**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №20 «Светлячок», г. Салехард, ЯНАО**

 Консультация – практикум для родителей

**Использование игровых методов при подготовке к школе**

 Педагог - психолог: Ткаченко Елена Николаевна

2016 г.

Уважаемые родители! Школьные трудности первоклассника связаны, в первую очередь, с низким уровнем произвольности познавательных процессов: внимания, слухового восприятия, слуховой памяти, связной речи, слабым развитием мелкой моторики рук. Психологи рекомендуют родителям «взять на вооружение» игры, стимулирующие произвольные процессы внимания, восприятия, запоминания, мышления, формирующие умение следовать речевой инструкции, правилу.

Данные игры будут способствовать подготовке детей к школе. Надеюсь, что родители оценят значение и важность игры, как эффективное средство обучения и развития ребёнка и способ сближения взрослых и ребёнка в ситуации семейного воспитания, что так же, немаловажно. В словесные игры можно играть во время прогулки, в поездке, на отдыхе, они не требуют дополнительного времени для специальной организации.

**Памятка для родителей**

**Правила организации игрового занятия с дошкольником:**

**-помогать ребёнку и не сердиться при этом;**

**- не кричать и принимать спокойно всё так, как есть;**

**- не унижать ребёнка неконструктивными замечаниями;**

**-не сравнивать своего ребёнка с другими, более успешными детьми;**

**Необходимо помнить ещё одно важное правило:**

 ***«Дошкольника практически невозможно научить тому, чего он не хочет. Мотивация играет ведущую роль в процессе познания дошкольника».***

 **Игры на развитие функций внимания**

**Игра «Правая - левая»**

Цель: совершенствовать процесс концентрации и переключения внимания, слуховое восприятие, ориентирование в пространстве, речевые навыки и активизацию взаимодействия полушарий мозга.

Описание игры.

 Взрослый читает ряд слов с твёрдыми и мягкими согласными в конце слова. В паузах между словами ребёнок поднимает руку: правую - если окончание твёрдое и левую, если окончание мягкое.

Варианты слов: брат, нож, был, мель, брать, ел, рожь, ель, хор, уголь, мел, стал, ель, ток, быль, вес, жарь, хруст, пыль, трус, грусть, хруст, петь, кот, печаль, мак, цепь, жар, шаг.

**Игра «Не пропусти животное» (Упражнение можно использовать в качестве разминки)**

Цель: совершенствовать процесс концентрации и переключения внимания, развивать слуховое восприятие, речевые навыки и , навыки конкретизации понятий, активизацию мыслительной деятельности, моторные функции. 2 - вариант игры -активизация работы полушарий мозга.

Описание игры.

Взрослый читает слова. Как только ребёнок услышит название животного, он должен сразу же присесть. Усложнить игру можно следующим образом: дикое животное - приседание, домашнее животное - прыжок на двух ногах.

Примерные варианты слов: дождь, окно, кошка, туман, тигр, лошадь, дом, книга, солнце, слон, трава, шапка, заяц, корова, мыло, снег, дерево, овца, очки, крокодил, чашка, шкаф, собака, кенгуру, стул, ёжик.

**Игра «Мячик - смягчитель»**

Цель. Цель: совершенствовать процесс концентрации и переключения внимания, слуховое восприятие, речевые навыки, словарный запас, моторные функции.

Взрослый бросает мяч ребёнку. Ребёнок, поймав мяч, перед тем как бросить его взрослому, должен смягчить это же слово.

Варианты слов: угол, брат, ел, топ, мел, хор, жар, был, вес, ходит, прав, шутит, пилит, носит, стал, пар, врал, мол, дал.

**Игры на операции аналитического мышления**

 **Словесные игры**

**Игра «Что я загадал?**

Цель. Формировать у ребёнка способность к аналитическим операциям мышления, обогащать словарный запас, связную речь.

 Условие игры: на вопросы можно отвечать только «Да» или «Нет». Взрослый загадывает предмет. Ребёнок задаёт вопросы, например: «Он живой или нет?», далее, если неживой: «Он сделан человеком или нет?» и т.д. Затем взрослый и ребёнок меняются ролями.

**Игра «Потерянные вещи»**

 Цель. Формировать у ребёнка способность к аналитическим операциям мышления, обогащать словарный запас, связную речь.

Взрослый говорит ребёнку, что рассеянные люди, случается, теряют вещи и забывают их названия. В каждом городе есть « Стол находок», где собирают потерянные вещи. Человек, потерявший вещь, может обратиться в « Стол находок», но ему нужно точно рассказать, какая она. Взрослый предлагает ребёнку поиграть в «Стол находок». Представить себя рассеянным человеком, позвонить, по телефону» и описать потерянную вещь. Взрослый должен отгадать, он в игре - оператор.

