**Мотивационная готовность к школе.**

**Готовность ребёнка к школе - это комплексное понятие, совокупность интеллектуальных, физических, эмоциональных, коммуникативных, личностных качеств. Главное – это психологическая готов­ность ребёнка к школе. Понятие психологической готовности к школе включает в себя несколько аспектов. Все они между собой тесно взаимосвязаны. Немаловажную роль занимает** **Мотивационная готовность к школе – это желание ходить в школу, приобретать новые знания, желание занять позицию школьника.**

**Мотивация** - представляет собой совокупность внутренних и внешних движущих сил, которые побуждают человека к деятельности.

 Для чего вообще нужна эта мотивация?

 **Цель мотивации** – вызвать у детей интерес к занятию, занимательному делу, или какой либо деятельности, создать условия увлеченности, умственного напряжения, направить усилия детей на осознанное освоение и приобретение знаний и умений.

**Мотивация позволяет решить сразу несколько задач:**

* Расширить и обогатить диапазон игровых умений и навыков.
* Повысить познавательную активность и работоспособность детей.
* Активизировать процессы восприятия, внимания, памяти, мышления.
* Плавно регулировать поведенческие трудности детей, постепенно приучая их подчиняться правилам игры.

С мотивации начинается любое взаимодействие между ребёнком и взрослым. Без мотивации со стороны взрослого у дошкольника не будет активности, не возникнут мотивы, ребёнок не будет готов к постановке целей.

 **Игровые методы и приемы в обучении детей:**

* дидактические игры
* подвижные игры
* игры-забавы, инсценировки.

На первом плане стоят **эмоции**.

Заинтересовать можно также и **поставленной проблемой** (для старшего возраста). Например: детям пришло письмо от Белочки, она не знает, как сосчитать свои запасы на зиму; помогите ей и т.д.

**Яркость** предлагаемого образа (красивая, эстетичная, анатомически правильная игрушка или пособие)

**Новизна** (незнакомый предмет всегда привлекает внимание. В детях просыпаются маленькие исследователи)

**Выделим восемь типов мотивации:**

**Первый тип - игровая мотивация – «Помоги игрушке»,** ребёнок достигает цели обучения, решая проблемы игрушек. Игрушки использую яркие, эстетичные, желательно новые.

**Второй тип мотивации – помощь взрослому – «Помоги мне».**

Здесь мотивом для детей является общение со взрослым, возможность получить одобрение, а также интерес к совместным делам, которые можно выполнять вместе.

**Третий тип мотивации «Научи меня»** - основан на желании ребёнка чувствовать себя знающим и умеющим.

**Четвёртый тип мотивации «создание предметов своими руками для себя»** - основан на внутренней заинтересованности ребёнка. Такая мотивация побуждает детей к созданию предметов и поделок для себя или близких.

**Пятый тип мотивации «Художественное слово».** Использование стихов, песенок, потешек, загадок и т. д. Этот тип мотивации можно использовать во всех возрастных группах.

**Шестой тип мотивации «Словесный».** Она осуществляется только по словесному указанию. Это проблемные ситуации, прием соревнования, просьба.

**Седьмой тип мотивации «Предметно-действенный».** Это письма, волшебная корзина, коробочки, волшебная шкатулка, чудесный мешочек, плакаты.

**Восьмой тип мотивации «Использование ИКТ».**

Использование компьютера позволяет активизировать непроизвольное внимание, повысить интерес к обучению, расширить возможности работы с наглядным материалом, что способствует достижению поставленных целей.

**Игровые технологий, направленные на развитие школьной мотивации**

1. **Игровая технология «Корзина идей».**

**Цель** – узнать, что известно учащимся по теме, которая будет обсуждаться на уроке, их предположения на этот счет, посредством игровой технологии «корзина идей».

**Ход:** На доске рисуется или прикрепляется макет корзины, в которую дети помещают все, что им известно по обсуждаемому вопросу.

