**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ**

**УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД №12 ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА**

**С ПРИОРЕТЕТНЫМ ОСУЩЕСТВЛЕНИЕМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**ПО ПОЗНОВАТЕЛЬНО-РЕЧЕВОМУ РАЗВИТИЮ ДЕТЕЙ»**

**Семинар - практикум для педагогов**

**«Использование игровых методов и приёмов при обучении детей от 2 до 7 лет»**

**Составили: Колобова Е.Е.**

**Сбитнева Н.Н.**

**Бершадская Н.М.**

**г. Нефтеюганск**

Тема: «**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ  
И ПРИЕМОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ ОТ 2 ДО 7 ЛЕТ**»

**Цель:** Совершенствование знаний педагогов в использовании игровых методов и приемов при обучении детей, создание игровой мотивации во взаимосвязи игровых учебных задач; способствовать творческому поиску

**Ход семинара-практикума**

**Типы мотивации дошкольников**

Педагогическая деятельность (любая детская деятельность: игра, труд, рисование, образовательная, продуктивная деятельность) должна способствовать развитию детей. Поэтому необходимо, чтобы дети выполняли не только всё, что от них требуется, но и переносили это в свою самостоятельную деятельность. А это произойдёт лишь в том случае, если новые знания, умения, которые мы стремимся передать детям, будут им нужны и интересны, если у детей будет **то,**что, мы узнаем, разгадав кроссворд. *(Кроссворд) (Кроссворд на презентации Power Point)*

**Музыка**– вид искусства, отражающей действительность в звуковых художественных образах

**Воображение**– психический познавательный процесс создания новых образов путем переработки материалов восприятия и представлений

**Настроение** – преобладающее эмоциональное состояние

**Адаптация** – процесс приспособления организма к изменяющимся условиям среды

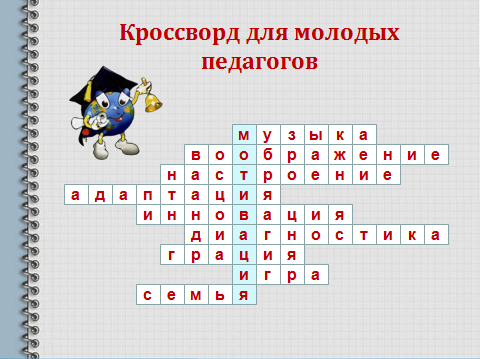
**Инновация**– внедрение новых идей и технологий в педагогику

**Диагностика**– процедура проверки успешности освоения учебного материала

**Грация** - изящество движений, красота позы человек

**Игра** – основной вид деятельности дошкольников

**Семья**– исторически сложившаяся система взаимоотношений между супругами, родителями детьми ( "Словарь педагогических терминов



Слово по вертикали **"Мотивация"**

**Вопрос:** Как вы думаете, что такое "мотивация"?

**Мотивация**– это совокупность внутренних и внешних движущих сил, которые побуждают человека к деятельности, придают этой деятельности направленность, ориентированную на достижение цели.

При этом необходимы такие приёмы, которые обеспечат возникновение нужной мотивации у подавляющего большинства детей.

**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 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.

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.

*Вопрос: В каких видах НОД можно использовать данную мотивацию?*

***Например****: НОД аппликация, конструирование, рисование.*

*- 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»**. 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.

Например: в НОД Сенсорика, ИЗО, в трудовой деятельности

- 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»** - основан на желании ребёнка чувствовать себя знающим и умеющим.

**Вопрос к слушателям:**

В каких возрастных группах и видах деятельности лучше использовать этот вид мотивации?

(В игровой деятельности, в НОД старших группах) .

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»**- 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 изготовит*

**Мотивируя детей, следует соблюдать следующие принципы**:

- 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.

**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:

- 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, вызывать проявленияе жестокости.

- 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 **Информационно-практическая работа.** (Выступления педагогов ДОУ.)

**Выступление 1. Младший дошкольный возраст.**

Создание игровой мотивации с учетом способа построения сюжетно-ролевой игры требует от педагога определенных умений. Чтобы подготовиться к проведению этой работы, вам предлагаются карточки-задания для каждого возрастного этапа дошкольного детства.

В этом возрасте сюжетно-ролевая игра характеризуется осуществлением игровых действий (покатать машину, разгрузить или загрузить ее, покормить куклу, уложить ее спать и т. д.). Следовательно, при обучении младших дошкольников игровые методы и приемы должны использоваться с учетом развития игровых действий ребенка, а также с их прямым включением в процесс обучения: нарисовал дорогу – «проехал» по ней на маленькой игрушечной машине; слепил из глины или пластилина печенье – «покормил» любимую игрушку и т. д.

