

Рассказ об игровой деятельности:

Игра – не развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности. Социально-коммуникативное развитие дошкольников происходит через игру как ведущую детскую деятельность. Игра - это школа социальных отношений, в которых моделируются формы поведения ребенка. И наша задача – правильно и умело помочь детям приобрести в игре необходимые социальные навыки.

Детство без игры и вне игры ненормально. Лишение ребенка игровой практики - это лишение его главного источника развития. Игра — это единственная центральная деятельность ребенка, имеющая место во все времена и у всех народов.

Игра – ведущий вид деятельности дошкольника. В игре отражается реальная действительность, но в воображаемых обстоятельствах. Это свободная развивающая деятельность, осуществляемая по желанию ребёнка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не для какого-либо результата.

Игра - что может быть интересней и значимей для ребёнка? Это и радость, и познание, и творчество. Это то, ради чего ребёнок идет в детский сад.

В наше время родители очень часто в силу своей занятости или каких-либо других обстоятельств, забывают о том что с ребёнком нужно играть. Ребёнок очень рад минутам, подаренным ему родителями в игре. Общение в игре не бывает бесплодно для малыша. Чем больше выпадает дорогих минут в обществе близких ему людей, тем больше взаимопонимания, общих интересов, любви между ними в дальнейшем.

Предлагаем Вам игры на формирование мотивационной готовности к обучению в школе.

Игра "Собери портфель в школу"

Дети сидят в кругу. Первый ребенок говорит: "Я положу себе в портфель...." и называет необходимый в школе предмет. Следующий ребенок повторяет название предмета, который называл предыдущий ребенок и добавляет свой предмет и т.д. последний ребенок повторяет все названные предметы.

Игра "Урок - перемена"

В начале игры ведущий называет различные виды деятельности (играем, читаем, пишем, считаем, рисуем и т.д.), дети отвечают, когда они этим будут заниматься - на уроке или на перемене. Затем правила игры меняются.

Ведущий, обращаясь к каждому ребенку, говорит "на уроке", "на перемене", "после уроков". Ребенок называет виды деятельности - на уроке я слушаю учителя, я пишу, я леплю и т.д.

Игра "Тихо - громко"

Ведущий произносит начало предложения и бросает мяч одному из детей. Задача этого ребенка закончить фразу, крикнув "громко" или прошепав "тихо".

- Когда ты на уроке, ты разговариваешь...
- У доски отвечаешь...
- На уроке физкультуры...

Игра "Копилка первоклассника"

Детям предлагается "наполнить" 2 копилки - трудности ученика и успехи ученика (2 непрозрачные баночки с наклеенными названиями разного цвета). Дети перечисляют, что, по их мнению, может затруднить их учебу, огорчить, или наоборот, обрадовать, принести удовольствие, помочь справиться с трудностями. Каждое высказывание сопровождается бросанием мелкого предмета в соответствующую копилку. Когда варианты иссякнут, предложить детям "погреть" копилкой и определить, где содержимого больше.

Если дети считают, что копилка успеха звонче, подвести к тому, что и успехов в жизни ученика больше. Если одинаково - то, несмотря на трудности, будет не меньше успехов. А если трудностей больше - добавить "фишек" в копилку успеха, упомянув то, о чем забыли дети.

Игра "Я хочу в школу, потому что..."

Ребята по очереди берут мяч и проговаривают, хотят ли они в школу и почему.

Игра "Что лежит в портфеле?"

Дети стоят в кругу. Ведущий бросает мяч одному ребенку и называет какой-либо предмет, например, ручка. Если этот предмет должен лежать в портфеле, он ловит мяч, если нет - ловить мяч не нужно.

Игра "Смешарики идут в школу" (настольная игра)

Детям предлагается поле с изображением дороги из дома в школу. Игроки (от 2 до 6 детей) определяют очередность хода. После этого начинают бросать кубик и ходить на соответствующее число шагов, выпавших на кубике. Если фишка остановилась на выделенном шаге - следует выполнить соответствующее задание или ход.

Красная фишка - отгадай загадку, выполнив правильно - сделай 2 шага вперед. Если не справился - 2 шага назад.

Черная фишка - пропусти ход

Синяя фишка – у тебя есть еще одна попытка, вернись на 5 фишек назад.

Игра "Подскажи Незнайке правила поведения в школе"

Дети стоят в кругу. Ведущий бросает мяч по одному ребенку и называет какое-либо действие или ситуацию из школьной жизни, например, дети играют на перемене, дети кричат на уроке. Если эта ситуация соответствует правильному поведению в школе, ребенок ловит мяч, если нет - отбивает его.

Игра "Логические пары"

Детям раздаются картинки с изображением различных предметов, находящихся в школе и предлагается подобрать из них пары, логически связанные между собой. Объяснить свой выбор:

- дневник - оценки,
- доска - мел,
- тетрадь - ручка,
- карандаш - резинка,
- альбом - краски,
- парта - класс,
- учитель- ученик и т.д.

Игра "Замочная скважина"

Положить на стол какую-нибудь картинку с изображением предмета на школьную тему. Затем накрыть сверху листом с замочной скважиной. Отверстие скользит по поверхности картинки, позволяя видеть ребенку только отдельные ее части. Задача ребенка догадаться, что изображено на картинке.

Игра "Закончи предложение" (с карточками)

Выставляя картинку на наборное полотно, психолог начинает предложение, а ребёнок заканчивает его нужным по смыслу словом.

Если пенал большой, то ластик... .

Если ножницы тяжёлые, то скрепки... .

Если книга толстая, то тетрадь. .

Если ранец высокий, то портфель... .

Если желтый карандаш острый, то синий

Если тетрадь широкая, то линейка... .

Если ручка толстая, то кисточка... .

Если синий карандаш короткий, то красный... .

Если книг много, то карандашей... .

Если зеленая тетрадь чистая, то голубая... .

Если ранец открытый, то портфель... .

Если ранец полный, то портфель... .

Если тетрадь открытая, то книга... .

Игра "Найди школьные предметы"

Психолог предлагает детям картинки с изображением различных предметов. Среди них есть школьные принадлежности (картинка 1), школьная одежда (картинка 2), школьная мебель (картинка 3), школьные учебники (картинка 4). Необходимо школьные предметы обвести в кружок, все лишнее закрасить. Объяснить свой выбор.

Игра "Помоги животным найти дорогу в школу"

Игра представляет собой план-схему и набор карточек с различными "письмами". Ребёнок "читает" письмо и показывает путь следования животных из дом до школы. Например, ребёнок говорит "Если ежик от красного треугольника подойдёт к желтому кругу, потом к синему квадрату, то придёт в школу".