**2. Игры в стихах ДА-НЕТ**

Праздник мы сейчас откроем,
Чудо-игры здесь устроим.
Повернитесь все друг к другу,
И пожмите руки другу.
Руки вверх все поднимите
И вверху пошевелите.
Крикнем весело: ""Ура!""
Игры начинать пора!!!
Вы друг другу помогайте,
На вопросы отвечайте
Только ""Да"" и только ""Нет""
Дружно дайте мне ответ:
Если ""нет"" вы говорите,
То ногами постучите,
Если говорите ""Да""-
В ладоши хлопайте тогда.
В школу ходит старый дед.
Это правда, дети?.. (Нет - дети стучат ногами).
Внука водит он туда?
Отвечайте дружно... (Да - хлопают в ладоши).
Лед - замерзшая вода?
Отвечаем дружно… (Да).
После пятницы - среда?
Дружно мы ответим... (Нет).
Ель зеленая всегда?
Отвечаем, дети... ( Да).
День Рожденья - день веселый?.. ( Да)
Ждут вас игры и приколы?.. ( Да)
С юмором у вас в порядке?.. (Да)
Сейчас мы делаем зарядку?.. (Нет)
Именинницу поздравим?.. (Да)
Или к бабушке отправим?.. (Нет)

**Где еда, где не еда?**

Словом «да» и словом «нет»
Надо быстро дать ответ.
Где еда, где не еда?
Вы готовы, дети ?

Есть в кастрюле 5 котлет.
Мы их будем кушать? (да)
Возьмем суповой пакет
И рассыплем на пол? (нет)
Налита в стакан вода
Будем пить ее мы? (нет)
В миске с солью лебеда
Мы ее в окрошку? (нет)
Есть на кухне газ-плита,
Мы ее почистим (да)
В вазочке кило конфет
Мы съедим их, дети? (да)
На плите сковорода,
Мы ее проглотим? (нет)
На столе стоит обед
Мы его забросим ?(нет)
От рыбешки есть скелет
Мы его в отходы (да)
На тарелке груда льда,
Ведь съедим его мы (нет, да)
Тот, кто громко крикнет «нет»
Дал неправильный ответ
Кто воскликнул слово «да»
Тот простудится тогда
Вы решайте сами , дети,
Нужно ль есть ледышки эти?
Закругляться мне пора,
Ведь закончилась игра.
Теперь вместе, детвора,
Крикнем громкое ..""Ура!""

**Может- нет, а может- да!**

У меня для вас игра:
«Может- нет, а может -да!
Подскажите мне ответ:
«Может – «да», а может –«нет»!
Рыбки спят на дне пруда.
Это правда, дети? (Да)
Быстро дайте мне ответ,
Снег зимой бывает? (Да)
Понедельник и среда-
Это дни недели? (Да)
Солнце дарит людям свет?
Отвечаем вместе! (Да)
«Вискас» - Кошкина еда.
Что вы скажете мне? (Да)
Я предвижу ваш ответ:
Мышь боится кошки?(Да)
Крокодил живет сто лет-
Это правда, дети? (Нет)
Может человек в 5 лет
Дедом стареньким быть? (Нет)
А полынь и лебеда-
Это овощи ведь? (Нет)
Каждый скажет без труда:
За зимою лето? (Нет)
Свет луны и солнца свет-
Виден ли он людям? (Да)
Подскажите мне ответ:
Спят зимой лягушки? (Да)
Верблюд способен, дай ответ,
Идти три дня без пищи? (Да)
Дать мне можете ответ:
Волк меняет шубу? (Нет)
Отвечайте, детвора,
Вам понравилась игра? (Да)
Да – нет!
Вновь игра приходит к нам-
Зал мы делим пополам:
Слева «да» кричат в ответ,
Справа отвечают « нет»
Жить, ребята, без конфет
Очень плохо, скучно (Да)
Есть такой велосипед
Что летает в космос?..(Нет)
Замерзает ли вода
В знойный летний вечер?(Нет)
Все ли ездят поезда
Лишь по рельсам только?(Да)
Может богатырь –атлет
До луны допрыгнуть?(Нет)
Все стоят на красный свет-
И авто, и люди?....(Да)
Из просохшего пруда
Рыба выловится?(Нет)
Можно черного кота
Не увидеть ночью?...(Да)
Мореходные суда
Могут плыть по суше?(Нет)
Может вкусным быть обед
Из сырой картошки? (Нет)
Все ли надо города
Писать с заглавной буквы? (Да)
Все ответы хороши,
Вы кричали от души
Давайте на прощание
Крикнем …До свидания!

