**Мотивация** – это совокупность внутренних и внешних движущих сил, которые побуждают человека к деятельности, задают границы и формы деятельности и придают этой деятельности направленность, ориентированную на достижение определенных целей/ Это побуждение поведения детей (через их потребности, личные мотивы, интересные им цели, ценностные ориентации и т. п.), которое направляет детей организует их, а также придаёт деятельности смысл и значимость для самого ребёнка.

При этом необходимы такие приёмы, которые обеспечат возникновение нужной мотивации у подавляющего большинства детей.

*Абрахам Маслоу* признавал, что люди имеют множество различных потребностей, но полагал также, что эти потребности можно разделить на пять основных категорий:

1. Физиологические : голод, жажда, половое влечение и т. д.
2. Экзистенциальные : безопасность существования, комфорт, постоянство условий жизни.
3. Социальные : социальные связи, общение, привязанность, забота о другом и внимание к себе, совместная деятельность.
4. Престижные : самоуважение, уважение со стороны других, признание, достижение успеха и высокой оценки, служебный рост.
5. Духовные : познание, самоактуализация, самовыражение, самоидентификация.

 **Виды мотивации**

**1. Мотивы, связанные с интересом детей к миру взрослых.** Стремление действовать, как взрослые. Желание быть похожим на взрослого.

**«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: вы сообщаете детям, что со­бираетесь мастерить что - либо и просите детей помочь вам. Интересуетесь, как они :могут вам помочь; каждому ребёнку даётся посильное задание; в конце подчеркиваете, что результат был достигнут путём совместных усилий, что к нему пришли все вместе. Использовать можно на ИЗО, в трудовой деятельности.

**«Общественные мотивы»** - желание сделать что-то для других людей, принести им пользу. Младшие дошкольники могут выполнить несложное задание ради того, чтобы доставить удовольствие другим людям, но для этого нужно, чтобы дети ярко представляли себе людей, для которых они делают вещь, испытывали к ним симпатию, сочувствие.

Например. Воспитатель: «Ребята, я хочу полить цветы. Но я одна, а цветов много. Я, наверное, не успею. Вы хотите мне помочь?" После согласия детей распределяются поручения.

Игра «Погружение в проблему» Раздается сгук в дверь, приносят письмо от космонавтов, они просят помощи, у них сомался корабль. маршрут неизвестен. Нужно разобраться в схеме».

«Сделать подарок маме» - сделагь флажок - подарок маме к дню 8 марта.

**2. Игровые мотивы**.

* 1. **«Помоги игрушке»-** ребёнок достигает цели обучения, решая проблемы игрушек. Со­здание этой мотивации строится по данной схеме: вы рассказываете, что игрушке нужна по­мощь, и помочь могут им только дети; вы спрашиваете детей, согласны ли они помочь игрушке: вы предлагаете научить детей делать то, что требуется игрушке, тогда объяснение и показ заинтересуют детей; во время работы у каждого ребёнка должен быть свой персонаж - подопечный (вырезанный, игрушечный, нарисованный персонаж, которому он оказывает помошь; эта же иг­рушка - подопечный оценивает работу ребёнка, обязательно хвалит ребёнка.

По окончании работы желательно, чтобы дети поиграли со своими подопечными.

Например. Воспитатель: «У игровых персонажей что-то случилось. Им нужны предметы, которые можно слепить, нарисовать, построить. Медведь разрешил теремок зверей. Они оста­лись без домика. Как мы можем помочь животным? (Можем сами построить им домики (из ку­биков. аппликацию, нарисовать красками).

При данной мотивации ребёнок выступает как помощник и защитник, и её уместно исполь­зовать для обучения различным практическим умениям. Данную мотивацию можно использо­вать на аппликации, конструировании, рисовании. «Помоги Незнайке расставить цифры по порядку».

