

## **Дидактическое средство для формирования у детей мотивации к обучению в школе - лэпбук «Здравствуй, школа!»**

**Автор:** Моисеенко Наталия Дмитриевна,  
воспитатель подготовительной  
группы МБДОУ № 200  
«Одуванчик» г.Красноярска

### **Актуальность дидактического пособия**

Поступление в школу – новый этап в жизни ребенка. Чтобы помочь будущим первоклассникам в адаптации к школе, детей следует заранее знакомить с правилами школьной жизни, вырабатывать эффективные стратегии поведения в тех или иных школьных ситуациях.

В ФГОС ДО в образовательной области «Познавательное развитие» говорится о том, что оно «предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания, развитие воображения и творческой активности..». ФГОС ДО ориентирует на создание благоприятных условий для познавательного развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка. В связи с этим перед педагогами возникает необходимость поиска и разработки новых педагогических технологий, новых эффективных нестандартных форм взаимодействия для развития познавательной активности дошкольников.

Поскольку ведущей деятельностью в дошкольном возрасте является игра, эффективно систематизировать материал по теме можно, используя в своей работе универсальное средство развивающего обучения – лэпбук, который позволяет лучше понять и запомнить информацию, подходит как для изучения нового материала, так и для закрепления, повторения, обобщения пройденного материала по любой теме при реализации любой из образовательных областей в игровой форме.

Его можно применять как для индивидуальной, так и для подгрупповой коллективной творческой деятельности, используя элементы коммуникативных игровых технологий в проектной деятельности.

«Лэпбук» (lapbook), или как его еще называют тематическая папка, - это самодельная интерактивная папка с кармашками, дверками, окошками, подвижными деталями с большим количеством дидактического материала

по определенной теме, который ребенок может в процессе игры доставать, перекладывать, складывать по своему усмотрению. Это наглядно-практический метод обучения, способствующий закреплению и повторению материалов проекта или тематической недели. При этом лэпбук не просто поделка, а наглядно-практический метод обучения, заключительный этап самостоятельной исследовательской работы, которую ребенок совместно с педагогом проделал в ходе изучения данной темы, заполняя папку, выполняя задания, проводя наблюдения, изучая представленный материал в процессе дидактических игр. При создании лэпбука можно выбрать для каждого ребенка задания, которые будут в зоне его ближайшего развития, с учетом индивидуальных особенностей. Лэпбук - прекрасный способ подать всю имеющуюся информацию в лаконичной, яркой форме, в нем много интересного наглядного и практического материала. Лэпбук, что особенно ценно, можно создавать совместно взрослым и детям, создавая благоприятные условия для развития их познавательной активности.

### **Цель дидактического пособия «Здравствуй, школа» -**

формирование мотивационной готовности воспитанников к обучению, желание идти в школу, принятие новой социальной роли - школьника, обогащению представлений о школьной жизни.

### **Задачи:**

#### Развивающие:

- развивать мышление, внимание, память, воображение, мелкую моторику;
- стимулировать познавательную активность, способствовать развитию коммуникативных навыков, самостоятельности;
- способствовать развитию связной речи детей, пополнению активного и пассивного словаря детей;

#### Воспитательные:

- воспитывать любознательность и интерес детей к школе, вызвать желание учиться и получать знания;
- воспитывать бережное отношение к школьным принадлежностям;
- воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость, усидчивость и терпение.

#### Образовательные:

- уточнять и систематизировать знания детей о школе, школьных принадлежностях, школьном этикете, необходимости учиться;
- совершенствовать диалогическую и монологическую речь.

Работа с лэпбуком «Здравствуй, школа» отвечает основным тезисам организации партнерской деятельности взрослого с детьми:

- включенность воспитателя в деятельность наравне с детьми;
- добровольное присоединение дошкольников к деятельности (без психического и дисциплинарного принуждения);
- свободное общение и перемещение детей во время деятельности (при соответствии организации рабочего пространства);
- открытый временной конец деятельности (каждый работает в своем темпе).

Лэпбук «Здравствуй, школа» отвечает всем требованиям ФГОС ДО к предметно-развивающей среде:

- информативен, содержательно насыщен;
- полифункционален: способствует развитию творчества, воображения, внимания, памяти, мышления, связной речи;
- пригоден к использованию как в индивидуальной деятельности, так и одновременно группой детей (в том числе с участием взрослого как играющего партнера);
- может трансформироваться (в зависимости от ситуаций, интересов и возможностей);
- обладает дидактическими свойствами,
- является средством художественно-эстетического развития ребенка,
- вариативен (есть несколько вариантов использования каждой его части сменяемость игрового материала, стимулирующего познавательную активность);
- доступен и безопасен;
- его структура и содержание доступно детям старшего дошкольного возраста;
- обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех воспитанников.