**Веселые "ДА-НЕТКИ"**

Веселые данетки -
без фантиков ""конфетки"" -
Только ""да"" и только ""нет"" –

дайте правильный ответ!
— Если ты бежишь в буфет,
Значит, ты голодный? ... (да)
— В небе месяц и звезда —
Значит, это полдень? ... (нет)
— На лётном поле поезда
Готовы к старту в небо? ... (нет)
— Кто много кушает конфет,
Тот сладкоежка, верно? ... (да)
— Кастрюля и сковорода
Нужны для ловли рыбы? ... (нет)
— Сохранить большой секрет
Очень трудно, правда? ... (да)
— Если любишь ты балет,
То пойдешь в театр? ... (нет)
— Растут усы и борода
У тех, кто ходит в садик? ... (нет)
— Если ленишься всегда,
В дневнике пятерки? ... (нет)
— Ты с аппетитом съел обед,
Сказать спасибо нужно? ... (да)
— Если врешь везде, всегда,
Значит, ты правдивый? ... (нет)
— В колодце чистая вода,
Чтоб плавать и нырять там? ... (нет)

3**. Игра «Соберем портфель!»**

**Цель:** уточнить знания детей о школьных принадлежностях.

*Педагог загадывает детям загадки о школьных принадлежностях:*

Если ей работу дашь –
Зря трудился карандаш. (***Ответ:*** резинка, ластик.)

До чего же скучно, братцы,
На чужой спине кататься!
Дал бы кто мне пару ног,
Чтобы сам я бегать мог. (***Ответ:*** ранец.)

Белый камушек растаял,
На доске следы оставил. **(*Ответ:*** мел**)**

Жмутся в узеньком домишке
Разноцветные детишки.
Только выпустишь на волю –
Где была пустота,
Там, глядишь, - красота! **(*Ответ:*** цветные карандаши**)**

То я в клетку, то в линейку.
Написать по ним сумей-ка!
Можешь и нарисовать...
Что такое я?.. **(*Ответ:*** тетрадь**)**

В снежном поле по дороге
Мчится конь мой одноногий
И на много-много лет
Оставляет черный след. (***Ответ:*** ручка)

Не куст, а с листочками,
Не рубашка, а сшита,
Не человек, а рассказывает. (***Ответ:*** книга.)

**4. Игра «Первоклассник»**

**Цель:** уточнить знания детей о школьных принадлежностях, воспитывать у них желание учиться, собранность, аккуратность.

На столе у учителя лежит портфель и много разнообразных предметов: ручка, пенал, тетрадь, дневник, карандаш, ложка, ножницы, ключ, расческа и т. д. Педагог предлагает ребенку посмотреть на разложенные предметы и как можно быстрее собрать свой портфель. Игра заканчивается, когда ребенок сложит все вещи и закроет портфель. Нужно обращать внимание не только на то, как бы­стро справился ребенок с заданием, но и на то, насколько аккуратно он это сделал.

**5. Упражнение «Кот и лодыри»**

**Цель:** подвести детей к пониманию необходимости учения.

Педагог читает стихотворение С.Я. Маршака «Кот и лодыри», затем задает детям вопросы:

* — Кто такой лодырь? Назови иначе такого человека.
* — Быть лодырем - это плохо или хорошо?
* — Что может случиться с лодырем в будущем, когда он вырастет?
* — Можно ли пропускать уроки без уважительной причины и почему?
* — Зачем люди учатся?
* — Зачем дети ходят в школу?

