

ШКОЛА МОЛОДОГО УЧИТЕЛЯ.
СЕКЦИЯ ПЕДАГОГОВ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ МОТИВАЦИИ ВОСПИТАННИКОВ
К ПРЕДСТОЯЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

СЛАЙД №1. Обеспечение мотивации воспитанников к предстоящей деятельности.

ТИПЫ МОТИВАЦИИ ВОСПИТАННИКОВ.

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.

СЛАЙД №2. Кроссворд.

1. Музыка – вид искусства, отражающей действительность в звуковых художественных образах.
2. Воображение – психический познавательный процесс создания новых образов путем переработки материалов восприятия и представлений.
3. Настроение – преобладающее эмоциональное состояние.
4. Диагностика – процедура проверки успешности освоения учебного материала.
5. Инновация – внедрение новых идей и технологий в педагогику.
6. Адаптация – процесс приспособления организма к изменяющимся условиям среды.
7. Грация - изящество движений, красота позы человек.
8. Игра – основной вид деятельности дошкольников.
9. Семья – исторически сложившаяся система взаимоотношений между супругами, родителями, детьми. (см. "Словарь педагогических терминов").

Слово по вертикали **"Мотивация"**

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

СЛАЙД №3.

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.

САЛАЙДЫ №4-9.

Определение понятий: любознательность, интерес, мотив, мотивация, познавательная мотивация.

У каждой команды - набор карточек, на которых напечатаны выражения, раскрывающие то или иное понятие, без его определения. На мультимедийном экране появляется определение, каждая команда должна подобрать к этому определению карточку.

- Это идеальный или материальный предмет, достижение которого выступает смыслом деятельности. (МОТИВ)

- Побудительная причина, повод к какому-либо действию. (МОТИВ)

- Стремление к приобретению всё новых знаний. Живой интерес ко всему тому, что может обогатить жизненный опыт, дать новые впечатления. (ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ) .

- Внутренняя заинтересованность в получении новой информации с целью удовлетворения познавательной потребности (ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ) .

- Эмоциональное состояние, связанное с осуществлением познавательной деятельности характеризующееся побудительностью этой деятельности (ИНТЕРЕС) .

- Положительно окрашенный эмоциональный процесс, связанный с потребностью узнать что-то новое об объекте, повышенным вниманием к нему (ИНТЕРЕС) .

- Это совокупность движущих сил, которые побуждают человека к деятельности, имеющей определенную целевую направленность (МОТИВАЦИЯ).

- Это динамический психофизиологический процесс, который управляет поведением человека и определяет его организованность, направленность, устойчивость и активность (МОТИВАЦИЯ) .

- Внутренняя и самодостаточная направленность человека на познание нового, и получения удовлетворения от самого процесса и затраченных на это усилий (ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ МОТИВАЦИЯ).

- Система мотивов, побуждающих обучающегося к эффективной учебной деятельности (ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ МОТИВАЦИЯ) .

СЛАЙД №10.

ПРОБЛЕМЫ, СВЯЗАННЫЕ С МОТИВАЦИЕЙ ВОСПИТАННИКОВ

различный интеллектуальный уровень развития детей в группе;

обеднение, ограниченность сюжетно-ролевых игр;

неудовлетворенность потребности в уважении, любви и ощущении безопасности;

неполноценная вовлеченность ребенка во взаимоотношения с взрослыми и сверстниками.

В педагогике выделяют четыре типа мотивации:

СЛАЙД №11.

Первый тип - игровая мотивация – «Помоги игрушке», ребёнок достигает цели обучения, решая проблемы игрушек.

СЛАЙД №12.

Создание этой мотивации строится по 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 образовательных областях можно использовать данную мотивацию?

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, блоков Дьенеша, нарисовать красками).

СЛАЙД №13.

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.

СЛАЙД №14.

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.

СЛАЙД №15.

Третий тип мотивации «Научи меня» - основан на желании ребёнка почувствовать себя знающим и умеющим.

Вопрос:

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

СЛАЙД №16.

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?

СЛАЙД №17.

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.

СЛАЙД №18.

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...

Вопрос:

Как Вы рассматриваете такой тип мотивации как «Мы сейчас узнаем что-то новое, научимся чему-либо...»

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.

