

Доклад на тему «Что такое организационно – мотивационный момент занятия?»

Дата проведения: «02» ноября 2020г.

Время: 13:30

Подготовила: Аванесян Л. Л.

Любая детская деятельность: игра, труд, рисование, образовательная, продуктивная деятельность должна способствовать развитию детей. Поэтому деятельность педагога необходимо выстраивать таким образом, 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 мотивация.

Организационно – мотивационный этап НОД считается наиболее важным, ведь от того как пройдет этот этап зависит успешность проведения всего занятия.

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.

Например: НОД аппликация, конструирование, рисование.

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:

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: в НОД сенсорика, ИЗО, в трудовой деятельности.

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

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: В игровой деятельности, в НОД старших группах

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.

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: Художественное конструирование, ручной труд, художественное творчество.

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.

Очень большую роль играет 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 быть реалистичными;
- не должны провоцировать ребёнка на агрессию, вызывать проявления 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 заинтересованность.