### **Содержание лэпбука «Скоро в школу»**

В лэпбуке собран материал на школьную тему в виде различной формы кармашков, конвертов, гармошек, книжек, карточек. В пособии представлены следующие дидактические материалы и игры:

1. Экскурсия в школу (рассматривание иллюстраций, открыток и фотографий на тему школьной жизни)
2. Что ты знаешь о школе (анкета с вопросами после беседы)

3. Составь рассказ о школе по сюжетным картинкам. Отличие школы и детского сада.
4. Школа моих родителей (рассматривание фотографий школьной поры родителей и воспитателей)
5. Школа будущего. Создание макета, сочинение рассказа.
6. Школы мира.
7. Форма детей разных стран .
8. Подбери школьную форму для учеников.
9. Стихи и сказки о школе.
10. Собери пазл на школьную тему
11. Безопасная дорога в школу.
12. Правила дорожного движения.
13. Помоги найти дорогу до школы.
14. Собери портфель.
15. Продолжи пословицу
16. Открой пару учебных принадлежностей - «Мемори»
17. Найди такой же предмет – «Доббль» (кто быстрее найдет)
18. Отгадай ребусы
19. Загадки о школьных принадлежностях
20. Учебники. Какие уроки бывают в школе
21. Кто работает в школе
22. Какие бывают отметки
23. Для чего задают домашние задания
24. Выполни по образцу. Цифры, цифровые дорожки, графические диктанты и т.д.
25. Школьный режим дня. Разложи по порядку
26. Сиди правильно. Держи ручку правильно
27. Что такое перемена
28. Как вести себя на уроке.
29. Правила поведения. Школьный этикет
30. Буквы. Слоги. Слова. Алфавит. Составь слово из букв.  
Собери букву из частей. Найди нужное слово.
31. Раскраски на школьную тематику и проведение конкурса рисунков «Ура! В школу пора!»
32. Магнитная доска с календарем, показывающим сколько месяцев осталось до 1 сентября
33. Использование при работе с материалами лепбука картотеки дидактических и сюжетно-ролевых игр на формирование мотивационной готовности к обучению в школе.

34. Демонстрация материалов лепбука при чтении серии сказок М.А.Панфиловой «Школа. Сказки для детей», помогают сформировать позитивные модели поведения, избежать негативных эмоций, снизить уровень тревожности, повысить учебную мотивацию.

Лепбук способствует повышению познавательной активности дошкольников, познавательного интереса, любознательности, самостоятельности и инициативности в решении поставленных задач, развивает умение планировать, договариваться со сверстниками, распределять обязанности, искать информацию, обобщать, систематизировать, выражать свои мысли и желания. Необычность подачи материала делает данный вид деятельности привлекательным для ребенка, а возможность работать самостоятельно позволяет решить также ряд проблем, связанных с эмоциональной сферой. В целом работа с лепбуком может представлять собой целое занятие, быть его частью или использоваться в самостоятельной индивидуальной или совместной игровой деятельности дошкольников, а также его могут использовать, при желании, и родители в совместной игровой деятельности со своими детьми для повышения их мотивационной готовности к школе.

Работа с лепбуком «Здравствуй, школа!» является эффективным развивающим универсальным наглядно-практическим методом обучения, отличным способом формирования мотивационной готовности воспитанников к процессу обучения, обогащению их представлений о школе, способствует принятию ими позиции школьника, стимулирует интерес детей к обучению, вызывает желание учиться и получать знания.

