

Мотивация без принуждения: игровые инструменты для старших дошкольников

Подготовила: педагог- психолог Ледовая Алина Николаевна

МОТИВАЦИЯ-

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

Мотивация бывает:

- ➡ Внешняя
- ➡ Внутренняя



Внешняя-мотивация не связанная с содержанием определённой деятельности (если я всё сделаю, то мне купят или подарят).

Внешняя



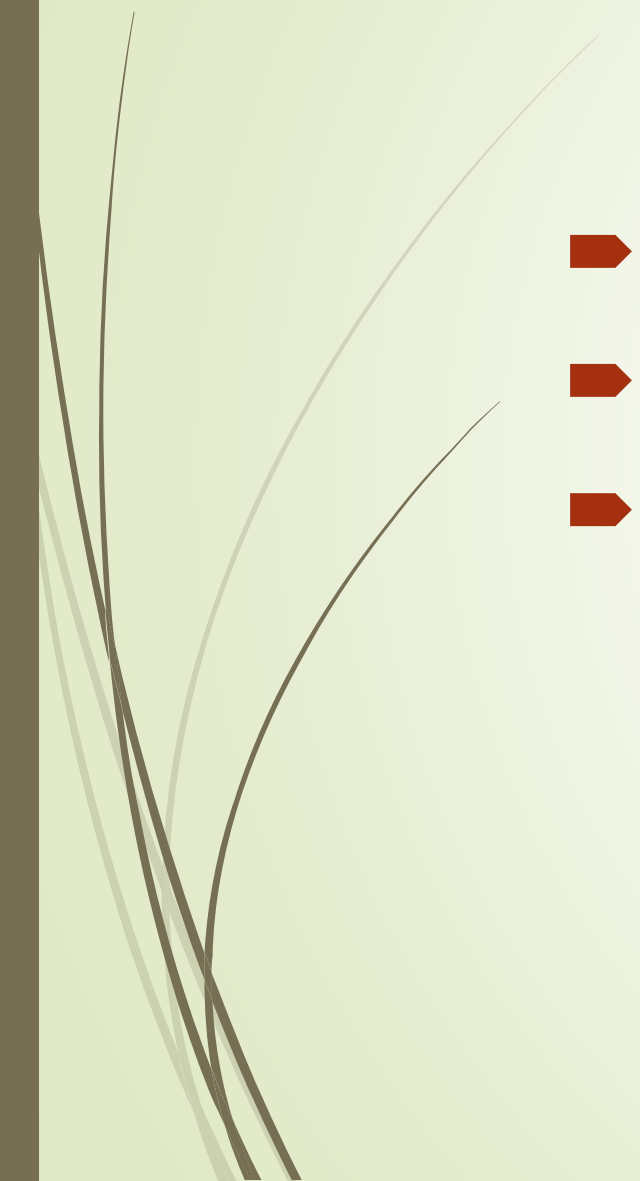
Внутренняя- это желание действовать ради самого процесса, интереса или удовольствия от деятельности, а не ради внешней награды или избегания наказания.

Внутренняя





Три кита современной мотивации:

- Игровая проблема
 - Обратная связь
 - Включение и влияние
- 

Кит 1: ИГРОВАЯ ПРОБЛЕМА вместо учебной задачи.

(Суть: Мы маскируем дидактическую цель (развитие связной речи) под увлекательную, лично значимую для ребенка проблему. Например: «Ребята, в картинной галерее произошло ЧП! Ночью сторож услышал шум, а утром обнаружил, что с одной картины пропал главный герой! Он оставил только следы. Давайте расследуем: посмотрим на картину, поймем, кто пропал, и составим по следам фоторобот для полиции!»)



Кит 2: ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ и ПРОДВИЖЕНИЕ вместо оценки. (Суть: Мы

показываем ребенку его конкретный успех и даем ему ощущение роста, адекватного его усилиям. Это не абстрактная похвала, а подтверждение его компетенции. Например: "Ты правильно подобрал все признаки, твой фоторобот очень точный! За это сыщик получает новое звание — "Детектив Зоркий Глаз" и специальный бейдж)



Кит 3: ВКЛЮЧЕНИЕ и ВЛИЯНИЕ вместо простого участия.

(Суть: Ребенок чувствует себя не исполнителем, а соавтором и активным агентом происходящего. Его выбор имеет значение. Например: Ребенок принимает решение, которое меняет ход "игры". "Мы можем пойти по пути Принцессы или по тропе Дракона. От вашего выбора зависит, какое задание нас ждет)



Кейс 1: «История с продолжением» (Суть: Мы

превращаем не одно занятие, а целую неделю или тему в сериал. **Как внедрить:** Придумайте главную "тайну" или "миссию" на неделю (спасение волшебного леса, поиск сокровищ, общение с инопланетянином).

