**Тема: «Мотивировать дошкольника. Как?»**

**Цель:** повысить уровень компетенции педагогов ДОУ в вопросе мотивации детей кразным видам деятельности.

**Оборудование:**

Проектор, монитор, компьютер, доска, мел или маркеры, у каждого тетрадь или листы с руками для записи.

**Ход.**

**1. Приветствие.**

Здравствуйте! Меня зовут Зорина Ольга Юрьевна, я – специалист, педагог-психолог центра «Способный ребенок».

Еще в древней Греции Аристотель заметил, что «познание начинается с удивления» (слайд 2).

Предлагаюначать с того, чтобы вы сами написали на листах, что для вас мотивация.

Мотивация – это (варианты педагогов). Обсуждение (5 мин) с краткой записью на доске.

**2. Теория о мотивации.**

Несмотря на то, что изучение мотивации является одним из актуальных вопросов исследования психологов, социологов, педагогов, на сегодняшний день не установлено единого определения этого явления.

Однако, одним из удачных определений, на наш взгляд является следующее: **мотивация** – **это совокупность внутренних и внешних движущих сил, которые побуждают человека к деятельности, и придают этой деятельности направленность, ориентированную на достижение определенных целей.** Авторы Виханский О.С. и Наумов А.И. (слайд 3)

Ключевое понятие мотивации – это движущая сила, мотив. Это идеальный предмет, на достижение которого направлена деятельность личности.

Широкое распространение в советской психологии получила теория деятельности, разработанная С. Л. Рубинштейном и Алексеем Николаевичем Леонтьевым.

Например (слайд 4):

Потребность – познавательная.

Мотив – интерес к чтению (чаще всего на определенную тему).

Деятельность – чтение.

Цель – новые впечатления, удовольствие от слежения за сюжетом и т. д.

Предлагаю вам сейчас, исходя из предложенной последовательности, разобрать, что прямо сейчас и здесь вы делаете.

1. Какая у вас потребность быть здесь, на семинаре?

2. Каковы ваши мотивы (внешние или внутренние)?

3. Что вы делаете на семинаре, буквально какова ваша деятельность?

4. Какую цель вы стремитесь достичь, пребывая на этом семинаре? (обсуждение 5 мин.)

Это мы рассмотрели общую теоретическую основу проблемы мотивации.

**3. Мотивация дошкольников.**

Если обратимся к мотивации дошкольников, то отметим, что в разном возрасте она существенно отличается, и то, что привлекает 4-х летнего ребенка менее значимо для 6-ти летнего, впрочем, как и наоборот. А какая ведущая деятельность у детей с 3-7 лет? (ответы). Конечно же игра!

Возрастные особенности игровой деятельности (слайд 5):

Младший дошкольный возраст - сюжетно-ролевая игра характеризуется осуществлением игровых действий.

Средний дошкольный возраст - сюжетно-ролевая игра детей характеризуется принятием роли и ролевым поведением.

Старший дошкольный возраст - сюжетно-ролевая игра находится в фазе сюжетосложения: дети могут придумывать, комбинировать и развивать сюжет игры на основе личного опыта, художественных произведений, различных событий, фантазирования и т.п.

 Исходя из особенностей развития игры в педагогической литературе выделяют четыре типа мотивации у детей дошкольного возраста:

 Первый тип - **игровая мотивация** – **«Помоги игрушке»**(слайд 6), ребёнок достигает цели обучения, решая проблемы игрушек. Создание этой мотивации строится по данной схеме:

1. Вы рассказываете, что игрушке нужна помощь, и помочь могут им только дети.

2. Вы спрашиваете детей, согласны ли они помочь игрушке.

3. Вы предлагаете научить детей делать то, что требуется игрушке, тогда объяснение и показ заинтересуют детей.

4. Во время работы у каждого ребёнка должен быть свой персонаж - подопечный (вырезанный, игрушечный, нарисованный персонаж, которому он оказывает помощь и с которым может взаимодействовать)

5. Эта же игрушка – подопечный оценивает работу ребёнка, обязательно хвалит ребёнка.

6. 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.

 Например, медведь разрушил теремок зверей. Они остались без домика. Как мы можем помочь животным? (Можем сами построить им домики (из кубиков, аппликацию, из палочек Кюизенера, нарисовать красками).

 Второй тип мотивации – **помощь взрослому** – **«Помоги мне»**(слайд 7). 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:

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

 Например, ребята, я хочу угостить наших кукол печеньем. Но я одна, а кукол много. Я, наверное, не успею. Вы хотите мне помочь? После согласия детей распределяются поручения.

 Третий тип мотивации **«Научи меня»**(слайд 8)- основан на желании ребёнка чувствовать себя знающим и умеющим.

 Создание этой мотивации осуществляется по данной схеме:

1. Вы сообщаете детям, что собираетесь заняться какой - либо деятельностью и просите детей научить вас этому.

2. Вы спрашиваете, согласны ли они помочь вам.

3. Каждому ребёнку, даётся возможность научить вас какому – либо делу.

4. 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»** (слайд 9)- основан на внутренней заинтересованности ребёнка. Такая мотивация побуждает детей к созданию предметов и поделок для собственного употребления или для своих близких. Дети искренне гордятся своими поделками и охотно пользуются ими. (Художественное конструирование, ориентировка, логика, ручной труд, художественное творчество)

Создание этой мотивации осуществляется по схеме:

1. Вы показываете детям, какую – либо поделку, раскрываете его преимущества и спрашиваете, хотят ли они иметь такой же для себя или для своих родных.

2. Далее показываете всем желающим, как изготовить этот предмет.