#### **Использованная литература:**

1. От рождения до школы. Основная образовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2016. – 368 с.
2. Ресурсы интернета: [maam.ru](http://maam.ru), [pinterest.ru](http://pinterest.ru), [nsportal.ru](http://nsportal.ru), [lapbook.sch66](http://lapbook.sch66) (шаблоны кармашков), [infourok.ru](http://infourok.ru) и др.
3. Дынько В.А. 500 ребусов для детей. - М.: Сфера, 2012
4. Волобуев А.Т. 500 загадок обо всем. - М.: Сфера, 2012
5. Мазнин И.А. 500 скороговорок, пословиц и поговорок для детей. - М.: Сфера, 2012
6. М.А.Панфилова. Школа. Сказки для детей. – М.: Сфера, 2012

## Приложение

### КАРТОТЕКА ИГР НА ФОРМИРОВАНИЕ МОТИВАЦИОННОЙ ГОТОВНОСТИ К ОБУЧЕНИЮ В ШКОЛЕ С МАТЕРИАЛАМИ ЛЭПБУКА:

#### «Школьный этикет» и «Правила поведения на уроке»

**Цель:** ознакомление со школьными правилами поведения.

**Задачи:** сформировать представления о понятии «правило»

- («правило» - значит делать правильно);
- воспитывать дисциплинированность.

**Ход игры:**

Педагог совместно с детьми рассматривают мини-книжку с правилами поведения в школе. Необходимо акцентировать внимание детей на запоминании правил поведения в школе. Позднее можно уточнить, как дети поняли правила и все ли их запомнили

#### «Пословицы о школе» и «Продолжи пословицу»

**Цель:** ознакомление с пословицами о знаниях и об учении.

**Задачи:**

- способствовать развитию речи;
- учить объяснять смысл пословиц и поговорок (развитие мышления).

**Ход игры:**

Педагог знакомит детей с пословицами и поговорками, происходит совместное обсуждение смысла пословиц. После осмысления пословиц и их запоминания можно давать следующие задания:

1. Продолжи пословицу (необходимо вспомнить ее окончание).
2. Нарисуй картинку или схему по пословице.

#### Загадки о школьных принадлежностях и стихотворения о школе

**Цель:** закрепление знаний о школе и школьных принадлежностях в стихотворной форме.

**Задачи:**

- учить отгадывать загадки;
- заучивать стихи о школе;
- развивать внимание и память.

**Ход игры:**

Педагог загадывает детям загадки. За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто набрал больше фишек.

### **Дидактическая игра «Собери портфель»**

В кармашке-пенале лежат картинки-предметы и имеется кармашек-ранец.

**Цель:** закрепление знаний о школьных принадлежностях.

**Задачи:**

- дать представление о назначении школьных принадлежностей;
- научить классифицировать.

**Ход игры:**

Педагог предлагает детям выбрать только те картинки, на которых изображены школьные принадлежности, и положить их в папку – портфель. Назвать их одним словом, объяснить, зачем они будут нужны в школе.

### **«Учебные предметы»**

**Цель:** закрепление знаний о школьных (учебных) предметах.

**Задачи:**

- сформировать представления о понятии «школьный предмет»;
- формирование положительного отношения к школьному обучению.

**Ход игры:**

Педагог обращает внимание детей на изображение школы с открытыми окнами, в которых написаны названия учебных предметов (письмо, чтение, математика, музыка, физкультура, рисование, ритмика). Рядом на столе раскладываются картинки с изображением различных предметов либо действий.

После краткой беседы детям предлагается соотнести изображения предметов с названиями уроков (положить картинку в свой кармашек).

Кроме того, в данном задании представлены образцы учебников «Букварь» и «Азбука», а также современных учебниках

### **«Режим дня»**

**Цель:** формирование представлений детей о распорядке (режиме) дня.

**Задачи:**

- закрепить у дошкольников знания о распорядке дня первоклассника;
- учить распределять свое время.

**Ход игры:**

После беседы педагог предлагает рассмотреть детям карточки с изображением режима дня первоклассника и разложить их в определенном порядке. Объяснить, почему они так сделали.

### **«Собери картинку»**

В конверте находятся картинки на школьную тематику.

**Цель:** развитие целостности восприятия.

**Задача:**

- формировать представления о целостном образе предмета.

**Ход игры:**

Детям предлагается собрать разрезные картинки, рассказать, что изображено.

### **«Какую форму носят дети в разных странах мира»**

В конверте находятся картинки с изображением школ разных стран мира (Россия, Италия, Африка, Англия, Франция, Китай, Америка, Австралия), а также картинки с изображением детей в форме.

**Цель:** расширение кругозора о школах разных стран мира и о том, какую форму носят дети.

**Задачи:**

- познакомить детей с представлениями о школе, как выглядят школы разных стран;
- сформировать представления о школьной форме;
- закрепить знания о школе и школьной форме в игре.

**Ход игры (информационный материал):**

Сначала детям предлагается рассмотреть картинки с изображением школ, сравнить (дети отмечают, как правило, что школа в Англии, например, похожа на старинный замок, а школа в Африке не имеет застекленных окон и дверей).

