**Игровая мотивация детей младшего дошкольного возраста**

**в процессе ФЭМП**

С1 Здравствуйте, уважаемые коллеги!

Предлагаем вашему вниманию опыт работы по теме «Игровая мотивация детей младшего дошкольного возраста в процессе ФЭМП»

С2 Дошкольный возраст — это [период наиболее интенсивного](http://dogmon.org/vliyanie-smi-na-socialeno-psihologicheskoe-zdorovee-podrastayu.html) формирования мотивационной сферы.

Для чего нужна мотивация?

Цель мотивации – вызвать у детей интерес к занятию, занимательному делу или какой-либо деятельности, создать условия увлеченности, умственного напряжения, направить усилия детей на осознанное освоение и приобретение знаний и умений.   На первом плане здесь стоят эмоции, это особенно актуально для раннего и младшего дошкольного возраста.

С3 В педагогической литературе выделяют четыре типа мотивации:

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

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.

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

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 использования и для своих близких.

Существует и другая классификация, представленная на слайде.

Все эти виды мотивации тесно взаимосвязаны, нельзя сказать, что мы используем какой-то один из них. Педагог должен уметь соподчинять и компоновать разные мотивы для достижения своих учебно-воспитательных целей, учитывая при этом возрастные особенности, индивидуальные черты характера и интересы каждого из [детей группы](http://dogmon.org/iii-psihologiya-grupp-tema-problema-gruppi-v-socialenoj-psihol.html).

С4 В младшем дошкольном возрасте используется преимущественно игровая мотивация как побуждение дошкольников к действию. Вызвать интерес к освоению математических понятий помогут сказочные персонажи, любимые мультгерои, забавные зверюшки, которые приходят к ребятам в гости и просят их помочь решить какую-то проблему или научить их тому, что они сами не умеют. Также хорошо работает мотив путешествия, когда воспитатель предлагает малышам отправиться в сказку или волшебную страну на импровизированном поезде, корабле, самолёте.

Попробуем проследить, как применяется игровая мотивация в сочетании с другими типами мотивации в течение дня: в образовательной деятельности и в режимных моментах.

С5 Утром дети приходят в сад с разным настроением. Кто-то не выспался, кто-то капризничает. Для мотивации детей на положительное общение со сверстниками и взрослыми используем минутки вхождения в день.

Ритуал приветствия дает возможность не только поднять настроение детям, но и незаметно закрепить некоторые математические понятия: утро как часть суток, форму круга и другие.

С6 Затем – утренняя гимнастика. Здесь часто применяется мотивация путешествия. Приглашаем детей на прогулку и используем упражнения с текстом, которые позволяют закрепить те или иные математические понятия. Например, дети хорошо усвоили понятия «большой – маленький», но пока путаются с понятиями «широкий – узкий», «высокий – низкий», «короткий – длинный». Например:

Вот шагает великан с длинными ногами,

Он дорогу меряет длинными шагами. (Идем «длинными» шагами).

Следом карлик маленький за ним не успевает,

Ножками короткими коротко шагает. (Идем коротким семенящим шагом.)

С7 Мотивация путешествия используется и для привлечения детей к образовательной деятельности. Например, влетает шар. На нём написано: «Приглашаем вас в Город Знаек».

Неожиданно обнаруживаем в группе следы, например, слона. Сравнив их по размеру со следами детей, идем по ним. Обнаруживаем, что и шаги слона гораздо длиннее шагов детей. Следы приводят нас в «зоопарк», где дети должны распределить животных по клеткам. Таким образом закрепляем понятия «один», «много», «ни одного».

С8 На занятиях с малышами нельзя обойтись без игровых персонажей. Использование игровых персонажей и игровая мотивация взаимосвязаны. Игровые персонажи могут приходить в гости, знакомиться, давать задания, рассказывать увлекательные истории, могут и оценивать результаты труда малышей.

Мы часто используем кукол би-ба-бо. Дети стремятся общаться с персонажем и помогать ему, что стимулирует их активность в выполнении заданий.

С9 В сюжетно-ролевой игре игровая мотивация тесно связана с нравственной, общественной. Например: «Что это кукла Таня расстроилась? Ей не досталась чайная чашка? Разве не у всех кукол поровну чашек? Давайте поищем еще одну, чтобы было поровну.»

С10 Перед тем, как собираться на прогулку, сообщаем детям: «Кукла Таня мне шепнула, что хочет пойти с нами гулять, но не может сама одеться. Поможем ей?» Заранее подбираем одежду маленького размера. Ребенок, которому поручено одеть куклу, конечно, не может этого сделать, так как одежда мала, приносят другую и т. п. Игра продолжается до тех пор, пока кукла не будет одета. Дети путем примерки одежды закрепляют понятия «шире — уже», «длиннее — короче».

С11Во время сборов на прогулку наряду с игровой мотивацией используем общественную – интерес к сверстникам, стремление общаться с ними, а также зарождающиеся ростки познавательной мотивации: на рубеже раннего детства и дошкольного возраста происходит отделение себя от других людей.

Задаем вопрос:

– Дети, как вы думаете, у вас одинаковая одежда? Чем она отличается?

И предлагаем малышам игровые задания. Уважаемые коллеги, предлагаем вам привести примеры таких заданий.

