

Упражнения для подготовки ребенка к школьному обучению

4-й лишний

Можно выкладывать предметы, показывать картинки, для детей постарше - просто называть слова. Назвать, что не подходит к трём остальным словам и почему.

- Яблоко, груша, *картофель*, слива
- Шапка, брюки, пальто, *сапоги*
- Чашка, *ваза*, миска, ложка
- *Тетрадь*, машинка, кукла, пирамидка

Если использовать эту методику как развивающую, можно начинать с 3-5 картинок или слов, постепенно усложняя логический ряд, чтобы имелось несколько правильных вариантов ответа, например: кошка, лев, собака - лишними может быть и собака (не из семейства кошачьих), и лев (не домашнее животное).

Простые вопросы:

- Кто больше - кот или коза?
- Днём светло, а ночью?
- Небо голубое, а трава?
- Яблоки, груши, сливы - что это? Шкаф, стол, диван?
- Маленький кот - котёнок, маленькая собака... ?
- Почему у всех автомобилей тормоза?
- Чем похожи молоток и топор? Кошка и мышка?
- Чем различаются гвоздь и винт?
- Собака больше похожа на кошку или курицу? Чем?
- Назови транспортные средства, предметы одежды, мебели.

Развиваем память

Назовите (прочитайте) медленно и отчётливо несколько слов. Ребенок должен их воспроизвести в произвольном порядке. Назовите слова повторно.

- Дом, солнце, ворона, часы, карандаш
- Молоко, снег, стол, молоток, окно, книжка
- Песок, дерево, вазон, сахар, лопата, чемодан, ручка

Научите ребенка ассоциативному запоминанию слов: на *дом* светило *солнце*, прилетела *ворона*, посмотрела на *часы* и украла *карандаш*.

Развитие общей координации и точности движений

а) игра с мячом «Съедобное - несъедобное» (съедобное ловим, несъедобное отталкиваем), а также любые другие игры и упражнения с мячом;

б) игра «Зеркало»: ребенку предлагается быть зеркалом и повторять все движения взрослого (как отдельные движения, так и их последовательность); передайте роль ведущего ребенку, пускай сам придумывает движения;

в) игра в «Тир»: попадание в цель различными предметами (мячом, стрелами, кольцами и др.). Это упражнение способствует развитию не только координации движений и их точности, но и глазомера.

Знакомство

Предложите ребёнку рассказать о себе так, как бы он сделал это, представляясь незнакомому человеку.

Игра «Пожалуйста»

Ребенок повторяет движения за взрослым, но выполнять должен только те, которые предлагаются после обращения «пожалуйста»: «пожалуйста, присядь».

Чего не хватает?

Развиваем фонематический слух:

а) «назови лишнее слово». Несколько раз повторите какое-то слово, а потом вместо него скажите другое, похожее. Ребенок должен услышать и назвать это другое слово:

- Гора, гора, гора, *нора*, гора, гора, *пора*, гора
- Голос, голос, *колос*, голос, голос, *голос*, волос
- Коса, коса, коса, *коза*, коса, коса, *роса*
- Саша, Саша, Саша, *Даша*, Саша, *каша*, Саша

Если ребенок ошибается, произносите ряды слов медленнее, обращайтесь внимание на звуковые различия.

б) «назови звуки». Ребенок должен назвать первый и последний звуки в словах: стол, кошка, автобус, улитка...

Игра «Пантомима»

Предложите ребёнку с помощью разнообразных поз, движений тела показать, как выглядят: добрый учитель; злой учитель; отличник; ученик, который плохо учится; не хочет идти в школу; старательно делает уроки; внимательный; невнимательный; боится отвечать; с удовольствием идёт в школу. Кого приятнее показывать? Предложите другие задания, не связанные со школой

Противоположные слова

Предложите ребенку называть противоположные слова к тем, что вы будете произносить. Например, зима - лето, высокий - низкий, холодно - жарко, мокрый - сухой. Если у ребенка получается, попробуйте называть более сложные слова, обозначающие чувства, качества, состояния (весёлый - грустный, жадный - щедрый, замерзающий - тающий).

Объясни инопланетянину

Предложите ребенку представить, что он встретил инопланетянина, который не знает значения многих слов в нашем языке, и он (ребёнок) должен ему всё объяснить. Слова можно брать любые но начинать надо с простых, хорошо знакомых (нож, велосипед, шапка, телефон). Постепенно переходите к более сложным понятиям (холодно, весело, радость, горе, счастье). Важно, чтобы ребенок сам мог назвать назначение предмета и его существенные качества или признаки (велосипед - для того, чтобы ездить, у него есть колёса, педали, руль).

Наблюдательность

Предложите ребенку внимательно посмотреть на какой-нибудь предмет, а потом отвернуться и описать его. Так можно обращать внимание на прохожих, пассажиров в транспорте, вспоминать знакомых. Попросите вспомнить, что встречается по дороге в детский сад, магазин и т. д. В этой игре выявляются связи внимания и зрительной памяти.

