

Развивайте руки ребенка: давайте ребенку больше рисовать, раскрашивать. Упражнения: «Игра на «пианино», «эспандер», игра в мяч, перекатывание орехов между ладонями, лепка из глины.

Развивайте внимание, память, речь через воображение. Упражнения: «Продолжи сказку, рассказ», «Придумай сказку, рассказ», и т.д. Заучивайте маленькие стихи о природе Фета, Тютчева, Кольцова.

Развивайте воображение ребенка. Через воображение развивается творчество детей. Прививайте аккуратность, усидчивость, терпение. Приучайте ребенка к самообслуживанию. Корректно относитесь к ребенку: «А как ты думаешь?», «Как ты считаешь?», «Не пора ли тебе заниматься?» т.к. это приучает ребенка к развитию мыслей, логики, формируется «Я-концепция».

Не сравнивайте ребенка с одноклассниками, как бы они не были вам симпатичны или наоборот.

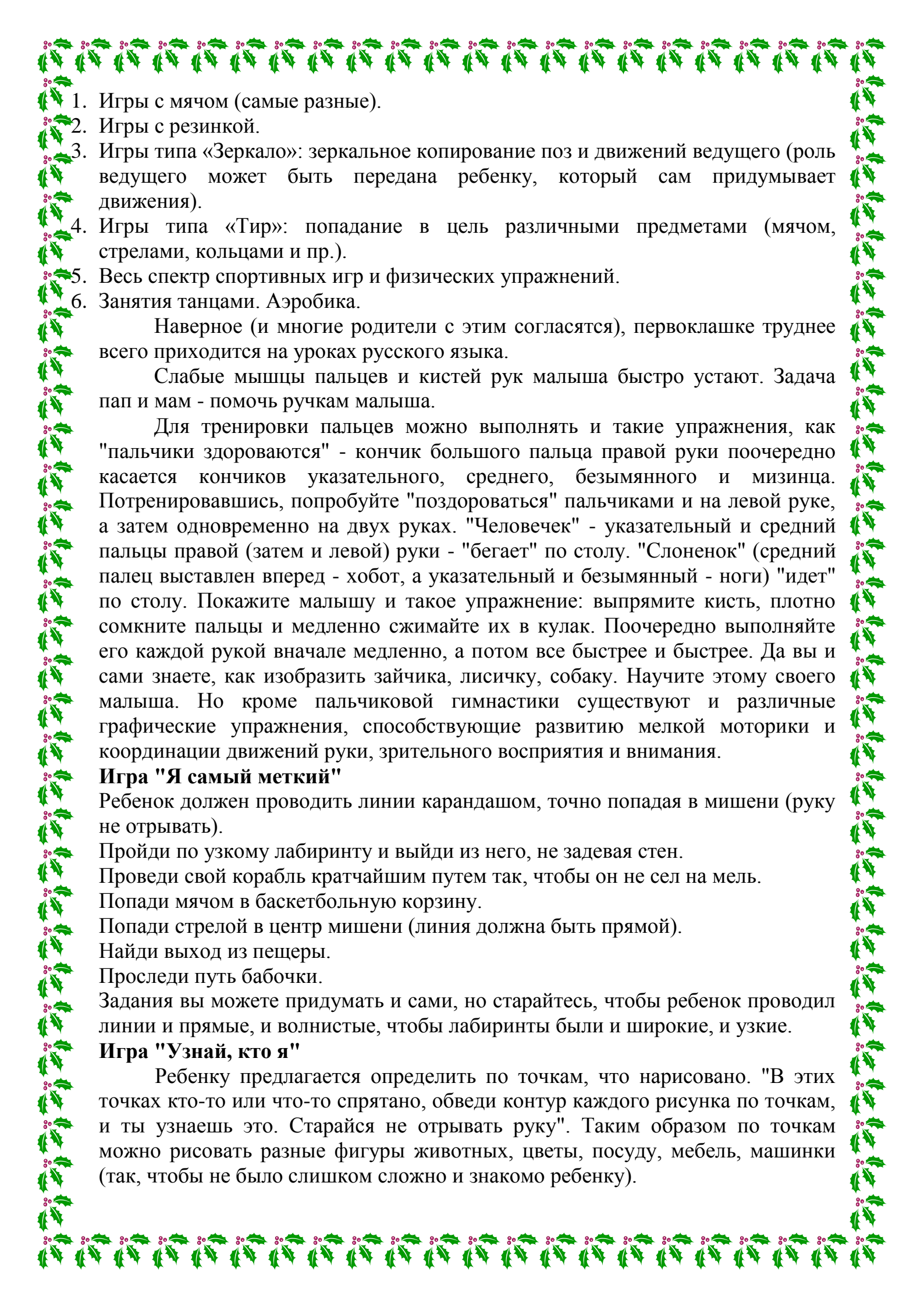
Будьте последовательны в своих требованиях. С пониманием относитесь к тому, что многое не будет получаться сразу, даже если это кажется элементарным.

