

ИГРОВАЯ МОТИВАЦИЯ

Рассмотрим особенности работы по созданию игровой мотивации в зависимости от возраста детей.

В *младшем возрасте* можно использовать следующие типы игровых мотиваций:

1. Вы рассказываете, что у каких-то персонажей (кукол, живущих в группе, зайцев, прибежавших из леса, пациентов доктора Айболита) что-то случилось (нечто сломалось, грозит опасность или, наоборот, предстоит радостное событие). Вследствие этого им нужна помощь (например, те предметы, которые можно слепить, нарисовать, построить). Сами персонажи этого сделать не могут, но они слышали о том, что в этой группе очень добрые и умелые дети.

2. Вы обращаетесь к детям с вопросом, согласны ли они оказать требуемое содействие, и дожидаетесь их ответа. Очень важно, чтобы дети сами 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. Желательно, чтобы во время работы каждый ребёнок имел своего подопечного игрушечного персонажа, который находится рядом и по ходу дела радуется, высказывает свои пожелания. Поэтому предполагается наличие в группе достаточного количества мелких игрушек.

5. Эти игрушки используются вами и для оценки работ детей, которая даётся от лица игрушек, как бы с их позиции.

6. По окончании работы детям необходимо предложить поиграть со своими подопечными, используя, насколько возможно, полученный продукт.

Целесообразно, чтобы в рассказах воспитателя в основном действовали одни и те же персонажи. Тогда дети полюбят их, приобретут устойчивый интерес к их жизни и происходящими с ними событиями.

В *среднем дошкольном возрасте* можно начинать применять такой тип мотивации, когда дети принимают на себя определённую роль и действуют в ней.

Для этого педагог вначале предлагает детям поиграть. После того как они согласятся, принимает на себя роль, например, мамы-зайчихи, и интересуется, кем бы дети хотели быть в этой игре. Обычно дети принимают роль детёнышей-зайчат, но может случиться так, что мальчики захо-

тят быть папами, дядями и т. д. Педагог должен согласиться со всеми предложениями и по ходу занятия обращаться к детям только в соответствии с принятыми ими ролями.

В течение 1–2 минут можно организовать действия детей в роли (зайчата лакомятся вкусными веточками, прыгают, гуляют по лесу и т. п.). Затем перед детьми, действующими в роли, ставится вначале игровая задача (мама-зайчиха, опасаясь за жизнь зайчат, предлагает сделать щиты с изображением деревьев, за которыми можно спрятаться от волка), а затем учебная (« Я могу научить вас делать щиты и рисовать деревья»).

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

Особое значение игровая мотивация имеет при формировании у старших дошкольников способности к взаимодействию друг с другом.

Ребёнку сложно понять ряд преимуществ коллективной работы, например, что, благодаря участию всех детей, можно быстрее создать изображение и выполнить большой объём работы. Для того чтобы наглядно убедить детей в этом, игровая мотивация строится на основе сюжетосложения.

Рассмотрим такого рода игровую мотивацию на примере занятия на тему «Яблоня».

ЗАНЯТИЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Т е м а : «Яблоня»

Цель: формировать у детей заинтересованное отношение к продукту совместной деятельности – изображению листьев и яблок.

Материал: наборное полотно с изображением дерева, несколько игрушечных зайцев, гуашь.

Предварительная работа: рассматривание с детьми листьев на деревьях и кустарниках, растущих на участке д/с: чтение сказки В. Суてева «Яблоко».

Х о д з а н я т и я

Воспитатель. Сегодня вы узнаете продолжение сказки, которую мы прочитали. Яблоко, которое принёс папа-заяц, очень понравилось всей семье, но каждому достался только маленький кусочек, и все попросили принести ещё яблок.

Папа-заяц взял большой мешок, предложил двум старшим зайчатам взять по маленькому мешочку и вместе отправиться в лес. Скоро они пришли, но папа-заяц посмотрел на яблоню и испугался: она стояла вся

чёрная и засохшая – ни листьев, ни яблок на ней не было, многие ветки сломаны.

– Где же яблоки? – удивились зайчата. – Что случилось с бедной яблоней?