Каждое занятие — это 1 "серия", в которой герои (дети) получают очередной ключ, фрагмент карты, часть кода.

В конце занятия **ОБЯЗАТЕЛЬНО** создайте интригу. *Пример:* "Мы нашли три цифры кода: 1... 4... и 7... Но чтобы узнать последнюю, нам нужно выяснить, сколько всего птиц улетело на юг. Этим мы займемся завтра. От последней цифры зависит, откроется ли сундук!" Включается одно из самых сильных чувств — любопытство. Дети на следующее утро будут вас встречать с вопросом "А что с сокровищем?".)



Кейс2: «Выбор Агента 007» (Суть: Воспитатель дает ребенку не задание, а "миссию" на выбор. Оба варианта ведут к отработке одного и того же навыка, но разными путями. **Как внедрить:** Тема "Геометрические фигуры": "Агенты, чтобы обезвредить бомбу, вам нужно либо собрать все красные треугольники в эту коробку, либо построить из кубов неприступную стену. Выбор за вами!» Срабатывает "эффект иллюзии выбора". Ребенок чувствует контроль над ситуацией и свою значимость, что резко повышает вовлеченность. Исчезает сопротивление, ведь это ЕГО решение).



Кейс 3: «Живой квест» (Суть: Учебные задания становятся

"станциями" в большом приключении, которое проходит не только за столами, но и по всей группе, раздевалке, даже на улице. **Как внедрить:** 1. создайте легенду; 2. разместите в разных уголках группы конвертами с заданиями. Задания должны быть разноформатными: одно- на логику, другое- на движения, третье- творческое; 3. результаты выполнения одного задания дают ключ к другому. Данный вид задействует все каналы восприятия и потребность в движении. Держит в напряжении и объединяет детей общей целью).



Кейс 4: «Генеральный директор проблемы»

(Суть: Педагог занимает позицию "незнайки" или "заказчика", а дети становятся экспертами. **Как внедрить:** Тема "Свойства материалов": "Ребята, я хочу сделать для малышей игрушку-гремелку. Но я не могу выбрать: наполнить ее горохом или камнями? Как вы думаете, что будет греметь громче? А как это проверить? **Почему это работает:** Включается мощнейшее чувство — чувство компетентности. Ребенок ощущает себя умным, нужным, взрослым. Он не "учится для себя", а "помогает другому", что социально более значимо).



Кейс 5: «Бинго возможностей» (Суть: План на день или на занятие превращается в игровое поле с закрытыми ячейками. Открытие каждой — это мини-событие. **Как внедрить:** 1. Создайте таблицу на ватмане; 2. В каждой ячейке иконка с картинкой, закрытая стикером; 3. Дети сами выбирают какую ячейку открыть. Данный кейс работает потому что включается азарт, элемент неожиданности, визуальное подтверждение продвижения ("Мы уже открыли 5 из 9 окон!").



- **Кейс 6: «Провал как ступенька»** Суть: Педагог намеренно делает неверное предположение или создает ситуацию, где "ошибка" — это не тупик, а точка роста. Как внедрить: на занятии по развитию речи воспитатель дает задание "Я буду читать слова, а вы хлопните, если услышите звук [Р]. Читает пример слово "Сказка". (Хлопает). Стоп! А почему я хлопнула? Давайте разберемся, есть ли там звук [Р]? А какой есть?" Это работает потому что снимает страх ошибки и показывает, что даже взрослый может совершить ошибку и это нормально.





Лаборатория Идей:

1. Перелетные птицы

- **Инструмент:** «История с продолжением» или «Живой квест».
- **Задача:** Придумать, как превратить неделю занятий о птицах в захватывающий сериал или квест. Какие будут серии?

2. Конспект "Состав числа 7".

- **Инструмент:** «Выбор Агента 007» или «Бинго возможностей».
- **Задача:** Создать 2-3 варианта "миссий" для отработки состава числа. Придумать 5-6 ячеек для "Бинго".

3. Конспект "Буква Ш".

- **Инструмент:** «Генеральный директор проблемы» или «Провал как ступенька».
- **Задача:** Придумать, в какой проблемной ситуации педагог может обратиться к детям-экспертам по шипящим звукам. Или какую "ошибку" можно смоделировать.

Спасибо за внимание

