

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кингисеппская средняя общеобразовательная школа №1»

Согласовано
Заместитель директора по УВР
_____ Тукаева О.В.

Программа
«Скоро в школу»

(развивающие занятия с будущими первоклассниками)
Программа рассчитана на детей старшего дошкольного возраста,
в следующем учебном году поступающих в первый класс.

Утверждено
Пр.№ _____ от _____
Директор школы
_____ Галюшкина О.И.

Программа составлена и адаптирована
Кречетовой Т.В. – педагогом-психологом школы

Пояснительная записка.

Новые федеральные государственные образовательные стандарты уделяют большое внимание обеспечению непрерывности образования и обеспечению преемственности между социальными институтами дошкольного, общего и высшего образования. Особое значение в процессе непрерывного образования детей имеет этап их перехода от дошкольного образования к начальному общему образованию (об этом говорится и в федеральных государственных требованиях для учреждений дошкольного образования).

Этап этот важен и сложен потому, что именно в этот период происходит смена ведущей деятельности с игровой на учебную, формируются основные познавательные умения, развивается и индивидуализируется система познавательных мотивов. Это всю жизнь будет определять отношение человека к познанию, самообразованию и саморазвитию. К тому же при поступлении ребенка в школу кардинально меняется его социальная роль, расширяется его ближний социум, усложняется структура отношений в нём.

Всё это очень непросто для маленького человека, чтобы успешно адаптироваться к новым условиям, новым отношениям ребенку необходимы многие коммуникативные и рефлексивные навыки. Но у многих первоклассников (особенно не посещавших детский сад) такие навыки развиты недостаточно.

Данная программа призвана помочь будущим первоклассникам адаптироваться к условиям школьного обучения, сделать плавным и естественным их вхождение в социальную роль ученика, предупредить симптомы школьной дезадаптации.

Итак **цель программы:** содействие адаптации первоклассников к условиям школьного обучения путем актуализации коммуникативных, рефлексивных и познавательных навыков и умений.

Задачи:

- создавать и поддерживать позитивный эмоциональный настрой на школьное обучение;
- развивать рефлексивные и коммуникативные навыки детей;
- актуализировать некоторые познавательные умения детей, создавать «ситуацию успеха» для повышения уверенности в себе и профилактики школьной тревожности;
- изучить индивидуальные особенности детей для дальнейшей работы по индивидуализации и оптимизации процесса обучения и воспитания.

Условия реализации: программа рассчитана на 10 групповых занятий по 20-25 минут каждое. Занятия проводятся 1 раз в неделю. Численность группы – 10 ± 2 человек.

Для занятия требуется помещение, в котором имеются столы и стулья в количестве достаточном для всех участников, а также свободное пространство, на котором все дети могли бы разместиться, образовав не тесный круг.

Также для занятий потребуются: листы бумаги (формат А-4), листочки в клетку, странички старых журналов, простые и цветные карандаши, небольшой мячик. Заранее следует подготовить для каждого ребенка бланк дневничка для фиксации результатов рефлексии мотивации и эмоционального состояния детей.

Перед тем как начать занятия с детьми, для родителей проводится небольшое собрание, в ходе которого им предоставляется информация о целях и содержании программы, а также проводится анкетирование. После окончания курса занятий, также проводится итоговая беседа и анкетирование для получения обратной связи от родителей для анализа эффективности занятий.

Ход занятия:

1. Приветствие и разминка (2-3 мин.)
2. Упражнение на развитие познавательных процессов (мышление, память) (5-7 мин.)
3. Упражнение/игра на внимание (5 мин.)
4. Упражнение/игра на развитие коммуникативных навыков и адаптацию. (5-7 мин.)
5. Рефлексия (беседа, заполнение дневничков). (3 мин.)
6. Окончание занятия.

Содержание занятий:

Занятие 1

1. Разминка: «Ласковое имя»
2. Работа с дневничками: «На занятиях я хочу...»
3. «Радисты»
4. Диагностика «Сказка про зверят»
5. Рефлексия и окончание занятия

Занятие 2

1. Разминка: «Зоопарк»
2. «Играем в слова»
3. «Электронная муха»
4. «Урок и перемена»
5. Рефлексия и окончание занятия

Занятие 3

1. Разминка: «Гномики»
2. «Назови одним словом»
3. «Рыбаки»
4. «Угадай, где я»
5. Рефлексия и окончание занятия

Занятие 4

1. Разминка: «Хлопните в ладоши те, кто...»
2. «Воздушные прописи»
3. «Графический диктант»
4. «Обезьянка в магазине зеркал»
5. Рефлексия и окончание занятия