СЛАЙД №19. Требования к игрушкам и персонажам.

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 проявления жестокости.
- игровых персонажей не должно быть много.

Вопрос: Какие игрушки –персонажи целесообразно вносить в деятельность в младшем- среднем дошкольном возрасте, какие – в старшем?

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 проблемных ситуаций и вопросов также стимулирует воспитанников к деятельности, мотивирует их. *Современные дети живут в эпоху информационной цивилизации, новых компьютерных технологий. Особую ценность сегодня приобретает развитие способности самостоятельно и творчески мыслить.*

В школе все начинается с первых дней, с первых огорчений. Дети и не предполагают, что учиться нелегко. Выполнение любого задания требует от ребенка целенаправленных усилий, которые надо развивать и формировать задолго до школы. Так как успешность обучения в школе во многом определяется не запасом представлений, приобретенных детьми в дошкольный период (знание букв, умением читать, считать и т. д.), а уровнем развития психических процессов, в частности мыслительных операций, наличием у ребенка опыта самостоятельного разрешения ситуаций проблемного характера.

Чем ценно использование проблемных ситуаций и вопросов? С помощью их педагог может создать ситуацию поиска, дать возможность раскрыться ребёнку, и активность в решении вопроса проявляет ребёнок, а не воспитатель. Дети перестают быть пассивными наблюдателями. Эффективность такого занятия высокая.

СЛАЙД №20. Проблемная ситуация.

Проблемная ситуация - это интеллектуальное затруднение человека, возникающее в случае, когда он не знает, как объяснить возникшее явление, факт, процесс действительности, не может достичь цели известным ему способом действия.

Это побуждает человека искать новый способ объяснения или способ действия.

Именно проблемная ситуация помогает вызвать познавательную потребность ребёнка, дать ему необходимую направленность мысли и тем самым создать внутренние условия для усвоения нового материала, обеспечить возможность управления со стороны педагога.

СЛАЙД №21.

Что же включает в себя проблемная ситуация? Каковы ее основные элементы? В роли одного из главных компонентов проблемной ситуации выделяют **неизвестное**, раскрываемое в проблемной ситуации.

Поэтому, чтобы создать проблемную ситуацию, нужно поставить ребенка перед необходимостью выполнения такого задания, при котором **подлежащие усвоению знания будут занимать место неизвестного**. Уже факт столкновения с трудностью, невозможностью выполнения предложенного задания при помощи имеющихся знаний и способов рождает **потребность в новом знании**.

Эта потребность является основным условием возникновения проблемной ситуации и одним из главных ее компонентов.

Активность мышления и интерес дошкольника к изучаемому вопросу возникает в проблемной ситуации, даже если проблему ставит и решает воспитатель.

СЛАЙД №22.

Установлена определенная последовательность этапов продуктивной познавательной деятельности ребенка в условиях проблемной ситуации:

Проблемная ситуация —> проблема —> поиск способов решения —> решение проблемы.

Познавательный интерес к учебному материалу, вызванный проблемной ситуацией, не у всех детей одинаков. Для усиления этого интереса воспитатель стремится создать повышенный эмоциональный настрой, применяя особые методические приемы эмоционального воздействия на воспитанников перед, или в процессе создания проблемной ситуации. Использование элементов новизны, игровых моментов, эмоционального изложения материала, являются важными способами.

СЛАЙД №23.

Проблемная ситуация специально создается воспитателем путем применения особых методических приемов:

- он подводит дошкольников к противоречию и предлагает им самим найти способ его разрешения;
- сталкивает противоречия практической деятельности;
- излагает различные точки зрения на один и тот же вопрос;
- предлагает детям рассмотреть явление с различных позиций;
- побуждает воспитанников делать сравнения, обобщения, выводы из ситуации, сопоставлять факты;
- ставит конкретные вопросы (на обобщение, обоснования, конкретизацию, логику рассуждения);
- ставит проблемные задачи.

Использование ИКТ, как средства повышения мотивации к образовательной деятельности.

Компьютеры и игровые компьютерные программы можно и нужно широко использовать 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. Это проблема мотивации. Очень часто ни желания педагога, ни владения методикой проведения занятий недостаточно для положительной динамики умственного развития детей.

