

Консультация для родителей «Игра как средство мотивации дошкольников образовательной деятельности»

Перед педагогами стоит задача – предоставить каждому ребенку возможность радостного и содержательного проживания периода дошкольного детства. Это значит, что взаимодействие воспитателя с детьми в повседневной жизни, так и в процессе обучения должно осуществляться без принуждения ребенка и с учетом того, что каждый возраст создает наиболее благоприятные возможности для усвоения определенных знаний, для овладения определенными умениями и навыками, которые выступают в качестве средства детского развития.

Одним из путей, направленных на решение данной проблемы, является использование при обучении детей игровых методов и приемов. Эти методы, представляющие собой определенную дидактическую систему, нацелены на овладение детьми способами сюжетно – ролевой игры.

В настоящее время педагоги используют множество игровых методов и приемов, которые, к сожалению, не всегда оказываются эффективными.

Наиболее распространенные способы использования игровых приемов.

1. Воспитатели часто прибегают к игровому приему, который связан с имитацией прихода в гости к детям того или иного игрового персонажа. Педагог изображает стук в дверь, а затем, открыв ее, объявляет, что к ним «кто-то пришел».
 2. Игровой персонаж (зайчик, собачка и т.п.) «просит помочь ему. Дети выполняют просьбу игрушки (лепят «морковку» для зайчика или «косточку» для собачки). Воспитатель от лица игрушки благодарит их.
 3. При выполнении какого – либо задания воспитатель побуждает детей к перевоплощению в те или иные образы. Например, при рисовании фруктовых деревьев предлагает стать садовником, при создании изображения по мотивам декоративно- прикладного искусства – народным мастером и т.п.
-
1. К «приходу» игрушки или куклы бибабо малыши 2-3 лет относятся с неподдельным, искренним интересом, а для старших детей этот прием не только не эффективен, но способен вызвать даже плохо скрываемую насмешку.
 2. К «просьбам» игрового персонажа младшие и старшие дошкольники также относятся по-разному: малыши – с готовностью, старшие – РАВНОДУШНО.
Дети 2-3 лет готовы «помочь» игрушке и «выполнить» ее просьбу, приложив определенные усилия. Но для этого игрушка должна стать в буквальном смысле слова ближе к ребенку. Сначала он должен взять ее в

руки, подействовать с ней, «поговорить», а потом, может быть, захотеть что-то для нее сделать. В результате, кроме эффекта новизны, никакого эмоционального и игрового воздействия на маленьких детей этот игровой прием не оказывает.

3. Во-первых, такой подход является педагогически неверным с точки зрения построения игры, потому что:

- ❖ Содержит требование разыгрывания готового, заданного взрослым сюжета;
- ❖ Не способствует обогащению содержания игровой роли, так как для проведения подобной работы требуется чтение специальной литературы, позволяющей в доступной для детей форме раскрыть профессиональные функции садовника или художника.

Во-вторых, для решения изобразительных задач данный игровой прием также неэффективен, потому что принятие роли не влияет на повышение уровня представлений ребенка об изображаемом объекте, не способствует формированию его изобразительных умений и навыков.

Беспорядочность в использовании игровых методов и их несоответствие способам построения сюжетно – ролевой игры на разных возрастных этапах дошкольного детства не оказывает положительного влияния ни на развитие игры, ни на повышение эффективности обучения.

Как же сделать выполнение учебных заданий осмысленным и интересным?

Для этого маленькому ребенку, как и человеку любого возраста, нужно и важно знать, что он трудится не напрасно, и то, что он делает, кому-то необходимо. Не обязательно ему самому. Даже лучше, если другим. Но кому? В каком мире смогут найти себе применение нарисованные детьми клубочки ниток или дождик?

Это мир детской игры. Именно там и дождик, и т.д. могут очень пригодиться.

Введение в процесс обучения игры вызывает у детей желание овладеть предлагаемым учебным содержанием, создает мотивацию.

Игровая мотивация – дело серьезное. Почему? Хотя бы потому, что работа по созданию игровой мотивации предполагает умение воспитателя играть.

Вторжение в сферу игры ребенка – тонкое и деликатное дело. Для дошкольника действия взрослого, направленные на его воспитание и обучение вполне понятны. Но когда воспитатель начинает с детьми играть, то они относятся к этому достаточно настороженно: «Действительно будет играть или притворяется и хочет использовать игру в каких – то корыстных целях?»

Для того чтобы с помощью игровой мотивации повлиять на детей, самому педагогу надо осуществить переход из одной деятельности в другую,

принять позицию « равного» партнера. А по ходу руководства детской деятельностью не «соскальзывать» с игры, сохраняя игровой характер деятельности.

Сложность выполнения этого требования состоит в том, что на каждом возрастном этапе, вслед за изменениями способов сюжетно – ролевой игры, игровая мотивация должна меняться.

Следовательно, **педагог должен уметь создавать ИМ с учетом способов построения сюжетно – ролевой игры.**

Игровая мотивация – это методический прием, помогающий в игровой форме руководить детской деятельностью и добиться желаемого результата.

Игровая мотивация должна отвечать возрастным особенностям детей.