Сходство и различие

Предложите ребенку сравнить (чем похожи и чем отличаются) между собой различные предметы и понятия. Для дошкольника это должны быть хорошо знакомые предметы (можно использовать картинки, сами предметы): молоко и вода, машина и трамвай, яблоко и помидор.

Развиваем моторику

1. На листике в клеточку начните рисовать по линиям простой узор. Ребенок должен закончить
2. «Трудные виражи». Игра начинается с того, что Вы рисуете дорожки разной формы, в одном конце которых - машина, а в другом - дом (зайчик - морковь, и т. п.). Ребенок должен карандашом, не отрывая руки, «проехать» по изгибам дорожек.
3. «Парашютисты». В верхней части листа рисуются несколько точек (парашютисты), внизу - небольшой круг (место их приземления). Надо точными движениями, прямыми линиями сверху вниз посадить своих парашютистов.

4. «Попади в точку». Взрослый ставит на листе бумаги точку, отводит руку ребёнка на 10-15 сантиметров от листа, а затем предлагает ребёнку попасть кончиком карандаша в точку.
5. Нанизываем бусы, застёгиваем и расстегиваем пуговицы, кнопки, крючки.
6. Вырезаем из бумаги, делаем аппликации, лепим из пластилина, рисуем, выкладываем узоры из фасоли и круп.
7. Очень желательны книжки - раскраски, мелкие конструкторы, мозаика.

Чувство ритма

Взрослый демонстрирует комбинацию из 5-7 хлопков, а ребенок должен её повторить.

Разрезные картинки

Возьмите любую картинку, открытку и разрежьте её на несколько частей (в зависимости от возможностей вашего ребенка). Попросите собрать. Если ребенок справляется, постепенно усложняйте задания, выбирая картинки с более сложным рисунком или разрезая их на большее количество частей.

Установление связей

Ребенок должен закончить предложение, которое вы начинаете. Он должен попытаться установить взаимно-обратную связь между величинами или размещением предметов в пространстве.

- - линейка длиннее карандаша, а карандаш ... (короче, чем линейка)
- - лампа стоит на столе, а стол . . (под лампой)
- - Дима выше Саши, а Саша... (ниже Димы)
- - арбуз больше яблока, а яблоко... (меньше арбуза)
- - кукла лежит ближе к тебе, а собачка... (дальше)
- - Готов ли ваш ребенок стать первоклассником?
-

Упражнение на развитие произвольного внимания.

- Ребенку дают лист бумаги, цветные карандаши и просят нарисовать в ряд 10 треугольников. Когда эта работа будет завершена, ребенка предупреждают о необходимости быть внимательным, так как инструкция произносится только один раз "Будь внимательным, заштрихуй красным карандашом третий, седьмой и девятый треугольники" Если ребенок переспрашивает, ответить - пусть делает так, как понял Если ребенок справился с первым заданием, можно продолжить работу, постепенно усложняя задания.

Упражнение на развитие наблюдательности.

- Предложите ребенку игру: "Внимательно осмотри комнату и найди предметы, в которых есть круг, окружность". Ребенок называет предметы - часы, основание карандаша выключатель, ваза, столик: Можно провести эту игру в соревновательной форме для группы детей, придумать аналогичные задания.

Игра на развитие памяти.

- В эту игру можно играть с ребенком , например, во время длительных поездок. Взрослый начинает эту игру и говорит: "Я положил в мешок яблоки". Следующий игрок повторяет сказанное и добавляет что-нибудь еще: "Я положил в мешок яблоки и бананы". Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-нибудь от себя. Можно просто добавлять по одному слову, а можно подбирать слова по алфавиту.

Игра для тренировки мышления и сообразительности "Как это можно использовать?"

- Предложите ребенку игру - найти как можно больше вариантов использования какого либо предмета. Например, Вы называете слово "карандаш", а ребенок придумывает, как его можно использовать - писать, рисовать, использовать как палочку, указку, градусник для куклы, удочку и т.д.

Тест для будущих первоклассников:

- - назови свою фамилию, имя, отчество;
- - сколько тебе лет? А сколько будет через год? А через два?
- - как зовут твоих родителей?
- - утром ты завтракаешь, а днем...?
- - сравни самолет и птицу. Что у них общего, чем отличаются?
- - футбол, гимнастика, теннис, плавание - это...?
- - что нужно сделать, чтобы вода в чайнике закипела?
- - нож, что это? Велосипед, что это? Килограмм, что это?
- - сравни квадрат и прямоугольник. Что у них общего, чем отличаются? Какие еще геометрические фигуры ты знаешь?
- - в какой стране ты живешь? Какой твой адрес?
- - береза, дуб, осина - это...?
- - каких домашних, диких животных ты знаешь? Почему их так называют?
- - у коровы - теленок, у собаки -.... у лошади -...?
- - почему раньше, чем пройдет поезд, опускается шлагбаум?
- - огурец, помидор, морковь, свекла - это ...?
- Посмотрите, с какой группой вопросов ребенку удалось справиться менее успешно, и уделите этой стороне словарного мышления особое внимание.

