**Консультация для педагогов**

**«Психологическое воздействие игровых методов и приемов в обучении и воспитании детей дошкольного возраста»**

 г. Улан-Удэ

Воспитатель: Жданова. Н. В.

Анкета для воспитателя:

1. Какой вид деятельности является ведущим в дошкольном возрасте?\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Какие методы и приёмы работы с детьми являются наиболее эффективными?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3. Что такое игровая мотивация? \_\_\_\_\_\_\_\_

3. Всегда ли, используя игровые методы на занятии, Вы достигаете выполнения поставленной цели? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4. Учитываете ли Вы возрастные особенности детей при выполнении поставленной цели

5. Используете ли Вы игровые моменты при выполнении режимных моментов? (приведите примеры) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

6. Какими умениями должен обладать педагог, чтобы детям было интересно с ним играть? \_\_\_\_

                Перед педагогами стоит задача – предоставить каждому ребёнку возможность радостного и содержательного проживания периода дошкольного детства. Это значит, что взаимодействие воспитателя с детьми, как в повседневной жизни, так и в процессе обучения должно осуществляться без принуждения ребёнка и с учетом того, что каждый возраст создаёт наиболее благоприятные возможности для усвоения определённых знаний, для овладения определенными умениями и навыками, которые выступают в качестве средства детского развития.

        По мнению учёных, одним из путей, направленным на решение данной проблемы, является использование при обучении детей игровых методов и приёмов.  Эти методы, представляющие собой определённую дидактическую систему, нацелены на овладение детьми способами сюжетно-ролевой игры.

        Беспорядочность в использовании игровых методов и их несоответствие способам построения сюжетно-ролевой игры на разных возрастных этапах дошкольного детства не оказывает положительного влияния ни на развитие игры, ни на повышение эффективности обучения.

        Согласно исследованиям, проведенным Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, на протяжении дошкольного детства (от 2 до 7 лет) дети постепенно овладевают **тремя способами построения сюжетно-ролевой** **игры**, которые не имеют четких возрастных границ, но, согласно многочисленным наблюдениям, осуществляются в следующих пределах:

* **предметно-действенным** (ранний и младший дошкольный возраст);
* **ролевым**(средний дошкольный возраст);
* **сюжетосложение**(старший дошкольный возраст).

                Каждый этап овладения способами построения игры самоценен и является мощным средством развития ребёнка, формирования его личности. Кроме того, игра, соответствующая возрасту, доставляет детям не сравнимую радость и позволяет взрослым эффективно управлять их действиями.

        В первую очередь это связано с развитием произвольности.

         Психологи считают, что развитие произвольного управления действиями дошкольника предполагает постановку всё более отдалённых целей, увеличение времени, в течение которого ребенок может выполнять не привлекательное действие. Так, например, для того чтобы маленький ребёнок научился рисовать, он должен овладеть главными формообразующими движениями (изображение различных линий, округлых форм и др.), приёмами работы с изобразительными материалами и т.п. Этот процесс требует от малыша упражнений, выполняемых в определённой системе.

        Как известно, сами дети интереса к такому учебному содержанию не проявляют. Они стремятся отразить в рисунке только те предметы, которые произвели на них сильное впечатление.

        Процесс изображения эмоционально не затрагивающих ребёнка объектов и явлений (клубочек ниток, дождик и др.) лишен для него смысла, и он действует без старания и интереса.

**Как же сделать выполнение учебных заданий осмысленным и интересным?**

Для этого маленькому ребёнку, как и человеку любого возраста, нужно и важно знать, что он трудится не напрасно, и то, что он делает, кому - то необходимо. Необязательно ему самому. Даже лучше, если другим. Но кому? В каком мире смогут найти себе применение нарисованные детьми клубочки ниток и дождик?

        К счастью, такой мир существует. Это тот удивительный мир, в котором куклы ходят, друг к другу в гости, зайцы и медведи посещают парикмахерскую и магазин и обращаются к ребёнку за помощью, когда болеют.

        Это мир детской игры. Именно там и дождик, и клубочек ниток, нарисованные детьми на бумаге, могут очень пригодиться. Игрушки сразу и с пользой для себя «употребят» всё, что нарисовал, вылепил или наклеил ребёнок.

        Объединяя, богатый и разнообразный мир игры с обучением, педагоги приобретают возможность сделать осмысленным и интересным выполнение любых бесполезных, с точки зрения ребёнка, учебных заданий. Введение в процесс обучения игры вызывает у детей желание овладеть предлагаемым учебным содержанием; создаёт мотивацию учебной деятельности; позволяет осуществлять в игровой форме руководство детской деятельностью и её оценку; доставляет удовольствие от полученного результата, а также от возможности использовать в игре по окончании занятия.

