

Памятка для молодого педагога
«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) 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 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 их ответа. Очень важно, чтобы дети сказали о своей готовности помочь.
3. Вы исподволь предлагаете детям свои варианты выхода из сложившейся ситуации и говорите, что умеете делать это очень хорошо и также дожидаетесь их согласия на вашу помощь.
4. Во время работы персонаж должен быть рядом и включён в процесс занятия.
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 своим подопечным, используя при желании полученный продукт.

Средний возраст.

В работе с детьми этого возраста используются два типа игровой мотивации. Первый тип как для предыдущей возрастной группы. Второй тип осуществляется, когда дети принимают на себя роль и 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).

В старших группах

потребность в создании игровой мотивации сохраняется. 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 и
- 4) самоконтролирует правильность этого решения.