

МАДОУ д/с №6 «Ракета»

Выступление к семинару

***«Формирование мотивации в образовательной
деятельности дошкольников»***

Воспитатель:
Кюркчи Л.Х.

Мотивация к обучению у дошкольников остается актуальной проблемой для современной системы образования. Современное общество требует активного включения в обучение уже с детского возраста. Поэтому формирование мотивации у ребёнка должно быть максимально эффективно.

Что же такое мотивация, для чего она необходима в образовательном процессе и какие методы и приёмы, способствуют развитию познавательной мотивации дошкольника в образовательном процессе.

Мотивация (от лат. *movere*) — побуждение к действию; психофизиологический процесс, управляющий поведением человека, задающий его направленность, организацию, активность и устойчивость; способность человека деятельно удовлетворять свои потребности.

Мотивацию дошкольников можно рассматривать как психологическую готовность ребенка к школе. Позитивная мотивация – это побуждение, которое обуславливает достижение позитивного результата к будущей учебной деятельности.

Эффективное развитие мотивации дошкольников, по мнению психологов и педагогов, включают несколько направлений: улучшение системы отношений ребенка с родителями, сверстниками, воспитателями;

стимуляция развития предпосылок учебной деятельности;

формирование и развитие ведущих для обучения психологических способностей (планирования, анализа, рефлексии);

создание всех условий для позитивного эмоционального отношения к школьной деятельности;

обеспечение сближения главных субъектов учебно-воспитательного процесса.

Развитие мотивации дошкольника – это задача не только специалистов дошкольных учреждений. В данный процесс должны активно включаться и родители.

Методы, способствующие развитию познавательной мотивации дошкольника в образовательном процессе.

Метод - способ воздействия или способ передачи знаний.

Методы и приемы подразделяются на игровые, словесные, наглядные и практические. Рассмотрим их в отдельности.

1. Игровые методы и приемы в обучении детей:

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

На первом плане стоят **эмоции**. Это актуально для раннего и младшего дошкольного возраста. Например: педагог (во время сборов на прогулку в летний период): ребята, зайка собирается с нами на прогулку, зайка, одевай кофточку и догоняй нас. А зайка отвечает, что не умеет. ребята давайте покажем зайке, как надо одеваться. зайка, посмотри, наши ребята сами умеют одеваться. дети показывают пример, как правильно одеваться.)

Заинтересовать можно также и **поставленной проблемой** (для старшего возраста). Например: дети, собираясь на прогулку находят записку от огородного Пугала «Ребята, помогите. солнышко так жарко печет, что все растения в моем огороде вот-вот погибнут. А моя шляпа совсем не спасает меня от жары». Педагог спрашивает детей, что делать в данной ситуации, дети озвучивают варианты и идут на улицу поливать огород. Можно продлить игру дальше, не просто принести из дома или уголка ряжения шляпу для Пугала, а устроить конкурс на лучшую шляпку для огородного Пугала. В конце Пугало снова пришлет письмо со словами благодарности.

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

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

Игровые приемы:

а) Внесение игрушек,

б) Создание игровых ситуаций (*сегодня мы будем птичками*)

в) Обыгрывание игрушек, предметов (*например, чтение стихотворения "Уронили Мишку на пол", дидактическая игра "Скажи, что звучит"*)

г) сюрпризность, эмоциональность (*показ "Птичка и собачка" — воспитатель показывает пищалку, вызывает желание прислушиваться "Кто это поет, поищите". Прилетает птичка, кружится над детьми, садится на руки, чирикает.*)

д) Внезапность появления, исчезновение игрушки.

е) Изменение местонахождения игрушек (*зайчик на столе, под шкафом, над шкафом*).

ж) Показ предметов в разных действиях (*спит, ходит, кушает*).

з) интригующие обстановки.

2. Словесные методы и приемы:

1) Чтение и рассказывание стихов, потешек, сказок.

2) Разговор, беседа.

3) Рассматривание картинки, инсценировки.

В педагогической литературе выделяют четыре типа мотивации:

Первый тип — игровая мотивация — «Помоги игрушке», ребёнок достигает цели обучения, решая проблемы игрушек. Создание этой мотивации строится по схеме: Вы рассказываете, что игрушке нужна помощь, и помочь могут им только дети. Вы спрашиваете детей, согласны ли они помочь игрушке. Вы предлагаете научить детей делать то, что требуется игрушке, тогда объяснение и показ заинтересуют детей. Во время работы у каждого ребёнка должен быть свой персонаж — подопечный (вырезанный, игрушечный, нарисованный персонаж, которому он оказывает помощь). Эта же игрушка — подопечный оценивает работу ребёнка, обязательно хвалит ребёнка. По окончании работы желательно, чтобы дети поиграли со своими подопечными. При данной мотивации ребёнок выступает как помощник и защитник, и её уместно использовать для обучения различным практическим умениям.

