рассказы и стихи о школе необходимо подобрать 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. При этом важно показать детям образ «хорошего ученика» и «плохого ученика», строить беседу с детьми на сравнении образцов правильного и неправильного (с точки зрения организации школьного обучения) поведения. Дети старшего дошкольного возраста с интересом воспринимают и лучше запоминают тексты с юмористическим содержанием.

В формировании у дошкольника мотивов учения и собственно учебных мотивов (мы уже отмечали, что это не одно и то же) решающую роль играет семья, так как основные человеческие потребности, прежде всего социальные и познавательные, закладываются и активно развиваются уже в ранние периоды детства. Интерес к новым знаниям, элементарные навыки поиска интересующей информации (в книгах, журналах, справочниках), осознание общественной значимости школьного учения, умение подчинять своё «хочу» слову «надо», желание трудиться и доводить начатое дело до конца, умение сравнивать результаты своей работы с образцом и видеть свои ошибки, стремление к успеху и адекватная самооценка — все это является мотивационной основой школьного учения и формируется главным образом в условиях семейного воспитания. Поэтому при планировании

работы по подготовке детей к школе особое внимание нужно уделить работе с родителями.

Для формирования мотивации учения у детей старшего дошкольного возраста в статье представлен комплекс специальных упражнений.

Предложенные упражнения формируют произвольность – умение детей:

- Сознательно подчинять свои действия правилу;
- Ориентироваться на заданную систему требований;
- Внимательно слушать говорящего, точно выполнять задания, предлагаемые в устной форме;
- Самостоятельно выполнять требуемое задание по заданному образцу.

Проводя целенаправленную работу на формировании мотива учения, можно развить мотивационную готовность к обучению в школе.

Играем и повышаем мотивацию школьников



Родителям, которые действительно заботятся о том, чтобы их ребенок успешно учился, надо понимать, что помимо практических знаний и умений (считать, писать, рисовать, логически мыслить) у будущего школьника должна быть сформирована мотивация к учению (стремление и желание учиться). Только тогда эти знания будут успешно использоваться ребенком в школе. Однако формирование мотивации - достаточно трудная задача для взрослых, так как требует применения постоянных усилий и поиска различных способов. Хорошо, что современные родители обеспокоены тем, что у детей отсутствует интерес к получению знаний, и хотят знать, как мотивировать их к учебе. Для получения информации можно обратиться к самым разным источникам, но целесообразнее использовать советы психологов. Психологи подчеркивают, что сильным стимулирующим средством всегда является деятельность, которая интересует человека и является для него основной. Для детишек - это игра, с помощью которой можно значительно повысить учебную мотивацию и сформировать необходимые учебные мотивы.

Формируем учебные мотивы

С чем связана мотивация игры младшего школьника и как сформировать желание учиться? Отвечая на эти вопросы родителей, психологи утверждают, что нужно развивать главные учебные навыки у детей. Именно они формируют стремление к получению новых знаний, умение учиться:



1. Овладение учебной деятельностью: слышать указания педагога, понимать поставленную задачу, искать пути ее выполнения, выполнять самоконтроль и самооценку.
2. Ориентировка на школьные требования: осознанно следовать правилам поведения в школе, адекватно относиться к замечаниям, дома самостоятельно готовиться к школе (собирать портфель, следовать расписанию, выполнять домашние задания).
3. Поиск необходимой информации в учебниках, энциклопедиях, умение анализировать, сравнивать, обобщать полученные знания, выполнять задания по образцу, сравнивать свои результаты с образцом.
4. Коммуникативное общение: умение сотрудничать с учителем и одноклассниками, излагать свои мысли, вступать в диалог, управлять своими эмоциями.
5. Стремиться к успеху в учебной деятельности: прилагать волевые усилия для достижения цели, желание получать хорошие отметки, похвалу взрослых, адекватно оценивать собственные школьные успехи и успехи одноклассников,

Важно: в формировании мотивации школьника большую роль играет семья, так как мотивационная готовность развивается задолго до того, как ребенок пойдет в школу. Родителям необходимо использовать всевозможные способы и методы, чтобы научить свое чадо учиться.

Игры и упражнения на мотивацию к учебе

Народные игры

Какие игры на мотивацию предлагают психологи для домашнего использования? Главное требование к отбору таких игр - их доступность, простота и увлекательность. В большей мере таким характеристикам соответствуют народные игры - забавы.

"Черный с белым не берите, да и нет не говорите!"

В игре развиваются умения детей действовать по правилам, формируется произвольность действий, самоконтроль. Хороша тем, что играть можно в любой ситуации: в перерыве между занятиями, во время прогулки, поездки, за вечерним досугом. Взрослый вовлекает ребенка в диалог на школьную тему, но вначале обговариваются правила, выраженные в названии игры: не говорить да и нет, не называть черный и белый цвета. Например:

- Тебе нравится учиться?
- Какого цвета твой портфель?
- У тебя есть друзья в школе?
- Твои туфли черные?
- Какого цвета твоя школьная рубашка?
- Ты любишь читать?
- Ты любишь получать пятерки?

Вопросы нужно задавать быстро, чтобы научить школьника произвольно удерживать их в памяти, контролировать свой ответ.

Для интереса можно ввести фанты, как элемент игры: за каждую ошибку ребенок отдает какой-либо предмет, а потом "выкупает" фанты.

"Камень, ножницы, бумага"



Популярная игра руками развивает произвольное внимание, умение логически мыслить, учит самоконтролю. Играть можно вдвоем или несколькими участниками, например, во время семейного досуга. Правила игры просты, их легко запоминает любой ребёнок. Все участники произносят считалку, качая кулачками: "Камень, ножницы, бумага, раз - два - три! Цу - е - фа!" По окончании считалки каждый игрок выбрасывает вперед какой-либо знак: камень (кулак), ножницы (указательный и средний пальцы), бумага (ладонь).

1. Камень сильнее ножниц, потому что затупляет их.
2. Бумага сильнее камня, так как накрывает его.
3. Ножницы сильнее бумаги, могут резать ее.
4. Одинаковый знак у всех игроков означает ничью.

"Мы сидели на балконе..."

Народные игры на мотивацию популярны среди детей разных поколений, в них забавлялись еще наши бабушки. При помощи подобных игр у детей развивается произвольность движений, так как нужно внимательно следить за движениями партнера и синхронно их повторять, повышается самоконтроль. Правило простое: ритмично произносить слова и хлопать в такт ладошками о ладони партнера (прямо и наперекрест), постепенно нарастая темп. Закончив считалочку, игроки замирают, но при этом можно строить "рожицы", чтобы рассмешить партнера и выиграть:

Кони,
Мы
Чай

сидели
пили,

кони,
на
блюдца

кони,
балконе,
били,

По-турецки				говорили:
Чаби,				чаляби,
Чаляби,				чаби-чаби!
Мы	набрали	в	рот	воды
И	сказали	всем	-	замри!
А	кто	первый		отомрет,
Тот получит шишку в лоб - хлоп!				

Дидактические игры и упражнения на мотивацию

Очень полезны для интереса к учебе развивающие игры и упражнения. Их довольно легко проводить в домашней обстановке, главное, они должны быть понятны и интересны детям. С их помощью развиваются коммуникативные навыки, положительное отношение к учебе. Дидактические игры хорошо подойдут для первоклашек в адаптационный период.

"Вагончики"



Упражнение поможет развить логическое мышление и самоконтроль. Для домашнего использования можно использовать картинки из любого тематического лото, например, "Посуда", "Одежда", "Школьные принадлежности" и подобное. Интереснее, если в игре примет участие несколько игроков, поэтому можно играть по вечерам, во время семейного досуга. 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.

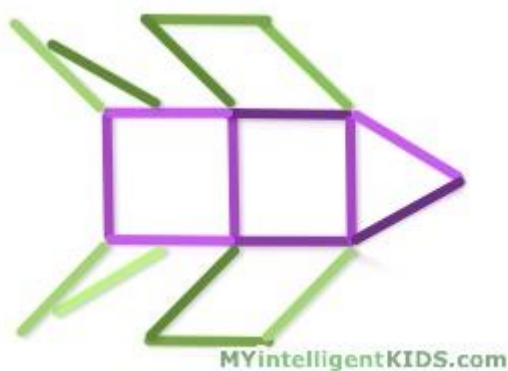
"Я начинаю, а ты заканчивай..."

Для понимания игровой задачи и развития самоконтроля подойдет словесная игра с предложениями. Упражнять первоклашек 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.

"Птичка, или не зевай, птичку на дерево сажай!"

Познавательная игра на самоконтроль и для развития мотивации учащихся. В игре лучше принимать участие всей семье или нескольким детям, тогда она пройдет интереснее. Ведущий напоминает названия деревья и предлагает игрокам выбрать дерево по интересу: клен, березу, ель, пальму. Для увлекательности игры игроки припасают фанты (мелкие предметы). Ведущий начинает игру словами: "Птичка прилетела и села на березу". Игрок, выбравший березу, должен быстро сориентироваться и "пересадить птичку на другое дерево": "На березе не сидела, а улетела на пальму". Кто замешкается, отдает фант. Главное - быть внимательным и следить за ходом игры. В конце игры фанты разыгрываются с помощью веселых заданий. Поощрительным призом награждается победитель.

"Выложи фигуру"



Упражнение полезно для повышения самоконтроля. Взрослый готовит фигуру из счетных палочек, предлагая ребенку рассмотреть ее и запомнить изображение. Потом накрывает фигуру и предлагает выложить такую же. Фигуры могут быть самые разные, от простой (домик, снежинка, елочка) до сложного узора. Все зависит от подготовки школьника и его индивидуальных особенностей. Затем игроки меняются ролями, ребенок задает фигуру, а взрослый копирует ее.



Устный счет. Сложение и вычитание

- Существенное повышение интеллектуального потенциала
- Беспроblemное обучение точным дисциплинам
- Повышает скорость и качество восприятия информации
- Умение быстро считать в уме прибавляет уверенности в себе
- Навыки устного счета - на всю жизнь
- Процент людей, отлично считающих в уме, среди руководителей выше, чем среди их подчиненных

"Стань хорошим первоклассником!"

Упражнение тренирует дошколят или первоклашек в собирании и разбирании портфеля, что помогает развитию мотивации. Взрослый предлагает ребенку рассмотреть школьные принадлежности: ручка, учебник, игрушка, тетрадь, пенал, карандаши, тарелка, ключ и т. д. Ребёнок должен сам отобрать предметы для школы и аккуратно сложить в портфель. Для поддержания интереса можно ввести соревновательный элемент (отсчитываем до 10, замеряем времени на будильнике) и загадки:

Ошибку исправить он мне помогает
И осторожно в тетрадке стирает (ластик).

До чего же скучно, братцы,
На чужой спине кататься!
Дал бы кто мне пару ног,
Чтобы сам я бегать мог (ранец).