**Игровая мотивация – дело очень серьёзное, т.к. работа по созданию игровой мотивации предполагает умение воспитателя играть.**

        Проведенные психолого-педагогические исследования убедительно показывают, что дети дошкольного возраста достаточно чётко отличают игру от трудовой и учебной деятельности.

        Вторжение в сферу игры ребёнка – тонкое и деликатное дело. Для дошкольника действия взрослого, направленные на его воспитание и обучение вполне понятны, но когда воспитатель начинает с детьми играть, то они относятся к этому достаточно настороженно: «Действительно будет играть или будет притворяться и хочет использовать игру, в каких - то корыстных целях?».

        Для того чтобы с помощью игровой мотивации повлиять на детей, самому педагогу надо осуществить переход из одной деятельности в другую, принять позицию «равного» партнёра. А по ходу руководства детской деятельностью не «соскальзывать» с игры, сохраняя игровой характер деятельности с её специфическими признаками (двойным планом действий, необязательностью, свободного выбора действий партнёрами и т.п.).

        Сложность выполнения этого требования состоит в том, что на каждом возрастном этапе, вслед за изменениями сюжетно-ролевой игры, игровая мотивация должна меняться.

        Следовательно, **педагог должен уметь создавать игровую мотивацию с учетом способов построения сюжетно-ролевой игры.**

**ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ ПО СОЗДАНИЮ ИГРОВОЙ МОТИВАЦИИ НА РАЗНЫХ ВОЗРАСТНЫХ ЭТАПАХ.**

**МЛАДШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ**

1. Вы рассказываете, что у каких-то игровых персонажей (кукол, живущих в группе, зайцев, прибежавших из леса, пациентов доктора Айболита и др.) что-то случилось, (нечто сломалось, грозит опасность или, наоборот, предстоит радостное событие). Вследствие этого им крайне необходимы те предметы, которые можно слепить, нарисовать, построить и т.д.

        Сами персонажи этого сделать не могут, но они слышали о том (или же успели лично убедиться), что в этой группе очень добрые и умелые дети, которые им помогут.

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

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

6. По окончании работы детям необходимо предоставить возможность поиграть со своими подопечными, используя при желании полученный продукт.

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

        Осуществляя руководство детской деятельностью, следует максимально использовать игровые формы. **Указывая ребёнку на тот или иной недостаток в его деятельности, важно подчеркнуть, какие неудобства или трудности это создаёт для игрового персонажа. (ПРИМЕР)**Оценивать работу детей целесообразнее по ходу занятия, а не в конце его. **Замечания и подсказки (как исправить) должны исходить не от педагога, а от персонажа.**

**СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ**

В работе с детьми этого возраста **используются два типа игровой мотивации.**

**Первый тип предполагает создание изображения для каких-нибудь вымышленных игровых персонажей.**

        Для этого педагог кратко, но достаточно убедительно рассказывает детям о нуждах или потребностях вымышленных персонажей.

        Затем осуществляется постановка **игровой задачи**(помочь заготовить для них фрукты, овощи или сделать мебель и т.п.), а на её основе – **учебной**(Я научу вас лепить или рисовать для них фрукты).

        На занятиях по изобразительной деятельности **показ способов изображения проводится только по просьбе детей, так как каждый ребенок работает над своим содержанием.**

**Все замечания, указания,**направленные на совершенствование изображения, **педагог должен осуществлять только в игровой форме,** рассказывая ребёнку, как его работа будет воспринята игровыми персонажами.

**Второй тип мотивации предполагает создание такого изображения, когда дети принимают на себя определённую роль и действуют в ней.**

Педагог предлагает детям немного поиграть, берёт на себя роль, например, мамы зайчихи, и интересуется, кем бы дети хотели быть в этой игре. В течение 1-2 минут можно организовать действия детей в роли. Затем перед детьми, действующими в роли, ставится вначале **игровая задача** (мама – зайчиха предлагает помочь игровым персонажам сделать, найти и т.д.), а затем **учебная** (Я научу вас…)

        В этом возрасте продолжается работа по созданию у детей установки на получение качественного результата.