Затем педагог дает небольшую историческую справку, демонстрируя картинки с изображением детей в форме. Акцентируется внимание на том, что в детском саду формы одинаковой для всех нет. Только при поступлении в школу появляется единая для всех учеников форма.

Школьная форма начала свою историю с Великобритании (Англии). Форма здесь является частью истории учебного заведения. В каждой школе действует своя форма, к которой может прилагаться головной убор, галстук, верхняя одежда и даже носки. Каждая школа имеет свой логотип (значок).



В Россию мода на школьную форму пришла из Англии в 1834 году. Форма для мальчиков включает брюки и жилет, а для девочек жилет и юбку.

После того как с дошкольниками проведена беседа, и они уже знакомы с изображениями школ и школьной формой в разных странах, им можно предложить соотнести пары картинок

### **Календарь «До 1 сентября осталось...»**

**Цель:** умение последовательно называть месяца года, определять, сколько месяцев осталось до сентября.

#### **Ход игры:**

Детям предлагается вспомнить, какой сейчас месяц, а затем посчитать и отметить на календаре количество месяцев, которые остались до первого сентября, назвать их. Можно также составить список дел, которые нужно успеть сделать за это время (планирование)

### **Словесная игра “Цепочка”**

**Цель:** развивать речь ребенка, память, внимание.

**Ход игры:** На столе у воспитателя картинки с изображением школьных принадлежностей. Каждый ребенок должен назвать (берет картинку) какой-нибудь предмет, прибавляя новое слово к тем, которые были сказаны до него, повторив их:

- Пенал (1 ребенок) – пенал, ручка (2 ребенок)– пенал, ручка, карандаш (3 ребенок) – пенал, ручка, карандаш, тетрадь (4 ребенок) и т.д.

### **Игра “Что я видел?”**

**Цель:** развивать у детей внимание, память и сообразительность.

**Ход игры:** На столе 4 предметные картинки с изображением школьных принадлежностей. Воспитатель показывает 4 предметные картинки и закрывает их. Дети должны по порядку назвать школьные принадлежности по речевому образцу: «Я видел...» В ходе игры воспитатель может менять картинки местами или заменяет их другими. Побеждает тот, кто не ошибается.

### **Игра “Один-много”**

**Цель:** развивать умение детей согласовывать существительные в единственном и во множественном числе.

**Ход игры:** Вариант 1. 3-4 игрока. Детям предлагаются картинки, на которых изображены школьные принадлежности. Воспитатель показывает картинку, ребенок называет его и преобразует его во множественное число (ручка – ручки и т.д.) Ребенок, который назвал правильно, забирает себе картину. Выигрывает тот ребенок, у кого картинок больше.

Вариант 2. 3-4 игрока. Игра с теми же предметными картинками. Только задание предлагается наоборот. Ребенок из множественного числа преобразует в единственное (тетради – тетрадь). Ребенок, который назвал правильно, забирает себе картину. Выигрывает тот ребенок, у кого картинок больше.

### **Игра «Будь внимателен»**

**Цель:** развивать у детей внимание и память.

**Ход игры:** 3-4 игрока. Вариант 1. Педагог выставляет на стол три картинки, на которых изображены школьные принадлежности, но называет четыре картинки. Дети должны назвать только ту принадлежность, которая нет на столе, найти и положить рядом с этими тремя картинками.

Вариант 2. Педагог выставляет на стол пять картинок, на которых изображены школьные принадлежности, но называет четыре картинки. Дети должны назвать только ту принадлежность, которую не назвал педагог и убрать картинку.

### **«Выполни по образцу» (задания постоянно меняются)**

**Цель:** умение работать по правилу, инструкции.

**Задачи:**

- способствовать развитию внимания, сосредоточенности;
- учить соотносить подобные изображения;
- развивать мелкую моторику.

**Ход игры:**

Педагог зачитывает инструкцию к заданию, дети самостоятельно выполняют

### **Словесная игра “Назови ласково”**

**Цель:** расширять у детей словарный запас, учить преобразовывать слова, называя их ласково-уменьшительно.

**Ход игры:** На столе у воспитателя предметные картинки школьных принадлежностей. Ребенок выбирает картинку и называет ее ласково.

Тетрадь – тетрабочка, пенал – пеналочка, альбом – альбомик.

