**Игровая мотивация**

Рассмотрим особенности работы по созданию игровой мотивации в зависимости от возраста детей.

В ***младшем возрасте*** можно использовать следующие типы игровых мотиваций:

1. Вы рассказываете, что у персонажей (кукол, живущих в группе, зайцев, прибежавших из леса, пациентов доктора Айболита) что-то случилось (сломалось, грозит опасность или, наоборот, предстоит радостное событие). Вследствие этого им нужна помощь (например, те предметы, которые можно слепить, нарисовать, построить). Сами персонажи этого сделать не могут, но они слышали о том, что в этой группе очень добрые и умелые дети.

2. Вы обращаетесь к детям с вопросом, согласны ли они оказать требуемое содействие, и дожидаетесь их ответа. Очень важно, чтобы дети сами сказали о своей готовности помочь.

3. Вы предлагаете детям научить их 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. Желательно, чтобы во время работы каждый ребёнок имел своего подопечного игрушечного персонажа, который находится рядом и по ходу дела радуется, высказывает свои пожелания. Поэтому предполагается наличие в группе достаточного количества мелких игрушек. Эти игрушки используются вами и для оценки работ детей, которая даётся от лица игрушек, как бы с их позиции.

6. По окончании работы детям необходимо предложить поиграть со своими подопечными, используя, насколько возможно, полученный продукт.

Целесообразно, чтобы в рассказах педагога-психолога или воспитателя в основном действовали одни и те же персонажи. Тогда дети полюбят их, приобретут устойчивый интерес к их жизни и происходящими с ними событиями.

В ***среднем дошкольном возрасте*** можно начинать применять такой тип мотивации, когда дети принимают на себя определённую роль и действуют в ней.

Для этого детям вначале предлагается поиграть. После того как они согласятся, педагог-психолог или воспитатель принимает на себя роль, например, мамы-зайчихи, и интересуется, кем бы дети хотели быть в этой игре. Обычно дети принимают роль детёнышей-зайчат, но может случиться так, что мальчики захотят быть папами, дядями и т. д. Ведущий специалист должен согласиться со всеми предложениями и по ходу занятия обращаться к детям только в соответствии с принятыми ими ролями.

В течение 1–2 минут можно организовать действия детей в роли (зайчата лакомятся вкусными веточками, прыгают, гуляют по лесу и т. п.). Затем перед детьми, действующими в роли, ставится вначале игровая задача (мама-зайчиха, опасаясь за жизнь зайчат, предлагает сделать щиты с изображением деревьев, за которыми можно спрятаться от волка), а затем учебная (« Я могу научить вас делать щиты и рисовать деревья»).

Потребность в создании игровой мотивации сохраняется и в ***старшем дошкольном возрасте.***

Особое значение игровая мотивация имеет при формировании у старших дошкольников способности к взаимодействию друг с другом.

Ребёнку сложно понять ряд преимуществ коллективной работы, например, что, благодаря участию всех детей, можно быстрее создать изображение и выполнить большой объём работы. Для того чтобы наглядно убедить детей в этом, игровая мотивация строится *на основе сюжетосложения.*