

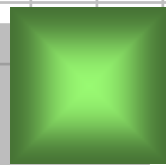
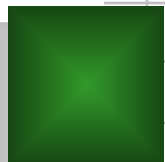


## Семинар для молодых педагогов

Тема:

# «Методы активизации детей в ходе НОД»

*«Учение, лишённое всякого интереса и взятое только силой принуждения, убивает в ученике охоту к овладению знаниями. Приохотить ребенка к учению гораздо более достойная задача, чем приневолить» К.Д. Ушинский*



# План семинара:



1. Мотивация детей на образовательную деятельность
2. Использование игровых персонажей
3. Внедрение ИКТ – как средство повышения мотивации к познавательной деятельности
4. Выработка алгоритма подготовки и проведения НОД
5. Практическая работа молодых педагогов



# Что такое мотивация?



- *Мотивация* – процесс побуждения себя и других к деятельности для достижения личностных целей и целей организации
- *Мотивация* – это совокупность внутренних и внешних движущих сил, которые побуждают человека к деятельности, придают этой деятельности направленность, ориентированную на достижение определённой цели.

# Типы мотивации



- Игровая мотивация «Помоги игрушке»
- Помощь взрослому «Помоги мне»
- «Научи меня»
- «Создание предметов своими руками для себя»

# Требования к использованию игровых персонажей



- Игрушка должна соответствовать возрасту детей.
- Игрушка должна быть привлекательной.
- Игрушка должна быть безопасной для здоровья
- Игрушка должна иметь дидактическую ценность.
- Игрушка не должна провоцировать ребёнка на агрессию, вызывать проявления жестокости.
- Игровых персонажей не должно быть много.

# Алгоритм подготовки и проведения НОД

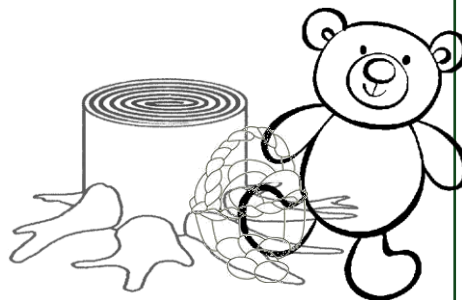
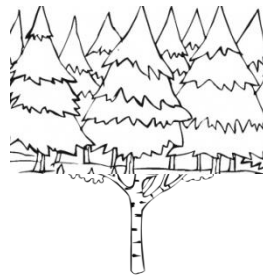


- Определение темы и ведущих понятий
- Определение целей и задач
- Планирование материала (литература, доступность, дифференцированные задания, творческий подход к выполнению заданий)
- Продумывание “изюминки” (познание начинается с удивления)



1. Пластика в парах «Найди пару»
2. Активизация умственной деятельности «Мой выбор»
3. Игровое упражнение «Сказки о себе»
4. Игра «Теремок»
5. Худ. слово в работе с детьми
6. Задание на интонационную выразительность речи «Скажи по – разному»
7. Целесообразность использования наглядных моделей и мнемотаблиц

# «Узнай сказку»

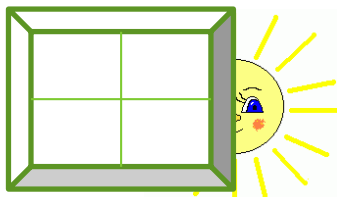
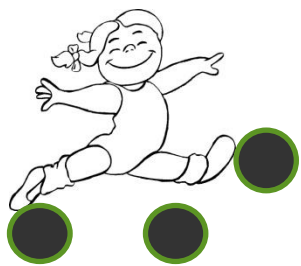
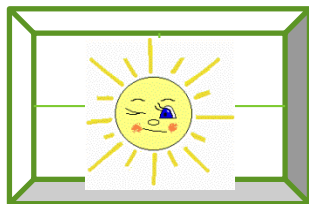
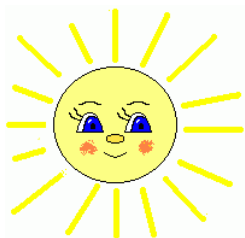
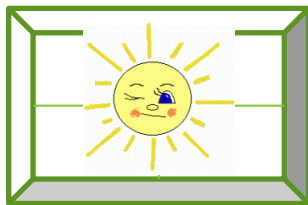
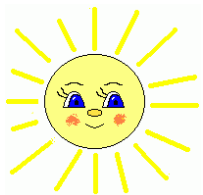


