

УДК 372.8:002

МОТИВАЦИЯ К ПОЗНАВАТЕЛЬНЫМ КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Гарипов Л. Ф.¹, Утёмов В. В.²

¹НОУ ВПО «Вятский социально-экономический институт», Киров, Россия (610002, Киров, ул. Казанская, 91), e-mail: ranel2@mail.ru.

²Филиал ФГБОУ ВПО «Московский государственный индустриальный университет», Киров, Россия (610035, Киров, ул. Попова, 33), e-mail: piznet@mail.ru.

Даны характеристики понятий мотив и мотивация. Понятия раскрыты с разных точек зрения. Доказана эффективность применения познавательных компьютерных игр в младшем школьном возрасте. По мнению Ю. А. Первина, М. Гольцмана, основная цель применения компьютера в начальной школе – это использование его в процессе изучения школьных дисциплин, как математика, русский язык, естествознание, музыка, изобразительное искусство, а также формирование интереса положительного эмоционального отношения к компьютеру. Интерес для нас представляют исследования мотивации деятельности детей на компьютере, проведенные К. Еймерл, Ж. Шовэн. Авторы выделяют несколько типов мотивации: вначале мотивация к новизне, перемене окружения, затем ведущим становится «исследовательский мотив» и, наконец, появление мотивации, сопровождающей решение задач: **понимать манипулирование, строить формы, двигать их, печатать и писать, чтобы ввести команды.**

Ключевые слова: мотивация, познавательные компьютерные игры, младшие школьники.

MOTIVATION TO COGNITIVE COMPUTER GAMES IN PRIMARY SCHOOL CHILDREN

Garipov L. F.¹, Utemov V. V.²

¹Vyatsky socio-economic institute, Kirov, Russia (610002, Kirov Str. Kazan, 91), e-mail: ranel2@mail.ru.

²Branch VPO "Moscow State Industrial University", Kirov, Russia (610035, Kirov Str. Popov, 33), e-mail: piznet@mail.ru.

Specifications are concepts motive and motivation. The concepts of disclosure from different points of view. The efficiency of the use of cognitive computer games in the early school years. According to Yu Pervin, M. Holtzman main purpose of using a computer at primary school - is to use it in the course of the study of school subjects such as mathematics, Russian language, science, music, visual arts, as well as the formation of interest in a positive emotional relationship to the computer. Interest to us are the study of motivation of children's activities on the computer, held Eymerl K. and J. Shoven. The authors identify several types of motivation: first, the motivation for innovation, environment variables, and then becomes the leading "research motive," and finally, the emergence of motivation that accompanies the decision of tasks: **to understand the manipulation, build forms, move them, print and write, to enter commands.**

Key words: motivation, educational computer games, primary school children.

Рассмотрим, что такое мотивация. Мотивацию как процесс изучают многие исследователи. Мотивацию можно определять как совокупность определенных мотивов (К. К. Платонов), как процесс психической регуляции конкретной деятельности (М. Ш. Магомед-Эминов) или как совокупность факторов, определяющих поведение (Ж. Годфруа, К. Мадсен). Еще мотивацию можно рассматривать как процесс действия мотива и как механизм, определяющий осуществление конкретной деятельности (И. А. Джидарьян) или как совокупную систему процессов, отвечающих за побуждение и деятельность (В. К. Вилюнас). Мотивацию также можно изучать как совокупность факторов, отвечающих за принятие решения, формирование намерения (В. Д. Шадриков).

Вначале необходимо выяснить соотношения между мотивами и мотивацией. Мотивацию и мотивы можно изучать как взаимосвязанные, взаимообусловленные психические категории (Р. А. Пилюян).

Существуют мнения, что понятие «мотив» уже понятия «мотивация». Так, И. А. Джидарьян утверждает, что мотивация оказывает побудительное действие на поведение человека. Она выступает тем сложным механизмом соотнесения личностью внешних и внутренних факторов поведения, который определяет возникновение, направление, а те же способы осуществления конкретных форм деятельности.

