

# *«Использование игровых технологий при подготовке детей к школе»*

**Педагог-психолог  
МБДОУ «Детский сад «Алёнушка»  
посёлка Эгвекинота»  
Малинина Ирина Игоревна**



Целевые ориентиры ФГОС ДО  
выпускника детского сада:  
«...инициативность,  
самостоятельность,  
любопытность,  
уверенность в своих силах,  
развитое воображение,  
способность к волевым усилиям...»



Развитая мелкая  
моторика



Сообразительность



Самоконтроль

Умение выражать свои  
мысли и задавать вопросы



Понимание  
причинно-  
следственных связей

# *Игра – ведущая деятельность ребёнка!*

Произвольное  
внимание

Умение следовать  
инструкциям

Общительность

Желание учиться

Навык запоминания



# *Игра «Запретное число (слово, движение)»*

- **Цель:** развитие внимания, умения слушать, формирование произвольности, контроля за собственной деятельностью и переключением, формирование умения действовать по правилам.
- **Правила игры:** *в зависимости от выбранного вида игры (на движения, на слова или числа) педагог либо делает какие-то движения, либо задает детям вопросы, либо называет числа от 1 до 10. Дети повторяют все движения (отвечают на вопросы, повторяют счет), но на «запретных» движениях (словах, числах) должны произвести другое, условленное действие (сказать слово или промолчать). Педагог договаривается с детьми, какой запрет будет в данной игре. Например, вместо движения «руки вверх» надо делать противоположное — «руки вниз», вместо запретного слова — придумать альтернативный вариант ответа без использования запретного слова, вместо запретного числа — промолчать или сказать что-то условленное, например, «ох!». Можно «запретить» одно или два числа при счете до десяти, или слово «нет» при ответах на вопросы.*



# *Игра «Вершки и корешки» («Съедобное-несъедобное»)*

- **Цель:** развитие скорости реакции и произвольного внимания, мышления.
- **Правила игры:** Дети образуют круг или шеренгу. В центре круга или перед шеренгой стоит водящий с большим мячом в руках. Водящий бросает мяч, называя какой-нибудь овощ (съедобное-несъедобное), а дети ловят мяч, называют съедобную часть и бросают мяч водящему.

*Например: Водящий - Баклажаны. 1-й ребёнок - Вершки*

*Водящий - Редька. 2-й ребёнок - Корешки.*

*Водящий - Капуста. 3-й ребёнок - Вершки.*

**Отмечаются дети, которые ни разу не ошиблись.**

# Игра «Четыре стихии»

- **Цель:** развитие произвольного внимания; развитие словаря и зрительно-двигательной координации; формирование программирования, регуляции и контроля.
- **Правила игры:** Педагог бросает мяч поочередно всем участникам игры, называя одну из четырех стихий. «Если я бросаю мяч и называю стихию “земля”, нужно, поймав мяч, ударить его об пол и вернуть мне, назвав животное, обитающее на земле. Если я назову “воздух” — надо, поймав мяч, подбросить его вверх и назвать обитателя воздушного пространства, а затем вернуть мне. Если скажу “вода” — надо провести мяч под ногой, называя обитателя водоемов, и вернуть его, а если к вам прилетит стихия “огонь” — надо, поймав мяч, повернуться вокруг своей оси и вернуть мяч».



# Игра «В саду у бабушки растут...»

- Цель: развитие памяти, внимания, словаря, умения слушать.
- Правила игры: Педагог начинает игру и говорит: "В саду у бабушки растут...". Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет еще что-нибудь: "В саду у бабушки растут...". Третий игрок повторяет фразу и добавляет что-то от себя.

# Игра «Найди отличия» («Что изменилось?»)

- Цель: увеличение объема зрительного внимания и зрительной памяти с помощью речевого опосредствования.
- Правила игры: Из группы детей выбирается один водящий. На столе раскладываются предметы (не менее 7). Водящий смотрит на стол в течение 5 – 10 секунд и запоминает расположение предметов. Затем ребенок поворачивается к столу спиной, а педагог меняет их расположение. Задача водящего назвать все предметы, которые поменяли.

