**Консультация для родителей**

**«Роль игры при подготовке детей к обучению в школе»**

Начало **школьного обучения** в психологическом плане является одним из сложных периодов в жизни ребёнка. Изменяется вся его жизнь — к ребёнку предъявляются новые требования, он осуществляет иные виды деятельности, чем ранее, контактирует с новыми людьми.

Напряжённость этого периода определяется тем, что **школа** с первых дней ставит перед учениками целый ряд сложных задач и требует максимальной мобилизации интеллектуальных, эмоциональных, физических резервов.

В течение жизни человек переживает несколько возрастных кризисов *(трёх лет, кризис 7-ми лет, подростковый, среднего возраста, пенсионный)*. Более **подготовленные** люди переживают их мягче, спокойнее, жизнерадостнее. Это относится и к периоду начала **обучения ребёнка в школе**, когда в корне меняется его жизнь и в физиологической, и в психологической, и в социальной сфере.

В возрасте 6-7 лет закладываются основы будущей личности:

зарождается потребность в уважении и признании взрослых,

желание выполнять важные для других, *«взрослые»* дела,

быть *«взрослым»*;

потребность в признании сверстников.

У старших **дошкольников** активно проявляется интерес к коллективной деятельности и в то же время – стремление в игре и труде быть первым, лучшим. Появляется потребность поступать в соответствии с правилами и нормами поведения в обществе: в некоторых ситуациях ребёнок уже может сдерживать свои непосредственные желания и поступать не так как хочется в данный момент, а так как *«надо»*.

К концу **подготовительной** группы дети отдают явное предпочтение интеллектуальным занятиям перед практическими. Ребят привлекают головоломки, ребусы, кроссворды, лабиринты, карты сокровищ и звёздного неба, фокусы, опыты, задачки и упражнения в которых *«нужно думать»*.

В последние годы дети всё меньше стремятся в **школу**. Небольшой процент таких **детей был всегда**, но в последнее время он начал неуклонно расти. Обесценивание **школы в глазах детей** учёные напрямую связывают с преждевременным включением их в учёбу. Усечение игрового периода детства, приобщение ребёнка к *«чистому»* знанию довольно рано и односторонний *«интеллектуальный»* крен в его раннем развитии способны сыграть злую шутку с **родителями и детьми**.

В результате, ребёнок, в которого было вложено в **дошкольном**

возрасте столько сил и средств, может не оправдать **родительских ожиданий**.

Учёные выделяют:

1. психологическую,

2. эмоциональную,

3. интеллектуально-волевую готовность к **школе**.

В структуре интеллектуально-волевой готовности рассматривается способность ребёнка ориентироваться в окружающем мире посредством развития всех психических процессов: внимания, восприятия, памяти, мышления, воображения, речи.

Наблюдая природу, события окружающей действительности, дети учатся находить пространственно-временные и причинно-следственные отношения, обобщать, делать выводы. Во многом у **детей** 5-6 лет эти знания основаны на жизненном опыте, носят стихийный, разрозненный характер.

Среди взрослых бытует мнение, что специального **обучения** здесь и не требуется. Но это не так. Даже при большом количестве сведений знания ребёнка не составляют целостную картину мира. Недостаточно просто иметь запас сведений об окружающем мире, нужно уметь ими пользоваться, высказывать собственные суждения, делать выводы.

Таким образом, запас знаний об окружающем мире у ребёнка должен формироваться в системе и под руководством взрослого.

При **подготовке детей к школе** эффективным средством является игра.

Игра - это не только удовольствие и радость для ребенка, что само по себе очень важно. С её помощью можно развивать внимание, память, мышление, воображение. Играя, ребенок приобретает новые знания, умения, навыки, развивает способности, подчас не догадываясь об этом.

Каждая игра - это общение ребенка со взрослыми, с другими детьми, это **школа сотрудничества**, в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и стойко переносить свои неудачи. Доброжелательность, поддержка, радостная обстановка, выдумки и фантазии - только при таком условии **игры** будут полезны для развития ребенка.

Принимая на себя **роль другого человека**(продавца, доктора, осваивая типичные для него формы поведения, ребёнок не только больше узнаёт о мире взрослых, но и изживает свой детский эгоцентризм, такое своеобразное заблуждение, что все окружающие думают и чувствуют точно также, как он.

Участвуя в совместных сюжетно-ролевых играх с другими детьми, ребёнок начинает понимать, что одни и те же вещи люди видят и оценивают по-разному, и что далеко не все разделяют мнение его мамы о том, что он - самый лучший человек на свете. Окружающим необходимы доказательства, и ребёнок добывает их, стараясь соответствовать требованиям сверстников или посторонних взрослых.

Неизбежные в этом случае конфликты и недопонимания в отношениях с окружающими, заставляют ребёнка обратить своё внимание на сферу человеческих отношений и начать постигать законы поведения в мире людей.

У ребёнка, приближающегося к семилетнему рубежу, меняются критерии оценки себя и окружающих. Самыми главными категориями становятся понятия *«честно - нечестно»*, *«справедливо - несправедливо»*. Нормально развитый семилетка – жуткий моралист и ревностный хранитель социальной справедливости.

Педагоги-учёные считают, что решающее значение для формирования предпосылок учебной деятельности в **дошкольном возрасте имеют игры по правилам**.

Такие **игры** предполагают наличие особого **подготовительного этапа**, направленного на овладение их принципом. С этой точки зрения деятельность ребёнка на таком **подготовительном** этапе может рассматриваться как своеобразный прообраз учебной деятельности.