Запаситесь терпением и помните, что высказывания типа: «Ну, сколько раз тебе нужно повторять? Что же ты такой неумелый, глупый?». Кроме раздражения с обеих сторон ничего не вызовут.

I. Упражнения для развития тонкой моторики руки и зрительно-двигательных координаций.

1. Срисовывание графических образцов (геометрических фигур и узоров разной сложности).
2. Обведение по контуру геометрических фигур разной сложности с последовательным расширением радиуса обводки (по внешнему контуру) или его сужением (обводка по внутреннему контуру).
3. Вырезание по контуру фигур из бумаги (особенно вырезание плавное, без отрыва ножниц от бумаги).
4. Раскрашивание и штриховка (этот наиболее известный прием совершенствования моторных навыков обычно не вызывает интереса у детей младшего школьного возраста и поэтому используется преимущественно только как учебное задание на уроке. Однако, придав этому занятию соревновательный игровой мотив, можно с успехом применять его и во внеурочное время).
5. Различные виды изобразительной деятельности (рисование, лепка, аппликация и пр.).
6. Конструирование и работа с мозаикой.
7. Выкладывание фигур из спичек (палочек).
8. Выполнение фигурок из пальцев рук.
9. Освоение ремесел (шитье, вышивание, вязание, плетение, работа с бисером и пр.).

II. Игры и упражнения для развития крупной моторики (силы, ловкости, координации движений).

- 
1. Игры с мячом (самые разные).
 2. Игры с резинкой.
 3. Игры типа «Зеркало»: зеркальное копирование поз и движений ведущего (роль ведущего может быть передана ребенку, который сам придумывает движения).
 4. Игры типа «Тир»: попадание в цель различными предметами (мячом, стрелами, кольцами и пр.).
 5. Весь спектр спортивных игр и физических упражнений.
 6. Занятия танцами. Аэробика.

Наверное (и многие родители с этим согласятся), первоклашке труднее всего приходится на уроках русского языка.

Слабые мышцы пальцев и кистей рук малыша быстро устают. Задача пап и мам - помочь ручкам малыша.

Для тренировки пальцев можно выполнять и такие упражнения, как "пальчики здороваются" - кончик большого пальца правой руки поочередно касается кончиков указательного, среднего, безымянного и мизинца. Потренировавшись, попробуйте "поздороваться" пальчиками и на левой руке, а затем одновременно на двух руках. "Человечек" - указательный и средний пальцы правой (затем и левой) руки - "бегают" по столу. "Слоненок" (средний палец выставлен вперед - хобот, а указательный и безымянный - ноги) "идет" по столу. Покажите малышу и такое упражнение: выпрямите кисть, плотно сомкните пальцы и медленно сжимайте их в кулак. Поочередно выполняйте его каждой рукой вначале медленно, а потом все быстрее и быстрее. Да вы и сами знаете, как изобразить зайчика, лисичку, собаку. Научите этому своего малыша. Но кроме пальчиковой гимнастики существуют и различные графические упражнения, способствующие развитию мелкой моторики и координации движений руки, зрительного восприятия и внимания.

Игра "Я самый меткий"

Ребенок должен проводить линии карандашом, точно попадая в мишени (руку не отрывать).