3. 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 8 марта. Вы хотите подарить маме такую же? И вы показываете, как можно это изготовить.

Мотивируя детей, следует соблюдать следующие принципы(слайд 10):

- нельзя навязывать ребёнку своё видение в решении проблемы (может быть у ребёнка будет свой путь решения проблемы).

Работа по принципу «зоны актуального развития».

- 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.

* Любое занятие должно быть облечено в игровую оболочку

(слайд 11).

* Ввод в игру, проблемная ситуация, и ОБЯЗАТЕЛЬНО разрешение.

Для малышей обязательное манипулирование

с предметами или героями!

* Эффект неожиданности или сюрприза важное условие успеха.

Использование игровых персонажей.

 На занятиях с малышами нельзя обойтись без игровых персонажей. Использование игровых персонажей и игровая мотивация взаимосвязаны. Игровые и сказочные персонажи могут «приходить в гости», «знакомиться», «давать задания», «рассказывать увлекательные истории», могут и оценивать результаты труда малышей. К этим игрушкам и персонажам существует ряд требований.

 Игрушки или игровые персонажи (слайд 12):

- должны соответствовать возрасту детей;

- должны быть эстетичными,

- должны быть безопасными для здоровья ребёнка,

- должны иметь обучающую ценность,

- должны быть реалистичными;

- не должны провоцировать ребёнка на агрессию, жестокость.

- игровых персонажей не должно быть много.

 Каждый персонаж должен быть интересным и запоминающимся, «иметь свой характер». Например, на занятия могут прийти Незнайка, Утёнок Кряк и Мишутка Тиш. Утёнок Кряк любит природу и путешествия, много об этом знает и рассказывает детям. Незнайка многого не знает и не умеет, ему часто требуется «помощь» детей. Мишутка - спортсмен, он показывает упражнения для разминки, занимается спортом. Они активно выражают свое мнение, спрашивают непонятное, ошибаются, запутываются, не понимают. Детское стремление общаться и помогать ему существенно увеличивает активность и заинтересованность.

Использование ИКТ, как средства повышения мотивации к образовательной деятельности

 Компьютеры и игровые компьютерные программы широко используются не только в школе, но и детском саду.

 Воспитанники групп имеют разный интеллектуальный уровень развития. Организация обучения детей требует особого подхода, который предусматривает эмоциональную поддержку дошкольников на занятиях.

 Например, просмотр сказки, выполнение разминки, как фон, для создания эффекта присутствия персонажа.

**Практические упражнения. Игра.**(слайд 13)

Задание. Напишите. Какие вы используете приемы для мотивирования детей.

**Обсуждение.**

Я вам предлагаю поиграть.

**Коробка.**(слайд 14)

Любой знакомый предмет может стать проводником в мир необычного, загадочного и необыкновенного, например, коробка. Что в ней? А если к интересу присоединиться герой? а если потрясти, а там звуки? Интересно?

А там…все, что вы хотите под свою задачу. А у меня для вас (разные предметы, мелкие вещицы).

**Игровое упражнение «Сказки о себе»**(слайд 15)

Предложить детям поставить себя на место какой-нибудь геометрической фигуры, знакомого объекта и рассказать всем сказку о себе от имени этого объекта.

Например, я карандаш. Я такой красивый, острый. У меня деревянная рубашка. Я умею писать, рисовать, штриховать. Бываю разного цвета. Я не люблю, когда ребята со мной плохо обращаются, ломают меня или грызут. Я дружу с бумагой и кисточкой.

А для вас задача рассказать всем сказку о себе исходя из той вещи, которую выбрали.

**«Найди пару»**(слад 16)

Итак, мы с вами сыграем в игру. Для этого я каждому из вас раздам карточки, на которых написаны (для малышей нарисованы) животные, названия повторяются на двух карточках.

Нужно прочесть, что написано на карточке и не показывать надпись другим. Потом карточку можно убрать. Задача каждого – найти свою пару. При этом можно пользоваться любыми средствами, движением тела, мимикой, нельзя только ничего говорить и издавать характерные звуки животного.

Когда воспитатели найдут свою пару, нужно остаться рядом, но продолжать молчать, не переговариваться. Потом проверить, что получиться.

Какие вы молодцы, но посмотрите, что же теперь в нашей коробке? Конфеты? Откуда они? Так это вы заработали. Угощайтесь. А коробку, мы. Пожалуй, пока уберем обратно на шкаф.

Еще, одними из находок могут являться (слайд 17):

1. Большой чемодан с маленьким коробочками, баночками с разными цветными и шумящими безделушками, в которые можно спрятать все, что угодно под вашу задачу.
2. «Платочек» для детей 2-3 лет

Эффект чего-то таинственного возникает в представлении малышей. Даже игра в «ку-ку» всегда вызывает живой интерес.

1. «Секретик» для детей 4-5 лет (гиперссылка на фрагмент из фильма «Амели»).

Дети среднего дошкольного возраста часто приносят домой веточки, камешки, палочки. Это можно использовать для привлечения внимания и решения образовательной задач. Но очень важно, чтобы у ребенка было свое маленькое место, свой «Тайничок», куда он может складывать безделушки. Такой «секретик» может быть у героя или персонажа.

P.S. Какими бы вы не были замечательными воспитателями, все начинается с семьи. Поэтому активно привлекайте родителей в формировании познавательной потребности у детей. (слайд 18)

**Рефлексия. Обсуждение.**

* Что вам было полезно из сегодняшней встречи?
* Что вы берете для себя в работу?
* Какие у вас будут пожелания?

**Прощание.** (слайд 19)