В этой узенькой коробке
Ты найдешь карандаши,
Ручки, перья, скрепки, кнопки,
Что угодно для души (пенал).

Я пишу на строчке
Палочки, крючочки,
Буду буквы я писать.
Это ведь моя (тетрадь).

В белом поле, по дороге
Мчится конь мой одноногий
И на много-много лет
Оставляет синий след (ручка).

Не куст, а с листочками,
Не рубашка, а сшита,
Не человек, а рассказывает (книга).

Коммуникативные игры



Игры на общение очень полезны будущему школьнику, так как учат работать в коллективе, понимать других людей, оказывать поддержку и сопереживать. В домашнем воспитании они помогут родителям больше общаться с детьми, вызывать их на доверительные беседы.

"Змейка"

Подобные игры на мотивацию подходят для семейного досуга на природе, в большом пространстве, предполагает максимальное количество участников. Ведущий предлагает всем игрокам встать цепочкой, положив руки на плечи впереди стоящего и проложив воздушный шарик между его спиной и своим животом. Нельзя дотрагиваться до шарика руками! Правило простое: не уронив шарики и не опустив руки дойти до цели, например, до флажка. Разнообразить игру и сделать ее более увлекательной можно интересными заданиями: пройти между флажками, перешагнуть через препятствия (кубики), соревновательными мотивами: создать две команды. Игра может прерываться, потому что обязательно найдется игрок, уронивший шарик или нарушивший правило. Тогда игрок выбывает, а остальные продолжают путь. Выигрывают те ребята, которые дошли до цели.

"Поймай свой хвост, сороконожка"

Подобно предыдущей игре, это упражнение помогает развивать коммуникативные навыки, снять напряженность, учит взаимодействию друг с другом. Участники встают цепочкой и кладут руки на плечи впереди стоящему. Первый игрок - голова сороконожки, остальные - тело, последний игрок - хвост. Интересно выполнять движения под веселую музыку. "Голова" должна поймать "хвост", который постоянно уворачивается. Как только первый участник поймал последнего, тот становится

"головой". Игра продолжается до тех пор, пока все участники не побывают "хвостом".

"Тень"

Игра предполагает участие как двух человек, так и нескольких участников. Взрослый 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 развитие 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.

Упражнения на мотивацию для произвольности действий

"Рисуем цифрами и буквами"

Тренировка 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 для первоклашек: закрепить написание букв и цифр, умение их увидеть в разных ситуациях, проконтролировать правильность выполнения.

"Графический диктант"

Упражнение в рисовании по клеточкам хорошо подходит для развития самоконтроля, произвольности действий, может быть полезно в работе по формированию мотивации учения. Правила знакомы детям, так как часто упражнение часто проводится при подготовке к школе и развития моторики. 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 (верблюды)". "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"

Подобные кропотливые упражнения на мотивацию помогает школьнику научиться 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.

Важно: заботливые родители, понимая важность формирования у детей желания учиться, смогут всегда увлечь свое чадо новыми знаниями, развить стремление к их получению. Главное, чтобы родители сами стали примером для ребенка в проявлении удовольствия от своей деятельности, умении в достижении целей, стремлении к успеху.

Сборник игр и упражнений, направленный на формирование психологической готовности детей старшего дошкольного возраста к обучению в школе

«Скоро в школу!»

Камышлов, 2017

Сборник игр и упражнений, направленный на формирование психологической готовности детей старшего дошкольного возраста к обучению в школе «Скоро в школу!» / сост. Д.А. Нифантова. Камышлов: ГБПОУ СО «Камышловский педагогический колледж», 2017.

Сборник игр и упражнений составлен в соответствии с ФГОС ДО, включает в себя 4 раздела игр и упражнений, направленных на формирование психологической готовности дошкольника к обучению в школе. Данный сборник игр и упражнений направлен развитие личностного, интеллектуального, социально-

психологического, эмоционально-волевого компонента психологической готовности детей к школе.

Сборник игр и упражнений, направленный на формирование психологической готовности детей старшего дошкольного возраста к обучению в школе «Скоро в школу!» может быть использован педагогами дошкольных образовательных учреждений, студентами педагогических учебных заведений, а так же родителями воспитывающихся.

©ГБПОУ СО «Камышловский педагогический колледж», 2017

Содержание

Пояснительная записка.....	3
Раздел 1. Игры и упражнения, направленные на развитие личностного компонента психологической готовности детей к школе	
Игры и упражнения на формирование положительного отношения к школе.....	6
Раздел 2. Игры и упражнения, направленные на развитие интеллектуального компонента психологической готовности детей к школе	
2.1 Игры и упражнения на развитие внимания.....	8
2.2 Игры и упражнения на развитие памяти.....	9
2.3 Игры и упражнения на развитие мышления.....	11

2.4 Игры и упражнения на развитие воображения.....	12
--	----

Раздел 3. Игры упражнения, направленные на развитие социально-психологического компонента психологической готовности детей к школе

3.1. Игры упражнения, направленные на формирование нравственных качеств дошкольников.....	14
---	----

3.2 Игры упражнения, направленные на формирование коммуникативных навыков.....	15
--	----

Раздел 4. Игры и упражнения, направленные на развитие эмоционально-волевого компонента психологической готовности к школе

4.1 Игры и упражнения направленные на развитие произвольной регуляции деятельности.....	17
---	----

4.2 Игры и упражнения, направленные на развитие эмоциональной сферы дошкольников.....	18
---	----

4.3 Игры и упражнения, направленные на развитие самоконтроля у дошкольников.....	19
--	----

Список литературы.....	22
------------------------	----

Пояснительная записка

Своеобразным итогом дошкольного периода является готовность ребенка к школьному обучению. Из чего же складывается готовность к школе и как помочь ребенку подготовиться к новой для него школьной жизни?

В связи с введением ФГОС ДО произошло смещение акцента в понимании готовности ребенка к обучению в школе с интеллектуальной на мотивационную, которая определяется сформированной «внутренней позицией школьника» .

Поступление в школу переломный момент в жизни ребенка, независимо от того, в каком возрасте приходит в 1-й класс. Меняется место ребенка в системе общественных отношений: из дошкольного детства с играми и малым числом общественных обязанностей он приходит в совсем иной мир. Поступление в школу – это переход к новому положению в обществе, переход к новому образу жизни и условиям деятельности, новым взаимоотношениям с взрослыми и сверстниками; меняется фактор места, т.е. социальные условия, определяющие развитие и саму жизнь ребенка.

В настоящее время дошкольное образование обращено к личности ребенка, её всестороннему развитию, созданию благоприятных условий для раскрытия способностей детей. Целью образования можно определить формирование всесторонне развитой личности, способной к саморазвитию, самоорганизации и самоопределению. Вступление ребенка во взрослую жизнь подводит итог его дошкольному детству и сильно меняет социальную ситуацию его развития. Поэтому для того, чтобы начало школьного обучения стало стартовой точкой следующего этапа развития, ребенок должен быть готов к новым формам сотрудничества со взрослым, в противном случае дошкольная линия развития может затормозиться, а школьная полноценно не начаться. Детям же с особенностями развития приходится еще сложнее. Возможная неподготовленность ребенка к школе зачастую, к сожалению, запоздало обнаруживается в фактах неуспеваемости, повышенной школьной тревожности, а в худших случаях - и в школьных неврозах. Условия школьного обучения предполагают наличие у детей определенного уровня произвольности действий, умения организовывать и контролировать свою двигательную активность, действовать в соответствии с указаниями взрослого, анализировать предлагаемый образец и многое другое.

Проблемой готовности детей к обучению в школе занимались многие ученые: В.С. Мухина, Р.С. Немов, рассматривая возрастную психологию, обращали особое внимание на психологическую сторону готовности к обучению в школе. Вопросом готовности ребенка к школе, в том числе и психологической, занимались: В.Д. Шадриков, Т.И. Бабаева, К.В. Бардин, М.М. Безруких, более

углубленно психологическую готовность рассматривали: О.М. Дьяченко и Т.В. Лаврентьева, Г. Новиков и другие.

А.И. Запорожец, отмечал, что готовность к обучению в школе "представляет собой целостную систему взаимосвязанных качеств детской личности, включая особенности ее мотивации, уровня развития познавательной, аналитико-синтетической деятельности, степень сформированности механизмов волевой регуляции действий и т.д."

Термин «психологическая готовность к школьному обучению» используется в психологии для обозначения определенного уровня психического развития ребенка, по достижении которого его можно учить в школе. Психологическая готовность ребенка к обучению в школе – комплексный показатель, позволяющий прогнозировать успешность или неуспешность обучения первоклассника. Психологическая готовность к школе означает, что ребенок может и хочет учиться в школе.

В структуре психологической готовности ребенка к школе принято выделять, такие компоненты как:

Личностная готовность (*готовность ребенка к принятию позиции школьника*)

Интеллектуальная готовность ребенка к школе (*наличие у ребенка кругозора и развития познавательных процессов*)

Эмоционально-волевая готовность (*ребенок должен уметь ставить цель, принимать решения, намечать план действий и принимать усилие к его реализации*)

Социально-психологическая готовность (*наличие у ребенка нравственных и коммуникативных способностей*)

Данный сборник направлен на психологическую подготовку детей к школьному обучению, а так же повышение психологической компетенции родителей. Актуальность его состоит в том, что он является одним из возможных вариантов психологической подготовки детей дошкольного возраста и подготовка родителей к изменениям, ожидающих их детей в начале школьного обучения,

получение знаний, умений, навыков, необходимых для преодоления трудностей, как самими детьми, так и их родителями.

Цель сборника - подбор и систематизация игр и упражнений, направленных на формирование психологической готовности детей старшего дошкольного возраста к обучению в школе.

Задачи:

- 1) подбор игр и упражнений, направленных на формирование психологической готовности детей старшего дошкольного возраста к обучению в школе.
- 2) систематизация игр и упражнений по разделам сборника;
- 3) оформление сборника игр и упражнений, направленных на формирование психологической готовности детей старшего дошкольного возраста к обучению в школе.

По структуре сборник делится на игры и упражнения направленные на развитие личностного компонента, интеллектуального, социально-психологического, эмоционально-волевого компонента психологической готовности и оформлены в виде разделов.

Первый раздел сборника включает игры и упражнения направленные на формирование у ребенка готовности к принятию новой социальной позиции - позиции школьника, имеющего круг прав и обязанностей. Именно она определяет поведение и деятельность ребенка, и всю систему его отношений к действительности, к самому себе и окружающим людям.

Второй раздел включает в себя игры и упражнения направленные на развитие интеллектуального компонента психологической готовности детей к школе. Развитие этого компонента предполагает наличие у ребенка кругозора и определенного уровня развития познавательных процессов. Главной составляющей психологической готовности к школе является развитие восприятия, внимания, памяти, речи, мышления, воображения.