Пройди по узкому лабиринту и выйди из него, не задевая стен.

Проведи свой корабль кратчайшим путем так, чтобы он не сел на мель.

Попади мячом в баскетбольную корзину.

Попади стрелой в центр мишени (линия должна быть прямой).

Найди выход из пещеры.

Проследи путь бабочки.

Задания вы можете придумать и сами, но старайтесь, чтобы ребенок проводил линии и прямые, и волнистые, чтобы лабиринты были и широкие, и узкие.

Игра "Узнай, кто я"

Ребенку предлагается определить по точкам, что нарисовано. "В этих точках кто-то или что-то спрятано, обведи контур каждого рисунка по точкам, и ты узнаешь это. Старайся не отрывать руку". Таким образом по точкам можно рисовать разные фигуры животных, цветы, посуду, мебель, машинки (так, чтобы не было слишком сложно и знакомо ребенку).

Ребенку в процессе учебы часто приходится одновременно смотреть на предмет (например, на доску) и списывать или срисовывать задание. Поэтому так важны согласованные действия глаз и рук, когда пальцы как бы слышат ту информацию, которую им дает глаз. Многим малышам подобного рода задания даются с трудом, им легче рисовать по памяти, чем с натуры. В последнем случае внимание у детей раздваивается и они не могут скоординировать действия глаза и руки.

На листе бумаги нарисуйте постепенно усложняющиеся фигуры и предложите ребенку как можно точнее их срисовать. Или же нарисуйте домик, отдельные детали которого составлены из элементов прописных букв. Это задание позволит вам выявить умение ребенка ориентироваться в своей работе на образец, умение точно скопировать его, выявить особенности развития произвольного внимания, пространственного восприятия, сенсомоторной координации и тонкой моторики руки.

Эта методика может использоваться на собеседованиях при определении готовности детей к школьному обучению. По ходу выполнения задания обратите внимание на следующее:

- какой рукой малыш рисует (правой или левой);
- как он работает с образцом, часто ли смотрит на него, проводит ли воздушные линии над рисунком-образцом, сверяет ли с ним сделанное или, мельком взглянув на образец, рисует по памяти;
- быстро или медленно проводит линии;
- отвлекается ли во время работы;
- высказывается ли и задает ли вопросы во время рисования;
- сверяет ли после окончания работы свой рисунок с образцом. Когда ребенок сообщает об окончании работы, ему надо предложить проверить, все ли у него верно. Если он увидит неточности в своем рисунке, он может их исправить.

