**Доклад для педагогов**

**«Формирование интереса к подвижной игре»**

*Подготовила:*

*Инструктор по физической культуре*

*Силявко С.Н.*

Ребёнок **дошкольного возраста неспособен** к длительным занятиям. Принцип частой смены деятельности диктует чередование **малоподвижной** формы работы с двигательной активностью. Ребёнок испытывает постоянную потребность в движении.

Особое внимание в образовательном процессе уделяется именно обучению детей **подвижным играм**.

**Игра** позволяет развивать **способности,** умственные и художественные **способности**, помогает малышу познавать мир.

В игре он наблюдает, запоминает, развивает фантазию, выстраивает системы взаимосвязей.

**Игра позволяет**, будто бы незаметно, решать различные задачи, порой очень сложные, и продвигаться вперёд по пути формирования и развития детского интеллекта. С помощью игры можно помочь ребёнку осознать самого себя, приобрести уверенность в собственных силах. Общение во время игры является важным элементом воспитания личности, источником взаимного обогащения.

Игровая форма сочетает развлекательный элемент с чёткими правилами, направленными на развитие физических качеств.

**Цели проведения подвижных игр - повышение** двигательной активности и обогащение игрового опыта **дошкольников.** Как показывают последние исследования, современные дети недостаточно двигаются в течение дня. Они мало гуляют на свежем воздухе из-за снижения интереса к **подвижным играм со сверстниками**.

Педагог должен научить детей **играм,** доступным им для самостоятельной организации, а также **мотивировать** к активным развлечениям.

**Мотивация** - представляет собой совокупность внутренних и внешних движущих сил, которые побуждают человека к деятельности.

**С мотивации** начинается любое взаимодействие между ребёнком и взрослым. Без **мотивации**со стороны взрослого у **дошкольника не будет активности,** не возникнут **мотивы,** ребёнок не будет готов к постановке целей.

В работе использую несколько типов **мотивации:**

Первый тип - игровая **мотивация –***«Помоги игрушке»*, ребёнок достигает цели обучения, решая проблемы игрушек. Игрушки использую яркие, эстетичные, желательно новые.

При данной **мотивации** ребёнок выступает как помощник и защитник, и её уместно использовать для обучения различным практическим умениям. Данную **мотивацию**можно использовать в нетрадиционной технике.

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.

Сообщаем детям, что нужно пройти путь до определенной цели и просим детей помочь. Каждому ребёнку дается посильное задание. В конце подчеркиваем, что результат был, достигнут путём совместных усилий, что к нему пришли все вместе.

Третий тип **мотивации***«применение нестандартного оборудования»* - основан на внутренней заинтересованности ребёнка. Такая **мотивация** облегчает разучивание упражнений, ускоряет процесс усвоения навыков и умений, а также делает занятия более эмоциональными, разнообразными и интересными.

Четвертый тип **мотивации***«Художественное слово»*. Использование стихов, потешек, загадок и т. д. Этот тип **мотивации** можно использовать во всех возрастных группах.

Пятый тип **мотивации***«Словесный»*. Она осуществляется только по словесному указанию. Это проблемные ситуации, прием соревнования, просьба.

Шестой тип **мотивации***«Предметно-действенный»*. Это письма, волшебная корзина, коробочки, волшебная шкатулка, чудесный мешочек, плакаты.

Седьмой тип **мотивации***«Использование ИКТ»*.

Использование компьютера позволяет активизировать непроизвольное внимание, **повысить интерес к обучению**, расширить возможности работы с наглядным материалом, что **способствует** достижению поставленных целей.

На занятиях с детьми 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.

Игровых персонажей не должно быть много. Каждый персонаж должен быть интересным и запоминающимся, *«иметь свой характер»*. Например, на занятия могут прийти Незнайка и Мишутка Тиш. 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.

**Каждая деятельность должна содержать то, что вызовет удивление, изумление, восторг, что дети будут помнить долго.**

При этом важно учесть **возраст детей**, приемы, которые подходят для каждого возраста. Данная система построения, проведения и анализа помогает нам и детям получать необходимые знания и умения, с интересом и легкостью выполнять различные упражнения.

**Подвижные игры способствуют** гармоничному развитию **дошкольников**.

В **играх** и соревнованиях укрепляется физическое здоровье и закаляются волевые качества: целеустремлённость, выдержка, настойчивость, чувство справедливости.

 В пословице говорится: *«Человек познаётся в беде, а ребёнок — в игре»*. Опыт **подвижных** игр должен постоянно обогащаться новыми вариантами знакомых игр и народными традициями.

Таким образом, **подводя итог**, можно сказать, что **мотивация** в организации совместной и самостоятельной деятельности для **дошкольников** является непосредственным стимулом, без которого ребёнок просто не сможет включиться в предлагаемую взрослым педагогическую ситуацию. А педагог, в свою очередь, должен уметь применять разные **мотивы** для достижения своих учебно-воспитательных целей, учитывая при **этом индивидуальные черты характера и интересы каждого из детей группы.**