 Пример. Рассеянный: « У меня потерялся 1) голубой, в горошек, сделан из шёлка и металла; 2) с длинной металлической ручкой; 3) он открывается и закрывается; 4) под ним я не промокаю». Отгадывание поэтапное, чем меньше попыток, чем быстрее произойдёт отгадывание, тем успешнее процесс отгадывания. Можно использовать в игре песочные часы. Взрослый и ребёнок затем меняются ролями.

**Игра « Логические связи»**

Цель. Формировать основы логического мышления, путём подбора к ключевому слову различных слов, связанных с ним логическими связями. Обогащать словарный запас.

Взрослый говорит ребёнку любое ключевое слово. Ребёнок подбирает к нему самые разнообразные слова, которые логически с ним могут быть связаны.

Например: лиса – хитрая – рыжая, заяц, заметать, хвост, мышь, осторожная, прятаться, подкрадываться, нора ит.д.

Дождь – тёплый, холодный, мелкий, гроза, гром, прятаться, зонт, крыша, дом, одежда, лужа, туча, солнце, бежать, сушить, ручей, лодочка, играть, брызги, оловянный солдатик и т.д.

**Игры с применением наглядного дидактического материала**

**Игра «Найди место» (метод Когана)**

Цель: совершенствовать функции внимания, ориентирование в пространстве, навыки выполнения действия по инструкции, мыслительной деятельности - анализа-синтеза, зрительного и слухового восприятия. Усложнённый вариант игры формирует у ребёнка мыслительные операции анализа – синтеза во внутреннем плане, в том случае, если ребёнок не пользуется геометрическими фигурками, а называет их местоположение без опоры на наглядность.

Оборудование легко сделать вместе с ребёнком: матрица с разными геометрическими фигурами и образцами разных цветов спектра; геометрические фигурки разного цвета и формы - всего 25 (5 кругов, 5 квадратов, 5 треугольников, 5 овалов, 5 прямоугольников

|  |
| --- |
| * красный квадрат жёлтый  квадрат синий треуг синий квадрат жёлтый  треуг зелёный  треуг оранжевый  квадрат зеленый квадрат жёлтый  квадрат
 |
|  |  . |  . |   |   |   |
| квадрат |  |  |  |  |  |
| кругл |  |  |  |  |  |
| треугольник |  |  |  |  |  |
| прямоуг |  |  |  |  |  |
| овал |  |  |  |  |  |

1. Вариант

 Взрослый предлагает ребёнку разложить геометрические фигуры по цвету и форме, чтобы каждая попала в свою клеточку.

1. Вариант

Взрослый спрашивает у ребёнка, например, в какой клетке снизу и слева должен стоять синий квадрат? Ребёнок определяет словами местоположение синего квадрата.

1. Вариант

Взрослый просит ребёнка определить, какая фигура находится во второй клетке снизу и в четвёртой слева.

1. Взрослый с ребёнком могут придумать свои варианты игры.
2. Если сделать несколько матриц, с различными геометрическими фигурами и различными цветовыми сочетаниями, то можно играть в эту игру по типу «лото». Соревновательный мотив игры, ещё более будет способствовать развитию внимания, логического мышления, произвольности.

**Игра «Зашифрованное слово»**

Цель: совершенствовать навыки мыслительной деятельности - анализа-синтеза, функции внимания, умение действовать по правилу, инструкции, мотивировать ребёнка к обучению грамоте.

Оборудование: таблица с зашифрованными буквами.

Описание игры:

Ребёнку представляют таблицу с зашифрованными буквами. Каждой букве соответствует картинка. Взрослый предлагает ребёнку прочитать заданное слово или слова.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| А | ГОЛ ШАРИК | ЕЛКА | ФЛАГ | ЛОДКА | Безымянный | ГОЛ ШАРИК |
| Р | ФЛАГ |
| У | ЛОДКА |
| Г | ЕЛКА | Г | Р | У | Ш | А |
| Ш | Безымянный |

**Игра «Выложи дорожки по-разному»**

Цель развить комбинаторное мышление, находить разные варианты решений задачи.

Материал: предметы двух цветов или формы (цветные счётные палочки, пластиковые пробки, картонные геометрические фигуры).

Задание

Предложить ребёнку, например, используя 3 белых пробки и 2 синих, выложить разные варианты дорожек. Задача имеет множество вариантов решений.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Игры на внимание с дидактическим материалом**

**Игра « Оригинальный узор»**

Цель: развитие функций внимания, устойчивого зрительного восприятия, навыков действия по инструкции, схеме.