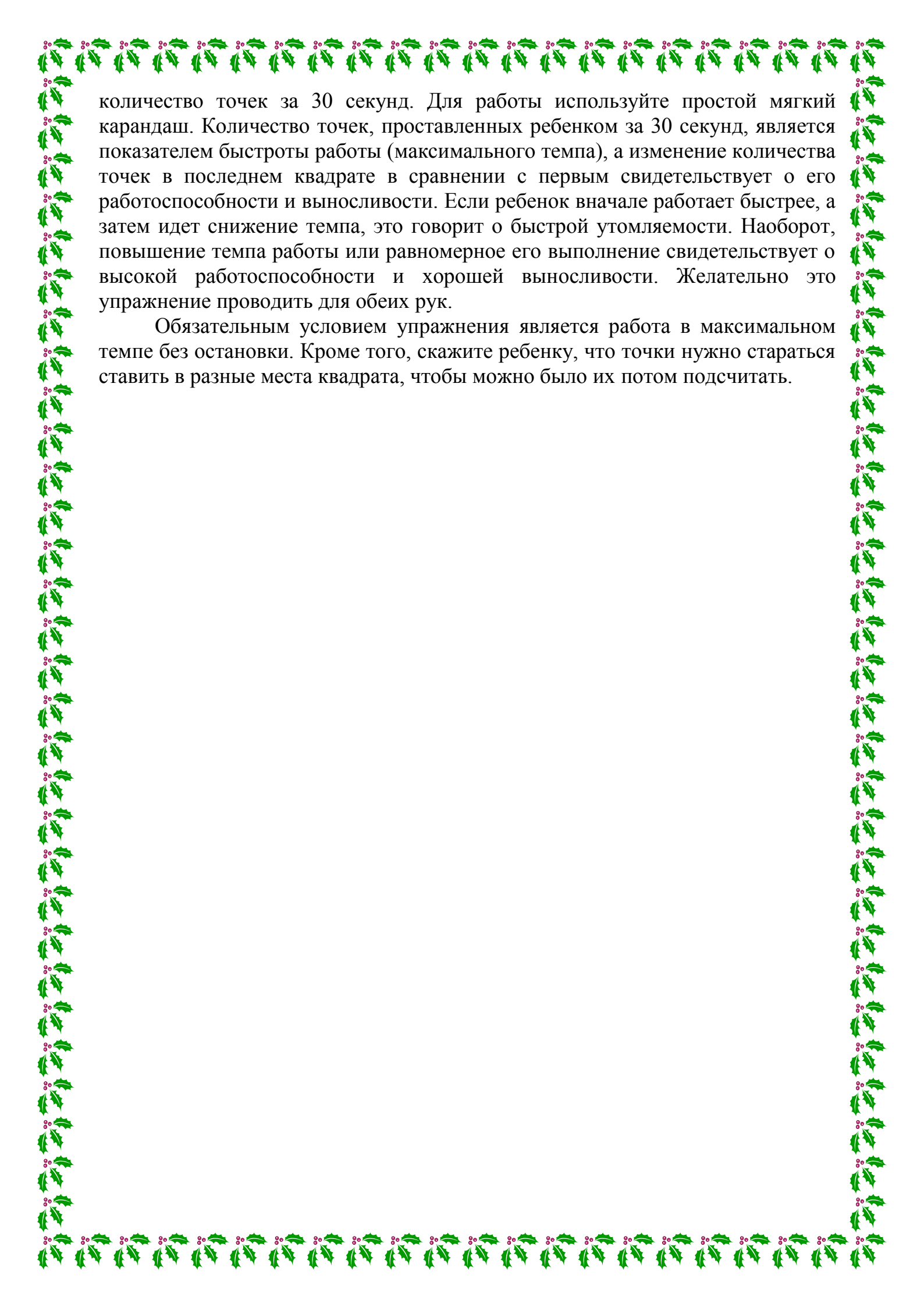
Игра "Буратино учится"

Для этой игры нужно приготовить тетрадь в клеточку и карандаш.

Буратино начал рисовать и не закончил узор, помоги ему выполнить задание. Буратино срисовал узор, но наделал много ошибок. Сравни два узора и найди в работе Буратино ошибки. А теперь нарисуй узор, не допуская ошибок.

В тетрадях в клеточку можно выполнять и такие задания: вы по клеточкам рисуете, например, кораблик, домик, грибок, робота, а малыш должен точно повторить ваш рисунок.

И в заключение "теппинг-тест", упражнение на развитие выносливости и быстроты мышц кисти руки. Начертите на листе бумаги 10 квадратов (сторона квадрата не меньше 4 см). В этих квадратах ребенок должен поставить по всей площади как можно больше точек. Работа в максимальном темпе продолжается 30 секунд, через каждые 3 секунды ребенок переходит к следующему квадрату. Затем подсчитайте количество проставленных точек в каждом квадрате и общее



количество точек за 30 секунд. Для работы используйте простой мягкий карандаш. Количество точек, проставленных ребенком за 30 секунд, является показателем быстроты работы (максимального темпа), а изменение количества точек в последнем квадрате в сравнении с первым свидетельствует о его работоспособности и выносливости. Если ребенок вначале работает быстрее, а затем идет снижение темпа, это говорит о быстрой утомляемости. Наоборот, повышение темпа работы или равномерное его выполнение свидетельствует о высокой работоспособности и хорошей выносливости. Желательно это упражнение проводить для обеих рук.

Обязательным условием упражнения является работа в максимальном темпе без остановки. Кроме того, скажите ребенку, что точки нужно стараться ставить в разные места квадрата, чтобы можно было их потом подсчитать.