Одной из наиболее доступных и распространенных методик тестирования готовности ребенка к обучению в школе является тест Керна-Иирасека.

Задание 1.

Нарисуй человека (мужчину).

Оценка рисунка:

1 балл (наилучший результат) выставляется при выполнении следующих условий: нарисованная фигура должна иметь голову, туловище, конечности, причем голова с туловищем соединена шеей и не должна быть больше туловища. На голове есть волосы (возможно они закрыты кепкой, шляпой) и уши, на лице — глаза, нос, рот. Руки заканчиваются пятипалой кистью. Ноги внизу отогнуты. Фигура имеет мужскую одежду и нарисована синтетическим способом, т. е. вся фигура (голова, шея, туловище, руки, ноги) рисуется сразу как единое целое, а не составляется из отдельных законченных частей. При таком способе рисования всю фигуру можно обвести одним контуром, не отрывая карандаша от бумаги. На рисунке видно, что руки и ноги как бы «растут» из туловища, а не прикреплены к нему. В отличие от синтетического, более примитивный аналитический способ рисования предполагает изображение отдельно каждой из составляющих частей фигуры. Так, например, сначала рисуется туловище, а затем к нему прикрепляются руки и ноги.

2 балла — выполнение всех требований, кроме синтетического способа рисования. Три отсутствующие детали (шея, волосы, один палец руки, но не часть лица) можно не учитывать, если фигура нарисована синтетическим способом.

3 балла — фигура имеет голову, туловище, конечности. Руки и ноги нарисованы двумя линиями (объемные). Допускается отсутствие шеи, волос, ушей, одежды, пальцев и ступней.

4 балла — примитивный рисунок с головой и туловищем. Конечности нарисованы только одной линией каждая.

5 баллов (наихудший результат) — отсутствует четкое изображение туловища («головоножка») или обеих пар конечностей. Каракули.

Данное задание оценивает общий интеллектуальный уровень ребенка.

Задание 2. Копирование слов, написанных письменными буквами. (Он ел суп)

«Посмотри, здесь что-то написано. Ты попробуй написать точно также».
Оценка результатов:

- 1 Балл — хорошо и полностью **разборчиво скопирован** написанный образец. Буквы превышают размер букв образца не **более чем в два раза**. Первая буква по высоте явно соответствует прописной букве. **Буквы четко написаны в** три слова. Скопированная фраза отклоняется от горизонтальной линии не **более чем на 30 градусов**.
- 2 балла — разборчиво скопирован образец, но **размер букв** и соблюдение горизонтальной линии не учитываются.
- 3 балла — явная разбивка надписи минимум на две части. Можно понять хотя бы 4 буквы образца.
- 4 балла — с образцом совпадают хотя бы 2 буквы. Воспроизведенный образец все еще создает строку надписи.
- 5 баллов — каракули.

Диагностируется сенсомоторная координация, произвольность внимания, координация зрения и движений тонкой моторики руки.

Задание 3.

Срисовывание группы точек: «Посмотри, здесь нарисованы точки».

Попробуй вот здесь, рядом, нарисовать точно так же». При этом нужно показать, где ребенок должен нарисовать. Во время выполнения ребенком задания надо следить за его действиями и делать пометки. Обрати внимание, какой рукой рисует ребенок, перекладывает ли карандаш из одной руки в другую, вертится слишком много, роняет ли карандаш и т. п.

Оценка результатов:

- 1 балл — совершенное копирование образца. Допускается незначительное отклонение одной точки от строки или колонки. Уменьшение образца допустимо, а увеличение не должно быть более чем вдвое. Рисунок должен быть параллелен образцу.
- 2 балла — число и расположение точек должно соответствовать образцу. Можно не учитывать отклонение не более трех точек на половину зазора между строкой и колонкой.
- 3 балла — рисунок в целом соответствует образцу, не превышая его по ширине и высоте более чем вдвое. Число точек может не соответствовать образцу, но их не должно быть больше 20 или меньше 7. Допускается любой поворот, даже на 180 градусов.
- 4 балла — контур рисунка не соответствует образцу, но все же состоит из точек. Размеры образца и число точек не учитываются. Иные формы, например линии, не допускаются.
- 5 баллов — каракули.

Итоги: находится суммарное число баллов по трем заданиям. Если сумма баллов равна 3—6 баллов — готовность к школе выше средней, если сумма 7-11 баллов - средняя зрелость, если 12-15 - готовность ниже нормы, таких детей необходимо углубленно обследовать, так как среди них могут быть умственно отсталые.

Результат тестового испытания можно рассматривать как основание для заключения о школьно» зрелости и нельзя интерпретировать как школьную незрелость (возможны случаи, когда способные дети схематично рисуют человека и поэтому получают плохие результаты).