* сравнить сандалики или сапожки по величине (приложив их подошвы);
* обсудить с малышами цвет их шапок, шарфиков, курток;
* выяснить путём сравнения, чей шарфик длиннее;
* спросить, много ли детей сегодня пришли в куртках, пальто;
* обратить внимание, что у каждого две варежки, а когда они сушатся на батарее, то их много.

Подобные сравнения используем при одевании после сна:

у футболки рукава короткие, а у рубашки… (длинные).

гольфы длинные, а носки… (короткие).

шорты короткие, а брюки… (длинные).

С12 Много возможностей для использования игровой мотивации дает прогулка.

Например, Мишка большой, а Зайка маленький.

- Давайте угостим их блинчиками! Для Мишки «испечем» большие, а для Зайки маленькие (собираем в маленькое ведро маленькие листья, в большое – большие).

- Наши куклы проголодались. «Испечем» большие куличики для большой куклы, маленькие – для маленькой.

- Если пойдет дождь, под чем может спрятаться великан? (Под высоким деревом). А под чем может спрятаться гномик? (Под низкой травинкой)

- К нам пришел медведь (ребенок в маске медведя). Наступила зима, а у него нет берлоги. А еще прибежала мышка (игрушка). Ей некуда спрятаться – нет норки. Что делать? (Подводим детей к мысли, что надо выкопать в снегу большую берлогу для медведя и маленькую норку для мышки).

В младшей группе проводятся различные подвижные игры, организованные по принципу «Найди свой домик». Однако каждый раз, чтобы вызвать интерес дошкольников, предлагаем новый сюжет: «Кот и мыши», «Птички и кот», «Воробушки и автомобиль» и др. Цель игры — занять свою норку, гнёздышко, гараж (их число соответствует числу детей).

С13 В первой и второй половине дня проводим дидактические игры, для привлечения к ним детей снова используем игровую мотивацию.

Например, появление в группе «чудесного мешочка» сразу вызывает интерес детей. Воспитанники 3–4 лет с удовольствием играют в «Чудесный мешочек»: называем какую-либо геометрическую фигуру, а дети по очереди на ощупь находят такую же в мешочке.

Предлагаем вам придумать мотивацию к следующим играм

*Дидактическая игра «Спрячь мышку»*

*Цель: Закрепить знание геометрических фигур: круга, квадрата, треугольника.*

*Ход игры: детям раздаются карты с изображением домиков мышки и «дверцами» разной геометрической формы, а также соответствующие этим «дверцам» круг, квадрат, треугольник.*

*Дидактическая игра «Почини машину».*

*Цель: Развивать представления о классификации предметов по цвету и размеру.*

*Ход игры: Детям раздаются вырезанные из бумаги машины разного цвета и размера и набор колес. Нужно подобрать колеса в соответствии с цветом и размером машины.*

*Дидактическая игра «Найди игрушку».*

*Цель: Развивать умение ориентироваться в пространстве.*

*Ход игры: Дети закрывают глаза, воспитатель прячет игрушку в разных местах группового помещения. Задача дошкольников — найти её, обязательно комментируя местоположение игрушки словами: наверху, внизу, возле и пр.*

*Дидактическая игра «Зеркало».*

*Цель: Развитие ориентировки в пространстве.*

*Ход игры: Дети должны повторять движения воспитателя. Сначала движения предлагаются простые — поднять руку или ногу, коснуться уха и пр., а затем они усложняются: одновременно поднять руку и ногу, подпрыгнуть и хлопнуть в ладоши.*

Таким образом, игровая мотивация в сочетании с другими видами мотивации позволяет привлекать детей к процессу ФЭМП и делать процесс познания увлекательным и интересным.

Чтобы привлечь детей к игре «Спрячь мышку», предлагаем детям помочь ей спрятаться от кота. Игра помогает закреплять знание геометрических фигур: мышка «прячется» то в квадрате, то в треугольнике и т.д.

Берем плоскостного человечка с расстроенным лицом, привлекаем к нему внимание детей: «Чем он расстроен?» Оказывается, он автомеханик и у него сломались машины. Игра «Почини машину» учит классифицировать предметы, исходя из их цвета и размера.  Предлагаем малышам помочь автомеханику и поменять колёса на автомобилях. Но нужно быть внимательными: у машины большего размера и колёса должны быть большими и наоборот. Когда задание успешно выполнено, лицо у человечка становится веселым, он благодарит детей.

Игра «Куда спрятался щенок» развивает ориентировку в пространстве. Показываем игрушку, которая очень хочет поиграть с ребятами. Малыши закрывают глаза, а игрушка оказывается под столом, на шкафу и т. д. Задача дошкольников — найти её, обязательно комментируя местоположение игрушки словами: наверху, внизу, возле и пр.

Становимся волшебницами, берем «волшебную палочку», произносим заклинание, превращаем детей в зеркало. Игра «Зеркало» также направлена на развитие ориентировки в пространстве. Дети должны повторять все наши движения. Сначала движения предлагаются простые — поднять руку или ногу, коснуться уха и пр., а затем они усложняются: одновременно поднять руку и ногу, подпрыгнуть и хлопнуть в ладоши.