Третий раздел состоит из игр и упражнений, направленных на развитие социально-психологического компонента психологической готовности. Данный компонент включает в себя формирование у детей нравственных и коммуникативных

способностей. К ним относится потребность ребенка в общении со сверстниками и умение подчинять свое поведение законам детских групп, способность исполнять роль ученика в ситуации школьного обучения. Нравственное формирование дошкольника тесно связано с изменением характера его взаимоотношений со взрослыми и рождением у него на этой основе нравственных представлений и чувств.

Четвертый раздел включает игры и упражнения, направленные на развитие эмоционально-волевого компонента психологической готовности. Данные игры и упражнения формируют умение ребенка ставить цель, принимать решения, намечать план действий и принимать усилие к его реализации.

Сборник игр и упражнений, направленный на формирование психологической готовности детей старшего дошкольного возраста к обучению в школе «Скоро в школу!» может быть использован педагогами дошкольных образовательных учреждений, студентами педагогических учебных заведений, а так же родителями воспитывающихся.

Раздел 1. Игры и упражнения, направленные на развитие личностного компонента

психологической готовности детей к школе

1.1 Игры и упражнения на формирование положительного отношения к школе

Упражнение «Инструкция»

Проводится как бы 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.

Упражнение «Школьник и дошкольник»

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

Взрослый: «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, учится 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.

Упражнение «Урок или перемена»

Цель: познакомить детей с правилами поведения на уроке и перемене

Ты уже знаешь, что в школе бывают уроки и перемены.

На уроках и переменах школьники ведут себя как? (по-разному)

Сейчас я буду кидать мяч одному из вас и называть разные действия, а вы отвечайте, когда это делают школьники – на уроке или на перемене.

- Читают
- Играют
- Разговаривают с друзьями

- Просят у друга ластик
- Пишут в тетради
- Отвечают на вопросы учителя
- Решают задачки
- Готовятся к уроку
- Едят яблоко.

Упражнение «Составь фигуру»

Цель: формирование положительного отношения к школе, внутренней позиции школьника.

Детям из геометрических фигур (возможно вырезанных из цветной бумаги) предлагается создать аппликацию на тему «Школа».

Упражнение «Школьные знаки»

Цель: помощь детям в осознании школьных требований, в формировании внутренней потребности в их исполнении.

Ребята, а вы обращали внимание на дорожные знаки? Для чего они нужны?

Дорожные знаки помогают нам, они подсказывают правила поведения на дороге. Если не обращать на них внимания – быть беде.

А что такое правило? (правило – это значит делать правильно)

А зачем нам правила, может быть, мы и без них обойдемся? (неприятности никто не любит, поэтому и появились правила, чтобы знать, как лучше жить и со всеми дружить)

Как вы думаете, а в школе есть правила?

Чего нельзя делать на уроке?

А как надо вести себя на перемене?

Чтобы мы не забыли о правилах для учеников, нам нужны свои знаки.

№1. На уроке нельзя разговаривать друг с другом, иначе можно все прослушать и ничего не узнать, поэтому в вашем классе будет висеть вот такой знак.

№2. Мы уже знаем с вами, что когда все кричат с места, ответов не слышно, поэтому о том, что нельзя кричать с места, даже если знаешь ответ, нам будет напоминать вот такой знак.

№3. А можно ли подсказывать другим ответ, когда учитель спрашивает не вас? О том, что в нашем классе нет места подсказкам, нам напомнит вот этот знак.

№4. А что делать, если хочешь о чем-то спросить или ответить на вопрос?

Конечно, для этого надо поднять руку и ждать, пока учитель попросит сказать. Вот знак, который говорит об этом правиле.

№5. Как вы думаете, о чем нам говорит вот этот знак?

Чтобы у нас все хорошо получалось и весело училось, мы должны быть всегда дружны и нет места спорам в классе.

Упражнение «Портфель для Белочки»

Цель: формирование положительного отношения к обязанностям школьника, научить детей правильно собирать портфель.

Детям предлагается выбрать предметы (можно распечатать или нарисовать и вырезать из бумаги), которые Белочка должна взять в школу и наклеить (или просто положить) их на бумагу, на которой изображен контур портфеля.

Раздел 2. Игры и упражнения, направленные на развитие интеллектуального компонента психологической готовности детей к школе

2.1. Игры и упражнения на развитие внимания

Игра «Что пропало?»

Покажите малышу 3-7 игрушек, затем спрячьте одну из них. Количество игрушек должно соответствовать возрасту ребенка, для

самых маленьких достаточно 3-х игрушек, для детей 3-4 лет их может быть до 7. После чего спросите ребенка, чего не хватает.

Игра «Что изменилось?»

Поставьте перед детьми 3-7 игрушек. Дайте сигнал, чтобы они закрыли глаза, и в это время уберите одну игрушку. Открыв глаза, дети должны угадать, какая игрушка спрятана.

Игра «Найди игрушку»

Выберите любую не очень большую игрушку и спрячьте её. Затем расскажите ребёнку, что вы спрятали и предложите найти игрушку по подсказкам. Примеры подсказок, по которым можно искать игрушку: за синим, за жёлтым, под квадратным, под круглым, на деревянном. Когда ребёнок нашёл игрушку, он становится ведущим и прячет игрушку, а Вы ищете её по подсказкам ребёнка. Если в игре участвует несколько детей, то роль ведущего переходит по очереди каждому ребёнку.

Упражнение «Части тела»

Указывайте пальцем на разные части тела и называйте их. Например: «Это ухо, это колено, это лоб и т. д.» Ребенок должен одновременно смотреть на вас, слушать и выполнять движения. Затем прибегните к хитрости: называйте одну часть тела, а указывайте на другую. Задача ребенка - слушать и указывать на то, что названо. Когда ребенок хорошо усвоит суть игры, поменяйтесь ролями. У этой игры есть правило: реакции должны быть быстрыми.

Игра «Секретное письмо»

Начертите в воздухе контуры геометрической фигуры, цифру, букву или даже слово. Пусть малыш попытается угадать, что написали вы "прозрачными красками на прозрачной бумаге". Следующее секретное послание писать малышу.

Игра «Карлики и великаны»

В эту игру хорошо играть на детском празднике, когда есть большая компания детей. Ведущий (взрослый) говорит: «Когда я буду называть слово «карлики», вы должны приседать. Когда я

говоря «великаны», вы должны вставать». 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!»

Игра «Не говори "нет"»

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?»

Игра «Наблюдай за телом»

Сами выйдите в центр комнаты, а ребенка попросите сесть напротив и очень внимательно смотреть за вами. Стойте неподвижно. А затем слегка пошевелите какой-нибудь частью своего тела (пальцем, рукой, ногой и т.д.) и опять продолжайте стоять совершенно неподвижно. Ребенок должен правильно назвать часть тела, которой вы пошевелили. Если он ошибается, то снова

внимательно наблюдает за вами, а если называет правильно, то вы меняетесь местами.

Игра «Летает – не летает»

Взрослый произносит слова, обозначающие предметы или объекты (ворота, ворона, дверь, лебедь, самолет, автомат, вертолет). Если они могут летать, ребенок машет руками. Если нет – приседает. По такому же принципу проводится игра на выделение любого обобщающего понятия (овощи, одежда, деревья, транспорт, игрушки, продукты и т.п.). Задуманное обобщение можно выделить среди других слов хлопками, прыжками, приседаниями и другими действиями.

Упражнение «Назови»

Попросите ребенка посмотреть вокруг и назвать зеленые (деревянные, покрашенные, металлические, живые, толстые, длинные, кирпичные и т.п.) предметы. Такое упражнение увеличивает объем внимания и его устойчивость.

Игра «Общие черты»

Смысл этой игры заключается в поиске общих характерных особенностей у людей или предметов, окружающих вас. Игра должна проходить в форме беседы. Например, возвращаясь домой из детского сада, вы замечаете человека в очках и поочередно начинаете считать сколько людей вокруг носят очки. Можно искать людей в коричневых ботинках, блондинов, собак одной породы и т. д.

Упражнение «Наблюдатель»

Предложите ребенку внимательно рассмотреть сюжетную картинку. Затем, перевернув ее, ребенок вспоминает и воспроизводит как можно больше отдельных предметов, изображенных на картинке.

Упражнение «Реакция»

Называйте ребенку различные слова: стол, кровать, чашка, карандаш, тетрадь, книга, воробей, вилка, лиса, одуванчик и т.д. Его задача, по договоренности, реагировать на определенные слова.

Ребенок внимательно слушает и хлопает в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее, например, животное. Если ребенок сбивается, повторите задание снова. Во второй серии можно предложить, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда услышит слово, обозначающее растение. В третьей серии можно объединить первое и второе задания, то есть ребенок хлопает в ладоши при произнесении слова, обозначающего животное, и встает при произнесении слова, обозначающего какое-либо растение.

Упражнение «Найди различия»

Для проведения упражнения необходимо подготовить 2 пары картинок, содержащих по 10-15 различий; несколько неоконченных рисунков или рисунков с нелепым содержанием; несколько наполовину раскрашенных картинок. В первом задании ребенка просят сравнить картинки в предложенной паре и назвать все их различия. Во втором задании ребенку последовательно показывают неоконченные картинки и просят назвать то, что не дорисовано, либо то, что перепутано. В третьем задании нужно раскрасить вторую половину картинки точно так же, как раскрашена первая половина.

По всем трем заданиям оценивается результативность - число правильно названных различий, число названных недостающих деталей и нелепостей, а также число деталей, правильно раскрашенных.

Упражнение «Следуй инструкции»

Ребенку дают лист бумаги, цветные карандаши и просят его нарисовать в ряд 10 треугольников. Когда эта работа будет завершена, ребенка предупреждают о необходимости быть внимательным, так как инструкция произносится только один раз: "Будь внимательным, заштрихуй красным карандашом третий и седьмой треугольники". Если ребенок спрашивает, что делать дальше, - ответьте, что пусть он делает так, как понял. Если ребенок справился с первым заданием, можно продолжить выполнение заданий, придумывая и постепенно усложняя условия.

Игра «Корректор»

Для игры потребуются старые журналы или книги с крупным шрифтом. На выполнение задания следует отводить не более 5 минут.

Ребенку выдается текст. Взрослый говорит, например: «В тексте необходимо вычеркнуть все буквы "О"». Работа «корректора» проверяется.

Игра в корректора - это систематическая тренировка внимания. На последующих этапах она проводится с постепенным усложнением заданий. Например, ведущий просит букву «О» зачеркивать, а букву «И» - подчеркивать. В процессе выполнения задания может быть дана команда «Наоборот!». При работе с текстом может предлагаться и большее количество заданий, в зависимости от того, насколько легко ребенок с ними справляется. Таким образом будет происходить тренировка и концентрации внимания, и умения его переключать и распределять.

2.2 Игры и упражнения на развитие памяти

Упражнение «У ребят порядок строгий»

Цель: развивать зрительную память, внимание; закреплять навыки перестроения.