**6. Игра «Что я знаю о школе?»**

**Цель:** уточнить знания детей о школе.

Педагог проводит блиц опрос детей.

*Примерные вопросы:*

* — Как надо обращаться к учителю?
* — Как привлечь к себе внимание, если нужно о чем-то спросить?
* — Что говорят, если нужно выйти в туалет?
* — Что такое урок?
* — Как узнают, что нужно начинать урок?
* — Что такое перемена?
* — Для чего нужна перемена?
* — Как в школе называется стол, за которым дети пишут?
* — Где пишет учитель, когда объясняет задание?
* — Что такое отметка?
* — Какие отметки хорошие, а какие плохие?
* — Что такое школьный дневник?
* — В классе учатся дети одного возраста или разного?
* — Что такое каникулы?

**7. Игра "Настроение в цвете".** Детям предлагается выбрать геометрическую фигуру любого цвета, отражающую его эмоциональное состояние, на момент начала занятия.

**8. Упражнение "Шкала роста".** Отработка навыков адекватного оценивания себя и своих достижений. Детям предлагаются три степени оценки: высокая - "звездочка", средняя - "флажок", низкая - "грибок", ребенок выбирает тот предмет, на который сам себя оценивает и кладет в свой "кармашек" занятий, объясняя при этом свой выбор.

**9. Игра "Что я умею, чего не умею, чему хочу научиться".** Детям предлагается составить три списка: "Что я умею", "Чего я не умею", "Чему хочу научиться", совместно обсудить то, что написали дети.

**10. *«Школьные дела»***

Цель упражнения: развитие положительного отношения к школе.

Время: 5 мин.

Ход упражнения: ученики должны продолжить фразу «В школе мне нравится, что…».

Рефлексия: трудно ли было говорить о том, что нравится в школе?

**11.  *«Я сегодня…»***

Цель упражнения: подведение итогов занятия.

Время: 10 мин.

Ход упражнения: каждый по кругу рассказывает о том каким был на занятии, чем оно понравилось, а чем не очень.

**12. Упражнение «Ассоциация»**

Цель упражнения: формирование положительного отношения к школе.

Время: 10 мин.

Ход упражнения: дети по кругу называют ассоциацию на слово «школа».

Рефлексия: сложно ли было выполнить это упражнение?

**13. Игра «Вагончики».**

Упражнение поможет развить логическое мышление и самоконтроль. Для домашнего использования можно использовать картинки из любого тематического лото, например, "Посуда", "Одежда", "Школьные принадлежности" и подобное. Каждому выдается по пять картинок - вагончиков, с помощью которых строится поезд на основе логических связей: ведущий выкладывает первую картинку, например, альбом, следующий игрок ищет у себя и прикладывает картинку с карандашами. Почему? (Рисование). Следующий участник кладет картинку с изображением ластика, затем прикладывается изображение ножниц и т. д.

**14**. **"Птичка, или не зевай, птичку на дерево сажай!"**

Познавательная игра на самоконтроль и для развития мотивации учащихся . В игре лучше принимать участие всей семье или нескольким детям, тогда она пройдет интереснее. Ведущий напоминает названия деревья и предлагает игрокам выбрать дерево по интересу: клен, березу, ель, пальму. Для увлекательности игры игроки припасают фанты (мелкие предметы). Ведущий начинает игру словами: "Птичка прилетела и села на березу". Игрок, выбравший березу, должен быстро сориентироваться и "пересадить птичку на другое дерево": "На березе не сидела, а улетела на пальму". Кто замешкается, отдает фант. Главное - быть внимательным и следить за ходом игры. В конце игры фанты разыгрываются с помощью веселых заданий. Поощрительным призом награждается победитель.