# Игра «Верю – не верю»

- Цель: развитие мышления, умение обобщать и анализировать.
- Инструкция: Педагог говорит какую-то фразу, а ребенок должен определить, это правда или выдумка. Старайтесь предлагать такие фразы, на которые можно дать неоднозначные ответы. Пусть ребенок поразмышляет над каждой фразой и попробует объяснить, почему он так считает. Так ребенок учится доходить до истины своим путем, опираясь на сравнения, рассуждения, собственные выводы.

Например: «Сок можно есть ложкой» (Да, если он замороженный); «Мороженое можно выпить» (Да, если оно растает); «Снег бывает только зимой» (Он бывает весной и осенью, а в некоторых местах он лежит и летом, и зимой — например, на полюсах); «По воде можно ходить» (Да, если она замерзнет); «Все птицы летают» (Не все, есть птицы, которые не летают, например: курица, индюк, страус, киви, пингвин).

# Игра «Что потом?»

Цель: активизация и развитие мыслительных процессов.

Инструкция: Взрослый предлагает ребенку назвать следующее событие за предыдущим.

Например: ЗИМА – **Что потом?** – ВЕСНА  
СЕНТЯБРЬ – **Что потом?** – ОКТЯБРЬ  
ДОШКОЛЬНИК – **Что потом?** – ШКОЛЬНИК  
ДЕНЬ – **Что потом?** – ВЕЧЕР  
ЛЕТО – **Что потом?** – ОСЕНЬ  
СУББОТА – **Что потом?** – ВОСКРЕСЕНЬЕ



# *Игра «Расскажи, где предмет»*

- **Цель:** вербализация пространственных отношений.
- **Описание:** *Дети рассматривают иллюстрацию, рассказывают, что где находится. Усложненный вариант игры - картина переворачивается обратной стороной, а дети называют по памяти что где находится.*

# *Игра «Найди и назови» («Кто больше?»)*

- **Цель:** расширение словарного запаса, развитие произвольного внимания, слухового, зрительного, пространственного восприятия.
- **Инструкция:** *Посмотри внимательно вокруг, найди и назови все предметы синего цвета (все прямоугольные предметы, всю мебель, посуду, все предметы справа от тебя и т.д.).*

# Упражнение «Корректирующие пробы» («Шифровки»)

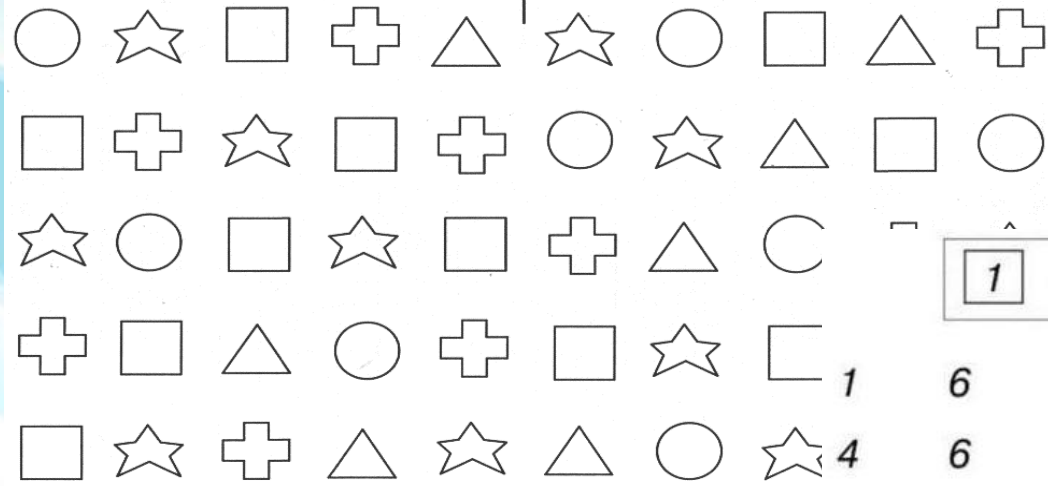
- **Цель:** развитие и тренировка произвольной регуляции деятельности (удержание алгоритма деятельности), возможностей распределения и переключения внимания, работоспособности, темпа и целенаправленности деятельности. Формирование орфографической зоркости, умение целенаправленно двигаться построчно и на листе.
- **Процедура проведения:** Ребенок получает бланк; педагог дает ему инструкцию: «Здесь нарисованы разные фигуры: звездочка, круг, треугольник, крестик, квадрат. В каждой из фигур нарисовано что-то». Изучая вместе с ребенком «шифр», педагог заполняет знаками первые 5 фигур. Либо: «Вычеркни все «Ёлочки». Затем он предлагает ребенку самостоятельно заполнить оставшиеся фигуры по команде «начали». Работа выполняется в течение 2-х минут.
- **Усложнение задания:** Если ребенок уже без труда справляется с заданием, можно его усложнить, предложив «корректору» находить не одну фигурку, а три, выделяя их разными способами: например, «ёлочку» вычеркивать, «звёздочку» — подчеркивать, а «домик» — обводить в кружок.