Игроки выстраиваются в колонну по одному, или шеренгу. По команде они начинают ходить в произвольном порядке по залу, произнося слова:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места;

Так трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та!

После этих слов педагог вытягивает правую или левую руку в сторону и командует: «Становитесь!». Дети должны быстро построиться на свои места, в направлении, указанном педагогом.

Варианты:

1. После каждого построения порядок расположения игроков меняется.

2. Если педагог вытягивает руку вперед, то дети должны построиться в колонну, если педагог поднимает руку в сторону, дети строятся в шеренгу.

Игра «Заколдованный шарик»

Цель: развивать долговременную память на слова, координацию движений.

Материал: два воздушных шарика.

Надуйте два воздушных шарика, покажите детям, как они плавают в воздухе, и разрешите немного с ними поиграть. Через некоторое время скажите детям, что вы знаете волшебное заклинание. Потрите шарик об одежду, чтобы зарядить его статическим электричеством, и скажите заклинание:

Снип, снап, снуре - раз, два и три!

Шар заколдован – иди посмотри!

«Прилепите» шарики к стене на таком расстоянии, чтобы дети могли их достать, поиграть с ними. Повторите заклинание, позвольте детям самим приклеить шарики. Пусть дети сами повторят заклинание и прилепят шары.

Упражнение «Волшебная цифра»

Цели: совершенствовать память; закреплять математический счет; развивать координационные способности.

Материал: карточки с цифрами, коврик или мат.

Педагог говорит, что если хорошо знать цифры, то попадешь в страну знаний. Для каждого он сообщает его волшебную цифру.

На коврик вразброс кладут цифры (по количеству участников игры). Игроки запоминают свой номер, сообщенный педагогом. По сигналу педагога участники бегут к коврику и ищут свою цифру, затем оббегают коврик справа и возвращаются к месту старта.

Отмечаются дети, быстро и правильно выполнившие задание. Если в группе много детей, можно провести эстафету.

Упражнение «Вот так позы»

Цель: развивать моторную и зрительную память, произвольный самоконтроль, устойчивость внимания.

Участники игры принимают позы, соответствующие определенному виду спорта (определенной профессии, движению животного и т. п.). Водящий, посмотрев на них должен запомнить, воспроизвести их и прокомментировать после того, как все дети вернуться в исходное положение.

Игра может усложняться: водящий повторяет позы увеличивающегося числа детей.

Отмечаются лучшие водящие.

Упражнение «Вызови по имени»

Цель: развивать двигательную память, долговременную память на слова, интенсивность и устойчивость внимания, чувство времени, ловкость.

Материал: мяч.

Участники делятся на две команды. По сигналу педагога они свободно передвигаются по всему залу. Внезапно педагог подбрасывает мяч и называет имя участника первой команды, который должен поймать мяч. Аналогично вызывается участник второй команды. Побеждает команда, поймавшая мяч большее количество раз.

Упражнение «Тайное движение»

Цель: развивать зрительную и моторную память и соотношение между ними.

Ведущий показывает различные гимнастические упражнения. Участники игры повторяют за ведущим все упражнения, кроме тайного - заранее оговоренного. Вместо этого упражнения дети должны выполнять другое, тоже, заранее оговоренное. К примеру,

вместо тайного упражнения присесть они должны поднять руки вверх.

Отмечаются дети, без ошибок выполнявшие упражнения.

Упражнение «Ловишки с мячом»

Цели: развивать память, ловкость, скоростные способности; закреплять счет.

Материал: мяч.

Дети, стоя в кругу, передают друг другу мяч со словами:

Раз, два, три –

Мяч скорей бери.

Четыре, пять, шесть –

Вон он, вон он здесь.

Семь, восемь, девять –

Бросай, кто умеет.

Тот игрок, у которого на последнем слове окажется мяч, говорит: «Я» и бросает его в разбегающихся детей. Осалив мячом первого игрока, «ловишка» берет мяч в руки. Играющие вновь строятся в круг. Игра продолжается.

Игра «Прогулка в картинках»

Цель: развить зрительную и слуховую память, внимание, восприятие и воображение ребенка.

Ход игры:

во время прогулки на улице обращайтесь внимание ребенка на дорожные знаки, рекламные щиты, витрины магазинов, побеседуйте с ребенком о том, зачем это всё нужно.

По возвращении домой попросите ребенка нарисовать то, что запомнил.

На каждой прогулке ребенок с помощью взрослых может узнать для себя что-то новое. Эту игру можно проводить регулярно, знакомя ребенка с деревьями, цветами и др.

Игра «Разрезанные картинки»

Цель: развить зрительную память, восприятие.

Для проведения игры следует использовать 2 картинки. Одна целая, другая -разрезанная по линиям. Можно взять для игры иллюстрации к сказкам, календарики, открытки.

Задание: предложите ребенку собрать картинку, используя образец. Затем образец нужно убрать, а ребенка попросить собрать картинку по памяти.

Игра «Какой игрушки не хватает?»

Цель: развить зрительную память и внимание детей.

Ход игры: поставьте перед ребенком на 15-20 секунд 5 игрушек. Затем попросите ребенка отвернуться и уберите одну игрушку. Спросите ребенка: "Какой игрушки не хватает?"

игру можно усложнить.

- увеличив количество игрушек;
- ничего не убирая, только менять игрушки местами.

Игрушки для проведения игры могут быть следующие: заяц, попугай, медведь, крокодил, собака.

Игра будет восприниматься ребенком как новая, если брать другой набор игрушек. Играть можно 2-3 раза в неделю.

Игра «Где спрятана игрушка?»

Цель: развить зрительную память и внимание ребенка.

Для организации и проведения игры необходимо склеить между собой три спичечных коробка.

Ход игры: в один из коробков на глазах ребенка следует положить какую-нибудь маленькую игрушку или предмет (шарик, солдатика,

ластик, пуговицу, колечко от пирамидки и др.) Затем коробки на некоторое время уберите. Попросите ребенка достать спрятанную игрушку.

Игру можно несколько усложнить:

- убрать коробки на более длительное время;
- спрятать 2, а затем и 3 игрушки;
- заменить игрушки.

Игра «Опиши игрушку»

Цель: развить произвольную образную память.

Ход игры: предложите ребенку в течение 1-2 минут посмотреть на незнакомую игрушку, а затем описать её. После этого игрушку следует убрать. Через 30 минут предложите ребенку по памяти описать игрушку, её свойства.

Эту игру можно проводить неоднократно, предлагая новые игрушки. Можно усложнить задание, предлагая не одну, а две игрушки.

2.3. Игры и упражнения на развитие мышления

Игра «Чем похожи и чем отличаются?»

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания, мышления и речи.

Оборудование: магнитная доска; магниты; 8 пар предметных картинок: мухомор – подосиновик, платье – юбка, ваза – кувшин, заяц – кролик, кот – рысь, трамвай – троллейбус, аист – лебедь, ель – лиственница.

Взрослый поочередно прикрепляет к магнитной доске каждую пару картинок и предлагает детям найти сходство и различие между изображенными предметами.

Игра «Подбери пару к слову»

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Оборудование: мяч.

Дети встают в круг. Воспитатель с мячом - в центре круга, он бросает мяч одному из детей и говорит: «*Игрушка*». Ребенок должен поймать мяч и назвать, например: «*Кукла*».

Игра «Что это? Кто это?»

Цель: развитие мышления и речи.

Оборудование: 24 предметные картинки.

Дети делятся на две команды. Садятся за столы на удалении друг от друга. Каждой команде раздаются одинаковые комплекты картинок с изображением овощей, фруктов, животных и т. д. Дети поочередно дают описание одной из картинок. Если описание правильное и картинка угадывается, то её откладывают в пользу отгадавших.

Игра «Разложи карточки»

Цель: развитие логического мышления.

Оборудование: квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток (*для каждого ребенка*); поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые (*для каждого ребенка*).

На столе перед каждым ребенком находится квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток, и поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые. Воспитатель предлагает детям разложить картинки по клеткам так, чтобы в рядах и столбцах не оказалось по две одинаковых картинки.

Игра «Разложи картинки по группам»

Цель: развитие навыков анализа и синтеза.

Оборудование: поднос с двенадцатью картинками. Которые можно разделить на четыре группы, например, овощи: лук, морковь, капуста; фрукты: яблоко, груша, персик; посуда: чашка, тарелка, чайник; инструменты – молоток, пила, лопата и т. д.

Перед каждым ребенком находится поднос с двенадцатью предметными картинками. Воспитатель предлагает детям разделить

все картинки на четыре группы. (*Комплекты картинок у детей разные*).

Упражнение «Закрой лишнюю картинку»

Цель: развитие мыслительных процессов (*эмпирическое обобщение*).

Оборудование: карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги (4*4 см) (*для каждого ребенка*).

Перед каждым ребенком находится карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги. Детям предлагается найти картинку, которая не подходит к остальным, и закрыть ее бумажным квадратиком.

Задание «Нарисуй и зачеркни»

Цель: развитие слухового внимания, памяти и мышления.

Оборудование: лист бумаги и простой карандаш (*для каждого ребенка*).

На столе перед каждым ребенком находятся лист бумаги и простой карандаш. Взрослый предлагает детям:

- Нарисовать два треугольника, один квадрат, один прямоугольник и зачеркнуть третью фигуру;
- Нарисовать три круга, один треугольник, два прямоугольника и зачеркнуть вторую фигуру;
- Нарисовать один прямоугольник, два квадрата, три треугольника и зачеркнуть пятую фигуру.

Игра «Подбери парную картинку»

Цель: развитие логического мышления, памяти и речи.

Оборудование: магнитная доска; 12 пар предметных картинок: мотоцикл – колесо, аквариум – рыбки, кровать – подушка, книжный шкаф – книги, теплоход – якорь, молоток – гвоздь, батон – колосок, пчела – соты (мёд), корзина – подосиновик, лошадь – жеребёнок, белка – орех (шишка), ваза – тюльпан (*звездика*).

На магнитной доске прикреплены картинки.

Расположение картинок: верхний ряд – мотоцикл, аквариум, кровать, книжный шкаф, теплоход, молоток, батон, пчела, корзина, ваза, лошадь белка; нижний ряд - жеребенок, якорь, подосиновик, соты, подушка, книги, рыбки, колесо, колосок, орех, гвоздь, тюльпан. Детям предлагается составить пары, подбирая для каждой картинки из верхнего ряда подходящую картинку из нижнего ряда. Дети поочередно составляют пары и объясняют свое решение.

Игра «Подбери четвертую фигуру»

Цель: развитие логического мышления, умения сравнивать фигуры и на основе выделенных признаков делать умозаключения и устанавливать закономерности в изображениях.

Оборудование: карточки к заданию и простой карандаш *(для каждого ребенка)*.

