

Картотека мотиваторов детей к совместной деятельности

<p>1. Размотан клубок с нитками. В-ль: что это такое, кто размотал нитки и откуда они взялись? В-ль: А мы можем узнать, кто это сделал? В-ль: А давайте попробуем пройти туда, куда нам показывает клубок? (по мере продвижения встречаются домики, где дети выполняют определённые задания)</p>	<p>2. Дети наводят в группе порядок и выходят в приёмную. Вдруг слышится в группе тьяканье собачки. В-ль? Кто это? - что же случилось? -пойдёмте в группу, посмотрим, кто там у нас в гостях? (входим в группу, всё разбросано) -кто же здесь напроказничал? (дети ищут) находят щенка.</p>
<p>3. На полу лужа. -Что это? -А откуда она взялась? (воспитатель с детьми присматривается, видят в луже изображение колпачка гномика) -Да это гномики с Белоснежкой постарались, наплакали целую лужу, слёз. -Где же вы? Почему вы плачете? -Не можете попасть в домик, ключ потеряли? -Не плачьте, мы вам поможем. (дети подбирают ключ разной формы и размера)</p>	<p>4. Со шкафа слетают разноцветные лепестки. -Что это? -Как вы узнали? -Давайте тогда сложим вместе? -У нас получился цветик – семицветик, он не простой, а волшебный.</p>
<p>5. Воспитатель переодевается в любой персонаж. Входит, здоровается. Загадывает загадку, читает потешку, стихотворение или приносит с собой подарок.</p>	<p>6. Начать мероприятие с детьми с любой подвижной игры. В процессе игры провести занятие или его элемент (например: путешествие на...).</p>

7. Воспитатель входит в группу

с игрушкой или книгой, с любым предметом и начинает играть или рассматривать сам, детям становится интересно и они посте-пенно подходят к воспитателю, который начинает ненавязчивую беседу или предлагает им произвести некоторые действия с предметом.

8. Здравствуйте, ребяташки,

Девчонки и мальчишки!

К вам решила я зайти

И сказочку принести! Ведь зовусь я бабушкой-рассказчицей!

В сказку вас я позову и дорогу покажу,

Не видали здесь клубочка?

Он волшебный у меня. Путь дороженьку покажет. Только где ж он?

Затерялся я однако, как я в сказку проведу?

-Сбегай, Сашенька, дружок, поищи-ка мой клубок. А теперь катни клубочек в путь-дороженьку смелей, в сказку нас веди скорей!

9. Появляется весёлый карандаш.

-Здравствуйте ребяташки, девчонки и мальчишки!

-А вы знаете, кто я?

-Хотите, я вам что-нибудь нарисую?

-Пойдёмте со мной.

Подходят к мольберту, карандаш начинает рисовать, приговаривая:

-Точка, точка, запятая, палка, рожица кривая, ушко, брюшко, огуречик – получился человечек

-А давайте его оживим? (кладем в коробочку, закрываем салфеткой, проговариваем с детьми 3 раза разными интонациями) выходит Плоскостной человечек.

10. Знайка.

Раздаётся стук в дверь, приносят письмо.

-Ребята, кому-то пришло письмо, а вот кому? (читают)

« Дорогие ребята!

Я узнал, что вы умеете считать и решать, и поэтому приглашаю вас к себе в гости. Чтобы найти дорогу ко мне, соедините цифры по порядку, и вы узнаете, на чём можно добраться до меня.

С уважением Знайка.

11. Лабиринт.

Звучит музыка. Голос.

-Ребята, я вас жду в волшебной стране математики. Чтобы добраться до меня вы должны пройти лабиринт.

(нарисован на полу, или выложен из кубиков, карандашей и др.)

12. Шкатулка.

Раздаётся звон колокольчиков.

-Что это? Где это?

Появляется шкатулка.

Открываем её, звучит лёгкая музыка, написано – приз.

Чтобы получить приз, выполни эти задания.

13. Парашютист.

В группе с потолка спускается парашютист. (Можно на верёвочке)

На нём записка и клубок.