Занятие 5

1. Разминка: «Повтори»
2. «Найди лишнее»
3. «Радисты»
4. «Изобрази чувство»
5. Рефлексия и окончание занятия

Занятие 6

1. Разминка: «Мальчик (девочка) по имени Наоборот»
2. «Где ошибка?»
3. «Электронная муха»
4. «Угадай настроение»
5. Рефлексия и окончание занятия

Занятие 7

1. Разминка: «Шалтай-Болтай»
2. «Что исчезло?»
3. «Рыбаки»
4. «Трудные ситуации»
5. Рефлексия и окончание занятия

Занятие 8

1. Разминка: «Зоопарк»
2. «Воздушные прописи»
3. «Графический диктант»
4. «Я справлюсь!»
5. Рефлексия и окончание занятия

Занятие 9

1. Разминка: «Гномики»
2. «Где ошибка?»
3. «Электронная муха»
4. «Коллективный счет»
5. Рефлексия и окончание занятия

Занятие 10

1. Разминка: «Хлопните в ладоши те, кто...»
2. «Найди лишнее»
3. «Рыбаки»
4. «Угадай, кто я»
5. Рефлексия и окончание занятия

Занятие 11

1. Разминка: «Повтори»
2. «Что исчезло?»
3. «Графический диктант»
4. «Зеркала»
5. Рефлексия и окончание занятия

Занятие 12

1. Разминка: «Мальчик (девочка) по имени Наоборот»
2. «Назови одним словом»
3. «Радисты»
4. Диагностика «Картина моего настроения»
5. Работа с дневничками: «На занятиях мне понравилось (не понравилось)...»

Упражнения и игры, используемые на занятиях

разминки:

«Гномики»

Ведущий: «Сегодня мы с вами познакомимся с маленькими волшебными человечками. Их зовут гномиками. Они очень маленькие. Покажите, какие они маленькие». Ведущий показывает рукой высоту гномиков (от пола) и просит детей показать высоту поменьше, еще и еще меньше, и так до самого крошечного размера. «Вот какими бывают гномики! Еще у них есть длинная-предлинная борода, покажите, какая?» Дети показывают на себе, какая у гномиков длинная борода. «На ногах у гномиков деревянные башмачки, которые громко стучат. Покажите, как они стучат». Дети топают ногами. «На головах у гномиков забавные колпачки с колокольчиками, которые звенят "динь-динь"». Дети надевают воображаемые колпачки и качают головами.

«Зоопарк»

Детям предлагается изобразить характерные позы и движения животного (хитрой лисы, сильного медведя, грозного льва, трусливого зайца и др.).

«Ласковое имя»

Дети стоят в кругу. Им предлагается вспомнить, как их ласково называют дома. Затем они бросают друг другу мяч, и тот, к кому мяч попадает, называет свое ласковое имя и имя бросившего.

«Мальчик (девочка) по имени Наоборот»

Участники встают в круг. Ведущий показывает различные действия. Все повторяют за ним. Мальчик по имени Наоборот должен делать все не так, как все.

«Повтори»

Участники встают в круг. Один из детей показывает различные действия. Нужно повторять его движения. Затем движения показывает другой ребенок.

«Хлопните в ладоши те, кто ...»

Может выполняться в кругу или сидя на местах. Ведущий говорит: «Хлопните в ладоши те, кто...» и далее называет разные «признаки» (например: «те, кто ходит в детский сад», «те, кто любит кошек», «те, кто ел сегодня кашу» и т.д.)

«Шалтай-Болтай»

Ведущий говорит детям следующую фразу: "Шалтай-Болтай сидел на стене, Шалтай-Болтай свалился во сне", а дети поворачивают туловище вправо-влево, руки при этом свободно болтаются, как у тряпичной куклы. При словах "свалился во сне" дети резко наклоняются вниз.

на развитие познавательных процессов:

«Воздушные прописи»

Рисование в воздухе геометрических фигур и букв.

«Где ошибка?»

Детям предлагается найти (на слух) ошибки в следующих фразах и исправить их:

Зимой в саду расцвели яблони. Внизу над нами расстиралось заснеженное поле. Самолет сюда, чтобы помочь людям. В ответ я киваю ему рукой.

«Игра в слова»

Назвать как можно больше слов, которые начинаются (заканчиваются) на определенную букву, либо имеют ее в середине.

«Найди лишнее»

Детям предлагается из 5 слов выбрать то, которое не подходит к остальным:

Стол, шкаф, стул, окно, диван.