На столе каждого ребенка находятся карточки и простой карандаш. Воспитатель привлекает внимание детей к отличительным признакам изображенных фигур, к принципу их очередности, и предлагает правильно закончить ряд, выбрав один из данных справа рисунков. *(Нужный рисунок обводится карандашом)*.

Игра «Придумай загадку»

Цель: развитие речи и мышления.

Оборудование: игрушки и знакомые детям предметы.

На столе лежат различные игрушки и знакомые детям предметы. Одному из детей *(ведущему)* предлагается, не показывая на предмет, составить его описание в форме загадки. Тот, кто угадает. О каком предмете идет речь, становится ведущим.

Игра «Составь предложение по двум картинкам»

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Оборудование: магнитная доска; магниты; пары предметных картинок: бабушка – кофта (чашка, ваза, девочка – кролик (фасоль, лыжи, мальчик – кот (велосипед, коньки, аист – гнездо и т. д.

Воспитатель поочередно прикрепляет к магнитной доске пару картинок и предлагает детям составить по ней как можно больше предложений.

Игра «Любимая еда»

Цель: развивать мышление, речь, умение выделять в сравниваемых объектах признаки сходства и различия.

Оборудование: предметные картинки, например: корова – сено, кролик – капуста, медведь – мед, кошка – молоко и т. д.

Подбираются картинки с изображением животных и пищи для этих животных. Перед дошкольниками раскладываются картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагается каждому животному разложить его любимую еду.

Игра «Скажи мне наоборот»

Цель: развитие мышления, внимания, умения подбирать слова-антонимы.

Воспитатель предлагает детям назвать слова противоположного значения, например: большой – маленький. Можно использовать следующие пары слов: веселый – грустный, быстрый – медленный, пустой – полный, умный – глупый, трудолюбивый – ленивый и т. д.

Игра «Нелепицы»

Цель: развитие речи, внимания, мышления.

Оборудование: карточка к заданию.

Воспитатель предлагает ребенку рисунки, в которых содержатся какие-нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей, просит ребенка найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ. Предлагается ответить, как бывает на самом деле.

Упражнение «Дополни фразу»

Цель: развитие слухового внимания, мышления, речи.

- Если песок мокрый, то.

- Мальчик моет руки, потому что.
- Если переходить улицу на красный свет, то.
- Автобус остановился, потому что.

2.4. Игры и упражнения на развитие воображения

Игра «Шкатулка со сказками»

Цель: развитие воображения, мышления, речи, умения работать в коллективе.

Оборудование: шкатулка, в которой находятся круги разного цвета.

Ход игры:

Игроки садятся в круг. В центре круга стоит «шкатулка со сказками». Взрослый обращается к детям: «Сейчас мы все вместе будем сочинять сказку. А поможет нам волшебная шкатулка».

Он достает из шкатулки один из кружков, например, зеленый, показывает его детям и просит назвать предметы зеленого цвета. (Ответы детей). Затем взрослый говорит:

«Мне достался зеленый кружок, поэтому в сказке должен появиться предмет или персонаж зеленого цвета. Внимание, начинаю сказку.

Жил-был зеленый кузнечик. Однажды он отправился в путешествие...»

Взрослый произносит два предложения и предлагает сидящему рядом игроку наугад достать кружок и продолжить сказку.

Следующий игрок вынимает кружок, например, голубого цвета и придумывает продолжение сказки:

-...Кузнечик весело прыгал по тропинке, пока не добрался до голубой речки. Как же переправится через речку?..

Игроки поочередно достают из шкатулки кружки и в соответствии с их цветом подбирает персонажей или предметы и продолжает сказку.

Выигрывает ребенок, который, по мнению большинства детей, составил наиболее последовательное и интересное продолжение.

Взрослый следит за тем, чтобы вводимые в сказку персонажи и предметы не повторялись.

Игра «Незаконченные рисунки»

Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков.

Оборудование: карточки с незавершенными контурными изображениями предметов (по количеству детей);

Простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Рассмотрите картинки, догадайтесь, что на них изображено, дорисуйте недостающие линии (детали) и раскрасьте рисунки».

Выигрывает ребенок, который наиболее точно воссоздал изображение

Упражнение «Закорючки»

Рисуем, друг для друга произвольные закорючки, а потом меняемся листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.

Упражнение «Клякса»

На листах бумаги нарисованы кляксы. Дети должны придумать, на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

Упражнение «Нарисуй настроение».

А эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое, главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом. Лучше всего для этого подходит рисование акварельными красками.

Упражнение «Точка, точка»

Нанесите на лист бумаги множество точек и попросите своего малыша соединить их линиями так, чтобы получилась какая-нибудь картинка. Эта игра довольно сложная, поэтому помогите ребенку. Когда он станет постарше, игру можно видоизменить, проставив возле точек номера.

Игра «Простые рисунки»

Такие рисунки состоят из контуров геометрических фигур, дуг и прямых. В них при создании не закладывается никакого определенного значения. Простые рисунки нужно разгадывать, то есть находить в них смысл, отвечать на вопрос "Что это такое?".

Правила игры просты: нужно сказать, что за предмет изображен на рисунке. Чем больше решений, тем лучше. Единственное ограничение: не нужно поворачивать рисунки. Занятие очень увлекательное! Представьте, вам кажется, что перечислены уже все варианты, как вдруг обнаруживается еще один! Такие моменты доставляют особенно большое удовольствие.

Варианты простых рисунков взрослые могут придумать самостоятельно.

Приводите столько вариантов решений, сколько сможете. Если кончились мысли по поводу одного рисунка, перейдите ко второму, а через некоторое время вернитесь к первому рисунку.

Рекомендуем также сделать вот что: придумайте как можно больше ответов к одному рисунку и запишите их вместе со взрослыми. Затем предложите своим друзьям, родственникам, знакомым решить тот же самый рисунок. После этого сравните ответы. Они совпали? Нет?! Прекрасно – есть возможность сравнить их качество и оригинальность. Помните, что оригинальность решения наиболее важна в этой игре.

А у кого оказалось больше решений? Не у вас? Не расстраивайтесь: небольшая тренировка – и вы обгоните всех. Вы можете сами придумать сколько угодно простых рисунков и разгадывать их. Однако хотим предостеречь от одной распространенной ошибки: создавая новый рисунок, не закладывайте в него заранее никакого

смысла. Это может сильно помешать в дальнейшем при разгадывании. Никаких других ограничений нет.

.

Раздел 3. Игры, направленные на развитие социально-психологического компонента

психологической готовности детей к школе

3.1. Игры упражнения, направленные на формирование нравственных качеств дошкольников

Игра «Щедрые подарки»

Цель: формировать способность к восприятию добра, справедливости и щедрости.

Один ребенок - Фея Щедрости. Остальные дети получают разные буквы и запоминают их. Под музыку дети кружатся. Когда музыка обрывается, дети замирают. «Фея Щедрости» дотрагивается до кого-нибудь своей волшебной палочкой. При этом ребенок называет свою букву. «Фея Щедрости» должна придумать, какой щедрый подарок на данную букву она приготовила. Например, тому, у кого буква З, она подарит зонтик, чтобы он не промок под дождем, или зайчика, чтобы он с ним играл. Если «Фея Щедрости» не может сама придумать какой-нибудь подарок, ей помогают те дети, которых она уже «оживила»/

Игра «Верные друзья»

Цель: продолжить формировать представление о взаимопомощи и дружелюбии.

Разделить комнату мелом или веревками на две части. Одна часть – суша, другая море. Дети берутся за руки и под музыку ходят по кругу. Когда музыка обрывается, все останавливаются. Те дети из круга, которые оказались на «суше», должны спасти тех, кто оказался в «море». Для этого дети выполняют разные задания, которые предлагает им педагог. Задача детей – быстрее спасти своих детей.

Игра «Как надо заботиться»

Цель: продолжить формирование представлений о добре, любви и заботе.

Дети встают в круг. Педагог обходит круг и вкладывает в руки детей разных игрушечных зверей, а затем называет одного игрушечного зверя, например, кошку. Тот, у кого в руках оказывается кошка, выходит на середину круга и просит детей по очереди рассказать, как нужно заботиться о кошке. Ребенок в центре круга дарит свою игрушку тому, чей рассказ понравился ему больше.

Игра «Только хорошее»

Цель: помочь детям формировать представление о добре; развитие устной речи: творческого мышления, воображения.

Педагог с мячом в руках встает перед детьми, просит их выстроиться в ряд, а затем каждому из них бросает мяч. Дети ловят мяч только тогда, когда произносится какое-либо хорошее качество (правдивость, доброта, аккуратность). В этом случае они делают шаг в сторону педагога. Если дети случайно «поймают плохое качество» (нетерпимость, жадность, злость), они делают шаг назад. Побеждает тот, кто первым дойдет до педагога. Этот человек становится ведущим.

Игра «Любимое качество»

Цель: развитие в детях понимания явлений действительности с позиций нравственно-этических норм.

Попросить детей сесть в круг и предложите им подумать о своем любимом качестве. Затем по очереди дети называют свое любимое качество.

Если какое-либо качество нравится большинству детей, этому качеству предлагается поселиться в группе. Ему выделяется красивый стул, который становится стулом доброты, заботливости, наблюдательности или храбрости.

В дальнейшем на стуле того или иного качества может посидеть любой ребенок, который хочет, чтобы в нем выросло это качество.

Также, если кто-либо из детей плохо себя ведет, плачет, плохо слушает, педагог предлагает ему посидеть на стуле того или иного качества.

Дети могут выбирать каждую неделю новое качество и предлагать ему поселиться в своей группе.

Игра «Колечко красоты»

Цель: помощь в формировании личности ребенка, его социальных и нравственных отношений с окружающим миром через развитие лучших качеств.

Сказать детям, что у вас есть колечко красоты. Стоит направить колечко на любого человека, как в нем сразу же становится видно все самое красивое. Дети встают в круг и вытягивают сложенные ладошки вперед. Педагог незаметно вкладывает колечко кому-нибудь в ладошки. Потом дети хором кричат: «Колечко, колечко, выйди на крылечко». Получивший колечко выбегает на середину круга. Он должен прикоснуться к своим друзьям колечком и рассказать о том, что красивого он видит в них. Тот, кто больше всех увидел красивого в своих друзьях, получает колечко красоты в подарок.

Игра «Круг честности»

Цель: продолжить формировать социальные и нравственные отношения с окружающим миром через развитие лучших качеств – честности ребенка.

Дети делятся на две команды. Члены одной команды встают в круг и, взявшись за руки, поднимают их вверх. Это круг честности. Вторая команда встает в цепочку друг за другом под веселую музыку вбегает и выбегает из круга честности подобно ручейку. Когда музыка останавливается, дети, образующие круг честности, опускают руки и никого не выпускают из круга. Те, кто остались в круге, по очереди рассказывают о каких-либо честных поступках. Затем команды меняются местами.