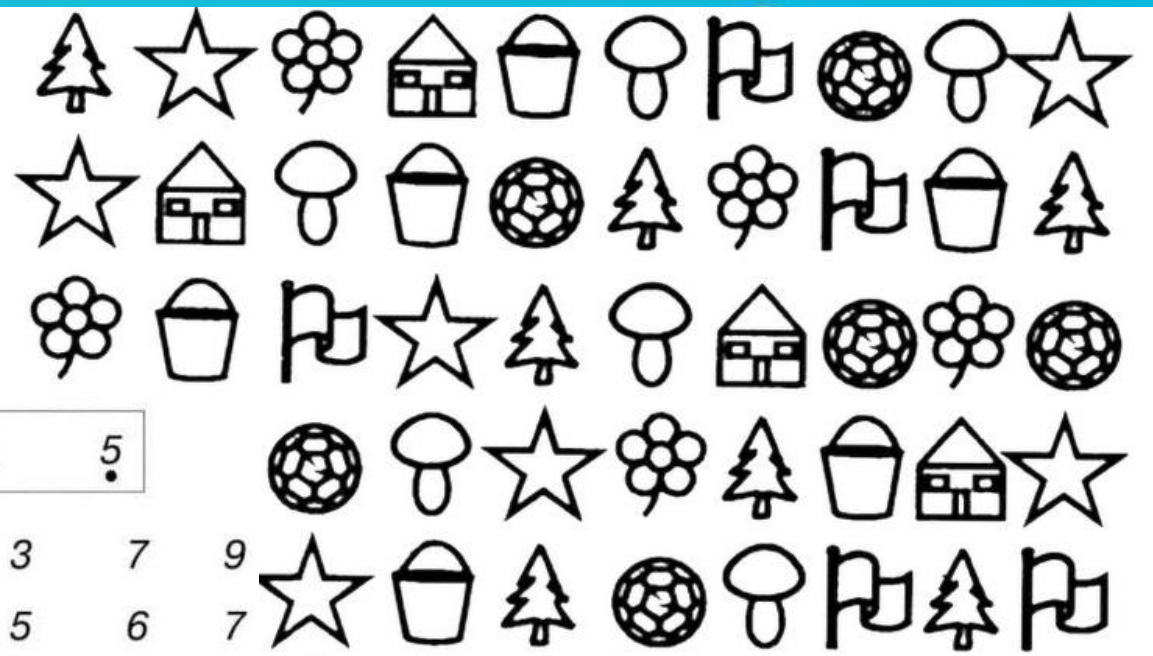
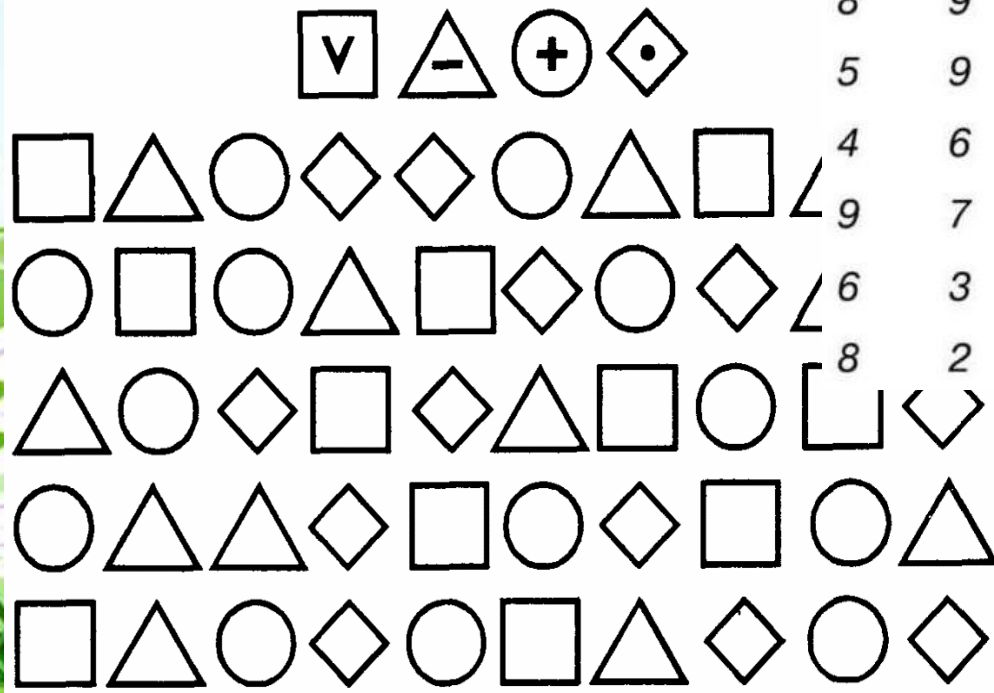
Образцы