- Распутай волшебный клубок и найдёшь, кто желает с вами познакомиться.

(На каждом узелке задание)

14. Волшебная книга.

Звучит музыка, появляется волшебная книга. (Можно заранее положить на стол, можно прикатить на машине, санках и т.д)

-Какая-то книга. Что же в ней?

(читаем)

-налево пойдёшь - за стол попадёшь,

Направо пойдёшь – в царство смекалки (овощей, растений и т.д.) попадёшь,

Прямо пойдёшь – на ковёр попадёшь.

-Куда же мы пойдём?

15. Волшебное дерево.

Стоит на пути дерево. На нём одежда или обувь или буквы или цифры.

-Что за дерево такое?

-Как вы думаете, куда оно нас приглашает?

Закроем глаза, три раза повернёмся вокруг себя и скажем:

Раз, два, три – в «выдумляндию» нас приведи!

16. Шар.

Влетает шар.

Звучит музыка.

На нём написано:

Приглашаем вас в Сообразилию.

Дорога идёт по маршруту: 5 шагов прямо, повернись, 3 – влево, хлопни 3 раза, прыгни 4 раза прямо и отгадай загадку:

Или дорисуй на что похоже?

Это ваш билет.

Добро пожаловать!

17. Волшебный свет.

В группе выключается свет. Появляются бегающие зайчики от фонаря.

Голос: Внимание! Внимание! Внимание!

Я хочу с вами познакомиться. Дойдите до меня, но прежде выполните мои задания. Нажмите эту кнопку.

18. Книги.

На столе лежат книги из книжного уголка. Детям они знакомы по обложкам.

Воспитатель обращается к детям:

-Ребята, почему в книжном уголке беспорядок? Давайте поставим все книжки на свои места.

<p>(включается свет)</p>	<p>- А это что за книга? -Кто её принёс? -Может это новые сказки? А может раскраска? (Книга привлекает детей, открываем её. Это карта или какая-то познавательная книга.</p>
<p>19. Русский хоровод. В.- Из чего можно сделать круг? Д.: - вырезать, слепить, положить обруч и т.д. В.: - А если нет карандаша, бумаги, ножниц, а есть только дети! Д: - С помощью рук. В.: -А как можно назвать наш круг? Д.: -Хоровод.</p>	<p>20. Лес. С помощью пантомимы изобразить дуб, берёзу. Вдвоём: ромашку, сосну, шишку. Предложить остальным детям изобразить фон: травку, птичек. Бабочек. Вдруг подул сильный ветер. Дождь. Гром. Ураган. После представления спросить: « Дети, что с вами происходило?»</p>
<p>21. Испечём мы пряники. Воспитатель вспоминает сказку про яичко. В.: Упало яичко и Д.: Разбилось.... В.: Нет, оно не разбилось, а пропало. Давайте его поищем. (находят корзину с яйцами) В.: Что можно сделать из яиц? (сварить, сжарить, омлет и т.д.) В.: А давайте яйцо оставим для теста. Что будем печь догадайтесь сами. Д/игра «Угадай на вкус»</p>	<p>22. Телефон. Раздаётся телефонный звонок. Воспитатель подходит, разговаривает, затем обращается к детям: - Нам позвонили</p>
<p>23. Зоопарк. Воспитатель начинает строить вольеры для зверей, ставят туда зверей, вешают картинки с изображением какого-то зверя.</p>	<p>24. Веточка. Воспитатель заходит в группу с веточкой, прохаживается, рассматривает веточку, нюхает,</p>