### **Игра “Что сначала, что потом?”**

**Цель:** развивать умение устанавливать последовательные связи, объяснять свои действия. Развивать внимание, сообразительность.

**Ход игры:** У воспитателя на столе разложены картинки с изображением действий детей в разное время суток. Ребенку предлагается разложить картинки по порядку в определенной последовательности. Затем составить развернутые рассказы по картинкам. Если ребенок затрудняется в составлении рассказа, можно ему помочь, начав повествование. Ребенок должен выбрать утро, сказать:

- Сначала утро, потом день, потом вечер, потом ночь и назвать действия детей на этих картинках.

### **Стихотворение А.Барто «Первоклассница»**

**Цель:** развивать умение слушать стихотворение, правильно отвечать на вопросы воспитателя.

### **Песня “Чему учат в школе?”**

**Цель:** развивать умение слушать песню, правильно отвечать на вопросы воспитателя.

### **Игра “Найди пару”**

**Цель:** развивать у детей внимание, память и логическое мышление.

**Ход игры:** 2-3 игрока. Обе колоды карточек тщательно перемешиваются между собой и раскладываются в случайном порядке «рубашкой» вверх в любом порядке, главное, чтобы карточки не перекрывали друг друга. Каждый игрок может открывать любые две карточки за один ход. Если при открытии образовалась «парочка», то игрок забирает обе карточки себе и делает следующий ход. Если картинки на перевернутых карточках разные, то игрок кладет открытые карточки на их прежнее место лицевой стороной вверх так, чтобы все участники игры могли на них посмотреть и запомнить их расположение, после чего открытые карточки переворачивают обратно «рубашкой» вверх и ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто набирает больше всех парных карточек за игру.

### **Игра “Разрезные картинки”**

**Цель:** развивать у детей внимание, сообразительность, мелкую моторику рук.

**Ход игры:** 3-4 игрока. Перед детьми на столе лежат разрезные картинки с изображением знакомого предмета (тетрадь, ручка, альбом и т.д.). Детям-участникам игры предлагается сложить картинку из частей так, чтобы получился целый предмет. Выигрывает ребенок, первым собравший разрезную картинку.

### **Игра “Почтальон принес конверт”**

**Цель:** развивать у детей умение описывать предмет и узнавать их по описанию.

**Ход игры:** 3-4 игрока. Педагог вкладывает картинки с изображением школьных принадлежностей по одному в бумажные конверты и говорит, что почтальон принес конверт. Ребенок заглядывает в конверт и описывает то, что им принес почтальон. Остальные дети отгадывают. Кто отгадал, тому достается картинка. Выигрывает тот ребенок, у кого окажется больше картинок.

### **Игра “Оденемся в школу”**

**Цель:** закрепление представлений детей о предметах школьного костюма.

**Ход игры:** подобрать школьную одежду для мальчика и девочки (в зависимости от пола).

### **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 прошептав "тихо".

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

### **Игра "Я хочу в школу, потому что..."**

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

### **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 "погремать" 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 "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"**

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"**

Предлагаем 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 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".

### **Сюжетно-ролевая игра "Школа" ("Школа зверей")**

Задачи: Расширять знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать

справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Роли: ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.

Игровой материал: портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя, повязки для дежурных.

Игровые действия: Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учитель строит игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

### **Сюжетно-ролевая игра "Магазин школьных принадлежностей"**

Задачи: познакомить со школьными принадлежностями, сформировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения.

Роли: директор магазина, продавцы, кассир, покупатели.

Игровые действия: Продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, объясняют, для чего он нужен. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.

Игровой материал: касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товар, оборудование для уборки.

Игровые ситуации: "Книги", "Канцтовары", "Школьная одежда".

### **Сюжетно-ролевая игра "Библиотека"**

Задачи: отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек; расширять представления о работниках



библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте; знакомить с правилами пользования книгой; пробуждать интерес и любовь к книгам, воспитывать бережное к ним отношение.

Роли: библиотекарь, читатели.

Игровой материал: формуляры, книги, картотека.

Игровые действия: Оформление формуляров читателей. Приём заявок библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.

### **Игра "Непослушные ученики"**

Цели: воспитать выдержку детей, умение действовать по сигналу.