* 1. **Использование игровых персонажей»-**  игровые и сказочные персонажи могут «приходить в гости», «давать задания», «рассказывать увлекательные истории», могут и оценивать результаты труда малышей. К этим игрушкам и персонажам существует ряд требований.

Требования к игрушкам или игровым персонажам:

* должны соответствовать возрасту детей;
* должны быть эстетичными,
* должны быть безопасными для здоровья ребёнка,
* должны иметь обучающую ценность,
* должны быть реалистичными:
* не должны провоцировать ребёнка на агрессию, вызывать проявления жестокости.
* Игровых персонажей не должно быть много.

Например. Образовательная область «Развитие речи». Дети всегда затрудняются при составлении рассказов по картине или картинкам, в пересказе текста. Внесение игры «Чудесная коробочка» (Воспитатель: «Как всем можно узнать, что нарисовано на картинках?». Дети: «Рассказать»). Воспитаель вызывает по очереди детей и просит их достать картинку и назвать, что на ней нарисовано. Можно использовать дидактические игры и упражнения, словестные игры «У кого», «Что бывает осенью», «Кто где спрятался» и др.

С детьми старшего возраста возможно применение игровых приемов. Во время прогулки дети через самодельные фотоаппараты рассматривают пейзаж, дерево, можно рассмотреть подойдя к окну и изобразить воспринятое на рисунке. (Воспитатель: «Для чего нам нужен фотоаппарат? Фото?» Дети: «Фотографировать, рассматривать и обсуждать»)

* 1. **«Игра по аналогии** с популярными телевизионными играми. «Поле чудес». «Угадай мелодию», «КВН». В такие игры охотно вступают дети старших и подготовительных групп, так как имеют некоторые знания правил этих передач. Здесь ребята чувствуют себя «опытными» игроками, что позволяет им активнее включиться в игру-занятие. Например, образовательную деятельность по придумыванию рассказов можно провести, разделив детей на две команды в форме соревнования. Детям нравятся игры КВН, викторины, они вызывают у них чувство здорового соперничества, а также способствуют повышению интереса.

Воспитатель «У нас состоится КВН по умению составлять рассказы, сказки. Вы будете при­нимать участие в нем? Чтобы победить в КВН, что мы должны уметь делать?»

* 1. **Различные путешествия** в сказочный город, зимний лес, путешествие на выручку герою сказки. В путешествии важно никого не «потерять», обращать внимание на взаимопомощь.
	2. **Появление письма,** сказочного персонажа или какого-нибудь человека (почтальона, повара), волшебной корзины, коробочки: и т.д.. или наоборот «исчезновение» из группы каких- либо предметов или игрушек (в группе не осталось кукол или машин, или пропали все ложки и т.д.). Кто-то передал письмо, самого персонажа нет.
1. **Мотивы установления и сохранения положительных взаимоотношений** **со взрослыми** **и другими детьми**. Желание заслужить ласку, одобрение, похвалу взрослых является одним из основных рычагов его поведения.

**«Научи Меня»** - основан на желании ребёнка чувствовать себя знающим и умеющим. Создание этой мотивации осуществляется по данной схеме: вы сообщаете детям что собираетесь заняться какой – либо деятельностью и просите детей научить вас этому, вы спрашиваете, согласны ли они помочь вам; каждому ребёнку, даётся возможность научить вас какому - либо делу: по окончании игры каждому ребёнку даётся оценка его действий и обязательно следует похвалить его.

Например: -Ребята, наша кукла Таня собралась погулять, мне нужно её одеть на прогулку. Я не знаю, как это сделать. Вы можете меня научить?»

**4. Мотивы самолюбия, самоутверждения.** Ребенок претендует на то, чтобы и его уважали и слушались другие, обращали да него внимание, исполняли его желания. Притязания детей на исполнение главных ролей в играх.