Рассмотрим особенности работы по созданию игровой мотивации на разных возрастных этапах.

Младший дошкольный возраст

1. Вы рассказываете, что у каких – то игровых персонажей (кукол, живущих в группе, зайцев, прибежавших из леса, и др.) что-то случилось (нечто сломалось, грозит опасность или, наоборот, предстоит радостное событие). Вследствие этого им крайне необходимы те предметы, которые можно слепить, нарисовать, построить и т.д.
Сами персонажи этого сделать не могут, но они слышали о том (или уже успели лично убедиться), что в этой группе очень добрые и умелые дети, которые им помогут.
2. вы обращаетесь к детям с вопросом, согласны ли они оказать требуемое содействие, и дожидаетесь ответа. Очень важно, чтобы дети сказали о своей готовности помочь.
3. Вы предлагаете детям научить их делать это очень хорошо и также дожидаетесь их согласия на вашу помощь. Теперь вы можете рассчитывать на то, что ваш показ и предложение упадут на подготовленную почву.
4. Во время работы каждый ребенок должен иметь своего подопечного игрушечного персонажа, который находится рядом и по ходу дела радуется, высказывает свои пожелания и т.д. Поэтому предполагается наличие в группе достаточного количества мелких объемных или плоскостных игрушек.
5. Эти игрушки используются вами и для оценки работы детей, которая дается от лица игрушек, как бы с их позиции.
6. По окончании работы детям необходимо предоставить возможность поиграть со своими подопечными, используя при делании полученный продукт.
Целесообразно, чтобы в рассказах воспитателя в основном действовали одни и те же персонажи. Тогда дети любят их, приобретут устойчивый интерес к жизни и предстоящим с ними событиями.

Средний дошкольный возраст

В работе с детьми этого возраста используются два типа мотивации.

Первый тип предполагает создание изображения для каких-нибудь вымышленных игровых персонажей.

Довольно часто дети этого возраста выдумывают себе друзей по играм, которых никто никогда не видел: фей, гномов и др. существ. Эта способность детей помогает развитию здоровой фантазии и способности решать различные проблемы.

Для этого педагог кратко, но достаточно убедительно рассказывает детям о нуждах или потребностях вымышленных персонажей.

Затем осуществляется постановка **игровой задачи** (помочь заготовить для них фрукты, овощи, посчитать и т.д.), а на ее основе – **учебной** («я научу вас лепить или рисовать для них фрукты»)

Второй тип мотивации предполагает создание такого изображения, когда дети принимают на себя определенную роль действуют в ней.

Для этого педагог предлагает детям поиграть. После того, как они согласятся, воспитатель принимает на себя роль, например, мамы-зайчихи и интересуется, кем бы хотели быть дети в этой игре. Обычно они принимают роль детенышей – зайчат. Педагог соглашается со всеми предложениями и по ходу непосредственно образовательной деятельности обращается к детям в соответствии с принятыми ими ролями. В течении 1-2 минут можно организовать действие детей в роли (едят морковку, гуляют по лесу). Затем совместно с детьми, действующими в роли, ставится вначале игровая задача (необходимо что-то сделать: забор от волка), а затем учебная (научимся делать этот забор)

Старший дошкольный возраст

Потребность в создании игровой мотивации сохраняется и в старшем дошкольном возрасте.

Это связано с тем, что дети начинают принимать учебные задания вначале только в тех случаях, когда полученные знания и навыки можно сразу же использовать в игре, рисовании или другой достаточно привлекательной для них деятельности. И **только к концу дошкольного детства становится возможным сознательное усвоение детьми знаний «впрок», понимание того, что они будут нужны в будущем.**

Понимание смысла учебных заданий необходимо не только для того, чтобы ребенок их выполнял (это он может делать и под влиянием требований взрослого), а в большей степени для того, чтобы он специально обращал внимание на **способы действий**, старался их усвоить.

Эффективным подходом к решению данной проблемы является использование на занятиях игровой мотивации, направленной на осуществление **самоконтроля** в процессе выполнения задания.

Особое значение ИМ имеет при формировании у детей старшего дошкольного возраста способности к взаимодействию друг с другом.

Кроме того, помочь данной проблеме могут проблемные ситуации.

Использование проблемных ситуаций в работе с дошкольниками положительно влияет на развитие у детей творческого мышления, познавательных умений и способностей.

Проблемная ситуация – спланированное, специально задуманное средство, направленное на пробуждение интереса у учащихся к обсуждаемой теме. Иначе говоря, проблемная ситуация – это такая ситуация, при которой субъект хочет решить трудные для него задачи, но ему не хватает данных, и он должен сам их искать.

Основная цель создания проблемных ситуаций заключается в осознании и разрешении этих ситуаций в ходе совместной деятельности педагога и детей, при оптимальной самостоятельности дошкольников и под общим направляющим руководством воспитателя, а так же в овладении детьми в процессе такой деятельности знаниями и общими принципами решения проблемных задач.

Правильно созданная проблемная ситуация способствует тому, что ребенок:

- 1) сам формулирует проблему (задачу);
- 2) сам находит ее решение;
- 3) решает
- 4) самоконтролирует правильность этого решения.