Оборудование:

Колпачки пластиковые разных цветов, специальные схемы (каждому цвету соответствует определённое количество колпачков)

Описание игры:

ребёнку даётся карточка (карточку можно разработать вместе с ребёнком) с шифром. Ребёнок выкладывает узор по схеме, сличая свой узор с шифром.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 5 | 2 | 2 | 3 | 2 | 5 | 4 |

**Игра «Найди ошибку»**

Цель: учить сравнивать результат с образцом, закреплять умение пользоваться схемой. Совершенствовать функции внимания, зрительную память

Материал: неправильно собранные бусы, карточки с образцом, цветные колпачки.

Описание игры.

Ребёнку предлагаются неправильно собранные бусы и образец по которому они должны быть собраны. Ребёнок сличает их с образцом. Его задача устранить ошибки.

**Игра «Дружат ли рука и ухо»**

Цель. Обучить ребёнка согласовывать свою деятельность с речевым образцом взрослого. Совершенствовать слуховое восприятие, функции внимания (концентрацию, устойчивость, переключаемость).

Материал: тот же, что и в предыдущей игре.

Описание игры. Взрослый предлагает ребёнку выбрать колпачки двух цветов. Ребёнок выкладывает узор из пластиковых колпачков по звуковой ориентации: например, по звуку молоточка и звуку бубна. Количество выложенных колпачков должно совпадать с теми или иными звуковыми сигналами.

Взрослый произвольно или по схеме руководит действиями ребёнка. Например: 3 удара молоточка – ребёнок ставит три красных колпачка, 2 удара бубна -2 синих колпачка и т.д. В результате образуется узор.

**Развитие психомоторных действий**

1. **Постановка руки**

Цель. Сформировать навык – правильно держать карандаш, ручку, совершенствовать моторные функции.

Многие дети, имеющие трудности с письмом, неправильно держат карандаш или ручку. В этом случае, можно воспользоваться методом метки. Поставить кружки на точки соприкосновения руки ребёнка с ручкой. Должно получиться три метки. Одна - на ручке, вторая - на подушечке указательного пальца, третья - на боковой поверхности среднего пальца, куда ложится ручка.

1. **«Зеркало»**

Цель. Сформировать навык правильного изображения букв, цифр.

Если ребёнок «зеркалит», то следует вспомнить, что подобное лечится подобным. Продиктуйте, ребёнку буквы, цифры, которые он пишет обычно неправильно. А потом приставьте зеркало. Пусть ребёнок сравнит зеркальное изображение с тем, что написано на листе. Пусть напишет буквы и цифры так, как они в зеркале.

1. **Штриховка**

Цель. Сформировать моторные функции.

Упражнение выполняется по принципу возрастающей сложности. От простого к сложному. Ребёнку предлагают обвести карандашом лекало. Затем ребёнок заштриховывает полученный контур (по вертикали, горизонтали, диагонали) Предварительно можно показать ребёнку образец штриховки и принцип действия. 1 -й этап - штриховка внутри трафарета; 2 - этап - без трафарета.

**3.Копирование контура булавкой**

 Цель. Сформировать моторные функции.

Ребёнку предлагается скопировать несложный рисунок или геометрическую фигуру, обкалывая контур булавкой. При этом под образец кладётся чистый лист бумаги, на который будет переноситься рисунок, а также небольшая подушечка из поролона. Полученный рисунок можно потом раскрасить.

**4.Буквы по воздуху. (Упражнение можно использовать в качестве разминки)**

Цель. Совершенствовать процесс запоминания букв, цифр.

 Задание связано с двигательной активностью и эффективно при запоминании цифр, букв алфавита.

1.вариант. Взрослый пишет в воздухе букву или цифру, а ребёнок отгадывает – какую букву или цифру. Потом меняются ролями.

2. вариант Буквы и цифры можно писать по воздуху: плечом, ногой, пальцами, головой, коленкой, локтем.

3.Метод дермолексии. Взрослый «пишет» буквы пальцем на спине ребёнка, а ребёнок должен отгадать какую букву или цифру, геометрическую фигуру изобразил взрослый. Затем меняются ролями.

**5.Отстукивание простых ритмических рисунков**

Цель. Формировать чувство ритма, психомоторные функции

Предложить ребёнку упражнение – отстукивать простые ритмические рисунки подушечками пальцев обеих рук по подражанию 

**Использование методической литературы:**

1.Выгодский Л.С. Детская психология Собр. Соч., т 6, М., 1984 г.

2 Гуткина Н., Психологическая готовность к школе С –П, «Питер», 2007 г.

3. Коноваленко С., Как научиться думать быстрее, запоминать лучше, М. 2002 г.

4.Кравцова Е.Психологические проблемы готовности детей к обучению школе, М., 1991 г.

5. Курбатова Л. Триз –в повседневную жизнь «Дошкольное воспитание» № 11, 1993 г.

6. Нижегородцева Н. Психолого- педагогическая готовность к школе, М., «Владос» 2001 г