– А разве вы не знаете? – спросил сверху дятел. – Прошёл ядовитый дождь, листья почернели и съёжились, веточки засохли, и на яблоне теперь больше ничего не будет расти.

– Слушай, дятел, – сказал папа-заяц, – неужели нельзя помочь бедной яблоне?

– Помочь можно, – ответил дятел, – но только очень трудно. Вы должны найти детей, которые нарисуют для яблони много красивых листьев и яблок, и тогда дерево оживёт.

– Где же нам найти таких детей? – закричали зайчата.

– Не знаю, в лесу их нет, – ответил дятел.

Воспитатель (*обращается к детям*). Как вы думаете, где же найти таких помощников?

Если дети не отвечают, надо спросить их, не хотят ли они помочь зайчикам оживить яблоню.

Получив утвердительный ответ, педагог обращается по очереди к двум-трём детям с вопросом, сможет ли каждый из них один нарисовать листья и яблоки для всего дерева. Как правило, дети понимают, что одному такую работу не сделать, и отвечают: «Мы будем рисовать вместе».

После того как дети выразили готовность оживить дерево, воспитатель даёт каждому листок наборного полотна, где изображена какая-то часть яблони. Предлагает вспомнить, как выглядят листья яблони и нарисовать их.

По мере завершения работы отдельными детьми педагог прикрепляет готовые рисунки к наборному полотну. В заключение спрашивает у детей, ожило ли дерево и кто это сделал.

Эффективность игровых методов и приёмов во многом определяется качеством руководства детской деятельностью. Содержание и формы руководства на каждом возрастном этапе различны.

Так, в *младшем возрасте* игра характеризуется осуществлением игровых действий (ребёнок катает машину, кормит куклу, кладёт её спать). Следовательно, при обучении младших дошкольников игровые методы и приёмы должны использоваться с учётом развития игровых действий и навыков ребёнка: нарисовал дорогу – «проехал» по ней на маленькой игрушечной машине; слепил печенье – «покормил» куклу. Осуществляя

руководство детской деятельностью, воспитатель должен максимально использовать игровые формы. Например, указывая ребёнку на тот или иной недостаток в его деятельности, важно подчеркнуть, какие неудобства или трудности это создаёт для игрового персонажа. Если малыш нарисовал домик без окон, воспитатель от имени зайки может сказать, что ему страшно сидеть в темноте.

Практика показывает, что в младшем возрасте оценивать работу детей целесообразнее по ходу занятия, а не в конце его. При этом и замечания, и подсказки должны исходить не от педагога, а от игрового персонажа: зайчик, а не воспитатель, просит малыша нарисовать окно в домике. Такая форма занятий способствует естественному переходу учебного задания в игру.

В *среднем дошкольном возрасте* игра детей характеризуется принятием роли и соответствующим ролевым поведением. Поэтому удачный приём – принятие воспитателем на себя какой-либо роли, например, мамы-зайчихи, а дети выступают равноправными ролевыми партнёрами – зайчатами. В этом случае педагогу легко в качестве равноправного партнёра от лица персонажа предложить выполнить те или иные действия, на личном примере показывая образцы ролевого поведения. В этом случае на занятии взаимодействуют несколько игровых персонажей – за зайчиху говорит воспитатель, за зайчат – дети. Самое главное – создать атмосферу игры, живого интересного общения.

В *старшем дошкольном возрасте* следует, опираясь на игру, постепенно подводить детей к выполнению учебных заданий. При использовании игровых форм обучения необходимо выделять моменты, важные для овладения предпосылками учебной деятельности: точное выполнение правил, строгое распределение действий между участниками.

Очень важно обучать дошкольников взаимодействию друг с другом, что должно восприниматься детьми как необходимость для предстоящей работы. Например, при создании общей картинке дети учатся договариваться о том, кто будет рисовать предмет, который может быть изображён только в единственном числе. Для этого заранее нужно показать, к каким нелепостям приводят несогласованные действия: например, если на общей картинке про двух жадных медвежат будут нарисованы две головки сыра, то теряется весь смысл. При этом дети объединяются в пары на основе личных, дружеских отношений.; ни в коем случае нельзя навязывать ребёнку другого партнёра; важно высказывать одобрение по поводу дружной работы.