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. Создание мотивации строится по схеме: Вы сообщаете детям, что собираетесь мастерить что-либо и просите детей помочь вам. Интересуетесь, как они могут вам помочь. Каждому ребёнку даётся посильное задание. В конце подчеркиваете, что результат был достигнут путём совместных усилий, что к нему пришли все вместе.

Третий тип мотивации «Научи меня». Основан на желании ребёнка почувствовать себя знающим и умеющим. Создание этой мотивации осуществляется по схеме: Вы сообщаете детям, что собираетесь заняться

какой-либо деятельностью и просите детей научить вас этому. Вы спрашиваете, согласны ли они помочь вам. Каждому ребёнку, даётся возможность научить вас какому-либо делу. По окончании игры каждому ребёнку даётся оценка его действий и обязательно следует похвалить его. Например: – Ребята, наша кукла Таня собралась погулять, мне нужно её одеть на прогулку. Я не знаю, как это сделать. Вы можете меня научить?

Четвёртый тип мотивации «создание предметов своими руками для себя» Основан на внутренней заинтересованности ребёнка. Такая мотивация побуждает детей к созданию предметов и поделок для собственного использования и своим близким. Дети искренне гордятся своими поделками и охотно пользуются ими. Создание этой мотивации осуществляется по схеме: Вы показываете детям, какую-либо поделку, раскрываете его преимущества и спрашиваете, хотят ли они иметь такой же для себя или для своих родных. Далее показываете всем желающим, как изготовить этот предмет. Изготовленная поделка поступает распоряжение ребёнка. Гордость за дело своих рук — важнейшая основа созидательного отношения к труду.

Если ребёнок, уже занят каким-либо интересующим делом, а значит, уже имеет необходимую мотивацию, можно познакомить его с новыми путями решения поставленных задач. Например: Ребята, посмотрите какая у меня красивая открытка! Эту открытку можно подарить маме на «День матери». Вы хотите подарить маме такую же? И мы показываем, как можно её изготовить. Использование всех типов мотивации с использованием игровых технологий, словесного метода, ролевых игр, рефлексии способствуют формированию коммуникативной компетентности наших воспитанников.

Также следует соблюдать следующие принципы мотивации детей: – нельзя навязывать ребёнку своё видение в решении проблемы (может быть у ребёнка будет свой путь решения проблемы). – обязательно спросить у ребёнка разрешения заняться с ним общим делом. – обязательно хвалить действия ребёнка за полученный результат. – действуя совместно с ребёнком, вы знакомите его со своими планами, способами их достижения.

Соблюдая эти правила, вы даёте детям новые знания, обучаете их определённым умениям, формируете необходимые навыки. Вот так, можно использовать игровые персонажи. Использование игровых персонажей не может существовать без игровой мотивации, они взаимосвязаны. Игровые и сказочные персонажи могут «приходить в гости», «знакомиться», «давать задания», «рассказывать увлекательные истории», могут и оценивать результаты труда ребят.

Комплекс игр, направленных на формирование познавательной мотивации у дошкольников

«Барыня прислала сто рублей»

Народная игра для воспитания сосредоточенности. Играть можно и в большой группе, но более эффективна игра вдвоем. Ведущий обращается к партнеру.

Барыня прислала сто рублей.

Что хотите, то купите.

Черный, белый не берите.

«Да» и «нет» не говорите!

После этого ведущий начинает вести с партнером беседу, провоцирующую использование одного из «запрещенных» слов: черный», «белый», «да», «нет». Все участники игры имеют по несколько фантов; проштрафившиеся отдают их ведущему. Отвечать нужно быстро, все дети внимательно следят за выполнением правила. Беседа принимает примерно такой характер:

— Ходил ли ты когда-нибудь в зоопарк?

— Однажды.

— А видел ли там медведя?

— Видел.

— Он был бурый или белый?

— Полярный.

Беседа продолжается до тех пор, пока не проскользнет «запрещенное» слово. Тогда участник отдает свой фант, для выкупа которого он должен выполнить отдельное задание. Если ребенок говорит «Ага», «Угу», «Не-а», нужно договориться заранее, считать это ошибкой или нет. Можно ввести дополнительное условие: если диалог длится три минуты с соблюдением правил, считать, что ребенок выиграл.

«Птичка»

Познавательная игра для развития самоконтроля. Перед началом игры ведущий знакомит детей с различными породами деревьев, может показать их на картинке, рассказать, где они растут. Перед игрой все подбирают для себя фант — игрушку или любую мелкую вещь. Игроки усаживаются в круг и выбирают собирателя фантов. Он садится в середину круга и всем остальным игрокам дает названия деревьев (дуб, клен, липа). Каждый должен запомнить свое название.

Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на елку». Елка вызывает другое дерево и т. д. Кто прозевает, отдает фант. В конце игры фанты отыгрываются. Необходимо внимательно следить за ходом игры и быстро отвечать. Подсказывать нельзя.

«Нарисуй пароход»

Упражнение для воспитания произвольности движения. Ребенку предлагают как можно точнее срисовать пароход, отдельные детали которого составлены из элементов прописных букв и цифр. Взрослый говорит: «Перед тобой лежит лист бумаги и карандаш. На этом листе нарисуй, пожалуйста, точно такую же картинку, какую ты видишь на этом рисунке. Не торопись, постарайся быть внимательным, чтобы рисунок был точно таким же, как образец. Если ты что-то не так нарисуешь, не стирай ластиком, а нарисуй поверх неправильного или рядом правильно». При сравнении рисунка с образцом следует обращать внимание

а) на соотношение размеров деталей,

б) на присутствие всех деталей,

в) на правильность изображения — нет ли зеркального отражения, не путает ли ребенок верх и низ,

г) на количество деталей и способ их изображения — считает ли ребенок или рисует «на глазок»?

Если оказывается, что задание слишком трудно, придумайте сами более простые и предлагайте их ребенку почаще — ведь эта игра воспроизводит сразу несколько упражнений для первоклассников!

«Узоры»

Игра для развития сосредоточенности. В эту игру можно играть и с одним, и с группой детей. Ребенку дается лист клетчатой бумаги. Ведущий говорит: «Сейчас мы будем учиться рисовать разные узоры. Постарайтесь, чтобы они получились красивыми и аккуратными. Для этого слушайте меня внимательно — я буду говорить, в какую сторону и на сколько клеточек провести линию. Проводите только те линии, которые я буду называть. Когда нарисуете одну, ждите, пока я назову следующую. Каждую линию начинайте там, где кончилась предыдущая, не отрывая карандаша от бумаги. Все помнят, где правая рука? Вытяните ее в сторону. Сейчас вы показываете направо. А где левая рука? Молодцы!

Начинаем рисовать первый узор. Поставили карандаш. Рисуем линию: одна клетка направо, одна клетка вверх, одна направо, одна вниз, одна направо, одна вниз, одна налево, одна вниз, одна налево, одна вверх, одна налево, одна вверх. Что у нас получилось? Правильно, крестик!

Начинаем рисовать второй узор. Поставили карандаш на следующую точку. Рисуем линию: две клетки направо, две клетки вверх, две направо, две вниз, две налево, две вниз, две налево, две вверх. Попали в начальную точку? Молодцы! А что получилось? Правильно, квадратики!

А теперь нарисуем самый сложный, третий узор. Поставьте карандашом точку. Проведите линию на три клетки вверх. А теперь — две клетки направо, две вниз, одну налево, одну вниз, две направо. Повторите с самого начала

(продиктовать). Посмотрите, получился орнамент с древнегреческой вазы». Если задания не удаются, полезно поупражняться начиная с самых простых.

«Палочки»

Для этой увлекательной игры понадобится 30-40 палочек (можно спичек). Играть лучше вдвоем. Ведущий говорит: «Я покажу тебе фигурку, сложенную из палочек, и через 1-2 секунды накрою ее листом бумаги. За это короткое время ты должен запомнить эту фигурку и затем выложить ее в соответствии с этим образцом. Затем, пожалуйста, сверь свою фигуру с образцом, исправь и подсчитай свои ошибки. Если палочка пропущена или положена неправильно — это считается ошибкой. Начали!»

Первая фигурка — «домик».

Предлагаем несколько фигурок — «звездочку», «снежинку», «елочку» одновременно.

«Сокол и лиса»

Игра моделирует ситуацию обучения и служит развитию произвольности

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети — соколята. Сокол своих соколят играть. Он бежит в разных направлениях и одновременно делает разные движения руками (вверх, в стороны, вперед и какие-либо более замысловатые). Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями, стараясь точно повторить их. В это время из норы вдруг выскакивает лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила. (Лиса появляется по сигналу ведущего и ловит только тех, кто не присел.) «Пойманный» соколенок на время выбывает из игры.

«Сосед, подними руку»

Игра воспитывает произвольность, привычку соблюдать правила и внимание к товарищам-«одноклассникам»

Играющие, сидя или стоя (в зависимости от условий), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Сосед!» Тот игрок, к которому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть), не меняя положения. Водящий должен останавливаться точно напротив того ребенка, к которому он обращается. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, а сосед слева — правую, т. е. ту руку, которая ближе к игроку, находящемуся между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т. е. поднял не ту руку или вообще забыл это сделать, то он меняется с водящим ролями. Игрок считается проигравшим, даже если он только пытался поднять не ту руку.