**Ребёнок учится соотносить полученный результат с поставленной им целью и оценивать выполненную работу с точки зрения значимых для него самого качеств.**

        Принимая определённую роль и действуя в ней, ребёнок спокойно воспринимает критические замечания педагога, не реагирует отрицательно на свой неуспех. Он относится к критике как к напоминанию выполнять определённые правила игры, в которую вместе с ним играет взрослый. Благодаря этому у детей появляется желание довести начатое дело до конца и добиться результата.  

**СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ**

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

        Это связано с тем, что дети начинают принимать учебные задания вначале только в тех случаях, когда полученные знания и навыки можно сразу же использовать в игре, рисовании или другой достаточно привлекательной для них деятельности. И **только к концу дошкольного возраста становится возможным усвоение детьми знаний «впрок», понимание того, что они будут нужны в будущем.**

        Понимание смысла учебных заданий необходимо не только для того, чтобы ребёнок их выполнял (это он может делать и под влиянием требований взрослого), а в большей степени для того, чтобы он специально обращал внимание на **способы действий,**старался их усвоить.

        Эффективным подходом к решению данной проблемы является использование на занятиях**игровой мотивации,**направленной на осуществление   **самоконтроля** в процессе выполнения задания (см. занятие рисованием краской «Мишка у гимнастической стенки» - дошкольное воспитание. – 2001.-№ 3).

Особое значение **игровая мотивация**имеет при формировании у детей старшего дошкольного возраста способности к взаимодействию друг с другом.

Для того чтобы воспитатель мог наглядно убедить детей в этом, может быть использована игровая мотивация, которая в старшем дошкольном возрасте строится на основе сюжетосложение.

**Особое внимание в старшем дошкольном возрасте следует уделять формированию самооценки и самоконтроля.** Очень важно так организовать процесс обучения, чтобы каждый ребёнок в любом виде деятельности добивался нужного результата.

        Успехи и неудачи при выполнении заданий действуют на большую часть детей этого возраста так же, как и раньше: успех радует, вдохновляет, а неудача приводит к растерянности и отказу от работы. Задача взрослого -**научить детей не драматизировать неудачи, а относиться к ним** как**к естественному процессу.   «**Не ошибается тот, кто ничего не делает».

        В результате психолого-педагогических исследований установлено: правильная организация деятельности старших дошкольников состоит в том, чтобы, **опираясь на игру, постепенно подводить детей к выполнению учебных заданий.** В начале года преобладают задания в форме игры, а руководство и анализ детских работ проводятся в игровой форме. К концу года соотношение заданий, даваемых в игровой и учебной форме, должно постепенно меняться: предпочтение отдаётся учебным заданиям. Вполне достаточно сказать детям: «Хотите познакомиться с новыми приёмами работы краской?»

        Кроме того, к концу дошкольного возраста становится возможным **учить детей различать игровые и учебные задания, понимать, что учебное задание является обязательным и его надо выполнять независимо от того, хочется тебе этого или нет.**А при использовании игровых форм обучения необходимо выделять моменты, важные для овладения **предпосылками учебной деятельности: выполнение правил, строгое распределение действий между участниками и т.п.**

        В течение учебного года занятия следует строить таким образом, чтобы благодаря игровым методам и приёмам внимание детей постепенно переводилось с результата выполняемых действий на способ получения этого результата.

**Очень важно обучать дошкольников взаимодействию друг с другом. Работа по данному направлению начинается с формирования заинтересованного отношения к общему продукту.**

        На первых занятиях общий продукт должен создаваться всей группой.

        Дальнейшие занятия направлены на формирование совместной деятельности двух детей и разного рода взаимодействия между ними. Такое взаимодействие должно восприниматься детьми как действительно необходимое для успеха предстоящей ра ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

          Выберите какой-либо персонаж сказки и придумайте согласно предложенной ниже схеме сказочный сюжет с его участием по возрастам и для занятий по всем разделам программы.

          Литературовед В.Я. Пропп («Мифология сказки») считает, что любой сказочный сюжет можно представить, как последовательность определённых событий:

1. Обнаружение нехватки какого-то предмета (нарушение запрета, в результате чего какой-то персонаж пропал, похищен), неосуществленного желания; отсылка или самостоятельный уход героя за недостающим объектом.
2. Встреча героя с дарителем волшебного средства; предварительное испытание героя (на силу, ловкость, доброту, смекалку и т.п.).
3. Получение героем волшебного средства от дарителя; преодоление с его помощью препятствий на пути к недостающему объекту;
4. Встреча героя с антагонистом (обладателем недостающего объекта); основное испытание героя (борьба с антагонистом).
5. Победа героя и получение им искомого объекта.
6. Возвращение героя и получение им награды.

боты.