С целью оптимизации процесса умственного развития дошкольников можно использовать обучающие компьютерные программы, при помощи которых улучшилось бы обучение детей, значительно возросла бы мотивация, заинтересованность детей на занятиях. Использование компьютера позволяет активизировать непроизвольное внимание, повысить интерес к обучению, расширить возможности работы с наглядным материалом, что способствует достижению поставленных целей.

Сегодня мы не будем останавливаться на компьютерных играх и программах, которые можно использовать в работе с воспитанниками, это требует более детального рассмотрения. Сегодня я хочу привлечь Ваше внимание к **использованию компьютерных слайдовых презентаций и мультимедийных мини-игр.**

Вопрос: Как Вы думаете, какие задачи мы можем решить с помощью использования мультимедийных презентаций на занятии?

СЛАЙД №25.

Задачи:

- создать положительную эмоциональную обстановку для повышения мотивации к обучению;
- создать условия для развития интеллекта, памяти, внимания, логического мышления, расширения кругозора;
- сделать занятие познавательным, интересным, насыщенным, занимательным.

СЛАЙД №26.

Достоинства применения компьютерных слайдовых презентаций на занятиях:

- полисенсорное восприятие материала;
- возможность демонстрации различных объектов с помощью мультимедийного проектора и проекционного экрана в многократно увеличенном виде;

- объединение аудио-, видео - и анимационных эффектов в единую презентацию способствует компенсации объема информации, которую ребенок может получить от педагога;

- возможность демонстрации объектов, явлений, более доступных для восприятия сохранной сенсорной системе;

- активизация зрительных функций, глазомерных возможностей ребенка;

- компьютерные презентационные слайд-фильмы удобно использовать для вывода информации в виде распечаток крупным шрифтом на принтере в качестве раздаточного материала для занятий с дошкольниками.

СЛАЙДЫ №27-38. Образец использования мультимедийной презентации на занятии по опытно-экспериментальной деятельности.

СЛАЙД №39.

Хотелось бы отдельно выделить **мультимедийные мини-игры**, направленные на развитие мыслительных операций. Данные игры состоят из 2-5 слайдов с 4-6 картинками на каждом, необходимо выбрать, либо исключить определенную картинку, которая является ответом на вопрос. Для развития и поддержания интереса, при правильном ответе ребенка, появляется слайд с улыбающимся, например, насекомым или животным и одобрительными аплодисментами, при неправильном ответе – печальный и советом не расстраиваться и подумать еще раз.

Требования, необходимые для создания мультимедиа игр:

- Ясность изображения замысла и композиции;
- Красочность;
- Гуманно-эстетическое содержание;
- Простота и доступность речи героев;
- Соблюдение гигиенических требований.

СЛАЙД №40. Образец слайда с мультимедиа игрой.

СЛАЙД №41.

Использование мультимедийных презентаций и игр помогает педагогу повышать мотивацию воспитанников и приводит к целому ряду положительных следствий:

- обогащает воспитанников знаниями в их образно-понятийной целостности и эмоциональной окрашенности;

- психологически облегчает процесс усвоения материала;

- возбуждает живой интерес к предмету познания;

- расширяет общий кругозор детей;

- возрастает уровень использования наглядности на занятиях;

- повышается производительность труда педагога и воспитанников.

Применение ИКТ в дошкольном образовании становится все более актуальным, так как позволяет средствами мультимедиа, в наиболее доступной и привлекательной, игровой форме, достигнуть нового качества знаний, развивает логическое мышление детей, усиливает творческую составляющую учебного труда, максимально способствуя повышению качества образования и воспитания подрастающего поколения.

Но всегда надо помнить, что перед тем как использовать мультимедийную презентацию, игру на занятии Вы должны:

СЛАЙД №42.

- ☐ четко и правильно определить дидактическую роль и место презентации или игры на занятии.
- ☐ не допускать перегруженности занятия демонстрацией.
- ☐ обеспечить систематическое использование мультимедиа.

Бесспорно, что в современном образовании компьютер не решает всех проблем, он остается всего лишь многофункциональным техническим средством обучения. Не менее важны и современные педагогические технологии и инновации в процессе обучения, которые позволяют не просто “вложить” в каждого воспитанника некий запас знаний, но, в первую очередь, создать условия для проявления познавательной активности воспитанников.