<p>-Правильно ли висит картинка? Почему вы так думаете? -Где живут звери? - А где живёт медведь или жираф?</p>	<p>расправляет листочки, привлекает детей, заинтересовывает их. –Как вы думаете, что это?</p>
<p style="text-align: center;">25. Капитошка</p> <p>Входим в группу. На подоконнике, полу лужи. -Что же это? -Откуда взялась вода? -Это Капитошка разыгрался! Где же он живёт? Как его мы можем найти?</p>	<p style="text-align: center;">26. В группе декорации деревьев.</p> <p>Под деревьями спрятаны звери, на полу следы. -Куда же мы попали? -Кто оставил нам здесь следы? -Как вы думаете, почему они появились здесь? Давайте пройдем на полянку.....</p>
<p style="text-align: center;">27. Листочки</p> <p>По группе разбросаны листочки. -Ребята, что случилось? -Это ветерок решил поиграть с нами, разметал слово – ключ, который для нас оставила царица математики или лесовичок или какой-нибудь персонаж. -Мы должны собрать, но собрать так, чтобы каждый листик встал на своё место, для этого мы должны выполнить задания.</p>	<p style="text-align: center;">28. Следы на полу.</p> <p>-Кто же их оставил? -Почему вы думаете так? -А может котёнок? -Давайте найдём, кто оставил следы у нас.</p>
<p style="text-align: center;">29. Я гадаю на ромашке, Раз, и два, и три, четыре, пять. То ли знаю, то ли надо, Кое-что ещё узнать.</p> <p>-Ой, что это? (Поёт любой персонаж, вместе с ним проходит всё занятие).</p>	<p>30. Режимные моменты, занятия начинаем с загадки, худ. слова, потешки, логического задания, ребуса, внесение нового атрибута, книги, игрушки, материалов для опытов.</p>

31. Карлсон

Влетает Карлсон с шарами

- Кто к нам прилетел в гости?

- Карлсон, зачем принёс шары?

- На них задания, которые мне надо выполнить, я ищу ребят, которые мне помогут.

Ребята выполняют задания, после выстраивают логическую цепочку, соотнося цвет шара и букву, получаем основное слово.

32. Свеча.

Выключается свет. Звучит сказочная музыка, воспитатель зажигает свечу, - куда же мы попали?

- Садимся на ковёр и полетим!

(Можно закрыть глаза, раскачиваясь из стороны в сторону, летим!)

- Садитесь рядом, да поговорим ладком.

33. Следы.

В приёмной следы на полу.

- Чьи это следы?

- Куда они ведут?

Доходим до места, следы делятся:

Птичьи обрываются, вторые ведут к форточке.

- По каким следам пойдём?

Почему они оборвались?

- А это чьи следы?

Так по каким следам нам идти?

34. Лужа.

На полу лужа.

- Откуда она взялась?

(слышится всхлип)

- Так это Незнайка слёзы свои пролил?

- Почему Незнайка ты плачешь?

Давайте, ребята, поможем ему?

В конце занятия дети танцуют вместе с Незнайкой.

35. Листья на полу.

На полу разбросаны листья,

- Что у нас тут произошло?

- Кто тут так повеселился?

Как называется явление природы, когда ветер играет листьями?

Какое время года?

36. Животные.

Игра начинается с постройки зоопарка, дети с воспитателем сидят на ковре, у воспитателя звонит телефон, отвечает на звонок.

- Да это детский сад.

- К нам едут 8 животных?

- Хорошо! Мы встретим всех животных (кладём трубку).

-Давайте соберём листочки и расскажем стихи про них?	
37. Посылка.	38. Бабушка-Загадушка.
<p>Приходит посылка. На посылке портрет Хоттабыча. -От кого посылка? -А кто такой Хоттабыч? -Может, мы к нему в гости съездим? На чём поедем? (открываем посылку, звучит музыка, достаём рисунки, Д/И «Что лишнее?»)</p>	<p>Входит Бабушка-Загадушка. -Здравствуйте, ребята, весёлые труллялята.... -В тот ли садик я попала? -Как называется ваш д/сад? -Значит, правильно я нашла дорогу. -Я вам подарки принесла.... (Овощи, фрукты, игрушки, др.)</p>
39. Петрушка.	40. Клоун.
<p>Предварительно принести в группу игрушку Петрушку. Показать детям и поселить его в группе. На следующий день не обнаружить Петрушку на своем месте. - Ребята, Петрушки в своем домике нет. Вы его не видели? - На стуле нет, на диванчике нет. Мальчики, помогите найти Петрушку? - Нашли, вот шутник! Петрушка: Это сюрприз! Здравствуйте, дети! В моем сундучке сегодня много сюрпризов. Что это?</p>	<p>Ширма, за ней взрослый клоун. На ширме появляется клоун-игрушка. Клоун: Ой, ой, ой.... Воспитатель: Кто это так кричит? Клоун: Это я клоун Антошка, к ребятам хочу. Воспитатель: 1, 2, 3, клоун Антошка к нам беги! Из-за ширмы выбегает взрослый клоун. Клоун: « Придуманно кем-то, просто и мудро, При встрече здороваться: « Доброе утро». Доброе утро глубокие реки, Доброе утро высокие горы, Доброе утро я солнцу скажу, Крепко, крепко всех обниму. Здравствуйте дети!</p>
41. Заяц.	42. Умка.
<p>Вбегает заяц. Убегает от волка... Прячется за деревом. Зайчик беленький спрятался за дерево и стал похож на маленький</p>	<p>Дети входят, строятся полукругом около воспитателя..... (Звучит песенка «Умки»)</p>