Дети стоят по кругу. В стороне, вне круга - "школа". По сигналу дети закрывают глаза, а педагог-психолог обходит за спинами детей и незаметно дотрагивается до одного из играющих - это "учитель". Затем дети открывают глаза, внимательно смотрят друг на друга, не выдаст ли "учитель" себя чем-нибудь? Затем дети спрашивают 3 раза: "Учитель, где ты?" Исполняющий роль учителя только после третьего вопроса выбегает на середину круга, поднимает руку и говорит: "Я тут!", затем он начинает ловить детей (дотрагивается рукой). Пойманного ребенка "учитель" отводит в школу. После того, как 2-3 детей окажутся пойманными, дается сигнал "В круг!", игра повторяется.

Если "учитель" выдаст себя чем-нибудь раньше, то назначается другой водящий.

### **Игра "Пятерки"**

Цели: воспитать решительность, выдержку, умение соблюдать правила игры.

Дети делятся на группы: одна треть - "ученики", взявшись за руки образуют круг, остальные дети - "пятерки", находятся вне круга. Изображающие учеников ходят по кругу со словами:

Скоро в школу мы пойдем

Все пятерки соберем!

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. "Пятерки" вбегают в круг и выбегают из него. По сигналу "Хлоп!" стоящие в кругу дети опускают руки, приседают. Пойманные "пятерки" становятся учениками, т.е. круг увеличивается.

Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не будет поймано.

### **Игра "Кто первым придет в школу"**

Цели: развить умение рассчитывать свои действия; регулировать движения тела; уметь ориентироваться в пространстве, воспитывать выдержку и умение сдерживаться.

Все играющие стоят вдоль одной линии, проведенной на одной стороне площадки. На противоположной стороне "школа" - место водящего. Водящий стоит спиной к детям и говорит: "Быстро шагай! Смотри не зевай! Стоп!" На каждое слово дети делают шаг вперед, стараясь делать большие шаги. По сигналу "Стоп!" - замирают на месте. Водящий оборачивается и смотрит, кто шевельнулся. Он называет этих детей, и они возвращаются на исходную линию. Затем водящий вновь отворачивается и повторяет свои слова.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из детей не подойдет близко к водящему и не встанет рядом с ним раньше, чем произнесено слово "стоп". Кому это удастся - становится водящим.

Дети не должны бежать или прыгать, они могут только шагать. Как усложнение можно провести вариант игры с прыжками на двух ногах вперед.

### **Игра "Зеваки"**

Цель: развитие произвольного внимания.

Дети идут по кругу друг за другом, держась за руки. По сигналу "Стоп!" останавливаются, делают 4 хлопка, поворачиваются на 180° и начинают движение в другую сторону. Направление меняется после каждого сигнала. Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры. Игра может закончиться, когда в игре останется 2-3 ребенка. Они торжественно объявляются победителями.

### **Игра "Запоминай-ка"**

Цель: развитие произвольного внимания.

Дети становятся в шеренгу. По команде учителя на счет 1 они поднимают руки в стороны, 2 - вверх над головой, 3 - хлопают в ладоши, 4 - опускают руки вниз. Темп команд постепенно увеличивается.

### **Игра "Собери хорошие оценки"**

Цель: развитие концентрации внимания и произвольности поведения.

Из рассыпанных карточек с изображением цифр от 1 до 5 по сигналу дети выбирают только хорошие оценки - 4 и 5.

### **Игра "Назови картинку"**

Цель: развитие концентрации внимания, слухового внимания, произвольности поведения.

Для проведения этой игры понадобятся заготовки: 10-15 картинок с изображениями предметов, связанных со школьной жизнью. инструкция: "Я буду показывать тебе картинки, ты должен их сначала рассмотреть и только по моей команде сказать, что изображено на картинке. А командой будет такая фраза: "Раз, два, три -... (имя ребенка), говори!"

Конечно, в начале игры ребенок, увидев хорошо знакомый предмет на картинке, будет "выскакивать" и нарушать правила. Затем он станет внимательнее. Ведь у него будет хороший стимул: он получит картинку в подарок, если будет называть их не только правильно, но и вовремя. Этот навык пригодится вашему ребенку, когда он станет школьником.

### **Игра "Я знаю пять названий..."**

Цель: обогащение словаря детей, развитие внимания и концентрации на предмете.

На каждый удар мяча нужно называть предметы одежды, школьные принадлежности, цвета, геометрические фигуры, названия уроков и т.д. Например: "Я знаю три урока: математика - раз, чтение - два, письмо - три..." Кто не сможет назвать предметы или уронит мяч, тот передает его другому участнику. Побеждает тот, кто справится со всеми заданиями.