Масло, сыр, мясо, кефир, творог.

Тапки, носки, валенки, сапоги, туфли.

Тетрадь, пенал, мячик, учебник, линейка.

«Назови одним словом»

Ведущий называет несколько предметов, а дети говорят, как можно назвать их одним словом:

Автобус, трамвай, метро, такси. Стакан, тарелка, блюдце, чашка.

Груша, яблоко, персик, банан.

Щенок, котенок, поросенок, волчонок.

«Что исчезло?»

Ведущий показывает детям карточки с изображением геометрических фигур, затем просит закрыть глаза и убирает одну из карточек, а также меняет их расположение. Открыв глаза, дети должны сказать, какая фигура исчезла.

на развитие коммуникативных навыков:

«Зеркала»

Один из участников (по очереди) изображает какое-либо чувство, настроение (без слов). Другой участник, как зеркало, отражает такое же настроение или чувство (без вербализации).

«Изобрази чувство»

Ведущий называет одному из участников (тихо, на ухо) какое-нибудь чувство. Задача участника – изобразить это чувство невербальным способом, а группе – отгадать. Если ребенок затрудняется показать доставшееся ему чувство, ведущий может ему помочь.

«Коллективный счет»

Необходимо выполнить задание ведущего: группа должна досчитать до десяти. При этом ведущий выдвигает важное условие: каждое число должен произнести только один участник. Договариваться, кто какое число называет, нельзя. В случае ошибки игра начинается заново.

«Обезьянка в магазине зеркал»

В магазин, где стоит большое количество зеркал, вошла обезьянка (ребенок на роль обезьянки выбирается заранее). Она увидела свое отражение в зеркалах (зеркала – это дети), подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Они ответили ей тем же. Она погрозила им кулаком – и ей тоже погрозили. Она топнула ногой – и ей топнули. Чтобы ни делала обезьянка – остальные делают то же самое.

«Трудные ситуации»

Участники группы по очереди отвечают на вопрос: «С какой трудной ситуацией можно столкнуться в школе?». Ведущий должен способствовать тому, чтобы дети описывали

конкретные ситуации, а не говорили общие слова. Другие участники делятся своими способами преодоления и разрешения описанной трудной ситуации.

«Угадай, где я»

Участники по очереди показывают пантомиму, изображая какое-либо помещение в школе. Остальные должны догадаться, что это за помещение.

«Угадай, кто я»

Участники по очереди показывают пантомиму, изображая кого-либо из работников или учеников школы, занятого своим обычным делом. Остальные должны догадаться, кто это.

«Угадай настроение»

Дети загадывают какое-нибудь чувство, настроение и по очереди читают с этим настроением простой детский стишок. Остальные должны угадать, какое настроение у чтеца.

«Урок и перемена»

Ведущий называет вид деятельности, а ребята отвечают, когда это делают: на уроке или на перемене. Если ведущий поднимает руки, задавая вопрос, то все хором отвечают. Если рука не поднята, а ведущий смотрит на кого-то одного, то отвечает этот ребенок.

«Я справлюсь!»

Детям предлагаются различные ситуации: тебя дразнят; у тебя отобрали любимую игрушку; на тебя обиделся друг и т. п. Тот, кто считает, что может справиться с этим, поднимает обе руки. А тот, кто не знает выхода, прячет руки за спину. Ребята могут сами предлагать различные ситуации. Ведущий кратко обсуждает с детьми, как вести себя в той или иной ситуации.

на развитие внимания:

«Графический диктант»

На листочках в клетку дети вслед за командами ведущего выполняют узор или рисунок.

«Радисты»

Ведущий выстукивает по карандашом столу (или хлопая в ладоши) некий ритм, дети по памяти воспроизводят его вместе или по очереди.

«Рыбаки»

На страничке из старого журнала обводится небольшая область текста («озеро»), в этом «озере» необходимо поймать всех «рыбок»: зачеркнуть все буквы «О» (или другую букву).

«Электронная муха»

На доске чертится поле 3 на 3 квадратика, квадраты обозначаются буквами или цифрами. В центральном квадрате сидит муха, но не простая, а электронная, летающая строго по заданной программе. Ведущий или ребенок задает программу «полета»: «муха полетела на один квадрат вверх, на два квадрата влево» и т.д. Дети следят за передвижением «мухи» по полю и говорят, на каком квадрате она окажется в конце полета. Игру можно усложнить, сделав квадрат больше либо стерев его с доски, чтобы поле было воображаемым.