Мотив, по определению автора, имеет более узкое значение. В нем фиксируется психологическое содержание, то есть внутренний фон (внутреннее состояние личности), на котором разворачивается процесс мотивации. Мотив направляет и энергенизирует действие на каждый конкретный момент времени. В данном случае понятия «мотив» достаточно для объяснения поведения человека, понятие «мотивация» является излишним.

Отождествление понятий мотива и мотивации наблюдается и у В. Г. Леонтьева. Автор выделяет два типа мотивации. К первичной мотивации он относит потребности, влечения, инстинкты, драйв, общие для человека и животных. Вторичная мотивация представлена мотивами, которые могут образоваться только на уровне личности, то есть характерны только для человека. Мотив обеспечивает личностное обоснование решения действовать для достижения определенной цели. В этом случае мотивация рассматривается как сложный многоуровневый регулятор жизнедеятельности человека – поведения, деятельности. Свою позицию В. Г. Леонтьев обозначает так: «...личностным образованием является только мотив, как высший уровень регуляции поведения и деятельности человека. Мотивация есть целенаправленное побуждение его. Это также есть процесс побуждения, реализация в действии и в поведении потребности, влечения, эмоции, инстинкт. И, наконец, мотивация – это внутренняя причина действия и поведения человека».

Наиболее полное определение мотива предложено Л. И. Божович. В его определении объединяются энергетическая, содержательная и динамическая стороны мотива. Мотивом автор обозначает то, ради чего человек осуществляет любую деятельность, а именно – «в качестве мотива могут выступать предметы внешнего мира, представления, идеи, чувства и переживания. Словом, все то, в чем нашла свое воплощение потребность».

Спорным остается вопрос, к чему относятся мотивы и мотивация – к действию или деятельности. По мнению Р. Л. Пилюяна, мотивы относятся к действиям, а мотивация – к деятельности. А. Н. Леонтьев утверждает, что мотивы относятся только к деятельности, а действие не имеет самостоятельного мотива, хотя действие нельзя считать немотивированным. В данном случае для деятельности и действия существует общий мотив.

При этом цели деятельности и каждого действия могут не совпадать, они объединены смыслом деятельности.

Получается, что в понимании соотношений между мотивацией и мотивами мотивацией и деятельностью нет единства взглядов. Здесь уместно определять мотив как интегральное образование, то есть как целостный способ организации активности, который объединяет когнитивные, потребностные и регуляционно-исполнительские функции. Под мотивацией большинство авторов понимает совокупность или систему разнообразных психологических факторов, которые детерминируют поведение и деятельность человека.

Таким образом, разнообразие подходов при изучении мотивационного процесса свидетельствует о сложности, многоуровневости, иерархичности изучаемого явления. С одной стороны, мотивация включает в себя неоднородную систему побудителей: потребности, мотивы, интересы, идеалы, стремления, установки, эмоции, нормы, ценности и т. д. С другой стороны, мотивы определенным образом включены в деятельность. В этом контексте уместно говорить о том, что активизировать деятельность могут одновременно несколько мотивов, то есть речь идет о полимотивированности деятельности, поведения человека.

В настоящее время многие ученые ставят вопрос о возможности применения компьютера в младшем школьном возрасте.

По мнению Ю. А. Первина, М. Гольцмана и других, основная цель применения компьютера в начальной школе – это использование его в процессе изучения школьных дисциплин, как математика, русский язык, естествознание, музыка, изобразительное искусство, а также формирование интереса положительного эмоционального отношения к компьютеру.

С. Л. Новоселова обосновала необходимость и возможность включения компьютера в традиционные виды деятельности детей и прежде всего в сферу игры. Она пишет: «Компьютерные игры не заменяют обычные игры, а дополняют их, входят в их структуру, обогащая педагогический процесс новыми возможностями. Для реализации этих возможностей необходимо понимание, что способности ребенка, обеспечивающие его игры с использованием компьютеров, формируются до того, как он сел за компьютер... При этом особое значение для развития компьютерных игр имеет ведущая деятельность ребенка-дошкольника – игра. Именно поэтому компьютерные игры должны быть неразрывно связаны с обычными играми».