"Маша и медведь"  
"Маша и медведь"



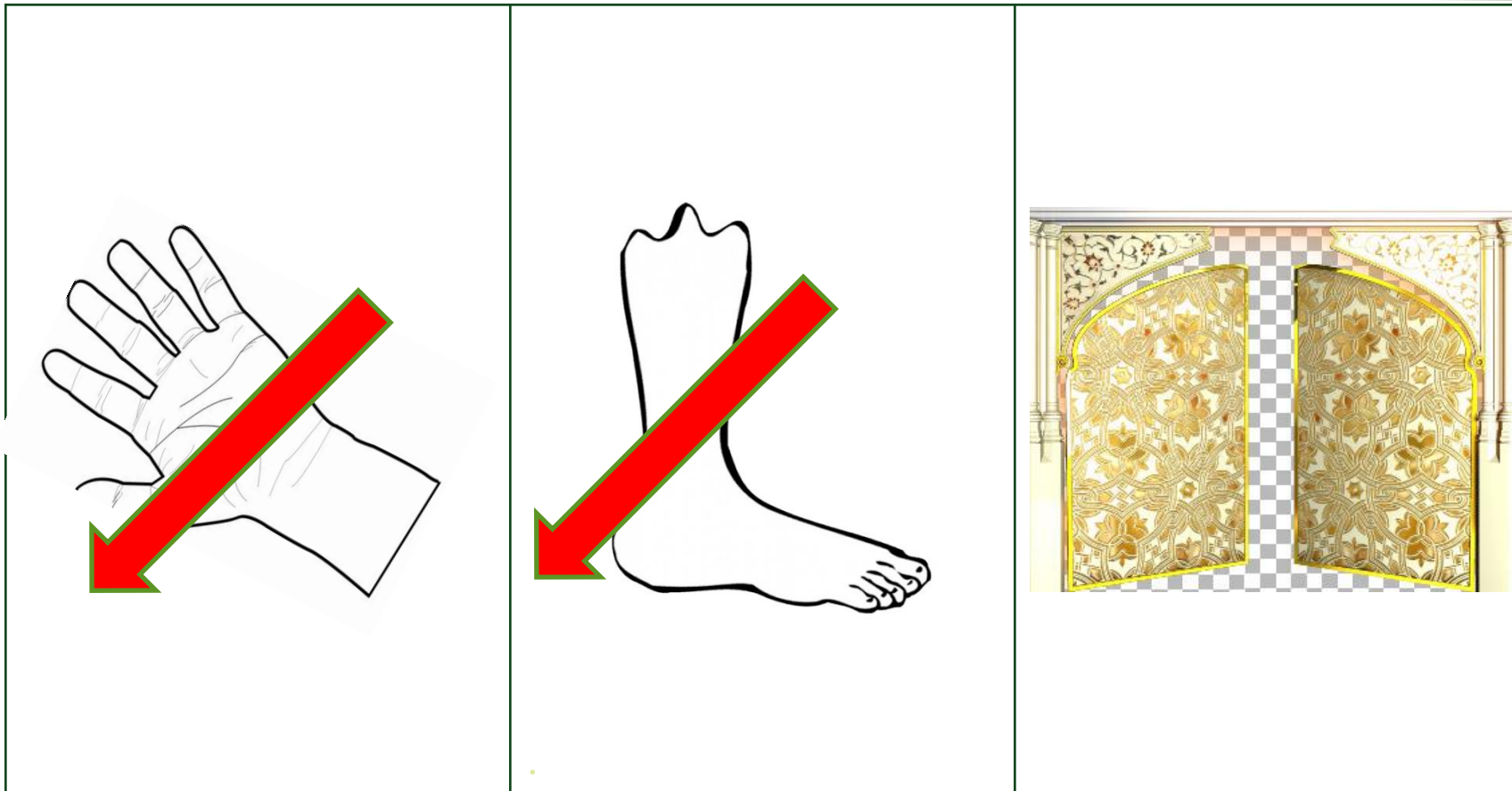


# «Узнай потешку»



Солнышко,  
солнышко!  
Выгляни в  
окошечко!  
Ждут тебя детки,  
ждут малолетки,  
Солнышко,  
ведрышко!  
Выгляни в  
окошечко!  
Твои детки плачут,  
по камушкам  
скачут.  
Солнышко,  
покажись!  
Красное, появись!

# «Узнай загадку»



Без рук, без ног, а ворота открывает.