**«Создание предметов свои руками для себя»** - мотивация основана на внутренней заинтересованности ребёнка. Такая мотивация побуждает детей к созданию предметов и поде­лок для собственно употребления для своих близких. Дети искренне гордятся своими поделками и охотно пользуются ими (конструирование, логика, ручной труд, художественное творчество).

Создание этой мотивации осуществляется по схеме: вы показываете детям какую-либо поделку, раскрываете его преиемущества и спрашиваете, хотят ли они иметь такой же для себя или для своих родных: далее показываете всем желающим, как изготовить этот предмет; изго­товленная поделка поступает распоряжение ребёнка. Гордость за дело своих рук - важнейшая основа созидательного отношения к труду.

Если ребенок, уже занят каким-либо интересующимся делом, а значит, уже имеет необходимую мотивацию, можно познакомить его с новыми путями решения поставленных задач.

Например: посмотрите какая у меня красивая открытка! Эту открытку можно подарить маме на 8 марта. Вы хотите подарить маме такую же? И вы показываете, как можно это изготовить.

**5. Познавательные мотивы** являются одними из наиболее специфичных для старшего дошкольного возраста. В то же время, очевидно, что познавательная активность не является прямым следствием возраста, и далеко не все современные дошкольники обладают этим ценным качеством. Педагоги и родители, как правило, озабочены развитием знаний и умений ре­бенка, а не формирование у него интереса к познанию окружающей действительности.

«Проблемная ситуация». «Проблемный диалог

«Выполнение творческих заданий»

«Мультимедийные презентации»

«Познавательная игра»

«Использование наглядности»

«Применение схем, опорных таблиц» - особая роль возлагается на метод замещения, когда различные знаки и символы, схемы и планы вызывают у детей ассоциации с действительными образами - это предоставляет ребенку большую свободу воображения, мышление и способствует эмоциональной раскрепощенности.

«Свободный выбор заданий»

«Стимулирующее оценивание»

Например. Достань подарок». Заранее приготовленные подарки находятся «под замка­ми» на оборотной стороне нарисованных замков - задания, которые надо выполнить.

**6. Соревновательные мотивы.** Новая форма мотивов - стремление выиграть, быть пер­вым. Почти все настольные игры, предлагаемые детям среднего и особенно старшего дошколь­ного возраста, и большая часть спортивных игр связаны с соревнованием. Некоторые игры пря­мо так и называются: «Кто ловчее?», «Кто быстрее?», «Кто первый?» и т. п.

Например. Поиск выхода из затруднительной ситуации (Что будем делать? С помощью чего? Чего не хватает? Что надо сделать? Как будем делать? ).

**7. Сказочная**

«Перевоплощение» воспитателя в сказочного героя. Здесь присуще эмоциональная насы­щенность игровых действий: перевоплощением в конкретный образ, использованием диалогов, характеризующих персонажей и их действия. Ребята, активно включаются и подыгрывают воспитателю, тем самым активизируется мыслительная деятельность детей. Например, появление человека-Рассеянного, бабушки-3агадушки, лисички-сестрички.

**8. Использование средств ИКТ** (информационно - коммуникационных технологий). Компьютеры и игровые компьютерные программы уже используются и в детском саду.

Например, видео послание, фрагменты мультфильмов, интерактивные игры, аудио средства, смс сообщение,звуковые сигналы: музыка, плач. смех, шуршание, звон колокольчика, стукв дверь и др.

**9. Учебная мотивация**. При организации игры в школу лучше использовать сюжеты раз­личного содержания: игра в школу после экскурсии (закрепление полученных знаний и представлений), моделирование школы будущего (формирование эмоционального отношения к школе, развитие творческого воображения и свободы мышления). Для поддержания интереса дошкольников в сюжет игр рекомендуется ввести роль Незнайки – ученика, который не хочет учиться, всем мешает, нарушает установленные правила. «Учебные дискуссии».

«Организационно-деятельностные игры»

«Убеждения в значимости учения»

**10. Мотивация общения**

«Проблемный диалог».

**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.