<p>беленький сугроб. Деревья тоже все в снегу, как будто укутаны белым покрывалом. Воспитатель: Стоят деревья в инее, то белые, то синие. А чтобы другим зайчикам было куда спрятаться, давайте, мы нарисуем для них деревья.</p>	<p>Воспитатель: Ребята, вы слышите песенку? Как вы думаете, кому ее поют? Ответы детей. Воспитатель: А кто такой «Умка»? Где он живет?</p>
---	--

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) 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 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 исподволь предлагаете детям свои варианты выхода из сложившейся ситуации и говорите, что умеете 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 ребенок должен иметь своего подопечного игрушечного персонажа, который находится рядом и по ходу дела радуется, высказывает свои пожелания. Поэтому предполагается в группе наличие достаточного количества мелких 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 своим подопечным, используя при желании полученный продукт.

Средний возраст

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

Первый тип как для предыдущей возрастной группы.

Второй тип осуществляется, когда дети принимают на себя роль и действуют в ней. Для этого педагог предлагает детям поиграть. После того, как они согласятся, воспитатель принимает на себя роль, например, мамы-зайчихи и интересуется, кем бы хотели быть дети в этой игре. Обычно они принимают роль детенышей – зайчат. Педагог соглашается со всеми предложениями и по ходу непосредственно образовательной деятельности обращается к детям в соответствии с принятыми ими ролями. В течении 1-2 минут можно организовать действие детей в роли (едят морковку, гуляют по лесу). Затем совместно с детьми, действующими в роли, ставится вначале игровая задача (необходимо что-то сделать: забор от волка), а затем учебная (научимся делать этот забор).

В старших группах потребность в создании игровой мотивации сохраняется

Кроме того, помочь данной проблеме могут проблемные ситуации.

Использование проблемных ситуаций в работе с дошкольниками положительно влияет на развитие у детей творческого мышления, познавательных умений и способностей.

Проблемная ситуация – спланированное, специально задуманное средство, направленное на пробуждение интереса у учащихся к обсуждаемой теме. Иначе говоря, проблемная ситуация – это такая ситуация, при которой субъект хочет решить трудные для него задачи, но ему не хватает данных, и он должен сам их искать.

Основная цель создания проблемных ситуаций заключается в осознании и разрешении этих ситуаций в ходе совместной деятельности педагога и детей, при оптимальной самостоятельности дошкольников и под общим направляющим руководством воспитателя, а так же в овладении детьми в процессе такой деятельности знаниями и общими принципами решения проблемных задач.

Правильно созданная проблемная ситуация способствует тому, что ребенок:

- 1) сам формулирует проблему (задачу);
- 2) сам находит ее решение;
- 3) решает
- 4) сам контролирует правильность этого решения.

Пример проблемной ситуации:

Деловая игра

- 1 группа (младший возраст) – создает игровую мотивацию для продуктивной деятельности.
- 2 группа (средний возраст) - создает игровую мотивацию для познавательно- исследовательской деятельности.
- 3 группа (старший возраст) – создает игровую мотивацию для коммуникативной деятельности.