**15.** **Коммуникативные игры.**

Игры на общение очень полезны будущему школьнику, так как учат работать в коллективе, понимать других людей, оказывать поддержку и сопереживать. В домашнем воспитании они помогут родителям больше общаться с детьми, вызывать их на доверительные беседы.

**"Змейка"**

Подобные игры на мотивацию подходят для семейного досуга на природе, в большом пространстве, предполагает максимальное количество участников. Ведущий предлагает всем игрокам встать цепочкой, положив руки на плечи впереди стоящего и проложив воздушный шарик между его спиной и своим животом. Нельзя дотрагиваться до шарика руками! Правило простое: не уронив шарики и не опустив руки дойти до цели, например, до флажка. Разнообразить игру и сделать ее более увлекательной можно интересными заданиями: пройти между флажками, перешагнуть через препятствия (кубики), соревновательными мотивами: создать две команды. Игра может прерываться, потому что обязательно найдется игрок, уронивший шарик или нарушивший правило. Тогда игрок выбывает, а остальные продолжают путь. Выигрывают те ребята, которые дошли до цели.

**"Поймай свой хвост, сороконожка".**

Подобно предыдущей игре, это упражнение помогает развивать коммуникативные навыки, снять напряженность, учит взаимодействию друг с другом. Участники встают цепочкой и кладут руки на плечи впереди стоящему. Первый игрок - голова сороконожки, остальные - тело, последний игрок - хвост. Интересно выполнять движения под веселую музыку. "Голова" должна поймать "хвост", который постоянно уворачивается. Как только первый участник поймал последнего, тот становится "головой". Игра продолжается до тех пор, пока все участники не побывают "хвостом".

**"Тень".**

Игра предполагает участие как двух человек, так и нескольких участников. Взрослый готовит к развлечению спокойную музыку. Игроки разбиваются парами: один - "путник", другой - его "тень". Под музыку путник выполняет различные движения, а тень повторяет все его действия. Интересны будут неожиданные движения путника: резкие повороты, приседания, наклоны и т. д. Игра направлена на развитие умения работать в паре и понимать другого, поэтому может не быть победителей.

**16.** **Упражнения на мотивацию для произвольности действий**

**"Рисуем цифрами и буквами".**

Тренировка произвольности действий и самоконтроля. Взрослый подбирает картинки с цифровым или буквенным изображением предметов: человечки, кораблик, букет цветов, посуда. Ребенок должен внимательно рассмотреть картинки и воспроизвести их. Подобная игра помогает решить сразу несколько задач для первоклашек: закрепить написание букв и цифр, умение их увидеть в разных ситуациях, проконтролировать правильность выполнения.

**"Графический диктант".**

Упражнение в рисовании по клеточкам хорошо подходит для развития самоконтроля, произвольности действий, может быть полезно в работе по формированию мотивации учения. Правила знакомы детям, так как часто упражнение часто проводится при подготовке к школе и развития моторики. Диктант проводится на клетчатой бумаге. Взрослый называет количество клеточек и направление движений, ошибиться нельзя, так как рисунок может не получиться. Есть много пособий для подобной тренировки школьника, но можно составлять свои рисунки и узоры. Более увлекательной игра получится, если предварительно взрослый загадает загадку, а отгадкой станет рисунок. Например, "Зверь я горбатый, но нравлюсь ребятам (верблюд)". "Узнать его нам просто, узнать его легко: высокого он роста и видит далеко (жираф)". "Глазищи, усищи, когтищи, хвостище, а моется всех чище (кот)".

**"Раскрась и зачеркни фигурки".**

Подобные кропотливые упражнения на мотивациюпомогает школьнику научиться контролировать себя при выполнении монотонного задания. Ребенку предлагается закрасит цветными карандашами геометрические фигурки в виде елочек, домиков, мячиков. Для развития игры и поддержания интереса после раскрашивания можно предложить зачеркнуть все елочки или только елочку и домик.