Л. Д. Чайнова, Ю. М. Горвиц выделяют три основных компонента, являющихся показателями функционального комфорта для детей дошкольного возраста при работе на компьютере:

- мотивация – дети должны играть заинтересованно, охотно;
- преодоление в игре посильных трудностей смыслового характера и получение удовлетворения от их преодоления;
- минимизация затрат на преодоление технических трудностей.

Изучение опыта применения компьютерных игр позволяет сделать некоторые выводы о целесообразности их применения, положительных и отрицательных воздействиях.

Исследователи отмечают, что игры с компьютером помогают ребенку самостоятельно искать, как взаимодействуют и функционируют предметы, ускоряют его умственное развитие (С. Пейперт); являясь мощным средством индивидуального пользования, открывают идеальные возможности для развития наглядно-образного мышления (Т. Йоки); способствуют активному усвоению новых знаний, укрепляют веру ребенка в свои силы (Ю. Б. Митюшин); развивают самостоятельность мышления и рефлексивную сторону психики (Е. Е. Лысенко).

Подчеркивая, что компьютерные игры имеют педагогическую значимость лишь при условии их направленности на поступательное, прогрессивное развитие личности ребенка, Е. В. Зворыгина определяет основные требования к содержанию игровых программ для дошкольников:

- рациональное использование уникальных технологических возможностей компьютерных игр;
- положительная нравственная направленность;
- наличие элементов новизны, сюрпризности, необычности;
- построение компьютерных игр по принципу самоконтроля, вместе с тем применение приемов внешнего поощрения;
- направленность на деловое сотрудничество и речевое общение детей при условии групповой организации компьютерной игры.

С точки зрения эргономики, Ю. М. Горвиц выдвигает следующие требования к компьютерным играм для младших школьников:

- минимальное наличие текстовой информации или полное отсутствие, текст крупный, легко читаемый для ребенка;
- применение знаков, понятных ребенку;
- наличие нейтрального фона экрана, отсутствие мелких деталей, отвлекающих ребенка от решаемой задачи;
- оптимальный отклик компьютера на действия детей;
- использование накладок на клавиатуре под запястье (для клавиатур с высокими

клавишами);

- простота интерфейса, благодаря которой достигается понимание ребенком способа действий для перехода к собственно игровой деятельности;
- применение различных способов демонстрации реакции типа «правильно – неправильно» (веселая мелодия – грустная мелодия и др.).

Компьютерные игры затрагивают формирование мотивационной, познавательной, волевой сферы деятельности.

Интерес для нас представляют исследования мотивации деятельности детей на компьютере, проведенные К. Еймерл, Ж. Шовэн. Авторы выделяют несколько типов мотивации. Вначале мотивация к новизне, перемене окружения, затем ведущим становится «исследовательский мотив» и, наконец, появление мотивации, сопровождающей решение задач: понимать манипулирование, строить формы, двигать их, печатать и писать, чтобы ввести команды. Деятельность ребенка при этом начинает носить творческий характер.

Компьютер может дать человеку такие знания, которые ему сложно получить без его помощи, – считает О. К. Тихомиров, – и отмечает, что при этом усиливается мотивация применения компьютера и развитие познавательных потребностей личности.

На способность компьютера усилить мотивацию учения указывает Е. И. Машбиц. Это осуществляется, считает автор, за счет новизны, возможности регулировать предъявление задач по трудности, активного вовлечения учащихся в учебный процесс. Ученый отмечает, что компьютер дает возможность ребенку испробовать умственные силы, проявить оригинальность, предлагать решения без риска получить низкую оценку своей деятельности, неодобрение, что положительно влияет на проявление детьми творческой активности.

По мнению С. Пейперта при работе с компьютером «интеллектуальные структуры вырастают одна из другой... и в ходе этого процесса они приобретают не только логическую, но и эмоциональную форму».