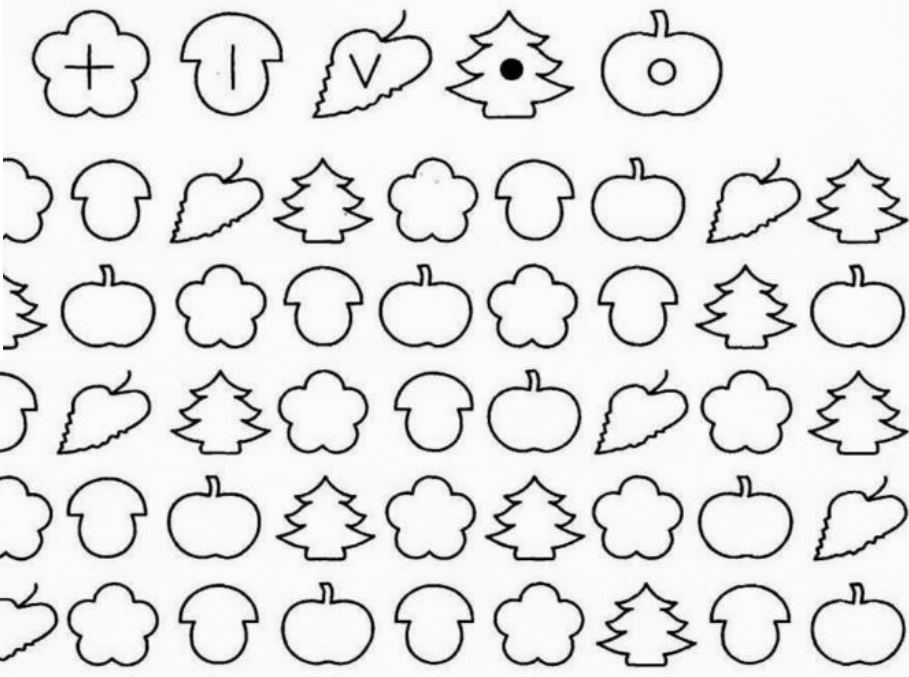
Пробные символы



1 2 3 4 5

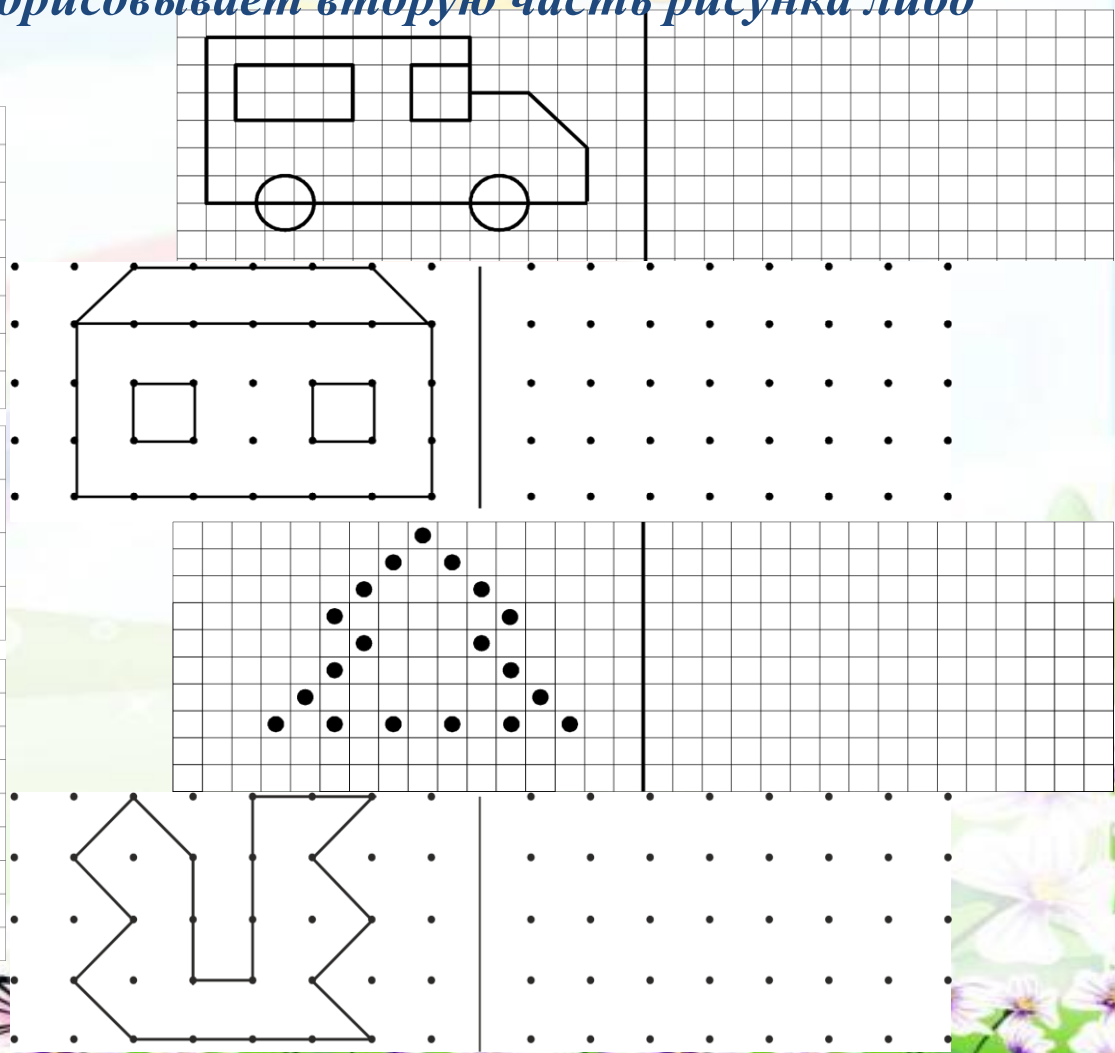
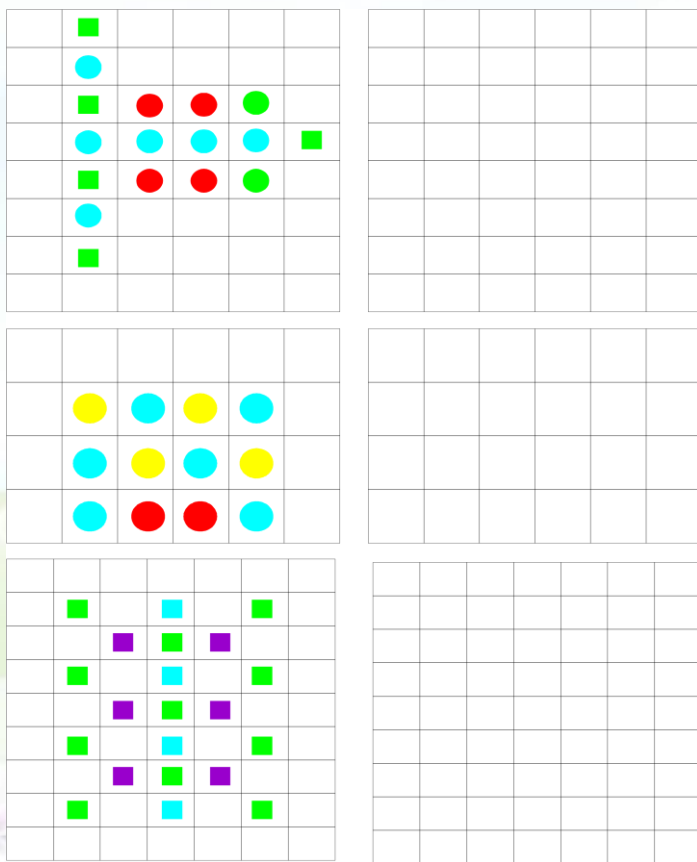
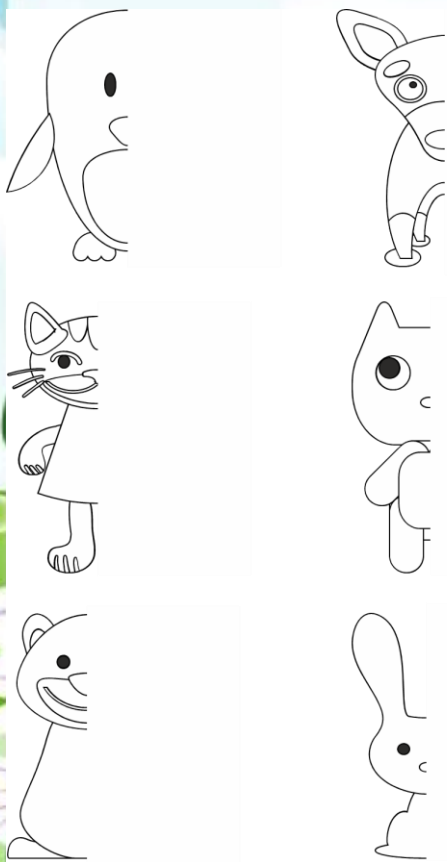


1	6	8	2	3	7	9
4	6	1	0	5	6	7
8	9	3	4	5	1	3
5	9	7	1	3	2	7
4	6	3	5	1	3	5
9	7	1	3	2	7	4
6	3	6	7	8	1	3
8	2	4	5	1	4	2



# Упражнение «Скопируй» («Дорисуй»)

- Цель: развитие мелкой моторики руки, распределения и переключения внимания, пространственных представлений, умение ориентироваться на листе бумаги.
- Процедура проведения: Ребенок получает бланк и дорисовывает вторую часть рисунка либо копирует узор по клеточкам или точкам.





***Желаю всем удачи!***



***Спасибо за внимание!***