**Карточка 1**

Задание. На занятиях по изобразительной деятельности малыши часто макают кисточку в краску, не смыв предыдущую.

Как научить детей правильно работать краской?

«Одушевите» предмет и обыграйте ситуацию: например, покажите «говорящую» кисточку, с которой небрежно обращаются, и попросите ей помочь.

**Карточка 2**

Задание. Речь детей заметно активизируется в ситуациях, когда побуждающим мотивом является помощь персонажу, говорящему очевидные нелепицы. Ребенок при этом выступает как более умный и сообразительный.

Придумайте сюжет и «одушевите» игровой персонаж, который обращается за помощью к детям.

Можно использовать следующие схемы.

1. Вы рассказываете детям, как игрушки столкнулись с проблемой, в которой не могут разобраться, поэтому обращаются за помощью к умным детям.

2. Спрашиваете, в чем ошибка игрушек и как им надо поступить. В отличие от практических ситуаций вы не показываете и не объясняете детям, как можно разрешить эту проблему, а «держите паузу» и даете им возможность сообща найти правильное решение.

3. Предлагаете детям показать и объяснить игрушкам, как можно решить стоящую перед ними задачу.

**Карточка 3**

Задание. Обыграйте ситуацию, демонстрируя детям нежелательность некоторых форм поведения:

– за столом во время еды;

– во время мытья рук и других гигиенических процедур;

– при одевании и раздевании и т. д.

*Информация.* Дети часто ведут себя не так, как хотелось бы взрослым. Но вместо прямого порицания предлагается использовать косвенную опосредованную критику нежелательных форм поведения с участием кукольных персонажей. Это дает детям возможность сравнивать ошибки кукол со своим поведением, критически отнестись к своим поступкам.

Поскольку при этом воспитатель самого ребенка не критикует, между ними сохраняются доверительные отношения.

Такая опосредованная критика распространяется в основном не на отдельные привычки, а на поведение в целом.

**Выступление 2. Средний дошкольный возраст.**

На данном возрастном этапе сюжетно-ролевая игра детей характеризуется принятием роли и соответствующим ролевым поведением (например, в роли зайчика ребенок строит для себя дом, готовит обед и т. д.).

**Карточка 1**

*Информация.* Чтобы побудить детей к принятию роли, предлагается воспользоваться следующим приемом.

Педагог. Я предлагаю вам поиграть: я – мама-зайчиха. И жить я буду со своими зайчатами в маленьком домике на опушке леса. Каждое утро буду кормить своих малышей вкусным завтраком. А когда они убегут поиграть на полянку, займусь огородом, на котором выращиваю вкусные овощи для своих любимых малышей. Вы хотите поиграть со мной в эту игру? Кем бы вы хотели быть? И т. д.

Задание. После того как дети примут на себя определенные роли, придумайте содержание, которое способствует вхождению в роль.

**Карточка 2**

*Игровая ситуация.* Воспитатель рассказывает детям о маленьких существах – эльфах и предлагает каждому ребенку принять роль эльфа, обитающего на определенном цветке.

Задание. Какую предварительную работу следует провести с детьми? Придумайте игровой сюжет, способствующий вхождению ребенка в роль, и вопросы, развивающие речевые навыки.

**Карточка 3**

Дети на занятии по изобразительной деятельности рисовали домики. Прорежьте на рисунке окна и двери так, чтобы они открывались и закрывались, и покажите ребенку.

Задание. Продолжите игровое задание таким образом, чтобы:

– ребенок принял роль и действовал в ней согласно вашему замыслу;

– посредством игровой задачи решил какую-нибудь учебную.

**Выступление 3. Старший дошкольный возраст.**

В этом возрасте сюжетно-ролевая игра находится в фазе сюжетосложения: дети могут придумывать, комбинировать и развивать сюжет на основе личного опыта, художественных произведений, различных событий, фантазировать.

**Карточка 1**

*Информация.* Великий детский сказочник Г.-Х. Андерсен обладал поистине волшебным даром. Он умел в привычные предметы вселять особую жизнь. Писатель утверждал: «Часто мне кажется, будто каждый плетень, каждый самый маленький цветочек говорит мне: “Только взгляни на меня, и тебе откроется история моей жизни”. И действительно, стоит мне сделать так… и рассказ о любом из них готов».

Задание. Придумайте и расскажите «биографию» какого-либо предмета – спичечного коробка, чаши, часов и т. д.

**Карточка 2**

Задание. Рассмотрите кусочки коры деревьев, лоскутки ткани и определите, на что они похожи. Подумайте, как можно использовать этот материал на занятиях, какие учебные цели решить и т. д.

**Карточка 3**

Задание. Рассмотрите репродукцию картины. Придумайте рассказ о том, что было бы с ее героями до того, как их изобразил художник, и что произошло после.