3.2 Игры упражнения, направленные на формирование коммуникативных навыков

Упражнение «Подарки»

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

Упражнение выполняется в круге с мячом. Педагог предлагает всем встать в круг. Далее сообщает, что наступило время дарить и получать подарки. Он говорит: «Представьте себе, что это не мяч, а подарок, который вы хотите подарить на день рождения нашей группе. Сейчас невербально покажите подарок, когда другие угадают, что вы загадали, по цепочке предавайте мяч друг другу».

Упражнение «Мостик Дружбы»

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

Учитель просит детей по желанию образовать пары, придумать и показать мостик (при помощи рук, ног, туловища). Затем "построить" мостик втроём, вчетвером и т. д. Заканчивается упражнение тем, что все берутся за руки, делают круг и поднимают руки вверх, изображая "Мост дружбы".

Упражнение «Доброе животное»

Ведущий тихим, таинственным голосом говорит: Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы – одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох – делаем шаг вперед, на выдох – шаг назад. А теперь на вдох делаем 2 шага вперед, на выдох – 2 шага назад. Вдох – 2 шага вперед. Выдох – 2 шага назад.

Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук – шаг вперед, стук – шаг назад и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе

Упражнение: «Передай движение по кругу»

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

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

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

Упражнение «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.

Игра «Пресс-конференция»

Цель: развивать навыки эффективного общения; воспитывать желание общаться, вступать в контакт с другими детьми; учить детей задавать различные вопросы на заданную тему, поддерживать беседу.

Содержание игры: участвуют все дети группы. Выбирается любая, но хорошо известная тема, например: «Мой режим дня», «Мой домашний любимец», «Мои игрушки», «Мои друзья» и т. д. Один из участников пресс-конференции – «гость» - садится в центре зала и отвечает на любые вопросы участников. Примерные вопросы к теме «Мои друзья»: Много ли у тебя друзей? С кем тебе интереснее дружить с мальчиками или с девочками? За что любят тебя друзья, как тебе кажется? Каким нужно быть, чтобы друзей стало больше? Как нельзя поступать с друзьями? И т. д.

Игра «Секрет»

Цель: формировать желание общаться со сверстниками; преодолевать застенчивость; находить различные способы для достижения своей цели.

Содержание игры: всем участникам ведущий раздаёт небольшие предметы: пуговичку, брошку, маленькую игрушку,.... Это секрет. Участники объединяются в пары. Они должны уговорить друг друга показать свой «секрет». Дети должны придумать как можно больше способов уговаривания (угадывать; говорить комплименты; обещать угощение; не верить, что в кулачке что-то есть)

Игра «Броуновское движение»

Цель: способствовать сплочённости коллектива; учить работать в группе, общаться со сверстниками, принимать совместно решения.

Содержание игры: участники свободно двигаются по помещению. По сигналу ведущего им необходимо объединиться в группы. Количество человек в группе зависит от того, сколько раз ведущий хлопнет в ладоши (можно показать карточку с цифрой). Если число участников в группе не совпадает с объявленным, группа должна сама решить, как выполнить условие игры.

Игра «Котёл»

Цель: способствовать сплочению коллектива; снятию состояния агрессии; учить контролировать своё эмоциональное состояние; развивать координацию движений, ловкость.

Содержание игры: «Котёл» - это ограниченное пространство в группе (например, ковёр). Участники на время игры становятся «капельками воды» и хаотично двигаются по ковру, не задевая друг друга. Ведущий произносит слова: «вода нагревается!», «вода становится теплее!», «вода горячая!», «вода кипит!», Дети в зависимости от температуры воды меняют скорость движения. Запрещается сталкиваться и выходить за пределы ковра. Те, кто

нарушает правила, выходят из игры. Победителями становятся самые внимательные и ловкие.

Игра «Вторжение»

Цель: способствовать сплочению коллектива, снятию чувства страха и агрессии; воспитывать взаимовыручку; развивать ловкость и быстроту.

Содержание игры: на пол выкладывается покрывало. Дети «сажаются в космические корабли и прибывают на любую планету». Затем они свободно гуляют по планете. По сигналу ведущего «Вторжение!», дети должны быстро укрыться от инопланетян все вместе под одним покрывалом. Те, кто не поместились, выбывают из игры.

Игра «Передай по кругу»

Цель: способствовать формированию дружного коллектива; учить действовать согласованно; развивать координацию движений и воображение.

Содержание игры: дети садятся в круг. Педагог передаёт по кругу воображаемый предмет: горячую картошку, льдинку, лягушку, песчинку, и т. д. С более старшими детьми можно играть, не называя предмета. Предмет должен пройти весь круг и вернуться к водящему не изменившись (картофелина не должна остыть, льдинка – растаять, песчинка – потеряться, лягушка – ускакать).

Игра «Не урони мяч»

Цель: развивать у детей коммуникативные навыки, внимание, умение работать с партнером, способствовать сплочению детского коллектива, учить детей умению проигрывать, развивать симпатию.

Оборудование: игрушка гном, игрушки из «Киндер-сюрприза» (любое количество, но не меньше чем 30 шт. на каждую пару), 2 маленьких ведерка, мяч, магнитофон, запись веселой музыки, бумага, цветные карандаши.

Гном предлагает детям встать парами лицом друг к другу и держать

руками один мяч. Под звуки музыки детям нужно будет выполнить те действия, о которых будет говорить взрослый, при этом каждая пара должна постараться не выпускать мяч из рук. Действия: присесть, попрыгать на двух ногах, на одной ноге, побегать, покружиться.

После выполнения задания ребятам предлагается встать спиной друг к другу, держать мяч спинами и выполнять команды гнома. Действия: присесть, покружиться, походить по комнате. При этом надо постараться, чтобы мяч не упал. (5 минут)

Игра «Про Обидку и Грустинку»

Цель: продолжить формировать умение общаться со сверстниками, способность сплочению детского коллектива.

Оборудование: игрушка гном, клубок шерстяных ниток яркого цвета.

Гном говорит детям о том, что они не виноваты в том, что иногда приходят в детский сад с плохим настроением. Просто к ним по дороге приклеилась Обидка или Грустинка. Главное – ее найти и сбросить с себя. Это может сделать сам ребенок или его друг. После рассказа гнома можно проиграть ситуацию снятия плохого настроения. (5 минут)

Раздел 4. Игры и упражнения, направленные на развитие эмоционально-волевого компонента психологической готовности к школе

Игры и упражнения на развитие произвольной регуляции деятельности

Упражнение «Королевская битва»

Цель: овладение умением действовать по правилу, развитие произвольного контроля над своими действиями, снятие физической агрессии, мышечного и эмоционального напряжения.

Описание задания: Понадобятся листы бумаги, скомканные в шарики, количество шариков должно быть одинаковым. Родитель предварительно готовит площадку для игры, в середине площадки он размечает так называемую нейтральную полосу. Задача игроков - закидать команду противника шариками. Заступать на

нейтральную полосу нельзя. Шарики, брошенные и попавшие на вашу территорию, нужно перебрасывать обратно, побеждает та команда, на территорию которой останется меньше шариков.

Упражнение «Шалуны »

Цель: развитие произвольной регуляции.

Описание задания: Родитель по сигналу (*колокольчик или хлопок в ладоши и т. д.*) предлагает ребенку пошалить: бегать, прыгать, кувыркаться. По второму сигналу родителя все шалости должны прекратиться. Упражнение повторяется несколько раз.

- Упражнение "Мельница".

Упражнение « Раскрась фигуры»

Ребенку показывают бланк с нарисованными геометрическими фигурами и просят закрасить цветным карандашом каждую из них. Предупредите ребенка, что он должен делать это очень аккуратно, время не имеет значения. Как только ребенок начинает проявлять небрежность, работа прекращается. Ребенок 6-7 лет аккуратно закрашивает 15-20 фигур. Это хороший показатель произвольной регуляции деятельности, терпеливости при выполнении малоинтересной и монотонной работы.

Упражнение «Копирование образца»

Попросите ребенка как можно точнее скопировать образец, представленный на бланке. Анализируя результат, посмотрите, насколько число и расположение точек соответствует образцу. Возможно небольшое (но не более чем в 2 раза) увеличение или уменьшение общего размера рисунка. Большинство детей 6-7 лет справляются с этим заданием с небольшим отклонением точек от строки или колонки.

Упражнение «Зачеркни фигуры».

Детям предлагается бланк с предметами. Предлагается зачеркнуть все домики, мячики, елочки или только два любых предмета, по выбору педагога. Время работы ограничивается до 2,5 мин.

Упражнение «Закончи ряд до конца»

Детям выдаются бланки. Начало задания показано на образце.
Задание: «Продолжите рисунок и закончите ряд».

Упражнение «Сделай так же»

Детям предлагаются рабочие листы. Задание: «Соедините фигуры так же как на образце».

Игра «Сосед!»

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, 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 пытался поднять не ту руку.

Игра «Летает – не летает»

Дети садятся или встают в круг. Ведущий (обычно это взрослый) объясняет правила игры: «Я буду называть предметы и спрашивать: «Летает?» Например: «Муха летает? Стол летает?» Если я назову предмет, который в самом деле летает, вы поднимите руки. Если я назову нелетающий предмет, не нужно поднимать рук. Пожалуйста, будьте внимательными». Затем ведущий начинает игру: «Голубь летает?» - и поднимает руки. Дети говорят: «Летает» и тоже поднимают руки. «Автомобиль летает?» – спрашивает взрослый и провокационно поднимает руки. Дети, как правило повторяют этот жест и проигрывают. Игра заключается в том, что дети должны сохранить бдительность во время уловок взрослого и всегда различать зрительный сигнал и содержание вопроса.

Игра «Нарисуй домик»

Ребенку предлагают как можно точнее срисовать домик, отдельные детали которого составлены из элементов прописных букв и цифр.

Взрослый говорит: «Перед вами лежит лист бумаги и карандаш. На этом листе нарисуйте, пожалуйста, точно такую же картинку, какую вы видите на этом рисунке. Не торопитесь, постарайтесь быть внимательными, чтобы рисунок был точно таким же, как образец. Если вы что – то не так нарисуете, то не стирайте, а нарисуйте 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».

Упражнение ««Да» и «Нет» не говорить»

Цель: Развитие умения действовать по правилам.

Детям дается инструкция: «Сейчас я буду задавать вам вопросы, а вы должны мне на них правильно отвечать, но существует правило, при ответе на вопрос нельзя говорить «Да» и «Нет»».

Примерные вопросы:

1. Ты хочешь идти в школу?
2. Ты любишь, когда тебе читают сказки?
3. Ты любишь смотреть мультфильмы?
4. Ты хочешь остаться еще на один год в детском саду?
5. Ты любишь гулять?
6. Ты любишь играть?
7. Ты хочешь учиться?
8. Ты любишь болеть?