Деятельность, направленная на овладение правилами **игры**, по своему содержанию близка к полноценной учебной деятельности и одновременно внутренне мотивирована. При такой мотивации учение принимается детьми как деятельность, отвечающая их собственным интересам и потребностям.

Принятие старшими **дошкольниками** правил в игре и соблюдение их в течение всей **игры** может служить критерием, диагностирующим психологическую готовность к **школьному обучению**.

Ещё одним важным свойством *«дозревшего»* до **школы ребёнка**, является его способность действовать по принципу *«не хочется, но нужно»*. Умение заставить себя выполнить действие, которое пусть и непривлекательно, но необходимо для самого ребёнка или способно порадовать кого-то другого, отражает высший уровень личностной зрелости малыша в этом возрасте.

Другими словами, готовый к **школе ребёнок**, это абсолютно социальное существо. Принятые в обществе правила становятся для него мерилом собственного *«Я»* и всего сущего вокруг. Он активно стремится к настоящему делу и начинает презирать игру как занятие социально мало ценное и пригодное лишь для *«маленьких»*.

Соответственно, **школа** приобретает в его глазах особую ценность. Там и делами можно заняться серьезными, и со сверстниками пообщаться, да и свободой от жесткой регламентации своего поведения насладиться в

полной мере. Например, *«не спать днём»*.

Готовый к **школе** ребёнок хочет учиться, а его социальная компетентность становится важнейшим залогом успешного **школьного дебюта**.

К семи годам готовый к **школе ребёнок**, как правило проявляет интерес к трудным заданиям, к задачам с *«секретом»*, а его любознательность неистощима. Он любит бросать вызов взрослым и сверстникам в выполнении тех или иных дел, постоянно соревнуется с ними в силе, ловкости, сообразительности, любит сравнивать себя с другими – по сути непрерывно ищет подтверждения своим *«совершенствам»*, и одновременно становится строже и критичнее к себе самому. Если попробовать ему поддаться, уступить его настойчивому желанию выделиться, он обидится – ему нужна истинна я победа, а не уступка как маленькому.

Кроме того, у старшего **дошкольника** резко активизируется творческая активность. Она может проявляться и в уже хорошо освоенных ребёнком рисовании, лепке, **конструировании**, а может – и в совершенно новых формах: словотворчестве, сочинении стихов, музыки, кройке и шитье одежды для себя, а не для куклы. А ещё он вдруг начинает проникаться проблемами семьи, включается в заботы о младших, *«напоминает»* взрослым об их обязанностях, или критикует старших за *«неверно»* принятое решение. Лучший подарок для ребёнка этого возраста – попросить его совета в решении какого-нибудь вопроса. Радости его не будет предела.

**Игры**, направленные на формирование мотивации к **обучению в школе**:

1. *«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; проштрафившиеся отдают их ведущему. Отвечать нужно быстро, все дети внимательно следят за выполнением правила. Примерная беседа:

— Ходил ли ты когда-нибудь в зоопарк?

— Однажды.

— А видел ли там медведя?

— Видел.

Беседа продолжается до тех пор, пока не проскользнёт *«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.

2. *«Птичка»*. 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.

3. *«Нарисуй пароход»*. Ребёнку предлагают как можно точнее срисовать пароход, отдельные детали которого составлены из элементов прописных букв и цифр. Взрослый говорит: «Перед тобой лежит лист бумаги и карандаш. На этом листе нарисуй, пожалуйста, точно такую же картинку, какую ты видишь на этом рисунке. Не торопись, постарайся быть внимательным, чтобы рисунок был точно таким же, как образец. Если ты что-то не так нарисуешь, не стирай ластиком, а нарисуй поверх неправильного или рядом правильно». При сравнении рисунка с образцом следует обращать внимание

а) на соотношение размеров деталей,

б) на присутствие всех деталей,

в) на правильность изображения — нет ли зеркального отражения, не путает ли ребёнок верх и низ,

г) на количество деталей и способ их изображения — считает ли ребёнок или рисует *«на глазок»*?

Если оказывается, что задание слишком трудно, придумайте сами более простые и предлагайте их ребёнку почаще — ведь эта игра воспроизводит сразу несколько упражнений для первоклассников!

4. *«Узоры»*. Ребёнку даётся лист клетчатой бумаги. Ведущий: «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.

Начинаем рисовать узор: 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!

5. *«Палочки»* 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 ил и положена неправильно -это считается ошибкой. Начали!»

Первая фигурка - *«домик»*. Предлагаем несколько фигурок - *«звёздочку»*, *«снежинку»*, *«ёлочку»* одновременно. Можно придумать и свои фигуры.

6. *«Сосед, подними руку»*. Играющие, сидя или стоя (в зависимости от условий, образуют круг. По жребию 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, 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.

7.*«****Школа наоборот****»*. 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.

По данным психологов, успешностью в **обучении отличаются те дети**, которые исчерпали возможности развития в рамках **дошкольного** возраста с его ведущей деятельностью – ролевой игрой. А *«ненаигравшиеся»* дети характеризуются худшей успеваемостью, несформированностью мотивов учебы и в целом познания, быстро утрачивают интерес к **школе**. Те дети, у которых игровая деятельность не сформирована, обычно не испытывают потребности в переходе к новой ведущей деятельности – учебной.

Вывод: играйте с детьми, уважаемые **родители**!