Б. С. Гершунский, Е. И. Машбиц и другие исследователи говорят о необходимости использования у компьютера для формирования операциональной стороны деятельности, приводя следующие обоснования. Во-первых, он позволяет в наглядной форме представить последствия любого действия и показать условия его выполнения. Во-вторых, компьютер как средство интеллектуальной деятельности существенно изменяет способы оперирования учебным материалом, перестраивает основные действия учащихся.

Б. Ф. Ломов отмечает положительное влияние ЭВМ на развитие познавательных процессов и воображение.

Ряд исследователей отмечает положительное влияние компьютера на когнитивное

развитие ребенка; умение детей логически мыслить, развитие словарного запаса, расширение кругозора.

Исследователи указывают на то, что компьютерные игры способствуют развитию общения и сотрудничества детьми (Пилот, Еймерл, Шовэн); открывают идеальные возможности для социально-значимых взаимодействий между парами (С. Пейперт); помогают преодолеть «социальную изоляцию» ребенка, поскольку дают объективную оценку возможностям ребенка (Е. В. Зворыгина).

И. С. Белавина, рассматривая особенности взаимоотношений детей в компьютерной игре, обращает внимание на то, что потребность в совместной деятельности не возникает, если ребенок не исчерпал свою потребность в познании компьютерных возможностей. Стихийно складывающаяся форма совместной деятельности зачастую приобретает характер индивидуальной, когда более активный ребенок вытесняет менее активного. Потребность в сотрудничестве была зафиксирована лишь при определенной степени интенсивности познавательной активности, когда, обращаясь за помощью к другому, ребенок тем самым стремится сохранить и продолжить игру, даже если в данный момент имеющиеся у него знания и навыки не позволяют достигнуть поставленной им цели. В этом случае совместная деятельность плодотворна: ребенок активно следит за действиями партнера, включаясь в процесс взаимодействия с компьютером, когда это ему по силам. Исследователь отмечает, что различные формы помощи детей друг другу достаточно частое явление: дети с более обобщенным, сформированным способом действия, овладевшие навыками управления компьютерной игрой, довольно охотно помогают другим.

Исследователи отмечают, что компьютер может выявить в ходе игры индивидуальные особенности ребенка, адаптироваться к его индивидуальным характеристикам и поддерживать игру в зоне ближайшего развития за счет вариативности содержания и игрового материала. Таким образом, компьютер может «подсказать» педагогу необходимый темп работы, сложность предъявляемого материала, характер дополнительной работы и т. д.

Список литературы

1. Божович Л. И. Проблемы развития мотивационной сферы ребенка / Л. И. Божович // Изучение мотивации поведения детей и подростков. – М., 1987.
2. Ивакина И. О-Э. Компьютерные игры – индивидуализированное средство развития творческой активности детей седьмого года жизни. – М., 1996. – 159 с. (диссертация).
3. Ильин Е. П. Мотивация и мотивы / Е. П. Ильин /. – СПб.: Санкт Петербург, 2004. – 509 с.

4. Леонтьев. В. Г. Мотивация и механизмы ее формирования. – Новосибирск: Новосибирск. полиграфкомбинат, 2002. – 264 с. (монография).
5. Маркова А. Мотивация учения и ее воспитание у школьников / А. М. Маркова, А. Б. Орлов, А. М. Фридман. – М.: Педагогика, 1983. – 64 с.
6. Матюгина М. В. Мотивация учения у младших школьников. – М.: Педагогика, 1984. – 141 с.
7. Соколов С. М. Развитие учебной мотивации у младших школьников при разных стилях педагогической деятельности // Прикладная психология. – 2001.
8. Хекхаузен Х. Мотивация и деятельность: учебное пособие; научный руководитель Д. А. Леонтьев, Б. М. Вельчковский. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2003. – 859 с.

Рецензенты:

Помелов Владимир Борисович, доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры педагогики ФГБОУ «Вятский государственный гуманитарный университет», г. Киров.

Александрова Наталья Сергеевна, доктор педагогических наук, профессор, зав. кафедрой педагогики НОУ «Вятский социально-экономический институт», г. Киров.