Чтобы правильно ответить на вопрос, ребенку необходимо постоянно, не отвлекаясь, удерживать в памяти условия игры и принятое им намерение отвечать определенным образом, контролировать свои ответы, сдерживать непосредственное желание ответить словами «да» и «нет» и одновременно обдумывать содержательный ответ.

Упражнение «Узоры и волшебные лесенки»

Цель: развитие произвольности, умения действовать по образцу и слушать инструкцию взрослого.

Психолог: «А теперь вы сами попробуете нарисовать узоры и поставить себе оценки с помощью волшебных лесенок».

Игры и упражнения, направленные на развитие эмоциональной сферы дошкольников

Игра "Царевна Несмеяна"

Цель: развитие эмоциональной сферы, эмоциональной уравновешенности. Саморегуляции. Процедура игры. Один из играющих садится в центре круга, а остальные должны постараться рассмешить его. Игрок сидящий в центре, может условно называться "Царевной Несмеяной". Выигрывает тот, кто дольше других сумеет продержаться, не засмеявшись. Основные ограничения для царевны несмеяны: не закрывать глаза и не отворачиваться.

Игра «Угадай эмоцию»

Цель: развитие умения дифференцировать эмоции.

Процедура игры. На столе лежат пиктограммы различных эмоций. Каждый ребенок берет себе карточку, не показывая ее остальным. После этого дети по очереди пытаются показать эмоции, нарисованные на карточках. Зрители, они должны угадать, какую эмоцию им показывают и объяснить, как они определили, что это за эмоция.

Игра «Король боровик»

Цель: развитие чувства сопереживания герою, регуляция эмоций

Процедура игры. Педагог читает стихотворение, а ребенок действует согласно тексту.

Шел король Боровик через лес напрямик.

Он грозил кулаком,

Он стучал кублуком.

Был король Боровик не в духе.

Короля покусали мухи!

Игра «Зеркало».

Цель: Развитие эмоциональной регуляции.

Процедура игры. Попросите детей представить, что они находятся в магазине зеркал. Одна половина детей – зеркала, другая – разные зверюшки. Зверюшки ходят между зеркал, прыгают, строят рожицы, а зеркала должны точно отражать их движения и выражения “мордочек”.

Упражнение «Королевство эмоций»

Цель: расширять представление детей об эмоции «зависть», учить детей понимать причины, которые приводят к тому или иному настроению.

Оборудование: игрушка гнома, пиктограммы и рисунки сказочных персонажей с различными эмоциями.

Гном раскладывает по кругу пиктограммы всех известных детям эмоций и говорит, что сегодня они попали в Королевство эмоций. «Ребята, как вы думаете, какие эмоции могут подружиться друг с другом, а какие навсегда останутся одни?» После ответов каждому ребенку предлагается подружить эмоции с помощью какой-либо истории. Тот, кто быстро справился с заданием, начинает рассказывать свою сказку, остальные внимательно слушают. После выполнения задания гном обязательно хвалит детей. (20 минут)

Игра «День рождения»

Цель: закрепить умение выражать эмоцию «радость», создание доброжелательной атмосферы в группе, развивать активный словарь эмоциональных состояний.

Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «радость», несколько картинок сказочных героев с радостным настроением, бумага, цветные карандаши.

Гном предлагает детям выбрать именинника. Этот ребенок садится на стульчик. Остальные должны изобразить гостей, которые по очереди приходят к имениннику и дарят ему подарки. Задание ребятам усложняется: надо с помощью жестов показать, что именно ты подарил. Задача именинника угадать этот предмет. Если подарок не угадан, то именинник занимает место гостя, а гость становится именинником. (7 минут)

Игра «Пчелка в темноте»

Цель: закрепить умение выражать эмоцию «страх», развивать активный словарь эмоциональных состояний, коррекция боязни темноты, замкнутого пространства, высоты.

Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «страх»; карточки, на которых изображены сказочные герои с выражением эмоции «страх»; несколько стульев для взрослых; материя, которая не пропускает свет.

Гном выбирает одного ребенка, который будет играть Пчелку. Он говорит о том, что Пчелка очень любит собирать мед. Она полетела на полянку, где растут много, много разных цветов. Перелетая с одного цветка на другой, Пчелка не заметила, как наступил вечер. А вечером цветы закрываются, поэтому Пчелке пришлось сидеть внутри цветка в темноте до утра.

Затем педагог от лица гнома ставит стулья так, чтобы ребенок-Пчелка мог залезть на стул и ходить по ним, не боясь упасть. Это цветы. После того как наступил вечер, Пчелка остается на одном из стульев и его закрывают материей, которая не пропускает свет. Несколько минут ребенок сидит в темноте, затем наступает утро, и материю снимают, Пчелка улетает к себе домой. В роли Пчелки должен побывать каждый ребенок.

При выполнении этой инсценировки важно знать, насколько каждый ребенок боится темноты и лучше всего иметь в запасе материал с разной плотностью. Для детей, которые очень сильно боятся темноты, необходимо использовать почти прозрачную материю.

В конце гном Вася хвалит всех детей за смелость независимо от того, хорошо или плохо они исполнили роль Пчелки. *(15 минут)*

Упражнение «Отгадай настроение сказочных героев»

Цель: закрепить умение детей сравнивать эмоции на картинке с соответствующей пиктограммой, продолжать учить детей адекватному сопоставлению поступка и эмоции.

Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «зависть», сюжетные картинки, на которых изображены люди в разных позах, комплекты пиктограмм.

Гном предлагает детям поиграть в следующую игру. У каждого ребенка на столе лежат комплекты пиктограмм (8 шт.). Взрослый поочередно показывает детям карточки с различными настроениями сказочных героев. Дети должны поднять пиктограмму с соответствующей эмоцией. Это упражнение дает возможность педагогу наиболее точно определить детей, которые еще не совсем овладели данным умением. *(4 минуты)*

Игры и упражнения, направленные на развитие самоконтроля у дошкольников

Игра «Я кубик несусь и не уроню»

Цель: развитие произвольности и самоконтроля движений.

Ребенок должен перенести кубик от одной стены до другой, маршируя. Кубик лежит на открытой ладони вытянутой руки.

Если ребенок легко справляется с заданием, то кубик кладется на тыльную сторону ладони или на голову. Тогда ребенок не марширует, а двигается плавно.

Шаловливая минутка

Игра «Говори по сигналу»

Цель: коррекция импульсивности, развитие волевой регуляции

Ребенку задают любые несложные вопросы, но отвечать он должен не сразу, а только когда увидит условный сигнал, например сложенные на груди руки или почесывание затылка. Если же вы задали вопрос, но не сделали оговоренное движение, ребенок должен молчать, как будто не к нему обращаются, даже если ответ вертится у него на языке.

Условные сигналы можно изменять: отвечать после хлопка, стука под столом, притопа и т. д. Паузы следует чередовать – длинные с короткими.

Примечание. Во время этой игры-беседы можно достигать дополнительные цели в зависимости от характера задаваемых вопросов. Так, с интересом расспрашивая ребенка о его желаниях, склонностях, интересах, привязанностях, вы повышаете самооценку своего сына (дочери, помогаете ему обратить внимание на свое "я".

Игра «Прошепчи ответ»

Цель: развитие произвольности и самоконтроля, коррекция импульсивности.

Взрослый задает вопросы. Каждый, кто знает ответ, протягивает вперед руку, пальцы сжаты в кулак, а большой палец поднят вверх (показ).

Когда поднятых пальцев много, взрослый считает «Раз, два, три – шепотом говори». Задача детей - прошептать ответ.

Вопросы:

Какое сейчас время года?

Как называется наш город?

Как называется детеныш коровы?

Сколько лап у собаки?

Какие дни в недели выходные?

Игра «Узнай по звучанию»

Цель: развитие произвольности и самоконтроля, быстро и точно реагировать на сигнал, развитие умения контролировать свои действия.

Взрослый обращает внимание детей на музыкальные инструменты, которые находятся на столе. Просит назвать те, из них какие дети знают. Сейчас я вам сыграю на каждом, чтобы вы послушали и запомнили, как они звучат. А теперь вы закроете глазки и будете слушать. Ваша задача- определить, какой из музыкальных инструментов прозвучал. Отвечать будет тот, кого я назову.

Игра «Разведчики»

Цель: игра развивает наблюдательность, умение контролировать свои двигательные и эмоциональные реакции.

Как играть. Ведущий прячет (ставит или кладёт где-либо на видном месте) в комнате какой-то небольшой предмет (игрушку из киндер-сюрприза, например), который игроки будут искать. Они могут повсюду ходить и заглядывать во все углы, но открывать шкафы не нужно, так как он лежит на видном месте. Тот, кто найдет игрушку, должен сохранить свою находку в тайне, не выдавая себя ни смехом, ни намеками. Он просто должен сесть и молча наблюдать, как остальные продолжают поиск. Тот, кто первым найдет спрятанную игрушку, в следующий раз прячет её.

Игра «Внимательный сыщик»

Цель: игра развивает у ребёнка усидчивость, наблюдательность, умение действовать не спеша, контроль и самоконтроль.

Как играть. Найдите небольшой лист бумаги с достаточно крупным текстом небольшого размера (для начала это может быть 1-2 строчки). Дайте ребёнку текстовый маркер или фломастер и расскажите ему сказочную историю, например, такую: «Буквы собирались на праздник. Буква А надевала красное платье. Найди на страничке все буквы А и одень их в красное».

По мере освоения игры можно искать не одну букву, а сразу несколько разных. Если ребёнок уже достаточно большой, знает все буквы и может их писать, можно предложить ему переписать текст, вставляя вместо некоторых букв (например, О или П) точки, чёрточки или что-то ещё. Только взрослым не стоит переоценивать

возможности ребёнка (не давайте текст большого размера и большое количество букв для поиска).

Игра «Сокровища пирата»

Цель: игра развивает умение контролировать свои двигательные и эмоциональные реакции, выдержку.

Как играть. Водящий (обычно – взрослый, но можно и меняться ролями) – это пират. Он сидит в определённом месте комнаты, а рядом с ним, на расстоянии примерно в полметра лежит какой-либо небольшой предмет (сокровища). Пока пират «спит», остальные игроки медленно, на цыпочках, подкрадываются к нему, стараясь забрать «сокровища». Если пират услышит какие-либо звуки, он открывает глаза, и крадущиеся игроки должны тут же замереть, чтобы их «не заметили». Тот, кто не успел замереть, отходит назад на несколько шагов. Кто успел, тот продолжает движение, когда пират снова «уснёт». Выигрывает тот, кто сможет тихо подкрасться и забрать пиратские сокровища.

Игра «Репка»

Цель: помогает ребёнку развить умение контролировать себя, а также тренирует память, внимание и быстроту реакции.

