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.

«**Первоклассник»** - в игре закрепляются знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе, воспитывается желание учиться, собранность, аккуратность.

На столе у взрослого лежит портфель и несколько предметов: ручка, пенал, тетрадь, дневник, карандаш, ложка, ножницы, ключ, расчёска. После напоминания о том, что ребёнок скоро идёт в школу и будет сам собирать свои вещи, предлагают посмотреть на разложенные предметы и как можно быстрее собрать свой портфель. Игра заканчивается, когда ребёнок сложит все вещи и закроет портфель. Возможные модификации: если участвуют несколько детей, ввести элемент соревнования.

При организации сюжетных-ролевых игр в школу можно использовать сюжеты различного содержания: игра в школу после посещения «Школы будущего первоклассника» (закрепление полученных знаний и представлений), моделирование школы будущего (формирование эмоционального отношения к школе, развитие творческого воображения и свободы мышления).

В сюжет игр можно ввести роль Домовёнка Кузи — ученика, который не хочет учиться, всем мешает, нарушает установленные правила. И кукла Анечка - ученица, которая все время учит Кузю.

**Интерес к новым знаниям, элементарные навыки поиска интересующей информации (в книгах, журналах, справочниках), осознание общественной значимости школьного учения, умение подчинять своё «хочу» слову «надо», желание трудиться и доводить начатое дело до конца, умение сравнивать результаты своей работы с образцом и видеть свои ошибки, стремление к успеху и адекватная самооценка — все это является мотивационной основой школьного учения и формируется главным образом в условиях семейного воспитания.**

Памятка для воспитателей и родителей

# Как сформировать у ребенка положительную мотивацию к учению в школе ?

ПЕДАГОГ-ПСИХОЛОГ
Носова Мария Валерьевна

Формированию у детей мотивов учения и положительного отношения к школе направлена на решение
***трёх основных задач:***

- ***формирование у детей правильных представлений о школе и учении;***
- ***формирование положительного эмоционального отношения к школе;***
- ***формирование опыта учебной деятельности***

Для решения этих задач в учебно-воспитательном процессе используются различные формы и методы работы: экскурсии в школу, библиотеку, беседы о школе, чтение рассказов и разучивание стихов школьной тематики, рассматривание картинок, отражающих школьную жизнь, и беседы по ним, рисование школы (рисунок школы после экскурсии, рисунок школы будущего, рисунок «В какой школе я хочу учиться» и др.) и игра в школу.

**Комплекс игр, направленных на формирование мотивации учения у старших дошкольников**

**«Барыня прислала сто рублей» - народная игра для воспитания сосредоточенности.**

Играть можно и в большой группе, но более эффективна игра вдвоём. Ведущий обращается к партнёру:
«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».

**«Птичка» - познавательная игра для развития самоконтроля.**

Ведущий всем игрокам даёт названия деревьев. Каждый должен запомнить своё название. И после этого ведущий 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.

**«Узоры» - игра для развития сосредоточенности.**

В эту игру можно играть и с одним, и с группой детей. Ребёнку даётся лист клетчатой бумаги и рисунок диктуется по клеточкам. Ребёнок рисует не отрывая карандаша.

**«Палочки» - игра-тест.**

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!»

**«Школа наоборот» - используется для проигрывания конфликтных ситуаций.**

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 вы-