

Игры для повышения мотивации у детей к обучению в школе

«Первоклассник» -

в игре закрепляются знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе, воспитывается желание учиться, собранность, аккуратность.

На столе у взрослого лежит портфель и несколько предметов: ручка, пенал, тетрадь, дневник, карандаш, ложка, ножницы, ключ, расчёска. После напоминания о том, что ребёнок скоро идёт в школу и будет сам собирать свои вещи, предлагают посмотреть на разложенные предметы и как можно быстрее собрать свой портфель.

Игра заканчивается, когда ребёнок сложит все вещи и закроет портфель. Возможные модификации: если участвуют несколько детей, ввести элемент соревнования, если один ребёнок — считать до 5. Нужно обращать внимание на то, чтобы складывать вещи не только быстро, но и аккуратно.

«Барыня прислала сто рублей» - народная игра для воспитания сосредоточенности.

Играть можно и в большой группе, но более эффективна игра вдвоём. Ведущий обращается к партнёру.

Барыня прислала сто рублей.

Что хотите, то купите.

Чёрный, белый не берите.

«Да» и «нет» не говорите!

После этого ведущий начинает вести с партнёром беседу, провоцирующую использование одного из «запрещённых» слов: чёрный», «белый», «да», «нет». Все участники игры имеют по несколько фантов; про штрафившиеся 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 «запрещённое» слово. Тогда участник отдаёт свой фант, для

выкупа которого он должен выполнить отдельное задание. Если ребёнок 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 ребёнок 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 даёт названия деревьев (*дуб, клён, липа*). Каждый должен запомнить своё название.

Собиратель фантов говорит: «*Прилетела птичка и села на дуб*». Дуб должен ответить: «*На дубу не была, улетела на ёлку*». Ёлка вызывает другое дерево и т. д. Кто прозевает, отдаёт фант. В конце игры фанты отыгрываются. Необходимо внимательно следить за ходом игры и быстро отвечать. Подсказывать нельзя.

«Узоры» - игра для развития сосредоточенности.

В эту игру можно играть и с одним, и с группой детей. Ребёнку даётся 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 её 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, квадраты!

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. Играть лучше вдвоём. Ведущий говорит: «Я покажу тебе фигурку, сложенную из палочек, и через 1 - 2 секунды накрою её листом бумаги. За это короткое время ты должен запомнить эту фигурку и затем выложить её 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 — «звёздочку», «снежинку», «ёлочку» одновременно. Можно придумать и свои фигуры.

«Сокол и лиса» - игра моделирует ситуацию обучения и служит развитию произвольности.

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети — соколята. Сокол своих соколят зовёт играть. Он бегаёт в разных направлениях и одновременно делает разные движения руками (*вверх, в стороны, вперёд 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» соколёнок 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 жребью выбирают водящего, который встаёт 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 ребёнка, 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.

Ребёнок играет учителя, взрослый — нерадивого ученика. Можно подсказать такой сюжет для игры с куклой, но это менее привлекательно для ребёнка. Учитель даёт 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 жёлтое?

Ученик: — Зелёное!

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 ребёнок понимал юмористическое содержание диалога. Можно проигрывать отказ выполнять задание, любые попытки непослушания на уроке — при этом ребёнок 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, звёздочки и т. п., и развивает произвольность поведения.

Лучше, если есть возможность собрать небольшую группу из двух-трёх-четырёх человек. Каждый представляет кого-либо из животных, учитель (*водящий*) — мудрая Сова. Играя в первый раз лучше назначить учителем взрослого или более старшего ребёнка. 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 произнесём 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 ещё 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,

жёлуди (*можно вырезанные из бумаги*). Убедитесь, что дети умеют считать до 5 и понимают, какая отметка хорошая, а какая плохая.