Как играть. Суть этой игры схожа с предыдущей. Интереснее, когда играют несколько человек (от 2 и больше). Игроки рассказывают сказку «Репка» по одному предложению, друг за другом. При этом заменяют названия и имена главных персонажей таким образом:

Репка – на два хлопка в ладоши

Дедка – на слова «кхе-кхе»

Бабка – на слова «ой-ой»

Внучка – на слова «ля-ля»

Жучка – «гав-гав»

Кошка – «мяу-мяу» или «мур-мур»

Мышка – «пи-пи»

Получается примерно следующее: Посадил кхе-кхе хлоп-хлоп (два хлопка). Выросла хлоп-хлоп большая-пребольшая. Пошёл кхе-кхе тянуть хлоп-хлоп. Тянет-потянет – вытянуть не может. Позвал кхе-кхе ой-ой. Ой-ой за кхе-кхе, кхе-кхе за хлоп-хлоп, тянут-потянут...Ну, и т.д.

Главное – не ошибиться и не пропустить нужное слово. На начальном этапе можно заменять не всех персонажей сразу, а одного-двух. По мере освоения игры добавлять и другие замены. Можно вместо сказки «Репка» взять любую другую, недлинную и хорошо знакомую всем игрокам, или небольшое стихотворение с часто повторяющимися словами.

Игра «Секретное слово»

Цель: игра помогает ребёнку развить умение контролировать себя, длительное время руководствоваться заданным правилом, а также тренирует память и внимание.

Как играть.

Ведущий договаривается с игроками, что они будут повторять за ним все слова, кроме, например, названий растений (имён мальчиков, слов со звуком «У» и др.) – их повторять нельзя. Вместо этого, услышав название растения, нужно хлопнуть в ладоши (топнуть ногой, подпрыгнуть и т.п.) Можно ввести штрафные очки за ошибки (конечно, когда ребёнок уже хорошо поймёт суть игры). Когда ошибок станет мало, можно перейти к игре с соблюдением уже двух правил. Например, названия птиц заменяем на один хлопок, а названия предметов красного цвета – на два хлопка.

Хорошо будет, если вы станете записывать количество очков, набранных в каждой игре: так ребёнку будет видно, как с каждым разом к лучшему меняется его результат. И не забывайте меняться ролями!

Список литературы

Актуальные проблемы воспитания и обучения дошкольников: Сб. науч. трудов./ Редкол.: Н.Н. Педьяков и др. - М, 2007. - 266 с.

Венгер Л. Как дошкольник становится школьником? // Дошкольное воспитание, - 2010, - №8, стр. 66-74.

Венгер Л.А. Психологические вопросы подготовки детей к обучению в школе. - М.: Просвещение, 2012. – 289 с.

Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка //Вопросы психологии. - 2006. - № 6.

Петроченко Г.Г. Развитие детей 6-7 летнего возраста и подготовка их к школе. - М.: Инфра-М, 2014. - 291 с.

Барташникова И.А., Барташников А.А. Учись играя. Тренировка интеллекта. Игры и тесты для детей 5-7 лет. – Харьков: Фолио, 1997.- 412с.

Безруких М.М., Ефимова С.П. Ребенок идет в школу. – М.: Академия, 2000.-248с.

Головнева Н.Я., Ильина М.Н., Парамонова Л.Г. Подготовка к школе. – СПб.: Дельта, 2001.-256с.

Гуткина Н.И. Психологическая готовность к школе. – М.: НПО Образование, 1996.-160с.

Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста: Кн. для воспитателя дет. сада /Венгер Л.А., Дьяченко О.М., Говорова Р.И., Цеханская Л.И. – М.: Просвещение, 1989.-127с.

Кабанова М.Н. Готовимся к школе. Практические задания, тесты, советы психолога. – СПб.: Издательский Дом “Нева”; М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2003.-224с.

Картотека по психологии
На тему: «Игры по развитию мотивации для подростков»

Упражнение «Дюжина»

Цель упражнения: «Интеллектуальная разминка», тренировка навыков уверенного поведения в ситуациях, когда нужно оперативно реагировать на изменяющуюся ситуацию.

Описание упражнения: Участники расположены в кругу. Водящий показывает на любого из них и называет число от 2 до 12. Тот, на кого показал водящий, демонстрирует на пальцах названное число (если оно больше 10, то в два приема). Тот, кто стоит справа от него, демонстрирует на пальцах число на единицу меньше, следующий правый сосед – еще на единицу меньше и т.д., пока не будет достигнут ноль. Кто ошибется или замешкается – выбывает из игры.

Обсуждение: Какие умения, с точки зрения участников, развиваются в этом упражнении?

Упражнение «Волшебные зеркала»

Цель: формирование положительной Я -концепции, повышение уверенности в себе, снижение тревожности.

Материалы: цветные карандаши либо фломастеры, бумага А4.

Процедура: Участникам предлагается нарисовать себя в 3-х зеркалах, но не простых, волшебных: в первом – маленьким и испуганным, во втором – большим и весёлым, в третьем – не боящимся ничего и сильным.

Вопросы:

Какой человек выглядит симпатичнее?

На кого ты сейчас похож?

В какое зеркало ты чаще всего смотришься в жизни?

На кого ты хотел бы быть похож?

Какие ощущения у тебя возникали в процессе рисования 3-х рисунков?

Упражнение «Путаница»

Цель: Сплочение, улучшение взаимопонимания участников.

Ход упражнения: Все берутся за руки, стоя в кругу и начинают запутываться. Когда запутались все, и получилась одна большая «путанка», можно вообразить, что вся группа превратилась в одного огромного зверя. Теперь срочно необходимо определить, где находится его голова, а где хвост. («Кто будет головой? А кто хвостом?», – спрашивает ведущий). Когда зверь сориентировался, где его право, а где его лево, он должен научиться двигаться во все стороны, в том числе и назад. А потом, зверь должен пробежаться, и может быть даже кого-то, попавшегося по пути, «съесть»

Обсуждение: какие ощущения и эмоции испытывали при выполнении задания?

Упражнение "Самотивация"

В нескольких словах опишите вашу обычную работу или обязанность, которую вы считаете неинтересной и обременительной, и постоянно откладываете ее выполнение. Как бы вы могли мотивировать себя для выполнения этой работы?

Эту деятельность я постоянно откладываю в долгий ящик, несмотря на то, что мне необходимо ее выполнить:

А — на работе

Б — дома

Если я выполняю, в конце концов, эту работу, то я нахожу в ней следующие преимущества:

А

Б

1. Настраивайтесь на положительный итог.

2. Преуменьшайте проблемы.

3. Приступайте к работе сразу.

В основном я не могу свыкнуться с этим видом деятельности:

А

Б

Акцент на положительном аспекте защищает от мрачного пессимизма, от опасений, настраивает на успех.

Упражнение "Начать действовать".

Если вы постоянно откладываете на неопределенный срок выполнение какой-либо работы, то вам необходимо регулярно себя мотивировать: заставить себя приступить к работе и поверить в то, что эта работа незаметно заинтересовала вас. В этом случае мотивация связана с первым толчком к началу работы, а не с самой работой.

Попробуйте мотивировать себя, занимаясь рутинным и надоевшим делом: написанием длинного делового письма, разработкой презентации, чтением сложной специфической книги, и т.д.

Сядьте за стол, возьмите все, что вам понадобится для выполнения работы. Затем сосредоточьтесь на начале; на первом шаге, который вы делаете, приступив к работе. После вы уже просто доведете работу до конца. Вы заметите, еще сидя за работой, что вас охватывает приятное чувство того, что с одним делом на сегодня вы покончили.

Упражнение Части моего «Я».

Материалы: Бумага, наборы цветных карандашей (6 цветов). Ведущий предлагает детям вспомнить, какими они бывают в разных случаях, в зависимости от обстоятельств (порой настолько непохожими на себя самих, будто это разные люди), как они, случается, ведут внутренний диалог с собой, и попытаться нарисовать эти разные части своего «Я». Это можно сделать так, как получится, быть может, символически. После выполнения задания участники, в том числе ведущий, по очереди показывая свои рисунки группе, рассказывают, что на них изображено. Подростки обмениваются впечатлениями, трудно ли было выполнить задание, трудно ли рассказать, что изобразили. При согласии каждого из участников ведущий собирает рисунки (желающие могут оставить их себе) с условием, что они не будут показаны никому из учеников или учителей, но участники могут их посмотреть до и после занятий.

Упражнение «Мой дракон»

У каждого из нас есть свой дракон. Нарисуйте сейчас своего дракона, назовите его в целом и каждую голову в отдельности. Придумать историю о том как каждый будет сражаться со своим драконом.

Упражнение «В поисках смыслов жизни».

Каждый человек для чего-то рождается, приходит в этот мир, и у каждого есть свое предназначение — это закон жизни. Перед всеми людьми рано или поздно встает вопрос: для чего я живу? В чем же смысл жизни? Даже если человек с головой уходит в заботы, время от времени эта мысль его посещает. Даже самый недалекий, стремящийся получать от жизни только удовольствия, духовно небогатый человек порой спрашивает себя: зачем я живу? Жизнь не может лишиться смысла ни при каких обстоятельствах. Смысл может быть найден во всем и всегда. Попробуйте ответить на следующие вопросы:

1. Что я даю жизни (творчество, учеба, труд)?
2. Что я беру от жизни (ценности, переживания, опыт)?
3. Как я отношусь к тому, как я живу?
4. Хотелось бы что-то поменять в своей жизни?»

Самые смелые могут озвучить свои мысли. Возможно, они совпадают с мыслями большинства ребят. Можно обсудить, почему?

Упражнение «События моей жизни».

Подросткам предлагается нарисовать «график событий». На горизонтальной оси — «Время» — указываются годы жизни, не только прошедшие и настоящие, но и будущие. На вертикальной — «События» — значимость событий жизни, которая отражается высотой разноцветных столбиков от 1 до 10. Синим цветом обозначаются события прошлого, красным — настоящего, зеленым — будущего.

Оптимальным считается примерно одинаковое количество красного, синего и зеленого цветов. Наличие проблем с постановкой жизненных целей указывает отсутствие или малое количество зеленого цвета.

Как протекала ваша жизнь до сегодняшнего дня? В чем ваши успехи и поражения? О каких событиях хотелось бы забыть? Каким вы видите свое будущее? Чего хотели бы достичь? Каких ударов судьбы ожидаете?

Упражнение «Представление о времени»

Подросткам предлагается представить время в виде физического объекта, который можно увидеть и пощупать. После этого им дается задание нарисовать этот объект, обозначив на рисунке прошлое, настоящее, будущее и точку времени, в которой они находятся на момент его создания.

По окончании все участники внимательно рассматривают свои рисунки.

Правильно ли, что люди откладывают решение проблем на потом?

Возможно ли, что времени не хватит на выполнение каких-либо планов? Чтобы исполнилось задуманное, нужно ли предпринять что-то именно сейчас?